



# Wydanie dla graczy

# Reguły gry w golfa

Obowiązujące od stycznia 2019

The R&A z siedzibą w St. Andrews (Szkocja) oraz USGA z siedzibą w Liberty Corner (New Jersey) nadzorują funkcjonowanie golfa na całym świecie, w tym opracowywanie i interpretowanie reguł gry w golfa.

Należy pamiętać, że tworząc jeden zestaw reguł, The R&A oraz USGA operują na różnych obszarach. USGA jest odpowiedzialna za administrowanie regułami w Stanach Zjednoczonych, w terytoriach zależnych oraz w Meksyku, natomiast The R&A działając za zgodą stowarzyszonych związków i federacji golfowych ma takie same obowiązki w pozostałych częściach świata.

The R&A oraz USGA zastrzegają sobie prawo do zmiany reguł i ich interpretacji w dowolnym momencie.

[www.RandA.org](http://www.RandA.org)

[www.USGA.org](http://www.USGA.org)

© 2018 R&A Rules Limited and The United States Golf Association.  
All rights reserved.

Tłumaczenie na język polski:  
Krzysztof Góra  
i Maciej Świątełko-Nachtlicht.

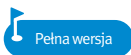
Wydawca: Polski Związek Golfa,  
Al. Jerozolimskie 65/79,  
00-697 Warszawa.

# Wstęp

„Wydanie dla graczy - Reguły gry w golfa” jest publikacją, która zostanie rozpowszechniona wśród golfistów na całym świecie. Nie jest to skrócony przewodnik, ale raczej skrócona wersja reguł gry w golfa, adresowana do każdego golfisty.

Oto kilka zasadniczych elementów wydania dla graczy:

- Spełnia funkcję podręcznika reguł. Wygląda jak pełne reguły gry w golfa i ma tę samą strukturę. Mimo, że tekst jest skrócony, zawiera identyczne informacje, jak te które znajdują się w pełnej wersji reguł gry w golfa.
- Omawia reguły, które są najbardziej istotne dla graczy, w tym reguły, które opisują podstawowe zasady gry w golfa – np. gra z regułami i z duchem gry, różne obszary pola i sprzęt, którego możesz użyć oraz najczęściej stosowane reguły.
- Chociaż nie uwzględnia rzadziej występujących sytuacji, to wskazuje, że więcej informacji na dany temat można znaleźć w pełnej wersji reguł gry w golfa, za pomocą następującej ikony odsyłacza:



Pełna wersja

Ta ikona oznacza, że powinieneś zapoznać się z pełną wersją reguł gry w golfa (w wersji papierowej lub w aplikacji reguł gry w golfa lub też przez stronę The R&A's), lub skonsultować się z komitetem w celu wyjaśnienia danej sytuacji.

- Adresowane są do „Ciebie” czyli golfisty. Ten bezpośredni styl jest kolejnym krokiem, który ma sprawić, że reguły staną się bardziej przyjazne dla użytkownika.
- Dołączono diagramy i wykresy, aby pomóc w wizualnym objaśnieniu reguł.

Wydanie dla graczy ma na celu przedstawienie reguł w sposób łatwiejszy do zrozumienia i omawia to, co powinieneś wiedzieć, aby grać zgodnie z regułami.

# Spis treści

<b>Wprowadzenie</b>	<b>10</b>
<b>Jak korzystać z „Wydania dla graczy – Reguły gry w golfa”</b>	<b>17</b>
<b>I. Fundamenty gry (Reguły 1-4)</b>	<b>19</b>
<b>Reguła 1 – Gra, zachowanie gracza i reguły</b>	<b>20</b>
1.1 Gra w golfa	20
1.2 Standardy zachowania gracza	20
1.3 Granie zgodnie z regułami	21
<b>Reguła 2 – Pole golfowe</b>	<b>22</b>
2.1 Granice pola i aut	22
2.2 Zdefiniowane obszary pola	22
2.3 Obiekty lub warunki, które mogą zakłócać grę	23
2.4 Strefy zabronionej gry	23
<b>Reguła 3 – Rozgrywki</b>	<b>24</b>
3.1 Zasadnicze elementy każdych rozgrywek	24
3.2 Match play	25
3.3 Stroke play	27
<b>Reguła 4 – Sprzęt gracza</b>	<b>30</b>
4.1 Kije	30
4.2 Piłki	32
4.3 Użycie sprzętu	33
<b>II. Granie rundy i dołka (Reguły 5-6)</b>	<b>35</b>
<b>Reguła 5 – Granie rundy</b>	<b>36</b>
5.1 Znaczenie rundy	36
5.2 Trenowanie na polu przed lub pomiędzy rundami	36
5.3 Rozpoczynanie i kończenie rundy	37
5.4 Granie w grupach	38
5.5 Trenowanie podczas rundy lub w czasie przerwania gry	38
5.6 Nieuzasadnione opóźnianie; szybkie tempo gry	38
5.7 Przerwanie gry; wznowienie gry	40

<b>Reguła 6 – Rozgrywanie dołka</b>	<b>42</b>
6.1 Rozpoczęcie gry na dołku	42
6.2 Granie piłki z obszaru tee	43
6.3 Piłka użyta w czasie rozgrywania dołka	44
6.4 Kolejność gry podczas rozgrywania dołka	46
6.5 Zakończenie gry na dołku	48
<b>III. Granie piłki (Reguły 7-11)</b>	<b>49</b>
<b>Reguła 7 – Szukanie piłki: znalezienie i identyfikacja piłki</b>	<b>50</b>
7.1 Jak szukać piłki w przepisowy sposób	50
7.2 Jak zidentyfikować piłkę	51
7.3 Podniesienie piłki w celu jej zidentyfikowania	51
7.4 Piłka przypadkowo przemieszczona podczas jej szukania i identyfikowania	52
<b>Reguła 8 – Granie na takim polu jakie zastałeś</b>	<b>53</b>
8.1 Działania, które poprawiają warunki wpływające na uderzenie	53
8.2 Celowe działania, aby zmienić inne warunki fizyczne wpływające na Twoją piłkę w spoczynku lub na wykonanie uderzenia przez Ciebie	55
8.3 Celowe działania, aby zmienić warunki fizyczne wpływające na piłkę w spoczynku należącą do innego gracza lub na wykonanie uderzenia przez innego gracza	55
<b>Reguła 9 – Piłka grana tak jak leży; piłka w spoczynku podniesiona lub przemieszczona</b>	<b>56</b>
9.1 Piłka grana tak jak leży	56
9.2 Podejmowanie decyzji, czy piłka się przemieściła i co było przyczyną przemieszczenia	57
9.3 Piłka przemieszczona przez siły natury	57
9.4 Piłka podniesiona lub przemieszczona przez Ciebie	58
9.5 Piłka podniesiona lub przemieszczona przez Twojego przeciwnika w match play	58
9.6 Piłka podniesiona lub przemieszczona przez czynnik zewnętrzny	59
9.7 Znacznik podniesiony lub przemieszczony	59



<b>Reguła 10 – Przygotowanie do wykonania uderzenia; porada i pomoc; Caddie</b>	<b>60</b>
10.1 Wykonywanie uderzenia	60
10.2 Porada i inna pomoc	62
10.3 Caddie	64
<b>Reguła 11 – Piłka w ruchu przypadkowo uderza osobę, zwierzę lub przedmiot: celowe działania wpływające na piłkę w ruchu</b>	<b>66</b>
11.1 Piłka w ruchu przypadkowo uderza w osobę lub czynnik zewnętrzny	66
11.2 Piłka w ruchu celowo odbita lub zatrzymana przez osobę	67
11.3 Celowe przestawienie przedmiotu lub poprawienie warunków, aby wpłynęły na piłkę w ruchu	67
<b>IV. Szczególne reguły dla bunkrów i putting greenów (Reguły 12-13)</b>	<b>68</b>
<b>Reguła 12 – Bunkry</b>	<b>69</b>
12.1 Kiedy piłka jest w bunkrze	69
12.2 Granie piłki w bunkrze	70
12.3 Specjalne reguły uwolnienia dla piłki w bunkrze	71
<b>Reguła 13 – Putting green</b>	<b>72</b>
13.1 Działania dozwolone lub wymagane na putting greenie	72
13.2 Flaga	76
13.3 Piłka na krawędzi dołka	78
<b>V. Szczególne reguły dla bunkrów i putting greenów (Reguła 14)</b>	<b>79</b>
<b>Reguła 14 – Procedury dla piłki: zaznaczenie, podnoszenie i czyszczenie; odkładanie na miejsce; dropowanie w obszarze uwolnienia; granie z niewłaściwego miejsca</b>	<b>80</b>
14.1 Zaznaczanie, podnoszenie i czyszczenie piłki	80
14.2 Odkładanie piłki na miejsce	81
14.3 Dropowanie piłki w obszarze uwolnienia	85
14.4 Kiedy piłka wraca do gry po tym jak piłka oryginalna przestała być piłką w grze	88
14.5 Naprawienie błędu popełnionego podczas zastępowania, odkładania, dropowania lub kładzenia piłki	88

14.6 Wykonywanie następnego uderzenia z miejsca, w którym wykonano poprzednie uderzenie	89
14.7 Granie z niewłaściwego miejsca	90

## **VI. Uwolnienie bez kary (Reguły 15-16) 92**

### **Reguła 15 – Uwolnienie od naturalnych utrudnień ruchomych i sztucznych utrudnień ruchomych (wraz z piłką lub znacznikiem pomagającym lub zakłócającym grę) 93**

15.1 Naturalne utrudnienia ruchome	93
15.2 Sztuczne utrudnienia ruchome	94
15.3 Piłka lub znacznik pomagający lub przeszkadzający w grze	97

### **Reguła 16 – Uwolnienie od nienormalnych warunków na polu (w tym sztucznych utrudnień nieruchomości), zagrożenia od niebezpiecznych zwierząt, wbitej piłki 99**

16.1 Nienormalne warunki na polu (w tym sztuczne utrudnienia nieruchomości)	99
16.2 Zagrożenie od niebezpiecznych zwierząt	107
16.3 Wbita piłka	107
16.4 Podniesienie piłki, aby sprawdzić, czy leży w warunkach pozwalających na uwolnienie	110

## **VII. Uwolnienie z karą (Reguły 17-19) 111**

### **Reguła 17 – Obszary kary 112**

17.1 Opcje dla piłki w obszarze kary	112
17.2 Opcje po zagranii piłki z obszaru kary	116
17.3 W obszarze kary nie ma uwolnienia dla piłki według niektórych reguł	116

### **Reguła 18 – Uwolnienie z karą uderzenia i odległości, piłka zgubiona lub na aucie, piłka prowizoryczna 119**

18.1 Uwolnienie z karą uderzenia i odległości dozwolone w dowolnym momencie	119
18.2 Piłka zgubiona lub na aucie: musi być wzięte uwolnienie z karą uderzenia i odległości	119

18.3 Piłka prowizoryczna	121
<b>Reguła 19 – Piłka nie do zagrania</b>	<b>125</b>
19.1 Możesz zdecydować się na wzięcie uwolnienia dla piłki nie do zagrania gdziekolwiek na polu z wyjątkiem obszaru kary	125
19.2 Opcje uwolnienia dla piłki nie do zagrania w obszarze głównym lub na putting greenie	125
19.3 Opcje uwolnienia dla piłki nie do zagrania w bunkrze	128
<b>VIII. Procedury dla graczy i komitetu, gdy występuje rozbieżność w interpretacji reguł (Reguła 20)</b>	<b>129</b>
<b>Reguła 20 – Rozwiązywanie problemów z regułami podczas rundy; orzeczenia sędziego i komitetu</b>	<b>130</b>
20.1 Rozwiązywanie problemów z regułami podczas rundy	130
20.2 Orzeczenia w sprawach związanych z regułami	132
20.3 Sytuacje nie ujęte w regułach	132
<b>IX. Inne formaty gry (Reguły 21-24)</b>	<b>133</b>
<b>Reguła 21 – Inne formaty gry indywidualnej w Stroke play i Match play</b>	<b>134</b>
21.1 Stableford	134
21.2 Maximum Score	137
21.3 Par/Bogey	137
21.4 Three-Ball Match Play	138
21.5 Inne formaty gry w golfa	138
<b>Reguła 22 – Foursome (znany także jako „Uderzenie naprzemienne”)</b>	<b>138</b>
<b>Reguła 23 – Four-Ball</b>	<b>139</b>
23.1 Przegląd Four-ball	139
23.2 Punktacja w Four-ball	139
23.3 Kiedy runda zostaje rozpoczęta i zakończona; kiedy dołek jest zakończony	141
23.4 Jeden lub obaj partnerzy mogą reprezentować stronę	141
23.5 Twoje działania pomagające w grze Twojego partnera	141

23.6 Kolejność grania strony	142
23.7 Partnerzy mogą dzielić się kijami	142
23.8 Kiedy karę stosujemy dla jednego z partnerów, a kiedy dla obu	142
<b>Reguła 24 – Zawody drużynowe</b>	<b>143</b>
<b>X. Definicje</b>	<b>144</b>
<b>Indeks</b>	<b>161</b>
<b>Inne publikacje</b>	<b>172</b>

# e-tron



## 100% elektryczny, doładowany Audi

Nowe Audi e-tron to pierwszy w pełni elektryczny samochód spod znaku czterech pierścieni. Łączy moc i doskonałe prowadzenie z szybkim ładowaniem i innowacyjnymi systemami wsparcia kierowcy. Odkryj naładowane emocjami Audi e-tron.

Od 1 września 2018 r. wszystkie nowe pojazdy wprowadzane do obrotu w Unii Europejskiej muszą być badane i homologowane zgodnie z procedurą WLTP określoną w rozporządzeniu Komisji (UE) 2017/1151. WLTP zapewnia bardziej rygorystyczne warunki badania i bardziej realistyczne wartości zużycia energii w porównaniu do stosowanej do tej pory metody NEDC. W zależności od wariantu i wersji zużycie energii elektrycznej Audi e-tron w cyklu mieszanym od 22,7 - 26,2 kWh/100 km (dane na podstawie świadectw homologacji typu). Zużycie energii elektrycznej zostało określone zgodnie z procedurą WLTP. Oszczegóły zapytaj Autoryzowanego Dealera Marki Audi lub sprawdź na stronie [audi.pl/danewltp](http://audi.pl/danewltp). Montaż akcesoriów w pojeździe może mieć wpływ na poziom zużycia energii elektrycznej. Informacje dotyczące odzysku i recyklingu pojazdów wycofanych z eksploatacji znajdują się na stronie [www.audi.pl](http://www.audi.pl).

# Wprowadzenie

„Wydanie dla graczy - Reguły gry w golfa” to pierwszy tego rodzaju podręcznik będący skróconą wersją pełnych reguł gry w golfa, mający pozwolić na łatwiejsze korzystanie z reguł podczas gry. Zawiera on reguły, które są najbardziej istotne, a także przedstawia diagramy i wykresy, które można łatwo zastosować na polu. Jeśli będziesz potrzebował dodatkowych informacji na temat rzadziej spotykanych sytuacji, to zostaniesz odesłany do pełnej wersji reguł gry w golfa.

Aktualizacje zawarte w regułach z 2019 roku są wynikiem prac „The Rules Modernization Initiative” prowadzonych przez poprzednich i obecnych przedstawicieli The Rules of Golf Committees of R&A i USGA, wraz z przedstawicielami wszystkich poziomów gry w golfa i uwzględniają opinie tysięcy golfistów z całego świata.

Dążyliśmy do zachowania podstawowych zasad i charakteru golfa uwzględniając potrzeby wszystkich golfistów i chcieliśmy uczynić reguły łatwiejszymi do zrozumienia i stosowania przez wszystkich golfistów. Zmienione reguły są bardziej spójne, prostsze i sprawiedliwsze.

Reguły gry w golfa muszą być wszechstronne i zapewniać odpowiedzi dla graczy o różnych umiejętnościach gry, gdy pojawiają się problemy podczas gry na wielu różnych typach pól na całym świecie. Sędziowie, komitety i inni, którzy chcą uzyskać więcej informacji, mogą sięgnąć do pełnej wersji reguł gry w golfa w wydaniu papierowym lub cyfrowym. Stworzyliśmy także nowy Official Guide zawierający interpretacje reguł i procedur komitetu wraz z zaleceniami organizacji gry jak i zawodów.

Wierzymy, że golfiści uznają poprawione reguły za bardziej sprawiedliwe, mniej skomplikowane, bardziej przyjazne i bardziej dostosowane do spotykanych problemów, takich jak tempo gry i zarządzanie środowiskiem. Wyrażamy naszą wdzięczność poszczególnym komisjom i pracownikom nie tylko ze względu na ich wkład, ale także wszystkim, którzy przyczynili się do powstania tej historycznej aktualizacji.

**David Bonsall**

Chairman

Rules of Golf Committee

R&amp;A Rules Limited

**Mark Reinemann**

Chairman

Rules of Golf Committee

United States Golf Association



# TIMELESS.

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





## PASSION.

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





## PRECISION.

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



**ROLEX**



## CONNECTION.

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



## EVOLUTION.

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





## FOREVER GOLF.

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

**R&A** **USGA**

  
**ROLEX**

## Jak korzystać z „Wydania dla graczy – Reguły gry w golfa”

Publikacja „Wydanie dla graczy – Reguły gry w golfa” jest przeznaczona dla każdego golfisty. Wiele informacji z pełnych Reguł gry w golfa, przeznaczonych dla osób zarządzających zawodami golfowymi, pominięto w wydaniu dla graczy. Oznacza to, że wydanie dla graczy ma mniej niż połowę zawartości pełnych Reguł gry w golfa, co sprawia, że możliwe jest przeczytanie całego wydania dla graczy w krótkim czasie.

Wydanie dla graczy służy także jako pomocne źródło informacji na polu, które powinno pomóc w rozwiązywaniu kłopotów z regułami, które możesz napotkać podczas gry.

Spis treści (na początku książki) pomoże w znalezieniu reguły odpowiedniej dla Twojej sytuacji.

Indeks (znajdujący się na końcu książki) może również pomóc szybko zidentyfikować regułę, która pasuje do danej sytuacji. Na przykład:

- Jeśli przypadkowo przemieścisz piłkę na putting greenie, zidentyfikuj kluczowe słowa w pytaniu, takie jak „piłka przemieszczona” lub „putting green”.
- Odpowiednie reguły (reguła 9.4 i 13.1d) znajdą się w indeksie pod nagłówkami „piłka przemieszczona” i „putting green”.
- Zapoznanie się z tymi regułami potwierdzi poprawność odpowiedzi.

Dodatkowo oprócz korzystania ze spisu treści i indeksu w “Wydaniu dla graczy – Reguły gry w golfa”, poniższe punkty pomogą Ci w efektywnym i dokładnym stosowaniu tego podręcznika reguł:

## Poznaj definicje

Opracowano ponad 70 definicji (na przykład, nienormalne warunki na polu, obszar główny itp.). Stanowią one bazę, na podstawie której napisane są reguły. Dobra znajomość zdefiniowanych pojęć (które wydrukowane są kursywą w całej książce, a w całości umieszczone w jednym rozdziale na końcu książki) jest bardzo ważna dla prawidłowego stosowania reguł.

## Zapoznaj się z faktami

Aby odpowiedzieć na dowolne pytanie dotyczące reguł, należy szczegółowo przeanalizować fakty związane ze sprawą.

Powinieneś ustalić:

- Format gry (czy grasz w match play lub w stroke play; czy jest to gra pojedyncza; foursome lub four-ball; itp.).
- Kogo dotyczy (czy pytanie ma związek z Tobą, Twoim partnerem lub caddiem, Twoim przeciwnikiem lub jego caddiem, lub czynnikiem zewnętrznym).
- Na jakiej części pola wystąpiło zdarzenie (w bunkrze, w obszarze kary, na putting greenie, itd.).
- Co się rzeczywiście zdarzyło.

## Zapoznaj się z książką

Jak wspomniano powyżej, użycie “Wydania dla graczy – Reguły gry w golfa” powinno dać odpowiedź na większość pytań, które wystąpią na polu. Jednak jeżeli masz wątpliwości, skieruj pytanie do komitetu po powrocie do domku klubowego.

I

# Fundamenty

# gry

**REGUŁY 1-4**



## REGUŁA

## 1

## Gra, zachowanie gracza i reguły

**Cel reguły:** Reguła 1 wprowadza podstawowe reguły gry:

- Graj na takim polu, jakie zastałeś i graj piłkę tak jak leży.
- Graj zgodnie z regułami i z duchem tej gry.
- To ty odpowiadasz za zastosowanie kar wynikających ze złamania reguł, gdyż nie powinienesz z tego tytułu uzyskać ewentualnej przewagi nad przeciwnikiem w match play lub nad innymi graczami w stroke play.

### 1.1 Gra w golfa

W golfa gra się uderzając piłkę kijem. Każdy dołek zaczyna się z *obszaru tee* a kończy, gdy piłka wpadnie do *dołka* na *putting greenie*.

Zwykle gra się na takim *polu* jakie się zastało i gra się piłkę tak jak ona leży.

### 1.2 Standardy zachowania gracza

Oczekuje się od wszystkich graczy, aby grali zgodnie z duchem gry w następujący sposób:

- Uczciwie postępowali – np.: przestrzegali reguł, uwzględniali wszystkie kary i zachowywali uczciwość we wszystkich aspektach gry.
- Zwracali uwagę na innych graczy – np.: grając w szybkim tempie dbali o bezpieczeństwo innych i nie przeszkadzali w grze.
- Dbali o stan *pola* – np.: naprawiali *divoty*, grabili *bunkry*, naprawiali ślady po piłkach (*ball mark*) i nie powodowali niepotrzebnych uszkodzeń na *polu*.



Powinieneś sprawdzić, czy *komitet* wprowadził kodeks postępowania, gdyż możesz otrzymać karę za jego naruszenie.

### 1.3 Granie zgodnie z regułami

Oczekuje się od Ciebie, abyś orientował się, kiedy naruszyłeś regułę i uczciwie zastosował wynikającą z tego karę.

Możesz zasięgnąć porady w sprawie reguł od *sędziego* lub *komitetu*, **lecz** gdy pomoc nie jest dostępna w rozsądnym czasie, musisz kontynuować grę a konsultacje przeprowadzić później.

Czasami zdarza się, że musisz określić przybliżoną lokalizację, taką jak miejsce, w które należy odłożyć piłkę, punkt, w którym piłka przekroczyła granicę *obszaru kary*, lub kiedy wziąć uwolnienie zgodnie z regułami. Oczekuje się od Ciebie, że uwzględnisz wszystkie dostępne informacje i dokonasz rozsądnej oceny w tych okolicznościach.

Otrzymasz karę, kiedy naruszenie reguły wynika z Twojego działania, działania Twojego *caddie* lub działań innej osoby działającej z Twojego upoważnienia lub za Twoją wiedzą.

Kary mają na celu zlikwidowanie ewentualnej przewagi w stosunku do innych graczy. Występują trzy główne poziomy kar:

- Kara jednego uderzenia: kara jest stosowana w *match play* i w *stroke play*.
- Kara główna: strata dołka w *match play*, kara dwóch uderzeń w *stroke play*.
- Dyskwalifikacja: zarówno w *match play* jak i w *stroke play*.



Pełna wersja

Więcej informacji o karach, w tym o ich stosowaniu, gdy wystąpią podczas wielokrotnego naruszenia reguły.

## REGUŁA 2

# Pole golfowe

**Cel reguły:** Reguła 2 przedstawia podstawowe informacje dotyczące pola:

- zdefiniowano pięć obszarów pola oraz
- kilka typów obiektów i warunków, które mogą zakłócać grę.

Ważne jest, aby rozpoznać obszar pola, na którym leży piłka oraz warunki i stan obiektów zakłócających, gdyż często mają one wpływ na Twoją decyzję związaną ze sposobem gry piłki tak jak leży lub po wzięciu uwolnienia.

### 2.1 Granice pola i aut

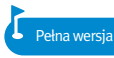
Golf jest rozgrywany na *polu*. Obszary niebędące częścią *pola* znajdują się *na aucie*.

### 2.2 Zdefiniowane obszary pola

Jest pięć *obszarów pola*. Główny obszar, który obejmuje całe *pole* z **wyjątkiem** czterech konkretnych *obszarów*:

- *obszar tee* aktualnie rozgrywanego dołka (reguła 6.2),
- wszystkie *obszary kary* (reguła 17),
- wszystkie *bunkry* (reguła 12),
- *putting green* aktualnie rozgrywanego dołka (reguła 13).

Ważne jest, aby wiedzieć w którym obszarze pola leży piłka, gdyż wpływa to na zastosowanie właściwych reguł podczas grania piłki lub wzięcia uwolnienia.



Pełna wersja

Zobacz, jak postępować w przypadku, gdy piłka leży w dwóch częściach pola.

DIAGRAM 2.2: ZDEFINIOWANE OBSZARY POLA



**Główny obszar** obejmuje całe pole z wyjątkiem następujących terenów:

- |   |           |   |               |
|---|-----------|---|---------------|
| 1 | Obszr tee | 3 | Obszar kary   |
| 2 | Bunkry    | 4 | Putting green |

## 2.3 Obiekty lub warunki, które mogą zakłócać grę

Uwolnienie bez kary można otrzymać od:

- *naturalnych utrudnień ruchomych* (Reguła 15.1),
- *sztucznych utrudnień ruchomych* (Reguła 15.2),
- *nienormalnych warunków na polu, takich jak dziura zrobiona przez zwierzę, teren w naprawie, sztuczne utrudnienia nieruchome i tymczasowa woda* (Reguła 16.1).

**Jednakże** nie otrzymasz uwolnienia bez kary od obiektów wyznaczających granice pola lub integralnej części pola, które zakłócają Twoją grę.

## 2.4 Strefy zabronionej gry

*Strefa zabronionej gry* jest częścią pola skąd zabronione jest granie piłki. Musisz również wziąć uwolnienie, gdy *strefa zabronionej gry* zakłóca Twoje ustawienie lub obszar zamierzonego swingu podczas grania piłki *spoza strefy zabronionej gry*.

**REGUŁA**  
**3**

## Rozgrywki

**Cel reguły:** Reguła 3 omawia trzy zasadnicze elementy wszystkich zawodów golfowych:

- rozgrywki w *match play* albo w *stroke play*,
- rozgrywki indywidualnie lub z partnerem jako stroną,
- punktację brutto (bez stosowania uderzeń handicapowych) lub netto (z zastosowaniem uderzeń handicapowych).

### 3.1 Zasadnicze elementy każdej rozgrywki

**Formaty gry.** *Match play* i *stroke play* są bardzo odmiennymi formatami gry:

- W *match play* rywalizujesz ze swoim przeciwnikiem jeden przeciwko drugiemu bazując na liczbie wygranych, przegranych lub zremisowanych dołków.
- W zwykłym formacie *stroke play*, wszyscy gracze rywalizują ze sobą w oparciu o łączny wynik – czyli każdemu graczowi sumowana jest łączna liczba uderzeń (reguła 21 omawia inne formaty *stroke play*, w których stosuje się różne metody punktacji).

Możesz grać albo w rywalizacji indywidualnej, gdy gracze grają na własny rachunek, albo w rywalizacji *stron* składających się z *partnerów*. Chociaż reguły 1-20 dotyczą gry indywidualnej, to mają także zastosowanie w rozgrywkach drużynowych lub z *partnerami*.

**Wyniki brutto lub netto.** W rozgrywkach bez handicapu (brutto) Twój „wynik brutto” na dołku lub w *rundzie* stanowi całkowitą liczbę Twoich uderzeń. W rozgrywkach handicapowych Twój „wynik netto” na dołku lub w *rundzie* stanowi wynik brutto skorygowany o Twoje uderzenia handicapowe.

## 3.2 Match play

**Cel reguły:** Match play ma specyficzne reguły (szczególnie dotyczące poddawania i informowania o liczbie wykonanych uderzeń), ponieważ gracz i przeciwnik:

- rywalizują na każdym dołku tylko przeciwko sobie,
- mogą obserwować wzajemną grę,
- mogą chronić własne interesy.

### 3.2a Wynik na dołku i wynik meczu

W *match play* wynik dołka lub meczu jest określany następująco:

- Wygrywasz dołek, gdy zakończysz go mniejszą liczbą uderzeń niż Twój przeciwnik, Twój przeciwnik podda dołek, lub Twój przeciwnik otrzyma *karę główną* (strata dołka).
- Remisujesz dołek (inna nazwa to „halved”), gdy Ty i Twój przeciwnik zakończycie dołek tą samą liczbą uderzeń.
- Wygrywasz mecz, gdy prowadzisz z przeciwnikiem większą liczbą dołków niż pozostało do rozegrania, Twój przeciwnik podda mecz lub Twój przeciwnik zostanie zdyskwalifikowany.
- Jeżeli mecz, po ostatnim dołku, zakończył się remisem a należy wyłonić zwycięzcę, mecz jest przedłużany o następny dołek aż do czasu wyłonienia zwycięzcy.

### 3.2b Darowania

Możesz darować przeciwnikowi kolejne *uderzenie*, poddać dołek lub mecz pod warunkiem, że zostanie to jasno zakomunikowane.

Darowanie i poddanie są ostateczne - i nie możesz ich cofnąć, gdy zostanie zrobione ani Twój przeciwnik nie może ich odrzucić.



Pełna wersja

Zobacz dodatkowe informacje o sposobach poddawania dołka.

### 3.2c Zastosowanie handicapów w meczu handicapowym

Przed meczem powinniście z *przeciwnikiem* poinformować siebie nawzajem o swoich handicapach. Jeżeli zadeklarujesz niewłaściwy handicap i nie poprawisz błędu przed wykonaniem uderzenia przez *przeciwnika*:

- Gdy zadeklarowany handicap jest za wysoki i to wpływa na liczbę otrzymanych lub oddanych uderzeń, zostajesz **zdyskwalifikowany**.
- Gdy zadeklarowany handicap jest za niski, nie ma żadnej kary i musisz grać z niższym handicapem.

Uderzenia handicapowe przydzielane są do dołka, niższy wynik netto wygrywa dołek. Jeżeli zremisowany mecz zostaje przedłużony, uderzenia handicapowe przydzielane są do dołków w identyczny sposób jak podczas rundy.



Pełna wersja

Zobacz dodatkowe informacje o zastosowaniu handicapu w meczu.

### 3.2d Twoja odpowiedzialność w match play

Ponosisz odpowiedzialność za:

- podanie *przeciwnikowi* właściwej liczby wykonanych uderzeń, kiedy zostaniesz o to poproszony,
- poinformowanie *przeciwnika* o otrzymanej karze tak szybko, jak to jest racjonalnie możliwe,
- znajomość wyniku meczu.

W meczu powinieneś chronić swoje prawa i interesy zgodnie z regułami:

- Jeżeli wiesz lub uważasz, że *przeciwnik* naruszył regułę, za co przewidziana jest kara, to możesz zareagować na to naruszenie lub je zignorować.
- **Jednakże**, jeśli Ty i Twój *przeciwnik* świadomie zgodzicie się na zignorowanie naruszenia lub kary, o której obaj wiecie, to obaj zostajecie **zdyskwalifikowani**.

- Jeżeli Ty i Twój przeciwnik nie zgadzacie się z tym, że jeden z was naruszył regułę, to możesz chronić swoje prawa prosząc o interpretację reguły.



Pełna wersja

Zobacz dodatkowe informacje o odpowiedzialności zarówno, kiedy kara dotyczy podania nieprawidłowej liczby uderzeń jak i niepoinformowania przeciwnika o karze.

### 3.3 Stroke play

**Cel reguły:** Stroke play ma określone reguły (szczególnie związane z kartami wyników i kończeniem dołków), ponieważ:

- rywalizujesz w rozgrywkach z innymi graczami,
- reguły stosuje się jednakowo do wszystkich graczy.

Po zakończeniu rundy, Ty i marker, musicie poświadczyć, że wynik na każdym dołku jest prawidłowy, a Ty musisz przekazać kartę wyników do komitetu.

#### 3.3a Zwycięzca w stroke play

Gracz, który rozegrał wszystkie *rundy* najmniejszą liczbą uderzeń jest zwycięzcą.

#### 3.3b Punktacja w stroke play

**Odpowiedzialność markera.** Po każdym dołku w czasie *rundy*, Twój *marker* powinien uzgodnić z Tobą liczbę uderzeń uzyskanych na dołku i zapisać wynik brutto na Twojej *karcie wyników*.

Po zakończeniu *rundy*, Twój *marker* musi autoryzować wyniki na dołkach na Twojej *karcie wyników*. Jeżeli miałeś więcej niż jednego *markera*, każdy *marker* musi autoryzować te wyniki na tych dołkach, na których był Twoim *markerem*.

**Twoja odpowiedzialność.** Po zakończeniu *rundy*:

- powinieneś starannie sprawdzić zapisane przez Twojego *markera* wyniki na dołkach i zgłosić wszelkie wątpliwości do *komitetu*,

- musisz upewnić się, że Twój *marker* autoryzował wyniki dołków na *karcie wyników*,
- nie możesz zmienić wyniku dołka wprowadzonego przez Twojego *markera*, **chyba że** za zgodą *markera* lub z akceptacją *komitetu* oraz
- musisz autoryzować wyniki dołków na *karcie wyników* i niezwłocznie oddać ją *komitetowi* i potem już nie możesz wprowadzić żadnej poprawki.

Jeżeli naruszysz którekolwiek z tych wymagań to zostaniesz **zdyskwalifikowany**.

### DIAGRAM 3.3b: ODPOWIEDZIALNOŚĆ NA KARCIE WYNIKÓW W ZAWODACH HANDICAPOWYCH STROKE PLAY

Nazwisko: **John Smith** Handicap: **5** Data: **09/07/19**

DOŁEK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
PAR	5	4	4	4	4	5	3	4	4	37
WYNIK	5	5	5	4	3	5	4	3	4	38

DOŁEK	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Razem
PAR	3	4	5	3	4	5	3	4	4	35	72
WYNIK	3	4	4	4	5	5	4	3	4	36	74

Netto **69**

Podpis  
markera:

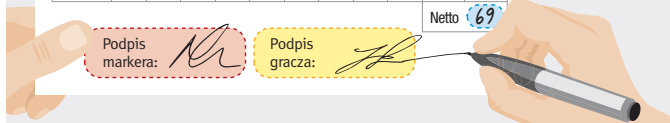
Podpis  
gracza:

#### Odpowiedzialność

Komitet

Gracz

Gracz i marker





**Niewłaściwy wynik na dołku.** Jeżeli zwrócisz *kartę wyników* z niewłaściwym wynikiem na dowolnym dołku:

- Gdy oddany wynik na dołku jest wyższy niż rzeczywiście uzyskany, Twój wyższy oddany wynik na dołku pozostaje niezmienny.
- Gdy oddany wynik na dołku jest niższy niż rzeczywiście uzyskany lub brak jest wyniku, zostaniesz **zdyskwalifikowany**.

**Wyniki w rozgrywkach handicapowych.** Jesteś odpowiedzialny za sprawdzenie czy Twój handicap jest zapisany na Twojej *karcie wyników*. Jeżeli oddasz *kartę wyników* bez właściwego handicapu:

- Jeżeli handicap na Twojej *karcie wyników* jest za wysoki i wpływa to na liczbę otrzymywanych przez Ciebie uderzeń, lub nie ma wpisanego handicapu to zostajesz **zdyskwalifikowany** z rozgrywek handicapowych.
- Jeżeli handicap na *karcie wyników* jest za niski, to kara nie występuje, a wyliczane wyniki netto uwzględniają ten zapisany niższy handicap.



Pełna wersja

Dodatkowe informacje na temat wyjątku o zaniedbaniu w wyniku braku wiedzy o karze.

### 3.3c Niewbicie piłki do dołka

Musisz wbić piłkę do *dołka* na każdym dołku podczas *rundy*. Jeżeli tak nie zrobisz, musisz poprawić ten błąd przed wykonaniem *uderzenia* rozpoczynającego następny dołek lub w przypadku rozgrywania ostatniego dołka *rundy*, przed oddaniem *karty wyników*.

Jeżeli nie naprawisz błędu w określonym czasie, to zostaniesz **zdyskwalifikowany**.

**REGUŁA**  
**4**

## Sprzęt gracza

**Cel reguły:** Reguła 4 omawia sprzęt, którego możesz używać podczas rundy. Zgodnie z zasadą, że golf jest wymagającą grą, w której sukces zależy od oceny, umiejętności i zdolności:


- musisz używać zatwierdzonych kijów i piłek,
- nie możesz mieć więcej niż 14 kijów i zazwyczaj nie możesz wymienić uszkodzonych lub zgubionych kijów,
- istnieją ograniczenia w użyciu innego sprzętu, który sztucznie pomaga w grze.

### 4.1 Kije

#### 4.1a Kije dopuszczone do wykonania uderzenia

Musisz użyć kija, który jest zgodny z wymaganiami zawartymi w *regułach dotyczących sprzętu*.

Jeżeli Twój dopuszczony kij został uszkodzony podczas *rundy* lub w czasie zatrzymania gry to możesz kontynuować *uderzenie* uszkodzonym kijem przez resztę *rundy*, lub naprawić go, przywracając go w możliwie najdokładniejszy sposób do stanu sprzed uszkodzenia.

 Pełna wersja [Dodatkowe informacje o ograniczeniach dotyczących naprawy uszkodzenia i rozmyślnej zmiany charakterystyki działania.](#)

**Kara za wykonanie *uderzenia* z naruszeniem reguły 4.1a: dyskwalifikacja.**

## 4.1b Limit 14 kijów; przekazywanie, dodawanie lub wymiana kijów podczas rundy

Nie wolno Ci rozpocząć *rundy* z więcej niż 14 kijami lub mieć więcej niż 14 kijów podczas *rundy*.

Jeżeli rozpoczniesz *rundę* z mniej niż 14 kijami, możesz dobrać kije podczas *rundy* do limitu 14 kijów.

Kiedy zauważysz, że naruszyłeś tę regułę mając więcej niż 14 kijów, to musisz natychmiast nadmiarowy kij lub kije wykluczyć z gry, postępując zgodnie z procedurą w regule 4.1c.



Pełna wersja

Dodatkowe informacje na temat przekazywania, dodawania lub wymiany kijów, z uwzględnieniem wyjątku, gdy to nie Ty spowodowałeś uszkodzenie.

**Kara za naruszenie reguły 4.1b:** Zastosowanie kary zależy od tego, kiedy uświadomiłeś sobie naruszenie reguły:

- W czasie rozgrywania dołka: karę stosuje się po zakończeniu rozgrywanego dołka. W *match play*, musisz zakończyć dołek, dodać wynik tego dołka do wyniku meczu a następnie zastosować karę, aby ustalić aktualny wynik meczu.
- Pomiędzy dwoma dołkami: karę stosuje się do zakończonego właśnie dołka, a nie do następnego dołka.

**Kara w match play – Skorygowanie wyniku meczu przez odjęcie dołka, maksymalnie dwóch:**

- Kara poprawia wynik meczu – co nie jest tożsame z karą straty dołka.
- Po zakończeniu dołka, który grasz lub właśnie skończyłeś, wynik meczu zostaje skorygowany przez odjęcie **jednego dołka** za każdy dołek, na którym wystąpiło naruszenie, **maksymalne odjęcie dwóch dołków** na *rundę*.
- Na przykład, jeżeli wystartowałeś z 15 kijami i uświadomiłeś sobie naruszenie reguły w czasie grania trzeciego dołka a następnie wygrałeś go co dało wynik „3 up” w meczu, maksymalne zweryfikowanie możliwe jest o dwa dołki a wynik meczu powinien wynosić „1 up”.

**Kara w stroke play – Kara dwóch uderzeń, maksymalnie cztery uderzenia:** Otrzymujesz **karę główną (karę dwóch uderzeń)** na każdym dołku, na którym miało miejsce naruszenie, przy czym **kara maksymalna to cztery uderzenia** na rundę (dodając po dwa uderzenia na każdym z dwóch pierwszych dołków, na których naruszenie miało miejsce).

### 4.1c Procedura wykluczenia kijów z gry

Kiedy uświadomisz sobie podczas rundy, że posiadasz więcej niż 14 kijów lub wykonałeś *uderzenie* kijem innego gracza, to musisz podjąć natychmiastowe działania, aby w sposób jasny wskazać każdy kij wykluczony z gry (na przykład zadeklarowanie innemu graczowi lub odwrotne włożenie kija do swojej torby).

**Kara za niepodjęcie działań natychmiastowych, aby wskazać każdy kij wykluczony z gry: dyskwalifikacja.**



Pełna wersja

Dodatkowe informacje na temat wykluczenia kija z gry na krótko przed rundą.

## 4.2 Piłki

### 4.2a Piłki dopuszczone do rozegrania rundy

Musisz używać piłki zgodnej z wymaganiami *reguł dotyczących sprzętu*. Możesz otrzymać dopuszczoną do gry piłkę od każdego, nawet od innego gracza na *polu*.

Jeżeli charakterystyki piłki zostały celowo zmienione to nie wolno wykonać nią *uderzenia*.

**Kara za wykonanie *uderzenia* niezgodnie z regułą 4.2a: dyskwalifikacja.**

### 4.2b Piłka rozpada się na części w czasie grania dołka



Pełna wersja

Więcej informacji o tym co zrobić, gdy piłka rozpada się na części podczas rozgrywania dołka.

### 4.2c Piłka pęknięta lub pocięta podczas grania dołka

Jeżeli jesteś przekonany, że Twoja piłka jest pęknięta lub pocięta podczas rozgrywania dołka, możesz podnieść piłkę, aby ją obejrzeć. Najpierw musisz *zaznaczyć* miejsce położenia piłki i potem podnieść ją bez czyszczenia (**z wyjątkiem *putting greenu***).

Jeżeli podniesiesz swoją piłkę nie mając racjonalnych przestanek, nie *zaznaczysz* miejsca piłki przed jej podniesieniem lub oczyścisz ją, gdy nie jest to dozwolone, podlegasz karze **jednego uderzenia**.

Możesz *zastąpić* swoją piłkę inną piłką (przez *umieszczenie jej w pierwotnym położeniu*) tylko, jeżeli wyraźnie widać, że Twoja piłka jest przecięta lub pęknięta a uszkodzenie powstało podczas rozgrywania dołka – **ale** nie, gdy jest tylko porysowana, zadrapana lub farba się wytarła lub zmieniła kolor.

**Kara za granie niewłaściwie zastąpioną piłką lub zagranie piłki z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 4.2c: kara główna.**

## 4.3 Użycie sprzętu

Regułę 4.3 stosuje się do wszystkich typów *sprzętu*, którego możesz używać podczas *rundy*.

Ta reguła dotyczy tylko sposobu użycia *sprzętu*. Nie ma ograniczenia ilości *sprzętu*, który gracz może mieć ze sobą podczas *rundy*.

### 4.3a Dozwolone i zabronione użycie sprzętu.

Możesz korzystać z pomocy *sprzętu* podczas grania *rundy*, **pod warunkiem**, że nie uzyskasz potencjalnej przewagi przez:

- używanie *sprzętu* (innego niż kij lub piłka), który sztucznie eliminuje lub redukuje brak potrzebnej umiejętności lub oceny, które są niezbędne podczas gry, lub
- używanie *sprzętu* (również kija lub piłki) w nienormalny sposób podczas wykonywania *uderzenia*. „Nienormalny sposób”, oznacza sposób, który zasadniczo różni się od zamierzonego użycia i zwykle nie jest uznawany za część gry w golfa.

 Pełna wersja

Zobacz typowe przykłady dozwolonego i niedozwolonego użycia typowego sprzętu podczas rundy, takiego jak sprzęt do pomiaru odległości lub wiatru, sprzętu zalecanego przez klub lub korzystanie z pomocy treningowej.

### 4.3b Użycie sprzętu z powodu wskazań medycznych

 Pełna wersja

Zobacz informacje o wymaganiach użycia sprzętu z powodów medycznych i czynników, które *komitet* powinien wziąć pod uwagę.

#### Kara za naruszenie reguły 4.3:

- **Kara za pierwsze naruszenie: kara główna.**
- **Kara za drugie naruszenie: dyskwalifikacja.** Występuje ograniczona liczba sytuacji, w których drugie naruszenie jest traktowane jako powiązane z pierwszym naruszeniem, a zatem ma zastosowanie tylko kara główna.



II

# Granie rundy i dołka

**REGUŁY 5-6**



## REGUŁA

## 5

## Granie rundy


**Cel reguły:** Reguła 5 opisuje, jak rozgrywać rundę – na przykład, gdzie i kiedy możesz trenować na polu przed i w czasie rundy, kiedy rozpoczyna się runda, a kiedy kończy i co się dzieje, kiedy gra jest zawieszona lub wznowiona. Oczekuje się od Ciebie:

- rozpoczynania każdej rundy o czasie oraz
- ciągłości grania i rozgrywania każdego dołka w szybkim tempie aż do zakończenia rundy.

Zaleca się, abyś wykonał uderzenie w ciągu mniej niż 40 sekund, a zwykle nawet dużo szybciej.

## 5.1 Znaczenie rundy

„Runda” to 18 lub mniej dołków rozgrywanych w kolejności ustalonej przez komitet.

 Pełna wersja [Dodatkowe informacje o znaczeniu rundy i stosowaniu reguł w razie przerwania gry lub gdy runda kończy się remisem.](#)

## 5.2 Trenowanie na polu przed lub pomiędzy rundami

„Trenowanie na *polu*” oznacza granie piłki gdziekolwiek lub testowanie powierzchni *putting greenu* dowolnego dołka przez toczenie piłki lub pocieranie powierzchni.

### 5.2a Match Play

Możesz trenować na *polu* przed *rundą* lub pomiędzy *rundami* rozgrywek *match play*.



## 5.2b Stroke play

W dniu zawodów *stroke play*:

- Nie wolno Ci trenować na *polu* przed *rundą*, z **wyjątkiem** ćwiczenia puttowania i czipowania na lub w pobliżu swojego pierwszego *obszaru tee* i trenowania na dowolnym terenie treningowym.
- W tym samym dniu, po zakończeniu swojej finałowej *rundy*, możesz trenować na *polu*.

### Kara za naruszenie reguły 5.2:

- Kara za pierwsze naruszenie: **kara główna** (zastosowana na pierwszym dołku).
- Kara za drugie naruszenie: **dyskwalifikacja**.

## 5.3 Rozpoczynanie i kończenie rundy

### 5.3a Kiedy rozpoczynać rundę

Musisz rozpocząć grę dokładnie o czasie (a nie przed nim).

**Kara za naruszenie reguły 5.3a: dyskwalifikacja, z wyjątkiem** tych trzech przypadków:

- **Wyjątek 1** – Przybywasz na miejsce startu, gotowy do gry, nie więcej niż pięć minut za późno: **kara główna** zastosowana do pierwszego dołka.
- **Wyjątek 2** – Rozpoczynasz nie więcej niż pięć minut za wcześniej: **kara główna** zastosowana do pierwszego dołka.
- **Wyjątek 3** – Komitet zdecydował, że **nadzwyczajne okoliczności uniemożliwiły Ci start o czasie**: nie ma żadnego naruszenia tej reguły i nie ma kary.

### 5.3b Kiedy runda się kończy



Pełna wersja

Zobacz informacje o tym, kiedy runda się kończy.

## 5.4 Granie w grupach

Musisz grać każdy dołek ze swoim *przeciwnikiem* w *match play* lub w tej samej grupie ustawionej przez *komitet* w *stroke play*.

**Kara za naruszenie reguły 5.4: dyskwalifikacja.**

## 5.5 Trenowanie podczas rundy lub w czasie przerwania gry

W czasie rozgrywania dołka i pomiędzy dwoma dołkami nie wolno Ci wykonywać *uderzeń* treningowych.

**Wyjątek** – Pomiędzy dołkami możesz trenować puttowanie lub czipowanie na lub w pobliżu *putting greenu* dołka właśnie zakończony i dowolnego *greenu* treningowego i *obszaru tee* następnego dołka. Jednakże takie *uderzenia* treningowe nie mogą być wykonywane z *bunkra* i nie mogą nadmiernie opóźniać gry.

**Kara naruszenie reguły 5.5: kara główna.** Jeżeli naruszenie nastąpiło pomiędzy dwoma dołkami, to karę dopisujesz do wyniku następnego dołka.



Pełna wersja

Zobacz informacje o trenowaniu podczas zawieszenia lub innego zatrzymania gry.

## 5.6 Nieuzasadnione opóźnianie; Szybkie tempo gry

### 5.6a Nieuzasadnione opóźnianie gry

Nie możesz w sposób nieuzasadniony opóźniać gry, zarówno podczas rozgrywania dołka, jak i pomiędzy dwoma dołkami.

**Kara za naruszenie reguły 5.6a:**

- **Kara za pierwsze przewinienie: jedno uderzenie karne.**
- **Kara za drugie przewinienie: kara główna.**
- **Kara za trzecie przewinienie: dyskwalifikacja.**

Jeżeli w sposób nieuzasadniony opóźniasz grę pomiędzy dwoma dołkami, to karę dopisujesz do wyniku następnego dołka.

## 5.6b Szybkie tempo gry

*Runda* golfa ma być grana w szybkim tempie.

Twoje tempo gry może mieć wpływ na czas rozgrywania *rund* przez innych graczy, zarówno należących do Twojej grupy jak i kolejnych grup.

Zachęcamy, aby przepuszczać szybsze grupy.

**Rekomendacje dotyczące tempa gry.** Powinieneś grać w szybkim tempie przez całą *rundę*, wraz z czasem na:

- przygotowanie i wykonanie *uderzenia*,
- przemieszczanie się pomiędzy *uderzeniami*,
- przejście do następnego *obszaru tee* po zakończeniu dołka.

Powinieneś przygotować się wcześniej do kolejnego *uderzenia* i być gotowym do gry, gdy nadejdzie Twoja kolej.

Gdy przychodzi Twoja kolej:

- Rekomendujemy, abyś wykonał *uderzenie* w ciągu mniej niż 40 sekund od momentu, gdy masz (lub powinieneś mieć) możliwość gry bez zakłóceń i rozpraszania Twojej uwagi,
- Należy grać zwykle szybciej niż zalecono powyżej.

**Granie poza kolejnością, aby przyspieszyć grę.** W *stroke play* graj „ready golf” w bezpieczny i odpowiedzialny sposób.

W *match play* Ty i Twój *przeciwnik* możecie uzgodnić, że jeden z was zagra poza kolejnością w celu zaoszczędzenia czasu.

## 5.7 Przerwanie gry; Wznowienie gry

### 5.7a Kiedy możesz lub musisz przerwać grę

Podczas *rundy*, nie możesz przerywać gry **za wyjątkiem** następujących przypadków:

- *Komitet* zawiesił grę.
- Uważasz, że występuje zagrożenie uderzeniem pioruna i w takim przypadku musisz zgłosić to *komitetowi*.
- W *match play*, razem z *przeciwnikiem* uzgodniliście przerwanie gry z dowolnego powodu, **chyba że** spowoduje to opóźnienie rozgrywek.

Jeżeli przerwiesz grę z przyczyny niewymienionej w regule lub nie zgłosisz tego faktu *Komitetowi*, to zostaniesz **zdyskwalifikowany**.

### 5.7b Jak postępować w przypadku zawieszenia gry przez komitet

Natychmiastowe zawieszenie (takie, kiedy zachodzi bezpośrednie niebezpieczeństwo). Jeżeli *komitet* ogłosi natychmiastowe zawieszenie gry, musisz natychmiast przerwać grę i nie wolno Ci wykonać żadnego *uderzenia* do momentu wznowienia gry przez *komitet*.

Normalne zawieszenie (na przykład z powodu zapadających ciemności lub pola nienadającego się do gry). Jeżeli wszyscy gracze z Twojej grupy znajdują się pomiędzy dwoma dołkami, to musicie przerwać grę i nie wolno Wam wykonać *uderzenia*, aby rozpocząć kolejny dołek, do momentu wznowienia gry przez *komitet*.

Jeżeli dowolny gracz z Twojej grupy rozpoczął dołek, to grupa może albo przerwać grę albo dokończyć dołek. Gdy Twoja grupa zakończy dołek lub przerwie grę przed zakończeniem dołka, to nie wolno wykonać *uderzenia* od momentu wznowienia gry przez *komitet*.

**Kara za naruszenie reguły 5.7b: dyskwalifikacja.**

### 5.7c Co zrobić, gdy gra zostaje wznowiona

Musisz wznowić grę o czasie ustalonym przez *komitet* i z miejsca, w którym gra została przerwana na dołku lub jeżeli Twoja grupa znajdowała się pomiędzy dołkami, to na następnym *obszarze tee*, nawet gdy gra została wznowiona w kolejnym dniu.

**Kara za naruszenie reguły 5.7c: dyskwalifikacja.**

### 5.7d Podniesienie piłki, kiedy gra jest przerwana; odłożenie i zastąpienie piłki, kiedy jest wznowiona

Kiedy gra zostaje przerwana na dołku zgodnie z tą regułą, możesz *zaznaczyć* położenie piłki i ją podnieść.

Przed lub po wznowieniu gry:

- Musisz odłożyć tę samą lub inną piłkę na miejsce (jeżeli nie jest ono znane to musi być określone w przybliżeniu).
- Jeżeli Twoja piłka nie była podniesiona po przerwaniu gry, możesz grać piłkę tak jak leży lub możesz *zaznaczyć* położenie piłki, podnieść ją i *odłożyć* tę lub inną piłkę na miejsce.

**Kara za granie piłki z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 5.7d: kara główna.**

**REGUŁA**  
**6**

## Rozgrywanie dołka

**Cel reguły:** Reguła 6 omawia rozgrywanie dołka – na przykład przedstawiając konkretne zasady dotyczące rozpoczynania dołka z obszaru tee, wymogu grania całego dołka tą samą piłką z wyjątkiem, gdy sytuacje dopuszczają zastąpienie piłki, kolejności grania (która jest ważniejsza w match play niż w stroke play) i zakończenia dołka.

### 6.1 Rozpoczęcie gry na dołku

#### 6.1a Kiedy rozpoczynasz dołek

Rozpoczynasz grę na dołku po wykonaniu *uderzenia* rozpoczynającego dołek.

#### 6.1b Piłka musi być zagrana z obszaru tee

Jeżeli rozpoczynając dołek zagrasz piłkę spoza *obszaru tee* (wraz ze startem z niewłaściwego zestawu tee markerów na tym samym dołku lub z innego dołka):

**Match play.** Nie ma kary i grasz piłkę tak jak leży, **ale** Twój *przeciwnik* może unieważnić *uderzenie* i w takim przypadku musisz zagrać z *obszaru tee*.



Pełna wersja

Zobacz informacje o anulowaniu uderzenia przez przeciwnika.

**Stroke play.** Otrzymujesz ***karę główną (kara dwóch uderzeń)*** i musisz naprawić błąd przez zagraniem piłki z *obszaru tee*. Jeżeli nie naprawisz błędu to zostajesz **zdyskwalifikowany**.



Pełna wersja

Zobacz informacje o statusie uderzeń wykonanych spoza obszaru tee i o dyskwalifikacji za nienaprawienie błędu.

## 6.2 Granie piłki z obszaru tee

### 6.2a Kiedy stosuje się reguły dotyczące obszaru tee

Reguły dotyczące *obszaru tee* stosuje się zawsze, gdy musisz lub możesz grać piłką z *obszaru tee*.



Pełna wersja

Zobacz informacje na temat stosowania reguł dotyczących obszaru tee.

### 6.2b Reguły dotyczące obszaru tee

Piłka jest w *obszarze tee*, jeżeli jakkolwiek jej część dotyka lub jest w dowolnej części *obszaru tee*. Możesz stać poza *obszarem tee* podczas wykonywania *uderzenia* w *obszarze tee*. Możesz grać piłką z kołeczka *tee* umieszczonego na ziemi lub z samej ziemi.

#### DIAGRAM 6.2b: KIEDY PIŁKA JEST W OBSZARZE TEE



Linia kropkowana określa granice obszaru tee (definicja obszaru tee).

Piłka znajduje się wewnątrz obszaru tee kiedy dowolna jej część dotyka lub jest na części obszaru tee.



Pełna wersja

Zobacz dodatkowe informacje o obszarze tee, wraz z pewnymi warunkami, które mogą być poprawiane, ograniczeniami dotyczącymi przesuwania tee markerów i traktowania piłki w spoczynku w obszarze tee po wykonaniu uderzenia.

## 6.3 Piłka użyta w czasie rozgrywania dołka

**Cel reguły:** Rozgrywanie dołka polega na wykonywaniu kolejnych uderzeń piłką od obszaru tee aż do putting greenu, a następnie wbicia jej do dołka. Po wyjściu z tee, zazwyczaj wymaga się od Ciebie, abyś grał dołek tą samą piłką aż do zakończenia dołka. Otrzymasz karę za wykonanie uderzenia niewłaściwą piłką lub piłką zastąpioną, gdy zastąpienie nie było dozwolone przez reguły.

### 6.3a Ukończenie dołka tą samą piłką, która została zagrana z obszaru tee

Możesz grać dowolną zatwierdzoną piłką, gdy rozpoczynasz dołek z obszaru tee i możesz zmieniać piłki pomiędzy dwoma dołkami.

Musisz umieścić tę samą *piłkę w dołku*, którą rozpoczynasz grę z obszaru tee, z **wyjątkiem**, gdy:

- ta piłka została *zgubiona* lub znalazła się *na aucie*, lub
- *zastąpiłeś* inną piłką (nieważne czy było to dozwolone czy też nie).

Na piłce, którą grasz powinieneś umieścić znak identyfikujący.

### 6.3b Zastąpienie inną piłką w czasie rozgrywania dołka

Gdy bierzesz uwolnienie przez *dropowanie* lub kładzenie piłki, możesz użyć albo piłki oryginalnej albo innej.

Gdy grasz ponownie z miejsca poprzedniego *uderzenia*, możesz użyć piłki oryginalnej albo innej piłki.

Gdy *odkładasz* piłkę na miejsce, to nie możesz *zastąpić* piłki i musisz użyć piłki oryginalnej, z pewnymi wyjątkami zawartymi w regule 14.2a.



Jeżeli wykonasz uderzenie niewłaściwie *zastąpioną* piłką:

- Otrzymujesz **karę główną**.
- W *stroke play*, musisz zakończyć grę na dołku niewłaściwie *zastąpioną* piłką.

### 6.3c Niewłaściwa piłka

Nie możesz wykonać *uderzenia niewłaściwą piłką*.



Pełna wersja

Zobacz informacje na temat wyjątku dotyczącego piłki poruszającej się w wodzie.

#### **Kara za zagranie niewłaściwą piłką: kara główna.**

W *match play*:

- Jeżeli Ty i *przeciwnik* zamienicie piłki podczas rozgrywania dołka, pierwszy z was, który wykonał *uderzenie niewłaściwą piłką* otrzymuje **karę główną (strata dołka)**.
- Gdy nie da się ustalić, który zagrał *niewłaściwą piłką* jako pierwszy, nie ma kary i gra na dołku musi być dokończona zamienionymi piłkami.

W *stroke play*, musisz naprawić błąd przez kontynuowanie gry piłką oryginalną tak jak leży lub wziąć uwolnienie zgodnie z regułami:

- *Uderzenie* wykonane *niewłaściwą piłką*, a także dowolna liczba uderzeń wykonana przed naprawieniem błędu, nie liczą się do wyniku.
- Jeżeli nie skorygujesz błędu przed wykonaniem *uderzenia* rozpoczynającego kolejny dołek, a na ostatnim dołku *rundy*, przed zwróceniem *karty wyników*, zostaniesz **zdyskwalifikowany**.

## 6.4 Kolejność gry podczas rozgrywania dołka

**Cel reguły:** Reguła 6.4 omawia kolejność gry na dołku. Kolejność grania z obszaru tee zależy od tego, kto ma przywilej gry, a potem zależy od tego, czyja piłka jest dalej od dołka.

- W match play kolejność grania jest fundamentem; jeżeli zagrasz poza kolejnością, przeciwnik może anulować to uderzenie a Ty będziesz musiał je powtórzyć.
- W stroke play nie ma kary za zagranie poza kolejnością, a Ty i inni gracze możecie i jesteście zachęceni do gry poza kolejnością, ale w sposób bezpieczny i odpowiedzialny.

### 6.4a Match Play

**Rozpoczynanie gry na pierwszym dołku.** Przywilej gry wynika z ustalonego porządku zgodnego z drabinką startową, uzgodnieniem lub losowaniem (na przykład rzut monetą).

**Rozpoczynanie gry na pozostałych dołkach.** Gracz, który wygrał dołek ma *przywilej* gry na kolejnym *obszarze tee*. Gdy dołek był zremisowany gracz mający przywilej gry na poprzednim *obszarze tee* nadal go zachowuje.

**Po rozpoczęciu gry na dołku przez obu graczy.** Piłka leżąca najdalej od dołka będzie grana jako pierwsza.

We wszystkich przypadkach, jeżeli zagrasz, kiedy była kolej *przeciwnika*, to nie ma kary i grasz piłkę tak jak leży, **ale** przeciwnik może anulować to *uderzenie*.

**Wyjątek – Uzgodnione granie poza kolejnością w celu zaoszczędzenia czasu:** Aby zaoszczędzić czas Ty i Twój *przeciwnik* możecie uzgodnić granie poza kolejnością.



Pełna wersja

Zobacz informacje o anulowaniu uderzenia przez przeciwnika.

## 6.4b Stroke Play

Rozpoczynanie gry na pierwszym dołku. Przywilej gry wynika z ustalonego porządku zgodnego z drabinką startową, uzgodnieniem lub losowaniem (na przykład rzut monetą).

### Rozpoczynanie gry na pozostałych dołkach.

- Gracz w danej grupie z najniższym wynikiem brutto na dołku ma *przywilej gry* na kolejnym dołku; gracz z drugim najniższym wynikiem brutto powinien zagrać jako następny; i tak dalej.
- Jeżeli dwóch lub więcej graczy ma ten sam wynik na dołku, to powinni grać w tej samej kolejności jak na poprzednim obszarze *tee*.
- *Przywilej gry* zależy od wyników brutto, nawet w rozgrywkach handicapowych.

Po rozpoczęciu gry na dołku przez wszystkich graczy. Piłka leżąca najdalej od *dołka* powinna być grana jako pierwsza.

We wszystkich przypadkach, nie ma kary, jeżeli zagrasz poza kolejnością, chyba że Ty i inny gracz uzgodnicie grę poza kolejnością, aby dać jednemu z was przewagę, wówczas każdy z was otrzyma ***kara główną (dwa uderzenia kary)***.

“Ready Golf”. W stroke play, jesteś zachęcany do grania poza kolejnością w sposób bezpieczny i odpowiedzialny, gdy:

- uzgodniłeś z innym graczem, że zrobicie tak z wygody lub aby zaoszczędzić czas,
- twoja piłka zatrzyma się bardzo blisko *dołka* i chciałbyś go *skończyć*, lub
- jesteś gotowy i możesz zagrać przed innym graczem, który powinien grać według normalnej kolejności, tak długo jak granie poza kolejnością nie zagraża, nie rozprasza ani nie przeszkadza innemu graczowi.

**Jednakże**, jeżeli gracz, którego jest kolej grania jest gotowy do gry i pokazuje, że może grać i chce grać pierwszy, to inni gracze powinni zasadniczo poczekać aż ten gracz zagra.



Pełna wersja

Zobacz informacje o kolejności gry, gdy gramy inną piłkę z obszaru tee, piłkę prowizoryczną lub gdy bierzemy uwolnienie.

## 6.5 Zakończenie gry na dołku



Pełna wersja

Zobacz informacje o tym, kiedy dołek jest zakończony.



# Granie piłki

## REGUŁY 7-11



**REGUŁA**  
**7**

## Szukanie piłki: znalezienie i identyfikacja piłki

**Cel reguły:** Reguła 7 pozwala na uzasadnione działania umożliwiające znalezienie piłki po każdym uderzeniu.

- Jednak musisz zachować ostrożność, gdyż możesz otrzymać karę za nadmierne działania powodujące poprawienie warunków wpływających na następne uderzenie.
- Nie otrzymasz kary, jeżeli piłka zostanie przypadkowo przemieszczona podczas szukania lub identyfikowania, ale musisz potem odłożyć ją na miejsce.

### 7.1 Jak szukać piłki w przepisowy sposób

#### 7.1a Możesz podjąć uzasadnione działania pozwalające znaleźć i zidentyfikować piłkę

Możesz szukać piłki w przepisowy sposób podejmując racjonalne działania, aby ją znaleźć i zidentyfikować, takie jak:

- odgarniać piasek i poruszać wodę,
- poruszać i odchyłać trawę, krzaki, gałęzie drzew i inne rosnące lub przyłączone naturalne obiekty, a także złamać te obiekty, ale tylko wtedy, gdy naruszenie będzie wynikiem innych uzasadnionych działań podjętych, aby znaleźć lub zidentyfikować piłkę.

Jeżeli podjęte działania prowadzone w przepisowy sposób *poprawią warunki wpływające na uderzenie* to nie ma kary. **Jednakże** jeżeli *poprawienie* było wynikiem nieadekwatnych działań, gracz otrzymuje **karę główną**.

## 7.1b Co zrobić, gdy piasek wpływający na położenie piłki gracza został odgarnięty podczas jej szukania i identyfikowania

Musisz odtworzyć pierwotne *położenie* piłki w piasku, **jednakże** możesz pozostawić widoczną część piłki, jeżeli piłka była zakryta piaskiem.

Jeżeli zagrasz piłkę bez odtworzenia pierwotnego *położenia*, otrzymujesz **karę główną**.

## 7.2 Jak zidentyfikować piłkę

Możesz zidentyfikować swoją leżącą piłkę, jeżeli obserwowałeś jej miejsce zatrzymania lub dzięki znakowi identyfikującemu.



Pełna wersja

Zobacz dodatkowe informacje, jak możesz zidentyfikować swoją piłkę.

## 7.3 Podniesienie piłki w celu jej zidentyfikowania

Jeżeli piłka może być Twoja, ale nie możesz jej zidentyfikować w jej aktualnym położeniu, możesz ją podnieść w celu zidentyfikowania.

**Jednakże**, położenie piłki musi zostać najpierw *zaznaczone*, a piłka nie może być oczyszczona bardziej niż jest to konieczne do jej identyfikacji (z wyjątkiem *putting green*).

Jeżeli podniesiona piłka jest Twoja lub jest piłką innego gracza, to musi być *odłożona* na swoje miejsce.

Jeżeli podniesiesz piłkę, gdy nie ma ku temu przesłanek, błędnie *zaznaczysz* położenie piłki przed jej podniesieniem lub wyczyścisz piłkę, gdy nie jest to dozwolone, otrzymujesz **karę jednego uderzenia**.

**Kara za grę niewłaściwie zastąpioną piłką lub zagranie piłki z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 7.3: kara główna.**

## 7.4 Piłka przypadkowo przemieszczona podczas jej szukania i identyfikowania

Nie ma kary, gdy Twoja piłka została przypadkowo *przemieszczona* przez Ciebie, *przeciwnika* lub inną osobę podczas jej szukania lub identyfikowania.

Jeżeli wystąpi taka sytuacja, piłka musi być *odłożona* na miejsce (jeżeli nie jest ono znane, to musi być określone w przybliżeniu). Postępujemy w następujący sposób:

- Jeżeli piłka leży na, pod lub przy *sztucznym utrudnieniu nieruchomym, integralnej części pola, obiekcie wyznaczającym granicę* lub rosnącym lub przyczepionym naturalnym obiekcie, piłka musi być *odłożona* na miejsce na, pod lub przy takim obiekcie.
- Jeżeli piłka była zasypana piaskiem, pierwotne *położenie* musi być odtworzone, a piłka musi być *odłożona* w to położenie. **Jednakże** możesz pozostawić małą widoczną część piłki, jeżeli piłka zostanie przykryta piaskiem.

**Kara za naruszenie reguły 7.4: kara główna.**



**REGUŁA**  
**8**

## Granie na takim polu jakie zastałeś

**Cel reguły:** Reguła 8 omawia główną zasadę gry: „graj na takim polu, jakie zastałeś”. Po zatrzymaniu piłki, zasadniczo akceptujesz warunki wpływające na uderzenie i nie poprawiasz ich przed uderzeniem. Jednakże, możesz podjąć pewne uzasadnione działania nawet jeżeli spowoduje to poprawienie tych warunków i istnieją ściśle określone okoliczności uzasadniające przywrócenie warunków bez kary po ich poprawieniu lub pogorszeniu.

### 8.1 Działania, które poprawiają warunki wpływające na uderzenie

Ta reguła ogranicza co możesz zrobić, aby *poprawić* dowolne „warunki wpływające na Twoje uderzenie” (zobacz w definicji listę działań, które są zabronione).

#### 8.1a Działania zabronione

**Oprócz** działań określonych w regule 8.1b, c i d, nie wolno podejmować następujących działań, o ile *poprawiają* one *warunki wpływające na Twoje uderzenie*:

- Przesuwać, odginać lub łamać rosnący lub przyczepiony *naturalny obiekt, sztuczne utrudnienie nieruchome, integralną część pola* lub obiekt wyznaczający granicę, lub teemarkery z *obszaru tee*, gdy piłka jest grana z *obszaru tee*.
- Przesuwać *naturalne utrudnienia ruchome* lub *sztuczne utrudnienia ruchome* na pozycję (na przykład, aby zbudować *ustawienie*).
- Poprawiać powierzchnię ziemi.
- Usuwać lub naciskać piasek lub luźną ziemię.
- Usuwać rosę, szron lub wodę.

**Kara za naruszenie reguły 8.1a: kara główna.**

## 8.1b Działania dozwolone

Podczas przygotowania do *uderzenia* lub jego wykonywania, możesz podjąć pewne działania, które nie skutkują karą, nawet gdy *poprawią warunki wpływające na Twoje uderzenie*:

- Przepisowo szukać piłki wykonując racjonalne działania w celu jej znalezienia i zidentyfikowania.
- Podejmować uzasadnione działania, aby usunąć *naturalne utrudnienia ruchome* lub *sztuczne utrudnienia ruchome*.
- Podejmować uzasadnione działania, aby *zaznaczyć* położenie piłki, a następnie ją podnieść i *odłożyć*.
- Dotykać lekko kijem ziemi tuż przed lub tuż za piłką (**jednakże** nie jest to dozwolone w *bunkrze*).
- Mocno opierać stopy podczas *ustawienia*, łącznie wkopywaniem stóp w piasek lub luźną ziemię.
- Przyjąć przepisowe *ustawienie* przez podjęcie uzasadnionych działań, umożliwiających *ustawienie*. **Jednakże**, jeżeli nie masz zagwarantowanego normalnego *ustawienia* i swingu, musisz jak najmniej ingerować w otoczenie, aby poradzić sobie z daną sytuacją.
- Wykonać *uderzenie* lub backswing uderzenia, które następnie jest wykonywane. **Jednakże**, kiedy piłka jest w *bunkrze*, niedozwolone jest dotykание piasku podczas backswingu.
- Na *putting greenie*, usunąć piasek oraz luźną ziemię i naprawić uszkodzenia.
- Przesunąć naturalny obiekt, aby stwierdzić, czy jest nieprzytwierdzony. Jednakże, jeżeli obiekt rośnie lub jest przytwierdzony, to musi pozostać bez zmian i powrócić do pierwotnego położenia tak szybko jak jest to możliwe.



Pełna wersja

Zobacz informacje o dopuszczalnych działaniach na obszarze tee i w bunkrze.

### 8.1c Uniknięcie kary przez odtworzenie poprawionych warunków naruszających regułę 8.1a

Występuje ograniczona liczba przypadków, gdy można uniknąć kary przez odtworzenie oryginalnych *warunków* sprzed wykonania uderzenia. Ustalenie czy poprawienie zostało wyeliminowane zależy od decyzji *komitetu*.



Pełna wersja

Zobacz dodatkowe informacje na temat uniknięcia kary przez odtworzenie poprawionych warunków.

### 8.1d Odtwarzanie pogorszonych warunków po zatrzymaniu piłki

Jeżeli *warunki* wpływające na Twoje uderzenie ulegną pogorszeniu przez innego gracza, zwierzę lub sztuczny przedmiot po tym, jak Twoja piłka się zatrzyma, to możesz przywrócić pierwotne *warunki* tak dokładnie, jak jest to możliwe. Jednakże, nie można przywrócić warunków, jeżeli zostały pogorszone przez Ciebie, naturalny obiekt lub *siły natury*.



Pełna wersja

Zobacz dodatkowe informacje na temat odtworzenia pogorszonych warunków po zatrzymaniu się Twojej piłki.

## 8.2 Celowe działania, aby zmienić inne warunki fizyczne wpływające na Twoją piłkę w spoczynku lub na wykonanie uderzenia przez Ciebie



Pełna wersja

Zobacz dodatkowe informacje na temat celowych działań podjętych w celu zmiany innych warunków fizycznych wpływających na Twoją piłkę, w tym wyjątek pozwalający na działania w celu dbania o pole.

## 8.3 Celowe działania, aby zmienić warunki fizyczne wpływające na piłkę w spoczynku należącą do innego gracza lub na wykonanie uderzenia przez innego gracza



Pełna wersja

Zobacz informacje na temat celowych działań podjętych w celu zmiany innych warunków fizycznych wpływających na piłkę w spoczynku należącą do innego gracza lub uderzenie, które będzie przez niego wykonane.

**REGUŁA**  
**9****Piłka grana tak jak leży; Piłka w spoczynku podniesiona lub przemieszczona**

**Cel reguły:** Reguła 9 omawia główną zasadę gry: „graj piłkę tak jak leży”.

- Jeżeli Twoja piłka zatrzyma się, a potem zostanie przemieszczona przez siły natury takie jak wiatr lub woda, zazwyczaj musisz grać ją z nowego miejsca.
- Jeżeli przed wykonaniem uderzenia, piłka w spoczynku zostanie podniesiona lub przemieszczona przez dowolną osobę lub czynnik zewnętrzny, to musi być odłożona na swoje miejsce.
- Powinieneś uważać, gdyż jeżeli spowodujesz przemieszczenie piłki w spoczynku swojej lub przeciwnika zazwyczaj otrzymasz karę (z wyjątkiem puttingu greenu).

**9.1 Piłka grana tak jak leży****9.1a Granie piłki z miejsca spoczynku**

Musisz grać piłkę tak jak leży na *polu*, **za wyjątkiem sytuacji** gdy reguły wymagają lub zezwalają:

- grać piłkę z innego miejsca na *polu*, lub
- podnieść piłkę, a potem *odłożyć* ją na miejsce.

**9.1b Co zrobić, gdy piłka przemieści się podczas backswingu lub uderzenia**

Jeżeli Twoja piłka zacznie się poruszać po rozpoczęciu *uderzenia* lub backswingu, a Ty kontynuujesz to *uderzenie*:

- Piłka nie może być *odłożona*, bez względu na to, co spowodowało *ruch*.
- Zamiast tego, musisz grać piłkę z miejsca spoczynku po *uderzeniu*.

- Jeżeli spowodujesz *przemieszczenie* piłki, zobacz w regule 9.4b czy wystąpi wtedy kara.

**Kara za granie niewłaściwie zastąpioną piłką lub zagranie piłki z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 9.1: kara główna.**

## 9.2 Podejmowanie decyzji, czy piłka się przemieściła i co było przyczyną przemieszczenia

### 9.2a Podejmowanie decyzji, czy piłka się przemieściła

Twoją leżącą piłkę traktuje się jako *przemieszczoną* tylko wtedy, gdy jest *wiadome lub w zasadzie pewne*, że to nastąpiło.

Jeżeli Twoja piłka mogła się *przemieścić*, ale nie jest to *wiadome lub w zasadzie pewne*, to traktuje się ją jako pozostającą w spoczynku i musisz ją grać tak jak leży.

### 9.2b Rozstrzygnięcie co spowodowało przemieszczenie piłki

W regułach występują tylko cztery możliwe przypadki *przemieszczenia* piłki w spoczynku, przed wykonaniem *uderzenia*:

- *siły natury*, takie jak wiatr i woda,
- Ty, wraz z Twoim *caddie*,
- *Twój przeciwnik w match play*, wraz z jego *caddie*, lub
- *czynnik zewnętrzny*, wraz z innym graczem w *stroke play*.

Uważa się, że Ty, *Twój przeciwnik* lub *czynnik zewnętrzny* mogliście spowodować *przemieszczenie* się piłki tylko wtedy, gdy jest *wiadome lub w zasadzie pewne*, że to nastąpiło. W przeciwnym wypadku uważa się, że piłka została *przemieszczona* przez *siły natury*.

## 9.3 Piłka przemieszczona przez siły natury

Jeżeli *siły natury* (takie jak wiatr lub woda) spowodują *przemieszczenie* Twojej piłki, to nie ma kary i Twoja piłka musi być grana z nowego miejsca.

**Wyjątek** – Jeżeli twoja piłka na *putting greenie* *przemieściła* się po jej podniesieniu i *odłożeniu*, to piłka musi być *odłożona* na miejsce (jeżeli nie jest ono znane to musi być określone w przybliżeniu).

**Kara za granie niewłaściwie zastąpioną piłką lub zagranie piłki z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 9.3: kara główna.**

## 9.4 Piłka podniesiona lub przemieszczona przez Ciebie

### 9.4a Kiedy podniesiona lub przemieszczona piłka musi być odłożona

Jeżeli Ty lub Twój *caddie* podniesiecie piłkę w spoczynku lub spowodujecie jej *przemieszczenie*, Twoja piłka musi być *odłożona* na miejsce (jeżeli nie jest ono znane to musi być określone w przybliżeniu), **z wyjątkiem** sytuacji:

- gdy Ty podnosisz piłkę zgodnie z regułą, aby wziąć uwolnienie lub *odłożyć* piłkę w inne miejsce, lub
- gdy Twoja piłka *przemieści* się zaraz po rozpoczęciu przez Ciebie *uderzenia* lub *backswingu*, a Ty kontynuujesz *uderzenie*.

### 9.4b Kara za podniesienie lub celowe dotknięcie piłki lub spowodowanie jej przemieszczenia

Jeżeli podniesiesz lub celowo dotkniesz swojej piłki w spoczynku lub spowodujesz jej *przemieszczenie*, otrzymujesz **karę jednego uderzenia**.


Jednakże istnieją cztery wyjątki, gdy nie otrzymasz kary:

**Wyjątek 1** – Gdy masz zezwolenie na podniesienie lub przemieszczenie piłki.

**Wyjątek 2** – Przypadkowo przemieścisz piłkę przed jej znalezieniem.

**Wyjątek 3** – Przypadkowo przemieścisz piłkę na putting greenie.

**Wyjątek 4** – Przypadkowo przemieścisz piłkę gdziekolwiek poza putting greenem, gdy ma zastosowanie inna reguła.

 Pełna wersja [Zobacz dodatkowe informacje na temat tych wyjątków.](#)

**Kara za granie niewłaściwie zastąpioną piłką lub granie piłki z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 9.4: kara główna.**

## 9.5 Piłka podniesiona lub przemieszczona przez Twojego przeciwnika w match play



Pełna wersja

Zobacz informacje na temat podniesienia lub przemieszczenia Twojej piłki przez Twojego przeciwnika w match play.

## 9.6 Piłka podniesiona lub przemieszczona przez czynnik zewnętrzny

Jeżeli jest wiadome lub w zasadzie pewne, że czynnik zewnętrzny podniósł lub przemieścił Twoją piłkę to nie ma kary. Piłka musi zostać odłożona na miejsce (jeżeli nie jest ono znane to musi być określone w przybliżeniu).

**Kara za granie niewłaściwie zastąpioną piłką lub granie piłki z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 9.6: kara główna.**

## 9.7 Znacznik podniesiony lub przemieszczony

### 9.7a Piłka lub znacznik muszą zostać odłożone

Jeżeli Twój znacznik zostanie podniesiony lub przemieszczony w dowolny sposób (w tym przez siły natury) zanim piłka zostanie odłożona, musisz

- odłożyć piłkę na miejsce (jeżeli nie jest ono znane to musi być określone w przybliżeniu) albo
- umieścić znacznik, aby zaznaczyć to miejsce.

### 9.7b Kara za podniesienie znacznika lub spowodowanie jego przemieszczenia

Jeżeli podniesiesz swój znacznik lub spowodujesz jego przemieszczenie przed odłożeniem piłki, to otrzymasz **jedno uderzenie karne**. Jeżeli Twój przeciwnik postąpi w ten sposób to też otrzyma **jedno uderzenie karne**.

**Wyjątek – Wyjątki reguły 9.4b i 9.5b dotyczą podnoszenia znacznika lub spowodowania jego przemieszczenia.**

**Kara za granie niewłaściwie zastąpioną piłką lub granie piłki z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 9.7: kara główna.**

**REGUŁA  
10**

## Przygotowanie do wykonania uderzenia; Porada i pomoc; Caddie; Caddies

**Cel reguły:** Reguła 10 omawia, jak przygotować się do uderzenia i jak je wykonać, w tym możliwość uzyskania porad i innej pomocy od innych (łącznie z caddie). Podstawową zasadą gry golfa jest poziom umiejętności i osobiste wyzwania.

### 10.1 Wykonywanie uderzenia

**Cel reguły:** Reguła 10.1 omawia, jak wykonać uderzenie i przedstawia zabronione działania podczas wykonywania uderzenia. Uderzenie jest wykonane w prawidłowy sposób, gdy piłkę uderza się główką kija. Podstawowym wymogiem jest kierowanie i kontrolowanie ruchu całego kija przez swobodny zamach bez podpierania.

#### 10.1a Poprawne uderzenie piłki

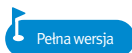
Podczas wykonywania *uderzenia*:

- Musisz poprawnie uderzyć piłkę główką kija w czasie chwilowego kontaktu i piłka nie może być popychana, podbierana ani ciągniona.
- Jeżeli Twój kij przypadkowo uderzy w piłkę więcej niż jeden raz, zaliczane jest tylko jedno uderzenie i nie ma kary.



## 10.1b Trwałe podparcie kija




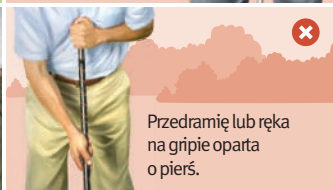
Podczas wykonywania *uderzenia*, nie możesz trwale podierać kija, zarówno bezpośrednio jak i pośrednio.



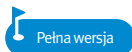
Pełna wersja

Zobacz dodatkowe informacje o trwałym podparciu kija, z wyjątkiem ręki lub kija dotykających ubrania bądź ciała.

### DIAGRAM 10.1b: TRWAŁE PODPARCIE KIJĄ

Dopuszczalne	Niedopuszczalne
 <p>Grip oparty o przedramię</p>	 <p>Kij oparty o brzuch</p>
 <p>Ani przedramię ani ręka na gripie nie dotykają ciała</p>	 <p>Przedramię lub ręka na gripie oparta o pierś.</p>

## 10.1c Wykonywanie uderzenia stojąc nad linią gry lub na niej



Pełna wersja

Zapoznaj się z zakazem i karą za wykonanie uderzenia podczas celowego stania nad linią gry lub na niej.

### 10.1d Zagranie poruszającej się piłki

Nie możesz *uderzyć* poruszającej się piłki.

**Jednakże** istnieją trzy **wyjątki**, kiedy nie ma kary:

**Wyjątek 1** – Piłka rozpoczęła ruch zaraz po rozpoczęciu przez gracza *backswingu* do uderzenia.

**Wyjątek 2** – Piłka spadająca z kołeczka *tee*.

**Wyjątek 3** – Piłka poruszająca się w wodzie.

**Kara za naruszenie reguły 10.1: kara główna.**

W *stroke play*, uderzenie wykonane z naruszeniem tej reguły jest ważne a Ty otrzymujesz **karę dwóch uderzeń**.

## 10.2 Porada i inna pomoc

**Cel reguły:** Podstawowym celem jest samodzielne decydowanie o strategii i taktyce gry. Tak więc istnieją granice udzielania porad i innej pomocy, jaką możesz uzyskać podczas rundy.

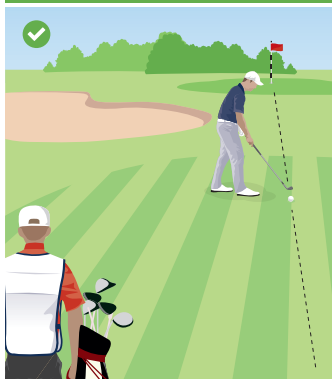
### 10.2a Porada

Podczas rundy, nie możesz:

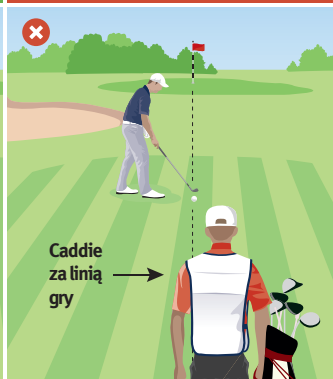
- udzielać porad komuś, kto uczestniczy w zawodach na *polu*,
- prosić o *poradę* kogoś innego niż *caddie*, lub
- dotykać *sprzętu* innego gracza, aby zdobyć informację, która mogła by być *poradą* od innego gracza, gdyby została udzielona lub uzyskana.

### 10.2b Inna pomoc

**Wskazywanie linii gry piłki gdziekolwiek poza *putting green*.** Jest to dopuszczalne, ale osoba wskazująca musi odejść lub przedmiot wskazujący musi zostać usunięty przed wykonaniem *uderzenia*.

**DIAGRAM 10.2b: CADDIE STOI NA LUB BLISKO LINII GRY ZA PIŁKĄ**
**Dopuszczalne**


Caddie nie stoi na lub blisko przedłużenia linii gry za piłką, kiedy gracz zaczyna ustawiać się do uderzenia i gwarantuje to, że caddie nie wejdzie na pozycję przed wykonaniem uderzenia i nie jest to naruszenie reguły 10.2b(4).

**Niedopuszczalne**


Caddie stoi na lub blisko przedłużenia linii gry za piłką kiedy gracz zaczyna ustawiać się do uderzenia i jest to naruszenie reguły 10.2b(4).

**Wskazywanie linii gry piłki na putting greenie.** To dopuszczalne w przypadku Ciebie i Twojego caddiego, **ale**:

- chociaż Ty i Twój caddie możecie dotykać *putting greenu* ręką, stopą lub trzymany przedmiotem, nie możecie *poprawiać warunków wpływających na Twoje uderzenie*,
- Ty lub Twój caddie nie możecie ustawić dowolnego przedmiotu na *putting greenie* lub poza nim, aby pokazać *linię gry*. Nie jest to dopuszczalne nawet, gdy przedmiot ten zostanie usunięty przed wykonaniem *uderzenia*.

W czasie wykonywania *uderzenia*, Twój *caddie* nie może celowo stać na Twojej *linii gry* lub blisko niej ani robić cokolwiek innego (na przykład pokazywać punkt na *putting greenie*) aby wskazać *linię gry*.

**Wyjątek – flaga przytrzymywania przez caddie:** *Caddie* może stać blisko lub na *linii gry* gracza podczas przytrzymywania *flagi*.

**Nie wolno umieszczać przedmiotu, który pomagałby podczas ustawiania.** Nie możesz ustawić się do *uderzenia* wykorzystując przedmiot, który został umieszczony w celu ustawienia prawidłowej linii stóp lub ciała.

**Ograniczenia dotyczące ustawienia się caddiego za Tobą.** Kiedy rozpoczniesz ustawianie do *uderzenia* i zanim wykonasz *uderzenie*:

- Twój *caddie* nie może celowo ustawić się na przedłużeniu lub w pobliżu *linii gry* za piłką z dowolnego powodu.
- Jeżeli *ustawisz* się do *uderzenia* z naruszeniem tej reguły, nie unikniesz kary, nawet gdy *caddie* odejdzie.

**Wyjątek – piłka na putting greenie:** Kiedy piłka jest na *putting greenie*, nie ma kary zgodnie z tą regułą, gdy przerwiesz *ustawianie* i zaczniesz je ponownie po odejściu *caddiego*.

**Fizyczna pomoc i osłona od czynników atmosferycznych.** Nie możesz wykonać *uderzenia*:

- podczas otrzymywania fizycznej pomocy od *caddiego* lub innej osoby, lub
- gdy *caddie*, inna osoba lub przedmiot celowo zapewniają osłonę od słońca, deszczu, wiatru lub innego czynnika.

**Kara za naruszenie reguły 10.2: kara główna.**

## 10.3 Caddie

**Cel reguły:** Możesz mieć caddiego do noszenia kijów, udzielania porad i pomocy w czasie rundy, ale są ograniczenia dotyczące jego działań. Jesteś odpowiedzialny za działania caddiego podczas rundy i otrzymasz karę, gdy Twój caddie naruszy regułę.

### 10.3a Caddie może Ci pomagać podczas rundy

Możesz mieć *caddiego* do noszenia, wożenia i zajmowania się kijami, udzielania *porad* i pomocy w inny dopuszczalny sposób, *lecz* nie możesz mieć więcej niż jednego *caddiego* w tym samym czasie lub chwilowo zmieniać *caddiego* w celu uzyskania porady od nowego *caddiego*.



Pełna wersja

Wyjaśnienia związane ze stosowaniem reguł podczas dzielenia caddie

#### Kara za naruszenie reguły 10.3a:

Otrzymasz **karę główną** za każdy dołek, na którym korzystałeś z więcej niż jednego *caddiego* naraz. Jeżeli naruszenie wystąpiło lub było kontynuowane pomiędzy dwoma dołkami, otrzymasz **karę główną** na następnym dołku.

### 10.3b Możliwe działania caddie



Pełna wersja

Zestawienie działań, które caddie może lub nie może wykonywać.

### 10.3c Odpowiadasz za działania i naruszenie reguł przez caddie

Ponosisz odpowiedzialność za działania Twojego *caddiego* zarówno podczas *rundy*, jednak nie przed ani po *rundzie*. Jeżeli działanie Twojego *caddiego* narusza regułę lub reguła została, by naruszona, gdyby działanie było podjęte przez Ciebie, to otrzymujesz karę zgodnie z tą regułą.

## REGUŁA 11

Piłka w ruchu przypadkowo uderza osobę, zwierzę lub przedmiot: celowe działania wpływające na piłkę w ruchu

**Cel reguły:** Reguła 11 omawia co zrobić, jeżeli Twoja piłka w ruchu uderzy osobę, zwierzę, sprzęt lub cokolwiek na polu. Kiedy zdarzy się to przypadkowo, nie ma kary i musisz zaakceptować wynik, bez względu na to, czy jest to korzystne czy nie i grać piłkę z miejsca, w którym się zatrzymała. Reguła 11 zabrania także podjęcia celowych działań mogących wpłynąć na zatrzymanie piłki w ruchu.

Regułę tę stosujemy w każdym czasie ruchu *piłki w grze* (niezależnie od tego, czy jest to po uderzeniu czy też przed), **z wyjątkiem** sytuacji, gdy piłka jest jeszcze w ruchu po *zdropowaniu* w *obszarze uwolnienia*. Taka sytuacja została omówiona w regule 14.3.

### 11.1 Piłka w ruchu przypadkowo uderza w osobę lub czynnik zewnętrzny

#### 11.1a Nie ma kary dla żadnego gracza

Jeżeli Twoja piłka w ruchu przypadkowo uderzy w osobę lub *czynnik zewnętrzny*, ale również w Ciebie, innego gracza lub *caddiego* lub w *sprzęt*, nie ma kary dla żadnego gracza.

**Wyjątek – piłka zagrana na putting greenie w stroke play:** Jeżeli Twoja piłka w ruchu uderzy w inną piłkę w spoczynku na *putting greenie*, a obie piłki leżały na *putting greenie* przed *uderzeniem*, otrzymujesz **karę główną (kara dwóch uderzeń)**.

#### 11.1b Piłka musi być grana tak jak leży

Jeżeli Twoja piłka w ruchu przypadkowo uderzy w jakąś osobę lub *czynnik zewnętrzny*, wtedy piłka musi być grana tak jak leży, **z wyjątkiem** dwóch sytuacji:

**Wyjątek 1** – Kiedy piłka zagrana spoza putting greenu zatrzyma się na dowolnej osobie, zwierzęciu lub ruchomym czynnikiem zewnętrznym.

**Wyjątek 2** – Kiedy piłka zagrana z putting greenu przypadkowo uderzy w dowolną osobę, zwierzę lub sztuczne utrudnienie ruchome (a także w inną piłkę w ruchu) na putting greenie.



Pełna wersja

Zobacz dodatkowe informacje o tych dwóch wyjątkach.

**Kara za granie niewłaściwie zastąpioną piłką lub zagraniem piłki z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 11.1: kara główna.**

## 11.2 Piłka w ruchu celowo odbita lub zatrzymana przez osobę

Jeżeli piłka w ruchu została celowo odbita lub zatrzymana przez gracza lub uderzyła w sprzęt, który postawiono celowo, to zwykle jest kara, a piłka nie może być zagrana tak jak leży.



Pełna wersja

Zobacz informacje skąd grać piłkę, która została celowo odbita lub zatrzymana i czy należy zastosować karę.

## 11.3 Celowe przestawienie przedmiotu lub poprawienie warunków, aby wpłynęły na piłkę w ruchu

Podczas ruchu piłki nie możesz celowo zmienić fizycznych warunków ani podnosić lub przesuwac *naturalnych utrudnień ruchomych* lub *sztucznych utrudnień ruchomych*, aby wpłynęły na miejsce zatrzymania się piłki.

**Wyjątek** – Możesz przesunąć usuniętą *flagę*, piłkę leżącą na *putting greenie* i dowolny *sprzęt* innego gracza (inny niż piłka leżąca wszędzie poza *putting greenem* lub *znacznik* gdziekolwiek na *polu*).

**Kara za naruszenie reguły 11.3: kara główna.**

Znaki Citi oraz Citi Handlowy stanowią zarejestrowane znaki towarowe Citigroup Inc., używane na podstawie licencji. Spółce Citigroup Inc. oraz jej spółkom zależnym przysługują również prawa do niektórych innych znaków towarowych tu użytych.





## Emerging Market Champions

citi handlowy

[citihandlowy.pl/emergingmarketchampions](http://citihandlowy.pl/emergingmarketchampions)

Citi Handlowy od lat wspiera polski biznes w międzynarodowej ekspansji i promuje Polskę wśród zagranicznych inwestorów.

Zapoznaj się z naszą ofertą Emerging Market Champions, która:

-  wspiera polskie przedsiębiorstwa w inwestowaniu za granicą
-  zachęca międzynarodowe firmy do inwestowania w Polskę.

## Skuteczne rozwiązania wspierające biznes

Sprawdź na:

[www.citihandlowy.pl/emergingmarketchampions](http://www.citihandlowy.pl/emergingmarketchampions)





**Od 25 lat  
zapewniamy bezpieczeństwo  
naszym Klientom**

[www.konsalnet.pl](http://www.konsalnet.pl)



 **KONSALNET**

# IV

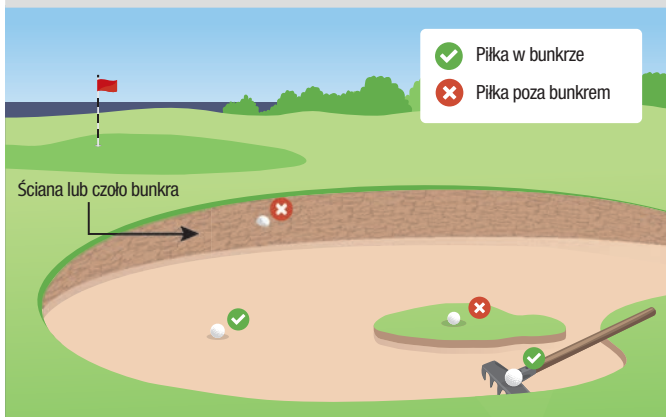
## Szczególne reguły dla bunkrów i putting greenów

### REGUŁY 12-13



**REGUŁA**  
**12****Bunkry**

**Cel reguły:** Reguła 12 jest szczególną regułą dotyczącą bunkrów, które są specjalnie przygotowanymi obszarami, przeznaczonymi do sprawdzenia Twoich umiejętności grania piłki z piasku. Żeby mieć pewność, że zmierzysz się z tym wyzwaniem, wprowadzono ograniczenia dotyczące dotyknięcia piasku przed wykonaniem uderzenia i miejsca, w którym można wziąć uwolnienie dla piłki w bunkrze.

**12.1 Kiedy piłka jest w bunkrze****DIAGRAM 12.1: KIEDY PIŁKA JEST W BUNKRZE**

Zgodnie z definicją bunkra i regułą 12.1 przedstawiono przykłady położenia piłki w bunkrze i poza nim.

Twoja piłka jest w *bunkrze*, gdy jakakolwiek jej część dotyka piasku na ziemi w obrębie *bunkra*.

Twoja piłka jest także w *bunkrze*, gdy znajduje się w obrębie *bunkra* i spoczywa:

- na ziemi, gdzie zwykle jest piasek, lub
- wewnątrz lub na: *naturalnym utrudnieniu ruchomym, sztucznym utrudnieniu ruchomym, nienormalnych warunkach na polu lub integralnej części pola w bunkrze*.

Jeżeli Twoja piłka leży na ziemi, na trawie, lub na innym rosnącym bądź przymocowanym naturalnym obiekcie w obrębie *bunkra* bez dotykania piasku, to piłka nie znajduje się w *bunkrze*.

## 12.2 Granie piłki w bunkrze

### 12.2a Usuwanie naturalnych utrudnień ruchomych i sztucznych utrudnień ruchomych

Przed zagranie piłki w *bunkrze*, możesz usunąć *naturalne utrudnienia ruchome* i *sztuczne utrudnienia ruchome*.

### 12.2b Ograniczenia dotykania piasku w bunkrze

Przed wykonaniem *uderzenia* piłki w *bunkrze* nie wolno:

- celowo dotykać piasku w *bunkrze* ręką, kijem, grabiami lub innym przedmiotem, aby sprawdzić stan piasku i uzyskać informacje przed wykonaniem *uderzenia*, lub
- dotykać piasku w *bunkrze* kijem:
  - » w miejscu tuż przed lub tuż za piłką (z wyjątkiem przepisowego szukania piłki lub podczas usuwania *naturalnego utrudnienia ruchomego* lub *sztucznego utrudnienia ruchomego*),
  - » podczas wykonywania *uderzenia* próbnego, lub
  - » podczas wykonywania backswingu przed *uderzeniem*.

**Z wyłączeniem** sytuacji przedstawionych w dwóch powyższych punktach, poniższe działania są dopuszczalne:

- wkopywanie się nogami podczas *ustawiania* się do zamachu próbnego lub *uderzenia*,
- zagrabienie *bunkra* w celu dbania o *pole*,
- umieszczenie kijów, *sprzętu* lub innych przedmiotów w *bunkrze* (przez ich rzucenie lub postawienie),
- mierzenie, *zaznaczanie*, podnoszenie, *odkładanie* lub podejmowanie innych działań zgodnych z regułą,
- opieranie się na kiju w celu odpoczynku, utrzymania równowagi lub zapobieżenia upadkowi, lub
- uderzanie piasku z frustracji lub złości.

**Jednakże** otrzymasz ***karę główną*** jeżeli dotykanie *piasku poprawi warunki wpływające na uderzenie*.

**Kara za naruszenie reguły 12.2: kara główna.**

### 12.3 Specjalne reguły uwolnienia dla piłki w bunkrze

Kiedy piłka jest w *bunkrze* to mają zastosowanie specjalne reguły uwolnienia od zakłócenia przez *nienormalne warunki na polu* (reguła 16.1c), zagrożenia przez niebezpieczne zwierzę (reguła 16.2) i dla piłki nie do zagrania (reguła 19.3).

**REGUŁA**  
**13****Putting green**

**Cel reguły:** Reguła 13 jest specjalną regułą dotyczącą putting greenów. Putting green jest obszarem specjalnie przygotowanym do grania piłki po ziemi i na każdym putting greenie jest dołek z flagą i dlatego obowiązują tu inne reguły niż na pozostałych obszarach pola.

**13.1 Działania dozwolone lub wymagane na putting greenie**

**Cel reguły:** Ta reguła pozwala na wykonywanie czynności, które nie są dozwolone poza putting greenem. Na putting greenie wolno Ci zaznaczyć, podnieść, oczyścić i odłożyć piłkę oraz naprawić uszkodzenia, usunąć piasek i luźną ziemię. Nie ma kary za przypadkowe przemieszczenie piłki lub znacznika.

**13.1a Kiedy piłka znajduje się na putting greenie**

Piłka jest na *putting greenie*, gdy jakkolwiek jej część:

- dotyka *putting greenu*, lub
- leży na czymś lub w czymś (na przykład na *naturalnym utrudnieniu ruchomym* lub *sztucznym utrudnieniu*) i znajduje się w obrębie *putting greenu*.

**13.1b Zaznaczanie, podnoszenie i czyszczenie piłki na putting greenie**

Piłka na *putting greenie* może być podniesiona i wyczyszczona. Położenie piłki musi być *zaznaczone* przed jej podniesieniem, a piłka musi być *odłożona*.

**13.1c Poprawianie dozwolone na putting greenie**

Podczas rundy możesz wykonać następujące dwie czynności na *putting greenie*, bez względu na to czy piłka jest na *putting greenie* czy poza nim:

- Możesz usunąć bez kary piasek i luźną ziemię z *putting greenu* (ale nie gdziekolwiek indziej na *polu*).
- Możesz naprawić bez kary uszkodzenia powierzchni *putting greenu*, podejmując uzasadnione działania, aby przywrócić możliwie pierwotny stan *putting greenu*, **ale** tylko:
  - » przy pomocy ręki, stopy lub innej części ciała lub zwykłego narzędzia do naprawy wgnieceń, *kołeczka tee*, kija lub podobnego zwykłego *sprzętu*,
  - » bez nieuzasadnionego opóźniania gry.

**Jednakże** jeżeli *poprawiasz putting green* podejmując działania wykraczające poza to, co jest uzasadnione do przywrócenia *putting greenu* do jego stanu pierwotnego, otrzymujesz **karę główną**.

„Uszkodzenie na *putting greenie*” oznacza dowolne uszkodzenie spowodowane przez człowieka lub *czynnik zewnętrzny*, takie jak:

- ślady po piłkach, uszkodzenia spowodowane przez buty (takie jak ślady po kołcach) i zarysowania lub wgniecenia spowodowane przez *sprzęt* lub *flagę*,
- stare zatyczki dołków, wstawki darni, łączenia ciętej trawy, zarysowania i wgniecenia od narzędzi konserwacyjnych i pojazdów,
- ścieżki *zwierząt* lub wgniecenia od kopyt,
- wbite przedmioty (na przykład kamyk, żołędź lub kołeczek tee).

**Jednakże** „uszkodzeniami na *putting greenie*” nie są uszkodzenia lub warunki, które powstały w wyniku:

- normalnych czynności konserwacyjnych w celu utrzymania odpowiednich warunków na *putting greenie* (takie jak aeracja i rowki cięcia pionowego),
- nawadniania lub deszczu lub innych *sił natury*,
- niedoskonałości naturalnej powierzchni (takich jak chwasty lub obszary gołego lub nierównomiernego wzrostu), lub
- naturalnego zużycia *dołka*.

### 13.1d Kiedy piłka lub znacznik zostaną przemieszczone na putting greenie

Nie ma kary, gdy Ty, Twój przeciwnik lub inny gracz w *stroke play* przypadkowo *przemieścicie* Twoją piłkę lub znacznik na *putting greenie*.

Musisz *odłożyć* piłkę na miejsce (jeżeli nie jest ono znane to musi być określone w przybliżeniu), lub *położyć znacznik*, aby zaznaczyć to oryginalne miejsce.

#### Wyjątek – Piłka musi być grana tak jak leży, gdy rozpoczęła przemieszczanie się podczas backswingu lub uderzenia, a uderzenie zostało wykonane.

Jeżeli *sily natury* spowodują *przemieszczenie* Twojej piłki na *putting greenie*, miejsce skąd musisz grać następane uderzenie zależy od tego, czy piłka była już podnoszona i *odkładana* na miejsce:

- Piłka była już podnoszona i odkładana. Twoja piłka musi być *odłożona* na miejsce (jeżeli nie jest ono znane to musi być określone w przybliżeniu).
- Piłka nie była jeszcze podnoszona ani odkładana. Twoja piłka musi być grana z nowego miejsca.

### 13.1e Nie wolno testować putting greenu

Jeżeli podczas *rundy* będziesz celowo pocierać powierzchnię lub toczyć piłki w celu testowania *putting greenu* lub *niewłaściwego greenu*, otrzymasz **karę główną**.

**Wyjątek – Dopuszczalne jest testowanie putting greenu dołka właśnie skończonego lub greenu treningowego pomiędzy dwoma dołkami.**

### 13.1f Uwolnienie musi być wzięte od niewłaściwego greenu

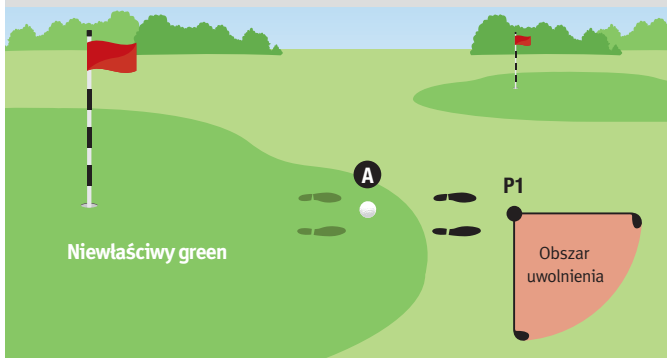
Zakłócenie zgodnie z tą regułą występuje, gdy Twoja piłka jest na *niewłaściwym greenie* lub *niewłaściwy green* fizycznie zakłóca obszar zamierzonego *ustawienia* lub obszar zamierzonego swingu. Kiedy występuje zakłócenie od *niewłaściwego greenu*, nie możesz grać piłki tak jak leży.

Wówczas musisz wziąć uwolnienie bez kary *dropując* oryginalną piłkę lub inną piłkę w *obszarze uwolnienia* jak pokazano na diagramie 13.1f.




Nie ma uwolnienia zgodnie z regułą 13.1f, gdy występuje zakłócenie tylko z powodu wyraźnie nieracjonalnego wyboru kija, sposobu ustawienia, swingu lub kierunku grania

DIAGRAM 13.1f: UWOLNIENIE OD NIEWŁAŚCIWEGO GREENU



W przypadku wystąpienia zakłócenia od niewłaściwego greenu musi być wzięte uwolnienie bez kary. W diagramie przyjęto układ dla gracza praworęcznego. Piłka A leży na niewłaściwym greenie, a najbliższy punkt całkowitego uwolnienia dla piłki A jest w punkcie P1.

Punkt odniesienia	Rozmiar obszaru uwolnienia	Ograniczenia dla obszaru uwolnienia
Najbliższy punkt całkowitego uwolnienia (P1).	Jedna długość kija od punktu uwolnienia. 	Obszar uwolnienia: <ul style="list-style-type: none"> <li>• musi być w obszarze głównym,</li> <li>• nie może być bliżej dotka niż punkt odniesienia.</li> </ul>
<b>Uwaga dla gracza:</b> Musisz wziąć całkowite uwolnienie od zakłócenia przez niewłaściwy green.		

**Kara za granie niewłaściwie zastąpioną piłką lub zagranie piłki z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 13.1: kara główna.**

## 13.2 Flaga

**Cel reguły:** Ta reguła omawia możliwe wybory związane z flagą. Możesz pozostawić flagę w dołku lub wyjąć ją z dołka (a także poprosić o przytrzymanie jej przez kogoś i usunięcie jej z dołka po zagranie piłki), lecz ta decyzja musi być podjęta przed wykonaniem uderzenia. Normalnie nie ma kary, gdy piłka w ruchu uderzy we flagę.

Regułę stosujemy do piłki zagranej z dowolnego miejsca na *polu*, obojętnie czy z *putting greenu* czy spoza niego.

### 13.2a Pozostawienie flagi w dołku

Jeżeli wykonasz *uderzenie z flagą* pozostawioną w *dołku*, a piłka w ruchu uderzy we *flagę*, to nie ma kary, a piłka musi być grana tak jak leży.

Decyzja o pozostawieniu flagi w dołku musi być podjęta zanim wykonasz *uderzenie*, albo pozostawisz *flagę w dołku* albo włożysz już wyjętą *do dołka*.

W każdym przypadku, nie wolno próbować uzyskać przewagi przez celowe ustawianie *flagi w dołku* w pozycji innej niż środkowa. Jeżeli tak zrobisz, a następnie poruszająca się piłka uderzy we *flagę*, to otrzymujesz ***karę główną***.



Pelna wersja

Zobacz informacje o przesunięciu lub wyjęciu flagi pozostawionej w dołku podczas poruszania się piłki.

### 13.2b Wymijanie flagi z dołka

Możesz wykonać *uderzenie z flagą* wyjętą z dołka, tak aby piłka w ruchu nie uderzyła we *flagę w dołku*.

Musisz zdecydować przed *uderzeniem* czy wyjmujesz *flagę* z *dołka* przed zagranieniem piłki czy też upoważniasz kogoś, aby przytrzymał *flagę*.



Pełna wersja

Zobacz informacje na temat sytuacji, w których uważa się, że masz prawo do przytrzymywania flagi oraz co zrobić, gdy Twoja piłka uderza we *flagę* lub osobę, która ją wyjmowała lub przytrzymywała.

### 13.2c Piłka opierająca się o flagę w dołku

Jeżeli piłka opiera się o *flagę* pozostawioną w *dołku* i dowolna część piłki jest w *dołku* poniżej powierzchni *putting greenu*, to przyjmuje się, że taka piłka wpadła *do dołka*.

Jeżeli żadna część piłki nie jest poniżej powierzchni *putting greenu*:

- Piłka nie wpadła *do dołka* i musi być grana tak jak leży.
- Jeżeli *flaga* jest wyjęta, a piłka przemieści się (nie ma znaczenia, czy piłka wpadnie *do dołka* czy wypadnie poza *dołek*) to nie ma kary i piłka musi być *odłożona* na krawędź *dołka*.

**Kara za granie niewłaściwie zastąpioną piłką lub zagranie piłki z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 13.2c: kara główna.**

## 13.3 Piłka na krawędzi dołka

### 13.3a Czas oczekiwania na wpadnięcie piłki znajdującej się na krawędzi dołka

Jeżeli dowolna część piłki znajduje się na krawędzi *dołka* otrzymujesz wystarczającą ilość czasu na dojście do *dołka* i potem dodatkowo 10 sekund na poczekanie i sprawdzenie czy piłka nie wpadnie do *dołka*.

Jeżeli piłka wpadnie do *dołka* w czasie oczekiwania, to uważa się, że piłka *wpadła do dołka* wbita poprzednim *uderzeniem*.

Jeżeli piłka nie wpadnie do *dołka* podczas oczekiwania:

- Uważa się, że piłka jest w spoczynku.
- Jeżeli piłka potem wpadnie do *dołka*, zanim zostanie zagrana, to uważa się, że piłka *wpadła do dołka* wbita poprzednim *uderzeniem*, **ale** dodaje się **jedno uderzenie kary** do wyniku na dołku.

### 13.3b Co zrobić, jeżeli piłka na krawędzi dołka zostanie podniesiona lub przemieszczona przed upływem czasu oczekiwania



Pełna wersja

Zobacz dodatkowe informacje na temat tego co zrobić, gdy piłka znajdująca się na krawędzi dołka zostanie podniesiona lub przemieszczona przed upływem 10 sekundowego czasu oczekiwania.

V

# Podnoszenie i przywrócenie piłki do gry

**REGUŁA 14**



**REGUŁA**  
**14**

Procedury dla piłki: zaznaczenie, podnoszenie i czyszczenie; Odkładanie na miejsce; Dropowanie w obszarze uwolnienia; Granie z niewłaściwego miejsca

**Cel reguły:** Reguła 14 omawia, kiedy i jak możesz zaznaczyć miejsce położenia piłki, podnieść ją i oczyścić i jak wprowadzić piłkę z powrotem do gry tak, żeby była grana z prawidłowego miejsca.

- Ta sama piłka musi być umieszczona w pierwotnym położeniu podczas odkładania po jej podniesieniu lub przemieszczeniu.
- Po wzięciu uwolnienia bez kary lub z karą, w określonym obszarze uwolnienia może być dropowana piłka zastąpiona lub piłka oryginalna.

Błąd podczas stosowania tej procedury może być naprawiony bez kary zanim zagrasz piłkę, ale otrzymasz karę, jeżeli zagrasz piłkę z niewłaściwego miejsca.

## 14.1 Zaznaczanie, podnoszenie i czyszczenie piłki

### 14.1a Położenie piłki musi być zaznaczone przed podniesieniem i odłożeniem

Przed podniesieniem piłki zgodnie z regułą, która wymaga *odłożenia piłki* na miejsce, musisz zaznaczyć miejsce w następujący sposób:

- Umieścić *znacznik* tuż za lub tuż obok piłki, lub
- Ustawić kij na ziemi tuż za lub tuż obok piłki.

Jeżeli podniesiesz piłkę bez *zaznaczenia* miejsca, *zaznaczysz* jej miejsce w niewłaściwy sposób lub wykonasz *uderzenie* z pozostawionym *znacznikiem* to otrzymujesz karę **jednego uderzenia**.

Kiedy bierzesz uwolnienie zgodnie z regułą, to nie wymaga się *zaznaczenia* położenia piłki przed podniesieniem.

## 14.1b Kto może podnieść piłkę

Twoja piłka może być podniesiona zgodnie z regułami tylko przez Ciebie lub przez upoważnioną osobę, **ale** to upoważnienie musi być udzielane za każdym razem przed podniesieniem piłki, a nie raz na całą *rundę*.

**Wyjątek – Twój caddie może podnosić piłkę na putting greenie bez upoważnienia.**

## 14.1c Czyszczenie podniesionej piłki

Kiedy podniesiesz piłkę z *putting greenu* zawsze możesz ją oczyścić. Piłka podniesiona poza *putting greenem* może być zawsze oczyszczona z **wyjątkiem** podniesienia:

- Aby zobaczyć, czy jest przecięta lub pęknięta - czyszczenie nie jest dozwolone.
- W celu identyfikacji - czyszczenie jest dozwolone tylko na potrzeby identyfikacji.
- Gdy zakłóca grę - czyszczenie nie jest dozwolone.
- Aby zobaczyć, czy leży w miejscu skąd dopuszczalne jest uwolnienie - czyszczenie nie jest dozwolone, chyba że weźmiesz potem uwolnienie zgodnie z regułą.

Jeżeli oczyścisz piłkę podniesioną, gdy nie jest to dozwolone, otrzymujesz **karę jednego uderzenia**.

## 14.2 Odkładanie piłki na miejsce

### 14.2a Należy użyć oryginalnej piłki

Gdy odkładasz piłkę po podniesieniu lub *przemieszczeniu*, to musisz użyć oryginalnej piłki.

**Wyjątek** – Można użyć innej piłki, gdy:

- oryginalna piłka nie może być odzyskana w rozsądny sposób w ciągu kilku sekund,
- oryginalna piłka jest przecięta lub pęknięta,
- gra została wznowiona po zawieszeniu, lub
- oryginalna piłka została zagrana przez innego gracza jako *niewłaściwa piłka*.

## 14.2b Kto musi odłożyć piłkę i jak ona musi być odłożona

Piłka musi być *odłożona* zgodnie z regułami tylko przez Ciebie lub osobę, która podniosła piłkę lub ją *przemieściła*.

Jeżeli zagrasz piłkę, która była *odłożona* w niewłaściwy sposób lub przez osobę niemającą pozwolenia aby to zrobić, otrzymujesz **karę jednego uderzenia**.

## 14.2c Miejsce, w które należy odłożyć piłkę

Piłka musi być *odłożona* na miejsce (jeżeli nie jest ono znane to musi być określone w przybliżeniu), chyba że musi być *odłożona* na inne miejsce zgodnie z regułami.

Jeżeli piłka leżała na, pod lub obok *sztucznego utrudnienia nieruchomego, integralnej części pola, obiektu wyznaczającego granicę* lub naturalnych elementów rosnących lub przytwierdzonych:

- „Miejsce” piłki wyznacza pionowy rzut na ziemię.
- Oznacza to, że piłka musi być *odłożona* na miejsce - na, pod lub obok tego obiektu.

## 14.2d Gdzie odłożyć piłkę, gdy pierwotne położenie zostało zmienione

Jeżeli *położenie* podniesionej lub *przemieszczonej* piłki, która musi być *odłożona* zostało zmienione, musisz *odłożyć* piłkę w następujący sposób:

- Piłka w piasku:
  - » Musisz odtworzyć oryginalne *położenie* tak dokładnie jak to jest możliwe.
  - » Po odtworzeniu *położenia*, jeżeli piłka była zakryta piaskiem, możesz pozostawić małą widoczną część piłki. Jeżeli odtworzenie położenia będzie niedokładne to wystąpi naruszenie reguły, a piłka będzie grana z *niewłaściwego miejsca*.



- Piłka gdziekolwiek poza piaskiem: musisz *odłożyć* piłkę umieszczając ją w najbliższym miejscu, które najbardziej przypomina *położenie* oryginalne a które jest:
  - » w odległości jednej *długości kija* od jej pierwotnego położenia (jeżeli nie jest ono znane to musi być określone w przybliżeniu),
  - » nie bliżej *dołka*,
  - » w tym samym *obszarze pola* jak to położenie.

Jeżeli wiesz, że pierwotne *położenie* zostało zmienione, ale nie wiesz, gdzie ono było, musisz określić w przybliżeniu pierwotne *położenie* i *odłożyć* piłkę.

**Wyjątek – Jeżeli położenie zostało zmienione podczas zatrzymania gry, a piłka została podniesiona, patrz reguła 5.7d.**

## 14.2e Co zrobić, gdy odłożona piłka nie chce pozostać w pierwotnym położeniu

Jeżeli próbujesz *odłożyć* piłkę, ale ona nie chce pozostać w pierwotnym położeniu, musisz spróbować zrobić to ponownie.

Jeżeli piłka ponownie nie chce pozostać w miejscu, musisz *odłożyć* piłkę umieszczając ją w najbliższym miejscu, gdzie piłka pozostanie w spoczynku, **ale** z następującymi ograniczeniami w zależności od lokalizacji oryginalnego miejsca.

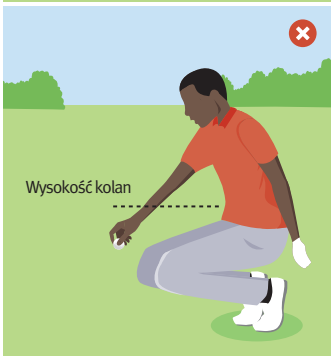
- To miejsce nie może być bliżej *dołka*.
- Oryginalne miejsce w *obszarze głównym* - najbliższy punkt musi być w *obszarze głównym*.
- Oryginalne miejsce w *bunkrze* lub w *obszarze kary* - najbliższy punkt może być zarówno w tym samym *bunkrze* lub w tym samym *obszarze kary*.
- Oryginalne miejsce na *putting greenie* - najbliższy punkt może być zarówno na *putting greenie* lub w *obszarze głównym*.

**Kara za granie niewłaściwie zastąpionej piłki lub zagranie piłki z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 14.2: kara główna.**

## DIAGRAM 14.3b: DROPOWANIE Z WYSOKOŚCI KOLAN

Dopuszczalna

Niedopuszczalna



Piłka musi być dropowana prosto w dół z wysokości kolan. „Wysokość kolan” oznacza wysokość kolana gracza w pozycji stojącej. Jednakże, gracz nie musi przyjąć pozycji stojącej podczas dropowania piłki.

## 14.3 Dropowanie piłki w obszarze uwolnienia

### 14.3a Można użyć piłki oryginalnej lub innej

Możesz użyć dowolnej piłki za każdym razem, kiedy *dropujesz* piłkę zgodnie z tą regułą.

### 14.3b Piłka musi być dropowana w prawidłowy sposób

Piłkę musisz *dropować* w prawidłowy sposób i dlatego muszą być spełnione trzy warunki:

- Musisz sam *dropować* piłkę (ani Twój *caddie* ani nikt inny nie może tego wykonać).
- Musisz puścić swobodnie piłkę z wysokości kolan tak, żeby piłka:
  - » spadła bezpośrednio w dół, nie możesz jej rzucić, podkręcać lub toczyć ani wykonać innych ruchów mogących wpłynąć na miejsce zatrzymania,
  - » nie dotknęła żadnej części ciała lub *sprzętu* przed uderzeniem w ziemię. „Wysokość kolan” oznacza wysokość kolan gracza w pozycji stojącej.
- Piłka musi być *dropowana* w *obszarze uwolnienia*. Podczas *dropowania* piłki możesz stać w obrębie lub poza *obszarem uwolnienia*.

Jeżeli piłka została *zdropowana* w niewłaściwy sposób naruszając jedno lub więcej z tych trzech wymagań, musisz ponownie prawidłowo *zdropować* piłkę i nie ma ograniczeń, co do liczby wykonanych prób.

Piłki *zdropowanej* w niewłaściwy sposób nie zalicza się do jednego z dwóch wymaganych *dropów* przed jej położeniem.



Pełna wersja

Zobacz informacje o wykonaniu uderzenia piłką *zdropowaną* w niewłaściwy sposób i czy wystąpi kara jednego uderzenia czy też kara główna.

### **14.3c Piłka zdropowana w sposób prawidłowy musi zatrzymać się w obszarze uwolnienia**

Tę regułę stosujemy tylko wtedy, gdy piłka została *zdropowana* w prawidłowy sposób zgodnie z regułą 14.3b.

**Po zakończeniu uwolnienia.** Uwolnienie zostaje zakończone, gdy *zdropowana* w prawidłowy sposób piłka zatrzyma się w *obszarze uwolnienia*.

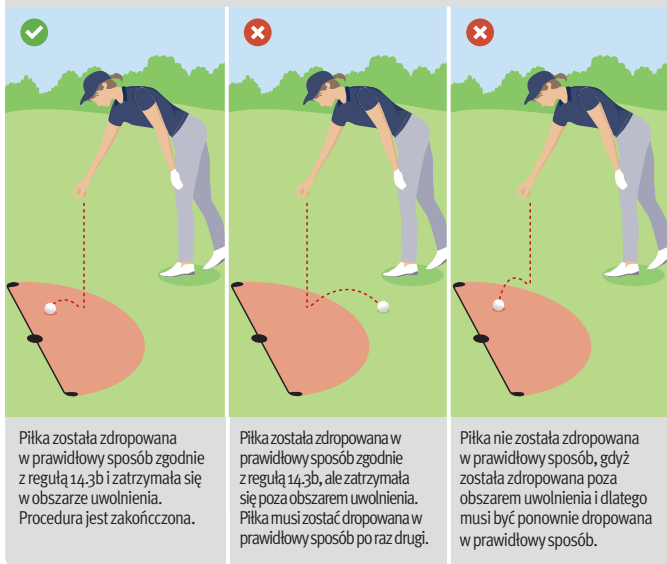
Nie ma znaczenia, czy piłka po uderzeniu w ziemię dotknęła osoby, sprzętu lub innego czynnika zewnętrznego przed zatrzymaniem:

- Jeżeli piłka zatrzymała się w *obszarze uwolnienia*, zakończyłeś uwolnienie i musisz grać piłkę tak jak leży.
- Jeżeli piłka zatrzyma się poza *obszarem uwolnienia*, zob. poniżej „Co zrobić, gdy piłka zdropowana w prawidłowy sposób zatrzyma się poza obszarem uwolnienia”.

W obu przypadkach, nie ma kary dla gracza.

**Wyjątek – Kiedy piłka prawidłowo zdropowana zostanie celowo odbita lub zatrzymana przez dowolną osobę.**


**DIAGRAM 14.3c: PIŁKA MUSI BYĆ ZDROPOWNANA I ZATRZYMAĆ SIĘ W OBSZARZE UWOLNIENIA.**



**Co zrobić, gdy prawidłowo zdropowana piłka zatrzyma się poza obszarem uwolnienia.** Musisz prawidłowo *dropować* piłkę drugi raz i jeżeli piłka ponownie zatrzyma się poza *obszarem uwolnienia*, musisz zakończyć ten proces uwolnienia przez:


- Położenie piłki w miejscu, w którym podczas drugiego *dropowania* piłka dotknęła ziemi.
- Jeżeli położona piłka nie pozostanie w spoczynku, to musisz umieścić ją w tym miejscu po raz drugi.
- Jeżeli położona piłka po raz drugi nie pozostanie w spoczynku, to musisz położyć piłkę w najbliższym miejscu, w którym pozostanie w spoczynku, stosując ograniczenia zawarte w regule 14.2e.

### 14.3d Co zrobić, gdy piłka prawidłowo zdropowana celowo zostanie odbita lub zatrzymana przez dowolną osobę

 Pełna wersja Zobacz informacje, co zrobić, gdy w prawidłowy sposób zdropowałeś swoją piłkę, ale została ona celowo odbita lub zatrzymana.

**Granie piłki z niewłaściwego miejsca lub granie piłki, która była położona zamiast dropowana jest naruszeniem reguły 14.3: kara główna.**


## 14.4 Kiedy piłka wraca do gry po tym jak piłka oryginalna przestała być piłką w grze

 Pełna wersja Zobacz informacje na temat tego, co się dzieje gdy Twoja piłka wraca do gry, wraz z zastąpieniem piłki, gdy było to niedozwolone lub gdy zastosowałeś niepoprawną procedurę.

## 14.5 Naprawienie błędu popełnionego podczas zastępowania, odkładania, dropowania lub kładzenia piłki,

Możesz podnieść piłkę bez kary i naprawić swój błąd przed zagranieniem piłki:

- Gdy zastąpiłeś piłkę oryginalną inną piłką, gdy było to niedozwolone.
- Gdy *odłożyłeś, zdropowałeś* lub *położyłeś* piłkę (1) w *niewłaściwym miejscu* lub piłka zatrzymała się w *niewłaściwym miejscu*, (2) w niewłaściwy sposób lub (3) przy zastosowaniu niewłaściwej procedury.

 Pełna wersja Zobacz dodatkowe informacje o poprawianiu błędów przed zagranieniem piłki

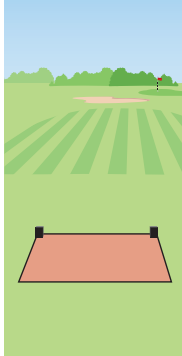
## 14.6 Wykonywanie następnego uderzenia z miejsca, w którym wykonano poprzednie uderzenie

Ta reguła ma zastosowanie, ilekroć wymaga się od Ciebie lub dopuszcza zgodnie z regułami wykonanie następnego *uderzenia* z poprzedniego miejsca (to znaczy, gdy bierzesz uwolnienie *uderzenia i odległości*, lub ponownie grasz po anulowanym lub niezaliczonym *uderzeniu*).

### DIAGRAM 14.6: WYKONANIE UDERZENIA Z POPRZEDNIEGO MIEJSCA

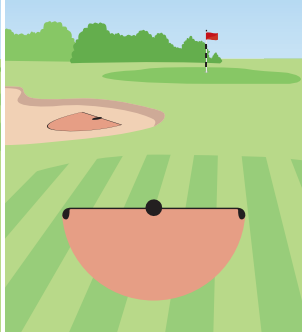
Kiedy wymaga się od ciebie lub dopuszcza wykonanie następnego uderzenia z poprzedniego miejsca grania, sposób wprowadzenia piłki do gry zależy od obszaru pola skąd poprzednie uderzenie zostało wykonane.

#### Obszar tee



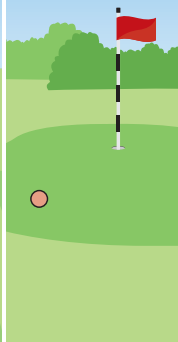
Poprzednie uderzenie zostało wykonane z obszaru tee, dlatego piłka musi być grana z dowolnego miejsca w obszarze tee.

#### Obszar główny, bunkier lub obszar karny



Poprzednie uderzenie zostało wykonane z obszaru głównego, bunkra lub obszaru kary, dlatego punkt odniesienia jest w miejscu poprzedniego uderzenia. Piłka jest dropowana w obszarze uwolnienia o długości jednego kija od punktu odniesienia, ale w tym samym obszarze pola co punkt odniesienia i nie bliżej dołka niż ten punkt.

#### Putting green



Poprzednie uderzenie zostało wykonane z putting green, dlatego piłka musi być położona na miejscu poprzedniego uderzenia.

### 14.6a Poprzednie uderzenie wykonano z obszaru tee

Piłka oryginalna lub inna musi być zagrana z dowolnego miejsca w *obszarze tee* (i może być ustawiona na *kołeczku tee*).

### 14.6b Poprzednie uderzenie wykonano z obszaru głównego, obszaru kary lub bunkra

Piłka oryginalna lub inna musi być *zdropowana* w tym *obszarze uwolnienia*:

- Punkt odniesienia: miejsce, z którego wykonano poprzednie *uderzenie* (jeżeli nie jest ono znane to musi być określone w przybliżeniu).
- Rozmiar obszaru uwolnienia mierzony od punktu odniesienia: jedna *długość kija*, **jednakże** z następującymi ograniczeniami:
- Ograniczenia lokalizacji *obszaru uwolnienia*:
  - » musi być w tym samym *obszarze pola*, *co punkt odniesienia*,
  - » nie może być bliżej *dołka* niż *punkt odniesienia*.

### 14.6c Poprzednie uderzenie wykonano z putting greenu

Piłka oryginalna lub inna piłka musi być położona w miejscu, z którego wykonano poprzednie uderzenie (jeżeli nie jest ono znane to musi być określone w przybliżeniu).

**Kara za naruszenie reguły 14.6: kara główna.**

## 14.7 Granie z niewłaściwego miejsca

### 14.7a Miejsce, skąd piłka musi być zagrana

Po rozpoczęciu dołka musisz wykonywać każde *uderzenie* z miejsca, w którym leży Twoja piłka, z **wyjątkiem** sytuacji, gdy reguły wymagają lub dopuszczają, abyś grał piłkę z innego miejsca.

**Kara za granie piłki z niewłaściwego miejsca niezgodne z regułą 14.7a: kara główna.**



## 14.7b Jak zakończyć dołek po zagranii z niewłaściwego miejsca w stroke play

Jeżeli zagrałeś z *niewłaściwego miejsca*, ale nie jest to *poważne naruszenie reguł*, otrzymujesz **karę główną** zgodnie z regułą 14.7 i musisz grać dołek piłką zagrana z *niewłaściwego miejsca*.

Jeżeli zagrałeś z *niewłaściwego miejsca* i jest to *poważne naruszenie reguł*, musisz naprawić błąd kończąc dołek piłką zagrana z prawidłowego miejsca. Jeżeli nie naprawisz naruszenia, to zostajesz **zdyskwalifikowany**.



Pełna wersja

Zobacz informacje, co zrobić, gdy zagranie z niewłaściwego miejsca jest poważnym naruszeniem, lub jeżeli nie jesteś pewien, czy było to poważne naruszenie.

VI

# Uwolnienie bez kary

**REGUŁY 15-16**



**REGUŁA  
15**

Uwolnienie od naturalnych utrudnień ruchomych i sztucznych utrudnień ruchomych (wraz z piłką lub znacznikiem pomagającym lub zakłócającym grę)

**Cel reguły:** Reguła 15 omawia kiedy i jak możesz wziąć uwolnienie bez kary od naturalnych utrudnień ruchomych i sztucznych utrudnień ruchomych.

- Ruchome naturalne i sztuczne obiekty nie są uważane za część wyzwań związanych z grą na polu i zwykle masz prawo je usunąć, gdy zakłócają grę.
- Musisz jednak zachować ostrożność usuwając naturalne utrudnienia ruchome w pobliżu swojej piłki poza putting greenem, ponieważ otrzymasz karę, jeżeli usunięcie ich spowoduje przemieszczenie piłki.

## 15.1 Naturalne utrudnienia ruchome

### 15.1a Usuwanie naturalnych utrudnień ruchomych

Możesz bez kary usunąć *naturalne utrudnienia ruchome* wszędzie na *polu* lub poza nim i możesz wykonać to w dowolny sposób (np.: ręką, stopą, kijem lub innym *sprzętem*).

**Jednakże** są dwa **wyjątki**:

**Wyjątek 1** – **Usuwanie naturalnych utrudnień ruchomych z miejsca, w które piłka musi być odłożona.**

**Wyjątek 2** – **Ograniczenia dotyczące celowego usuwania naturalnych utrudnień ruchomych w celu wptynięcia na ruch piłki.**



Pełna wersja

Zobacz dodatkowe informacje na temat wyjątków.

## 15.1b Przemieszczenie piłki podczas usuwania naturalnych utrudnień ruchomych

Jeżeli usuwanie *naturalnych utrudnień ruchomych* spowoduje *przemieszczenie* piłki, piłka musi być *odłożona* na miejsce (jeżeli nie jest ono znane to musi być określone w przybliżeniu).

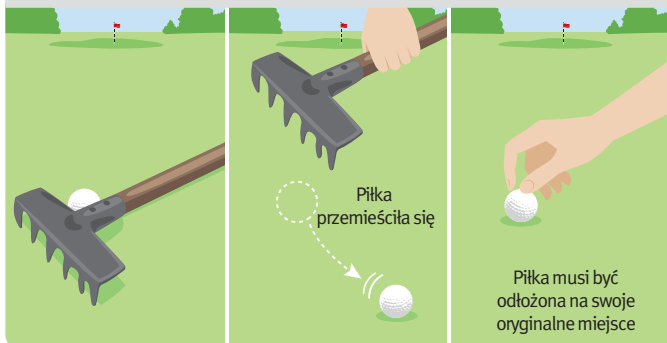
Jeżeli piłka w spoczynku została *przemieszczona* wszędzie poza *putting greenem* lub poza *obszarem tee* otrzymujesz **jedno uderzenie karne**.

## 15.2 Sztuczne utrudnienia ruchome

### 15.2a Uwolnienie od sztucznego utrudnienia ruchomego

Usuwanie sztucznego utrudnienia ruchomego. Możesz bez kary usunąć *sztuczne utrudnienia ruchome* gdziekolwiek na *polu* lub poza nim i możesz to zrobić w dowolny sposób.

DIAGRAM #1 15.2a: PIŁKA PRZEMIESZCZONA PODCZAS USUWANIA SZTUCZNEGO UTRUDNIENIA RUCHOMEGO (Z WYJĄTKIEM GDY JEST W LUB NA SZTUCZNYM UTRUDNIENIU)



Jeżeli piłka *przemieści* się w wyniku usuwania *sztucznego utrudnienia ruchomego* to nie ma kary, a piłka musi być *odłożona* na miejsce (jeżeli nie jest ono znane to musi być określone w przybliżeniu)

Jednak są dwa wyjątki:

**Wyjątek 1** – Kiedy piłka ma być grana z obszaru tee to tee markery nie mogą być przestawiane.

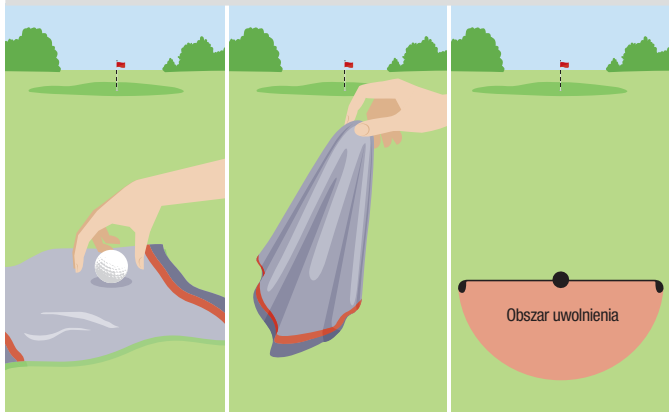
**Wyjątek 2** – Ograniczenia przy celowym usuwaniu sztucznego utrudnienia ruchomego powodującego przemieszczenie piłki.




Pełna wersja

[Zobacz dodatkowe informacje na temat wyjątków.](#)

Kiedy piłka leży w lub na sztucznym utrudnieniu ruchomym wszędzie na polu z wyjątkiem putting greenu. Możesz wziąć uwolnienie bez kary przez podniesienie piłki, usunięcie *sztucznego utrudnienia ruchomego* i *dropowanie* piłki oryginalnej lub innej w *obszarze uwolnienia* jak pokazuje diagram nr 2 15.2a.

**DIAGRAM #2 15.2a: PIŁKA W LUB NA SZTUCZNYM UTRUDNIENIU RUCHOMYM**


Kiedy piłka jest w lub na sztucznym utrudnieniu ruchomym (np. ręczniku) gdziekolwiek na polu, to może być wzięte uwolnienie bez kary. Wtedy podnosimy piłkę, usuwamy sztuczne utrudnienie ruchome i dropujemy tę samą lub inną piłkę na polu, za wyjątkiem puttingu greenie.

Punkt odniesienia	Rozmiar obszaru uwolnienia	Ograniczenia dla obszaru uwolnienia
Przybliżony punkt odniesienia tuż pod miejscem, gdzie piłka leżała w lub na sztucznym utrudnieniu ruchomym	Jedna długość kija od punktu odniesienia 	Obszar uwolnienia: <ul style="list-style-type: none"> <li>• musi być w tym samym obszarze co punkt odniesienia,</li> <li>• nie może być bliżej dołka niż punkt odniesienia.</li> </ul>



Pełna wersja

Zobacz informacje, jak wziąć uwolnienie bez kary, kiedy piłka znajduje się na sztucznym utrudnieniu ruchomym na puttingu greenie.

## 15.2b Uwolnienie dla piłki nie znalezionej w lub na sztucznym utrudnieniu ruchomym



Pełna wersja

Zobacz informacje, jak wziąć uwolnienie, kiedy piłka znajduje się w lub na sztucznym utrudnieniu ruchomym, ale nie została znaleziona.

**Kara za granie piłki z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 15.2: kara główna.**

## 15.3 Piłka lub znacznik pomagający lub przeszkadzający w grze

### 15.3a Piłka na putting greenie pomagająca w grze

Ta reguła dotyczy tylko piłki leżącej na *putting greenie*.

Jeżeli masz uzasadnione przekonanie, że piłka na *putting greenie* może pomóc komukolwiek w grze (na przykład wystąpi możliwość zatrzymanie piłki w pobliżu *dołka*), możesz *zaznaczyć* miejsce piłki i podnieść ją, gdy jest to Twoja piłka, lub jeżeli piłka należy do innego gracza zażądać, aby *zaznaczył* pozycję i podniósł piłkę.

Tylko w *stroke play*:

- gracz, od którego wymaga się podniesienia piłki, może zamiast tego sam zagrać pierwszy,
- jeżeli dwóch lub więcej graczy uzgodni pozostawienie piłki w miejscu, aby pomogła jednemu z nich, i gracz wykona następnie uderzenie z pomagającą piłką pozostawioną w tym miejscu, to każdy z uzgadniających graczy otrzyma **kare główną (karę dwóch uderzeń)**.

### 15.3b Piłka przeszkadzająca w grze gdziekolwiek na polu

Jeżeli inny gracz ma uzasadnione przekonanie, że Twoja piłka może przeszkadzać mu w grze:

- Inny gracz może poprosić o *zaznaczenie* i podniesienie piłki, ale piłka nie może być oczyszczona (z **wyjątkiem** podnoszenia na *putting greenie*).
- Jeżeli nie *zaznaczysz* położenia przed podniesieniem piłki lub wyczyścisz podniesioną piłkę, kiedy nie jest to dopuszczalne, otrzymujesz **jedno uderzenie kary**.
- Tylko w *stroke play*, jeżeli jest wymagane od Ciebie podniesienie piłki zgodnie z regułą, możesz wówczas zagrać pierwszy.

Nie wolno Ci podnieść piłki zgodnie z tą regułą tylko dlatego, że uważasz, że ta piłka mogłaby przeszkadzać w grze innemu graczowi.

Jeżeli podniesiesz piłkę, kiedy nie było to wymagane przez drugiego gracza (z **wyjątkiem** podniesienia piłki na *putting greenie*), to otrzymujesz **jedno uderzenie kary**.

### 15.3c Znacznik pomagający lub przeszkadzający w grze

Jeżeli *znacznik* może pomagać lub przeszkadzać w grze, możesz:

- przesunąć własny *znacznik* poza linię albo
- jeżeli *znacznik* należy do innego gracza, poprosić tego gracza, aby przesunął *znacznik* poza linię, z tych samych powodów, z których możesz poprosić o podniesienie piłki.

*Znacznik* musi być przesunięty poza linię na nowe miejsce odmierzone od oryginalnego miejsca, na przykład używając do odmierzenia jednej lub więcej długości główek kija.

**Kara za naruszenie reguły 15.3: kara główna.**

**Kara za granie niewłaściwie zastąpioną piłką lub zagranie piłki z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 15.3: kara główna.**



## REGUŁA 16

Uwolnienie od nienormalnych warunków na polu (w tym sztucznych utrudnień nieruchomych), zagrożenia od niebezpiecznych zwierząt, wbitej piłki

**Cel reguły:** Reguła 16 omawia, kiedy i jak możesz wziąć uwolnienie bez kary przez zagranie piłki z innego miejsca, na przykład, gdy występuje zakłócenie od nienormalnych warunków na polu lub zagrożenie od niebezpiecznych zwierząt.

- Te warunki nie są uważane za część wyzwań związanych z grą na polu i generalnie dopuszcza się uwolnienie bez kary z wyjątkiem obszaru kary.
- Zwykle bierzesz uwolnienie dropując piłkę w obszarze uwolnienia opierając się na najbliższym punkcie całkowitego uwolnienia.

Ta reguła omawia również uwolnienie bez kary od wbitej piłki we własnym pitch marku w obszarze głównym.

### 16.1 Nienormalne warunki na polu (w tym sztuczne utrudnienia nieruchome)

Ta reguła omawia dopuszczalne uwolnienie bez kary w przypadku zakłóceń od *dziur zrobionych przez zwierzęta, terenu w naprawie, sztucznego utrudnienia nieruchomego lub tymczasowej wody*.

Te zakłócenia wspólnie nazwano *nienormalnymi warunkami na polu*, ale każde z nich ma własną definicję.

## 16.1a Kiedy uwolnienie jest dozwolone

Zakłócenie występuje, gdy spełniony jest jeden z poniższych elementów:

- piłka dotyka lub znajduje się wewnątrz lub na *nienormalnych warunkach na polu*,
- *nienormalne warunki na polu* fizycznie zakłócają Twój obszar zamierzonego *ustawienia* lub Twój obszar zamierzonego swingu, lub
- *nienormalne warunki na polu* znajdujące się na lub poza *putting greenem* zakłócają *linię gry* tylko wtedy, gdy piłka leży na *putting greenie*.

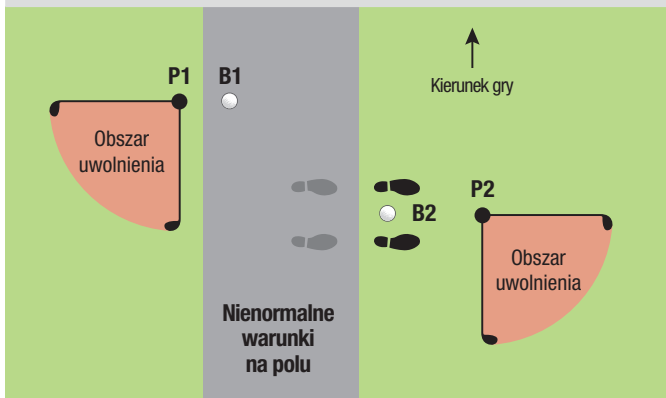
Nie ma uwolnienia bez kary od zakłócenia przez *nienormalne warunki na polu*, gdy znajdują się one na *aucie* lub piłka znajduje się w *obszarze kary*.

### Nie ma uwolnienia, gdy wyraźnie nieracjonalne jest granie piłki.

Nie ma uwolnienia:

- kiedy granie piłki tak jak leży byłoby wyraźnie nieracjonalne z powodu czegoś innego niż *nienormalne warunki na polu* (takie, gdy stoisz w *tymczasowej wodzie* lub na *sztucznym utrudnieniu nieruchomym*, ale nie mógłbyś wykonać *uderzenia* z powodu położenia piłki w krzaku), lub
- kiedy zakłócenie występuje tylko z powodu wyboru przez ciebie kija, sposobu *stania* lub swingu lub kierunku gry, który jest wyraźnie nieracjonalny w danych warunkach.

**DIAGRAM 16.1a: UWOLNIENIE BEZ KARY OD NIENORMALNYCH WARUNKÓW NA POLU W OBSZARZE GŁÓWNYM**

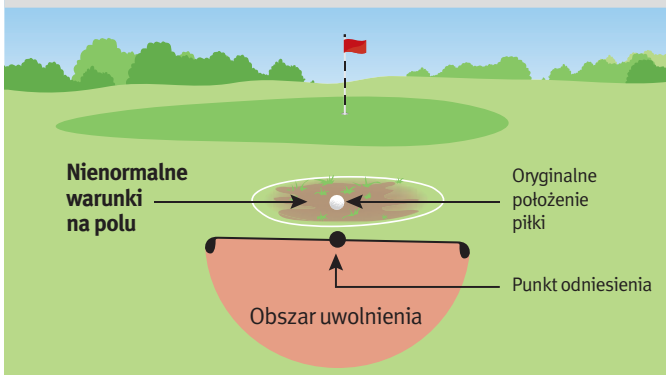


W diagramie przyjęto, że gracz jest praworęczny. Dozwolone jest uwolnienie bez kary od zakłócenia przez nienormalne warunki na polu (ACC) oraz od sztucznego utrudnienia nieruchomego, kiedy piłka dotyka lub leży w lub na tym zakłóceniu (B1), lub gdy to zakłócenie przeszkadza w obszarze zamierzonego ustawienia (B2) lub swingu. Najbliższy punkt całkowitego uwolnienia dla piłki w B1 jest w punkcie P1 i jest bardzo blisko zakłócenia. Dla piłki w punkcie B2 najbliższy punkt całkowitego uwolnienia jest w P2 i jest dalej od zakłócenia, gdyż w ustawieniu nie może przeszkadzać ACC.


## 16.1b Uwolnienie dla piłki w obszarze głównym

Jeżeli piłka znajduje się w *obszarze głównym* i występuje tam zakłócenie od *nienormalnych warunków na polu*, możesz wziąć uwolnienie bez kary *dropując* piłkę oryginalną lub inną piłkę tak jak pokazuje rysunek 16.1b.

**DIAGRAM 16.1b: UWOLNIENIE BEZ KARY OD NIENORMALNYCH WARUNKÓW NA POLU W OBSZARZE GŁÓWNYM**



Dopuszczalnie jest uwolnienie bez kary, gdy piłka leży w obszarze głównym i występują zakłócenia od nienormalnych warunków na polu. Najbliższy punkt całkowitego uwolnienia powinien być określony, a piłka musi być dropowana i zagrana z obszaru uwolnienia.

Punkt odniesienia	Rozmiar obszaru uwolnienia	Ograniczenia dla obszaru uwolnienia
Najbliższy punkt całkowitego uwolnienia.	Jedna długość kija od punktu odniesienia. 	Obszar uwolnienia: <ul style="list-style-type: none"> <li>• musi być w tym samym obszarze co punkt odniesienia,</li> <li>• nie może być bliżej dołka niż punkt odniesienia.</li> </ul>

### Uwaga dla gracza:

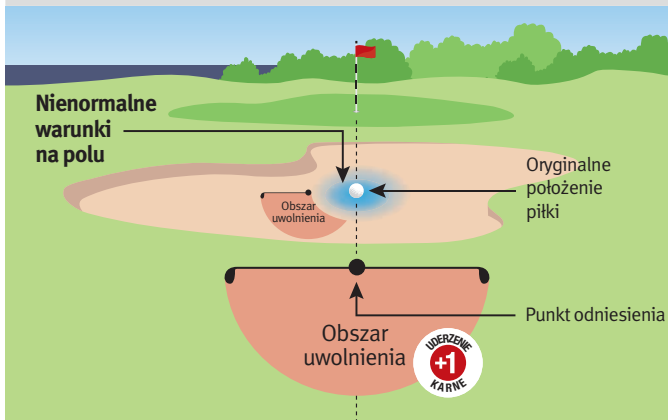
Musi wziąć całkowite uwolnienie od zakłócenia przez nienormalne warunki na polu.

## 16.1c Uwolnienie dla piłki w bunkrze


Jeżeli Twoja piłka znajduje się w *bunkrze* i występuje tam zakłócenie od *nienormalnych warunków na polu*, możesz wziąć:

- Uwolnienie bez kary: Zgodnie z regułą 16.1b, **z wyjątkiem:**
  - » *Najbliższy punkt całkowitego uwolnienia i obszar uwolnienia* muszą być w *bunkrze*.
  - » Jeżeli nie można wyznaczyć *najbliższego punktu całkowitego uwolnienia w bunkrze*, możesz wziąć to uwolnienie korzystając z *punktu maksymalnego dopuszczalnego uwolnienia w bunkrze* jako punktu odniesienia.
- Uwolnienie z karą przez zagranie poza bunkrem (w tył na linii uwolnienia): **z karą jednego uderzenia**, możesz *dropować* piłkę tak jak pokazuje diagram 16.1c.

### DIAGRAM 16.1c: UWOLNIENIE OD NIENORMALNYCH WARUNKÓW NA POLU W BUNKRZE



Na rysunku przyjęto układ dla gracza praworęcznego. Kiedy występuje uwolnienie zakłócenia przez nienormalne warunki na polu w bunkrze, to bez kary może być wzięte tylko w bunkrze zgodnie z regułą 16.1b. Natomiast w przypadku wzięcia uwolnienia od tych zakłóceń poza bunkrem to gracz otrzymuje karę jednego uderzenia. Uwolnienie poza bunkrem opiera się na linii odniesienia idącej prosto w tył od dołka przez oryginalne położenie piłki w bunkrze.

Punkt odniesienia	Rozmiar obszaru uwolnienia	Ograniczenia dla obszaru uwolnienia
Punkt na polu poza bunkrem wybrany przez gracza, który jest na linii odniesienia i jest dalej od dołka niż oryginalne położenie (bez ograniczeń jak daleko na linii).	Jedna długość-kija od punktu odniesienia. 	Obszar uwolnienia: <ul style="list-style-type: none"> <li>• musi być w tym samym obszarze co punkt odniesienia,</li> <li>• nie może być bliżej dołka niż punkt odniesienia.</li> </ul>

#### Uwaga dla gracza:

Po wyborze tego punktu odniesienia, powinieneś zaznaczyć go używając jakiegoś przedmiotu, np: koteczek tee.

### 16.1d Uwolnienie dla piłki na putting greenie

Jeżeli Twoja piłka jest na *putting greenie* i występuje zakłócenie od *nienormalnych warunków na polu*, możesz wziąć uwolnienie bez kary umieszczając piłkę oryginalną lub inną piłkę tak jak pokazuje diagram 16.1d.

### 16.1e Uwolnienie dla piłki nie znalezionej wewnątrz lub na nienormalnych warunkach na polu

Jeżeli piłka nie została znaleziona i jest *wiadome lub w zasadzie pewne*, że piłka znajduje się wewnątrz lub na *nienormalnych warunkach na polu*, możesz wziąć uwolnienie zgodnie z regułą 16.1b, c lub d. Należy użyć przybliżonego punktu przecięcia granicy *nienormalnych warunków na polu* jako *najbliższego punktu całkowitego uwolnienia*.



Pełna wersja

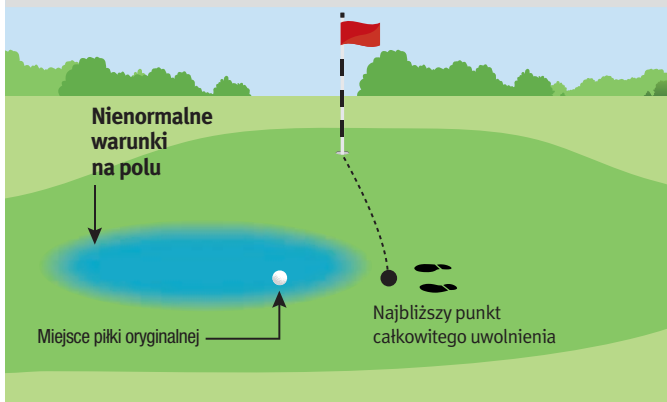
Zobacz informacje o tym, jak wziąć uwolnienie, gdy piłka znajduje się wewnątrz lub na nienormalnych warunkach na polu, ale nie została znaleziona.

### 16.1f Uwolnienie musi być wzięte od zakłócenia przez strefę zabronionej gry w nienormalnych warunkach na polu

W każdej poniższej sytuacji piłka nie może być grana tak jak leży:

- Jeżeli piłka znajduje się w *strefie zabronionej gry*, która jest w *nienormalnych warunkach na polu* musisz wziąć uwolnienie zgodnie z regułą 16.1b, c lub d.
- Jeżeli piłka jest poza *strefą zabronionej gry*, a *strefa zabronionej gry* (jest albo w *nienormalnych warunkach na polu* albo w *obszarze kary*) i zakłóca obszar zamierzonego ustawienia lub obszar zamierzonego swingu. Musisz wziąć uwolnienie, gdy pozwala na to reguła 16.1 albo wziąć uwolnienie od piłki nie do zagrania zgodnie z regułą 19.

**Kara za granie piłki z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 16.1: kara główna.**

**DIAGRAM 16.1d: UWOLNIENIE OD NIENORMALNYCH WARUNKÓW  
NA PUTTING GREEN**


Przedstawiony schemat na rysunku dotyczy gracza leworęcznego. Kiedy piłka jest na putting greenie i występują zakłócenia od nienormalnych warunków na polu, uwolnienie bez kary może być wzięte przez położenie piłki w miejscu najbliższego całkowitego uwolnienia.

Punkt odniesienia	Rozmiar obszaru uwolnienia	Ograniczenia dla obszaru uwolnienia
Najbliższy punkt całkowitego uwolnienia.	Piłka musi być umieszczona w miejscu całkowitego uwolnienia.	Obszar uwolnienia:: <ul style="list-style-type: none"> <li>• musi być albo na putting greenie lub w obszarze głównym,</li> <li>• nie może być bliżej dołka niż punkt odniesienia.</li> </ul>

**Uwaga dla gracza:**

- Kiedy bierzesz uwolnienie, musisz wziąć uwolnienie całkowite od zakłócenia przez nienormalne warunki na polu.
- Jeżeli nie ma takiego najbliższego punktu całkowitego uwolnienia, to możesz jeszcze wziąć to uwolnienie bez kary stosując punkt maksymalnego dostępnego uwolnienia jako punkt odniesienia, który musi być albo na putting greenie albo w obszarze głównym.



## 16.2 Zagrożenie od niebezpiecznych zwierząt

„Zagrożenie od niebezpiecznych zwierząt” występuje, gdy niebezpieczne zwierzęta (takie jak jadowite węże lub aligatory) będące w pobliżu piłki, mogłyby poważnie zranić Ciebie, gdybyś chciał grać piłkę tak jak leży.



Pełna wersja

Zobacz informacje, jak wziąć uwolnienie od niebezpiecznych zwierząt.

## 16.3 Wbita piłka

### 16.3a Kiedy dozwolone jest uwolnienie

Uwolnienie jest dopuszczalne tylko wtedy, gdy piłka *jest wbita w obszarze głównym*. **Jednakże** jeżeli piłka *jest wbita na putting greenie*, możesz *zaznaczyć* położenie, podnieść i oczyścić piłkę, naprawić uszkodzenie spowodowane przez uderzenie piłki, *odłożyć* piłkę na oryginalne miejsce.

DIAGRAM 16.3a: KIEDY PIŁKA JEST WBITA



#### Piłka jest wbita

Część piłki (wbitej we własny pitch-mark) jest poniżej poziomu gruntu.

← Poziom gruntu



#### Piłka jest wbita

Pomimo faktu, że piłka nie dotyka ziemi, część piłki (wbitej we własny pitch-mark) znajduje się poniżej poziomu gruntu.



#### Piłka nie jest wbita

Mimo, że piłka leży w trawie uwolnienie nie jest dopuszczalne, ponieważ nawet część piłki nie jest poniżej poziomu gruntu.

### Wyjątki – Kiedy nie jest dozwolone uwolnienie dla wbitej piłki w obszarze głównym:

- gdy piłka *jest wbita* w piasek znajdujący się w części *obszaru głównego*, który nie jest przycięty do wysokości fairwayu lub niższej, lub
- gdy zakłócenie przez coś innego niż *wbita piłka* sprawia, że *uderzenie* staje się nieracjonalne (na przykład, gdy gracz nie mógłby wykonać *uderzenia* z powodu położenia piłki w krzaku).

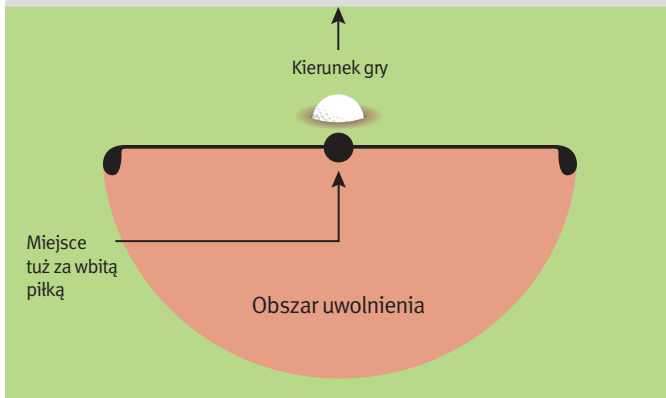
Piłka *jest wbita* tylko, gdy leży w pitch-marku zrobionym w wyniku poprzedniego *uderzenia* gracza, a część piłki znajduje się poniżej poziomu ziemi.

### 16.3b Uwolnienie dla wbitej piłki


Kiedy piłka *jest wbita* w *obszarze głównym* możesz wziąć uwolnienie bez kary przez dropowanie piłki oryginalnej lub innej piłki tak jak pokazuje rysunek 16.3b.

**Kara za granie piłki z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 16.3: kara główna.**

DIAGRAM 16.3b: UWOLNIENIE BEZ KARY OD WBITEJ PIŁKI




Kiedy wbita piłka znajduje się w obszarze głównym, to można wziąć uwolnienie. Punkt odniesienia dla tego uwolnienia znajduje się tuż za wbity piłką. Piłka musi być dropowana w obszarze uwolnienia i z niego zagrana, którego wielkość wynosi długość jednego kija od punktu odniesienia, nie bliżej dołka. Obszar uwolnienia musi być w obszarze głównym.

Punkt odniesienia	Rozmiar obszaru uwolnienia	Ograniczenia dla obszaru uwolnienia
Miejsce tuż za wbity piłką.	Jedna długość kija od punktu odniesienia. 	Obszar uwolnienia: <ul style="list-style-type: none"> <li>• musi być w obszarze głównym,</li> <li>• nie może być bliżej dołka niż punkt odniesienia.</li> </ul>

## 16.4 Podniesienie piłki, aby sprawdzić, czy leży w warunkach pozwalających na uwolnienie

Jeżeli masz uzasadnione przekonanie, że piłka leży w warunkach pozwalających na uwolnienie bez kary zgodnie z regułami, ale nie możesz zdecydować o tym bez podniesienia piłki, możesz *zaznaczyć* położenie piłki i podnieść ją, aby ocenić, czy dopuszczalne jest uwolnienie. Podniesiona piłka nie może być oczyszczona (**z wyjątkiem putting greenu**).

 Pełna wersja [Zobacz dodatkowe informacje o podnoszeniu piłki, aby zobaczyć, czy leży ona w warunkach dopuszczających uwolnienie, wraz z karą za podniesienie piłki bez uzasadnionego powodu.](#)

# VII

## Uwolnienie z karą

### REGUŁY 17-19



## REGUŁA 17

# Obszary kary

**Cel reguły:** Reguła 17 jest specyficzną regułą dotyczącą obszarów kary, w których znajduje się woda lub inne obszary zdefiniowane przez komitet, w których piłka często jest zgubiona lub niemożliwa do zagrania. Z karą jednego uderzenia możesz skorzystać ze specjalnych opcji uwolnienia, aby zagrać piłkę spoza obszaru kary.

### 17.1 Opcje dla piłki w obszarze kary

*Obszary kary* zdefiniowano albo jako czerwone albo żółte. Wpływa to na opcje uwolnienia dla gracza (reguła 17.1d).

Możesz stać w *obszarze kary*, aby zagrać piłkę spoza *obszaru kary*, nawet po wzięciu uwolnienia od *obszaru kary*.

#### 17.1a Kiedy piłka jest w obszarze kary

Piłka jest w *obszarze kary*, kiedy dowolna część piłki leży na ziemi lub dotyka jej lub czegokolwiek innego wewnątrz granicy *obszaru kary*, lub jest powyżej granicy lub dowolnej innej części *obszaru kary*.

#### 17.1b Możesz grać piłkę tak jak leży w obszarze kary lub wziąć uwolnienie z karą

Możesz grać piłkę tak, jak leży bez kary albo grać piłkę poza *obszarem kary* biorąc uwolnienie z karą.

**Wyjątek – Uwolnienie od zakłócenia przez strefę zabronionej gry musi być wzięte w obszarze kary.**

#### 17.1c Uwolnienie dla piłki nieznalesionej w obszarze kary

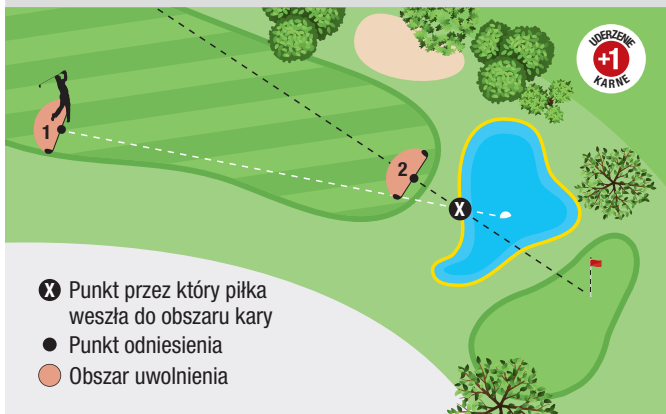
Jeżeli piłka nie została znaleziona i jest *wiadome lub w zasadzie pewne*, że piłka znajduje się w *obszarze kary*, możesz wziąć uwolnienie z karą zgodnie z tą regułą.

**Jednakże**, jeżeli nie jest *wiadome lub w zasadzie pewne*, że piłka znajduje w *obszarze kary* to piłka jest *zgubiona* i musisz wziąć uwolnienie z *karą uderzenia i odległości*.

## 17.1d Uwolnienie dla piłki w obszarze kary

Masz opcje uwolnienia pokazane w diagramie nr 1 17.1d (uwolnienie od żółtego obszaru kary) i diagramie nr 2 17.1d (uwolnienie od czerwonego obszaru kary), każda z **jednym uderzeniem karnym**.

DIAGRAM #1 17.1d: UWOLNIENIE W ŻÓŁTYM OBSZARZE KARY




- X** Punkt przez który piłka weszła do obszaru kary
- Punkt odniesienia
- Obszar uwolnienia

Kiedy jest wiadome lub w zasadzie pewne, że piłka znajduje się w żółtym obszarze kary, a gracz chce wziąć uwolnienie, to ma dwie opcje, każda z jednym punktem kary:

- (1) Gracz może wziąć uwolnienie uderzenia i odległość grając piłkę oryginalną lub inną z obszaru uwolnienia opartego o miejsce poprzedniego uderzenia (reguła 14.6 i diagram 14.6).

Punkt odniesienia	Rozmiar obszaru uwolnienia	Ograniczenia dla obszaru uwolnienia
Miejsce gdzie gracz wykonywał poprzednie uderzenie (jeżeli nie jest znane musi być określone w przybliżeniu).	Jedna długość kija od punktu odniesienia.	Obszar uwolnienia: <ul style="list-style-type: none"> <li>• musi być w tym samym obszarze pola co punkt odniesienia,</li> <li>• nie może być bliżej dołka niż punkt odniesienia.</li> </ul>

- (2) Gracz może wziąć uwolnienie na lini do tyłu przez dropowanie piłki oryginalnej lub innej w obszarze uwolnienia opartego na linii odniesienia idącej prosto do tyłu od dołka przez punkt X.

Punkt odniesienia	Rozmiar obszaru uwolnienia	Ograniczenia dla obszaru uwolnienia
<p>Miejsce na polu wybrane przez gracza, które jest na linii odniesienia przechodzącą przez punkt X (punkt ostatniego przekroczenia granicy). Nie ma ograniczenia odległości w tył, gdzie znajduje się punkt odniesienia.</p>	<p>Jedna długość kija od punktu odniesienia.</p> 	<p>Obszar uwolnienia:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>nie może być bliżej dołka niż punkt odniesienia,</li> <li>może być w dowolnym obszarze pola z wyjątkiem tego samego obszaru kary.</li> </ul>

**Uwaga dla gracza:**

- Aby zaznaczyć wybrany punkt odniesienia powinieneś użyć jakiegoś przedmiotu (na przykład kołeczek tee).

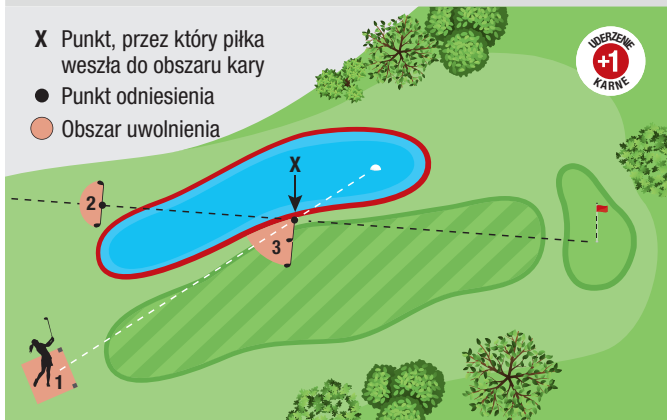


## DIAGRAM #2 17.1d: UWOLNIENIE W CZERWONYM OBSZARZE KARY

X Punkt, przez który piłka weszła do obszaru kary


● Punkt odniesienia

○ Obszar uwolnienia



Kiedy jest wiadome lub w zasadzie pewne, że piłka znajduje się w czerwonym obszarze kary a gracz chciałby wziąć uwolnienie, to ma trzy opcje każda z jednym uderzeniem karnym:


- (1) Gracz może wziąć uwolnienie na linii uderzenia i odległości (Diagram nr. 1 17.1d).
- (2) Gracz może wziąć uwolnienie na linii do tyłu (Diagram nr. 1 17.1d).
- (3) Gracz może wziąć boczne uwolnienie (tylko w czerwonym obszarze kary). Punkt odniesienia dla tego uwolnienia jest w punkcie X.

Punkt odniesienia	Rozmiar obszaru uwolnienia	Ograniczenia dla obszaru uwolnienia
Określony w przybliżeniu punkt w którym piłka po raz ostatni przekroczyła granicę czerwonego obszaru kary.	Dwie długości kija od punktu odniesienia. 	Obszar uwolnienia: <ul style="list-style-type: none"> <li>• nie może być bliżej dotka niż punkt odniesienia,</li> <li>• może być w dowolnym obszarze pola z wyjątkiem tego samego obszaru kary.</li> </ul>

## 17.1e Uwolnienie musi być wzięte od zakłócenia przez strefę zabronionej gry w obszarze kary

W każdej z poniższych sytuacji nie wolno grać piłki tak jak leży:

- Kiedy piłka znajduje się w *strefie zabronionej gry w obszarze kary*.
- Kiedy strefa *zabronionej gry na polu* zakłóca *ustawienie* lub *zamach* dla piłki w *obszarze kary*.

 **Pełna wersja** Zobacz omówienie procedury uwolnienia od strefy zabronionej gry w obszarze kary.


## 17.2 Opcje po zagraniu piłki z obszaru kary

### 17.2a Gdy piłka zagrana z obszaru kary zatrzyma się w tym samym lub w innym obszarze kary

Jeżeli piłka zagrana z *obszaru kary* zatrzyma się w tym samym *obszarze kary* lub w innym *obszarze kary*, możesz grać piłkę tak jak leży.

Ewentualnie możesz wziąć uwolnienie pokazane w diagramie nr 1 17.2a i diagramie nr 2 17.2a z **jednym uderzeniem karnym**.

### 17.2b Kiedy piłka zagrana z obszaru kary jest zgubiona, na aucie lub nie do zagrania poza obszarem kary

 **Pełna wersja** Zobacz informacje dotyczące tego, jak wziąć uwolnienie, gdy piłka zagrana z obszaru kary jest zgubiona, na aucie lub nie do zagrania poza obszarem kary.

## 17.3 W obszarze kary nie ma uwolnienia dla piłki według niektórych reguł

Gdy piłka jest w *obszarze kary*, to nie ma uwolnienia od zakłócenia przez *nienormalne warunki na polu* (reguła 16.1), *wbitej piłki* (reguła 16.3) lub *piłki nie do zagrania* (reguła 19).

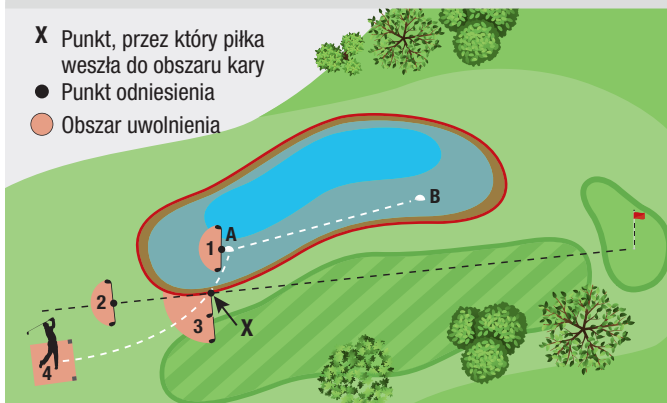
Jedyną opcją uwolnienia jest wzięcie uwolnienia z karą zgodnie z regułą 17.

**DIAGRAM #1 17.2a: PIŁKA ZAGRANA Z OBSZARU KARY ZATRZYMUJE SIĘ W TYM SAMYM OBSZARZE KARY**

**X** Punkt, przez który piłka weszła do obszaru kary

● Punkt odniesienia

○ Obszar uwolnienia



Gracz gra z obszaru tee do punktu A w obszarze kary. Następnie gracz gra z punktu A do punktu B. Jeżeli gracz wybierze uwolnienie z jednym punktem karnym, to ma cztery możliwe opcje. Gracz może:

- (1) Wziąć uwolnienie uderzenia i odległości grając piłkę oryginalną lub inną z punktu A, który jest obszarem uwolnienia leżącym w miejscu poprzedniego uderzenia (patrz reguła 14.6 i diagram 14.6), i będzie to jego czwarte uderzenie.
- (2) Wziąć uwolnienie na linii do tyłu przez dropowanie piłki oryginalnej lub innej w obszarze uwolnienia leżącym na linii odniesienia idącej prosto do tyłu od dołka przez punkt X, i będzie to jego czwarte uderzenie.
- (3) Wziąć boczne uwolnienie (tylko w czerwonym obszarze kary). Punkt odniesienia dla wziętego bocznego uwolnienia jest w punkcie X, a piłka musi być zdropowana w obszarze uwolnienia i z niego zagrana. Obszar uwolnienia ma dwie długości kija. Gracz będzie wykonywał czwarte uderzenie.
- (4) Grać piłkę oryginalną lub inną z obszaru tee, gdyż stamtąd wykonywał ostatnie uderzenie spoza obszaru kary, i będzie to jego czwarte uderzenie.

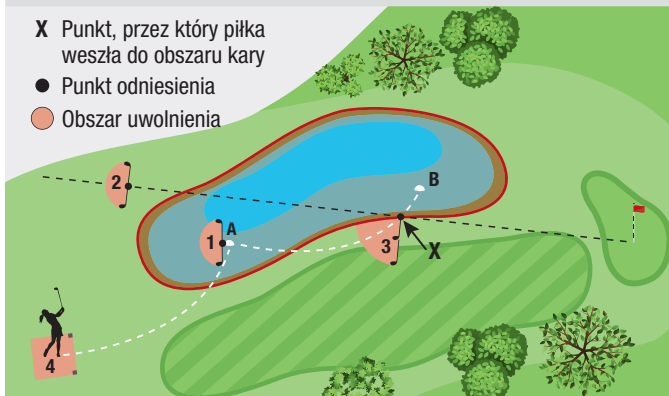
Jeżeli gracz postępował zgodnie z (1) a następnie zdecydował się nie grać zdropowanej piłki, to może wziąć uwolnienie na linii do tyłu lub uwolnienie boczne związane z punktem X, lub grać ponownie z obszaru tee, otrzymując dodatkowy punkt kary, co da łącznie dwa punkty kary i będzie to jego piąte uderzenie.

**DIAGRAM #2 17.2a: PIŁKA ZAGRANA Z OBSZARU KARY ZATRZYMUJE SIĘ W TYM SAMYM OBSZARZE KARY PO PONOWNYM WEJŚCIU**

**X** Punkt, przez który piłka weszła do obszaru kary

● Punkt odniesienia

○ Obszar uwolnienia



Gracz gra z obszaru tee do punktu A w obszarze kary. Następnie gracz gra z punktu A do punktu B. Piłka opuściła obszar kary, a potem wróciła do obszaru kary w punkcie X. Jeżeli gracz wybierze uwolnienie z jednym punktem karnym, to ma cztery możliwe opcje. Gracz może:

- (1) Wziąć uwolnienie uderzenia i odległości grając piłkę oryginalną lub inną z punktu A, który jest obszarem uwolnienia opartym na miejscu poprzedniego uderzenia (reguła 14.6 i diagram 14.6), i będzie grać swoje czwarte uderzenie.
- (2) Wziąć uwolnienie na linii do tyłu przez dropowanie piłki oryginalnej lub innej w obszarze uwolnienia opartym na linii odniesienia poprowadzonej prosto do tyłu od dołka przez punkt X, i będzie grać swój czwarte uderzenie.
- (3) Wziąć boczne uwolnienie (tylko w czerwonym obszarze kary). Punktem odniesienia dla tego uwolnienia jest punkt X, a piłka musi być dropowana i zagrana z obszaru uwolnienia, który ma dwa kije długości, i będzie grać swoje czwarte uderzenie.
- (4) Grać piłkę oryginalną lub inną z obszaru tee, gdyż stamtąd wykonywał ostatnie uderzenie poza obszarem kary, i będzie grać swoje czwarte uderzenie.

Jeżeli gracz postępował zgodnie z (1), a następnie zdecydował się nie grać zadropowanej piłki, to gracz może wziąć uwolnienie na linii do tyłu lub uwolnienie boczne związane z punktem X, lub grać ponownie z obszaru tee, dodając dodatkowy punkt kary co da łącznie dwa punkty kary i będzie grać swoje piąte uderzenie.

## REGUŁA 18

### Uwolnienie z karą uderzenia i odległości, piłka zgubiona lub na aucie, piłka prowizoryczna

**Cel reguły:** Reguła 18 omawia zasady wzięcia uwolnienia z karą uderzenia i odległości. Gdy piłka jest zgubiona poza obszarem kary lub znajduje się na aucie, wymagana ciągłość grania z obszaru tee do dołka zostaje zakłócona; gracz musi wznowić tę ciągłość przez ponowne zagranie z miejsca poprzednio wykonanego uderzenia.

Reguła omawia także jak i kiedy może być zagrana piłka prowizoryczna, aby zaoszczędzić czas, gdy piłka w grze mogła wyjść na aut lub zostać zgubiona poza obszarem kary.

#### 18.1 Uwolnienie z karą uderzenia i odległości dozwolone w dowolnym momencie

W dowolnym momencie możesz wziąć uwolnienie z karą *uderzenia i odległości*. Od momentu, gdy wprowadzisz inną piłkę *do gry* zgodnie z *karą uderzenia i odległości*, oryginalna piłka przestaje być *piłką w grze* i nie może być grana. Obowiązuje to również wtedy, gdy piłka zostanie znaleziona na *polu* przed upływem trzyminutowego czasu na szukanie.

#### 18.2 Piłka zgubiona lub na aucie: musi być wzięte uwolnienie z karą uderzenia i odległości

##### 18.2a Kiedy piłka jest zgubiona lub na aucie

**Kiedy piłka jest zgubiona.** Piłka jest *zgubiona*, jeżeli nie została znaleziona w ciągu trzech minut od momentu, gdy Ty lub Twój *caddie* rozpoczęliście szukanie. Jeżeli piłka zostanie znaleziona w tym czasie, ale nie jest pewne, czy jest to Twoja piłka:

- Musisz natychmiast spróbować zidentyfikować piłkę i masz na to rozsądną ilość czasu, nawet jeśli ma to miejsce po upływie trzyminutowego czasu poszukiwań.

- Do rozsądnego czasu wlicza się również czas na dojście do piłki, jeśli nie znajdujesz się w miejscu znalezienia piłki.

Jeżeli nie zidentyfikujesz swojej piłki w rozsądnym czasie, piłka zostaje uznana za *zgubioną*.

**Kiedy piłka jest na aucie.** Piłka znajduje się *na aucie* tylko wtedy, gdy cała leży poza granicą *pola*.

### **18.2b Co zrobić, gdy piłka jest zgubiona lub jest na aucie**

Jeżeli piłka jest *zgubiona* lub jest *na aucie*, musisz wziąć uwolnienie z karą *uderzenia i odległości* doliczając **jedno uderzenie kary** i grać piłkę oryginalną lub inną piłkę z miejsca wykonania poprzedniego *uderzenia* (reguła 14.6).

**Wyjątek – Gracz może użyć innej piłki zgodnie z inną regułą, gdy jest wiadome lub w zasadzie pewne, co stało się z piłką.**

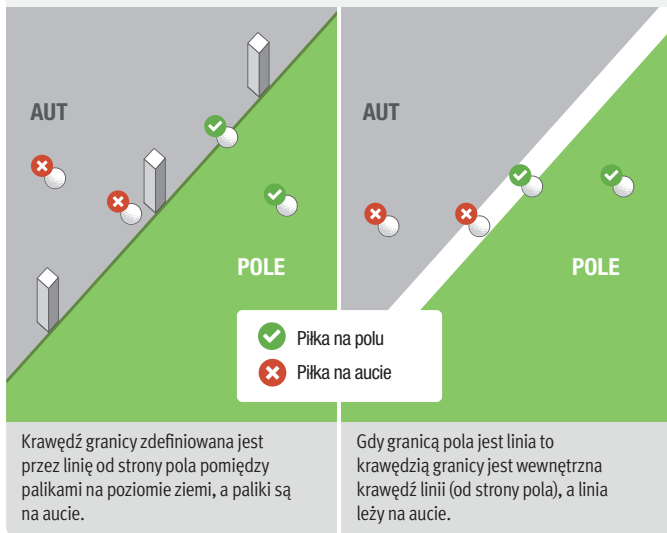


Pełna wersja

Zobacz dodatkowe informacje związane z zastosowaniem wyjątku.

### DIAGRAM 18.2a: KIEDY PIŁKA JEST NA AUCIE

Piłka jest na aucie tylko wtedy gdy cała leży na zewnątrz krawędzi pola. Diagram przedstawia przykłady kiedy piłka jest w polu, a kiedy na aucie.



## 18.3 Piłka prowizoryczna

### 18.3a Kiedy dozwolona jest piłka prowizoryczna

Jeżeli piłka może być *zgubiona poza obszarem kary* lub może być *na aucie*, to w celu zaoszczędzenia czasu możesz zagrać *piłkę prowizoryczną* zgodnie z karą *uderzenia i odległości*.

**Jednakże**, jeżeli uważasz, że jedynym możliwym miejscem, w którym oryginalna piłka mogła zostać *zgubiona* jest *obszar kary*, to *piłka prowizoryczna* nie jest dozwolona, a piłka zagrana z miejsca wykonania poprzedniego *uderzenia* staje się *piłką w grze* zgodnie z *karą uderzenia i odległości*.

### **18.3b Poinformowanie o graniu piłki prowizorycznej**

Przed wykonaniem *uderzenia* musisz poinformować, że zamierzasz grać *piłkę prowizoryczną*.

Nie wystarczy, że powiesz tylko, że grasz inną piłkę lub zagrywasz ponownie.

Musisz użyć słowa „prowizoryczna” lub innego, które wyraźnie wskaże, że grasz *piłkę prowizoryczną* zgodnie z regułą 18.3.

Jeżeli nie poinformujesz o tym (nawet jeżeli masz zamiar grać *piłkę prowizoryczną*) i zagrasz piłkę z miejsca wykonania poprzedniego *uderzenia*, to ta piłka staje się *piłką w grze* z *karą uderzenia i odległości*.

### **18.3c Granie piłki prowizorycznej aż stanie się piłką w grze lub zostanie wykluczona**

Granie piłki prowizorycznej więcej niż jeden raz. Możesz kontynuować granie *piłki prowizorycznej* bez straty statusu *piłki prowizorycznej*, dopóki jest grana z miejsca, które jest dalej lub w tej samej odległości od *dołka* niż miejsce, w którym w przybliżeniu powinna znajdować się piłka oryginalna.

Kiedy piłka prowizoryczna staje się piłką w grze. *Piłka prowizoryczna* staje się *piłką w grze* zgodnie z *karą uderzenia i odległości* w jednym z następujących dwóch przypadków:

- Gdy oryginalna piłka jest *zgubiona* gdzieś na polu z wyjątkiem *obszaru kary* lub jest *na aucie*.
- Gdy *piłka prowizoryczna* jest zagrana z miejsca leżącego bliżej *dołka* niż miejsce, w którym w przybliżeniu powinna znajdować się piłka oryginalna.



**Wyjątek – Gracz może zastąpić piłkę zgodnie z inną regułą, gdy jest wiadome lub w zasadzie pewne co stało się z piłką.**



Pełna wersja

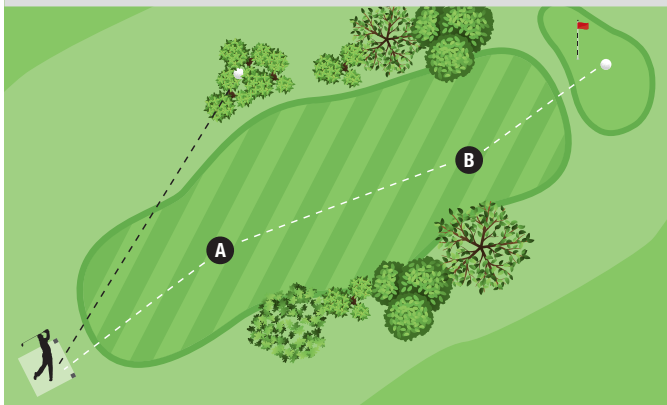
Zobacz dodatkowe informacje dotyczące zastosowania wyjątku.

**Kiedy piłka prowizoryczna musi być wykluczona.** Gdy *piłka prowizoryczna* nie jest jeszcze piłką w grze, to musi być wykluczona w obu poniższych przypadkach:

- Kiedy piłka oryginalna została znaleziona na *polu* poza *obszarem kary* przed upływem trzyminutowego czasu szukania. Gracz musi grać piłkę oryginalną tak jak leży.
- Kiedy piłka oryginalna została znaleziona w obszarze *kary* lub jest *wiadome lub w zasadzie pewne*, że znajduje się w *obszarze kary*. Gracz musi grać albo piłkę oryginalną tak jak leży albo wziąć uwolnienie z karą.

**Kara za granie piłki z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 18.3: kara główna.**

**DIAGRAM 18.3c: PIŁKA PROWIZORYCZNA ZAGRANA Z MIEJSCA BLIŻEJ DOŁKA NIŻ PRZYBLIŻONE POŁOŻENIE PIŁKI ORYGINALNEJ**



Ponieważ zagrana z obszaru tee oryginalna piłka gracza może być zgubiona w krzaku, to gracz zaanonsował i zagrał piłkę prowizoryczną, która wylądowała w punkcie A. Punkt A jest dalej od dołka niż miejsce gdzie w przybliżeniu znajduje się piłka oryginalna, dlatego gracz może zagrać piłkę prowizoryczną z punktu A bez straty statusu piłki prowizorycznej. Gracz gra piłkę prowizoryczną z punktu A do punktu B. Punkt B jest bliżej dołka niż miejsce gdzie w przybliżeniu znajduje się piłka oryginalna, jeżeli gracz zagra piłkę prowizoryczną z punktu B to staje się ona piłką w grze zgodnie z karą uderzenia i odległości.

# REGUŁA 19

## Piłka nie do zagrania

**Cel reguły:** Reguła 19 omawia kilka opcji uwolnienia dla piłki nie do zagrania. Umożliwia to wybór opcji – zwykle z jednym uderzeniem karnym – pozwalając wyjść z trudnej sytuacji gdziekolwiek na polu (z wyjątkiem obszaru kary).

### 19.1 Możesz zdecydować się na wzięcie uwolnienia dla piłki nie do zagrania gdziekolwiek na polu z wyjątkiem obszaru kary

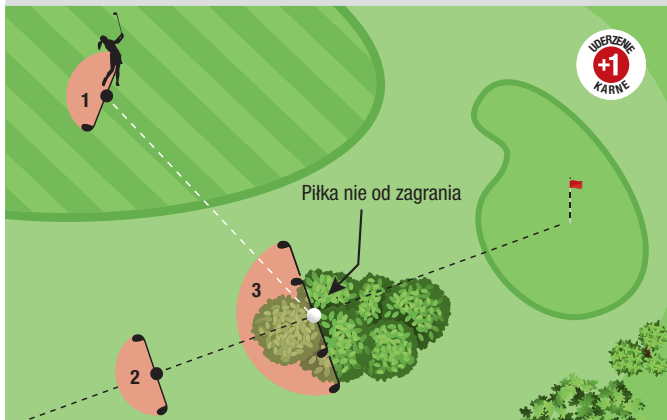
Jesteś jedyną osobą, która może zdecydować o tym, czy piłka jest nie do zagrania.

Uwolnienie dla piłki nie do zagrania jest dozwolone gdziekolwiek na *polu*, z **wyjątkiem obszaru kary**.

### 19.2 Opcje uwolnienia dla piłki nie do zagrania w obszarze głównym lub na putting greenie


Możesz wziąć uwolnienie dla piłki nie do zagrania korzystając z jednej z trzech opcji pokazanych w diagramie 19.2 i w każdym przypadku doliczając sobie **jedno uderzenie kary**.

**Kara za granie piłki z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 19.2: kara główna.**


**DIAGRAM 19.2: OPCJE UWOLNIENIA DLA PIŁKI NIE DO ZAGRANIA  
W OBSZARZE GŁÓWNYM**


Gracz decyduje, że jego piłka w krzaku jest nie do zagrania. Gracz ma trzy opcje, w każdym z tych przypadków otrzymuje jedno uderzenie karne:

- (1) Gracz może wziąć uwolnienie odległości i uderzenia przez zagranie piłki oryginalnej lub innej z obszaru uwolnienia opartego na miejscu wykonania poprzedniego uderzenia (patrz reguła 14.6 i diagram 14.6).

Punkt odniesienia	Rozmiar obszaru uwolnienia	Ograniczenia dla obszaru uwolnienia
Miejsce gdzie gracz wykonał poprzednie uderzenie (jeżeli nie jest znane musi być określone w przybliżeniu)	Jedna długość kija od punktu odniesienia. 	Obszar uwolnienia: <ul style="list-style-type: none"> <li>• musi być w tym samym obszarze pola co punkt odniesienia,</li> <li>• nie może być bliżej dotka niż punkt odniesienia.</li> </ul>


- (2) Gracz może wziąć uwolnienie na linii do tyłu przez dropowanie piłki oryginalnej lub innej w obszarze uwolnienia opartego na linii odniesienia idącej prosto do tyłu od dołka przez miejsce położenia piłki oryginalnej.

Punkt odniesienia	Rozmiar obszaru uwolnienia	Ograniczenia dla obszaru uwolnienia
Miejsce na polu wybrane przez gracza które jest na linii odniesienia i jest dalej od dołka niż miejsce piłki oryginalnej (bez ograniczenia odległości cofania się).	Jedna długość kija od punktu odniesienia. 	Obszar uwolnienia: <ul style="list-style-type: none"> <li>• nie może być bliżej dołka niż punkt odniesienia,</li> <li>• może być w dowolnym obszarze pola.</li> </ul>

**Uwaga dla gracza:**

Aby zaznaczyć wybrany punkt odniesienia powinieneś użyć jakiegoś przedmiotu (na przykład koteczek tee).

- (3) Gracz może wziąć boczne uwolnienie.

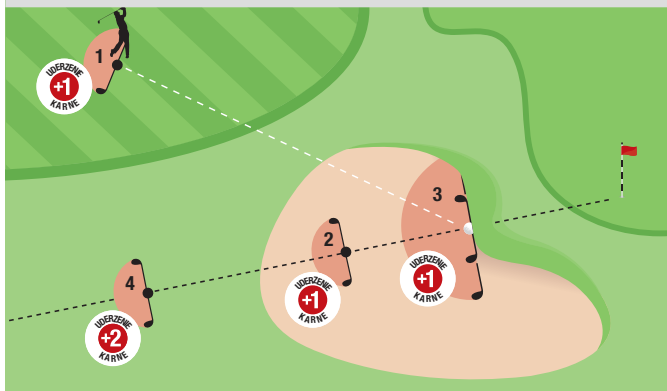
Punkt odniesienia	Rozmiar obszaru uwolnienia	Ograniczenia dla obszaru uwolnienia
Miejsce piłki oryginalnej.	Dwie długości kija od punktu odniesienia. 	Obszar uwolnienia: <ul style="list-style-type: none"> <li>• nie może być bliżej dołka niż punkt odniesienia, i</li> <li>• może być w dowolnym obszarze pola.</li> </ul>

## 19.3 Opcje uwolnienia dla piłki nie do zagrania w bunkrze

Kiedy piłka jest w *bunkrze*, możesz wziąć uwolnienie dla piłki nie do zagrania korzystając z jednej z czterech opcji pokazanych w diagramie 19.3.

**Kara za granie piłki z niewłaściwego miejsca niezgodnie z regułą 19.3: kara główna.**

**DIAGRAM 19.3: OPCJE UWOLNIENIA DLA PIŁKI NIE DO ZAGRANIA W BUNKRZE**



Gracz decyduje, że jego piłka w bunkrze jest nie do zagrania. Gracz ma cztery opcje:

- (1) Z jednym uderzeniem karnym, gracz może wziąć uwolnienie uderzenia i odległości.
- (2) Z jednym uderzeniem karnym, gracz może wziąć uwolnienie w tył na linii w bunkrze.
- (3) Z jednym uderzeniem karnym, gracz może wziąć boczne uwolnienie w bunkrze.
- (4) Łącznie z dwoma uderzeniami karnymi, gracz może wziąć uwolnienie w tył na linii poza bunkrem opierając się na linii odniesienia idącej prosto od dołka przez miejsce położenia piłki oryginalnej.

# VIII

## Procedury dla graczy i komitetu, gdy występuje rozbieżność w interpretacji reguł

### REGUŁA 20



## REGUŁA 20

### Rozwiązywanie problemów z regułami podczas rundy; Orzeczenia sędziego i Komitetu

**Cel reguły:** Reguła 20 omawia, jak powinieneś postąpić podczas rundy, gdy masz wątpliwości związane z regułami. Zawiera również procedury (które są inne w *match play* i w *stroke play*) zabezpieczające Twoje prawa do czasu otrzymania orzeczenia w późniejszym terminie.

Ta reguła omawia także rolę sędziów uprawnionych do decydowania o faktach i stosowania reguł. Orzeczenia sędziego lub komitetu są wiążące dla wszystkich graczy.

## 20.1 Rozwiązywanie problemów z regułami podczas rundy

### 20.1a Gracze muszą unikać nieuzasadnionych opóźnień

Nie możesz bez uzasadnienia opóźniać gry, gdy szukasz pomocy w sprawie reguł podczas *rundy*. Jeżeli *sędzia* lub *komitet* nie są dostępni we właściwym czasie, aby pomóc w kwestii reguł, musisz sam zdecydować co zrobić i grać dalej.

Możesz ochronić swoje prawa pytając o orzeczenie w *match play* lub grając dwoma piłkami w *stroke play*.

### 20.1b Kwestie reguł w *match play*

**Podejmowanie decyzji poprzez uzgodnienie.** Podczas *rundy*, jeżeli nie ma przydzielonego *sędziego* do meczu, to razem z przeciwnikiem możecie uzgodnić rozstrzygnięcie w sprawie reguł.

Uzgodniony wynik jest ostateczny, nawet jeżeli okaże się, że był niezgodny z regułami, o ile zawodnicy nie uzgodnili celowego ignorowania jakiejś reguły lub kary, o której wiedzieli, że wystąpiła.



**Wymagane orzeczenie wydane przed zakończeniem meczu.**

Gdy chcesz, aby *sędzia* lub *komitet* rozstrzygnęli, jak zastosować reguły, ale ani *sędzia* ani *komitet* nie są dostępni w rozsądnym czasie, możesz wystąpić z wnioskiem o wydanie orzeczenia, powiadamiając *przeciwnika*, że orzeczenie będzie wydane później, gdy *sędzia* lub *komitet* będą dostępni.



Pełna wersja

Zobacz informacje dotyczące składania wniosku w terminie i jak Twoja prośba o orzeczenie zostanie rozpatrzona przez sędziego lub komitet.

**20.1c Kwestie reguł w stroke play****Nie można podejmować decyzji w sprawie reguł przez uzgodnienie.**

Jeżeli *sędzia* lub *komitet* nie są osiągalni w rozsądnym czasie, aby pomóc w kwestii reguł, nie możesz rozstrzygać kwestii związanych z regułami na drodze porozumienia, a żadne takie porozumienie, które możecie osiągnąć nie jest wiążące dla żadnego gracza, *sędziego* ani *komitetu*.


Powinieneś zgłosić *komitetowi* wszelkie problemy z regułami przed oddaniem swojej *karty wyników*.

**Powinieneś chronić innych graczy w zawodach.** Jeżeli wiesz lub jesteś przekonany, że inny gracz naruszył lub mógł naruszyć reguły i nie uznaje on tego faktu lub go ignoruje, powinieneś o tym powiedzieć temu graczowi, *markerowi gracza*, zgłosić to *sędziemu* lub *komitetowi*. Powinieneś zrobić to niezwłocznie i koniecznie przed zwrotem *karty wyników*, chyba że było to niemożliwe. Jeżeli tak nie postąpisz, to możesz zostać zdyskwalifikowany ze względu na poważne naruszenie.


**Granie dwoma piłkami.** Jeżeli nie jesteś pewny zastosowania prawidłowej procedury w czasie rozgrywania dołka, to możesz zakończyć dołek dwoma piłkami bez kary:

- Musisz podjąć decyzję o graniu dwoma piłkami po wystąpieniu niepewnej sytuacji i przed wykonaniem *uderzenia*.

- Powinieneś wybrać piłkę, która będzie się liczyć, jeżeli reguły pozwolą na użycie tej procedury dla tej piłki, to informując o tym wyborze markera lub innego gracza przed wykonaniem *uderzenia*.
- Jeżeli nie dokonasz wyboru w określonym czasie, piłka zagrana jako pierwsza będzie domyślnie uważana za piłkę wybraną.
- Musisz przedstawić fakty związane z zaistniałą sytuacją *komitetowi* zanim oddasz *kartę wyników*, nawet jeżeli wyniki będą takie same dla dwóch piłek. Zostaniesz **zdyskwalifikowany** jeżeli tego nie zrobisz.

 Pełna wersja [Zobacz dodatkowe informacje związane z graniem dwoma piłkami w stroke play, wraz z tym jak komitet określi Twój wynik na dołku.](#)

## 20.2 Orzeczenia w sprawach związanych z regułami

 Pełna wersja [Zobacz informacje na temat orzeczeń wydawanych przez sędziego, komitet, użycie standardu „oka nieuzbrojonego”, poprawianie niewłaściwego orzeczenia i dyskwalifikacja po ogłoszeniu końcowych wyników w meczu lub w zawodach.](#)

## 20.3 Sytuacje nie ujęte w regułach

Sytuacje nie ujęte w regułach będą rozstrzygane przez *komitet*.

IX

# Inne formaty gry

**REGUŁY 21-24**



## REGUŁA 21

# Inne formaty gry indywidualnej w stroke play i match play

**Cel reguły:** Reguła 21 omawia cztery inne formaty gry indywidualnej, w tym trzy formaty stroke play, w których punktacja różni się od regularnego formatu stroke play: stableford (punkty przyznawane na każdym dołku); Maximum Score (punkty na każdym dołku nie mogą przekroczyć maksymalnej wartości); oraz Par/Bogey (wyniki match play zgodnie z zasadą dołek po dołku).

## 21.1 Stableford

### 21.1a Przegląd stableford

*Stableford* jest formatem gry *stroke play* w którym:

- twój wynik lub wynik Twojej *strony* na dołku jest oparty na punktach przyznawanych po porównaniu liczby uderzeń na dołku z określonym wynikiem końcowym dla dołka ustalonym przez *komitet*,
- zwycięzcą zawodów jest gracz lub *strona*, która uzyska największą liczbę punktów we wszystkich *rundach*.

### 21.1b Punktacja w stableford

Punkty są przyznawane za każdy dołek przez porównanie liczby uderzeń (w tym uderzeń wykonanych i karnych) z ustalonym wynikiem dla dołka. W poniższej tabeli pokazano punkty przyznawane za uzyskane wyniki:

Dotek zagrany na	Punkty
Więcej niż jedno uderzenie powyżej ustalonego wyniku docelowego lub brak wyniku na karcie	0
Jedno uderzenie powyżej ustalonego wyniku docelowego	1
Ustalony wynik docelowy	2
Jedno uderzenie poniżej ustalonego wyniku docelowego	3
Dwa uderzenia poniżej ustalonego wyniku docelowego	4
Trzy uderzenia poniżej ustalonego wyniku docelowego	5
Cztery uderzenia poniżej ustalonego wyniku docelowego	6

### DIAGRAM 21.1b: WYNIKI I PUNKTACJA W STABLEFORD BEZ HANDICAPU




Nazwisko: *John Smith*

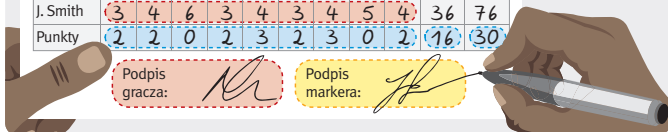
Data: *01/03/19*

Dotek	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
Długość	445	186	378	387	181	533	313	412	537	3372
Par	4	3	4	4	3	5	4	4	5	36
J. Smith	<i>3</i>	<i>3</i>	<i>5</i>	<i>4</i>	<i>4</i>	<i>7</i>	<i>5</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	40
Punkty	<i>3</i>	<i>2</i>	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>1</i>	<i>0</i>	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>2</i>	<i>14</i>

Dotek	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Razem
Długość	206	424	397	202	541	150	593	137	401	3051	6423
Par	3	4	4	3	5	3	5	3	4	34	70
J. Smith	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>6</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>4</i>	36	76
Punkty	<i>2</i>	<i>2</i>	<i>0</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>0</i>	<i>2</i>	<i>16</i>	<i>30</i>

#### Odpowiedzialność

-  Komitet
-  Gracz
-  Gracz i marker



Jeżeli nie zakończysz dotka z jakiegokolwiek powodu, zgodnie z regułami otrzymujesz zero punktów na dotku.

Aby poprawić tempo gry gracze namawiani są do przerywania gry na dotku, gdy ich wynik wynosi zero punktów.

Aby spełnić wymagania dotyczące wprowadzania wyników dla dołka na *karcie wyników*:

- Jeżeli zakończyłeś dołek przez wbicie piłki do dołka, to liczba punktów będzie wynikać z liczby uderzeń. Na *karcie wyników* musisz mieć wpisaną rzeczywistą liczbę uderzeń.
- Jeżeli zakończyłeś dołek przez wbicie piłki do dołka, a wynik daje zero punktów, *wówczas na karcie wyników* nie ma wpisanego wyniku lub wpisany wynik daje zero punktów.
- Jeżeli zakończyłeś dołek bez wbicia piłki do dołka, na *karcie wyników* nie ma wpisanego wyniku lub wpisana liczba uderzeń daje zero punktów.

### 21.1c Kary w stableford

Wszystkie uderzenia karne dodawane są do wyniku gracza na dołku, na którym wystąpiło naruszenie reguły.

**Wyjątek 1 – Nadmiar, przekazywanie, dodawanie lub wymiana kijów.**

**Wyjątek 2 – Czas startu.**

**Wyjątek 3 – Nieuzasadnione opóźnienie.**

Musisz poinformować *komitet* o faktach związanych z naruszeniem reguły, dotyczących powyższych wyjątków, przed oddaniem *karty wyników*, aby *komitet* mógł zastosować karę. Jeżeli tak nie postąpisz, to zostaniesz **zdyskwalifikowany**.



Pełna wersja

[Zobacz informacje o tych trzech wyjątkach.](#)

**Kary dyskwalifikacji.** Jeżeli naruszysz jedną z czterech reguł nie zostaniesz zdyskwalifikowany, **ale** otrzymasz **zero punktów** na dołku, na którym wystąpiło naruszenie:

- *niezakończenie dołka,*
- *nienaprawienie błędu zagrania spoza obszaru tee podczas rozpoczęcia dołka,*
- *nienaprawienie błędu zagrania niewłaściwą piłką, lub*

- *nienaprawienie* błędu zagrania z *niewłaściwego miejsca*, kiedy było to *poważne naruszenie reguł*.

Jeżeli naruszysz inną regułę z karą dyskwalifikacji, to zostaniesz **zdyskwalifikowany**.

## 21.1d Wyjątek do reguły 11.2 w stableford



Pełna wersja

Zobacz informacje, kiedy reguła 11.2 nie ma zastosowania w stableford.

## 21.1e Kiedy kończy się runda w stableford



Pełna wersja

Zobacz informacje, kiedy kończy się runda w stableford.

## 21.2 Maximum Score

*Maximum Score* jest formatem gry *stroke play*, w którym Twój wynik lub wynik Twojej strony na dołku **nie może przekroczyć maksymalnej wartości** ustalonej przez *komitet*, np.: dwa razy par, par plus 5 lub double bogey netto.



Pełna wersja

Zobacz informacje o formacie *Maximum Score*.

## 21.3 Par/Bogey

*Par/Bogey* jest formatem *stroke play*, w którym stosowana punktacja przypomina *match play*:

- wygrasz lub Twoja *strona* wygrywa bądź przegrywa dołek kończąc go mniejszą liczbą uderzeń lub większą liczbą uderzeń niż wyznaczona liczba uderzeń na tym dołku ustalona przez *komitet*,
- zawody wygrywa gracz lub *strona* z największą liczbą wygranych dołków w stosunku do dołków przegranych (to znaczy, dodajemy wygrane dołki i odliczamy dołki przegrane).




Pełna wersja

Zobacz informacje o formacie *Par/Bogey*.

## 21.4 Three-Ball Match Play

*Three-Ball Match Play* jest formatem gry match play, w którym każdy z trzech graczy rozgrywa indywidualny mecz przeciwko innym dwóm graczom w tym samym czasie. Każdy gracz gra jedną piłką, którą liczy w obu meczach.

 [Pełna wersja](#) [Zobacz dodatkowe informacje o formacie Three-ball match play.](#)

## 21.5 Inne formaty gry w golfa

 [Pełna wersja](#) [Zobacz dodatkowe informacje o innych formatach gry.](#)

# REGUŁA 22

## Foursome (znany także jako „uderzanie naprzemiennie”)

**Cel reguły:** Reguła 22 omawia format foursome (rozgrywany zarówno w match play, jak i w stroke play), w którym dwóch partnerów bierze udział w zawodach jako strona naprzemiennie wykonująca uderzenia jedną piłką. Reguły dla tej formy gry są zasadniczo takie same jak dla gry pojedynczej. Wyjątkiem jest wymaganie, aby partnerzy naprzemiennie rozpoczynali dołek z tee i naprzemiennie wykonywali uderzenia podczas rozgrywania.

*Foursome* jest formatem gry *match play* lub *stroke play*, w którym Ty i *partner* bierzecie udział w zawodach jako *strona* grając naprzemiennie jedną piłką na każdym dołku. Musicie naprzemiennie startować z tee każdego dołka.

Jakiegolwiek *uderzenia* karne dla *strony* nie mają wpływu na kolejność gry *partnerów*.

 [Pełna wersja](#) [Zobacz dodatkowe informacje o formacie gry.](#)



# REGUŁA 23

## Four-ball

**Cel reguły:** Reguła 23 omawia four-ball (rozgrywany w match play lub stroke play), w którym partnerzy grają jako strona a każdy z nich gra swoją piłką. Niższy wynik jednego z partnerów jest wynikiem strony na dołku.

### 23.1 Przegląd Four-ball

*Four-ball* jest drużynowym formatem gry (zarówno *match play* jak i *stroke play*), w którym Ty z *partnerem* gracie jako *strona*, a każdy z was gra własną piłką. Wynikiem strony na dołku jest niższy wynik jednego z dwóch *partnerów* na tym dołku.

### 23.2 Punktacja w Four-ball

#### 23.2a Wynik strony na dołku w match play i w stroke play

- Gdy obaj partnerzy wbiją piłkę do dołka lub zakończą dołek w inny sposób zgodnie z regułami, to niższy wynik jest wynikiem *strony* na dołku.
- Gdy tylko jeden z partnerów wbije piłkę do dołka lub w inny sposób zakończy dołek zgodnie z regułami, to wynik tego *partnera* jest wynikiem *strony* na dołku. Drugi *partner* nie musi *wbijać piłki do dołka*.
- Gdy żaden z partnerów nie wbije piłki do dołka lub w inny sposób nie zakończy dołka zgodnie z regułami, to *strona* nie otrzymuje punktów na tym dołku, co oznacza:
  - » w *match play*, *strona* **traci dołek**, chyba że *strona* przeciwna poddała wcześniej lub w inny sposób straciła dołek.
  - » w *stroke play*, *strona* zostaje **zdyskwalifikowana**, chyba że błąd został naprawiony we właściwym czasie.

## 23.2b Karta wyników strony w stroke play

Wynik brutto *strony* na każdym dołku musi być zapisany na jednej *karcie wyników* a w zawodach handicapowych, handicap każdego partnera musi być zapisany na *karcie wyników*.

Na każdym dołku:

- Wynik brutto przynajmniej jednego *partnera* musi być zapisany na *karcie wyników*.
- Nie ma kary za zapisanie wyniku więcej niż jednego *partnera* na *karcie wyników*.
- Każdy zapisany wynik na karcie wyników musi w jasny sposób wskazywać partnera, który ten wynik osiągnął; jeżeli tak nie będzie, to strona zostaje **zdyskwalifikowana**.

Tylko jeden z *partnerów* musi poświadczyć wyniki na dołkach na *karcie wyników strony*.

### DIAGRAM 23.2b: PUNKTACJA W FOUR-BALL STROKE PLAY BEZ HANDICAPU

Nazwiska: **John Smith and Kate Smith** Data: **10/05/19**


Dołek	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
Kate	4		5	4	6	4	3		6	
John	5	3	5		6	4		3	5	
Wynik strony	4	3	5	4	6	4	3	3	5	37

Dołek	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Razem
Kate	5	4	4	4		4	5	3	4		
John	5	3		4	4	4		3	5		
Wynik strony	5	3	4	4	4	4	5	3	4	36	73

#### Odpowiedzialność

 Komitet

 Gracz

 Gracz i marker

Podpis  
gracza:



Podpis  
gracza:



## 23.2c Wyjątek do reguły 11.2 w four-ball



Pełna wersja

Zobacz informacje, kiedy reguła 11.2 nie ma zastosowania w four-ball.

## 23.3 Kiedy runda zostaje rozpoczęta i zakończona, kiedy dołek jest zakończony



Pełna wersja

Zobacz informacje na temat tego, kiedy rozpoczyna się runda, a kiedy kończy oraz kiedy dołek jest zakończony w four-ball.

## 23.4 Jeden lub obaj partnerzy mogą reprezentować stronę

*Strona* może być reprezentowana przez jednego *partnera* podczas całej lub dowolnej części *rundy*. Nie jest wymagane, aby obaj *partnerzy* byli obecni lub jeżeli są obecni, aby obaj grali na każdym dołku.

## 23.5 Twoje działania pomagające w grze Twojego partnera

### 23.5a Możesz podjąć dowolne działania związane z piłką partnera identycznie jak partner

Chociaż każdy z Was musi grać własną piłką:

- Możesz podjąć dowolne działania związane z piłką *partnera*, jakie *partner* może podjąć zanim wykona *uderzenie*, takie jak *zaznaczanie* położenia i podnoszenie, *odkładanie*, *dropowanie* i kładzenie piłki.
- Razem z Twoim *caddie* możecie pomóc *partnerowi* w dowolny sposób, w jaki *caddie partnera* może pomóc.

W *stroke play* *partnerzy* nie mogą uzgodnić między sobą pozostawienia piłki na *putting greenie*, aby pomogła jednemu z nich lub dowolnemu innemu graczowi.

## 23.5b Twój partner jest odpowiedzialny za Twoje działania

Dowolne działanie podjęte przez Ciebie a związane z piłką lub *sprzętem partnera* jest uważane za podjęte przez *partnera*.

Jeżeli Twoje działanie naruszałoby regułę, gdyby zostało wykonane przez *partnera*, to Twój partner narusza regułę i otrzymuje stosowną karę.

## 23.6 Kolejność grania strony

*Partnerzy* mogą grać w kolejności uznanej za najlepszą dla strony. Oznacza to, że gdy jest Wasza kolej gry to albo Ty albo Twój *partner* możecie wykonać kolejne uderzenie.

**Wyjątek – kontynuowanie gry na dołku po poddaniu uderzenia w match play:**

- Nie możesz kontynuować gry na dołku po poddaniu następnego *uderzenia*, gdyby to mogło pomóc Twojemu *partnerowi*.
- Jeżeli tak zrobisz, Twój wynik na dołku pozostaje bez kary, **lecz** wynik *partnera* na tym dołku nie jest zaliczony do wyniku *strony*.

## 23.7 Partnerzy mogą dzielić się kijami

*Partnerzy* mogą przekazywać sobie kije, pod warunkiem, że ogólna liczba wspólnych kijów nie przekroczy 14.

## 23.8 Kiedy karę stosujemy dla jednego z partnerów, a kiedy dla obu

### 23.8a Kary inne niż dyskwalifikacja

Kiedy otrzymujesz karę inną niż dyskwalifikacja, ta kara zwykle dotyczy tylko Ciebie a nie Twojego *partnera*.

W *match play*, jeżeli otrzymasz **karę główną (strata dołka)**, to Twoje punkty nie mogą być liczone dla *strony* na tym dołku; lecz ta kara nie dotyczy *partnera*, który może kontynuować grę dla *strony* na tym dołku.

Trzy sytuacje w których kara dla Ciebie dotyczy również partnera:

- (1) Gdy naruszasz regułę 4.1b (limit 14 kijów; przekazywanie, dodawanie lub wymienianie kijów).
- (2) Gdy naruszenie reguły pomaga Twojemu partnerowi w grze.
- (3) W *match play*, kiedy Twoje naruszenie reguły przeszkadza w grze przeciwnika.

**Wyjątek – Jeżeli wykonujesz uderzenie niewłaściwą piłką nie jest to traktowane jako pomoc partnerowi w grze lub przeszkodzenie przeciwnikowi w grze.**

## 23.8b Kary dyskwalifikacji



Pełna wersja

Zobacz informacje na temat dyskwalifikacji w four-ball.

# REGUŁA 24

## Zawody drużynowe

**Cel reguły:** Reguła 24 omawia zawody drużynowe (rozgrywane zarówno w *match play* lub *stroke play*), w których wielu graczy lub stron współzawodniczy w formacie drużynowym osiągając wyniki w swoich rundach lub meczach, które po połączeniu dają wynik ogólny drużyny.



Pełna wersja

Zobacz informacje o zawodach drużynowych.

X

## Definicije



## Aut (Out of Bounds)

Wszystkie obszary poza granicą *polu* określone przez *komitet*. Wszystkie obszary wewnątrz tej granicy pozostają w granicach *polu*.

Granica *polu* rozciąga się w górę i w dół w stosunku do powierzchni ziemi.

Granica pola powinna być wyznaczona przez obiekty *wyznaczające granice* lub linie:

- *Obiekty wyznaczające granice*: Gdy do wyznaczenia użyto palików lub płotu, granicę stanowi linia pomiędzy punktami na palikach lub słupkach płotu od strony *polu* leżącymi na poziomie ziemi (z wyłączeniem ukośnych podpór), a te paliki lub słupki płotu są na *aucie*. Gdy do wyznaczenia użyto innych obiektów takich jak mur (ściana) lub gdy *komitet* chce inaczej potraktować ogrodzenie graniczne, to *komitet* powinien określić granicę.
- *Linie*: Gdy do określenia użyto linii namalowanych na ziemi, to granicę określa krawędź linii od strony *polu* a linia leży na *aucie*.

Gdy linia na ziemi określa granicę, paliki mogą pokazać, gdzie znajduje się granica, **ale** nie mają żadnego innego znaczenia. Paliki graniczne i linie powinny być białe.

## Bunkier (Bunker)

Specjalnie przygotowany obszar piasku, który zwykle jest wgłębiony i z którego usunięto darń lub ziemię. Nie są częścią *bunkra*:

- brzeg, ściana lub czoło przy krawędzi przygotowanego obszaru z ziemi, trawy, ułożonej w stos darni lub sztucznych materiałów,
- ziemia lub rosnące lub przylegające naturalne obiekty na krawędzi przygotowanego obszaru (takie jak trawa, krzaki lub drzewa),
- piasek, który wysypał się poza krawędź przygotowanego obszaru,
- wszystkie inne obszary piasku na *polu*, które nie znajdują się poniżej krawędzi przygotowanego obszaru (takie jak pustynie i inne naturalne obszary piasku lub tereny czasem zwane jako „waste bunker”).

## Caddie

Osoba, która pomaga graczowi podczas *rundy* w następujący sposób: nosi, wozi lub zajmuje się kijami i/lub udziela porad.

Caddie może także pomagać graczowi w inny sposób dopuszczany przez reguły (patrz reguła 10.3b).

## Czynnik zewnętrzny (Outside Influence) (Wpływ)

Każda osoba lub rzecz, która może wpłynąć na to, co zdarzy się z piłką gracza lub sprzętem lub polem:

- każda osoba (w tym inny gracz), z wyjątkiem gracza lub caddie lub *partnera* gracza lub *przeciwnika* lub ich *caddie*,
- każde zwierzę,
- wszelkie naturalne lub sztuczne obiekty lub cokolwiek innego (w tym inna piłka w ruchu), z wyjątkiem *sił natury*.

## Długość kija (Club-Length)

*Długość* najdłuższego kija gracza, innego niż putter, z posiadanych 14 (lub mniej) kijów podczas *rundy* (dopuszczonych przez regułę 4.1b(1)). Na przykład, jeżeli najdłuższym kijem gracza (innym niż putter) podczas *rundy* jest driver i ma on 43 cale (109,22 cm) długości, to *długość kija* gracza w tej rundzie wynosi 43 cale.

## Dołek (Hole)

Końcowy punkt na *putting greenie* podczas rozgrywania dołka.

## Drop

Trzymanie piłki i puszczenie jej tak, żeby spadła i stała się *piłką w grze*. Każde uwolnienie w regule określa rodzaj *obszaru uwolnienia*, w którym piłka musi być *dropowana* i zatrzymana.

*Podczas* stosowania uwolnienia, gracz musi puścić piłkę z wysokości kolan, tak aby piłka:

- spadła bezpośrednio w dół, bez rzucania, kręcenia lub toczenia jej lub w inny sposób mogący mieć wpływ na zatrzymanie się piłki, i
- nie dotknęła żadnej części ciała gracza lub *sprzętu* przed uderzeniem w ziemię (reguła 14.3b).



## Dziura zrobiona przez zwierzę (Animal Hole)

Każda dziura wykopana w ziemi przez zwierzę, oprócz dziur zrobionych przez *zwierzęta*, które zostały zdefiniowane jako *naturalne utrudnienia ruchome* (takie jak robaki lub owady).

Termin *dziura zrobiona przez zwierzę* obejmuje:

- luźny materiał wykopany z dziury przez zwierzę,
- każdą ścieżkę lub szlak prowadzący do dziury,
- każde miejsce na ziemi wypchnięte lub zmienione w wyniku kopania dziury w ziemi przez zwierzę.

## Flaga (Flagstick)

Przenośna tyczka dostarczona przez *Komitet*, umieszczona w *dołku*, pokazuje graczom lokalizację *dołka*.

## Główny obszar (General Area)

Obszar pola obejmujący całe pole **z wyjątkiem** czterech innych zdefiniowanych obszarów: (1) *obszar tee* skąd gracz musi rozpocząć rozgrywanie *dołka*, (2) wszystkie *bunkry*, (3) wszystkie *obszary kary*, (4) *putting green* aktualnie rozgrywanego *dołka*.

W skład *głównego obszaru* wchodzi wszystkie *tee* zlokalizowane na *polu* inne niż *obszar tee* oraz wszystkie *niewłaściwe greeny*.

## Przywilej (Honour)

Prawo gracza do grania jako pierwszy z *obszaru tee* (patrz reguła 6.4).

## Integralna część pola (Integral Object)

Sztuczny obiekt zdefiniowany przez *Komitet* jako element utrudnienia gry na *polu*, od którego nie przysługuje uwolnienie.

*Integralna część pola* traktowana jest jako nieruchoma (patrz reguła 8.1a).

**Jednakże** gdy część *integralnej części pola* (takiego jak brama lub drzwi lub część kabla przyłączeniowego) spełnia definicję *sztucznego utrudnienia ruchomego*, to ta część uważana jest za *sztuczne utrudnienie ruchome*.

*Integralne części pola* nie są *sztucznymi utrudnieniami* ani *obiektami wyznaczającymi granicę*.

### Kara główna (General Penalty)

Strata dołka w *match play* lub dwa uderzenia karne w *stroke play*.

### Kara uderzenia i odległości (Stroke and Distance)

Procedura i kara, kiedy gracz bierze uwolnienie zgodnie z regułami 17, 18 lub 19 przez zagranie z miejsca poprzedniego *uderzenia* (reguła 14.6).

### Karta wyników (Scorecard)

Dokument, na którym zapisywany jest wynik gracza na każdym *dołku* w *stroke play*.

### Kołeczek tee (Tee)

Przedmiot używany do podniesienia piłki ponad poziom ziemi podczas grania z *obszaru tee*. Nie może być dłuższy niż 4 cale (101,6 mm) musi spełniać wymagania *reguł dotyczących sprzętu*.

### Komitet (Committee)

Osoba lub grupa odpowiedzialna za przeprowadzenie zawodów na *polu*.

### Linia gry (Line of Play)

Linia, po której gracz zamierza postać piłkę po *uderzeniu*, w tym obszar na tej linii w rozsądnej odległości nad ziemią i po obu stronach tej linii.

*Linia gry* nie zawsze jest linią prostą pomiędzy dwoma punktami (na przykład: może to być krzywa, po której gracz zamierza postać piłkę).

### Marker

W *stroke play*, osoba odpowiedzialna za zapisanie wyników gracza na *karcie wyników* gracza i potwierdzenie tej *karty wyników*.

*Markerem* może być inny gracz, **ale** nie *partner*.

### Match play

Format gry, w którym gracz lub *strona* gra przeciwko *przeciwnikowi* lub *stronie przeciwnej* w pojedynku podczas jednej lub więcej *rund* meczowych.

### Najbliższy punkt całkowitego uwolnienia (Nearest Point of Complete Relief)

Punkt odniesienia podczas brania uwolnienia bez kary od *nienormalnych warunków na polu* (reguła 16.1), sytuacji z niebezpiecznym zwierzęciem (reguła 16.2), *niewłaściwego greenu* (reguła 13.1e) lub *strefy zabronionej gry* (reguły 16.1f i 17.1e), lub podczas brania uwolnienia zgodnie z odpowiednią regułą lokalną.

Przybliżony punkt, w którym piłka leżałaby, czyli:

- najbliżej pierwotnego położenia piłki, **ale** nie bliżej *dołka* niż to miejsce,
- w wymaganym *obszarze pola*,
- tam gdzie warunki nie zakłócają *uderzenia*, jakie gracz wykonałby z oryginalnego miejsca, gdyby nie istniały warunki zakłócające.

Wyznaczenie tego punktu odniesienia wymaga, aby gracz wybrał kij, *ustawienie*, swing i *linię gry*, które zastosowałby do tego *uderzenia*.

### Naturalne utrudnienia ruchome (Loose Impediment)

Wszystkie nieprzytwierdzone obiekty naturalne takie jak:

- kamienie, luźna trawa, liście, gałęzie i patyki,
- martwe *zwierzęta* i *zwierzęce* odchody,
- robaki, owady i podobne *zwierzęta*, które można łatwo usunąć oraz kopce i sieci, które one budują (takie jak kopce robaków i mrowiska),
- grudy ubitej ziemi (wraz z koreczkami po aeracji).

Naturalne obiekty nie są ruchome, gdy są:

- przyłączone lub rosnące,
- solidnie osadzone w ziemi (to znaczy, że nie można ich łatwo usunąć), lub
- przylegają do piłki.

Przypadki specjalne:

- *Piasek i luźna ziemia* nie są *naturalnymi utrudnieniami ruchomymi*.
- *Rosa, szron i woda* nie są *naturalnymi utrudnieniami ruchomymi*.

- *Śnieg i naturalny lód* (oprócz szronu), kiedy występują na ziemi, są - w zależności od wyboru gracza - naturalnymi utrudnieniami *ruchomymi* albo *tymczasową wodą*.
- *Sieci pająka* są *naturalnymi utrudnieniami ruchomymi* nawet, gdy są przyłączone do innego obiektu.

### Nienormalne warunki na polu golfowym (Abnormal Course Condition)

Nienormalne warunki na *polu* golfowym to *dziura zrobiona przez zwierzę, teren w naprawie, sztuczne utrudnienia nieruchome* lub *tymczasowa woda*.

### Niewłaściwa piłka (Wrong Ball)

Każda inna piłka oprócz następujących piłek gracza:

- *piłka w grze* (niezależnie czy jest to piłka oryginalna czy też *piłka zastąpiona*),
- *piłka prowizoryczna* (zanim zostanie wycofana zgodnie z regułą 18.3c), lub
- *druga piłka w stroke play* zagrana zgodnie z regułami 14.7b lub 20.1c.

Przykłady *niewłaściwej piłki*, to *piłka* w grze innego gracza, *beSPAńska* piłka oraz *własna* piłka gracza, która jest *na aucie*, została *zgubiona* lub *podniesiona* i nie wróciła *do gry*.

### Niewłaściwe miejsce (Wrong Place)

Dowolne miejsce na *polu* inne niż miejsce, z którego gracz musi lub może grać piłkę zgodnie z regułami.

### Niewłaściwy green (Wrong Green)

Każdy *green* na *polu* inny niż *putting green* dołka aktualnie rozgrywanego. *Niewłaściwe greeny* są częścią *głównego obszaru*.

### Obiekty wyznaczające granicę (Boundary Object)

Sztuczne obiekty definiujące lub pokazujące *aut*, takie jak mury, płoty, paliki i bariery, od których nie jest dozwolone uwolnienie bez kary.

Obejmują one dowolną podstawę i słupki płotu granicznego, **ale** nie obejmują ukośnych podpór lub odciągów, które są przymocowane do muru lub płotu lub stopni, mostków lub podobnych konstrukcji używanych do przechodzenia przez mur lub płot.

Obiekty *wyznaczające granice* uważa się za nieruchome nawet, gdy można je poruszyć lub jakaś ich część jest ruchoma (patrz reguła 8.1a).

*Obiekty wyznaczające granice* nie są *sztucznymi utrudnieniami* lub *integralną częścią pola*.

### Obszar kary (Penalty Area)

Obszar, z którego dozwolone jest uwolnienie, z jednym uderzeniem karnym, gdy spoczęła w nim piłka gracza.

Występują dwa różne typy *obszarów kary*, odróżniane kolorem użytym do ich oznaczenia:

- Żółte *obszary kary* (oznaczone żółtymi liniami lub żółtymi palikami) dają graczowi dwie opcje uwolnienia (reguły 17.1d(1) i (2)).
- Czerwone *obszary kary* (oznaczone czerwonymi liniami lub czerwonymi palikami) dają graczowi dodatkową boczną opcję uwolnienia (reguła 17.1d(3)) oprócz dwóch opcji uwolnienia dostępnych przy żółtym *obszarze kary*.

Jeżeli kolor *obszaru kary* nie jest oznaczony lub wskazany przez *Komitet*, to traktuje się go jako czerwony *obszar kary*.

Granica *obszaru kary* rozciąga się w górę i w dół od poziomu ziemi.

Granica *obszaru kary* powinna być oznaczona przy pomocy palików lub linii.

- **Paliki:** Gdy *obszar kary* jest oznaczony palikami, to jego granicą jest linia pomiędzy zewnętrznymi punktami tych palików na poziomie gruntu, a one znajdują się w obrębie *obszaru kary*.
- **Linie:** Gdy *obszar kary* jest oznaczony przy pomocy linii namalowanej na ziemi, to granicę stanowi zewnętrzna krawędź tej linii, a linia znajduje się w *obszarze kary*.

### Obszar tee (Teeing Area)

Obszar, z którego gracz musi zagrać rozpoczynając dany dołek. *Obszar tee* jest prostokątem, który rozciąga się na dwie *długości kija*, przy czym:

- przednia krawędź jest określona przez linię pomiędzy najbardziej wysuniętymi do przodu punktami dwóch tee markerów ustawionych przez *komitet*,
- boczne krawędzie są określone przez linie poprowadzone od tee markerów włąb *obszaru tee*.

### Obszar uwolnienia (Relief Area)

Obszar, w którym gracz musi dropować piłkę, kiedy bierze uwolnienie zgodnie z regułą. Każde uwolnienie według reguły wymaga od gracza korzystania z określonego *obszaru uwolnienia*, którego rozmiar i położenie określają trzy elementy:

- *Punkt odniesienia*: Punkt, od którego mierzony jest rozmiar *obszaru uwolnienia*.
- *Rozmiar obszaru uwolnienia mierzony od punktu odniesienia*: Obszar uwolnienia to jedna lub dwie *długości kija* od punktu odniesienia, **ale** z pewnymi ograniczeniami:
- *Ograniczenia dotyczące miejsca obszaru uwolnienia*: Położenie *obszaru uwolnienia* może być ograniczone przez jeden lub więcej warunków, na przykład:
  - » występuje tylko na określonych *obszarach pola*, takich jak *obszar główny*, ale nie w *bunkrze* ani nie w *obszarze kary*,
  - » jest nie bliżej dołka niż *punkt odniesienia* lub musi być poza *obszarem kary* lub poza *bunkrem*, od których uwolnienie było wzięte, lub
  - » jest tam gdzie nie ma żadnego zakłócenia (zgodnie z definicją w odpowiedniej regule) od warunków, od których wzięto uwolnienie.

### Obszary pola (Areas of the Course)

Pięć obszarów tworzących pole to (1) *główny obszar*, (2) *obszar tee* skąd gracz musi rozpocząć rozgrywanie dołka, (3) wszystkie *obszary kary*, (4) wszystkie *bunkry*, (5) *putting green* aktualnie rozgrywanego dołka.

### Odkładanie (Replace)

Umieszczenie piłki przez odłożenie i puszczenie jej z zamiarem wprowadzenia *do gry*.

### Partner

Gracz, który gra wspólnie z innym graczem jako *strona*, zarówno w *match play* jak i w *stroke play*.

### Piłka prowizoryczna (Provisional Ball)

Druga piłka grana w przypadku, gdy piłka zagrana przez gracza poprzednio może być *na aucie* lub *zgubiona* poza *obszarem kary*.

### Piłka w dołku (Holed)

Kiedy piłka spocznie w *dołku* po *uderzeniu* i cała piłka znajdzie się poniżej poziomu *putting greenu*.

Kiedy w regułach jest mowa o „*zakończeniu dołka*” to oznacza, że piłka gracza jest *w dołku*.

W szczególnym przypadku, gdy piłka opiera się o *flagę w dołku*, patrz reguła 13.2c (piłka jest traktowana jako *piłka w dołku*, gdy jakaś jej część jest poniżej powierzchni *putting greenu*).

### Piłka w grze (In Play)

Status piłki gracza, gdy leży ona na *polu* i jest używana do rozgrywania dołka.

Piłka przyjmuje status *piłki w grze*:

- gdy gracz wykona *uderzenie z obszaru tee*, lub
- dodatkowo w *match play*, gdy gracz wykona *uderzenie spoza obszaru tee*, a *przeciwnik* nie unieważni *uderzenia* zgodnie z regułą 6.1b.

Piłka pozostaje *piłką w grze*, dopóki nie znajdzie się *w dołku*, **poza poniższymi sytuacjami**, kiedy nie jest już *piłką w grze*:

- gdy zostanie podniesiona z *pola*,
- gdy zostanie *zgubiona* (nawet jeśli spoczywa na *polu*) lub zatrzyma się *na aucie*, lub
- gdy będzie *piłką zastępczą*, nawet gdy to nie było dozwolone przez regułę.

Piłka, która nie jest *piłką w grze* jest *niewłaściwą piłką*.

Kiedy *znacznik* jest położony to *oznacza* miejsce *piłki w grze*:

- Dopóki piłka nie zostanie podniesiona, to jest ciągle *piłką w grze*.
- Jeżeli piłka została podniesiona i *odłożona*, to jest *piłką w grze* nawet gdy *znacznik* nie zostanie usunięty.

### Piłka zastępcza (Substitute)

Zamiana piłki, której gracz używał podczas grania dołka, na inną piłkę, która staje się *piłką w grze*.

### Pole (Course)

Cały obszar gry pomiędzy brzegami wszystkich granic ustanowionych przez *komitet*. Brzeg granicy rozciąga się zarówno w górę od gruntu jak i w dół poniżej gruntu.

### Położenie piłki (Lie)

Miejsce, w którym piłka pozostaje w spoczynku oraz każdy rosnący lub przylegający obiekt naturalny, *sztuczne utrudnienie nieruchome*, *integralna część pola* lub *obiekt wyznaczające granicę* dotykające piłki lub będący tuż obok. Naturalne utrudnienia ruchome i *sztuczne utrudnienia ruchome* nie są częścią *położenia piłki*.

### Poprawianie (warunków gry) (Improve)

Zmiana jednego lub więcej *warunków wpływających na uderzenie* lub innych warunków fizycznych wpływających na grę, tak że gracz uzyskuje potencjalną przewagę przy *uderzeniu*.

### Porada (Advice)

Każdy słowny komentarz lub działanie (takie jak pokazywanie kija użytego właśnie do wykonania *uderzenia*) mające na celu wpłynięcie na gracza w związku z wyborem kija, wykonanie *uderzenia* lub decydowaniem o rozgrywaniu dołka lub *rundy*.

**Jednakże** poradą nie jest informacja ogólnodostępna, taka jak lokalizacja przedmiotów oraz odległość od jednego punktu do drugiego lub reguły.



### Poważne naruszenie (reguł) (Serious Breach)

W *stroke play*, kiedy granie z *niewłaściwego miejsca* mogłoby dać graczowi znaczącą przewagę w porównaniu do *uderzenia* wykonanego z prawidłowego miejsca.

### Przeciwnik (Opponent)

Osoba, z którą gracz rywalizuje w meczu. Określenie *przeciwnik* stosuje się tylko w *match play*.

### Przemieszczona piłka (Moved)

Kiedy leżąca piłka gracza opuściła pierwotne położenie i zatrzymała się w innym miejscu, przy czym było to widoczne gołym okiem (niezależnie od tego, czy ktoś to widział, czy nie).

Dotyczy to przemieszczenia do góry, w dół lub w poziomie w dowolnym kierunku od swojego oryginalnego położenia.

Jeżeli piłka tylko chwije się (czasami nazywa się to oscylacją) i zatrzyma się lub wróci do pierwotnego położenia, piłka nie jest *przemieszczona*.

### Punkt maksymalnego możliwego uwolnienia (Point of Maximum Available Relief)

Punkt odniesienia podczas brania uwolnienia bez kary od *nienormalnych warunków na polu w bunkrze* (reguła 16.1c) lub na *putting greenie* (reguła 16.1d), gdy nie ma *najbliższego punktu całkowitego uwolnienia*.

Jest to przybliżony punkt, w którym piłka powinna leżeć tj.:

- Najbliżej oryginalnego miejsca piłki, **ale** nie bliżej *dołka* niż to miejsce.
- W wymaganym *obszarze pola*.
- Tam, gdzie *nienormalne warunki* na polu najmniej zakłócają *uderzenie* gracza, jakie wykonałby z oryginalnego miejsca, gdyby nie występowały warunki zakłócające.

Wyznaczenie tego punktu odniesienia wymaga, aby gracz wybrał kij, *ustawienie*, swing i *linię gry*, które zastosowałby do tego *uderzenia*.

## Putting Green

Obszar na rozgrywanym dołku, który jest specjalnie przygotowany do puttowania lub *komitet* wyznaczył go jako *putting green* (na przykład w sytuacji używania tymczasowego greenu).

## Reguły dotyczące sprzętu (Equipment Rules)

Specyfikacje i inne przepisy dotyczące kijów, piłek i innego *sprzętu*, który jest dopuszczony do gry podczas *rundy*. *Reguły dotyczące sprzętu* znajdują się na odpowiednich stronach internetowych.

## Runda (Round)

18 lub mniej dołków rozegranych w kolejności ustalonej przez *komitet*.

## Sędzia (Referee)

Osoba powołana przez *komitet* do rozstrzygania spornych kwestii i stosowania reguł.

## Siły natury (Natural Forces)

Skutki działania natury takie jak wiatr, woda lub zdarzenie bez wyraźnej przyczyny z powodu działania grawitacji.

## Sprzęt (Equipment)

Wszystkie rzeczy używane, założone, trzymane lub niesione przez gracza bądź jego *caddie*.

Przedmioty służące do dbania o pole, takie jak grabie są *sprzętem* tylko wtedy, gdy są trzymane lub niesione przez gracza lub *caddie*.

## Strefa zabronionej gry (No Play Zone)

Część *pola*, z której *Komitet* zabronił grania. *Strefa zabronionej gry* musi być zdefiniowana jako część *nienormalnych warunków na polu* golfowym albo *obszaru kary*.

## Stroke Play

Format gry, w którym gracz lub strona grają przeciwko wszystkim innym graczom lub *stronom* biorącym udział w zawodach.

## Strona (Side)

Dwóch lub więcej *partnerów* współzawodniczących jako pojedynczy zespół w *rundzie match play* lub *stroke play*.

## Sztuczne utrudnienia (Obstruction)

Dowolny sztuczny obiekt **z wyjątkiem** *integralnej części pola* i *obiektów wyznaczających granice*.

Przykłady *sztucznych utrudnień*:

- Drogi i ścieżki ze sztuczną nawierzchnią, w tym ich sztuczne krawężniki.
- Budynki i wiaty przeciwdeszczowe.
- Główki zraszaczy, drenaży ściekowe i nawadniające lub skrzynki sterujące.
- *Sprzęt gracza, flagi i grabie.*

## Sztuczne utrudnienia nieruchome (Immovable Obstruction)

Dowolne *sztuczne utrudnienie*, które nie może być przesunięte bez nadmiernego wysiłku lub bez uszkodzenia *sztucznego utrudnienia* lub *pola* i które w inny sposób nie spełnia wymagań definicji *sztucznego utrudnienia ruchomego*.

## Sztuczne utrudnienie ruchome (Movable Obstruction)

*Sztuczne utrudnienie*, które może być przesunięte z rozsądnym wysiłkiem i bez uszkodzenia *sztucznego utrudnienia* lub *pola*.

Jeżeli część *sztucznego utrudnienia nieruchomego* lub *integralnej części pola* (takie jak brama lub drzwi lub kabel przyłączeniowy) spełnia te dwa standardy, ta część traktowana jest jako *sztuczne utrudnienie ruchome*.

**Jednakże** nie ma to zastosowania, gdy ruchoma część *sztucznego utrudnienia nieruchomego* lub *integralnej części pola* nie powinna być przemieszczona (na przykład luźny kamień, który jest częścią kamiennej ściany).

## Teren w naprawie (Ground Under Repair)

Każda część *poli*, którą *komitet* określił jako *teren w naprawie* (przez oznakowanie lub w jakiś inny sposób).

*Terenem w naprawie* są także poniższe elementy, nawet gdy *komitet* ich nie zdefiniował:

- Wszelkie dziury wykonane przez *komitet* lub pracowników obsługi podczas:
  - » ustawiania *poli* (takie jak dziura, z której został usunięty palik lub dołek na podwójnym greenie wykorzystywany w czasie grania na drugim dołku), lub
  - » konserwowania *poli* (takie jak dziury powstałe po usunięciu darni lub pniaka lub podczas układania rurociągów, **ale** nie dziury po aeracji).
- Ścięta trawa, liście i inny materiał ułożony w stos w celu późniejszego usunięcia. **Jednakże:**
  - » każdy materiał, który jest ułożony w stos w celu usunięcia jest także *naturalnym utrudnieniem ruchomym*,
  - » każdy materiał pozostawiony na *polu*, którego nie zamierza się usunąć nie jest *terenem w naprawie*, chyba że *komitet* tak to zdefiniuje.
- Każde siedlisko *zwierząt* (takie jak gniazdo ptaka), które jest na tyle blisko piłki gracza, że *uderzenie* lub *ustawienie* gracza może je uszkodzić, z **wyjątkiem przypadku**, gdy siedlisko zostało wykonane przez *zwierzęta* zdefiniowane jako *naturalne utrudnienia ruchome* (takie jak robaki lub owady).

Granica *terenu w naprawie* powinna być zdefiniowana przy pomocy palików, linii lub cech fizycznych *poli*:

- **Paliki:** Gdy *teren w naprawie* jest oznaczony palikami, to jego granicą jest linia pomiędzy zewnętrznymi punktami tych palików na poziomie gruntu, a one znajdują się w obrębie *terenu w naprawie*.
- **Linie:** Gdy *teren w naprawie* jest oznaczony przy pomocy namalowanej linii na ziemi, to granicę stanowi zewnętrzna krawędź tej linii, a linia znajduje się w *terenie w naprawie*.

## Tymczasowa woda (Temporary Water)

Każde tymczasowe nagromadzenie wody na powierzchni gruntu (np.: kałuże deszczowe lub irygacyjne lub woda wylana ze zbiornika wody), które nie jest w *obszarze kary*, a jest widoczne przed lub po *ustawieniu* się gracza (bez nadmiernego naciskania stopami).

Nie wystarczy, aby ziemia była jedynie mokra, błotnista lub grząska lub aby woda była chwilowo widoczna, gdy gracz stanie na gruncie; nagromadzona woda musi pozostać widoczna przed lub po przyjęciu *ustawienia*.

Specjalne przypadki:

- *Rosa i szron* nie są *tymczasową wodą*.
- *Śnieg i naturalny lód* (oprócz szronu), są albo *naturalnym utrudnieniem ruchomym* albo kiedy występują na ziemi, *tymczasową wodą* zależnie od wyboru gracza.
- Sztuczny lód jest *sztucznym utrudnieniem*.

## Uderzenie (Stroke)

Postępowy ruch kija wykonany, aby uderzyć piłkę.

## Ustawienie (Stance)

Pozycja stóp i ciała gracza podczas przygotowywania i wykonania *uderzenia*.

## Warunki wpływające na uderzenie (Conditions Affecting the Stroke)

*Położenie* w spoczynku piłki gracza, obszar zamierzonego *ustawienia*, obszar zamierzonego swingu, *linia gry* i obszar *uwolnienia*, w którym gracz będzie *dropował* lub kładł piłkę.

## Wbita piłka (Embedded)

Kiedy piłka gracza znajduje się w pitchmarku powstałym wskutek ostatniego *uderzenia* i część piłki leży poniżej poziomu ziemi.

Piłka niekoniecznie musi dotykać ziemi, aby stwierdzić, że jest *wbita* (tj. pomiędzy piłką a ziemią może znajdować się trawa i *naturalne utrudnienia ruchome*).

### Wiadome lub w zasadzie pewne (Known or Virtually Certain)

Standard decydowania o tym, co stało się z piłką gracza – na przykład: czy piłka spoczęła w *obszarze kary*, czy została *przemieszczona* lub co spowodowało *przemieszczenie*.

*Wiadome lub w zasadzie pewne* znaczy więcej niż tylko możliwe lub prawdopodobne. Oznacza to, że:

- istnieją przekonujące dowody na to, że dane wydarzenie z piłką gracza miało miejsce, na przykład: gdy gracz lub inni świadkowie widzieli to zdarzenie, lub
- pomimo niewielkich wątpliwości, wszystkie racjonalnie dostępne informacje wskazują, że prawdopodobieństwo wystąpienia danego zdarzenia wynosi co najmniej 95%.

### Zaznaczanie (Mark)

Wskazanie miejsca, w którym piłka jest w spoczynku przez umieszczenie *znacznika* tuż za lub tuż obok piłki, lub przyłożenie kija do ziemi tuż za lub tuż obok piłki.

### Zgubiona piłka (Lost)

Status piłki, która nie została znaleziona w ciągu trzech minut po tym jak gracz lub *caddie* (lub *partner gracza* lub *caddie partnera*) rozpoczną jej szukanie.

### Znacznik (Ball-Marker)

Dowolny sztuczny przedmiot używany do *zaznaczenia* położenia piłki, która będzie podniesiona, taki jak kołeczek tee, moneta, przedmiot wykonany jako *znacznik* lub inny mały przedmiot ze *sprzętu*.

### Zwierzę (Animal)

Każda istota (oprócz ludzi).

# Indeks

Ten indeks nie zawiera odnośników do definicji. Definicje zaznaczone są w całym tekście kursywą i są zestawione alfabetycznie w części Definicje na stronach 145 - 160.

	<b>Reguła</b>	<b>Strona</b>
<b>Anulowane uderzenie</b>		
- Granie z miejsca poprzedniego uderzenia	6.1b	39
- Kolejność gry w match play	6.4a	43
- Uderzenie spoza obszaru tee w match play	14.6	84
<b>Aut</b>		
- Co zrobić, gdy piłka jest zgubiona lub jest na aucie	18.2b	112
- Kiedy piłka jest na aucie	18.2a	112
<b>Bunkier</b>		
- Kiedy dotykanie piasku skutkuje karą	12.2b	66
- Kiedy dotykanie piasku nie skutkuje karą	12.2b	66
- Kiedy piłka jest w bunkrze	12.1	65
- Naturalne utrudnienia ruchome	12.2a;15.1	66, 88
- Piłka nie do zagrania	19.3	119
- Sztuczne utrudnienia ruchome	12.2a;15.2	66, 89
- Uwolnienie od niebezpiecznych zwierząt	16.2	99
- Uwolnienie od nienormalnych warunków na polu	16.1c	97
<b>Caddie</b>		
- Działania dozwolone i niedozwolone	10.3b	61, 58
- Jeden caddie dozwolony w tym samym czasie	10.3a	60
- Naruszenie reguł	10.3c	61
- Ograniczenia w ustawianiu się za graczem	10.2b	59
- Wspólny caddie	10.3a	60
<b>Czyszczenie piłki</b>	14.1c	77
<b>Dropowanie piłki</b>		
- Celowe odbicie	14.3d	83

	<b>Reguła</b>	<b>Strona</b>
- Jak piłka musi być dropowana	14.3b	79
- Możliwość użycia piłki oryginalnej lub innej	14.3a	79
- Piłka musi być zdropowana i zatrzymać się w obszarze uwolnienia	14.3c	81
- Piłka zatrzymuje się poza obszarem uwolnienia	14.3c	82
- Przypadkowe odbicie piłki po uderzeniu o ziemię	14.3c	81
<b>Dziura zrobiona przez zwierzę</b>	patrz nienormalne warunki na polu	93
<b>Flaga</b>		
- Piłka opierająca się o flagę w dołku	13.2c	73
- Piłka uderza flagę lub osobę przytrzymująca flagę	13.2b	73
- Pozostawienie flagi w dołku	13.2a	72
- Usunięcie flagi z dołka	13.2b	73
<b>Forma gry: Maximum Score</b>	21.2	128
<b>Format gry: inna</b>	21.5	129
<b>Format gry: par/bogey</b>	21.3	128
<b>Formy gry</b>	21	22
<b>Formy gry: match play lub stroke play</b>	3.1	125
<b>Four-Ball</b>		
- Czy poddane uderzenie może być grane	23.6	133
- Działania gracza mają wpływ na grę partnera	23.5a	132
- Gracz odpowiada za działania partnera	23.5b	132
- Jeden lub obaj partnerzy mogą reprezentować stronę	23.4	133
- Karta wyników w stroke play	23.2b	131
- Kary	23.8	133
- Kiedy nieobecny partner może dołączyć do grupy	23.4	132
- Kiedy runda startuje i kończy się	23.3	132
- Kolejność gry	23.6	132



	<b>Reguła</b>	<b>Strona</b>
- Partnerzy dzielą się kijami	23.7	133
- Piłka celowo odbita	23.2c	132
- Wynik stron – match play i stroke play	23.2a	130
<b>Foursome</b>	22	129
<b>Gra w golfa</b>	1.1	18
<b>"Grupy"</b>		
- Match play	5.4	36
- Stroke play	5.4	36
<b>Identyfikowanie piłki</b>		
- Jak zidentyfikować piłkę	7.2	47
- Piłka przypadkowo przemieszczona podczas identyfikacji	7.4	48
- Podnoszenie piłki w celu identyfikacji jej	7.3	47
<b>Kary</b>	1.3	19
<b>Kije</b>		
- Dodawanie lub wymienianie kijów	4.1b	29
- Kije dopuszczone	4.1a	28
- Kije wspólne	4.1b, 23.7	29, 133
- Limit 14 kijów	4.1b	29
- Użycie lub naprawa kija uszkodzonego podczas rundy	4.1a	28
- Wykluczenie kijów z gry	4.1c	30
- Zmiana charakterystyki działania	4.1a	28
<b>Kolejność grania</b>		
- Four-ball	23.6	133
- Foursomes	22	129
- Granie piłki prowizorycznej	6.4	44
- Match play	6.4a	43
- Podczas brania uwolnienia	6.4	44
- "Ready golf"	6.4b	44
- Stroke play	6.4b	43

	Reguła	Strona
<b>Match play</b>		
- Darowanie	3.2b	23
- Informowanie przeciwnika o karze	3.2d	24
- Informowanie przeciwnika o liczbie wykonanych uderzeń	3.2d	24
- Ochrona własnych praw i interesów	3.2d	24
- Przedłużenie zremisowanego meczu	3.2a	23
- Wygranie dołka	3.2a	23
- Wygranie meczu	3.2a	23
- Zastosowanie handicapów	3.2c	24
- Znajomość wyniku meczu	3.2d	24
- Zremisowanie dołka	3.2a	23
<b>Naprzemienne uderzanie</b>	patrz foursome	129
<b>Naturalne utrudnienia ruchome</b>		
- Piłka przemieszczona podczas usuwania	15.1b	88
- Usuwanie naturalnych utrudnień ruchomych	15.1a	88
<b>Niebezpieczne zwierzęta</b>	16.2	99
<b>Nienormalne warunki na polu</b>		
- Kiedy uwolnienie jest dopuszczalne	16.1a	99
- Obszar kary	16.1a	93
- Piłka niezaleziona	16.1e	102
- Podnoszenie aby określić, że dopuszczalne jest uwolnienie	16.4	99
- Strefa zabronionej gry	16.1f	97
- Teren w naprawie	16.1	94
- Uderzenie wyraźnie nieracjonalne	16.1a	93
- Uwolnienie na putting greenie	16.1d	93
- Uwolnienie w bunkrze	16.1c	97
- Uwolnienie w obszarze głównym	16.1b	95
<b>Niewłaściwa piłka</b>	6.3c	42

	Reguła	Strona
<b>Niewłaściwe miejsce</b>		
- Miejsce skąd piłka musi być zagrana	14.7a	85
- Nie ma poważnego naruszenia	14.7b	86
- Poprawienie lub nie	14.7b	86
- Poważne naruszenie	14.7b	86
<b>Obszar główny</b>	2.2a	20
<b>Obszar kary</b>		
- Jak wziąć uwolnienie	17.1d	105
- Kiedy piłka jest w obszarze kary	17.1a	104
- Nie ma uwolnień od innych reguł	17.3	110
- Opcje uwolnienia dla czerwonego obszaru kary	17.1d	105
- Opcje uwolnienia dla żółtego obszaru kary	17.1d	105
- Piłka grana tak jak leży	17.1b	104
- Piłka niezaleziona	17.1c	104
- Piłka zagrana z obszaru kary jest zgubiona, na aucie lub nie do zagrania	17.2b	110
- Piłka zagrana z obszaru kary zatrzyma się w obszarze kary	17.2a	107
- Strefa zabronionej gry	17.1e	107
<b>Obszar tee</b>		
- Dozwolone poprawianie	6.2b	40
- Kiedy mają zastosowanie reguły dotyczące obszaru tee	6.2a	40
- Piłka może być umieszczona na kołeczku tee	6.2b	40
- Piłka musi być grana z obszaru tee	6.2b, 8.1a	41, 49
- Przesunięcie znaczników tee	6.2b	41
<b>Odkładanie piłki</b>		
- Jak musi być odłożona piłka	14.2a	77
- Kto może odłożyć piłkę	14.2b	78
- Miejsce, w które piłka jest odkładana	14.2c	78
- Musi być odłożona oryginalna piłka	14.2d	78

	<b>Reguła</b>	<b>Strona</b>
- Odłożona piłka nie chce pozostać w oryginalnym położeniu	14.2e	79
- Oryginalne położenie poza piaskiem	14.2b	78
- Oryginalne położenie w piasku	14.2d	78
<b>Piłka</b>		
- Pęknięta lub pocięta	4.2c	31
- Piłka dopuszczona	4.2a	30
- Piłka przeszkadzająca w grze - gdziekolwiek	15.3b	91
- Pomagająca w grze - na putting greenie	15.3a	91
- Rozpada się na części	4.2b	30
- Zastąpienie piłki	4.2c, 6.3b, 14.3a	31,41,79
<b>Piłka nie do zagrania</b>		
- Bunkier – uwolnienie poza bunkrem	19.3	119
- Bunkier – uwolnienie w bunkrze	19.3	119
- Kiedy może być wzięte uwolnienie	19.1	116
- Obszar główny	19.2	116
- Obszar kary	19.1	116
- Putting green	19.2	116
- Uwolnienie boczne	19.2	116
- Uwolnienie uderzenia i odległości	19.2	116
- Uwolnienie w tył na linii	19.2	116
<b>Piłka prowizoryczna</b>		
- Granie piłki prowizorycznej więcej niż jeden raz	18.3c	113
- Kiedy jest dozwolona	18.3a	113
- Kiedy piłka prowizoryczna musi być wykluczona	18.3c	114
- Kiedy piłka prowizoryczna staje się piłką w grze	18.3c	115
- Poinformowanie o graniu piłki prowizorycznej	18.3b	113
<b>Piłka przemieszczona</b>		
- Decydowanie co spowodowało przemieszczenie piłki	9.2b	53
- Decydowanie czy piłka przemieściła się	9.2a	53

	<b>Reguła</b>	<b>Strona</b>
- Podczas backswingu lub uderzenia	9.1b	52
- Przez caddie	9.4	54
- Przez Ciebie	9.4	53
- Przez czynnik zewnętrzny	9.6	55
- Przez innego gracza w stroke play	9.6	55
- Przez partnera	23.5b	132
- Przez przeciwnika w match play	9.5	54
- Przez wiatr, wodę lub inne siły natury	9.3	54
- Przez zwierzę	9.6	55
<b>Piłka w grze</b>	<b>14.4</b>	<b>83</b>
<b>Piłka w ruchu</b>		
- Celowe odbicie lub zatrzymanie przez osobę	11.2	63
- Celowe poprawianie warunków, aby wpłynęły na piłkę w ruchu	11.3	63
- Podnoszenie piłki na putting greenie	11.3	63
- Przesunięcie flagi	11.3	63
- Uderza osobę	11.1	62
- Uderza w czynnik zewnętrzny	11.1	62
<b>Piłka zagrana tak jak leży</b>	<b>9.1</b>	<b>52</b>
<b>Piłka zastąpiona</b>	<b>4.2c, 6.3b, 14.3a</b>	<b>31, 41, 79</b>
<b>Piłka zgubiona</b>		
- Co zrobić, gdy piłka jest zgubiona	18.2b	112
- Kiedy piłka jest zgubiona	18.2a	111
<b>Podnoszenie i odkładanie piłki</b>	<b>Patrz także odkładanie piłki</b>	
- Czyszczenie piłki	14.1c	77
- Jak odłożyć piłkę	14.2b	78
- Kto może odłożyć	14.2b	77
- Kto może podnieść	14.1b	76
- Oryginalna piłka musi być użyta	14.2a	77
- Położenie piłki musi być zaznaczone	14.1a	78

	Reguła	Strona
<b>Pole</b>		
- Specyficzne obszary	2.2b	21
- Strefy zabronionej gry	2.4	20
<b>Poprawianie błędów</b>	14.5	83
<b>Poprawianie warunków</b>		
- Działania, które są dozwolone	8.1b	50
- Działania, które nie są dozwolone	8.1a	49
- Przywrócenie poprawionych warunków	8.1c	51
- Warunki wpływające na uderzenie	8.1	49
<b>Porada i inna pomoc</b>		
- Obiekty pomagające w ustawieniu	10.2b	58
- Pomoc fizyczna i osłona od czynników atmosferycznych	10.2b	60
- Porada	10.2a	59
- Wskazywanie linii gry	10.2b	58
<b>Postępowanie</b>		
- Kodeks postępowania	1.2b	18
- Zachowania oczekiwane od gracza	1.2a	18
<b>Problemy z regułami</b>		
- Decyzje komitetu	20.2	123
- Decyzje sędziego	20.2	123
- Dyskwalifikowanie graczy po zakończeniu zawodów w stroke play	20.2	123
- Dyskwalifikowanie graczy, gdy wynik w match play jest ostateczny	20.2	123
- Match play	20.1b	121
- Poprawianie niewłaściwego orzeczenia	20.2	123
- Stosowanie standardu „Naked eye” podczas korzystania z dowodów wideo	20.2	123
- Stroke play	20.1c	122
- Sytuacje nie omawiane przez reguły	20.3	123
- Unikanie nieuzasadnionych opóźnień	20.1a	121

	<b>Reguła</b>	<b>Strona</b>
<b>Putting green</b>		
- Celowe testowanie	13.1e	70
- Kiedy piłka jest na putting greenie	13.1a	68
- Naprawa uszkodzeń	13.1c	68
- Niewłaściwy green	13.1f	70
- Piłka lub znacznik przemieszczone – przez siły natury	13.1d	70
- Piłka lub znacznik przemieszczone – przypadkowo	13.1d	70
- Piłka na krawędzi dołka	13.3	74
- Usuwanie piasku i luźnej ziemi	13.1c	68
- Zaznaczanie, podnoszenie i czyszczenie	13.1b	68
<b>Racjonalny osąd</b>	1.3	19
<b>Reguły</b>		
- Reguły	1.3	19
- Sytuacje nie objęte regułami	20.3	123
<b>Rozpoczęcie gry na dołku</b>		
- Granie z wewnątrz obszaru tee – match play	6.1b	39
- Granie z wewnątrz obszaru tee – stroke play	6.1b	39
- Kiedy rozpoczyna się gra na dołku	6.1a	39
<b>Rozpoczęcie rundy</b>	5.3a	35
<b>Sprzęt</b>		
- Użycie dozwolone i zabronione	4.3a	31
- Wyjątki medyczne	4.3b	32
<b>Stableford</b>		
- Kary	21.1c	127
- Kiedy runda się kończy	21.1e	128
- Piłka przypadkowo odbita	21.1d	128
- Przegląd	21.1a	125
- Punktacja	21.1b	125
<b>Strefa zabronionej gry</b>	2.4;16.1f, 17.1e	21, 99, 107

	<b>Reguła</b>	<b>Strona</b>
<b>Stroke play</b>		
- Karta wyników – handicap na karcie wyników	3.3b	25
- Karta wyników – odpowiedzialność markera	3.3b	25
- Wbicie piłki do dołka	3.3b	26
- Zwycięzca	3.3c	27
<b>Sztuczne ścieżki</b>	patrz nienormalne warunki na polu	93
<b>Sztuczne utrudnienia nieruchome</b>	patrz nienormalne warunki na polu	93
<b>Sztuczne utrudnienia ruchome</b>	15.2	
- Piłka niezaleziona	15.2b	91
- Usuwanie sztucznego utrudnienia ruchomego	15.2a	89
- Uwolnienie na putting greenie	15.2a	91
- Uwolnienie wszędzie na polu z wyjątkiem putting greenu	15.2a	90
<b>Szukanie piłki</b>		
- Piłka przypadkowo przemieszczona podczas szukania	7.4	48
- Rozgarnięcie piasku podczas szukania	7.1b	47
- Uzasadnione działania podczas szukania piłki	7.1a	46
<b>Tempo gry</b>		
- Gra w szybkim tempie	5.6b	36
- Granie poza kolejnością	5.6b	37
- Nieuzasadnione opóźnianie gry	5.6a	36
- "Ready golf"	5.6b, 6.4	37, 44
- Rekomendacje	5.6b	37
<b>Teren w naprawie</b>	patrz nienormalne warunki na polu	93
<b>Three-Ball Match Play</b>	21.4	129
<b>Trenowanie</b>		
- Przed lub pomiędzy rundami – match play	5.2a	34
- Przed lub pomiędzy rundami – stroke play	5.2b	35



	<b>Reguła</b>	<b>Strona</b>
- Trenowanie kiedy gra jest zawieszona	5.5	36
- Trenowanie pomiędzy dwoma dołkami	5.5	36
- Trenowanie w czasie grania dołka	5.5	36
<b>Tymczasowa woda</b>	Zobacz nienormalne warunki na polu	93
<b>Uderzenie i odległość</b>		
- Piłka zgubiona lub na aucie	18.2	111
- Ponowne granie z obszaru głównego, obszaru kary lub bunkra	14.6b	85
- Ponowne granie z putting green	14.6c	85
- Ponowne granie z obszaru tee	18.1	111
- Uwolnienie w dowolnym momencie	14.6a	85
<b>Warunki celowo poprawione</b>		
- Wpływające inne fizyczne warunki	8.2	51
- Wpływające na piłkę innego gracza	8.3	51
- Wpływające na położenie piłki	8.2, 8.3	51
<b>Warunki pogorszone i odtworzone</b>	8.1d	51
<b>Wbita piłka</b>		
- Jak wziąć uwolnienie	16.3b	101
- Kiedy uwolnienie jest dopuszczalne	16.3a	100
<b>Wykonywanie uderzenia</b>		
- Piłka poruszająca się w wodzie	10.1d	57
- Piłka przemieszczona po rozpoczęciu backswingu	9.1b;10.1d	52, 57
- Piłka spadająca z kołeczka tee	10.1d	57
- Poprawne uderzenie piłki	10.1a	56
- Stanie nad lub na linii gry	10.1c	57
- Trwałe oparcie kija	10.1b	56
<b>Wyniki brutto</b>	3.1	22
<b>Wyniki netto</b>	3.1c	22
<b>Zakończenie gry na dołku</b>	6.5	44

	<b>Reguła</b>	<b>Strona</b>
<b>Zakończenie rundy</b>	5.3b	35
<b>Zatrzymanie gry</b>		
- Błyskawice	5.7a	37
- Kiedy gracze mogą lub muszą przerwać grę	5.7a, 5.7b	37, 38
- Natychmiastowe zawieszenie gry przez komitet	5.7b	38
- Normalne zawieszenie gry przez komitet	5.7b	38
- Po uzgodnieniu w match play	5.7a	37
- Podnoszenie piłki	5.7d	38
- Wznowienie gry	5.7c	38
- Zawieszenie gry przez komitet	5.7a	37
<b>Zawody drużynowe</b>	24	134
<b>Znacznik</b>		
- Kara za podniesienie lub przemieszczenie	9.7b	55
- Karta wyników – odpowiedzialność gracza	3.3b	26
- Karta wyników – niewłaściwy wynik na dołku	3.3a	25
- Podniesiony lub przemieszczony	9.7	55
- Pomagający lub przeszkadzający w grze	15.3c	92