

R&A USGA®

# Golf Kurallari

Ocak 2023'ten itibaren



**ROLEX**

PROUD SUPPORTER OF  
THE GAME OF GOLF





# Golf Kuralları

Ocak 2023'den itibaren



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

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

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

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

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

# İçindekiler

<b>Golf Kuralları 2023 Sürümü Önsözü</b>	<b>8</b>
<b>2023 Golf Kuralları ile Uygulamaya Alınan Başlıca Değişiklikler</b>	<b>15</b>
<b>Golf Kuralları Kitabı Nasıl Kullanılır</b>	<b>17</b>
<b>Oyunun Temel Kuralları (Kural 1-4)</b>	<b>19</b>
<b>Kural 1 – Oyun, Oyuncu Davranışları ve Kurallar</b>	<b>20</b>
1.1 Golf Oyunu	20
1.2 Oyuncu Davranış Standartları	20
1.3 Kurallara Göre Oynamak	21
<b>Kural 2 – Saha</b>	<b>25</b>
2.1 Saha Sınırları ve Sınır Dışı	25
2.2 Sahanın Tanımlı Alanları	25
2.3 Oyuna Müdahil Olabilecek Nesnelere ve Koşullar	27
2.4 Oynanamaz Bölgeler	27
<b>Kural 3 – Yarışma</b>	<b>28</b>
3.1 Tüm Yarışmaların Temel Unsurları	28
3.2 Maç Oyunu	29
3.3 Vuruş Sayısı Oyunu	34
<b>Kural 4 – Oyuncunun Ekipmanları</b>	<b>38</b>
4.1 Sopalar	38
4.2 Toplar	43
4.3 Ekipmanın Kullanımı	44
<b>II. Turun ve Bir Çukurun Oynanması (Kural 5-6)</b>	<b>49</b>
<b>Kural 5 – Turun Oynanması</b>	<b>50</b>
5.1 Turun Anlamı	50
5.2 Tura Başlamadan Önce veya Turlar Arasında Sahada Antrenman Yapılması	50
5.3 Tura Başlama ve Turu Bitirme	51
5.4 Gruplar Halinde Oynamak	52
5.5 Tur Esnasında veya Oyun Durduğunda Antrenman Yapmak	53
5.6 Gereksiz Gecikme; Oyun Hızı	54
5.7 Oyunun Durdurulması; Yeniden Başlatılması	55

<b>Kural 6 – Çukurun Oynanması</b>	<b>59</b>
6.1 Çukurun Oynanmaya Başlanması	59
6.2 Başlama Alanından Top Oynanması	60
6.3 Çukurun Oynanmasında Kullanılan Top	63
6.4 Çukur Oynanırken Oyun Sırası	65
6.5 Çukurun Oynanmasının Tamamlanması	68
<b>III. Topun Oynanması (Kurallar 7-11)</b>	<b>69</b>
<b>Kural 7 – Top Arama: Topun Bulunması ve Teşhis Edilmesi</b>	<b>70</b>
7.1 Top Adil Bir Şekilde Nasıl Aranır	70
7.2 Top Nasıl Teşhis Edilir	71
7.3 Topun Teşhis Etmek İçin Kaldırılması	71
7.4 Topun aranırken ya da Teşhis Edilmeye Çalışılırken Yanlışlıkla Hareket Ettirilmesi	72
<b>Kural 8 – Sahanın Bulunduğu Gibi Oynanması</b>	<b>73</b>
8.1 Oyuncunun Vuruşu Etkileyen Koşulları İyileştiren Hareketleri	73
8.2 Oyuncunun Duran Topunu veya Yapacağı Vuruşu Etkilemek için Diğer Fiziki Koşulları Kasıtlı Olarak Değiştirmesi	77
8.3 Oyuncunun Başka Bir Oyuncunun Duran Topunu veya Yapacağı Vuruşu Etkileyen Fiziksel Koşulları Değiştirmek İçin Yaptığı Kasıtlı Hareketler	78
<b>Kural 9 – Topun Durduğu Gibi Oynanması; Duran Topun Kaldırılması veya Hareket Ettirilmesi</b>	<b>79</b>
9.1 Topun Durduğu Gibi Oynanması	79
9.2 Topun Hareket Edip Etmediğine ve Hareket Etmesine Neyin Neden Olduğuna Karar Verilmesi	80
9.3 Topun Doğal Güçler Tarafından Hareket Ettirilmesi	80
9.4 Topun Oyuncu Tarafından Kaldırılması veya Hareket Ettirilmesi	81
9.5 Maç Oyununda Topun Rakip Tarafından Kaldırılması veya Hareket Ettirilmesi	82
9.6 Topun Dış Etken Tarafından Kaldırılması veya Hareket Ettirilmesi	83
9.7 Top Markasının Kaldırılması veya Hareket Ettirilmesi	84
<b>Kural 10 – Vuruş İçin Hazırlık Yapmak; Tavsiye ve Yardım; Caddie’ler</b>	<b>85</b>
10.1 Vuruş Yapılması	85
10.2 Tavsiye ve Diğer Yardımlar	87
10.3 Caddie’ler	90
<b>Kural 11 – Hareket Halindeki Topun Yanlışlıkla İnsana, Hayvana veya Nesneye Çarpması; Topun Hareketini Etkilemek İçin Kasıtlı Hareketler</b>	<b>94</b>
11.1 Hareket Halindeki Topunuz Yanlışlıkla Bir İnsana veya Dış Etkene Çarparsa	94
11.2 Hareket Halindeki Top Bir İnsan Tarafından Kasıtlı Olarak Yönünden Saptırılır veya Durdurulursa	96
11.3 Hareket Halindeki Topu Etkilemek için Kasıtlı Olarak Nesnelerin Kaldırılması veya Koşulların Değiştirilmesi	98

<b>IV. Green ve Bunker'lara Özel Kurallar (Kural 12-13)</b>	<b>99</b>
<b>Kural 12 – Bunker'lar</b>	<b>100</b>
12.1 Top Ne Zaman Bunker'dadır	101
12.2 Bunker'da Topun Oynanması	101
12.3 Bunker'da Kurtulma Almak İçin Özel Kurallar	102
<b>Kural 13 – Green'ler</b>	<b>103</b>
13.1 Green'de İzin Verilen veya Zorunlu Olan Hareketler	103
13.2 Bayrak Direği	108
13.3 Çukur Kenarında Kalan Top	112
<b>V. Topu Kaldırma ve Tekrar Oyuna Sokma (Kural 14)</b>	<b>113</b>
<b>Kural 14 –Top ile İlgili Prosedürler: İşaretleme, Kaldırma ve Temizleme; Bir Noktaya Yerleştirme; Kurtulma Alanına Drop Etme; Yanlış Yerden Oynama</b>	<b>114</b>
14.1 Topu İşaretleme, Kaldırma ve Temizleme	114
14.2 Topun Tekrar Yerine Yerleştirilmesi	115
14.3 Kurtulma Alanına Top Drop Edilmesi	118
14.4 Oyuncunun Orijinal Topu Oyun Dışı Kaldıktan Sonra Top Ne Zaman Tekrar Oyuna Girer	123
14.5 Oyuna Yeni Top Sokarken, Yerleştirirken, Drop Ederken Yapılan Hatanın Düzeltilmesi	124
14.6 Bir Sonraki Vuruşun Bir Önceki Vuruşun Yapıldığı Yerden Yapılması	125
14.7 Yanlış Yerden Oynama	127
<b>VI. Cezasız Kurtulma (Kurallar 15-16)</b>	<b>129</b>
<b>Kural 15 – Köksüz Cisimler ve Sabit Olmayan Engeller için Kurtulma (oyunu destekleyen veya engelleyen top veya top markası dahil)</b>	<b>130</b>
15.1 Köksüz Cisimler	130
15.2 Sabit Olmayan Engeller	131
15.3 Top veya Top Markası Oyuna Destek veya Engel Oluyor	134
<b>Kural 16 – Anormal Saha Koşulları (Sabit Engeller Dahil), Tehlikeli Hayvan Koşulu ve Gömülü Toptan Kurtulma</b>	<b>137</b>
16.1 Anormal Saha Koşulları (Sabit Engeller Dahil)	137
16.2 Tehlikeli Hayvan Koşulu	144
16.3 Gömülü Top	145
16.4 Kurtulma Koşulunun Oluşup Oluşmadığını Görmek İçin Topun Kaldırılması	148

<b>VII. Cezalı Kurtulma (Kurallar 17-19)</b>	<b>149</b>
<b>Kural 17 – Ceza Alanları</b>	<b>150</b>
17.1 Ceza Alanındaki Top İçin Seçenekler	150
17.2 Top Ceza Alanından Oynandıktan Sonraki Seçenekler	155
17.3 Ceza Alanındaki Top İçin Başka Bir Kurala Göre Kurtulma Alınamaz	158
<b>Rule 18 – Vuruş ve Mesafe Kurtulması; Topun Kaybolması veya Saha Dışına Çıkması; Geçici Top</b>	<b>159</b>
18.1 Her Zaman Vuruş ve Mesafe Cezası ile Kurtulma Alınabilir	159
18.2 Topun Kaybedilmesi veya Sınır Dışına Çıkması: Vuruş ve Mesafe Kurtulması alınır	160
18.3 Geçici Top	162
<b>Kural 19 – Oynanamaz Top</b>	<b>166</b>
19.1 Oyuncu Ceza Alanı Dışında Herhangi Bir Yerde Oynanamaz Top Kurtulması Almaya Karar Verebilir	166
19.2 Genel Alanda veya Green'de Oynanamayan Top için Kurtulma Seçenekleri	166
19.3 Bunker'da Oynanmayan Top İçin Kurtulma Seçenekleri	169
<b>VIII. Oyuncular ve Komite için Kuralları Uygularken Karşılaşılabilecek Sorunları Çözme Yöntemleri (Kural 20)</b>	<b>171</b>
<b>Kural 20 – Oynanan Tur Sırasında Kural Sorunlarının Çözümü; Hakem ve Komite Kararları</b>	<b>172</b>
20.1 Oynanan Tur Sırasında Kural Sorunlarının Çözülmesi	172
20.2 Kurallar Kapsamındaki Konulara İlişkin Kararlar	176
20.3 Kurallar Tarafından Kapsanmayan Durumlar	178
<b>IX. Diğer Oyun Türleri (Kural 21-24)</b>	<b>179</b>
<b>Kural 21 – Diğer Bireysel Vuruş Sayısı ve Maç Oyun Türleri</b>	<b>180</b>
21.1 Stableford	180
21.2 En Yüksek Skor	183
21.3 Par/Bogey	185
21.4 Üç-Top Maç Oyunu	187
21.5 Diğer Oyun Şekilleri	188
<b>Kural 22 – Dörtlü oyun (sıralı vuruş olarak da bilinir)</b>	<b>189</b>
22.1 Dörtlü oyuna genel bakış	189
22.2 Ortakların her biri taraf için hareket eder	189
22.3 Taraflar vuruşlarını sıralı olarak yapmak zorundadır	190
22.4 Tura başlarken	190
22.5 Ortaklar sopa paylaşabilirler	191
22.6 Vuruş sırasında ortağın arkasında durma kısıtlaması	191

<b>Kural 23 – Dört Top</b>	<b>192</b>
23.1 Dört Top Oyun Türüne Genel Bakış	192
23.2 Dört Top Oyununda Skor Yapma	192
23.3 Tur Ne Zaman Başlar ve Biter; Çukur Ne Zaman Tamamlanır	194
23.4 Ortaklardan Biri veya Her İkisi Tarafı Temsil Edebilir	195
23.5 Oyuncunun Ortağının Oyunu Etkileyen Hareketleri	195
23.6 Tarafınızın Oyun Sırası	196
23.7 Ortaklar Sopa Paylaşabilir	196
23.8 Vuruş Yapılırken Ortağın Arkasında Duran Oyuncuya İlişkin Kısıtlama	196
23.9 Ceza Ne Zaman Ortaklardan Sadece Birisine veya Her İkisine Birden Uygulanır	197
<b>Kural 24 – Takım Yarışmaları</b>	<b>199</b>
24.1 Takım Yarışmalarına Genel Bakış	199
24.2 Takım Yarışması Koşulları	199
24.3 Takım Kaptanı	199
24.4 Takım Yarışmasında Tavsiyeye İzin Verilir	199
<b>X. Engelli Oyuncular için Değişiklikler (Kural 25)</b>	<b>201</b>
<b>Kural 25 – Engelli Oyuncular için Değişiklikler</b>	<b>202</b>
25.1 Genel Bakış	202
25.2 Görme Engelli Oyuncular için Değişiklikler	203
25.3 Ampute Oyuncular İçin Değişiklikler	205
25.4 Hareket Etmeye Yardımcı Araç Kullanan Oyuncular için Değişiklikler	206
25.5 Zihinsel Engelli Oyuncular için Değişiklikler Zihinsel Engelli Oyuncular için Değişiklikler	210
25.6 Tüm Engelli Kategorileri için Genel Hükümler	211
<b>XI. Tanımlar</b>	<b>213</b>
<b>Dizin</b>	<b>239</b>
<b>Other Publications</b>	<b>256</b>



# Golf Kuralları 2023 Sürümü Önsözü

2023 Ocak ayından itibaren dünya genelindeki golfçüler için geçerli olan Golf Kurallarına hoş geldiniz. Bu yeni baskı, oyunu yönetmede her zaman R&A ve USGA'yı yönlendiren prensiplere uyarken, açık dil, pratik bir yaklaşım ve sezgisel cevaplar sağlama sürecini on yıl önce başlatan modernizasyon sürecini sürdürüyor. Devam eden stratejimiz, Kuralları daha tutarlı, basit, erişilebilir ve mümkün olduğunda daha az cezalandırıcı hale getirmektedir.

Başlıca değişiklikler 15 ve 16. sayfalarda listelenmiştir. Engelli oyuncular için değiştirilmiş Golf Kuralları artık Kuralların ana bölümü içerisinde, Kural 25'te yer almaktadır. Bu önemli gelişme, oyuna katılmak ve yarışmak isteyen herkesi davet etmeye yönelik taahhüdümüzü yansıtmaktadır.

Son güncellemelerin birkaçı, oyuncuyu odak noktasında tutarak, kuralları uygulayan *hakem* ve komitelere yardımcı olacak şekilde tasarlandı. Uygulamalarını görselleştirmek için diyagramların kullanımı artırıldı ve birçok ceza ifadesi basitleştirildi.

"Ayrıca, faydalı bilgiler de Açıklamalar'dan ilgili Kural'a aktarılmıştır. Saklanan Açıklamalar, Golf Kuralları Resmi Kılavuzu'nda yer almaya devam ederken sayıları önemli ölçüde azaltılmıştır. Bunların güncellemeleri R&A ve USGA web sitelerinde üç ayda bir yayınlanmaya devam edecektir.

"Dört yıl önce ayrı bir yayın olarak tanıtılan Golf Kuralları Oyuncu Baskısı'nda sağlanan bilgiler artık dijital formatta sunulmaktadır. Bu, bilgi kaynağımızın yansıtıldığı ve sert kopya baskı ve dağıtımını azaltarak küresel karbon ayak izimizi azaltmaya yardımcı olan bir yöntemdir. Dijital sunumlarımız, sıkça sorulan sorulara cevaplar ve açıklayıcı videolar ve diyagramlar içerir. Tümü, oyuncuların her yerde en sık karşılaştıkları durumlarda Kuralları uygulamalarına yardımcı olmak için tasarlanmıştır. Gerekli bilgiyi bulmak, yeni geliştirilmiş arama fonksiyonlarıyla daha da kolaylaştırılmıştır.

Dünya genelindeki pandemi nedeniyle ortaya çıkan olağanüstü ve zorlu koşullar altında katkıda bulunan herkese ve yeni Golf Kuralları baskısını üreten ilgili komitelerimiz ve personelimizin geniş kapsamlı ve sıkı çalışmaları için şükranlarımızı ifade ediyoruz.

## **Doug Norval**

Başkan

Golf Kuralları Komitesi

R&A Rules Limited

## **Kendra B. Graham**

Başkan

Golf Kuralları Komitesi

Birleşik Devletler Golf Birliği (USGA)



## 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 continuous efforts to enhance the 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.





## CONNECTION

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



## EVOLUTION

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



**ROLEX**



## FOREVER GOLF

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

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

  
**ROLEX**

# 2023 Golf Kuralları ile Uygulamaya Alınan Başlıca Değişiklikler

## Belirli Kurallar

### **Kural 1.3c(4) Birden Çok Kural İhlali Olduğunda Cezaların Uygulanması**

Kural, ihlallerin ilişkili olup olmadığının belirlenmesinin uygulamanın bir parçası olmaktan çıkaracak şekilde değiştirilmiştir. Bu birden çok ceza uygulanacak daha az durum olacağı anlamına gelir.

### **Kural 3.3b(4) Oyuncu Skor Kartında Handikapın Gösterilmesinden veya Skorların Toplanmasından Sorumlu Değildir**

Kural artık oyuncunun *skor kartında* handikapını belirtmesi gerekliliğini kaldırmıştır. Oyuncunun handikapı vuruşlarını hesaplamaktan ve oyuncunun net skorunu hesaplamaktan *Komite* sorumludur.

### **Kural 4.1a(2) Turun Oynanması Sırasında Hasar Gören Sopanın Kullanımı, Onarımı veya Değiştirilmesi.**

Kural, oyuncunun suistimal durumu haricinde hasar gören bir sopasını değiştirebileceği şekilde değiştirilmiştir.

### **Kural 6.3b(3) Çukur Oynanırken Oyuna Başka Top Sokulması**

Yanlış şekilde oyuna sokulan top ile oynama cezası genel cezadan bir vuruş cezaya düşürülmüştür.

### **Kural 9.3 Topun Doğal Güçler Tarafından Hareket Ettirilmesi**

Yeni eklenen İstisna 2 ile, top *drop edildikten*, veya yerleştirildikten sonra başka bir saha alanına giderse tekrar yerleştirilir. Bu durum top sınır dışına giderse de uygulanır.

### **Kural 10.2b Diğer Yardımlar**

Kural 10.2b daha açık olması ve Nisan 2019'da duyurulan açıklamayı kapsamı için yeniden yazılmıştır.

Kural 10.2b(1) ve (2) oyuncuya *oyun hattını* gösterecek veya başka yön bilgisi verecek şekilde (örneğin oyuncunun bayrağı göremediği durumlar gibi) ne *caddie* ne de herhangi başka birisinin yere bir cisim yerleştirmesini engelleyecek şekilde ve oyuncu bu cisimi vuruş yapmadan önce yerden kaldırsa bile ceza almasını gerektirecek şekilde değiştirilmiştir.



### **Kural 11.1b Hareket Halindeki Top Yanlışlıkla Bir İnsana veya Dış Etkene Çarparsa: Topun Oynanması Gereken Yer**

Kural 11.1b daha açık olması için yeniden yazıldı.

Kural 11.1b(2) *green* üzerinden oynan bir top bir böceğe, oyuncuya veya vuruş yapmak için kullanılan sopaya çarparsa, top durduğu yerden oynanacak şekilde değiştirilmiştir. Vuruş tekrarlanmaz.

### **Kural 21.1c Stableford Oyun Türünde Cezalar**

Kurallar, sopalar, başlama zamanı ve gereksiz geçikme ile ilgili cezaların normal vuruş sayısı oyununda olduğu gibi çukura uygulanması şeklinde değiştirilmiştir. Aynı değişiklik Kural 21.3c (Par/Bogey oyun türündeki cezalar) için de geçerlidir.

### **Kural 25 Engelli Oyuncular İçin Değişiklikler**

Yeni eklenen Kural 25'te belirtilen değişikliklerin tüm yarışmalarda, tüm oyun türlerinde uygulanacağı anlamına gelir.

## **Genel Değişiklikler**

### **Çizgi Üzerinde Geri Giderek Kurtulma Alma Prosedürü**

Çizgi üzerinde geri giderek kurtulma alma prosedürü, oyuncunun topu çizgi üzerine *drop etmesi* gerekecek şekilde değiştirilmiştir. *Drop edildiğinde* topun çizgi üzerinde ilk temas ettiği nokta, bu noktadan herhangi bir yöne doğru bir *sopa boyu* genişlikte bir *kurtulma alanı* oluşturur. Bu durum Kural 14.3b(3), 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b, 19.3 ve *kurtulma alanı* tanımında değişiklik olarak yansımıştır.

### **Vuruşun Tekrarlanması Gerektiğinde Nasıl İlerlenir**

“Vuruş sayılmaz” ifadesini kullanan birkaç Kural (Kural 11.1b gibi), vuruş tekrarı yapılması gerekirken yapılmaması durumunda, hala ilgili Kural ihlali olacak şekilde ancak diskalifikasyon potansiyeli taşımayacak şekilde değiştirilmiştir.

# Golf Kuralları Kitabı Nasıl Kullanılır

Golf Kuralları'nın kapsamlı olması ve dünya çapında, birçok farklı tür *sahada* her beceri seviyesinden oyuncunun karşılaşabileceği birçok duruma cevap sağlaması amaçlanmıştır.

Bu Golf Kuralları kitabı, oyunu yönetenlere ve golf yarışmaları ile ilgili olarak ortaya çıkabilecek çeşitli soruları cevaplaması gereken kişilere yöneliktir.

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

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

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

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

## Tanımları Biliniz

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

## Konuyla ilgili Gerçekleri Anlayın

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

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

- Oyuncunun niyeti neydi (oyuncu ne yapıyordu ve ne yapmak istiyordu).
- Olayın zamanlaması (Oyuncu hala *sahada* mı, oyuncu *skor kartını* iade etti mi, turnuva kapandı mı, gibi.)

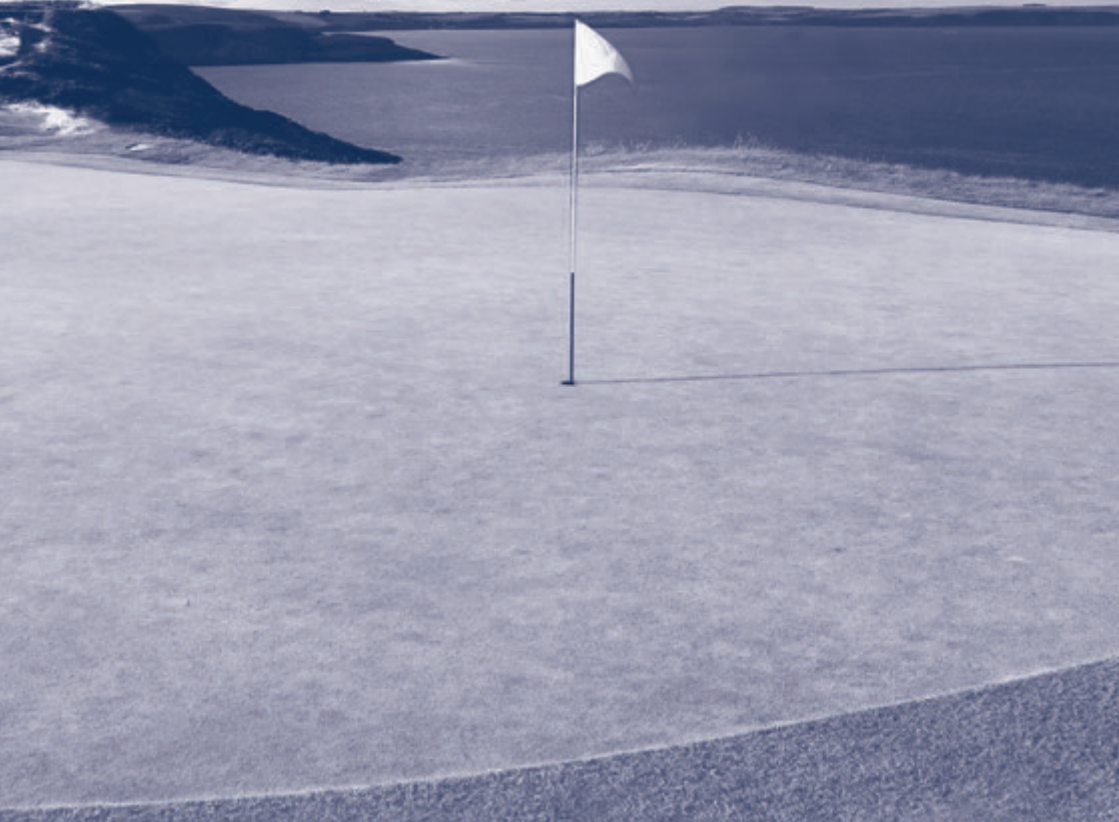
### **Kitaba Başvurunuz**

Yukarıda belirtildiği gibi, Golf Kuralları kitabına başvurarak, *sahada* karşılaşılabileceğiniz sorunların büyük bir kısmını çözümlayebilirsiniz. Ancak *hakemler*, *Komiteler* ve daha detaylı bilgiye ulaşmak isteyenler için, Golf Kurallarına açıklama getiren ve genel oyun ve turnuvaların organizasyonu ile ilgili tavsiyeler içeren *Official Guide* isimli ayrı bir kitap yayınlanmıştır.

I

# Oyunun Temel Kuralları

KURALLAR 1-4



# KURAL 1

## Oyun, Oyuncu Davranışları ve Kurallar

### Kuralın Amacı:

Kural 1 oyuncular için oyunun temel ilkelerini tanıtır:

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

### 1.1 Golf Oyunu

Golf, bir *sahada* 18 (veya daha az sayıda) çukurluk bir *tur* olarak topa golf sopası ile vurularak oynanır.

Her çukur, *başlama alanından* yapılan bir *vuruşla* başlar ve top *green* üzerindeki *çukura sokulduğunda* (ya da kurallar çukurun başka bir şekilde bitirildiğini belirttiğinde) tamamlanır.

Her *vuruşta*, oyuncu:

- *Sahayı* bulduğu haliyle oynar, ve
- Topu bulduğu şekliyle oynar.

**Ancak**, kuralların bazı durumlarda oyuncuya *sahadaki* koşulları değiştirme ve topu bulunduğu yerden başka bir yerden oynama izni veya zorunluluğu getiren istisnaları da vardır.

### 1.2 Oyuncu Davranış Standartları

#### 1.2a Tüm Oyunculardan Beklenen Davranışlar

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

- Dürüstlük ile hareket etmeleri – örneğin, Kurallara uygun hareket etmeleri, tüm cezaları uygulamaları ve oyunun her alanında dürüst olmaları
- Diğer oyunculara saygılı olmaları – örneğin, hızlı bir tempoda oynamaları, diğer oyuncuların güvenliğini gözetmeleri ve diğer oyuncuların konsantrasyonlarını bozacak davranışlardan kaçınmaları. Eğer bir oyuncunun oynadığı top, diğer oyuncular için tehlike yaratabilecek bir yöne giderse, derhal bağırarak (uluslararası uygulaması ile “fore” diye) uyarmalıdır.

- *Sahanın* bakımına dikkat etmeleri – örneğin, divotları yerleştirmeleri, *bunker'ları* düzeltmeleri, top izlerini onarmaları ve *sahaya* gereksiz hasar vermekten kaçınmaları.

Beklenen davranışları ihmal etmenin Kurallar çerçevesinde belirlenmiş bir cezası yoktur, **ancak Komite** bir oyuncunun ciddi bir davranış hatası yaptığı kanısına varırsa, oyunun ruhuna aykırı hareket etmiş olması nedeniyle oyuncuyu diskalifiye edebilir.

“Ciddi davranış hatası” bir oyuncunun golf oyununda beklenenden çok uzak davranması nedeniyle en ağır yaptırım uygulanarak oyundan menedilmesini haklı kılan bir davranış türüdür.

Oyuncuya, diskalifiye dışındaki hatalı davranış cezaları, ancak Kural 1.2b uyarınca bir Davranış Kuralları uygulamaya konulmuş ise verilebilir.

## 1.2b Davranış Kuralları

*Komite*, kendi belirleyeceği oyuncu davranış standartlarıyla bir Yerel Kural oluşturarak, Davranış Kuralları olarak belirleyebilir.

- Belirlenen Davranış Kuralları, standartların ihlali durumunda verilecek bir vuruş cezası veya *genel ceza* gibi cezaları içerebilir.
- *Komite* ayrıca bir oyuncuyu Davranış Kurallarının ciddi ihlali nedeniyle diskalifiye de edebilir.

**Bkz Komite Prosedürleri Bölüm 5I** (belirlenebilecek oyuncu davranış standartları açıklaması yer almaktadır).

## 1.3 Kurallara Göre Oynamak

### 1.3a “Kuralların” Anlamı; Yarışma Koşulları

“Kurallar” kelimesinin anlamı şudur:

- Bu Golf Kurallarında yer alan Kural 1 – 25 ve tanımlar, ve
- *Sahada* oynanacak yarışma için *Komitenin* belirlediği her türlü “Yerel Kural”.

Ayrıca, oyuncular *Komite* tarafından belirlenen “Yarışma Koşulları”na uymakla sorumludur (örneğin, katılım, tarih ve oyun formatı, *tur* sayısı ve her *tur* için çukur sayısı ve sıralaması gibi maddeler).

**Bkz Komite Prosedürleri, Bölüm 5C ve Bölüm 8** (Tüm Yerel Kurallar ve Model Yerel Kurallar seti için), **Bölüm 5A** (Yarışma Koşulları).

### 1.3b Kuralların Uygulanması

(1) Kuralların uygulanmasında oyuncuların sorumlulukları. Oyuncular Kuralları kendilerine uygulamakla sorumludurlar:

- Oyunculardan, yaptıkları bir Kural ihlalini kendiliklerinden tespit etmeleri ve buna uygun cezayı uygulamaları beklenir.
  - » Eğer bir oyuncu ceza gerektiren bir Kural ihlali yaptığını biliyorsa ve buna yönelik cezayı bilerek uygulamıyorsa, **diskalifiye** edilir.
  - » Eğer iki veya daha fazla oyuncu uygulanması gerektiğini bildikleri herhangi bir Kuralı veya cezayı uygulamama konusunda anlaşılırsa ve söz konusu oyunculardan herhangi biri *tura* başladıysa, **diskalifiye** edilirler (söz konusu anlaşmayı uygulamamış olsalar dahi).
- Gerçek durumun ne olduğu konusunda karar vermek gerektiğinde, oyuncu sadece kendi bildiği gerçekleri göz önüne almakla kalmayıp, makul bir şekilde erişilebilir olan diğer tüm bilgileri de göz önünde bulundurmalıdır.
- Bir oyuncu Kurallar konusunda bir *hakem* veya *Komiteden* yardım isteyebilir, **ancak** yardıma makul bir sürede erişemez ise oyuna devam etmelidir ve daha sonra eriştiğinde konuyu *hakeme* veya *Komiteye* iletmelidir (bkz Kural 20.1).

(2) Kural Uygulanması Esnasında Bir Lokasyon Belirlemede Oyuncunun “Makul Muhakemesi”nin Kabul Edilmesi.

- Aşağıdaki örneklerde olduğu gibi, birçok Kural kapsamında oyuncunun belli bir bölge, nokta, çizgi veya başkaca bir yer belirlemesi gerekebilir:
  - » Bir topun *ceza alanına* en son girdiği yerin tahmin edilmesi,
  - » Kurtulma için bir top *drop edilir* veya yerleştirilirken ölçme veya tahminde bulunulması,
  - » Bir topun eski yerine *yerleştirilmesi* (eski yerinin biliniyor veya tahmin ediliyor olması),
  - » Topun *sahada* olup olmadığı dahil olmak üzere, hangi *saha* alanında olduğunun belirlenmesi, veya
  - » Topun bir *anormal saha koşulu* içinde olup olmadığı veya sınırına değip değmediğinin belirlenmesi.
- Lokasyonlar hakkında söz konusu belirlemeler gecikmeksizin ve dikkatle yapılmalıdır fakat genellikle kesin bir belirleme yapılamaz.
- Oyuncu o anki koşullarda kendisinden makul sınırlar dahilinde beklenebilecek bir doğrulukta belirlemeyi yaptıysa, vuruş yapıldıktan sonra bir video veya başkaca bir bilgi yoluyla oyuncunun yaptığı belirlemenin hatalı olduğunun ortaya çıkması durumunda dahi, oyuncunun makul muhakemesi kabul edilecektir.
- Eğer oyuncu, yaptığı belirlemenin hatalı olduğunun *vuruş* yapmadan önce farkına varırsa, hatasını düzeltmelidir (bkz Kural 14.5).

### 1.3c Cezalar

- (1) **Ceza Gerektiren Davranışlar.** Bir ceza, bir oyuncunun kendisi veya *caddie'sinin* davranışları Kural ihlali oluşturuyorsa uygulanır (bkz Kural 10.3c). Bir ceza, aşağıdaki durumlarda da uygulanır:
- Oyuncu veya *caddie'sinin* Kural ihlali oluşturacak bir davranışını, oyuncu talebiyle veya oyuncunun yetkilendirmesiyle diğer bir kişi gerçekleştirirse, veya
  - Oyuncunun veya *Caddie'sinin* oyuncuya ait top veya *ekipmanı*yla ilgili Kural ihlali oluşturacak bir davranışı, başka bir kişi gerçekleştirmek üzereyse ve oyuncu bunu görmesine rağmen bu davranışa engel olmak veya itiraz etmek için makul bir gayret göstermiyorsa.
- (2) **Ceza Seviyeleri.** Cezalar, oyuncuların elde edeceği potansiyel avantajı ortadan kaldırmayı amaçlamaktadır. Cezaların üç ana seviyesi vardır:
- **Bir Vuruş Ceza.** Bu ceza, belli kurallar kapsamında (a) ihlalden elde edilen potansiyel avantajın küçük olduğu durumlarda veya (b) oyuncunun topunu bulunduğu yerden farklı bir yerden cezalı kurtulma olarak oynaması durumunda hem *maç oyunu*, hem de *vuruş sayısı oyununda* uygulanır.
  - **Genel Ceza (Maç Oyununda Çukur kaybı, Vuruş Sayısı Oyununda İki Vuruş Ceza).** Bu ceza, potansiyel avantajın, bir vuruş ceza gerektiren durumlardan daha fazla olduğu çoğu Kuralın ihlal edilmesi durumunda uygulanır.
  - **Diskalifiye.** Hem *maç oyunu* hem *vuruş sayısı oyununda*, oyuncu davranışının ciddi şekilde hatalı olduğu (bkz Kural 1.2) veya elde edilen potansiyel avantajın oyuncunun skorunu geçersiz kılacak ölçüde yüksek olduğu Kural ihlallerinde, bir oyuncu müsabakadan diskalifiye edilebilir.
- (3) **Ceza Değiştirmek için Takdir Kullanılmaz.** Cezalar sadece Kurallar içerisinde belirtildiği şekilde uygulanmalıdır:
- Bir oyuncunun veya *Komitenin* cezaları farklı uygulama yetkisi yoktur, ve
  - Bir cezanın yanlış uygulanmış veya uygulanmasının ihmal edilmiş olması, sadece gerekli düzeltmenin yapılması için çok geç kalınmış olması durumunda geçerliliğini korur (bkz. Kurallar 20.1b(2), 20.1b(3), 20.2d ve 20.2e).
- Maç oyununda*, oyuncu ve rakip, herhangi bir Kuralı veya uygulanması gerektiğini bildikleri bir cezayı göz ardı etmemek kaydıyla bir Kural sorununun nasıl kararlaştırılacağı konusunda anlaşabilirler. (Bkz. Kural 20.1b(1)).



**(4) Birden Fazla Kural İhlali Durumunda Cezaların Uygulanması.** Bir oyuncunun birden fazla Kuralı ihlal etmesi veya bir kuralı birden fazla kez ihlal etmesi durumunda, birden fazla ceza alıp almayacağı, ihlaller arasına giren bir olay olup olmadığına ve oyuncunun ne yaptığına bağlıdır.

Bu kuralın uygulamasında dikkate alınan iki ayrı araya giren olay vardır:

- Bir *vuruşun* tamamlanması, ve
- Kural ihlalinin bilinmesi veya farkına varılması (oyuncunun bir Kuralı ihlal ettiğini bilmesi, oyuncuya ihlal olduğunun söylenmesi veya oyuncunun Kural ihlali yapıp yapmadığı konusunda şüphede olması durumlarını da kapsar).

Cezalar şu şekilde uygulanır:

- **Araya Giren Olay Yoksa Birden Fazla İhlal Durumunda Tek Ceza Uygulanır:** Eğer oyuncu bir Kuralı birden fazla kez, ya da birden fazla Kuralı, araya bir olay girmeden ihlal ederse, sadece bir ceza alır. Eğer birden fazla kural ihlali varsa ve bunların cezaları farklı ise, oyuncu daha yüksek olan cezayı alır.
- **Araya Giren Olaydan Önce ve Sonra Gerçekleşen İhlaller Durumunda Birden Fazla Ceza Uygulanır:** Araya Giren Olaydan Önce ve Sonra Gerçekleşen İhlaller Durumunda Birden Fazla Ceza Uygulanır.

**İstisna – Yerinden Oynayan Bir Topun Yerine Yerleştirilmemesi:** Eğer bir oyuncu hareket etmiş topunu Kural 9.4 gereğince eski yerine geri koymazsa ve *yanlış yerden* oynarsa, sadece Kural 14.7a kapsamında *genel ceza* alır.

**Ancak,** oyuncunun cezalı kurtulma alması nedeniyle aldığı herhangi bir ceza vuruşu (Kural 17.1, 18.1 ve 19.2 kapsamında alınan bir ceza vuruşu gibi) her zaman diğer cezalara ilave olarak uygulanır.

## KURAL

## 2

## Saha

**Kuralın Amacı:**

Kural 2, saha ile ilgili her oyuncunun bilmesi gereken temel konuları tanıtır:

- Sahanın tanımlı beş alanı vardır, ve
- Oyuna müdahil olabilecek birçok tanımlı nesne ve koşul vardır.

Topun sahada hangi alanda durduğunun bilinmesi ve oyuna müdahil olan nesne ve koşullar hakkında bilgi sahibi olunması, oynama seçeneklerini ve kurtulma alma haklarını sıklıkla etkilediği için önemlidir.

**2.1 Saha Sınırları ve Sınır Dışı**

Golf, sınırları *Komite* tarafından belirlenmiş bir *saha* üzerinde oynanır. *Saha* sınırları içerisinde olmayan alanlar *sınır dışındadır*.

**2.2 Sahanın Tanımlı Alanları**

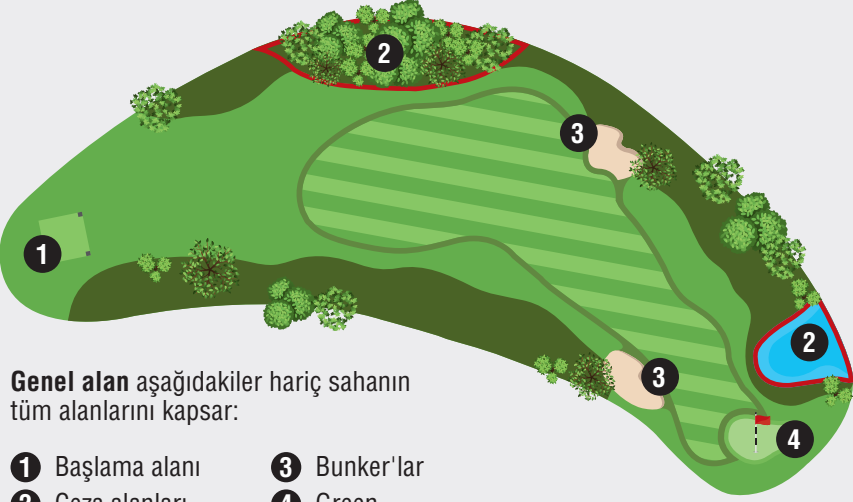
Tanımlı beş saha alanı vardır.

**2.2a Genel Alan**

*Genel alan*, Kural 2.2b'de tanımlanan dört *saha alanı* **hariç**, tüm *sahayı* kapsar. Aşağıdaki nedenlerle bu alana "*genel alan*" denir:

- *Sahanın* büyük kısmını kapsar ve oyuncunun topu, top *green'e* gelene kadar en çok bu alandan oynanır.
- İlgili alanda bulunan, fairway, rough ve ağaçlar gibi, her çeşit zemin türünü, büyüyen veya yere sabit nesnelere kapsar.

## ŞEKİL 2.2: SAHANIN TANIMLI ALANLARI



## 2.2b Dört Tanımlı Alan

Belirli Kurallar, *genel alanda* olmayan dört *saha alanında* özel olarak uygulanır:

- Oyuncunun oyuna başlarken kullanması gereken *başlama alanı* (Kural 6.2),
- Tüm *ceza alanları* (Kural 17),
- Tüm *bunker'lar* (Kural 12), ve
- Oyuncunun oynadığı çukurun *green'i* (Kural 13).

## 2.2c Topun Hangi Saha Alanında Olduğunun Belirlenmesi

Oyuncunun topunun hangi *saha alanında* olduğu, oyun esnasında uygulanacak kuralları veya kurtulma alma seçeneklerini etkiler.

Bir topun her zaman sadece tek bir *saha alanında* durduğu değerlendirilir:

- Eğer topun bir kısmı *genel alanda* ve diğer kısmı tanımlı dört *saha alanından* herhangi birinde duruyorsa, topun özel tanımlı *saha alanında* durduğu kabul edilir.
- Eğer top iki farklı özel tanımlı *saha alanına* temas ediyorsa, topun hangi özel alanda durduğu şu sıra ile belirlenir: *ceza alanı, bunker, green*.

## 2.3 Oyuna Müdahil Olabilecek Nesnelere ve Koşullar

Belirli Kurallar, aşağıdaki gibi belirli nesnelere veya koşulların oyuna engel olması halinde cezasız kurtulma hakkı sağlar:

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

**Ancak sınır cisimlerinin veya sahanın ayrılmaz parçalarının** oyuna engel olması halinde cezasız kurtulma alınamaz.

## 2.4 Oynanamaz Bölgeler

*Oynanamaz bölge*, içinden oynanmasına izin verilmeyen ve bir *anormal saha koşulunun* (Bkz Kural 16.1f) veya bir *ceza alanının* (bkz. Kural 17.1e) içinde tanımlanmış alandır.

Oyuncu aşağıdaki durumlarda kurtulma almak zorundadır:

- Oyuncunun topu *oynanamaz bölgede* olduğunda, veya
- *Oynanamaz bölge* dışındaki bir top oynanmak istenirken, bir *oynanamaz bölgenin*, oyuncunun *duruşuna* veya tasarladığı swing alanına engel olması durumunda (bkz. Kural 16.1f ve 17.1e).

**Bkz Komite Prosedürleri, Bölüm 5I(2)** (bir davranış kuralı ile oyunculara oynanamaz bölgeden tamamen uzak durmaları söylenebilir).

## KURAL

## 3

## Yarışma

**Kuralın Amacı:**

Kural 3 tüm golf yarışmalarının aşağıdaki üç temel unsurunu kapsar:

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

**3.1 Tüm Yarışmaların Temel Unsurları****3.1a Oyun Türleri: Maç Oyunu veya Vuruş Sayısı Oyunu**

(1) Maç Oyunu veya Sıradan Vuruş Sayısı Oyunu. Bunlar birbirinden çok farklı oyun türleridir:

- *Maç oyununda* (Bkz. Kural 3.2) bir oyuncu ve *rakibi*, kazanılan veya berabere geçilen çukurlara göre birbirleri ile yarışır.
- Sıradan *vuruş sayısı oyununda* (Bkz. Kural 3.3), tüm oyuncular her oyuncunun toplam skoruna göre birbirleri ile yarışır. Toplam skor, bir oyuncunun bütün *turlarda*, her çukurdaki vuruşlarının (ceza vuruşları dahil) toplamı olarak hesaplanır.

Kuralların büyük çoğunluğu her iki oyun türü için de uygulanır. Ancak bazı Kurallar oyun türlerinden sadece biri veya diğeri için geçerlidir.

**Bkz. Komite Yöntemleri, Bölüm 6C (11) (Tek bir turda her iki oyun türünün de birleştirilmiş olduğu yarışmalardaki Komite uygulamaları)**

(2) Farklı Vuruş Sayısı Oyunu Türleri. Kural 21'de *vuruş sayısı oyununun* farklı puanlama yöntemi ile oynanan diğer türleri (*Stableford*, *Maksimum Skor* ve *Par/Bogey* gibi) anlatılır. Bu oyun türlerinde, Kural 21' deki gibi değiştirilmiş olan 1-20 Kurallar uygulanır.

**3.1b Oyuncuların Yarışma Şekilleri: Bireysel veya bir Ortak ile oynama**

Golf oyunu, bireysel olarak tek başına yarışma veya bir *ortak* ile birlikte bir *taraf* olarak yarışma şeklinde oynanır.

Kurallar 1-20 ve Kural 25, her ne kadar bireysel oyuna odaklanmış ise de, aynı zamanda aşağıdaki türler için de geçerlidir:

- *Ortakların* oynadığı yarışmalarda (*Dörtlü* ve *Dört Top*), Kurallar 22 ve 23 de değiştirilmiş olduğu gibi, ve
- Takım yarışmalarında, Kural 24 de değiştirilmiş olduğu gibi.

### 3.1c Oyuncuların Skor Yapma Şekilleri: Gros veya Net Skorlar

(1) **Handikapsız Yarışmalar.** Handikapsız bir yarışmada:

- Bir çukur için veya bir *tur* için, oyuncunun “gros skoru” yaptığı toplam vuruş sayısıdır (tüm *vuruşlar* ve ceza vuruşları dahil).
- Oyuncunun handikapı uygulanmaz.

(2) **Handikaplı Yarışmalar.** Handikaplı bir yarışmada:

- Bir çukur için veya bir *tur* için oyuncunun “Net skoru”, handikap vuruşlarına göre revize edilmiş gros skorudur.
- Bu uygulama, farklı oyun seviyelerindeki oyuncuların birbirleri ile adil bir şekilde yarışabilmeleri için yapılır.

## 3.2 Maç Oyunu

### Kuralın Amacı:

Maç oyununun kendine özgü Kuralları vardır (özellikle bağışlama ve vuruş sayısının bildirilmesi ile ilgili), çünkü oyuncu ve rakibi

- Her çukurda sadece birbirlerine karşı yarışılır
- Birbirlerinin oyununu izleyebilirler ve
- Kendi çıkarlarını koruyabilirler.
- Can protect their own interests.

### 3.2a Çukurun ve Maçın Sonucu

(1) **Bir çukurun kazanılması.** Bir oyuncu çukuru aşağıdaki durumlarda kazanır:

- Oyuncu çukuru *rakibinden* daha az vuruş sayısı ile tamamlar (yapılan *vuruşlar* ve ceza vuruşları dahil),
- Oyuncunun *rakibi* çukuru bağışlar, veya
- Oyuncunun *rakibi* genel ceza alır (çukurun kaybedilmesi)

Çukurun paylaşılması için *rakibin* hareket halindeki topunun çukura girmesi gerektiği ve topun *çukura girebilmesi* ihtimalinin kalmadığı durumda, hareket halindeki top herhangi biri tarafından durdurulur veya yönü değiştirilirse (topun *çukuru* geçmiş olması ve geri yuvarlanmasının söz konusu olmaması gibi), çukur sonuçlanmış ve oyuncu çukuru kazanmış olur (İstisna: Bkz. Kural 11.2a).

(2) **Bir çukurun paylaşılması.** Bir çukur aşağıdaki durumlarda paylaşılmış olur:

- Oyuncu ve rakibi çukuru aynı sayıda vuruş ile tamamlarlar (yapılan *vuruşlar* ve ceza vuruşları dahil) veya,
- Oyuncu ve rakibi çukurun paylaşılması konusunda anlaşılır (**ancak** bunun için oyunculardan en az birinin çukura başlamak için bir *vuruş* yapmış olması gereklidir).

(3) **Bir maın kazanılması.** Bir oyuncu maı aŐađıdaki durumlarda kazanır:

- Oyuncu *rakibine* karŐı, kalan ukurlardan daha fazla sayıda ukur kazanmıŐtır,
- *Rakip* maı bađıŐlar, veya
- *Rakip* diskalifiye olur.

(4) **Berabere sonulanan bir maın uzatılması.** Son ukurdan sonra ma berabere sonulanmıŐsa:

- Bir kazanan belirlenene kadar ma her defasında bir ukur uzatılır. Bkz. Kural 5.1 (Uzatılan ma aynı *turun* devamıdır, yeni bir *tur* deđildir).
- *Komite*nin baŐka bir sıra belirlemediđi durumlarda ukurlar *turda* oynandıđı sıra ile oynanır.

**Ancak** YarıŐma Kuralları, maın uzatılmak yerine berabere olarak sonulandırılmasını belirleyebilir.

(5) **Ma sonucunun kesinleŐmesi.** Bir maın sonucu, *Komite* tarafından YarıŐma Kurallarında belirtilmiŐ olması gereken, aŐađıdaki durumlarda kesinleŐmiŐ sayılır :

- Maın sonucu resmi bir skorbordda veya tanımlanmıŐ baŐka bir yerde ilan edildiđinde
- Maın sonucu *Komite* tarafından belirlenmiŐ bir kiŐiye bildirildiđinde

**Bkz. Komite Yöntemleri, Bölüm 5A(7)** (bir ma sonucunun kesinleŐmesi ile ilgili tavsiyeler)

### 3.2b BađıŐlamalar

(1) **Oyuncu bir VuruŐu, ukuru veya Maı bađıŐlayabilir.** Bir oyuncu *rakibinin* bir sonraki *vuruŐunu*, bir ukuru veya maı bađıŐlayabilir:

- **Bir sonraki vuruŐun bađıŐlanması.** *Rakibin* bir sonraki *vuruŐunu* yapmasından önce, herhangi bir zamanda bađıŐlanabilir.
  - » Bu durumda *rakip*, bađıŐlanan *vuruŐun* da dahil olduđu skor ile ukuru bitirmiŐ olur ve top herhangi biri tarafından kaldırılabılır.
  - » BađıŐlama, *Rakibin* topu bir önceki *vuruŐu* sonrası hareket halindeyken yapılırsa, top *ukura girmezse rakibin* bir sonraki *vuruŐu* için geerli olur. (Aksi durumda bađıŐlama skoru deđiŐtirmez).
  - » Oyuncu, *rakibinin* topunun yönünü deđiŐtirerek veya durdurarak da bir sonraki *vuruŐunu* bađıŐlayabilir. Ancak bu eylem sadece bir sonraki *vuruŐu* bađıŐlama amacıyla yapılmıŐ olmalı ve hareket halindeki topun *ukura girme* ihtimali bulunmamalıdır.
- **Bir ukurun bađıŐlanması.** ukurun tamamlanmasından önce herhangi bir zamanda, oyuncular ukura baŐlamamıŐ olsalar dahi bađıŐlanabilir (Bkz. Kural 6.5).

**Ancak** oyuncu ve *rakibi*, maçın kısaltılması amacıyla birbirlerine çukurları bağışlayamazlar. Yasak olduğunu bildikleri halde bunu yaparlarsa **diskalifiye** olurlar.

- **Maçın bağışlanması.** Maçın sonuçlanmasından önce herhangi bir zamanda veya oyuncular maça başlamadan önce bağışlanabilir (Bkz. Kurallar 3.2a(3) ve (4)).

**(2) Bağışlamalar Nasıl Yapılır.** Bir bağışlama sadece açıkça ifade edilerek ve karşılıklı anlaşılarak yapılır:

- Bağışlama, rakibin bir sonraki *vuruşunun*, çukurun veya maçın bağışlandığının oyuncu tarafından sözlü olarak veya beden dili ile açıkça ifade edilmesi ile gerçekleştirilebilir.
- Eğer *rakip*, oyuncu tarafından bir sonraki *vuruşunun*, çukurun veya maçın bağışlandığı inancıyla, topunu Kural ihlali yaparak kaldırırse cezası yoktur ve top eski yerine veya en yakın noktaya *yerleştirilir* (Bkz. Kural 14.2).

Bağışlama kararı kesindir, reddedilemez ve değiştirilemez.

### 3.2c Handikaplı Maçta Handikapların Uygulanması

**(1) Handikapların Bildirilmesi.** Oyuncu ve *rakibi* maçtan önce birbirlerine handikaplarını bildirmelidirler.

Eğer bir oyuncu, maçtan önce veya maç esnasında yanlış handikap bildirirse ve *rakibi* bir sonraki vuruşunu yapmadan önce bu hatasını düzeltmezse:

- **Bildirilen handikap daha yüksek ise:** Bildirilen handikap, oyuncunun aldığı veya verdiği vuruş sayısını etkiliyorsa, oyuncu **diskalifiye** olur. Aksi halde cezası yoktur.
- **Bildirilen handikap daha düşük ise:** Cezası yoktur ve oyuncu bildirmiş olduğu daha düşük handikapına göre vuruş sayısı alır veya verir.

**(2) Handikap Vuruşlarının Uygulandığı Çukurlar.**

- Handikap vuruşları çukur bazında verilir ve daha düşük olan net skor çukuru kazanır.
- Eğer berabere biten bir maç uzatılmış ise, handikap vuruşları çukur bazında, *turdaki* ile aynı şekilde verilir (*Komite* tarafından değişik bir yöntem saptanmamış ise).

Her oyuncu, *Komite* tarafından tespit edilmiş olan vuruş indeksi dağılımına göre (genellikle *skor kartı* üzerinde yazılıdır), hangi çukurlarda handikap vuruşu alacağını veya vereceğini bilmekle yükümlüdür.

Eğer oyuncular, bir çukurda handikap vuruşu uygulaması yapmamışlar veya yanlış uygulamışlarsa ve hatayı zamanında düzeltmemişler ise (Bkz. Kural 3.2d(3), kabul edilmiş olan çukur sonucu kesinlik kazanır.



### 3.2d Oyuncunun ve Rakibin Sorumlulukları

(1) **Rakibe Vuruş Sayısını Bildirme.** *Rakibi* oyuncuya, bir çukurun oynanışı sırasında kaçınıcı vuruşta olduğunu veya çukurun tamamlanmasından sonra kaç vuruşta bitirdiğini sorabilir (Yapılan *vuruşlar* ve ceza vuruşları dahil).

Bu bilgi, *rakibin* bir sonraki *vuruşunu* ve kalan vuruşlarını nasıl oynayacağına karar vermesine ve çukur bitiminde sonucun teyid edilmesine yardımcı olur.

Vuruş sayısının sorulması veya sorulmadan bildirilmesi esnasında:

- Oyuncu vuruş sayısı bilgisini doğru olarak verir.
- *Rakibinin* bu konudaki sorusuna cevap vermeyen oyuncu yanlış bilgi vermiş sayılır.

*Rakibine*, yaptığı vuruşlar hakkında yanlış bilgi veren oyuncu, bu hatasını zamanında düzeltmediği takdirde **genel cezayı (çukur kaybı)** alır.

- Bir çukurun oynanışı esnasında vuruş sayısı hakkında yanlış bilgi verme. Oyuncu, *rakibinin* bir sonraki *vuruşunu* yapmasından veya benzer davranışından önce (bir sonraki *vuruşun* veya çukurun bağışlanması gibi), kendisine doğru bilgiyi verir.
- Bir çukurun tamamlanmasından sonra vuruş sayısı hakkında yanlış bilgi verme. Oyuncu rakibine aşağıdaki şekillerde doğru bilgiyi verir:
  - » Herhangi bir oyuncunun bir sonraki çukurda başlama *vuruşu* yapmasından veya benzer davranışından (bir sonraki çukurun veya maçın bağışlanması gibi) önce, veya
  - » Maçın son çukurunda, maç sonucunun kesinleşmesinden önce (Bkz. Kural3.2a(5)).

**İstisna – Çukur sonucu etkilenmediyse ceza yoktur:** Eğer oyuncu, bir çukurun tamamlanmasından sonra yapılmış vuruşlar hakkında yanlış bilgi verirse, ancak bu bilgi *rakibin* çukuru kazandığı, kaybettiği veya berabere bittiği ile ilgili sonucu değiştirmiyorsa cezası yoktur.

(2) **Alınan Cezanın Rakibe Bildirilmesi.** Eğer oyuncu bir ceza alırsa:

- Aralarındaki uzaklığı da dikkate alarak mümkün olan en kısa sürede *rakibine* aldığı ceza ile ilgili bilgi verir. Bazen bu bilginin verilmesi, *rakibin* bir sonraki *vuruşunun* yapmasından önce mümkün olmayabilir.
- Oyuncunun ceza aldığıının farkında olmaması durumunda da bu bilginin verilmesi zorunludur, çünkü oyunculardan Kural ihlallerinin bilincinde olmaları beklenir.

Eğer oyuncu, *rakibinin* bir sonraki *vuruşunu* yapmasından veya benzer davranışından önce (bir sonraki *vuruşun* veya çukurun bağışlanması gibi), rakibini bilgilendirmez ise **genel cezayı (çukur kaybı)** alır.

**İstisna – Rakibi oyuncunun ceza aldığını biliyorsa ceza yoktur:** Eğer *rakibi*, oyuncunun ceza almış olduğunu farkındaysa (cezalılı bir kurtulma uygulamasının açıkça gözlemlenmesi gibi), bilgi vermemiş olması nedeniyle oyuncu ceza almaz.

**(3) Maç Skorunun Bilinmesi.** Oyunculardan, yaptıkları maçın skorunu bilmeleri beklenir. Maç skoru, oyunculardan herhangi birinin belli bir çukur sayısı ile “önde” olması veya çukurların “berabere” olması şeklinde olabilir.

Eğer oyuncular, yanlışlıkla yanlış maç skoru hakkında mutabık kalırlarsa:

- Maçın skorunu, oyunculardan herhangi birinin bir sonraki çukura başlamak için *vuruş* yapmasından veya son çukurda maç sonucunun kesinleşmesinden önce düzeltebilirler (Bkz. Kural 3.2a(5)).
- Hatanın zamanında düzeltilmemesi durumunda yanlış maç skoru geçerli skor sayılır.

**İstisna – Oyuncu Zamanında Hakem Kararı Talebinde Bulunursa:** Eğer oyuncu zamanında *hakem* kararı talebinde bulunursa (Bkz. Kural 20.1b) ve *rakibinin* (1) yanlış *vuruş* sayısı bildirdiği veya (2) aldığı ceza hakkında bilgi vermediği ortaya çıkarsa, yanlış maç skoru düzeltilir.

**(4) Oyuncuların Kendi Hak ve Çıkarlarını Koruması.** Oyuncular, maç esnasında kendi haklarını ve çıkarlarını korumalıdır:

- Bir oyuncu, *rakibinin* Kural ihlali yaparak ceza aldığını biliyor veya buna inanıyorsa, ihlalin gereğini yapıp yapmamayı seçebilir.
- **Ancak** oyuncu ve *rakibi*, kasıtlı olarak Kuralları uygulamama veya bir ihlali ve cezayı göz ardı etme konusunda anlaşılırlarsa ve her iki oyuncu da *tura* başlamışsa, ikisi de Kural 1.3b’ye göre **diskalifiye** olurlar.
- Eğer bir oyuncu ve *rakibi*, bir Kuralın ihlali konusunda anlaşmazlığa düşerlerse, haklarının korunması amacıyla, Kural 20.1b’ye göre kural danışılması talebinde bulunabilirler.

Eğer bir maç için tüm *tur* süresince bir *hakem* tayin edilmiş ise, o *hakem* gördüğü veya kendisine bildirilmiş olan her türlü Kural ihlaline müdahale etmeye yetkilidir (Bkz. Kural 20.1b(1)).

### 3.3 Vuruş Sayısı Oyunu

#### Kuralın Amacı:

Vuruş sayısı oyununun kendine özgü Kuralları vardır (özellikle skor kartları ve topun çukura girmesi ile ilgili), çünkü:

- Yarışmadaki tüm oyuncular birbirlerine karşı yarışır, ve
- Tüm oyuncular Kurallar açısından eşit olarak değerlendirilmelidirler

Tur sonunda oyuncu ve skorunu tutan markörü, her çukur için kayıtlı skorların doğruluğunu teyit eder ve kartları Komiteye ulaştırırlar.

#### 3.3a Vuruş Sayısı Oyununun Kazananı

Oyunun kazananı, tüm *turları* en düşük toplam vuruş sayısı ile (yapılan *vuruşlar* ve ceza vuruşları dahil) tamamlayan oyuncudur.

Handikaplı yarışmalarda kazanan, en düşük toplam net vuruş sayısı ile tamamlayan oyuncudur.

**Bkz. Komite Yöntemleri, Bölüm 5A(6)** (yarışma koşulları beraberliğin nasıl kararlaştırılacağını belirler)

#### 3.3b Vuruş Sayısı Oyununda Skor Yapma

Oyuncunun skoru, *skor kartı* üzerinde *Komite* tarafından tespit edilmiş veya *Komite* tarafından onaylanmış bir yöntem ile oyuncunun seçtiği *markörü* tarafından tutulur.

Öncesinde veya sonradan *Komite* tarafından bir değişiklik onaylanmadığı sürece, oyuncunun skorunu tüm *tur* boyunca aynı *markör* tutar.

##### (a) Markörün Sorumlulukları: Çukur Skorlarının Skor Kartına Girilmesi ve

**Onaylanması.** *Tur* süresince her çukur sonunda *markör*, oyuncu ile o çukurda yapılan vuruş sayısını (yapılan *vuruşlar* ve ceza vuruşları dahil) teyit etmeli ve gros skoru *skor kartına* kaydetmelidir.

*Tur* sona erdiğinde:

- *Markör*, *skor kartı* üzerindeki çukur skorlarını imzalayarak onaylar.
- Eğer oyuncunun birden fazla *markörü* olduysa, her *markör* kendisinin *markör* olarak kaydettiği çukur skorlarını onaylar. **Ancak markörlerden biri**, oyuncunun oynadığı bütün çukurları gördüyse, o *markör* tüm çukur skorlarını onaylayıp imzalayabilir.

Bir *markör*, oyuncunun çukur skorunun yanlış olduğuna inanıyorsa onaylamayı reddedebilir. Böyle bir durumda *Komitenin*, mevcut tüm kanıtları değerlendirerek oyuncunun çukur skoruna karar vermesi gerekir. Oyuncunun *markörü* hala skoru onaylamayı reddediyor ise, çukur skorunu *Komite* onaylayabilir veya oyuncunun o çukurdaki vuruşlarını görmüş olan başka birinin onayını kabul edebilir.

Eğer aynı zamanda oyuncu olan bir *markör*, oyuncunun yanlış skorunu kasten ve bilerek onaylarsa, Kural 1.2a'ya göre **diskalifiye** edilmelidir.

## ŞEKİL 3.3b: HANDİKAPLI VURUŞ SAYISI OYUNUNDA SKOR KARTI SORUMLULUKLARI

İsim : John Smith Tarih: 09/04/23

ÇUKUR	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
PAR	5	4	4	4	4	5	3	4	4	37
SKOR	5	5	5	4	3	5	4	3	4	38

ÇUKUR	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Toplam
PAR	3	4	5	3	4	5	3	4	4	35	72
SKOR	3	4	4	4	5	5	4	3	4	36	74

Handikap: 5

NET: 69

Markörün imzası: [İmza] Oyuncunun imzası: [İmza]

**Sorumluluklar**

- Komite
- Oyuncu
- Oyuncu ve markör

**(2) Oyuncunun Sorumlulukları. Çukur skorlarının onaylanması ve kartın teslim edilmesi.** Tur süresince oyuncu, çukur skorlarını *skor kartına* kaydetmelidir.

Tur sona erdiğinde oyuncu:

- *Markörü* tarafından kaydedilmiş olan çukur skorlarını dikkatlice kontrol etmeli ve olabilecek sorunları *Komite* ile paylaşmalıdır.
- *Skor kartındaki* tüm çukur skorlarının *markör* tarafından onayladığından emin olmak zorundadır,
- *Markör* tarafından kaydedilmiş olan bir çukur skorunu, *markörün* veya *Komitenin* onayı olması **hariç**, değiştiremez. (Ancak değiştirilen bir skor için oyuncunun veya *markörün* ilave bir onaylama yapması gerekmez) ve
- *Skor kartı* üzerinde kaydedilmiş olan çukur skorlarını imzalayarak onaylar ve hızlıca *Komiteye* teslim eder. Oyuncu, *skor kartını* teslim ettikten sonra çukur skorlarını değiştiremez.

Eğer oyuncu, Kural 3.3b'de belirtilen zorunluluklardan herhangi birini ihlal ederse **diskalifiye** olur.

**İstisna – İhlal, markörün sorumluluklarını yerine getirmemesinden kaynaklandı ise ceza yoktur:** Kural 3.3b(2)'nin ihlalinin, *markörün* sorumluluklarını yerine getirmemesinden kaynaklandığı ve bunun oyuncunun kontrolü dışında olduğu (*markörün skor kartı* ile gitmesi veya *skor kartını* imzalamamış olması gibi), *Komite* tarafından tespit edilirse, ceza yoktur.

**Bkz. Komite Yöntemleri, Bölüm 5A(5)** (*skor kartı* tesliminin tanımlanması hakkında tavsiyeler),

**Bkz. Komite Yöntemleri, Bölüm 8: Model Yerel Kural L-1** (çukur skorları onaylanmamış *skor kartı* verilmesi cezasının indirilmesi).

**(3) Bir Çukur için Yanlış Skor.** Eğer oyuncu, herhangi bir çukur için yanlış skor kaydedilmiş bir *skor kartı* teslim ederse:

- Gerçek Skordan Daha Yüksek Kaydedilmiş Skor. Daha yüksek kaydedilmiş skor geçerli olur.
- Kaydedilmemiş veya Gerçek Skordan Daha Düşük Kaydedilmiş Skor. Oyuncu **diskalifiye** olur.

**İstisna – Bilinmeyen Cezanın Dahil Edilmemesi:** Eğer oyuncuların birinin çukur skoru, bilinmeyen bir veya daha fazla ceza vuruşlarının dahil edilmemesi nedeniyle, olması gereken gerçek skordan daha düşük kaydedilmiş ve oyuncu bunu *skor kartını* teslim ettikten sonra öğrenmiş ise:

- Oyuncu diskalifiye edilmez.
- Bunun yerine, yarışma sonucunun kesinleşmesinden önce hatanın tespit edilirse, **Komite ilave edilmesi gereken ceza vuruşlarını** Kurallar dahilinde ilgili çukur veya çukurlara ilave ederek düzeltir.

Bu istisna aşağıdaki durumlarda uygulanmaz:

- Dahil edilmeyen ceza diskalifikasyon cezası ise, veya
- Oyuncuya ceza alabileceği söylenmiş ise veya ceza alıp almadığı konusunda şüphesi varsa ve bunu, *skor kartını* teslim etmeden önce **Komiteye** bildirmemiş ise.

**(4) Oyuncu, Skor Kartında Handikapının Gösterilmesinden ve Skorların Toplanmasından Sorumlu Değildir.** Oyuncunun *skor kartı* üzerinde handikapının gösterilmesi veya oyuncunun çukur skorlarının toplamını yazması gerekli değildir. Eğer oyuncu, üzerinde handikapı gösterilmeyen, skorlara yanlış uygulanmış olan veya skor toplamında yanlışlık olan bir *skor kartı* teslim etmişse, ceza yoktur.

Oyuncunun turun sonunda *skor kartını Komiteye* teslim etmesinden itibaren aşağıdakilerden **Komite** sorumludur:

- Oyuncunun skorlarının toplamını almaktan, ve
- Yarışma için, oyuncunun handikap vuruşlarının hesaplanarak oyuncunun net skorunun bulunmasından.

**Bkz. Komite Yöntemleri, Bölüm 8; Model Yerel Kural L-2** (*skor kartı* üzerindeki handikapın oyuncunun sorumlu tutulması)

### 3.3c Topun ukura Sokulmasının İhmal Edilmesi

Oyuncu, bir *tur* içindeki her ukurda *topunu ukura sokmak* zorundadır. Eęer herhangi bir ukurda bunu ihmal ederse:

- Oyuncu, bir sonraki ukurdan başlama *vuruşunu* yapmadan önce veya *turun* son ukurunda ise *skor kartını* teslim etmeden önce hatasını düzeltir.
- Hatanın zamanında düzeltilmemesi durumunda oyuncu **diskalifiye** olur.

**Bkz. Kurallar 21.1, 21.2 ve 21.3** (Skor hesaplamasının farklı olduęu ve oyuncunun topunu ukura sokmasının gerekli olmadığı, farklı *vuruş sayısı oyunu* türleri ile ilgili Kurallar (*Stableford*, Maksimum Skor ve Par/Bogey gibi)).

# KURAL 4

## Oyuncunun Ekipmanları

### Kuralın Amacı:

Kural 4, oyuncunun tur boyunca kullanabileceği ekipmanlar ile ilgili konuları kapsar. Golfün, başarının oyuncunun muhakeme, yetenek ve becerilerine dayalı olması gerektiği zorlu bir oyun olması prensibine dayanarak, oyuncu:

- Onaylı sopalar ve toplar kullanmak zorundadır,
- En fazla 14 sopa ile oynayabilir ve,
- Oyununa avantaj sağlayacak diğer ekipmanların kullanımını konusunda sınırlamalar vardır.

Sopalar, toplar ve diğer *ekipmanlar* için ayrıntılı gereklilikler ve *ekipmanların* uygunluğunun denetlenmesi için inceleme ve teslim süreci için *Ekipman Kurallarına* bakınız.

### 4.1 Sopalar

#### 4.1a Vuruş Yapılmasına İzin Verilen Sopalar

(1) **Uygun Sopalar** Oyuncu *vuruş* yaparken, aşağıdaki durumlarda *Ekipman Kuralları'nda* belirtilen şartlara uygun bir sopa kullanmak zorundadır:

- Sopa yeni olduğunda, veya
- Sopanın oyun özellikleri herhangi bir şekilde değiştirildiğinde (ancak sopa bir *turun* oynanması sırasında hasar görürse Kural 4.1a(2)'ye bakınız)

**Ancak** uygun bir sopanın oyun özellikleri normal kullanımdan kaynaklı aşınma sebebiyle değişirse, bu sopa hala uygun sopa olarak kabul edilir.

Bir sopanın “oyun özellikleri” sopanın performansını etkileyen veya oyuncuya hizalamada yardımcı olan sopanın ağırlığı, zemindeki duruşu, sopa başının açısı, hizalama özellikleri ve izin verilen eklentiler dahil ancak bunlarla sınırlı olmamak üzere, herhangi bir parça veya özelliğidir.

(2) **Bir Turun Oynanması Sırasında Hasar Gören Soplanın Kullanımı, Onarımı veya Değiştirilmesi.** Uygun bir sopa bir *turun* oynanması sırasında veya oyun Kural 5.7a'ya göre durdurulmuşken hasar gördüğünde (suistimal durumları hariç) oyuncu sopasını onarabilir veya başka bir sopayla değiştirebilir

**Ancak** hasarın sebebi veya niteliği ne olursa olsun, hasarlı sopa *turun* geri kalanında uygun kabul edilir. (**ancak vuruş sayısı oyununda** oynanan play-off, yeni bir *tur* olduğu için bu durum geçerli değildir)

*Turun* geri kalanında oyuncu:

- Hasarlı sopa ile *vuruş* yapmaya devam edebilir veya
- Kötüye kullanım durumları dışında, sopayı onarabilir veya başka bir sopa ile değiştirebilir (Bkz Kural 4.1b(4))

Bir oyuncu hasar gören sopasını yeni bir sopa ile değiştirirse, oyuncu *vuruş* yapmadan önce Kural 4.1c(1)'deki prosedürü kullanarak hasar gören sopasını oyun dışı bırakmak zorundadır.

“*Tur* sırasında hasar görmek” sopanın oyun özelliklerinin *tur* oynanırken, aşağıdakiler tarafından, herhangi bir hareket sebebiyle değişmesi anlamına gelir (Kural 5.7a kapsamında oyunun durdurulduğu zamanlar dahil):

- Oyuncu tarafından (*vuruş* veya deneme swingi sırasında, sopayı çantaya koyarken veya çantadan çıkarırken, düşürüldüğünde veya üzerine yaslanmışken veya kötüye kullanım anında) veya
- Diğer herhangi bir kişi, *dış etken* veya *doğal güçler* tarafından

**Ancak** sopanın oyun özellikleri, oyuncu tarafından *tur* esnasında kasıtlı olarak değiştirilirse “*tur* oynanırken hasar görmüş” olarak kabul edilmez. Bu durum Kural 4.1a(3) kapsamında değerlendirilir.

**(3) Bir Tur Oynanırken Sopanın Oyun Özelliklerinin Kasıtlı Olarak Değiştirilmesi.** Bir oyuncu bir *tur* oynanırken oyun özelliklerinin kasıtlı olarak değiştirdiği bir sopayla *vuruş* yapamaz (oyunun Kural 5.7a'ya göre durdurulduğu zamanlar dahil):

- Ayarlanabilir bir özellik kullanarak veya sopayı fiziksel olarak değiştirecek (Kural 4.1a(2)'ye göre hasarın onarılmasına izin verilen durumlar **haric**), veya
- Sopanın *vuruş* performansını etkileyecek herhangi bir maddeyi sopanın kafasına uygulayarak (temizlemenin dışında).

**İstisna – Ayarlanabilir Sopa Orijinal Durumuna Geri Getirildi veya İzin-Verilmeyen Harici Eklenti Kaldırıldı:** Aşağıdaki iki durumda oyuncu ceza almaz ve sopa *vuruş* yapmak için kullanılabilir:

- Bir sopanın oyun özellikleri, ayarlanabilir özellikler kullanılarak değiştirilmişse ve sopa *vuruş* yapmak için kullanılmadan önce, sopa eski ayarlarına orijinal durumuna mümkün olduğunca yakın bir duruma geri getirilmişse.
- İzin-verilmeyen bir harici eklenti (sopa yüzüne yerleştirilen bir etiket gibi) sopa *vuruş* yapmak için kullanılmadan önce çıkarılırsa.

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

- Bu Kurala göre, sadece uygun olmayan bir sopaya veya *tur* sırasında oyun özellikleri kasıtlı olarak değiştirilmiş bir sopaya sahip olmanın bu sopa ile *vuruş* yapılmadığı sürece cezası yoktur.
- **Ancak** böyle bir sopa yine de Kural 4.1b(1)'deki 14 sopa limitine dahil edilir.



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

#### (1) 14 Sopa Limiti. Bir oyuncu:

- Bir *tura* 14 sopadan daha fazla sopa ile başlayamaz
- *Tur* esnasında 14 sopadan daha fazla sopa bulunduramaz

Oyuncu tarafından taşınan veya oyuncu için taşınan tüm sopalar bu limite dahildir. **Ancak** oyuncu tarafından veya oyuncu için *turun* başında taşınan kırılmış bir sopanın parçaları ya da ayrılmış parçaları dahil değildir (sopa kafası, şaft veya grip gibi).

Bir oyuncu *tura* 14 sopadan az sopa ile başlarsa, *tur* oynanırken 14-sopa limitini aşmayacak kadar sopa ekleyebilir (bunu yapmanın kısıtlandığı durumlar için bkz. Kural 4.1b(4)). Eklenen sopa oyuncunun himayesindeyken, oyuncu herhangi bir sopayla bir sonraki *vuruşunu* yaptığında, bir sopa eklenmiş kabul edilir.

Oyuncu 14 sopadan daha fazla sopa bulundurarak bu kuralı ihlal ettiğini fark ettiğinde, oyuncu bir sonraki *vuruşunu* yapmadan önce fazla sopa ya da sopaları Kural 4.1c(1)'de belirtilen prosedürü uygulayarak oyun dışında bırakmak zorundadır:

- Oyuncu 14 sopadan daha fazla sopa ile oyuna başlamışsa, hangi sopayı veya sopaları oyun dışında bırakacağını seçebilir.
- Oyuncu *tur* esnasında fazla sopa eklemişse, sonradan eklediği sopaları oyun dışında bırakmak zorundadır.

Oyuncu *tura* başladığında, oyuncu başka bir oyuncunun geride kalan sopasını alırsa ya da bir sopa oyuncunun bilgisi dahilinde olmadan yanlışlıkla çantasına yerleştirilmişse, bu sopa oyuncunun 14-sopa limitine dahil edilmez (**ancak** sopa kullanılamaz).

#### (2) Sopa Paylaşımı Yapılmaz. Oyuncu başladığı sopalar veya (1) maddede izin verilen şekilde ilave edilmiş sopalarla oynayabilir:

- Oyuncu *sahada* oynayan başka bir kişi tarafından kullanılmış bir sopayla *vuruş* yapamaz. (diğer oyuncu farklı bir grupta veya turnuvada oynuyor olsa dahi bu durum geçerlidir).
- Oyuncu başka bir oyuncunun sopası ile *vuruş* yaparak bu kuralı ihlal ettiğini fark ettiğinde, başka bir *vuruş* yapmadan önce bu sopayı Kural 4.1c(1)'de belirtilen prosedürü uygulayarak oyun dışında bırakmalıdır.

**Bkz. Kural 22.5 ve 23.7** (*ortak oyun türlerinde, ortaklar 14'ten fazla sopa kullanmıyorlarsa sopa paylaşımına izin veren istisnalar*)

#### (3) Kaybolan Sopalar Başka Bir Sopa ile Değiştirilemez. Oyuncu oyuna 14 sopa ile başladıysa veya 14 sopa limitine kadar sopa eklediysen ve *tur* oynanırken veya oyun Kural 5.7a'ye göre durdurulduğunda bir sopasını kaybederse, oyuncu bu sopayı başka bir sopa ile değiştiremez.

(4) **Sopaları Ekleme veya Değişirme ile İlgili Kısıtlamalar.** Kural 4.1a (2) ya da Kural 4.1b(1)' e göre bir sopa eklerken veya değiştirirken, oyuncu;

- Oyunu gereksiz geciktiremez (bkz Kural 5.6a),
- *Sahada* oynayan başka bir oyuncu tarafından veya oyuncu için taşınan herhangi bir sopayı ekleyemez veya ödünç alamaz, veya
- Oyuncu veya *sahada* oynayan başka bir oyuncu tarafından taşınan ya da bunlar için taşınan parçalardan bir sopa oluşturamaz (diğer oyuncu farklı bir grupta veya turnuvada oynuyor olsa dahi bu durum geçerlidir)

Oyuncu izin verilen durumlar dışında bir sopa ekleyerek veya değiştirerek bu kuralı ihlal ettiğini fark ettiğinde, başka bir *vuruş* yapmadan önce bu sopayı Kural 4.1c(1)'de belirtilen prosedürü uygulayarak oyun dışında bırakmak zorundadır

Oyuncu turdan önce (Kural 4.1c(2)) veya *tur* sırasında (Kural 4.1c (1)) oyun dışına alındıktan sonra hala yanında taşımakta olduğu bir sopayla *vuruş* yaparsa, Kural 4.1c (1)'e göre **diskalifiye** olur.

**Kural 4.1b'yi İhlal Etme Cezası:** Ceza oyuncunun ihlal yaptığını fark ettiği zamana göre uygulanır:

- **Oyuncu İhlal Yaptığını Çukuru Oynarken Fark Ederse.** Ceza oynanan çukurun bitirilmesinden sonra uygulanır. *Maç oyununda*, oyuncu çukuru tamamlamalı, çukurun sonucunu maç skoruna eklemeli ve cezayı uygulayarak maç skorunu değiştirmelidir.
- **Oyuncu İhlal Yaptığını İki Çukur Arasında Fark Ederse.** Ceza henüz bitirilmiş çukur sonundaki skora uygulanır, sonraki çukura uygulanmaz.

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

- Bu bir maç skoru değiştirme cezasıdır – çukur kaybı cezası ile aynı değildir.
- Oynanan veya hanüz tamamlanmış çukurun sonunda, maç skoru ihlalin gerçekleştiği her çukur için **bir çukur** düşülerek değiştirilir. Bir turda **en fazla iki çukur düşülebilir**.
- Örneğin, 15 sopa ile oyuna başlayan bir oyuncu, ihlal yaptığının farkına 3. çukur oynanırken varırsa ve bu çukuru kazanarak üç çukur öne geçtiyse, en fazla iki çukur düşülebilir maddesi uygulanır ve oyuncu maça bir çukur önde olarak devam eder.

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

### 4.1c Sopaların Oyundan Çıkarılma Prosedürü

(1) **Tur Oynanırken.** Oyuncu *tur* oynanırken Kural 4.1b'yi ihlal ettiğini fark ettiğinde, bir sonraki *vuruşunu* yapmadan önce oyundan çıkaracağı her bir sopayı açıkça belirtmek zorundadır.

Bu aşağıdaki şekillerde yapılabilir:

- *Maç oyununda rakibine veya vuruş sayısı oyununda markörüne* ya da gruptaki diğer oyuncuya bildirerek, veya
- Net anlaşılacak hareketler ile (sopayı golf çantasına ters şekilde yerleştirmek, sopayı golf arabasının zeminine koymak veya sopayı başka bir kişiye vermek gibi)

Oyuncu turun geri kalanı boyunca oyun dışına alınan hiçbir sopa ile *vuruş* yapamaz.

Oyundan çıkarılan sopa diğer bir oyuncunun sopası ise, bu diğer oyuncu sopayı kullanmaya devam edebilir.

#### **Kural 4.1c(1)'i İhlal Etme Cezası : Diskalifikasyon**

(2) **Turdan Önce.** Oyuncu *tura* başlamadan hemen önce yanlışlıkla 14'ten fazla sopası olduğunu fark ederse, fazla sopayı veya sopaları bırakmaya çalışmalıdır.

**Ancak** cezasız bir seçenek olarak:

- Oyuncu *tur* başlamadan önce (1)'deki yöntemi kullanarak fazla sopaları oyundan çıkarabilir ve,
- Oyuncu *tur* boyunca fazla sopaları taşıyabilir (**ancak** kullanamaz) ve bu sopalar 14 sopa limitine dahil edilmez.

Oyuncu ilk *başlama alanına* kasıtlı olarak 14'ten fazla sopa getirirse ve *tura* fazla sopaları bırakmadan başlarsa, bu seçenek kullanılamaz ve Kural 4.1b (1) uygulanır.

## 4.2 Toplar

### 4.2a Tur Oynanırken İzin Verilen Toplar

(1) **Kriterlere Uygun Top ile Oynanmalıdır.** Bir oyuncu, her bir *vuruşunu Ekipman kurallarında* belirtilen kriterlere uygun bir top ile yapmak zorundadır.

Oyuncu *sahadaki* başka bir oyuncu da dahil olmak üzere, herhangi birisinden oynamak için kriterlere uygun bir top olabilir.

(2) **Kasten Özellikleri Değiştirilmiş Bir Top ile Oynanmamalıdır.** Bir oyuncu, topu sürterek veya ısıtarak veya herhangi bir madde uygulayarak (temizlemek haricinde) performans özellikleri kasıtlı olarak değiştirilmiş bir topa *vuruş* yapamaz.

**Kural 4.2a'yı İhlal Ederek Vuruş Yapma Cezası: Diskalifikasyon.**

### 4.2b Çukur Oynanırken Topun Parçalara Ayrılması

Oyuncunun topu bir *vuruştan* sonra parçalara ayrılırsa, herhangi bir ceza uygulanmaz ve *vuruş* yapmış sayılmaz.

Oyuncu son *vuruşunu* yaptığı yerden başka bir top oynamak zorundadır (Bkz Kural 14.6).

**Kural 4.2b'yi İhlal Ederek Yanlış Yerden Oynama Cezası: Kural 14.7a'ya göre Genel Ceza**

### 4.2c Çukur Oynanırken Topun Kesilmesi veya Çatlaması

(1) **Topun Kesildiğini veya Çatladığını Görülmek İçin Topun Kaldırılması.** Bir oyuncu makul bir neden ile çukurun oynanması sırasında topunun kesildiğini veya çatladığını düşünüyorsa:

- Oyuncu bakmak için topu kaldırabilir, **ancak:**
- Önce topunun yeri *işaretlenmek* zorundadır ve top temizlenemez (*green hariç*) (Bkz Kural 14.1)

Oyuncu topunu makul bir neden olmadan topu kaldırırsa (oyuncunun Kural 13.1b kapsamında topunu *green'de* kaldırabildiği durum **hariç**), kaldırmadan önce topun yerini *işaretlememez* veya izin verilmediği halde topu temizlerse, oyuncu **bir vuruş ceza** alır.

(2) **Başka Bir Top Ne Zaman Oyuna Sokulabilir.** Oyuncu sadece orijinal topun kesildiği veya çatladığı açıkça görülüyorsa ve bu hasar oynanan çukurda gerçekleşmişse oyuna başka bir top *sokabilir* – **ancak** top sadece çizik, aşınmış ya da boyası hasar görmüş veya renk değiştirmişse oyuna başka bir top sokamaz.

- Orijinal top kesilmiş veya çatlamışsa, oyuncu orijinal topu veya başka bir topu orijinal yerine *yerleştirmek* zorundadır (bkz. Kural 14.2)
- Orijinal top kesilmemiş veya çatlamamışsa, oyuncu orijinal topu orijinal yerine *yerleştirmek* zorundadır (bkz 14.2).

Oyuncu yanlış bir şekilde yerleştirilmiş bir topa *vuruş* yaparsa, Kural 6.3b uyarınca **bir vuruş ceza alır**.

Bu Kuraldaki hiçbir şey, bir oyuncunun başka bir Kural uyarınca başka bir topu *oyuna sokmasını* veya iki çukur arasında top değiştirmesini yasaklamaz.

**Kural 4.2c İhlal Edilerek Yanlış Yerden Oynama Cezası: Kural 14.7a'ya göre Genel Ceza.**

### 4.3 Ekipmanın Kullanımı

Kural 4.3 bir oyuncunun *tur* esnasında kullanabileceği her türlü *ekipman* için geçerlidir. **Ancak** uygun sopalarla ve toplarla oynama gerekliliği bu kurala dahil değildir, Kural 4.1 ve 4.2 kapsamında değerlendirilir.

Bu Kural sadece *ekipmanın* nasıl kullanıldığı ile ilgilidir. Bir oyuncunun *tur* sırasında yanında bulundurabileceği *ekipmanlara* sınır getirmez.

#### 4.3a Ekipmanların İzin Verilen ve Yasaklanan Kullanım Şekilleri

Bir oyuncu *tur* sırasında oyununa yardımcı olacak *ekipmanlar* kullanabilir. **Ancak** aşağıda yer alan şekillerde potansiyel bir avantaj oluşturamaz:

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

Bu Kural, bir oyuncunun sopa, top veya başka bir *ekipmanla* yapmasına izin verilen eylemleri sınırlayan diğer Kuralların uygulanmasını etkilemez (örneğin oyuncunun hiza almasına yardımcı olacak bir sopa veya başka bir nesne yerleştirmek), bkz. Kural 10.2b(3)).

Bu Kural kapsamında bir oyuncunun *tur* esnasında izin verilen ve verilmeyen *ekipman* kullanımlarına ilişkin yaygın örnekler şunlardır:

### (1) Mesafe ve Yön Bilgileri

- İzin verilen durumlar. Mesafe ve yön hakkında bilgi almak (örneğin bir mesafe ölçme cihazı veya pusuladan)
- İzin verilmeyen durumlar.
  - » Yükseklik değişikliklerini ölçmek
  - » Mesafe ve yön bilgilerini yorumlama (örneğin oyuncunun topunun konumuna göre bir *oyun hattı* ya da sopa seçimi tavsiyesi almak için bir cihaz kullanmak)
  - » Topu hizalamaya yardımcı olmak için bir hizalama cihazı kullanmak (*Ekipman Kurallarındaki* tanıma bakınız)

**Bkz. Komite Prosedürleri, Bölüm 8; Model Yerel Kural G-5** (Komite, mesafe ölçüm cihazlarının kullanımını yasaklayan bir Yerel Kural uygulayabilir)

### (2) Rüzgar veya Diğer Hava Koşulları ile İlgili Bilgiler

- İzin verilen durumlar.
  - » Hava durumu tahminlerinden edinilen her türlü hava bilgisini almak (rüzgar hızı dahil), veya
  - » *Sahada* sıcaklık ve nem ölçmek
- İzin Verilmeyen Durumlar.
  - » *Sahada* rüzgarın hızını ölçmek, veya
  - » Rüzgarla-İlgili bilgi almak için yapay bir nesne kullanmak (örneğin rüzgarın yönünü tespit etmek için toz, mendil veya kurdele kullanmak)

### (3) Turdan Önce veya Tur Esnasında Edinilen Bilgiler

- İzin Verilen Durumlar.
  - » *Turdan* önce edinilen bilgiyi kullanmak (örneğin önceki *turlardaki* oyun bilgileri, swing ipuçları ya da sopa tavsiyeleri), veya
  - » *Turdan* elde edilen oyun veya fizyolojik bilgileri (*turdan* sonra kullanım için) kaydetmek (örneğin sopa mesafesi, oyun istatistikleri ya da kalp atım sayısı gibi).

- İzin Verilmeyen Durumlar.
  - » *Tur*dan elde edilen oyun bilgilerinin işlenmesi veya yorumlanması (örneğin mevcut *tur* mesafelerine göre sopa önerisi vermek), veya
  - » *Tur* esnasında kaydedilen herhangi bir fizyolojik bilgiyi kullanmak

#### (4) Ses ve Video.

- İzin Verilen Durumlar.
  - » Oynanan turnuva ile ilişkili olmayan konularda ses kayıtları dinlemek veya video izlemek (örneğin haberleri veya fon müziği). **Ancak** bunu yaparken, başkalarına saygı gösterilmelidir (bkz Kural 1.2).
- İzin Verilmeyen Durumlar.
  - » *Swing* temposuna yardımcı olacak veya dikkat dağıtıcı unsurları ortadan kaldıracak müzik veya diğer ses kayıtları dinlemek,
  - » Oyuncunun sopa seçmesine, *vuruş* yapmasına veya *tur* sırasında nasıl oynayacağına karar vermesine yardımcı olan müsabaka videosunu izlemek. **Ancak** bir oyuncunun *sahadaki* izleyicilere yayınlanan bir videoyu, örneğin puan tablosundaki videoyu, izleyebilir.

**Bkz. Komite Prosedürleri, Bölüm 8; Model Yerel Kural G-8** (Komite, bir *tur* sırasında ses veya video cihazlarının kullanımını yasaklayan bir Yerel Kural uygulayabilir)

#### (5) Eldivenler ve Kavrama Araçları

- İzin Verilen Durumlar.
  - » *Ekipman kurallarının* gerekliliklerine uygun bir eldiven kullanılması,
  - » Reçine, tozlar ve diğer nemlendirici veya kurutucu maddelerin kullanılması veya,
  - » Grip etrafına bir havlu veya mendil sarılması.
- İzin Verilmeyen Durumlar.
  - » *Ekipman kurallarının* gerekliliklerine uygun olmayan bir eldiven kullanılması, veya
  - » El pozisyonu veya kavrama basıncını etkileyerek haksız avantaj sağlayan diğer *ekipmanların* kullanılması.

### (6) Esname Aletleri ve Antrenman ya da Swing Yardımcıları.

- İzin Verilen Durumlar.
  - » Genel esneme (antrenman swing'i yapma haricinde) veya golfte kullanım (örneğin omuzların üzerine yerleştirilmiş bir hizalama çubuğu gibi) veya golfle ilişkili olmayan bir amaç için için dizayn edilmiş olsun veya olmasın herhangi bir *ekipman* kullanmak (örneğin kauçuk boru veya borunun bir kısmı).
- İzin Verilmeyen Durumlar.
  - » Oyuncunun *vuruşa* hazırlanmasına veya vuruş yapmasına (örneğin swing yolu, grip, hizalama, top pozisyonu ya da duruş) yardımcı olarak potansiyel avantaj yaratan herhangi bir golf antrenman veya swing yardımcısı veya uygun olmayan sopa kullanılması.

Yukarıda açıklanan *ekipmanın* ve diğer *ekipman* türlerinin (kıyafet ve ayakkabı gibi) kullanımına ilişkin daha fazla bilgi *Ekipman Kurallarında* bulunur.

Bir *ekipmanı* belirli bir şekilde kullanıp kullanamayacağından emin olmayan bir oyuncu, *Komiteye* danışmalıdır (bkz Kural 20.2b).

**Bkz. Komite Prosedürleri, Bölüm 8; Model Yerel Kural G-6** (*Komite*, bir tur sırasında motorlu ulaşım araçlarının kullanımını yasaklayan bir Yerel Kural uygulayabilir)

### 4.3b Tıbbi Nedenlerle Kullanılan Ekipmanlar

**(1) Tıbbi İstisnalar.** Bir oyuncu aşağıdaki tıbbi durumlara yardımcı olmak için bir *ekipman* kullanıyorsa Kural 4.3'ü ihlal etmiş olmaz:

- Oyuncunun *ekipmanı* kullanmak için tıbbi sebepleri varsa ve,
- *Komite* bunun oyuncuya diğer oyuncular karşısında adil olmayan bir avantaj sağlamadığına karar verirse..

**Bkz Kural 25.3a** (prostatik cihazların durumu); **Kural 25.4f** (yardımcı hareketlilik cihazları için Kural 4.3'ün uygulanması)



(2) **Bant veya Benzeri Kaplamalar.** Bir oyuncu tıbbi bir sebeple (bir yaralanmayı önlemek veya mevcut bir yaralı olan bölgeyi korumak) yapışkan bant veya benzer kaplamaları kullanabilir. **Ancak** bant veya kaplama:

- Aşırı uygulanmamalıdır, veya
- Oyuncuya tıbbi sebeplerin gerektirdiğinden daha fazla yardım etmemelidir (örneğin oyuncunun sopayı sallamasına yardım etmek için eklemi hareketsiz hale getirmemelidir.)

Bant veya benzeri kaplamaların nereye ve nasıl uygulanacağından emin olmayan bir oyuncu, *Komiteye* danışmalıdır.

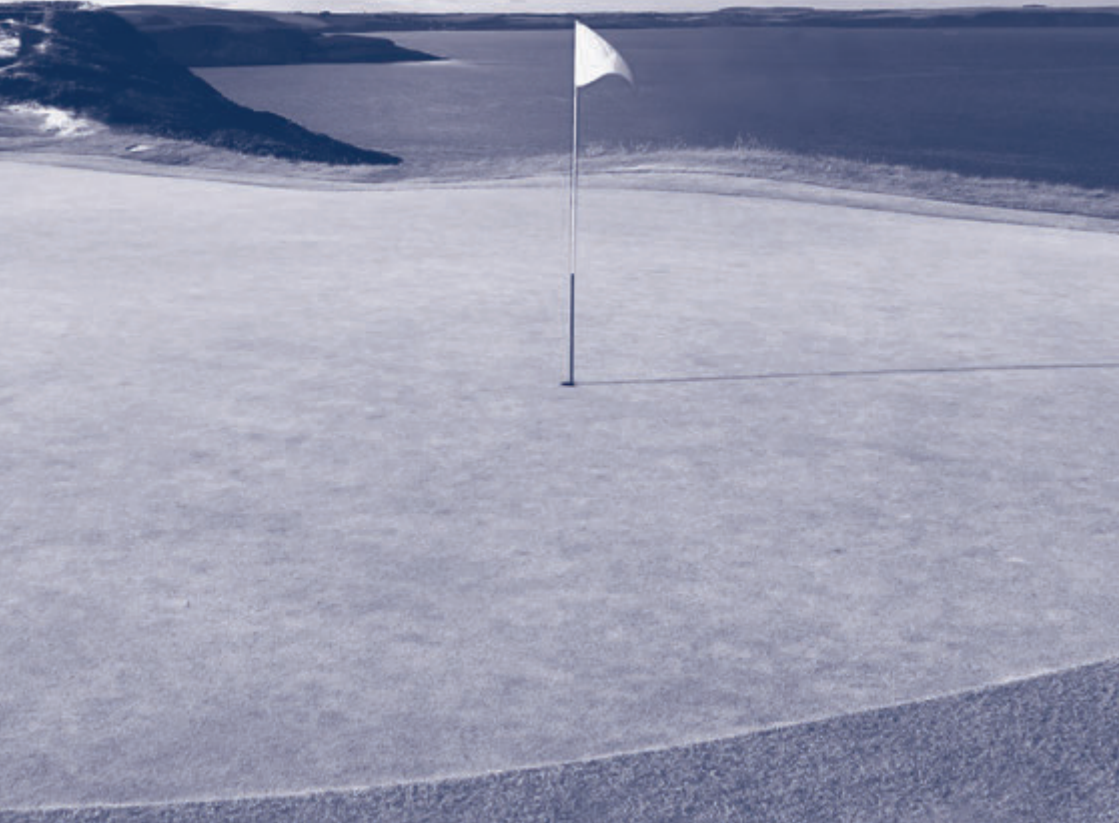
### **Kural 4.3'ü İhlal Etme Cezası:**

- **İlk ihlal cezası: Genel Ceza.** İhlal iki çukur arasında gerçekleşirse, ceza oynanacak çukura uygulanır
- **İkinci ihlal cezası: Diskalifikasyon.** İhlalin niteliği, ilk ceza uygulanan ihlalden tamamen farklı olsa dahi bu ceza uygulanır. Bu ceza, yalnızca ilk ihlalden sonra araya giren bir olay varsa uygulanır.(bkz Kural 1.3c(4)).

II

# Turun ve Bir ukurun Oynanması

KURALLAR 5-6



## KURAL

## 5

## Turun Oynanması

## Kuralın Amacı:

Kural 5, bir turun nasıl oynanacağını anlatır – örneğin bir oyuncunun tur öncesinde veya esnasında ne zaman ve nerede antrenman yapabileceğini, bir turun ne zaman başlayıp biteceğini ve oyun durdurulduğunda ve yeniden başlatıldığında neler olacağını anlatır. Oyuncudan beklenenler:

- Her tura zamanında başlaması, ve
- Tur tamamlanana kadar her çukuru ara vermeden ve makul bir hızda oynamasıdır.

Oyuncunun sırası geldiğinde, vuruşunu 40 saniyeyi geçmeden ve genellikle bundan daha kısa sürede yapması tavsiye edilir.

## 5.1 Turun Anlamı

Bir “*tur*“, *Komite* tarafından belirlenmiş sırasıyla 18 ya da daha az sayıda çukurun oynanmasıdır.

Bir *tur* berabere bittiğinde ve oyun bir kazanan olana kadar devam edecektir:

- Berabere Maçın Her Seferde Birer Çukur Uzatılması. Bu aynı *tur'un* devamıdır, yeni bir *tur* değildir.
- Vuruş Sayısı Oyununda Play-off. Bu yeni bir *tur'dur*.

Bir oyuncu, oyunun Kural 5.7a'ya göre durdurulması **haricinde**, *turun* başlangıcından bitimine kadar (bkz Kural 5.3) o *turu* oynamaktadır.

Bir kural eylemlerin “*turun* oynanması sırasında” gerçekleştiğine değiniyorsa, bu Kural aksi bir durumu söylemediği sürece oyunun Kural 5.7a'ya göre durdurulduğu durumları içermez.

## 5.2 Tura Başlamadan Önce veya Turlar Arasında Sahada Antrenman Yapılması

Bu kuralın amaçları doğrultusunda:

- “*Sahada* antrenman yapmak”, *sahada* herhangi bir yerden topla oynamak veya herhangi bir çukurdaki *green* yüzeyini top yuvarlayarak ya da yüzeye dokunarak test etmek anlamına gelir, ve
- *Tura* başlamadan önce veya *turlar* arasında antrenman yapma kısıtlamaları sadece oyuncuya uygulanır; oyuncunun *caddie'si* için geçerli değildir.

## 5.2a Maç Oyunu

Bir oyuncu *maç oyunu* yarışmalarında, tur öncesinde veya *turlar* arasında *sahada* antrenman yapabilir.

## 5.2b Vuruş Sayısı Oyunu

*Vuruş sayısı oyunu* formatındaki yarışma gününde:

- Oyuncu *tura* başlamadan önce *sahada* antrenman yapmamalıdır. **Ancak**, oyuncu:
  - » İlk *başlama alanında* veya yakınında pata ve chip antrenmanı yapabilir.
  - » Herhangi bir antrenman alanında antrenman yapabilir
  - » Henüz tamamlanmış olan çukurun *green'i* üzerinde veya yakınında, o çukur gün içerisinde tekrar oynanacak olsa dahi (bkz Kural 5.5b,)antrenman yapabilir.
- Oyuncu o gün için, son turunu tamamladıktan sonra *sahada* antrenman yapabilir.

Bir oyuncu bu Kural'ı ihlal ederek bir *vuruş* yaparsa, ilk çukuruna **genel ceza** uygulanır. Bu kuralı ihlal ederek bir *vuruş* daha yaparsa, **diskalifiye** olur.

**Bkz Komite Prosedürleri, Bölüm 8; Model Yerel Kural I-1** (Her iki oyun türünde de, *Komite* turdan önce veya *turlar* arasında *sahada* anterman yapılmasını yasaklayabilir, kısıtlayabilir veya izin verebilir).

## 5.3 Tura Başlama ve Turu Bitirme

### 5.3a Tura Ne Zaman Başlanır

Bir oyuncunun *туру* oyuncu ilk çukura başlamak için bir *vuruş* yaptığında başlar (bkz Kural 6.1a).

Oyuncu başlama zamanında (ve daha önce değil) oyuna başlamak zorundadır:

- Bu, oyuncunun *Komite* tarafından belirlenen başlama zamanında ve başlama noktasında oynamaya hazır olması gerektiği anlamına gelir
- *Komite* tarafından belirlenen başlama zamanı, kesin bir zaman olarak kabul edilir (örneğin, saat 9:00, 9:00:00 anlamına gelir, 9:01'e kadar herhangi bir zaman demek değildir).

Başlama zamanı herhangi bir nedenle (hava koşulları, diğer grupların yavaş oyunu veya *hakem* tarafından yapılan bir kural uygulaması gibi) gecikmişse, oyuncunun grubu başlayabildiği zaman oyuncu başlama noktasında ve oynamaya hazırsa bu Kural ihlal edilmemiştir.

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

- **İstisna 1 – Oyuncu Başlama Noktasında Başlamaya Hazır Şekilde Beş Dakikadan Fazla Olmamak Şartıyla Gecikirse:** Oyuncunun ilk çukuruna **genel ceza** uygulanır.
- **İstisna 2 – Oyuncu 5 Dakikadan Fazla Olmamak Şartıyla Erken Başlamışsa:** Oyuncunun ilk çukuruna **genel ceza** uygulanır.
- **İstisna 3 – Komite Olağan Dışı Bir Durumun Oyuncunun Zamanında Başlamasına Engel Olduğuna Karar Verirse:** Bu Kural ihlal edilmemiştir ve ceza uygulanmaz.

### 5.3b Tur Ne Zaman Sona Erer

Bir oyuncunun turu:

- *Maç oyununda*, maçın sonucuna Kural 3.2a(3) veya (4) uyarınca karar verildiğinde.
- *Vuruş sayısı oyununda*, oyuncu son çukurda topu çukura soktuğunda (Kural 6.1 veya 14.7b'deki gibi bir hatanın düzeltilmesi dahil) sona erer.

**Bkz Kurallar 21.1e, 21.2e, 21.3e ve 23.3b** (diğer vuruş sayısı oyun türleri ve dört top oyun türünde tur ne zaman başlar ve biter).

## 5.4 Gruplar Halinde Oynamak

### 5.4a Maç Oyunu

Bir *turun* oynanması sırasında, oyuncu ve *rakibi* her bir çukuru aynı grupta oynamalıdır.

### 5.4b Vuruş Sayısı Oyunu

Oyuncu, bir *turun* oynanması sırasında, *Komite* olmadan önce veya sonra değişikliği onaylamadığı sürece, *Komite* tarafından belirlenen grupta kalmalıdır.

**Kural 5.4'ü İhlal Etme Cezası: Diskalifikasyon.**

## 5.5 Tur Esnasında veya Oyun Durduğunda Antrenman Yapmak

### 5.5a Çukurun Oynanması Sırasında Antrenman Vuruşu Yapılamaz

Bir çukurun oynanması sırasında, oyuncu *sahadaki* veya saha dışındaki hiçbir topa antrenman *vuruşu* yapamaz.

Aşağıdakiler antrenman *vuruşu* değildir:

- Topa vurma niyeti olmadan yapılan bir antrenman swingi.
- Antrenman alanına veya başka bir oyuncuya göndermek amacıyla bir topa vurmak (sadece nezaketen yapıldığında).
- Bir oyuncunun sonucu kararlaştırılmış olan bir çukuru oynarken yaptığı *vuruşlar*.

### 5.5b Çukuru Tamamladıktan Sonraki Antrenman Vuruşlarında Kısıtlama

Bir oyuncu, çukurdaki oyun tamamlandıktan sonra, başka bir çukura başlamak için *vuruş* yapmadan önce, antrenman *vuruşu* yapamaz.

**İstisna – Oyuncuya Pata ve Chip Antrenmanı Yapma İzni Verilen Yerler:** Oyuncu, aşağıdaki yerlerde pata veya chip antrenmanı yapabilir:

- Henüz tamamladığı çukurun *green*'i veya herhangi bir antrenman *green*'i üzerinde veya yakınında (bkz Kural 13.1e), ve
- Sonraki çukurun *başlama alanı* üzerinde veya yakınında.

**Ancak** bu tür antrenman *vuruşları bunker'dan* yapılamaz ve oyunu gereksiz geciktirmemelidir (bkz Kural 5.6a).

**Bkz Komite Prosedürleri, Bölüm 8; Model Yerel Kural I-2 (Komite, oyuncuların henüz tamamlanmış *green*'de veya yakınında pata veya chip antrenmanı yapılmasını yasaklayan bir Yerel Kural uygulayabilir).**

### 5.5c Oyun Durdurulduğunda veya Başka Bir Şekilde Durduğunda Antrenman

Oyun durdurulduğunda veya Kural 5.7a'ya göre durduğunda, oyuncu aşağıdaki durumlar **hariç** antrenman *vuruşu* yapılamaz:

- Kural 5.5b'ye göre izin verilen şekilde
- *Saha* dışında herhangi bir yerde ve
- *Komitenin* izin verdiği saha üzerinde herhangi bir yerde.

Bir maç, oyuncuların anlaşmasıyla durdurulursa ve aynı gün devam etmeyecekse, oyuncular maç devam etmeden önce *sahada* herhangi bir kısıtlama olmaksızın antrenman yapabilirler.

**Kural 5.5'i ihlal Etme Ceza: Genel Ceza.**

İhlal iki çukur arasında gerçekleşmişse, ceza oynanacak olan çukura uygulanır.

### 5.6 Gereksiz Gecikme; Oyun Hızı

#### 5.6a Oyuncun Gereksiz Geciktirilmesi

Oyuncu, bir çukuru oynarken veya iki çukur arasındayken oyunu gereksiz olarak geciktiremez.

Bir oyuncuya belirli nedenlerle kısa bir gecikme izni verilebilir, örneğin:

- Oyuncu bir *hakemden* veya *Komiteden* yardım istediğinde,
- Oyuncu hastalandığında veya yaralandığında, veya
- Başka geçerli bir neden olduğunda.

#### Kural 5.6a'yı İhlal Etme Cezası:

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

Oyuncu iki çukur arasında oyunu gereksiz olarak geciktirse, ceza bir sonraki çukura uygulanır.

**Bkz Kural 25.6a** (Kural 5.6a'nın engelli oyunculara uygulanması ile ilgili).

#### 5.6b Oyun Hızı

Bir golf *туру* makul bir hızda oynanmalıdır.

Her oyuncu kendi oyun hızının, hem kendi grubundaki hem de arkasından gelen diğer gruplardaki oyuncuların *turunu* ne kadar sürede bitireceğini etkileyeceğinin farkında olmalıdır.

Oyuncuların, daha hızlı oynayan gruplara yol vermesi tavsiye edilir.

**(1) Oyun Hızı Tavsiyeleri.** Oyuncu *tur* süresince makul bir hızla oynamalıdır. Aşağıdaki durumlarda geçirilen süreler de buna dahildir:

- Her bir *vuruşun* hazırlığı ve yapılması için geçirilen süre,
- *Vuruşlar* arasında bir yerden başka bir yere giderken geçirilen süre ve
- Bir çukurun tamamlanmasından sonra sonraki çukurun *başlama alanına* giderken geçirilen süre

Bir oyuncu *vuruş* için gerekli hazırlıkları önceden yapmalı ve sıra kendisine geldiğinde oynamaya hazır olmalıdır.

Oyuncunun, oyun sırası geldiğinde:

- Oyuncunun oynamasını engelleyen veya dikkatini dağıtan etkiler ortadan kalktıktan sonra en fazla 40 saniye içerisinde *vuruşunu* yapması tavsiye edilir ve
  - Oyuncu genellikle bundan daha kısa sürede oynayabilmelidir ve öyle yapması teşvik edilmektedir.
- (2) **Oyun Hızını Arttırmak Amacıyla Sıra Dışı Oynama.** Oyun türlerine bağlı olarak, oyuncuların oyun hızına yardımcı olmak amacıyla sırası dışında oynayabileceği zamanlar vardır:
- *Maç oyununda*, oyuncular zaman kazanmak için içlerinden birinin sıra dışı oynayacağı konusunda anlaşabilirler (bkz İstisna Kural 6.4a).
  - *Vuruş sayısı oyununda*, güvenli ve sorumlu bir şekilde “hazır olan oynasın- ready golf” oynayabilirler (bkz Kural 6.4b(2)).
- (3) **Komitenin Oyun Hızı Politikası.** Hızlı oyunu teşvik ve takip etmek için, *Komite Oyun Hızı Politikasını* belirleyen bir Yerel Kural uygulamalıdır.

Bu Politika bir *tur*, bir çukur veya birkaç çukurun ve bir *vuruşun* tamamlanması için maksimum süreyi ve politikaya uyulmaması durumunda alınacak cezaları da belirleyebilir.

**Bkz Komite Prosedürleri, Bölüm 5H** (oyun hızı politikası ile ilgili içerik tavsiyeleri).

## 5.7 Oyunun Durdurulması; Yeniden Başlatılması

### 5.7a Oyuncunun Oyunu Bırakabileceği ya da Bırakmak Zorunda Olduğu Durumlar

Bir *turun* oynanması sırasında, bir oyuncu aşağıdaki durumlar **hariç** oyunu durdurmamalıdır:

- **Komite Tarafından Durdurma.** *Komite* oyunu durdurursa, tüm oyuncular oynamayı durdurmak zorundadırlar (bkz kural 5.7b).
- **Maç Oyununda Anlaşarak Oyunu Durdurma.** Bir maçtaki oyuncular, aldıkları kararın yarışmayı geciktirmesi durumu **hariç**, herhangi bir sebeple oyunu durdurmak konusunda anlaşabilirler Eğer oyunu durdurma konusunda anlaşılarsa ve sonrasında bir oyuncu oyuna devam etmek isterse, anlaşma biter ve diğer oyuncu oyuna devam etmek zorundadır.
- **Yıldırım Tehlikesi Sebebiyle Bireysel Olarak Oyuncunun Oynamayı Durdurması.** Bir oyuncu, yıldırım tehlikesi olduğuna dair makul bir sebep olduğuna inanıyorsa oyunu durdurabilir. **Ancak**, bu durumu en kısa sürede *Komiteye* bildirmelidir.

Sahayı terk etmek tek başına oyunu durdurmak olarak kabul edilmez. Bir oyuncunun oyunu geciktirmesi bu Kural kapsamında değil, Kural 5.6a kapsamındadır.

Bir oyuncu bu Kural kapsamında izin verilen durumlar dışında herhangi bir nedenle oyunu durdurur veya durumu bildirmesi gerektiği halde *Komiteye* bildirmezse, oyuncu **diskalifiye** edilir.



### 5.7b Komite Oyunu Durdurduğunda Oyuncuların Yapması Gerekenler

*Komitenin* oyunu iki farklı durdurma şekli vardır. Her biri oyuncunun oyunu ne zaman durdurması gerektiğine dair farklı gereklilikleri içerir.

**(1) Derhal Ara Verme (Tehlikenin Yakın Olması Gibi).** Eğer *Komite* oyuna derhal ara verildiğini duyurursa, oyuncu *Komite* oyunu tekrar başlatana kadar başka bir *vuruş* yapmamalıdır.

*Komite*, oyunculara derhal ara verme hakkında bilgi vermek için belirgin bir yöntem kullanılmalıdır.

**(2) Normal Ara Verme (Karanlık Bastırması veya Sahanın Oynanamaz Hale Gelmesi gibi).** Eğer *Komite* oyunu normal nedenlerle durdurursa, bundan sonra ne olacağı her oyun grubun nerede olduğuna bağlıdır:

- **İki Çukur Arasında.** Eğer gruptaki tüm oyuncular iki çukur arasındaysa, oyunu durdurmak zorundadırlar ve *Komite* oyunu tekrar başlatana kadar diğer çukura başlamak için *vuruş* yapamazlar.
- **Çukur Oynanırken.** Eğer gruptaki oyuncuların herhangi biri çukura başlamışsa, oyuncular oyunu bırakmayı veya çukuru oynayıp bitirmeyi tercih edebilirler.
  - » Oyunculara oyunu bırakmaya veya çukuru oynayıp bitirmeye karar vermeleri için kısa bir süre verilir (bu süre normalde iki dakikadan fazla olmamalıdır).
  - » Eğer oyuncular çukuru oynamaya devam ederlerse, çukuru tamamlayabilirler veya çukuru tamamlamadan önce oyunu durdurabilirler.
  - » Oyuncular çukuru tamamladıktan veya çukuru tamamlamadan önce durdurduktan sonra, *Komite* Kural 5.7c kapsamında oyunu tekrar başlatana kadar başka *vuruş* yapamazlar.

Eğer oyuncular ne yapacakları konusunda anlaşamazlarsa:

- » **Maç Oyunu.** Eğer *rakip* oyunu durdurursa, oyuncu da oyunu durdurur ve oyuncular *Komite* oyunu tekrar başlatana kadar her iki oyuncu da tekrar oynayamazlar. Oyuncu oyunu durdurmazsa, **genel ceza (çukur kaybı)** alır.
- » **Vuruş Sayısı Oyunu.** Gruptaki herhangi bir oyuncu, diğer oyuncular ne karar verirse versin, oyunu durdurmayı veya çukura devam etmeyi tercih edebilir. **Ancak** oyuncu, sadece *markörü* oyuncunun skorunu tutmak için kalırsa oynamaya devam edebilir.

**Kural 5.7b'yi İhlal Etme Cezası: Diskalifikasyon.**

**İstisna – Komite Oyuncunun Durdurmamasının Makul Olduđuna Karar Verirse Ceza Uygulanmaz:** Eđer *Komite* oyuncunun oyunu durdurması gerektiđi halde durdurulmasında makul şartlar nedeniyle olduđuna karar verirse, bu Kuralın ihlali veya cezası yoktur.

**Bkz Komite Prosedürleri, Bölüm 8; Model Yerel Kural J-1** (*Komitenin* oyunculara oyunu derhal veya normal durdurulduđunun belirtilmesi için öneriler).

### 5.7c Oyuncunun Oyun Tekrar Başladıđında Yapması Gerekenler

**(1) Oyun Nereden Tekrar Başlar.** Bir oyuncu, oyun ertesi gün tekrar başlasa bile, çukur üzerinde oyunu nerede durdurduysa oradan, eđer iki çukur arasındaysa sonraki çukurun *başlama alanından* tekrar başlamalıdır.

Eđer oyuncu oyunu durdurduđu yerden farklı bir noktadan başlatırsa, bkz Kural 6.1b ve 14.7.

**(2) Oyun Ne Zaman Tekrar Başlar.** Oyuncu (1)'de belirtilen yerde, oynamaya hazır halde bulunmalıdır:

- *Komite* tarafından oyunun tekrar başlayacağı belirtilen zamanda ve
- Oyuncu belirtilen zamanda (daha önce deđil) oyuna tekrar başlamak zorundadır.

Tekrar oyuna başlama herhangi bir nedenle gecikirse (öndeki gruptaki oyuncuların önce oynayarak yoldan çekilmesi gerektiđinde olduđu gibi), oyuncu grubunun tekrar başlaması gereken zamanda, başlama yerinde ve oynamaya hazırsa bu Kuralın ihlali yoktur.

#### **Kural 5.7c(2)'yi İhlal Etme Cezası: Diskalifikasyon.**

**Zamanında Tekrar Başlayamama Sebebiyle Diskalifiye İstisnaları:** Kural 5.3a'daki 1,2 ve 3. İstisnalar ve Kural 5.7b'deki istisna burada da uygulanır.

### 5.7d Oyun Durduđunda Topun Kaldırılması;Oyun Tekrar Başlatıldıđında Topun veya Oyuna Sokulan bir başka Topun Yerine Yerleřtirilmesi

**(1) Oyun Durduđunda veya Oyun Tekrar Başlamadan Önce Topun Kaldırılması.** Bu Kural kapsamında bir çukurun oynanması durduđunda, oyuncu topunun yerini işaretleyebilir ve topunu kaldırabilir (bkz Kural 14.1).

Oyun tekrar başlatıldıđında veya öncesinde:

- **Oyun Durdurulduđunda Oyuncunun Topu Kaldırıldıđında.** Oyuncu orijinal topunu veya başka bir topu orijinal yerine *yerleřtirmek* zorundadır (orijinal nokta tam olarak bilinmiyorsa tahmin edilir) (bkz Kural 14.2).
- **Oyun Durdurulduđunda Oyuncunun Topu Kaldırılmadıđında.** Oyuncu topunu durduđu gibi oynayabilir ya da topun yerini *iřaretleyerek* topunu kaldırabilir (bkz Kural 14.1) ve aynı topu veya başka bir topu orijinal yere *yerleřtirebilir* (bkz Kural 14.2).

Her iki durumda da:

- Topun kaldırılması sebebiyle *pozisyonu* deęişmişse, oyuncu orijinal topunu veya başka bir topu Kural 14.2d uyarınca gerektięi şekilde yerine *yerleřtirmek* zorundadır.
- Topun *pozisyonu* top kaldırıldıktan sonra ve yerine *yerleřtirilmeden* önce deęişmişse, Kural 14.2d uygulanmaz:
  - » Orijinal top veya başka bir top orijinal yerine *yerleřtirilmelidir* (orijinal nokta tam olarak bilinmiyorsa tahmin edilmelidir) (bkz Kural 14.2).
  - » **Ancak** topun *pozisyonu* veya *vuruđu etkileyen kořullar* bu süre içerisinde kötüleşmişse, Kural 8.1d uygulanır.

### **(2) Oyun Durduęu Sırada Top ya da Top İşareti Yerinden Oynamışsa Ne Yapılmalı.**

Oyuncunun topu veya *top markası* herhangi bir sebeple oyun tekrar başlamadan önce yerinden oynamışsa (*doęal güçler* de dahil), oyuncu aşağıdakilerden birini uygular:

- Orijinal top veya başka bir top orijinal yerine geri *yerleřtirilmelidir* (orijinal nokta tam olarak bilinmiyorsa tahmin edilmelidir) (bkz Kural 14.2) veya
- Orijinal yeri *iřaretlemek* için bir *top markası* *yerleřtirilmeli* ve orijinal top veya başka bir top bu noktaya yerleřtirilmelidir (bkz Kural 14.1 ve 14.2)

Eęer oyuncunun *vuruđunu etkileyen kořullar* oyun durduęunda kötüleşmişse, bkz Kural 8.1d.

**Kural 5.7d İhlal Edilerek Yanlıř Yerden Oynama Cezası: Kural 14.7a'ya Göre Genel Ceza.**

## KURAL

## 6

## Çukurun Oynanması

## Kuralın Amacı:

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

## 6.1 Çukurun Oynanmaya Başlanması

## 6.1a Çukur Oynanmaya Ne Zaman Başlamıştır

Oyuncu çukura başlamak için *vuruş* yaptığı anda çukur oynanmaya başlamıştır.

*Vuruş başlama alanının* dışından yapılmış (bkz. Kural 6.1b) veya *vuruş* bir Kural dahilinde iptal edilmiş olsa bile çukur oynanmaya başlanmıştır.

## 6.1b Top Başlama Alanının İçinden Oynanmalıdır

Bir oyuncu, Kural 6.2b'ye göre, her çukura *başlama alanı* içerisinde herhangi bir yerden *vuruş* yaparak başlamak zorundadır.

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

(1) **Maç Oyunu.** *Maç Oyununda.* Ceza yoktur **ancak rakip vuruşu** iptal edebilir:

- Bu derhal ve oyunculardan herhangi biri başka bir *vuruş* yapmadan önce yapılmalıdır. *Rakip vuruşu* iptal ettiğinde iptal kararı geri alınmaz.
- Eğer *Rakip vuruşu* iptal ederse, oyuncu *başlama alanı* içinden bir top oynar ve oyun sırası hala kendisindedir.
- Eğer *rakip vuruşu* iptal etmezse, *vuruş* geçerlidir, top *oyundadır* ve durduğu yerden oynanır.

(2) **Vuruş Sayısı Oyunu.** Oyuncu **genel ceza (iki vuruş ceza)** alır ve *başlama alanının* içerisinde bir top oynayarak hatasını düzeltmek zorundadır:

- *Başlama alanının* dışından oynanan top *oyunda* değildir.
- Söz konusu *vuruş* ve hata düzeltilmeden önce yapılan diğer *vuruşlar* (yapılmış *vuruşlar* ve sadece o topun oynanmasından gelen ceza *vuruşları* dahil) sayılmaz.
- Eğer oyuncu, başka bir çukura başlamak için bir *vuruş* yapmadan önce, veya *turun* son deliği için *skor kartını* vermeden önce hatasını düzeltmezse, oyuncu **diskalifiye** olur.

## 6.2 Başlama Alanından Top Oynanması

### 6.2a Başlama Alanı Kuralları Ne Zaman Uygulanır

Kural 6.2b'deki *başlama alanı* Kuralları, oyuncunun *başlama alanından* bir top oynaması gereken ya da oynamasına izin verilen her durumda uygulanır. Bu aşağıdakileri içerir:

- Oyuncunun çukuru oynamaya başlaması (bkz. Kural 6.1),
- Oyuncunun *başlama alanından* bir kural gereği tekrar oynayacak olması (bkz. Kural 14.6), veya
- Bir *vuruştan* veya oyuncu kurtulma aldıktan sonra oyuncunun topunun *başlama alanında oyunda* olması.

Bu Kural sadece oyuncunun oynamaya başladığı çukurun *başlama alanı* için geçerli olup, (aynı çukurda veya başka bir çukurda olduğuna bakılmaksızın) *sahadaki* başka diğer *başlama alanları* için geçerli değildir.

### 6.2b Başlama Alanı Kuralları

#### (1) Top Ne Zaman Başlama Alanındadır.

- Topun herhangi bir bölümü *başlama alanının* herhangi bir kısmına temas ediyor veya üzerindeyse, top *başlama alanındadır*.
- Oyuncu *başlama alanında* bir topa *vuruş* yaparken *başlama alanının* dışında durabilir.

## ŞEKİL 6.2B: TOP NE ZAMAN BAŞLAMA ALANI İÇİNDEDİR



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

(2) **Top Bir Tee Üzerinden ya da Zemin Üzerinden Oynayabilir.** Top aşağıdakilerden biri üzerinden oynanmak zorundadır:

- Zemine gömülü ya da üzerinde duran bir *tee*, veya
- Zemin.

Bu Kuralın amaçları için “zemin” *tee* veya topun konması için yerleştirilmiş kum veya diğer doğal malzemeleri de içerir.

Oyuncu uygun olmayan bir *tee* üzerine konulmuş veya bu Kural kapsamında izin verilmeyen bir şekilde *başlama alanına* konulmuş bir topa vuruş yapamaz.

### Kural 6.2b(2)'yi İhla Etme Cezası:

- **İlk ihlal cezası: Genel Ceza.**
- **İkinci ihlal cezası: Diskalifikasyon.**

(3) **Başlama Alanında Belirli Koşullarda İyileştirme Yapılabilir.** Bir *vuruş* yapmadan önce, oyuncu, *başlama alanında vuruşu etkileyen koşulları iyileştirmek* için aşağıdakileri yapabilir (bkz Kural 8.1b(8)):

- *Başlama alanındaki* zemin yüzeyini değiştirebilir (bir sopa veya ayak ile bir çıkıntı yapmak gibi),

- *Başlama alanındaki* zeminde gömülü bulunan veya büyümekte olan çim, ot ve diğer doğal nesnelere taşımak, bükme, kırmak veya,
- *Başlama alanındaki* kum ve toprağı kaldırmak veya bastırmak, ve
- *Başlama alanındaki* çiğ, kırığı ve suyu temizlemek.

**Ancak** *vuruşu etkileyen koşulları iyileştirmek* için Kural 8.1.a'nın ihlali olacak şekilde başka herhangi bir şey yaparsa oyuncu **genel ceza** alır.

#### (4) Başlama Alanından Oynarken Başlama Alanı İşaretlerinin Yerinin Değiştirilmesi Yasağı, veya Başlama Alanı İşaretlerinin Olmaması

- *Başlama alanı* işaretlerinin yeri her bir *başlama alanını* işaretlemek için Komite tarafından belirlenir ve o *başlama alanından* oynayacak tüm oyuncular için aynı yerde kalmalıdır.
- Oyuncu *başlama alanında* bir *vuruştan* önce *vuruşu etkileyen koşulları iyileştirmek* için herhangi *başlama alanı* işaretinin yerini değiştirirse, Kural 8.1a(1) ihlali nedeniyle **genel ceza** alır.
- Bir oyuncu *başlama alanı* işaretlerinden birinin veya her ikisinin eksik olduğunu görürse *Komiteden* yardım istemelidir. **Ancak** makul bir süre içinde *Komiteye* erişilemiyorsa oyuncu *başlama alanının* yerini tahmin için makul mantığını (Kural 1.3b(2)) kullanmalıdır.

Diğer tüm hallerde *başlama alanı* işaretleri Kural 15.2'de izin verildiği şekilde kaldırılabilen sıradan *sabit olmayan engeller* olarak kabul edilir.

#### (5) Vuruş Yapılana Dek Top Oyunda Değildir. Bir top ister *tee* üzerinde ister zeminde olsun, bir çukura başlarken veya bir Kurala göre *başlama alanından* tekrar oynanacakken:

- Oyuncu topa *vuruş* yapana dek top *oyunda* değildir, ve
- Top *vuruş* yapılmadan önce cezasız olarak kaldırılabilir veya *hareket ettirebilir*.

Eğer *tee* üzerine konmuş bir top oyuncu *vuruşu* yapmadan önce, *teeden* düşer veya oyuncu tarafından çarpılarak *teeden* düşürülürse cezasız olarak *başlama alanı* içinde herhangi bir yere tekrar konabilir.

**Ancak** oyuncu bu top düşerken veya düştükten sonra *vuruş* yaparsa, ceza yoktur, *vuruş* geçerlidir ve top *oyundadır*.

#### (6) Oyundaki Top Başlama Alanındayken. Oyuncunun *oyundaki* topu bir *vuruştan* sonra örneğin *tee* üzerindeki topa *vuruş* yapılmış fakat ıskacı geçilmiş olması gibi) veya kurtulma aldıktan sonra *başlama alanında* ise, oyuncu:

- Topu cezasız olarak kaldırabilir veya *hareket ettirebilir* (Bkz. Kural 9.4b, İstisna 1), ve
- Topu bulunduğu gibi oynamak dahil, (2)'ye uygun olarak *başlama alanında* herhangi bir yerde *teeden* veya zeminden bu topu veya başka bir topu oynayabilir.

**Kural 6.2b(6)'yi İhlal Ederek Yanlış Yerden Oynama Cezası: Kural 14.7a'ya göre Genel Ceza.**

## 6.3 Çukurun Oynanmasında Kullanılan Top

### Kuralın Amacı:

Bir çukur, başlama alanından green'e, sonrasında da topun çukura girmesine yönelik art arda yapılan vuruşlarla oynanır. Başlama vuruşunuzu yaptıktan sonra normalde çukur tamamlana kadar oyuncunun aynı top ile oynaması gerekir. Oyuncu yanlış bir topa vuruş yapar ya da Kurallarca izin verilmediği halde oyuna soktuğu başka bir topa vuruş yaparsa ceza alır.

### 6.3a Başlama Alanından Oynanan Aynı Top ile Çukuru Bitirmek

*Başlama alanından* oyuna başlarken, oyuncu Kurallara uygun herhangi bir top oynayabilir ve iki çukur arasında topunu değiştirebilir.

Aşağıda yer alan durumlar **hariç**, oyuncu *başlama alanından* oynamış olduğu topu *çukura sokmak* zorundadır:

- Bu top *kaybolur* veya *sınır dışına* giderse, veya
- Oyuncu oyuna başka bir *top sokarsa* (izin verilsin veya verilmesin).

Oyuncu oynanacak topun üzerine tanıtıcı bir işaret koymalıdır (bkz. Kural 7.2).

### 6.3b Çukur Oynanırken Oyuna Başka Bir Top Sokulması

(1) **Oyuncunun Oyuna Başka Bir Top Sokmasına İzin Verilen ve Verilmeyen Durumlar.** Belli Kurallar, bir oyuncunun bir çukuru oynarken kullandığı topun yerine, *oyundaki* top olarak oyuna başka bir *top sokmasına* izin verirken diğerleri vermez:

- Oyuncu bir Kural uyarınca bir topu *drop ederek* veya yerleştirerek (örneğin top kurtulma alanında durmuyorsa veya *green* üzerinde *kurtulma alırken*), orijinal topu veya başka bir topu kullanabilir (Kural 14.3a),
- Oyuncu bir önceki *vuruşun* yapıldığı yerden tekrar oynarken, orijinal topu veya başka bir topu kullanabilir (Kural 14.6), ve
- Bir topu belirli olan bir noktaya *yerleştirirken*, oyuncunun yeni bir top *oyuna sokmasına* belli istisnalar hariç (Kural 14.2a) izin verilmez ve orijinal topu kullanmak zorundadır.

(2) **Oyuna Sokulan Top Oyundaki Top Olur.** Oyuncu *oyundaki* top olarak başka bir topu *oyuna soktuğunda* (bkz. Kural 14.4):

- *Sahada* duruyor olsa bile, orijinal top artık *oyunda* değildir.
- Bu, oyuncu aşağıdakileri yapsa dahi geçerlidir:
  - » Kurallar izin vermediği halde orijinal top yerine başka bir topu oyuna sokmuştur (başka bir topu *oyuna soktuğunun* farkında olsun olmasın), veya



» Topu (1) yanlış bir şekilde, (2) yanlış bir yere veya (3) geçerli olmayan bir prosedür kullanarak *yerleştirmiş, drop etmiş* veya başka bir top *oyuna sokmuştur*.

- *Oyuna sokulan* yeni topu oynamadan önce herhangi hatayı düzeltmek için, bkz Kural 14.5.

Eğer oyuncunun orijinal topu bulunmaz ve oyuncu *vuruş ve mesafe* kurtulması almak için, (bkz. Kural 17.1d, 18.1, 18.2b ve 19.2a) veya topa ne olduğunun *bilindiği veya göreceli olarak kesin* olduğu durumlarla ilgili bir Kurala göre (bkz. Kural 6.3c, 9.6, 11.2c, 15.2b, 16.1e ve 17.1c) *oyunda* olması amacıyla oyuna bir top sokarsa:

- Oyuncu oynamaya *oyuna sokulan* yeni top ile devam eder, ve
- Üç dakikalık arama süresi bitmeden *sahada* bulunsa bile oyuncu orijinal topu oynayamaz (bkz. Kural 18.2a(1)).

(3) **Oyuna Yanlış Sokulan Topa Vuruş Yapmak.** Oyuncu yanlış olarak *oyuna sokulan* topa *vuruş* yaparsa ***bir vuruş ceza*** alır ve çukuru bitirene kadar yanlış olarak *oyuna sokulan* top ile oynamaya devam eder.

### 6.3c Yanlış Top

(1) **Yanlış Topa Vuruş Yapmak.** Oyuncu *yanlış topa vuruş* yapamaz.

**İstisna – Suda Hareket Eden Top:** Oyuncu, bir *ceza alanı* veya *geçici su* içinde hareket eden bir *yanlış topa vuruş* yaparsa ceza yoktur:

- *Vuruş* sayılmaz, ve
- Oyuncu, Kurallar dahilinde orijinal yerinden doğru topu oynayarak veya Kurallar dahilinde kurtulma alarak hatayı düzeltmek zorundadır.

#### **Kural 6.3c(1)'i İhlal Ederek Yanlış Top ile Oynama Cezası:**

*Maç Oyununda*, oyuncu ***genel ceza (çukur kaybı)*** alır:

- Oyuncu ve *rakibi*, bir çukurun oynanması sırasında birbirinin topu ile oynarsa, *yanlış topa* ilk *vuruş* yapan ***genel ceza (çukur kaybı)*** alır.
- **Ancak** ilk kimin *yanlış top* ile oynadığı bilinmiyorsa, ceza uygulanmaz ve o çukur toplar değişmiş şekilde tamamlanmak zorundadır.

*Vuruş sayısı oyununda*, oyuncu, ***genel ceza (iki vuruş ceza)*** alır ve bulunduğu yerden orijinal top ile oynamaya devam ederek veya Kurallara göre kurtulma alarak hatayı düzeltmek zorundadır:

- *Yanlış top* ile yapılan *vuruş* ve hata düzeltilmeden önce yapılan diğer *vuruşlar* (yapılan *vuruşlar* ve sadece bu topun oynanmasından dolayı alınan ilave ceza *vuruşları*) sayılmaz.
- Oyuncu bir sonraki çukura başlamak için *vuruş* yapmadan önce veya *turun* son çukurunda ise *skor kartını* teslim etmeden önce hatasını düzeltmez ise ***diskalifiye*** olur.

- (2) **Oyuncunun Topu Bir Başka Oyuncu Tarafından Yanlış Top Olarak Oynanmışsa Ne Yapılır.** Bir oyuncunun topunun başka bir oyuncu tarafından *yanlış top* olarak oynandığı *biliniyor veya göreceli olarak kesin* ise, oyuncu, orijinal topu veya başka bir topu orijinal noktaya (bilinmiyorsa tahmin edilir) (bkz Kural 14.2) *yerleştirmelidir*

Bu, orijinal topun bulunmuş olup olmamasına bakılmaksızın geçerlidir.

### 6.3d Oyuncu Ne Zaman Aynı Anda Birden Fazla Top İle Oynayabilir

Bir oyuncu bir çukurda aynı anda birden fazla top ile ancak aşağıdaki hallerde oynayabilir:

- Bir *geçici top* oynandığında (kural 18.3c uyarınca *oyundaki* top olacak veya terk edilmek üzere), veya
- *Vuruş sayısı oyununda, yanlış yerden oynayarak ciddi ihlal yapmış olma* olasılığını düzeltmek için (bkz. Kural 14.7b) veya uygulanacak doğru prosedürden emin olunmadığında iki top ile oynanabilir (bkz. Kural 20.1c(3)).

## 6.4 Çukur Oynanırken Oyun Sırası

### Kuralın Amacı:

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

- **Maç oyununda** oyun sırası esastır; bir oyuncu sırası dışında oynarsa, rakibi o vuruşu geçersiz sayabilir ve oyuncuyu yeniden oynatabilir.
- **Vuruş sayısı oyununda** sıra dışı oynamanın bir cezası yoktur ve oyuncuların “hazır olan oynasın- ready golf” esasına göre, sıra takip etmeden güvenli ve sorumlu bir şekilde oynamalarına izin verilir ve bu oyun şekli teşvik edilir.

### 6.4a Maç Oyunu

(1) **Oynama Sırası.** Oyuncu ve *rakip* aşağıdaki sırada oynar:

- **İlk Çukura Başlarken.** *Onurun* kimde olacağı *Komite* tarafından belirlenmiş çıkış listesine göre belirlenir. Eğer çıkış listesi yoksa, oyuncuların anlaşmasıyla veya kura benzeri metotlar (yazı tura gibi) kullanarak belirlenir.
- **Diğer Tüm Çukurlara Başlarken.**
  - » Bir çukuru kazanan oyuncu bir sonraki *başlama alanında onura* sahiptir.
  - » Eğer çukur berabere geçildi ise, bir önceki *başlama alanında onura* sahip olan oyuncu bu hakkını devam ettirir.

» Bir oyuncu, *Komite* tarafından henüz karara bağlanmamış, doğru zamanlı bir Kural talebinde bulunmuş (bkz. Kural 20.1b) ve bu karar bir sonraki çukurda *onurun* kimde olduğunu etkileyecekse, *onurun* kimde olacağı anlaşma ile veya kura yöntemi ile belirlenir.

• Her İki Oyuncu da Çukuru Oynamaya Başladıktan Sonra.

- » İlk önce *çukura* daha uzak olan top oynanır.
- » Toplar *çukurdan* aynı uzaklıkta ise veya göreceli uzaklıkları bilinmiyorsa, ilk oynanacak top anlaşma veya bir kura yöntemi ile belirlenir.

(2) Rakip, Oyuncunun Sıra Dışı Yaptığı Vuruşu İptal Edebilir. Oyuncu sıra *rakibindeyken* oynarsa ceza yoktur **ancak** rakibi *vuruşu* iptal edebilir:

- Bu derhal ve oyunculardan herhangi biri, başka bir *vuruş* yapmadan önce yapılmak zorundadır. *Rakip vuruşu* iptal ettiğinde, iptal kararını geri alamaz.
- *Rakip vuruşu* iptal ederse, oyuncu sıra kendisine geldiğinde o *vuruşun* yapıldığı yerden bir top oynamalıdır (bkz. Kural 14.6).
- *Rakip vuruşu* iptal etmezse *vuruş* sayılır ve *oyundaki* top bulunduğu şekilde oynanmalıdır.

**İstisna –Zaman Kazanmak İçin Anlaşarak Sıra Dışı Oynamak:** Zaman kazanmak için:

- Oyuncu *rakibi* sıra dışı oynamaya davet edebilir veya sıra rakipte değilken oynama isteğini kabul edebilir.
- *Rakip* bu durumda *vuruşu* sıra dışı yaparsa, oyuncu *vuruşu* iptal hakkından feragat etmiş olur.

**Bkz. Kural 23.6 (Dört Top Oyun Sırası).**

### 6.4b Vuruş Sayısı Oyunu

(1) Normal Oyun Sırası.

- İlk Çukura Başlarken. İlk *başlama alanında onurun* kimde olacağı *Komite* tarafından belirlenmiş çıkış listesine göre belirlenir. Eğer çıkış listesi yoksa, oyuncuların anlaşmasıyla veya kura benzeri metotlar kullanarak belirlenir (yazı tura gibi).
- Diğer Tüm Çukurlara Başlarken.
  - » Bir çukurda, gruptaki oyunculardan en düşük gros skoru yapan oyuncu bir sonraki *başlama alanında onura* sahip olur; ardından en düşük ikinci gros skoru yapan oyuncu oynar ve sıra bu şekilde devam eder.

- » Eğer iki veya daha fazla oyuncu bir çukurda aynı skoru yaparsa, bir önceki *başlama alanındaki* sıra ile oynarlar.
- » Handikaplı yarışma olsa bile, *onur* hakkı gross skorlara göre belirlenir.
- Tüm Oyuncular Çukura Başladıktan Sonra.
  - » İlk önce *çukura* en uzak olan top oynanmalıdır.
  - » Eğer iki veya daha çok top *çukura* aynı uzaklıkta ise veya göreceli uzaklıkları bilinmiyorsa, ilk oynanacak top anlaşma veya bir kura yöntemi ile belirlenir.

Bir oyuncu sıra dışı oynarsa ceza yoktur, **ancak** iki veya daha fazla oyuncu, onlardan birine avantaj sağlamak amacıyla sıra harici oynama konusunda anlaşır ve onlardan biri sırası harici oynarsa, anlaşma yapan her bir oyuncu **genel ceza (iki vuruş ceza)** alır.

**(2) Sıra Dışı Güvenli ve Sorumlu Bir Şekilde Oynamak (“Ready Golf”).** *Vuruş sayısı oyununda*, oyuncuların aşağıdaki gibi durumlarda güvenli ve sorumlu bir şekilde sıra dışı oynamalarına hem izin verilir hem de teşvik edilir:

- İki veya daha fazla oyuncunun zaman kazanmak veya kolaylık sağlamak amacıyla anlaşması,
- Oyuncunun topunun *çukura* çok yakın bir mesafede durması ve oyuncunun topu *çukura atmak* istemesi, veya
- Bir oyuncunun, (1) uyarınca normal oyun sırasına göre oynaması gereken oyuncudan daha önce oynamaya hazır olması ve sıra dışı oynamasının başka bir oyuncunun dikkatini dağıtmayacağı, ona engel olmayacağı veya onun için tehlike yaratmayacağı sürece.

**Ancak**, (1) uyarınca oynama sırası kendisinde olan oyuncu hazır ve oynayabilecek durumdaysa ve önce oynamak istediğini belirtirse, diğer oyuncular önce onun oynamasını beklemelidir.

Bir oyuncu diğer oyunculara karşı avantaj kazanmak için sırası harici oynamamalıdır.

### 6.4c Başlama Alanından Geçici Topun veya Bir Başka Topun Oynanma Sırası

Bu durumda oynama sırası, oyuncunun *başlama alanından geçici top* veya başka bir topu oynamasından önce gruptaki diğer tüm oyuncuların ilk *vuruşlarını* yapması şeklindedir.

Birden fazla oyuncu *başlama alanından geçici top* veya başka bir top oynayacaksa, oyun sırası önceki sıra ile aynıdır.

Sıra harici oynan bir *geçici top* veya başka bir top için, bkz Kural 6.4a(2) ve 6.4b.

## 6.4d Başlama Alanı Dışında Herhangi Bir Yerden Kurtulma Alındığı veya Geçici Top Oynandığında Oyun Sırası

Bu iki durumda Kural 6.4a(1) ve 6.4b(1) uyarınca oyun sırası:

### (1) Topun Bulunduğu Yerden Başka Bir Yerde Kurtulma Alınması.

- Oyuncunun Vuruş ve Mesafe Kurtulması Alması Gerektiğinin Farkına Varması. Oyuncunun oynama sırası önceki *vuruşunu* yaptığı noktaya göre belirlenir.
- Oyuncunun Topu Bulunduğu Gibi Oynama veya Kurtulma Alma Seçeneği Olması.
  - » Oyuncunun oynama sırası orijinal topunun bulunduğu yere (bilinmiyorsa tahmin edilir) (bkz. Kural 14.2) göre belirlenir.
  - » Bu durum oyuncunun *vuruş ve mesafe* kurtulması almaya veya orijinal topun bulunduğu başka bir yerden (örneğin orijinal topun bir *ceza alanında* olması veya oynanamayacak kabul edilmesi) oynamak için kurtulma almaya karar vermesi halinde de geçerlidir.

(2) Geçici Top Oynanması. Aşağıda belirtilen durumlarda **hariç** olmak üzere, oynama sırası oyuncunun *geçici topu* önceki *vuruşu* yapmasından hemen sonra ve başka birisinin bir top oynamasından önce oynaması şeklindedir.

- *Başlama alanından* bir çukura başlanması (bkz. Kural 6.4c), veya
- Oyuncunun *geçici top* oynamaya karar vermeden önce beklemesi (ki bu halde bir *geçici top* oynamaya karar verdikten sonra oyuncunun oynama sırası bir önceki *vuruşun* yapıldığı yere göre belirlenir).

## 6.5 Çukurun Oynanmasının Tamamlanması

Oyuncu aşağıdaki durumlarda çukuru tamamlamıştır:

- *Maç oyununda:*
  - » Oyuncu topu *çukura soktuğunda* veya sonraki *vuruş* bağışlandığında, veya
  - » Çukurun sonucu kararlaştırıldığında (örneğin *rakip* çukuru bağışladığında, *rakibin* çukur için skorunun oyuncunun muhtemel olarak yapabileceğinden düşük olması veya oyuncu veya *rakibin* **genel ceza (çukur kaybı)** alması).
- *Vuruş sayısı oyununda* oyuncu Kural 3.3c uyarınca topu *çukura soktuğunda* çukuru tamamlamış olur.

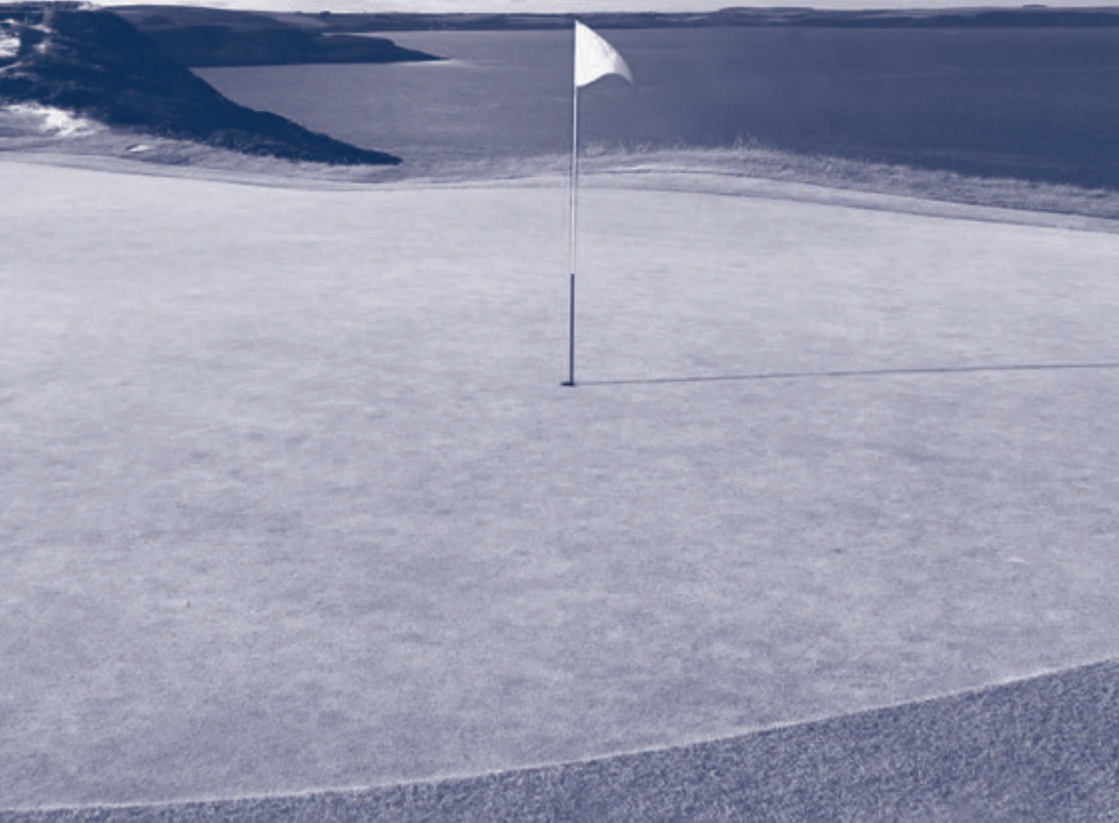
Oyuncu bir çukurun tamamlandığının farkında olmadan çukuru oynamaya devam ederse, bu amaçla yapılan vuruşlar deneme vuruşu sayılmaz ve *yanlış top* kuralı da dahil olmak üzere başka bir topla oynanmasından dolayı herhangi bir ceza uygulanmaz.

**Bkz. Kural 21.1b(1), 21.2b(1), 21.3b(1) ve 23.3c** (*Vuruş Sayısı oyununda* ve *Dört Top oyununda* oyuncunun bir deliği tamamlaması).

# III

## Topun Oynanması

KURALLAR 7-11



## KURAL 7

# Top Arama: Topun Bulunması ve Teşhis Edilmesi

### Kuralın Amacı:

Kural 7, oyuncunun her vuruştan sonra oyundaki topunu adil bir şekilde arayabilmesi için makul hareketler yapmasına izin verir.

- Ancak oyuncu, abartılı hareketler yapar ve bir sonraki vuruşunu etkileyen koşullarda iyileşmeye neden olursa ceza uygulanacağı için dikkatli olmalıdır.
- Oyuncu, topunu ararken veya teşhis etmeye çalışırken yanlışlıkla topun hareket etmesine neden olursa ceza almaz, ancak bu durumda topu tekrar orijinal yerine yerleştirilmek zorundadır.

## 7.1 Top Adil Bir Şekilde Nasıl Aranır

### 7.1a Oyuncu Topunu Bulmak ve Teşhis Etmek İçin Makul Hareketler Yapabilir

Oyuncu, her bir *vuruştan* sonra *oyundaki* topunu bulmakla yükümlüdür.

Oyuncu makul hareketler yaparak adil bir şekilde topunu arayabilir ve teşhis edebilir, örneğin:

- Kumu ve suyu hareket ettirebilir, ve
- Çim, çalı, ağaç dallarını ve diğer kökü yerde olan ve büyüyen nesnelere hareket ettirebilir veya eğebilir ve hatta bu nesnelere kırabilir, **ancak** kırma eylemi sadece topun aranması veya teşhis edilmesine yönelik yapılan diğer makul hareketler sonucu olması kaydı ile gerçekleştirilebilir.

Adil bir şekilde aramanın parçası olan bu şekildeki makul hareketler *vuruşu etkileyen koşulları iyileştirir*:

- *İyileştirme* adil bir aramadan kaynaklanıyorsa Kural 8.1a altında ceza yoktur.
- **Ancak** *iyileştirme* makul olma sınırını aşan hareketlerden kaynaklanıyorsa oyuncu kural 8.1a'yı ihlal ettiği için **genel ceza** alır.

Oyuncu topu bulmaya ve teşhis etmeye çalışırken, *köksüz cisimleri* Kural 15.1'de izin verildiği şekilde kaldırabilir ve *sabit olmayan engelleri* Kural 15.2'de izin verildiği şekilde kaldırabilir.

### 7.1b Topun Aranması ya da Teşhis Edilmesi Sırasında Oyuncunun Topunun Duruşunu Etkileyen Kumun Hareket Ettirilmesi Durumunda Yapılması Gerekenler

- Oyuncu topun kum içerisindeki orijinal *pozisyonunu* yeniden oluşturmalıdır, **ancak** top tamamen kum ile örtülü ise, topun küçük bir parçasını görünür şekilde bırakabilir.
- Oyuncu topu orijinal *pozisyonunu* yeniden oluşturmadan oynarsa **genel ceza** alır.

### 7.2 Top Nasıl Teşhis Edilir

Oyuncunun durmakta olan topu aşağıdaki yollardan biri ile teşhis edilebilir:

- Oyuncu tarafından veya bir topun oyuncunun topu olduğunun bilindiği hallerde durduğunu gören herhangi birisi tarafından.
- Oyuncunun top üzerindeki işaretini görerek (bkz. Kural 6.3a) **ancak** bu aynı zamanda aynı bölgede aynı işaretlemeye sahip birebir aynı bir top bulunması halinde geçerli değildir.
- Oyuncunun topunun olmasının beklendiği bölgede aynı marka, model, numaralı ve koşullara sahip bir topun bulunmasıyla, **ancak** bu, birebir aynı bir başka top aynı alanda olur ve hangisinin oyuncunun topu olduğunu anlaşılamaz ise geçerli değildir.

Bir oyuncunun *geçici topu* orijinal topundan ayırt edilemezse, bkz Kural 18.3c(2).

### 7.3 Topun Teşhis Etmek İçin Kaldırılması

Bir topun bir oyuncuya ait olma olasılığı varken durduğu yerde teşhis edilemiyorsa:

- Oyuncu teşhis etmek için topu kaldırabilir (döndürmek dahil), **ancak**:
- Önce topun olduğu nokta *işaretlenir*, ve top, teşhis için gereğinden fazla temizlenemez (*green* üzerinde olması **hariç**) (bkz. Kural 14.1).

Kaldırılan top oyuncunun topu veya başka bir oyuncunun topu ise orijinal yerine *yerleştirilir*. (bkz. Kural 14.2).

Bu kural dahilinde oyuncu topunu teşhis etmek için makul bir gerekçe olmadan kaldırır (*green hariç*, ki burada oyuncu Kural 13.1b uyarınca kaldırabilir), kaldırmadan önce yerini *işaretlemeyebilir* veya izin verilmediği halde temizlerse **bir vuruş ceza** alır.

**Kural 7.3'ü İhlal Ederek Yanlış Yerden Oynanma Cezası: Kural 14.7a'ya göre Genel Ceza.**



## 7.4 Topun Aranırken ya da Teşhis Edilmeye Çalışılırken Yanlışlıkla Hareket Ettirilmesi

Top aranırken veya teşhis edilmeye çalışılırken, oyuncu, *rakip* veya herhangi başka birisi tarafından yanlışlıkla *hareket ettirilirse* ceza yoktur. **Ancak** oyuncu topu aramaya başlamadan önce *hareket ettirirse*, Kural 9.4b uyarınca **bir vuruş ceza alır**.

Bu Kuraldaki “yanlışlıkla” ifadesi, topu bulmak için *hareket ettirmek* (örneğin uzun çimde ayağın sürünmesi veya bir ağacın sallanması) suretiyle topun yerini belli etmesi muhtemel makul hareketler yapan herhangi birisi tarafından topun *hareket ettirilmesi* halini içerir.

Bu durumlarda, top orijinal yerine (eğer tam olarak bilinmiyorsa tahmin edilir) *yerleştirilir* (bkz. Kural 14.2). Bu yapılırken:

- Eğer top herhangi bir *sabit engelin*, *sahanın ayrılmaz parçasının*, *sınır cisminin* veya büyüyen ya da kökü toprakta olan doğal cismin üstünde, altında ya da temas eder durumda ise, top orijinal yerine bu cisimlerin üstüne, altına ya da temas eder şekilde yanına yerleştirilir (bkz Kural 14.2c).
- Eğer top kum ile örtülü ise orijinal *pozisyon* yeniden oluşturulmak ve top o *pozisyonuna yerleştirilmek* zorundadır (bkz Kural 14.2d(1)). **Ancak** top tamamen kum ile örtülü ise, küçük bir parçası görünür şekilde bırakılabilir.

Ayrıca bkz. Kural 15.1a (topun *yerleştirilmesinden* önce belli *köksüz cisimlerin* kasten kaldırılması ile ilgili kısıtlamalar).

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

# KURAL 8

## Sahanın Bulunduğu Gibi Oynanması

### Kuralın Amacı:

Kural 8’de oyunun temel prensiplerinden “sahanın bulunduğu gibi oynanması” prensibi anlatılır. Oyuncunun topu durduğunda, normal olarak vuruşu etkileyen koşulları oldukları gibi kabullenmesi ve topunu oynamadan önce bu koşulları iyileştirmemesi gerekir. Ancak, bu koşulları iyileştirse bile oyuncu bazı makul hareketleri yapabilir ve iyileştirildikten veya kötüleştirildikten sonra koşulların cezasız olarak eski haline getirilebileceği sınırlı durumlar bulunmaktadır.

### 8.1 Oyuncunun Vuruşu Etkileyen Koşulları İyileştiren Hareketleri

“Sahanın bulunduğu gibi oynanması” prensibini desteklemek için, bu Kural oyuncunun yapacağı bir sonraki *vuruş* için korunmakta olan “*vuruşu etkileyen koşullarından*” (*sahanın* içinde veya dışında herhangi bir yerde bulunan) herhangi birini *iyileştirmek* için yapabileceklerini sınırlandırmaktadır:

- Oyuncunun duran topunun *pozisyonu*,
- Oyuncunun *duruşu* için belirlediği alan,
- Oyuncunun belirlediği swing alanı,
- Oyuncunun *oyun hattı*, ve
- Oyuncunun bir topu *drop edeceği* veya yerleştireceği *kurtulma alanı*.

Bu Kural hem tur sırasında hem de oyunun Kural 5.7a. uyarınca durdurulduğu zamanlarda yapılan hareketler için geçerlidir.

Aşağıdakiler için geçerli değildir:

- Kural 15 uyarınca izin verildiği oranda *köksüz cisimlerin* veya *sabit olmayan engellerin* kaldırılması, veya
- Kural 11 kapsamındaki, oyuncunun topu hareket halinde iken yapılan bir hareket.

### 8.1a İzin Verilemeyen Hareketler

Kural 8.1b, c ve d’de izin verilen sınırlı hareketler **hariç**, eğer *vuruşu etkileyen koşulları iyileştiriyorsa* oyuncu aşağıdaki hareketlerin hiçbirini yapamaz:

(1) Aşağıdakilerden herhangi birini hareket ettiremez, bükemez veya kıramaz:

- Büyüyen ya da kökü yerde olan doğal cisimleri
- *Sabit engelleri*, *sahanın ayrılmaz parçalarını* veya *sınır nesnelere*, veya

- *Başlama alanından* oynarken o *başlama alanındaki* başlama yeri işaretlerini.
- (2) *Köksüz cisimleri* veya *sabit olmayan engelleri* bir konuma taşıyamaz (örneğin duruş pozisyonunu almak için veya *oyun hattını iyileştirmek* için).
  - (3) Aşağıdakiler dahil olmak üzere zemin yüzeyini değiştiremez:
    - Divotları bir divot deliğine koymaz,
    - Önceden yerine konmuş divotları veya zaten yerinde bulunan diğer kesik toprağı kaldıramaz veya bastıramaz, veya
    - Delikler, eğimler veya düzgün olmayan yüzeyler yaratamaz veya ortadan kaldıramaz.
  - (4) Kum veya gevşek toprağı kaldıramaz veya bastıramaz.
  - (5) Çiğ, kırağı veya suyu kaldıramaz.

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

### 8.1b İzin Verilen Hareketler

Bir *vuruş* yapmak için hazırlanırken ya da yaparken, oyuncu aşağıdaki hareketlerin herhangi birini yapabilir ve bunları yapmak *vuruşu etkileyen koşulları iyileştirse* dahi ceza yoktur:

- (1) Adil bir şekilde topunu arayarak bulmak veya teşhis etmek için yaptığı makul hareketler (bkz. Kural 7.1a)
- (2) *Köksüz cisimleri* (bkz. Kural 15.1) ve *sabit olmayan engelleri* (bkz. Kural 15.2) kaldırmak için yaptığı makul hareketler.
- (3) Kural 14.1 ve 14.2 uyarınca topun yerini *işaretlemek*, topu kaldırmak ve yerleştirmek için yaptığı makul hareketler.
- (4) Sopyayı topun hemen önünde veya arkasında hafifçe yere değıdirmek. “Sopyayı hafifçe yere değıdirmek” sopanın ağırlığının zemin yüzeyinde veya yukarısında çim, toprak, kum veya başka malzeme tarafından desteklenmesine izin vermek demektir.

**Ancak** bu aşağıdakilere izin vermez:

- Sopyayı zemine bastırmak, veya
  - Top bir *bunkerda* iken, topun hemen önündeki veya hemen arkasındaki kuma dokunmak (bkz Kural 12.2b(1)).
- (5) *Duruş* pozisyonu alırken ayaklarını sağlam bir şekilde yere basmak(kum veya gevşek zemin üzerinde ayakların makul derecede yere gömülmesi de dahildir).
  - (6) Topa ulaşmak ve *duruş* pozisyonu almak için makul hareketler yaparak adil bir duruş pozisyonu almak.

**Ancak** bunları yaparken oyuncu:

- Normal bir *duruş* pozisyonu alabilme veya *swing* yapabiliyor olma hakkına sahip değıldir, ve
- İlgili özel durumda mümkün olan en az değışikliğe neden olacak şekilde hareket etmek zorundadır.

(7) Bir *vuruş* veya *vuruş* için geri swing yapılması.

**Ancak** top *bunkerda* iken geri swing hareketinde *bunker* içindeki kuma temas etmek Kural 12.2b(1) uyarınca yasaktır.

(8) *Başlama alanında*:

- Zemine *tee* batırabilir, koyabilir (bkz. Kural 6.2b(2)),
- Büyümekte olan veya kökü zeminde herhangi doğal cismi taşıyabilir, bükebilir veya kırabilir (bkz Kural 6.2b(3)), ve
- Zemin yüzeyini değiştirebilir, kum ya da toprağı kaldırabilir veya bastırabilir, veya çığ, kırağı veya suyu kaldırabilir (bkz. Kural 6.2b(3)).

(9) Bir *bunkerda*, bir topu *bunker* dışına oynadıktan sonra ve o top *bunkerın* dışında iken *sahanın* bakımı için kumu düzeltebilir (bkz. Kural 12.2b(3)).

(10) *Greende*, kum ve sabit olmayan toprağı kaldırabilir ve hasarları düzeltebilir (bkz. Kural 13.1c).

(11) Köklü olup olmadığını anlamak için doğal bir cismi hareket ettirebilir.

**Ancak** cismin büyümekte olan veya köklü olduğu anlaşılırsa köklü olarak kalmalı ve mümkün olduğunca orijinal pozisyonuna döndürülmelidir.

**Bkz. Kural 25.4g** (Hareket edebilmek için yardımcı cihaz kullanan oyuncuların *duruş* pozisyonu alması için Kural 8.1b(5) değişikliği).

### 8.1c Koşulların Eski Haline Getirilmesiyle Kural 8.1a(1) veya 8.1a(2)'nin Getirdiği Cezalardan Kurtulma

Bir oyuncu Kural 8.1a(1)'in ihlali ile bir cismi hareket ettirerek, bükerek veya kırarak veya Kural 8.1a(2)'nin ihlali ile bir cismi bir konuma taşıyarak *vuruşu etkileyen koşulları iyileştirdi* ise:

- Oyuncu, *vuruşu* yapmadan önce aşağıdaki (1) ve (2)'de izin verilen şekilde, orijinal *koşulları* geri getirerek *iyileştirmeyi* bertaraf ederse ceza almaz.
- **Ancak** oyuncu, Kural 8.1a(3)-(5)'te belirtilenler haricinde herhangi başka hareket ile *vuruşu etkileyen koşulları iyileştirirse*, orijinal koşulları geri getirerek cezadan kurtulamaz .

(1) Cismin Hareket Ettirilmesi, Bükülmesi veya Kırılması Sureti İle İyileştirilen Koşulların Nasıl Eski Haline Getirileceği. *Vuruşu* yapmadan önce, oyuncu, ihlal sureti ile yaratılan *iyileştirmenin* bertaraf edilmesi için orijinal cismi mümkün olduğunca orijinal konumuna geri koyarak Kural 8.1a ihlali için cezadan kurtulabilir, örneğin:

- Kaldırılan bir *sınır cismini* yerine geri koyarak veya değişik bir açığa itilmiş *sınır cismini* orijinal haline geri getirerek, veya

- Bir ağaç dalını ya da çimi veya *sabit olmayan bir engeli* hareket ettirdikten sonra eski haline getirilmesi.

**Ancak** oyuncu aşağıdaki durumlarda ceza almaktan kurtulamaz:

- *İyileştirme* bertaraf edilmedi ise (örneğin *sınır cismi* veya dal orijinal konumuna geri döndürülemez kadar belirgin şekilde bükülmüş veya kırılmış ise, veya
- Koşulları eski haline getirmeye çalışırken orijinal cismin kendisinden farklı herhangi bir şey kullanırsa, örneğin:
  - » Değişik veya farklı bir cisim kullanmak (örneğin, bir sınıır kazığının çıkarıldığı deliğe başka bir kazık konması veya hareket ettirilmiş bir dalın yerine bağlaması), veya
  - » Orijinal cisim için başka malzemeler kullanması (örneğin, kırılmış bir *sınır cismi*ni veya dalı tamir için bant kullanılması).

### (2) **Bir Cismi Taşıyarak İyileştirilen Koşulların Eski Haline Nasıl Getirileceği.**

*Vuruşu* yapmadan önce, oyuncu hareket ettirilerek bir konuma yerleştirilen cisimi oradan kaldırarak Kural 8.1a(2) ihlali cezasından kurtulabilir.

## 8.1d Top Durduktan Sonra Kötüleşen Koşulların Eski Haline Getirilmesi

*Vuruşu etkileyen koşulların* oyuncunun topu durduktan sonra kötüleşmesi durumunda:

### (1) **Kötüleşen Koşulların Eski Hale Getirilmesine İzin Verilen Durumlar.** *Vuruşu etkileyen koşullar* oyuncu dışında bir kişi veya bir *hayvan* tarafından kötüleştirilirse, Kural 8.1a dahilinde ceza olmaksızın oyuncu:

- Mümkün olduğunca orijinal koşullara yakın hale getirebilir.
- Orijinal koşullara geri döndürmek için o şekilde hareket makul ise veya koşullar kötüleştiğinde topa maddeler bulaşmış ise topun yerini işaretleyip kaldırabilir, temizleyebilir ve topu orijinal noktasına *yerleştirebilir* (bkz. Kural 14.1 ve 14.2).
- Eğer kötüleşen koşullar kolayca eski haline getirilemeyecekse, topu kaldırabilir ve çukura daha yakın olmamak koşulu ile (1) *vuruşu etkileyen koşullara* en benzer (2) orijinal noktaya bir *sopa boyu* uzaklıkta, ve (3) söz konusu nokta ile aynı *sahanın alanındaki* bir noktaya koyarak *yerleştirebilir*.

### **İstisna – Top Kaldırıldıktan veya Hareket Ettirildikten Sonra ve**

**Yerleştirilmeden Önce Pozisyonun Kötüleşmesi:** *Pozisyon* oyunun durdurulması ve topun kaldırılmış olmasından sonra kötüleşmiş ise bu Kural, diğer durumlarda Kural 14.2d geçerlidir.

(2) **Kötüleşen Koşulların Eski Hale Getirilmesine İzin Verilmeyen Durumlar.** Oyuncu, (Kural 8.1c(1), 8.1c(2) ve Kural 13.1c ile izin verilen durumlar dışında) aşağıdakiler tarafından kötüleştirilmiş olan *vuruşu etkileyen koşulları iyileştiremez*:

- Oyuncu, oyuncunun *caddiesi* dahil,
- Oyuncu tarafından yetkilendirilmiş (*hakem hariç*) başka birinin yaptığı hareket, veya
- Rüzgar veya su gibi *doğal güçler*

Oyuncu izin verilmediği halde kötüleşen koşulları *iyileştirirse* Kural 8.1a uyarınca **genel ceza** alır.

**Kural 8.1d'yi İhlal Ederek Yanlış Yerden Oynama Cezası: Kural 14.7a'ya Göre Genel Ceza.**

**Bkz.Kural 22.2** (Dörtlü formatında, her bir ortak o taraf için hareket edebilir ve ortağın hareketi oyuncunun hareketi muamelesi görür; **23.5** (Dört Top formatında, her bir ortak o taraf için hareket edebilir ve ortağın oyuncunun topu ve *ekipmanı* ile ilgili hareketi oyuncunun hareketi muamelesi görür).

## 8.2 Oyuncunun Duran Topunu veya Yapacağı Vuruşu Etkilemek için Diğer Fiziki Koşulları Kasıtlı Olarak Değiştirmesi

### 8.2a Kural 8.2'nin Geçerli Olduğu Durumlar

Bu Kural sadece, oyuncunun, durmakta olan topunu veya yapacağı *vuruşu* etkilemek amacı ile diğer fiziksel koşulları değiştirmek için yaptığı kasıtlı hareketleri kapsar.

Bu Kural oyuncunun aşağıdaki hareketleri için geçerli değildir:

- Kasten kendi topunun yönünü değiştirmek ya da durdurmak veya topunun durabileceği yeri etkilemek için fiziki koşulları kasten değiştirmek (bu Kural 11.2 ve 11.3 kapsamındadır), veya
- Oyuncunun *vuruşu etkileyen koşullarını* değiştirmesi (Kural 8.1a kapsamındadır).

### 8.2b Diğer Fiziksel Koşulları Değiştirmek İçin Yasaklanmış Hareketler

Oyuncu, (Kural 8.1b, c veya d kapsamında izin verilenler **haricinde**) aşağıdakileri etkilemek kasıtlı ile fiziksel şartları değiştirmek için Kural 8.1a'da sayılan hareketleri kasıtlı olarak yapamaz:

- Oyuncu, yapacağı veya sonraki *vuruşunun* ardından topunun gidebileceği yerdeki veya,
- *Vuruş* yapılmadan önce *hareket etmesi* halinde oyuncunun duran topunun gidebileceği veya durabileceği yeri (örneğin top dik bir eğimde duruyorken oyuncunun bir çahlığa yuvarlanmasından endişe etmesi).

**İstisna – Sahamın Korunmasına Yönelik Hareketler:** Oyuncu diğer fiziksel koşulları

*sahanın* korunması için (örneğin bir *bunkerdaki* ayak izlerini düzeltmek veya bir divot çukurunda divotu yerine koymak) değiştirirse bu Kural kapsamında ceza yoktur.

**Kural 8.2'yi İhlal Etme Cezası: Genel Ceza.**

**Bkz.Kural 22.2** (*Dörtlü* formatında, her bir *ortak o* taraf için hareket edebilir ve *ortağın* hareketi oyuncunun hareketi muamelesi görür; **23.5** (*Dört Top* formatında, her bir *ortak o* taraf için hareket edebilir ve *ortağın* oyuncunun topu ve *ekipmanı* ile ilgili hareketi oyuncunun hareketi muamelesi görür).

### 8.3 Oyuncunun Başka Bir Oyuncunun Duran Topunu veya Yapacağı Vuruşu Etkileyen Fiziksel Koşulları Değiştirmek İçin Yaptığı Kasıtlı Hareketler

#### 8.3a Kural 8.3'ün Geçerli Olduğu Durumlar

Bu Kural sadece bir oyuncunun başka bir oyuncunun durmakta olan topunu veya bu diğer oyuncunun yapacağı *vuruşu* etkilemek için fiziksel şartları değiştiren kasıtlı hareketlerini kapsar.

Bir oyuncunun başka bir oyuncunun hareket halindeki topunun yönünü kasten değiştirmeye veya durdurmaya yönelik hareketlerini veya topun durabileceği yeri etkilemek için herhangi fiziksel koşulu değiştirmesini kapsamaz (ki bunlar Kural 11.2 ve 11.3 kapsamındadır).

#### 8.3b Diğer Fiziksel Koşulların Değiştirilmesine İlişkin Yasaklanan Hareketler

Bir oyuncu aşağıda belirtilen durumlarla bağlantılı olarak (Kural 8.1b,c veya d'de izin verilenler **hariç**) Kural 8.1a'da sayılan hareketlerin hiç birini kasıtlı olarak yapamaz:

- Başka bir oyuncunun *vuruşunu etkileyen koşulları iyileştirmek* veya kötüleştirmek, veya
- Aşağıdakileri etkilemek için herhangi diğer fiziksel şartı değiştirmek:
  - » Başka bir oyuncunun yapacağı *vuruştan* veya daha sonraki *vuruşundan* sonra topunun gidebileceği veya durabileceği yeri,veya
  - » Başka bir oyuncunun topunun *vuruştan* önce *hareket etmesi* halinde gidebileceği veya durabileceği yeri.

**İstisna – Sahanın Bakımına Yönelik Hareketler:** Oyuncu diğer fiziksel koşulları *sahanın* bakımı için (örneğin bir *bunkerdaki* ayak izlerini düzeltmek veya bir divotu çukuruna koymak) değiştirirse bu Kural kapsamında ceza yoktur.

**Kural 8.3 İhlal Cezası: Genel Ceza.**

**Bkz.Kural 22.2** (*Dörtlü* formatında, her bir *ortak o* taraf için hareket edebilir ve *ortağın* hareketi oyuncunun hareketi muamelesi görür; **23.5** (*Dört Top* formatında, her bir *ortak o* taraf için hareket edebilir ve *ortağın* oyuncunun topu ve *ekipmanı* ile ilgili hareketi oyuncunun hareketi muamelesi görür).

# KURAL 9

## Topun Durduğu Gibi Oynanması; Duran Topun Kaldırılması veya Hareket Ettirilmesi

### Kuralın Amacı:

Kural 9, oyunun temel prensiplerinden olan “topun durduğu gibi oynanması” prensibini kapsar.

- Eğer oyuncunun topu durur ve sonrasında rüzgâr veya su gibi doğal güçler tarafından hareket ettirilirse, normal olarak topunu yeni yerinden oynamak zorundadır.
- Eğer duran top, herhangi birisi tarafından veya herhangi bir dış etken tarafından vuruş yapılmadan önce kaldırılır veya hareket ettirilirse, top tekrar orijinal yerine yerleştirilmek zorundadır.
- Oyuncular duran herhangi bir topun yakınındayken dikkatli hareket etmelidir ve kendi topunun ya da bir rakibin topunun hareket etmesine sebep olan bir oyuncu normal olarak bir ceza alır (green üzerinde olması durumu hariç)

Kural 9 *sahada* duran *oyundaki* bir top için geçerlidir ve hem *tur* sırasında hem de Kural 5.7a altında oyun durdurulduğunda geçerlidir.

### 9.1 Topun Durduğu Gibi Oynanması

#### 9.1a Topun Durduğu Yerden Oynanması

Kurallarca zorunlu olan veya izin verilen aşağıdaki durumlar **haricinde** bir oyuncu *saha* üzerinde duran topunu durduğu gibi oynamalıdır:

- Bir topu *saha* üzerinde başka bir yerden oynamak, veya
- Bir topu kaldırıp orijinal noktasına *yerleştirmek*.

#### 9.1b Geri Swing veya Vuruş Esnasında Topun Hareket Etmesi Durumunda Yapılması Gerekenler

Eğer bir oyuncunun topu, oyuncu *vuruşa* veya *vuruş* için geri swing hareketine başladıktan sonra hareket etmeye başlar ve oyuncu *vuruşa* devam ederse:

- Hareket etmesine neyin sebep olduğuna bakılmaksızın top eski yerine *yerleştirilmemelidir*.
- Bunun yerine, oyuncu topu vuruştan sonra durduğu yerden oynamalıdır.
- Eğer topun *hareket etmesine* oyuncu sebep olmuşsa, ceza olup olmadığı için Kural 9.4b'ye bakınız.

**Kural 9.1 İhlal Edilerek Yanlış Yerden Oynama Cezası: Kural 14.7a uyarınca Genel Ceza.**



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

### 9.2a Topun Hareket Edip Etmediğine Karar Verilmesi

Bir oyuncunun duran topu ancak *hareket ettiği biliniyor veya göreceli olarak kesin* ise *hareket etmiş* sayılır.

Eğer top *hareket etmiş* olabilir ama bu durum *bilinmiyorsa veya göreceli olarak kesin* değilse, topun *hareket etmediği* varsayılır ve topun olduğu yerden oynanması gerekir.

### 9.2b Topun Hareketine Neyin Neden Olduğuna Karar Verilmesi

Bir oyuncunun duran topu *hareket ettiği* zaman:

- *Hareket etmesine* neyin neden olduğuna karar verilmelidir.
- Bu, oyuncunun topu geri *yerleştirmek* zorunda olup olmadığını veya bulunduğu gibi oynaması gerekip gerekmediğini ve ceza olup olmadığını belirler.

(1) **Dört Olası Neden.** Kural, oyuncu *vuruşu* yapmadan önce duran bir topun *hareket etmesine* neden olabilecek sadece dört olası neden kabul eder:

- *Doğal güçler*, rüzgar veya su gibi (bkz. Kural 9.3),
- Oyuncunun *caddiesinin* hareketleri de dahil olmak üzere, oyuncunun hareketleri (bkz. Kural 9.4),
- *Rakibin caddiesinin* hareketleri de dahil olmak üzere, *maç oyununda rakibin* hareketleri (bkz. Kural 9.5), veya
- *Vuruş sayısı oyununda*, diğer herhangi oyuncu da dahil olmak üzere bir *dış etken* (bkz. Kural 9.6).

**Bkz.Kural 22.2** (*Dörtlü* formatında, her bir *ortak o taraflı* için hareket edebilir ve *ortağın* hareketi oyuncunun hareketi muamelesi görür; **23.5** (*Dört Top* formatında, her bir *ortak o taraflı* için hareket edebilir ve *ortağın* oyuncunun topu ve *ekipmanı* ile ilgili hareketi oyuncunun hareketi muamelesi görür).

(2) **Topun Hareketine Neyin Neden Olduğuna Karar Verilmesinde “Biliniyor veya Göreceli Kesin” Standartı.**

- Oyuncu, *rakip* veya bir *dış etkenin* topu *hareket ettirmiş* olduğu ancak bunun *biliniyor veya göreceli olarak kesin* olması kaydı ile kabul edilir.
- Eğer bunlardan en azından birinin neden olduğu bilinmiyor veya *göreceli olarak kesin* değilse, topun *doğal güçler* tarafından *hareket ettirildiği* kabul edilir.

Bu standart uygulanırken, makul olan tüm bilgiler değerlendirilmelidir, yani oyuncunun bildiği veya makul çaba ve oyunu gereksiz olarak geciktirmeden alınabilecek tüm bilgiler.

## 9.3 Topun Doğal Güçler Tarafından Hareket Ettirilmesi

Eğer *doğal güçler* (rüzgar ve su gibi) bir oyuncunun duran topunun *hareket etmesine* neden olursa:

- Ceza yoktur ve
- Top yeni yerinden oynanır.

**İstisna 1 – Green Üzerindeki Top, Kaldırılıp Geri Yerleştirildikten Sonra Hareket Ederse tekrar Geri Yerleştirilir (bkz Kural 13.1d):** Oyuncunun *green* üzerindeki topu, oyuncu topu kaldırıp geri *yerleřtirdikten sonra hareket ederse:*

- Top orijinal noktasına (bilinmiyorsa tahmin edilerek) *yerleřtirilmelidir* (bkz. Kural 14.2).
- Bu, *hareket etmesine* neyin neden olduđuna (*dođal güçler* dahil) bakılmaksızın geçerlidir.

**İstisna 2 – Drop, Yerleřtirme veya Geri Yerleřtirmeden Sonra Duran Top Sahanın Başka Bir Tanımlanmış Alanına veya Sınır Dışına Giderse Geri Yerleřtirilir:**

Oyuncu, *drop ederek, yerleřtirerek* veya geri yerleřtirerek orijinal topu veya başka bir topu oyuna sokar ve *dođal güçler* duran topun *hareket etmesine* ve başka bir *saha alanında* veya *sınır dışında* durmasına sebep olursa, top orijinal noktasına (bilinmiyorsa tahmin edilerek) geri *yerleřtirilir* (bkz. Kural 14.2).

**Ancak greende** geri yerleřtirilen top için, bkz. İstisna 1.

**Kural 9.3'ü İhlal Ederek Yanlış Yerden Oynama Cezası: Kural 14.7a'ya göre Genel Ceza.**

## 9.4 Topun Oyuncu Tarafından Kaldırılması veya Hareket Ettirilmesi

Bu Kural sadece, duran topu oyuncunun (oyuncunun *caddiesi* dahil) kaldırdığı veya oyuncunun veya *caddiesinin* hareketleri topun *hareket etmesine* neden olduđu *biliniyor veya göreceli kesin* ise uygulanır.

### 9.4a Kaldırılan veya Hareket Ettirilen Topun Geri Yerleřtirilmesi

Oyuncu duran topunu kaldırır veya *hareket etmesine* neden olursa, topu orijinal yerine (eđer bilinmiyorsa tahmin edilir) yerleřtirmek zorundadır (bkz. Kural 14.2), ancak aşağıdaki durumlar **hariçtir**:

- Oyuncu topu bir Kural uyarınca kurtulma almak veya topu başka bir yere *yerleřtirmek* için kaldırdığında (bkz. Kural 14.2d ve 14.2e),
- Top sadece oyuncu *vuruřa* veya *vuruř* için geri swinge başladıktan sonra *hareket edip* akabinde *vuruřu* yaptıđında (bkz. Kural 9.1b).

### 9.4b Kaldırma veya Kasten Dokunma veya Hareket Etmesine Neden Olmanın Cezası

Oyuncu duran topunu kaldırır veya kasten dokunur ya da hareket etmesine neden olursa, oyuncu **bir vuruř ceza** alır.

**Ancak** beř tane **istisna** vardır:

**İstisna 1 – Oyuncunun Topu Kaldırmasına veya Hareket Ettirmesine İzin Vardır:**

Oyuncu topu, aşağıdakileri içeren bir Kurala göre kaldırdığında ya da *hareket etmesine* neden olduđunda ceza yoktur:

- Topun kaldırılıp orijinal noktasına *yerleştirilmesine* izin varsa,
- *Hareket ettirilen* topun orijinal yerine *yerleştirilmesi* gerekiyorsa, veya
- Oyuncunun bir topu tekrar *drop etmesi* ya da tekrar yerleştirilmesi veya başka bir yerden bir top oynamasını gerektiren veya izin bir kural varsa

### **İstisna 2 – Topu Ararken veya Teşhis Etmeye Çalışırken Kazara Hareket Etmesi:**

Oyuncu, aramaya veya bulmaya çalışırken kazara topun *hareket etmesine* neden olursa ceza yoktur (bkz. Kural 7.4).

**İstisna 3 – Greende Kazara Hareket:** Her ne nedenle olursa olsun *green* üzerinde oyuncu topun yanlışlıkla *hareket etmesine* sebep olduğunda ceza yoktur (bkz. Kural 13.1d).

**İstisna 4 –Kural Uygulanırken Green Haricinde Kazara Hareket:** Aşağıdakileri yapmak için makul hareketler yaparken oyuncu *green* haricinde herhangi bir yerde topun *hareket etmesine* kazara neden olursa ceza yoktur:

- Yapılmasına izin verildiğinde topun yerini işaretlemek veya topu *yerleştirmek* (bkz. Kural 14.1 ve 14.2),
- *Sabit olmayan bir engeli* kaldırmak (bkz. Kural 15.2),
- Yapılmasına izin verildiğinde, kötüleşen koşulları eski haline getirmek (bkz. Kural 8.1d),
- Bir Kural kapsamında kurtulma olup olmadığını (örneğin bir koşulun engellemesi olup olmadığını anlamak için bir sopayı sallarken gibi) veya nereden kurtulma alınacağını (örneğin *en yakın tam kurtulma noktasını* belirlerken gibi) belirlemek dahil olmak üzere, veya
- Bir Kural uyarınca ölçüm yapmak (örneğin Kural 6.4 uyarınca oynama sırasını belirlerken).

### **İstisna 5 – Topun Oyuncu veya Ekipmanına Dayanarak Durmasından Sonra Hareket**

**Etmesi:** Oyuncunun topu bir *vuruş* (Kural 11.1) veya *drop* (Kural 14.3c(1)) sonrasında oyuncu veya *ekipmanına* dayanarak durduktan sonra, kendisi *hareket ettiğinde* veya *ekipmanı hareket ettirdiğinde* veya kaldırdığında oyuncunun topun hareket etmesine neden olması.

### **Kural 9.4'ü İhlal Ederek Yanlış Yerden Oynanma Cezası: Kural 14.7a'ya göre Genel Ceza.**

Eğer bir oyuncunun *hareket ettirilmiş* bir topu geri *yerleştirmesi* gerekirken oyuncu bunu yapmaz ve *yanlış bir yerden* oynarsa, Kural 14.7a uyarınca sadece **genel ceza** alır (bkz. Kural 1.3c(4) İstisna.

## 9.5 Maç Oyununda Topun Rakip Tarafından Kaldırılması veya Hareket Ettirilmesi

Bu Kural sadece oyuncunun topunun, rakip (*rakibin caddiesi* dahil) tarafından kaldırdığı veya onun hareketlerinin topun *hareket etmesine* neden olduğu *biliniyor veya göreceli kesin* ise uygulanır.

Oyuncunun topu, rakip tarafından *yanlış top* olarak oynanırsa bu Kural ile değil, Kural 6.3c(1) geçerlidir.

### 9.5a Kaldırılan veya Hareket Ettirilen Topun Geri Yerleştirilmesinin Zorunlu Olduğu Durumlar

*Rakip*, oyuncunun duran topunu kaldırır veya *hareket ettirirse* top orijinal yerine (bilinmiyorsa tahmin edilerek) *yerleştirilir*, (bkz. Kural 14.2), aşağıdaki durumlar **hariçtir**:

- *Rakip* sonraki *vuruşu*, bir çukuru veya maçı başlatması (bkz. Kural 3.2b), veya
- *Rakip*, oyuncunun kurtulma almak veya topu başka bir noktaya *yerleştirmek* için bir Kuralı uygulamaya amacıyla kendisinden talep etmesi nedeniyle oyuncunun topunu kaldırması ya da *hareket ettirmesi*.

### 9.5b Topun Kaldırılması veya Kasten Dokunulması veya Hareketine Neden Olunması Durumunda Uygulanan Ceza

*Rakip*, oyuncunun duran topunu kaldırır veya kasten dokunur ya da *hareket etmesine* neden olursa **bir vuruş ceza** alır.

**Ancak** bazı **istisnalar** bulunmaktadır:

**İstisna 1 – Rakibin Oyuncunun Topunu Kaldırmaya İzni Olması:** *Rakibe* aşağıdaki durumlarda ceza uygulanmaz:

- Sonraki *vuruşu*, bir çukuru veya maçı başlatıldığında, veya
- Oyuncunun talebi üzerine kaldırıyorsa.

**İstisna 2 –Green Üzerinde Oyuncunun Topunu Yanlışlıkla İşaretlemek ve Kaldırmak:**

*Rakibin* kendi topu olduğu inancı ile *rakip*, oyuncunun topunun yerini *green* üzerinde *işaretlemesi* ve kaldırılması halinde ceza yoktur.

**İstisna 3 – Oyuncu ile Aynı İstisnalar:** *Rakip*, Kural 9.4b 2, 3, 4 veya 5 fıkraları dahilindeki herhangi hareketi yaparken topun kazara *hareket etmesine* neden olursa ceza yoktur.

**Kural 9.5 İhlali ile Topun Yanlış Yerden Oynanması Cezası: Kural 14.7a uyarınca Genel Ceza.**

### 9.6 Topun Dış Etken Tarafından Kaldırılması veya Hareket Ettirilmesi

Bir *dış etkenin* (*vuruş sayısı oyununda* başka bir oyuncu veya başka bir top dahil olmak üzere) oyuncunun duran topunu kaldırdığı veya *hareket ettirdiği bilinmiyor veya göreceli kesin* ise:

- Ceza yoktur, ve
- Top orijinal yerine (bilinmiyorsa tahmin edilerek) *yerleştirilir* (bkz. Kural 14.2).

Bu, oyuncunun topunun bulunup bulunmamasına bakılmaksızın geçerlidir.

**Ancak** topun bir *dış etken* tarafından kaldırıldığı veya hareket ettirildiği *bilinmiyor ya da göreceli kesin* değil ve top kayıp ise oyuncu Kural 18.2 uyarınca *vuruş ve mesafe* kurtulması uygulamak kullanmak zorundadır.

Oyuncunun topunun başka bir oyuncu tarafından *yanlış top* olarak oynanması durumunda bu Kural değil, Kural 6.3c(2) geçerlidir.

**Kural 9.6'yı İhlal Ederek Yanlış Yerden Oynanma Cezası: Kural 14.7a'ya göre Genel Ceza.**

### 9.7 Top Markasının Kaldırılması veya Hareket Ettirilmesi

Bu Kural kaldırılmış olan topun yerini işaretleyen *top markası* top yerleştirilmeden önce kaldırılması veya hareket ettirilmesi halinde ne yapılacağını düzenlemektedir.

#### 9.7a Top veya Top-Markası Geri Yerleştirilir

Bir oyuncunun *top markasının* top *yerleştirilmeden* önceden herhangi bir şekilde (*doğal güçler* dahil olmak üzere) kaldırıldığı ya da hareket ettirildiği *biliniyor* veya *göreceli kesin* ise oyuncu aşağıdakilerden birini yapmak zorundadır:

- Topu orijinal noktasına (bilinmiyorsa tahmin edilerek) *yerleştirmek* (bkz. Kural 14.2),
- Söz konusu orijinal noktayı *işaretlemek* için bir *top markası* koymak.

#### 9.7b Top-Markasının Kaldırılması veya Hareket Etmesine Neden Olma Cezası

Oyuncu veya *maç oyununda rakibi* oyuncunun *top markasını* (top kaldırılıp henüz *yerleştirilmeden* önce) kaldırır veya hareket etmesine neden olursa, oyuncu veya *rakibi* **bir vuruş ceza** alır.

**İstisna – Kural 9.4b ve 9.5b İstisnaları Top Markasının Kaldırılması ya da Hareket Ettirilmesi veya Hareket Etmesine Sebep Olunmasına Durumunda Uygulanır:** Oyuncunun veya *rakibinin* topu kaldırması veya yanlışlıkla *hareket ettirmesi* halinde ceza almadıkları bütün durumlarda oyuncunun *top markasını* kaldırması veya yanlışlıkla hareket ettirmesi halinde de ceza yoktur.

**Kural 9.7 İhlali ile Topun Yanlış Yerden Oynanması Cezası: Kural 14.7a uyarınca Genel Ceza.**

# KURAL 10

## Vuruş İçin Hazırlık Yapmak; Tavsiye ve Yardım; *Caddie*'ler

### Kuralın Amacı:

Kural 10'da diğer kişilerden (caddieler de dahil) alınabilecek tavsiye ve yardımlar da dahil olmak üzere vuruş hazırlığı ve vuruşun nasıl yapılacağı gibi konuları kapsar. Bu kuralın temeli, golfün bir yetenek ve zorluklarla bireysel mücadele sporu olduğu prensibidir.

### 10.1 Vuruş Yapılması

#### Kuralın Amacı:

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

#### 10.1a Topa Net Bir Şekilde Vurmak

Vuruş yapılırken:

- Oyuncu topa sopanın kafasının herhangi bir bölümü ile anlık temas edecek şekilde düzgünce vurur, itme, sürtme, keççeleme yapamaz.
- Eğer oyuncunun sopası topa yanlışlıkla birden fazla sayıda temas ederse, sadece bir *vuruş* yapılmış kabul edilir ve cezası yoktur.

#### 10.1b Sopanın Destek Alınarak Kullanılması

*Vuruş* yaparken oyuncu aşağıda belirtilen şekillerde sopa ile herhangi bir yerden destek alamaz:

- Direkt olarak: Sopayı veya sopayı tutma bölümünden kavrayan elini vücudunun herhangi bir bölümüne dayayarak, **ancak**, oyuncu sopayı veya sopayı tutma bölümünden kavrayan elini diğer eline veya ön koluna dayayabilir.
- Endirekt olarak: Bir "destek noktası" oluşturarak, yani sopayı tutan eli sabit bir dayanma noktası gibi kullanacak şekilde vücudun herhangi bir yerine yaslayıp diğer el ile bu nokta merkez alınarak sopa ile *swing* yapılması.

*Vuruş* sırasında oyuncunun sopası, sopayı tutma bölümünden kavrayan eli, ön kolu vücuttan destek almadan sadece vücuda veya giysisine değerse bu kural ihlal edilmiş olmaz.

Bu kural kapsamında ön kol, kolun dirsek ile bilek arasındaki kısmı anlamına gelir.

**ŞEKİL 10.1b: SOPANIN DESTEK ALINARAK KULLANILMASI**

**Bkz Kural 25.3b ve 25.4h** (uzvu olmayan oyuncular ve yardımcı cihaz kullanan oyuncular için değiştirilmiş Kural 10.1b).

**10.1c Oyun Hattı Karşısında veya Üzerinde Durarak Vuruş Yapılması**

Oyuncu *oyun hattı* üzerinde veya topun arkasındaki uzantısı üzerinde kasten *durarak* veya ayakları hattın iki yanında veya hatta temas ederek *vuruş* yapamaz.

Sadece bu kural için, *oyun hattının* her iki yanında makul bir mesafe gözetilmez.

**İstisna- Eğer hat üzerinde kaza ile veya bir başka oyuncunun oyun hattından kaçınmak için durulmuşsa ceza uygulanmaz.**

**Bkz Kural 25.4i** (yardımcı cihaz kullanan oyuncular için Kural 10.1c'nin değiştirilmiş hali yardımcı cihazın herhangi bir parçası ile duruş alınmasını içerir).

**10.1d Hareket Halindeki Top ile Oynanması**

Oyuncu hareket halindeki bir topa *vuruş* yapamaz:

- *Oyundaki top* bir nokta üzerinde hareketsiz olarak durmuyorsa, hareket halindedir.
- Eğer hareketsiz bir top sallanır ancak yerinde kalırsa veya hareket edip tekrar eski yerine dönerse hareket halindeki top sayılmaz, duran bir top olarak kabul edilir.

**Ancak** bu durumun ceza gerektirmeyen 3 **istisnası** vardır:

**İstisna 1- Oyuncu vuruş için swing hareketine başladıktan sonra top hareket ederse:** Hareket halindeki topa *vuruş* yapılması bu kural ile değil, Kural 9.1b ile açıklanmıştır.

**İstisna 2- Top tee'den düşerse:** *Tee*'den düşen bir topa yapılan *vuruş* ile ilgili durum bu kural ile değil Kural 6.2b(5) ile açıklanmıştır.

**İstisna 3- Top suyun içinde hareket halinde ise:** Top *geçici su* içinde veya *ceza alanı* içindeki suda hareket halinde ise:

- Oyuncu hareket eden topa cezasız olarak *vuruş* yapabilir, veya,
- Oyuncu Kural 16.1 veya 17 uyarınca kurtulma alabilir ve hareket halindeki topu kaldırabilir.

Her iki durumda da, başka bir makul neden yoksa oyuncu suyun veya rüzgarın topu daha iyi bir noktaya getirmesini bekleyerek oyunu geciktiremez. (bkz Kural 5.6a)

**Kural 10.1'i İhlal Ederek Vuruş Yapma Cezası: Genel Ceza.**

*Vuruş sayısı oyununda* kuralı ihlal eden *vuruş* sayılır ve oyuncu ilave **2 vuruş ceza** alır.

## 10.2 Tavsiye ve Diğer Yardımlar

### Kuralın amacı:

Oyuncular için temel olan kendi oyunları için strateji ve taktiklere karar vermektir. Bu durumda oyuncunun bir tur sırasında alabileceği tavsiye ve diğer yardımların sınırları vardır.

### 10.2a Tavsiye

*Tur* esnasında oyuncu:

- *Sahada* yarışmada oynamakta olan hiçbir oyuncuya *tavsiye* veremez,
- *Caddie'sinden* başka kimseden *tavsiye* alamaz veya,
- Sorulmuş veya cevaplanmış olsa *tavsiye* sayılacak bir bilgi edinmek için diğer oyuncuların *ekipmanlarına* dokunamaz (hangi sopayı kullandıklarını anlamak için diğer oyuncuların çantalarına veya sopalarına dokunmak gibi).

Bu durum *tur* öncesinde, Kural 5.7 dahilinde oyun durmuşken veya bir yarışma sırasındaki *turlar* arasında uygulanmaz.

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

Hem *maç oyunu* hem de *vuruş sayısı oyununda* ceza şu şekillerde uygulanır:

- Oyuncuların Çukurun Oynanması Sırasında Tavsiye Vermeleri veya Almaları. Oyuncu oynadığı veya henüz bitirdiği çukurda **genel ceza** alır.



- Oyuncuların İki Çukur Arasında Tavsiye Alıp Vermeleri. Oyuncu bir sonraki çukurda **genel ceza** alır.

**Bkz Kural 22,23 ve24** (*ortakların bulunduğu oyun çeşitlerinde oyuncu ortağına veya ortağının caddie'sine tavsiye verebilir veya onlardan tavsiye alabilir*).

### 10.2b Diğer Yardımlar

(1) **Caddie'den Oyun Hattı veya Diğer Yön Bilgileri Alınması.** Oyuncunun *caddiesi* oyuncuya *oyun hattı* ve yön ile ilgili bilgiler verirken aşağıdaki kısıtlamalara uymakla yükümlüdür:

- *Caddie* yere yardım sağlayacak bir nesne yerleştiremez (oyuncu *vuruşu* yapmadan önce bu nesneyi kaldırsa bile ceza alır)
- *Vuruş* yapılırken *Caddie'nin* yapamayacağı şeyler :
  - » Oyuncunun oynayacağı yön hizasında bir yerde duramaz, veya
  - » Bu konuda yardım sağlamak için başka hiçbir şey yapamaz (yerde bir nokta göstermek gibi).
- Kural 10.2b(4) de belirtildiği gibi *caddie* yasak olan bölgede duramaz.

**Ancak** *caddie bayrak direğini* tutmak için *çukura* yakın bir yerde duruyorsa bu kural uygulanmaz.

(2) **Caddie dışında Başka Herhangi Birinden Oyun Hattı veya Diğer Yön Bilgileri Alınması.** Oyuncular aşağıdaki durumlar haricinde *Caddie'lerinden* başka kimseden *oyun hattı* veya yön ile ilgili aşağıdaki istisnalar haricinde bilgi alamazlar:

- Bir kişi yardım sağlamak için bir nesne ile ilgili genel bilgi verebilir (örneğin görünmeyen bir fairway orta hattını gösteren bir ağacı işaret edebilir).
- Bir kişi oyuncunun topunun *green* dışında olması durumunda *vuruş* yönünde durabilir **ancak** *vuruş* yapılmadan önce oradan uzaklaşmalıdır.

**Ancak** bu kural *bayrak direğini* tutmak için deliğe yakın duran kimseyi engellemez.

**(3) Hiza Almaya, Duruřa ve Swinge Yardımcı Olması İin Yere bir Nesne Koyulamaz.**

Oyuncu yapacađı *vuruř* iin hiza alması veya *duruřuna* yardımcı olacak bir nesneyi yere koyamaz (nereye hiza alacađını veya ayak pozisyonlarını gsteren bir sopayı yere yerleřtirmek gibi)

“Yere bir nesne yerleřtirmek” nesne yer yzeyi ile temas halinde ve oyuncu bu nesneye deđmiyor demektir.

Eđer oyuncu bu kuralı ihlal ederse, *vuruř* yapılmadan nce cisim yerden kaldırılırsa bile ceza uygulanır.

Bu Kural aynı amatan hareketle oyuncunun kuma veya iđ zerine iřaret koymasına da uygulanır.

Bu Kural bir topu veya topun bulunduđu noktayı belirlemek iin kullanıldıđında *top markasına* uygulanmaz. **Ancak Ekipman Kurallarınca** ynlendirici donanım tanımına uyan bir *top markası* Kural 4.3 kapsamındadır.

**Bkz Kural 25.2c** (Kural 10.2b(3) teki grme engelliler iin yapılan deđiřiklik).

**(4) Oyuncunun Vuruřunu Yapmasından nce Caddie’nin Bulanması Yasak Olan**

**Blge.** Oyuncunun *vuruř* iin *duruřunu* almaya bařlamasından (en azından bir ayađının o *duruř* iin pozisyonda bulunması anlamındadır) *vuruř* tamamlanana kadar, oyuncunun *caddie’sinin oyun hattı* zerinde veya *oyun hattının* topun arkasındaki uzantısının zerinde veya yakınında (burası “yasak olan blge” dir) ne zaman ve hangi nedenle kasıtlı olarak durabileceđiyle ilgili kısıtlamalar sunulardır:

- **Hiza Alınırken.** *Caddie* oyuncunun hiza almasına yardımcı olmak iin yasak olan blgede duramaz. Bu *caddie’nin* bir řey sylemeden yasak blgeyi terk etmesini ancak bunu yaparak oyuncuya amalanan hedefe dođru hiza aldıđının iřaretini vermiř olmasını da kapsar. **Ancak** eđer oyuncu *vuruřunu* yapmadan *duruřunu* bozarak oradan geri ekilir ve *caddie* de oyuncu *vuruř* iin yeniden *duruř* almadan nce yasak olan blgeyi terk ederse ceza uygulanmaz.
- **Hiza alınması Dıřındaki Diđer Yardımlar.** Eđer *caddie* oyuncuya hiza alması haricinde belirli bařka bir řey iin yardım ediyorsa (geri swing sırasında sopanın yakındaki bir ađaca arpıp arpmayacađını kontrol etmek gibi) ve sadece *vuruřtan* nce yasak blgeden ekilmesi ve bunun srekli yapılan bir hareket olmaması řartı ile bu blge iinde durabilir.

*Caddie* kaza ile yasak blgede durursa ceza verilmez.

Bu kural *caddie’sinden* bařka bir kiřinin yasak blgede durup oyuncuya topun nereye gittiđi hakkında bilgi vermesine engel olmaz.

**Bkz Kural 22,23 ve 24** (*Ortaklı ve tavsiye vericilere izin verilen oyun trlerinde oyuncunun ortađı, oyuncunun caddie’si ve tavsiye vericiler bazı ynlerden kısıtlanmıřtır*).

**Bkz Kural 25.2d** (Kural 10.2b(4) teki grme engelliler iin yapılan deđiřiklik).

### (5) Fiziksel yardım, Dikkat Dağılmasını Engellemek, Doğa Şartlarından Korumak. Oyuncu şu koşullarda *vuruş* yapamaz:

- *Caddie'sinden* veya başka bir kişiden fiziksel yardım alırken, veya
- *Caddie'si*, herhangi başka biri veya kasten yerleştirilmiş bir obje yardımıyla
  - » Dikkat dağılımını elimine ederken, veya
  - » Güneş ışığından, yağmurdan, rüzgardan veya doğal şartlardan korunurken.

Bu Kural aşağıdaki koşullar için oyuncuya engel olmaz:

- *Vuruş* yaparken koruyucu giysiler giymek veya kendi şemsiyesini kendisi için kullanmak gibi kendi imkanları ile şartlardan korunmak için hareket ederek, veya
- Oyuncu tarafından kasıtlı olarak orada konuşlandırılmış olmayan herhangi bir kişiden yerini muhafaza etmesini veya oradan ayrılmasını istemek (bir seyircinin oyuncunun topunun üzerine gölgesini düşürdüğü sıradaki gibi)

**Kural 10.2b'yi İhlal Etme Cezası: Genel ceza.**

## 10.3 Caddie'ler

### Kuralın amacı:

Oyuncu bir tur süresince sopalarının taşınması veya tavsiye almak ve diğer yardımlar için *Caddie* bulundurabilir fakat *caddie'nin* yapmasına izin verilenlerle ilgili bazı sınırlamalar vardır. Oyuncu tur sırasında *caddie'sinin* hareketlerinden sorumludur ve *caddie'nin* yaptığı Kural ihlalleri sonucu ceza alır.

### 10.3a Caddie Tur Sırasında Oyuncuya Yardım Edebilir

(1) Oyuncunun Aynı Anda Sadece Bir Caddie Kullanmasına İzin Verilir. Oyuncu bir tur sırasında sopalarının taşınması ve bakımı için, *tavsiye* ve diğer izin verilen yardımlar almak için *caddie* kullanabilir fakat bazı kısıtlamalar vardır:

- Oyuncu aynı anda birden fazla sayıda *caddie* kullanamaz.
- Oyuncu bir *tur* sırasında *caddie* değiştirebilir **fakat** yeni *caddie'yi* sadece *tavsiye* almak için geçici olarak kullanamaz.

Oyuncunun bir *caddie*'si olsun olmasın, oyuncunun yanında yürüyen veya aracına binen, oyuncu için bir takım eşyalar taşıyan (yağmurluk, şemsiye, yiyecek ve içecek gibi) herhangi bir kişi, sopalarını da taşıyor, naklediyor veya onlarla ilgileniyor olmaması koşuluyla, oyuncu tarafından *caddie* olarak ilan edilmemişse *caddie* sayılmaz.

(2) **İki veya Daha Çok Sayıda Oyuncu Bir Caddie'yi Paylaşabilir.** Paylaşılan bir *caddie*'nin belirli bir hareketi bir Kural konusu olduğunda ve bunun hangi oyuncu için yapıldığına karar verilmesi gerektiğinde:

- Eğer *caddie*'nin hareketi *caddie*'yi paylaşan oyunculardan birinin talimatıyla yapıldıysa, hareket o oyuncu için yapılmış demektir.
- Eğer bu hareket oyunculardan hiçbirinin talimatıyla yapılmadıysa, hareket *caddie*'yi paylaşan oyunculardan hangisinin topunu ilgilendiriyorsa onun için yapılmış sayılır.
- Eğer *caddie*'nin hareketi oyunculardan hiçbirinin talimatıyla yapılmadıysa ve hiçbir oyuncunun topunu ilgilendirmiyorsa, cezayı *caddie*'yi paylaşan oyuncuların hepsi alır.

**Bkz Kural 25.2, 25.4 ve 25.5** (belirli bir engeli olan oyuncular bir yardımcı kullanabilirler)

**Bkz Komite Prosedürleri, Bölüm 8; Model Yerel Kural H-1** (*Komite* bir yerel kuralla *caddie* kullanımı yasaklayabilir ya da zorunlu tutabilir veya oyuncunun *caddie* seçimini kısıtlayabilir).

### **Kural 10.3a'yı İhlal Etme Cezası:**

- Birden fazla *caddie*'den yardım alan oyuncular yardım aldıkları her çukur için **genel ceza** alırlar.
- Eğer ihlal iki çukur arasında olur veya devam ederse oyuncu **genel cezayı** bir sonraki çukur için alır.

### 10.3b Caddie'nin Yapabilecekleri

Aşağıdakiler bir *caddie'nin* yapmasına izin verilen veya verilmeyen örneklerdir:

- (1) **Her Zaman İzin Verilen Hareketler.** Bir *caddie* şu hareketleri kurallar tarafından izin verilen her zaman yapabilir:
- Oyuncunun sopalarını ve diğer *ekipmanlarını* taşımak, nakletmek ve onlarla ilgilenmek (golf arabası kullanmak veya trolley çekmek de dahildir).
  - Oyuncunun topunu aramak (Kural 7.1)
  - *Vuruş* yapılmadan önce bilgi, *tavsiye* vermek, diğer yardımlarda bulunmak (Kurallar 10.2a ve 10.2b)
  - *Bunkerları* düzeltmek veya *sahayı* korumak için diğer işler yapmak (Kural 8.2 istisna, 8.3 istisna ve 12.2b(2) ve (3))
  - Kumu ve gevşek toprağı kaldırmak ve *green* üzerindeki hasarları tamir etmek (Kural 13.1c).
  - *Bayrak direğini* çıkartmak ve tutmak (Kural 13.2b)
  - Oyuncunun bir Kurala göre kurtulma alacağı belli olduğunda (bir hareketi veya sözü sonucu) topunu kaldırmak. (Kural 14.1b)
  - *Green* üzerinde oyuncunun topunun yerini *işaretlemek*, topu kaldırmak ve tekrar *yerleştirmek* (Kural 14.1b İstisna ve 14.2b)
  - Oyuncunun topunu temizlemek (Kural 14.1c)
  - *Köksüz cisimleri* ve *sabit olmayan engelleri* kaldırmak (Kural 15.1 ve 15.2)
- (2) **Sadece Oyuncunun Yetkilendirmesi Koşulu ile İzin Verilen Hareketler.** *Caddie* aşağıdaki hareketleri sadece Kuralların oyuncuya yapma izni verdiği durumlarda ve sadece oyuncunun yetkilendirmesi ile yapabilir (bütün *tur* süresi için değil her defasında tekrar yetkilendirme gerekir)
- Oyuncunun topunun hareketsiz hale gelmesinden sonra bozulan koşulların düzeltilmesi (Kural 8.1d).
  - Oyuncunun topunun *green* dışında herhangi bir yerde bulunması halinde, bir Kural gereği tekrar yerine *yerleştirilecek* topun kaldırılması (Kural 14.1b).
- (3) **İzin Verilmeyen Hareketler.** *Caddie* oyuncu için aşağıdaki hareketleri yapamaz:
- Oyuncunun bir sonraki *vuruşunu*, bir çukuru veya maçı *rakibe* bağışlayamaz veya *rakip* ile maç skoru hakkında anlaşamaz (Kural 3.2).
  - Topu kaldıran veya *hareket ettiren Caddie* değilse, topu *yerleştiremez* (Kural 14.2b).
  - Kurtulma alırken topu *drop edemez* veya *yerleştiremez* (Kural 14.3).

- Kurallar dahilinde kurtulma alınmasına karar veremez (Kural 19'a göre topun oynanamaz ilan edilmesi veya Kural 16.1 veya 17'ye göre *anormal saha koşullarından* veya bir *ceza alanından* kurtulma alınması gibi) ; *caddie* oyuncuya konu ile ilgili tavsiyede bulunabilir fakat kararı oyuncu verir.

### **10.3c Caddie'nin Hareketlerinden ve Kural İhlallerinden Oyuncunun Sorumlu Olması.**

Oyuncu, hem *tur* boyunca hem de Kural 5.7a'ya göre oyunun durdurulduğu sürede *caddie'nin* hareketlerinden sorumludur, ancak *tur* öncesi veya sonrasındaki hareketlerinden sorumlu değildir.

Eğer *caddie'nin* hareketi bir Kural ihlal ediyorsa veya oyuncu tarafından yapıldığında bir Kural ihlal edilmiş olacaksa, o Kural dahilinde oyuncu ceza alır.

Bir Kuralın uygulanmasında oyuncunun farkında olduğu belirli gerçeklerin dikkate alınması gerektiğinde, *caddie'nin* bildiği her şeyi oyuncunun da bildiği kabul edilir.

## KURAL 11

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

#### Kuralın Amacı:

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

Bu Kural, topun *kurtulma alanına drop edildiği* ve durana kadarki hareketi (bu durum Kural 14.3 kapsamındadır) **hariç** oyundaki topun hareket halinde olduğu her durumda geçerlidir (*vuruştan* sonra veya farklı bir şekilde).

## 11.1 Hareket Halindeki Topunuz Yanlışlıkla Bir İnsana veya Dış Etkene Çarparsa

### 11.1a Hiçbir Oyuncuya Ceza Verilmez

Eğer oyuncunun hareket halindeki topu yanlışlıkla bir insana (oyuncunun kendisi dahil) veya *dış etkene*, çarparsa:

- Hiçbir oyuncuya ceza verilmez.
- Bu durum topun oyuncuya, *rakibe* veya herhangi başka bir oyuncuya veya onların *caddie'lerine* veya *ekipmanlarına* çarpması durumunda da geçerlidir.

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

### 11.1b Topun Oynanması Gereken Yer

- (1) **Top Green Dışında Herhangi Bir Yerden Oynandıysa.** Eğer oyuncunun *green* dışında herhangi bir yerden oynadığı top hareket halindeyken herhangi bir insana (oyuncunun kendisi dahil) veya *dış etkene* (*ekipmanı* dahil) çarparsa, top normal olarak durduğu yerden oynanır. **Ancak** top herhangi bir kişinin, *hayvan* veya hareket eden *dış etkenin* üzerinde durursa, oyuncu topu durduğu yerden oynayamaz, *kurtulma* almak zorundadır:
  - Top Green Dışında Herhangi Bir Yerde Herhangi Bir Kişinin, Hayvan veya Hareket Eden Dış Etkenin Üzerinde Durduysa: Oyuncu orijinal topu veya herhangi başka bir topu *kurtulma alanına drop etmelidir* (Bkz Kural 14.3):

- » Referans Noktası: Topun üzerinde ilk durduğu kişinin, *hayvan* veya hareket eden *dış etkenin* tam altındaki tahmini nokta.
- » Referans Noktasından Ölçülen Kurtulma Alanı Boyu: Bir *sopa* boyu, **ancak** aşağıdaki sınırlamalarla:
- » Kurtulma Alanının Yeri İle İlgili Sınırlamalar:
  - Referans noktası ile aynı *saha alanında* olmak zorundadır, ve
  - *Çukura* referans noktasından daha yakın olamaz.
- Top *Green* Üzerinde Herhangi Bir Kişinin, *Hayvanın* veya Hareket Eden *Dış Etkenin* Üzerinde Durduysa. Oyuncu Kural 14.2b(2) ve 14.2e'ye göre, orijinal topu veya herhangi başka bir topu, topun üzerinde ilk durduğu kişinin, *hayvanın* veya hareket eden *dış etkenin* hemen altındaki tahmini noktaya *yerleştirir*.

**Kural 11.1b(1)'i İhlal Ederek Yanlış Yerden Oynama Cezası: Kural 14.7'ye göre Genel Ceza.**

- (2) **Top Green'den Oynandıysa.** Eğer oyuncunun *green* üzerinden oynadığı hareket halindeki top, yanlışlıkla oyuncuya veya bir *dış etkene* çarparsa, top normal olarak durduğu yerden oynanmalıdır. **Ancak** topun *green* üzerinde aşağıdakilerden herhangi birisine çarptığı *biliniyor veya göreceli olarak kesin* ise oyuncu orijinal topu veya herhangi başka bir topu *vuruşun* yapıldığı yerden tekrarlamak zorundadır. (Bkz Kural 14.6)
- Aşağıdakiler hariç herhangi bir kişi:
    - » oyuncunun kendisi veya
    - » *Bayrak direğini* tutan kişi (bu durum, bu kural değil, Kural 13.2b(2) kapsamındadır)
  - Aşağıdakiler hariç *sabit olmayan bir engel*:
    - » *Vuruş* yapılırken kullanılan *sopa*,
    - » bir *top markası*
    - » Sabit duran bir top (*vuruş sayısı oyununda* ceza uygulanıp uygulanmayacağı ile ilgili bkz Kural 11.1a), veya
    - » *Bayrak direği* (bu durum, bu kural değil, Kural 13.2b(2) kapsamındadır)
  - *Köksüz cisim* olarak tanımlananlar haricindeki *hayvanlar* (böcekler gibi)
- Eğer oyuncu *vuruşu* tekrarlar ama *yanlış yerden* oynarsa, Kural 14.7'ye göre **genel cezayı** alır.

Eğer oyuncu *vuruşu* tekrarlamazsa, **genel ceza** alır ve *vuruş* sayılır, ama oyuncu *yanlış yerden* oynamamıştır.

**Bkz Kural 25.4k** (hareket etmek için yardımcı aletler kullanan oyuncular için Kural 11b(2) yardımcı alete çarpan top, olduğu yerden oynananır şeklinde revize edilmiştir.)



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

### 11.2a Kural 11.2 Ne Zaman Uygulanır

Bu Kural sadece oyuncunun hareket halindeki topunun bir insan tarafından kasıtlı olarak yönünden saptırıldığı veya durdurulduğunun *biliniyor veya göreceli olarak kesin* olduğu durumlarda uygulanır, şöyle ki:

- Bir insan kasıtlı olarak hareket halindeki topa dokunduğunda, veya
- Hareket halindeki top, oyuncunun topu saptırması veya durdurması amacıyla kasıtlı olarak bir yere yerleştirdiği herhangi bir *ekipmana* veya nesneye (*top markası* veya top oynanmadan önce sabit duran bir top veya bu sebeple hareket eden top **hariç**) veya herhangi bir insana (oyuncunun *caddie'si* gibi) çarptığında.

**İstisna – Çukura girme ihtimali olmayan topun Maç Oyununda kasıtlı olarak yönünden saptırılması veya durdurulması:** Bir *rakibin* topunun *çukura girme* ihtimali yokken, sonraki vuruşun başlanması veya beraberlik olabilmesi için topun *çukura girmesi* gerektiği durumlarda kasıtlı olarak yönünden saptırılması veya durdurulması bu Kural değil, Kural 3.2a(1) veya 3.2b(1) kapsamındadır.

Oyuncunun *vuruş* yapmadan önce, oyuna destek ya da engel olabileceği düşüncesi ile bir topu veya *top markasına* kaldırtma hakkı için bkz Kural 15.3

### 11.2b Oyuncuya Ne Zaman Ceza Uygulanır

- Bir oyuncu kasıtlı olarak hareket halindeki topu yönünden saptırır veya durdurursa **genel ceza** alır.
- Bu durum top oyuncunun kendi topu da olsa, *rakip* tarafından oynanmış bir top da olsa veya *vuruş sayısı oyununda* başka bir oyuncunun topu da olsa geçerlidir.

**İstisna – Su içerisinde Hareket Eden Top:** Bir oyuncu Kural 16.1 veya 17'ye göre (bkz. Kural 10.1d istisna 3) *geçici su* veya *ceza alanı* içinde hareket eden topunu kaldırırsa ceza almaz.

**Bkz Kural 22.2** (*Dörtlü oyunda, ortaklardan herhangi birisi bir taraf adına hareket edebilir ve ortağın hareketi oyuncunun hareketi olarak değerlendirilir.*); **23.5** (*Dört top oyununda ortaklardan herhangi birisi taraf adına hareket edebilir ve ortağın oyuncunun topu veya ekipmanı ile ilgili hareketi oyuncunun hareketi olarak değerlendirilir.*).

### 11.2c Kasıtlı Olarak Yönünden Saptırılmış veya Durdurulmuş Top Nereden Oynamır

Oyuncunun topunun, bir insan tarafından kasıtlı olarak yönünden saptırıldığı veya durdurulduğu (top bulunsun ya da bulunmasın) *biliniyor veya göreceli olarak kesin* ise durduğu yerden oynanamaz, oyuncu kurtulma almalıdır:

(1) **Vuruş Green Dışında Herhangi Bir Yerden Yapıldıysa.** Oyuncu, topun saptırılmaması veya durdurulmaması durumunda duracağı tahmin edilen noktaya kurtulma alır:

- **Top Sahada, Green Dışında Herhangi Bir Yerde Duracaksa:** Oyuncu orijinal topu veya herhangi başka bir topu aşağıda tanımlı *kurtulma alanına drop eder* (Bkz Kural 14.3):
  - » **Referans Noktası:** Topun duracağı tahmin edilen nokta
  - » **Referans noktasından ölçülen Kurtulma Alanı boyutu:** Bir *Sopa Boyu*, **ama** aşağıdaki kısıtlamalarla:
  - » **Kurtulma Alanı Kısıtlamaları:**
    - Referans noktası ile aynı *saha alanında* olmalıdır, ve
    - *Çukura* referans noktasından daha yakın olamaz.

**İstisna – Topun Ceza Alanı İçerisinde Duracağı Tahmin Ediliyorsa:** Eğer topun duracağı tahmin edilen nokta *ceza alanı* içerisindeyse, oyuncu bu kurala göre kurtulma almak zorunda değildir. Alternatif olarak oyuncu direk olarak Kural 17.1d'ye göre topun tahmini olarak *ceza alanı* sınırını geçeceği düşünülen noktadan kurtulma alabilir.

- **Topun Green Üzerinde Duracağı tahmin Ediliyorsa:** Oyuncu orijinal topu veya herhangi başka bir topu, topun duracağı tahmin edilen noktaya, Kural 14.2b(2) ve 14.2e'de belirtilen topu yerleştirme prosedürlerini uygulayarak *yerleştirir*.
- **Topun Sınır Dışına Gideceği Tahmin Ediliyorsa:** Oyuncu Kural 18.2'ye göre *vuruş* ve *mesafe* cezası almaktadır.

**Kural 11.2c(1)'i İhlal Ederek Yanlış Yerden Oynama Cezası : Kural 14.7a'ya göre Genel Ceza.**

(2) **Vuruş Green'den Yapılmışsa.** Oyuncu orijinal top ya da herhangi başka bir top ile *vuruşun* yapıldığı yerden *vuruşu* tekrarlamalıdır (Bkz Kural 14.6).

Eğer oyuncu *vuruşu* tekrarlar ancak *yanlış yerden* oynarsa, Kural 14.7'ye göre **genel ceza** alır.

Eğer oyuncu *vuruşu* tekrarlamazsa **genel ceza** alır ve *vuruş* sayılır, ama oyuncu *yanlış yerden* oynamamıştır

### 11.3 Hareket Halindeki Topu Etkilemek için Kasıtlı Olarak Nesnelerin Kaldırılması veya Koşulların Deęiřtirilmesi

Top hareket halindeyken, oyuncu topun (Oyuncunun kendi topu veya bařka bir oyuncunun topu) duracaęı yeri etkilemek amacıyla kasıtlı olarak ařaęıdaki hareketleri yapamaz:

- Kural 8.1a'da listelenen hareketleri yaparak fiziksel kořulların deęiřtirilmesi (örneęin divotun yerleřtirilmesi veya çimin kabarmıř bir kısmının ařaęı bastırılması gibi) veya
- Kaldırılmaz veya yeri deęiřtirilemez:
  - » Bir *Köksüz cisim* (Bkz Kural 15.1a, İstisna 2) veya
  - » *Sabit olmayan engel* (Bkz Kural 15.2a, İstisna 2).

Bu tip kasıtlı hareketler topun duracaęı yeri etkilemese bile, oyuncu bu kuralı ihlal etmiř sayılır

**İstisna – Bayrak Direęini, Greende Duran Topu ve Oyuncunun Ekipmanını Hareket Ettirmek:** Bu Kural, oyuncunun ařaęıdakileri kaldırmasını veya hareket ettirmesini engellemez:

- Çıkarılmıř bir *bayrak direęini*,
- *Green'de* duran bir topu (ceza uygulanıp uygulanmayacaęı ile ilgili bkz Kural 9.4, 9.5 ve 14.1), veya
- Oyuncuya ait *ekipmanı* (*green* dıřında bir yerde duran top veya *saha* üzerinde herhangi bir yerdeki *top markası* hariç)

Top hareket halindeyken *bayrak direęinin çukurdan* çıkarılması (birisinin yetkilendirilmesi durumu dahil) bu kuralda deęil, Kural 13.2 kapsamındadır.

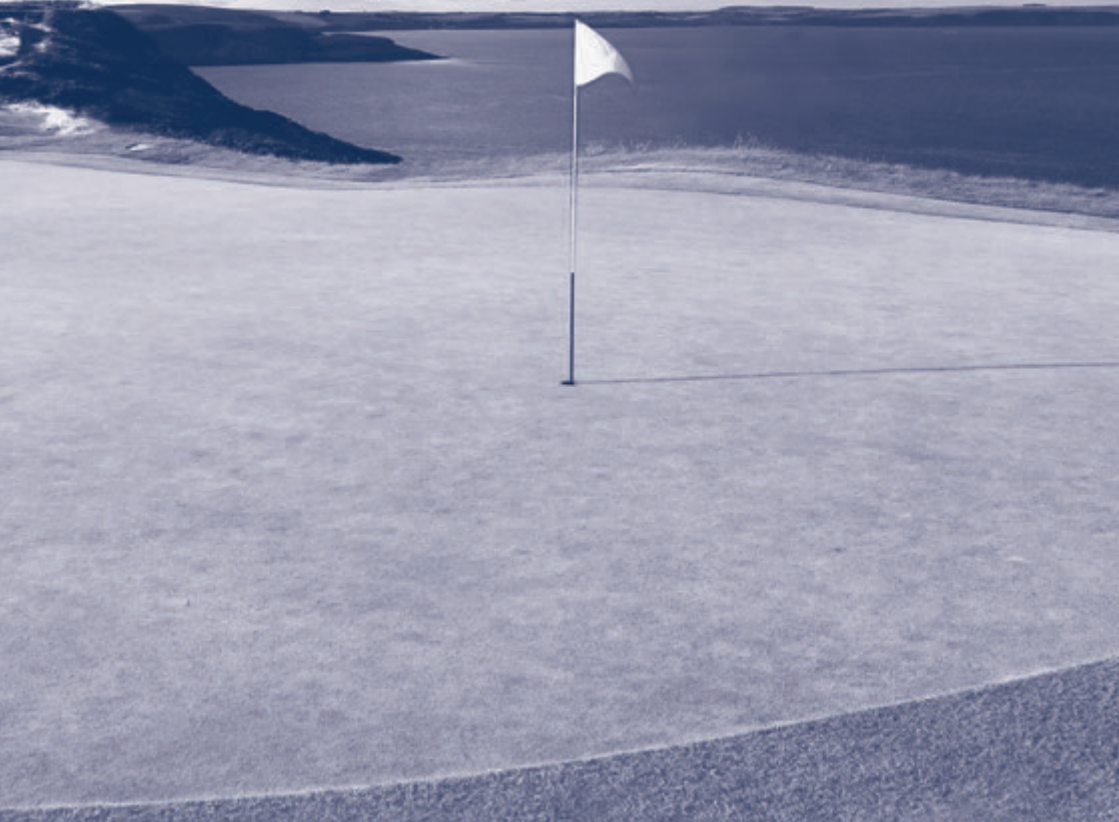
**İzin verilmeyen bir hareket ile Kural 11.3'ü ihlal etme cezası: Genel Ceza.**

**Bkz Kural 22.2** (*Dörtlü oyunda, ortaklardan herhangi birisi bir taraf adına hareket edebilir ve ortaęın hareketi oyuncunun hareketi olarak deęerlendirilir.*); **23.5** (*Dört top oyununda ortaklardan herhangi birisi taraf adına hareket edebilir ve ortaęın oyuncunun topu veya ekipmanı ile ilgili hareketi oyuncunun hareketi olarak deęerlendirilir.*).

# IV

## Green ve Bunker'lara Özel Kurallar

KURALLAR 12-13



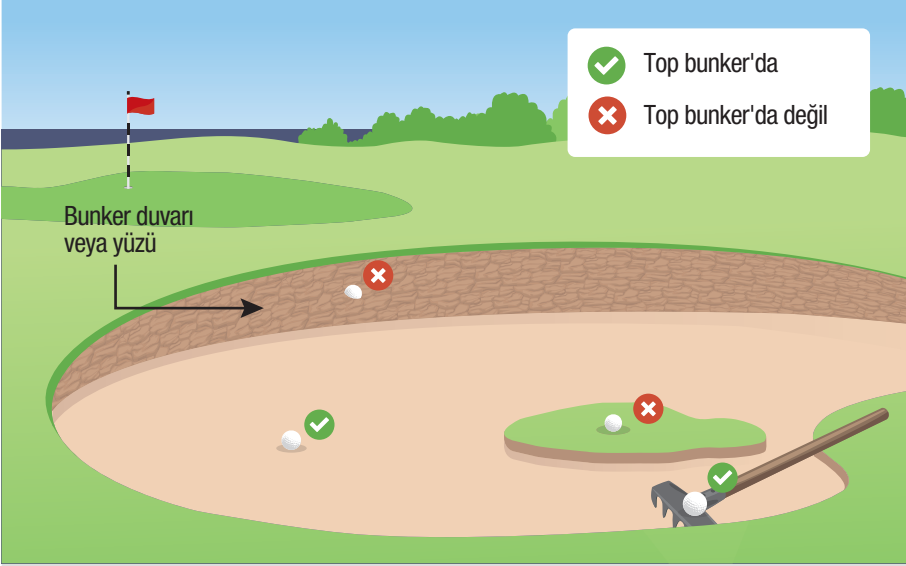
# KURAL 12

## Bunker'lar

### Kuralın Amacı:

Kural 12, oyuncunun kumdan oynama becerisini test etmek için özel olarak hazırlanmış bunker'lara özel bir kuraldır. Oyuncunun bu zorlukları aşabildiğinden emin olmak için, vuruş yapılmadan önce kuma temas etme ve bunker içerisindeki bir top için kurtulma alınabilecek yerler konularında bazı kısıtlamalar vardır.

### ŞEKİL 12.1: TOP NE ZAMAN BUNKER'DADIR



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

## 12.1 Top Ne Zaman Bunker'dadır

Bir top aşağıdaki koşullarda *bunker* içerisindedir:

- Topun herhangi bir parçası *bunker* sınırları içerisinde zemindeki kuma temas ediyorsa, veya
- Top *bunker* sınırları içerisinde duruyorsa, ve
  - » Normalde kum olması gereken bir yerde (örneğin kumun savrulduğu veya rüzgar ya da su ile yıkandığı yerler) duruyorsa, veya
  - » *Bunker* içerisindeki kuma veya normalde kum olması gereken bir yere temas eden *köksüz cismin, sabit olmayan engelin, anormal saha koşulunun veya sahanın ayrılmaz parçasının* içinde veya üzerindeyse

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

Eğer topun bir parçası hem *bunker*'da hem de diğer *saha alanı* içerisindeyse, kural 2.2c'ye bakınız.

## 12.2 Bunker'da Topun Oynanması

Bu kural hem *turun* oynanması sırasında hem de oyun Kural 5.7a uyarınca durdurulduğunda geçerlidir.

### 12.2a Köksüz Cisimlerin ve Sabit Olmayan Engellerin Kaldırılması

*Bunker* içerisindeki bir topu oynamadan önce, oyuncu Kural 15.1 kapsamında *köksüz cisimleri* ve Kural 15.2'ye göre *sabit olmayan engelleri* kaldırabilir.

Bunu yaparken, *bunker*'daki kuma makul bir dokunuş yapabilir veya kum makul bir oranda hareket edebilir.

### 12.2b Bunker'da Kuma Temas Etme İle İlgili Kısıtlamalar

(1) Kuma Temas Etmenin Ceza ile Sonuçlandığı Durumlar. *Bunker* içerisindeki bir topa *vuruş* yapmadan önce, oyuncu:

- Kasıtlı olarak eliyle, sopasıyla, tırmıkla veya herhangi başka bir nesneyle, bir sonraki *vuruş* için bilgi edinmek amacıyla kumun durumunu kontrol etmek için *bunker* içerisindeki kuma temas edemez.
- Aşağıdaki koşullarda *bunker* içerisindeki kuma sopa ile temas edemez:
  - » Topun hemen önündeki veya arkasındaki alana (Kural 7.1a'ya göre topunu adil bir şekilde aradığı veya kural 12.2a'ya göre *köksüz cismi* veya *sabit olmayan engeli* kaldırırken temas etmesi **hariç**),
  - » Deneme *swingi* yaparken, veya
  - » *Vuruş* için geri *swing* yaparken.

**Bkz Kural 25.2f** (görme engelli sporcular için kural 12.2b(1) değiştirilmiştir); **Kurallar 25.4l** (hareket etmek için yardımcı cihaz kullananlar için kural 12.2b(1) uygulaması).

- (2) **Kuma Dokunmanın Ceza Gerektirmediği Durumlar.** (1)'de belirtilenler **hariç**, bu Kural, oyuncunun *bunker'daki* kuma aşağıdaki maddeleri de içerecek şekilde başka herhangi bir şekilde dokunmasını yasaklamaz.
- Bir deneme swingi veya *vuruş* için *duruş* pozisyonu alırken ayaklarla kazmak,
  - *Sahayı* korumak için *bunker'ı* düzeltmek,
  - *Ekipmanları* ya da diğer nesnelere *bunker* içerisine yerleştirmek (atarak veya yere koyarak)
  - Bir Kural kapsamında ölçüm yapmak, topun yerini *işaretlemek*, kaldırmak, yerine *yerleştirmek* veya diğer başka eylemlerde bulunmak
  - Dinlenmek, denge sağlamak veya düşmeyi önlemek için bir sopaya yaslanmak, veya
  - Hayal kırıklığı veya öfkeyle kuma vurmak.

**Ancak** oyuncunun kuma dokunma sırasındaki eylemleri Kural 8.2a'yı ihlal ederek *vuruşu etkileyen koşulları iyileştirirse genel ceza* alır (Oyunu etkilemek için diğer fiziksel koşulları *iyileştirmeye* veya kötüleştirmeye ilişkin sınırlamalar için ayrıca Kural 8.2 ve 8.3'e bakınız).

- (3) **Top Bunker Dışına Çıktıktan Sonra Herhangi Bir Kısıtlama Yoktur.** *Bunker'daki* bir top oynanıp *bunker* dışına çıktığında veya bir oyuncu *bunker* dışına kurtulma aldıktan veya kurtulma almaya niyetlendikten sonra, oyuncu:
- Kural 12.2b(1)'ye göre ceza olmaksızın *bunker'daki* kuma dokunabilir, ve
  - Kural 8.1a'ya göre ceza almadan saha'yı korumak için *bunker'daki* kumu düzeltebilir.

Top *bunker* dışına çıktıktan sonraki şu durumlarda da kısıtlamalar yoktur.

- Oyuncunun *bunker'a* bir koşulunun top *drop ederek vuruş ve mesafe* kurtulması alması Kurallar tarafından zorunlu kılınmış veya izin verilmiştir, veya
- *Bunker'daki* kum, oyuncunun *bunker* dışından yapacağı bir sonraki *vuruşunun oyun hattındadır*.

**Ancak** *bunker'dan* oynanan bir top *bunker* içerisine geri gelirse, oyuncu *bunker* içerisine bir top *drop ederek* kurtulma alır, veya oyuncu *bunker* dışına kurtulma almamaya karar verirse, Kural 12.2b(1) ve 8.1a'daki kısıtlamalar *bunker* içerisindeki oyundaki o topa tekrar uygulanır.

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

## 12.3 Bunker'da Kurtulma Almak İçin Özel Kurallar

Top *bunker* içerisinde iken, aşağıdaki durumlarda özel kurtulma Kuralları uygulanabilir:

- Bir *anormal saha koşulu* tarafından engelleme (Kural 16.1c),
- Tehlikeli bir *hayvan* durumunun engellemesi (Kural 16.2), ve
- Oynanamaz top (Kural 19.3).

# KURAL 13

## Green'ler

### Kuralın Amacı:

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

### 13.1 Green'de İzin Verilen veya Zorunlu Olan Hareketler

#### Kuralın Amacı:

Bu Kural, topun yerini işaretleyip kaldırmak, topu temizleyip yerleştirmek, zemin üzerindeki hasarı onarmak, kum ve toprağı temizlemek gibi normalde topun green'de olmadığı durumlarda izin verilmeyen bazı hareketlerin yapılabilmesine olanak sağlar. Green üzerinde top veya marka yanlışlıkla hareket ettirilirse ceza uygulanmaz.

#### 13.1a Top Ne Zaman Green'dedir

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

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

Eğer topun bir kısmı *green'de* ve diğer bir kısmı başka bir *saha alanında* ise, bkz Kural 2.2c

#### 13.1b Green Üzerinde Topun İşaretlenmesi, Kaldırılması ve Temizlenmesi

*Green* üzerindeki top kaldırılabilir ve temizlenebilir (bkz Kural 14.1).

Top kaldırılmadan önce yeri *işaretlenmelidir* (bkz Kural 14.1) ve top tekrar eski yerine *yerleştirilmelidir* (bkz Kural 14.2).

#### 13.1c Green Üzerinde İzin Verilen İyileştirmeler

*Tur* esnasında veya Kural 5.7a'ya göre oyun durdurulduğunda, top *green* üzerinde olsun ya da olmasın, oyuncu aşağıdaki iki hareketi yapabilir:



- (1) **Kum ve gevşek toprağın temizlenmesi:** *Green* üzerinde kum ve gevşek toprak cezasız olarak temizlenebilir.
- (2) **Hasarın tamir edilmesi:** *Green* üzerindeki hasar, *green* orijinal haline getirilecek şekilde makul hareketler yapılarak cezasız olarak olarak onarılabilir, **ancak** sadece:

- El, ayak veya vücudun herhangi bir kısmı veya normal bir top izi düzeltme aracı, *tee*, sopa veya benzer bir *ekipman* kullanılarak, ve
- Oyunun gereksiz gecikmesine sebebiyet vermeden yapılabilir (bkz Kural 5.6a)

**Ancak**, oyuncu *green*'i orijinal durumuna getirmek için makul olandan fazla bir *iyileştirme* yaparsa (çukura doğru bir yol oluşturarak veya izin verilmeyen bir nesne kullanarak), oyuncu Kural 8.1'I ihlal ettiği için **genel ceza** alır.

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

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

**Ancak** “*green* üzerindeki hasar” aşağıdakilerden kaynaklı hasarları kapsamaz:

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

### 13.1d Top veya Top Markasının Green Üzerinde Hareket Ettiği Durumlar

*Green* üzerinde hareket eden top veya *top markası* için iki özel Kural vardır.

(1) **Yanlışlıkla Topun Hareket Etmesine Neden Olunursa Ceza Uygulanmaz.** Eğer oyuncu, *rakip* veya *vuruş sayısı oyununda* başka bir oyuncu yanlışlıkla oyuncunun topunun veya *top markasının hareket etmesine* neden olursa ceza uygulanmaz.

Oyuncu:

- Topu orijinal yerine *yerleştirmeli* (eğer bilinmiyorsa tahmin edilir)(bkz Kural 14.2), veya
- Topun yerini işaretlemek için *top markasını* yerleştirebilir.

**İstisna – Top geri swing hareketine başladıktan sonra veya vuruş esnasında hareket etmeye başladıysa ve vuruş yapıldıysa, top durduğu yerden oynanmak zorundadır.**

Eğer oyuncu veya *rakip* kasıtlı olarak oyuncunun *green* üzerindeki topunu veya *top markasını* kaldırırsa, ceza uygulanıp uygulanmayacağı ile ilgili olarak bkz Kural 9.4 veya 9.5.

(2) **Doğal Güçler tarafından hareket ettirilen top ne zaman eski yerine yerleştirilir.**

Eğer oyuncunun *green* üzerindeki topu *doğal güçler* tarafından *hareket ettirildiyse*, oyuncunun bir sonraki vuruşu nereden yapacağı topun *green* üzerinde işaretlenip kaldırılıp yeniden *yerleştirilmiş* olup olmamasına bağlıdır.(bkz Kural 14.1)

- **Top Kaldırılıp Yeniden Yerleştirilmişse:** Top, oyuncu, *rakip* veya bir *dış etken* tarafından değil, *doğal güçler* sebebiyle hareket etmiş olsa dahi (bkz Kural 9.3 İstisna), *hareket ettiği* orijinal noktaya *yerleştirilir* (bilinmiyorsa tahmin edilir) (bkz Kural 14.2),
- **Top henüz Kaldırılıp Yeniden Yerleştirilmemişse:** Top yeni yerinden oynanır. (Bkz Kural 9.3)

**Kural 13.1d'yi İhlal Ederek Yanlış Yerden Oynama Cezası: Kural 14.7a'ya göre Genel Ceza.**

### 13.1e Green'ler Kasıtlı Olarak Test Edilemez

*Tur* esnasında ve Kural 5.7a'ya göre oyun durdurulduğunda, oyuncu *green'i* veya *yanlış green'i* test etmek amacıyla kasıtlı olarak aşağıdaki hareketleri yapamaz:

- Yüzeyi ovalamak, veya
- Top yuvarlamak

**İstisna – İki Çukur Arasında Green'in Test Edilmesi:** İki çukur arasında, oyuncu henüz bitirilen *green'i* veya herhangi bir antrenman *green'in* yüzeyini ovalayarak veya top yuvarlayarak test edebilir.

**Kural 13.1e'yi İhlal Ederek Green'i veya Yanlış Green'i test etme cezası: Genel Ceza**

**BKZ Komite Prosedürleri, Bölüm 8; Model Yerel Kural I-2:** (Komite henüz tamamlanan *green* üzerinde top yuvarlayarak test edilmesini yasaklayabilir).

### 13.1f Yanlış Green'den Kurtulma Alınması Zorunludur

(1) **Yanlış Green Engellemesinin Anlamı.** Bu Kurala göre engelleme aşağıdaki durumlarda oluşur:

- Topun herhangi bir kısmı *yanlış green*'e temas ediyorsa veya *yanlış green* sınırları içerisindeki bir şeyin (*köksüz cisim* veya bir *engel* gibi) içinde veya üstünde olması durumunda, veya
- *Yanlış green* oyuncunun tasarladığı duruş alanı veya swing alanını fiziksel olarak etkiliyorsa.

(2) **Kurtulma Alınması Zorunludur:** *Yanlış green* tarafından engelleme olduğunda, oyuncu topu durduğu yerden oynayamaz.

Bu durumda oyuncu, orijinal topu veya herhangi başka bir topu şu *kurtulma alanına drop etmek* zorundadır (bkz Kural 14.3):

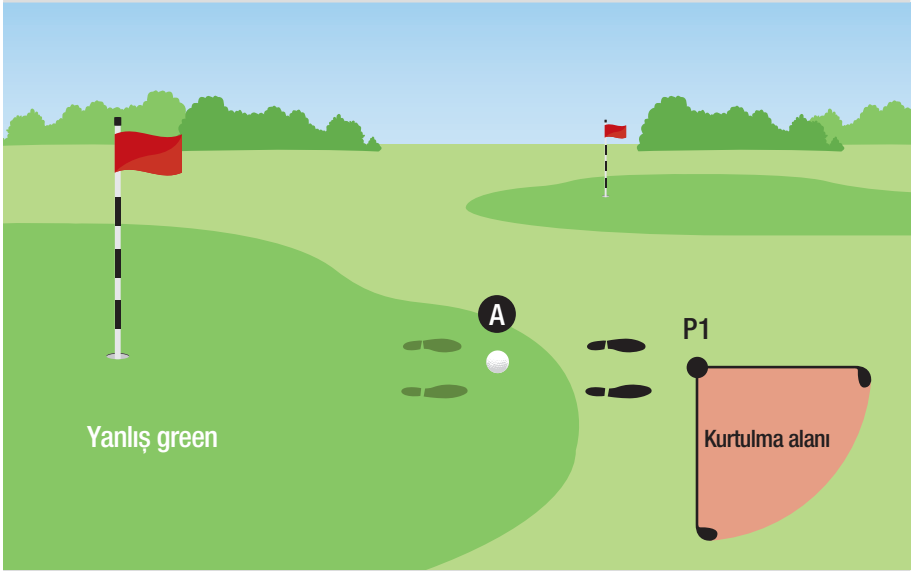
- **Referans Noktası:** Topun durduğu yer ile aynı *saha alanında* olan *en yakın tam kurtulma noktası*.
- **Referans Noktasından Ölçülen Kurtulma Alanı Boyu:** Bir *sopa boyu* **ancak** şu sınırlamalarla:
- **Kurtulma Alanının Yeri ile İlgili Sınırlamalar:**
  - » Referans noktası ile aynı *saha alanında* olmak zorundadır.
  - » *Çukura* referans noktasından daha yakın olamaz, ve
  - » *Yanlış green*'den tam kurtulma alınması zorunludur.

(3) **Açıkça Mantıksız ise Kurtulma Alınmaz:** Eğer engelleme, içinde bulunulan durum için makul olmayan bir *sopa tercihi* yapıldığında, *duruş* ve *vuruş* alanı veya oyun yönü seçildiğinde oluşuyorsa, bu Kural kapsamında kurtulma alınmaz.

**Kural 13.1f'yi İhlal Ederek Yanlış Yerden Oynama Cezası: Kural 14.7a'ya göre Genel Ceza.**

**Bkz Komite Prosedürleri, Bölüm 8; Model Yerel Kural D-3** (Komite sadece tasarlanan duruş alanı engellendiğinde kurtulma alınmasına izin vermeyebilir).

### ŞEKİL 13.1F: YANLIŞ GREEN'DEN CEZASIZ KURTULMA ALMA



- Yanlış green tarafından engellenme olduğunda, cezasız kurtulma alınması zorunludur ve oyuncu tam kurtulma almak zorundadır.
- Şekilde oyuncunun sağ elini kullanan bir oyuncu olduğu varsayılmaktadır.
- A topu yanlış green'de duruyor ve A topu için en yakın tam kurtulma noktası, topun durduğu saha alanı ile aynı saha alanında bulunan (Bu durumda genel alan) P1 noktasıdır.
- Kurtulma alanı, referans noktasından çukura daha yakın olmayan ve referans noktası ile aynı saha alanında olan, P1 noktasından bir sopa boyu mesafe içindeki alandır.

## 13.2 Bayrak Diređi

### Kuralın Amacı

Bu Kural oyuncunun bayrak diređi ile ilgili işlemler hakkındaki tercihlerini kapsar. Oyuncu bayrak diređini çukurda bırakabilir veya çıkarttırabilir. (Bu durum bir kişinin bayrak diređini tutması ve vuruş sonrası çıkarmasını da kapsar), fakat oyuncu vuruş öncesinde buna karar vermelidir. Eğer top bayrak diređine çarparsa, normalde ceza verilmez.

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

### 13.2a Bayrak Diređini Çukurda Bırakmak

(1) Oyuncu Bayrak Diređini Çukurda Bırakabilir. Oyuncu topun *bayrak diređine* çarpma ihtimali varken, *bayrak diređi çukurdayken vuruş* yapabilir.

Oyuncu bu kararı *vuruş* yapmadan önce aşağıdaki şekilde vermelidir:

- *Bayrak diređini çukur* içerisinde bırakarak veya diređi *çukuru* ortalayacak şekilde hareket ettirip, o şekilde bırakarak, veya
- Çıkartılmış *bayrak diređini* tekrar *çukurda* yerine koyarak.

Her iki durumda da:

- Oyuncu avantaj sağlamak amacıyla *bayrak diređini* kasıtlı olarak *çukurun* merkezi haricinde bir yere koyamaz.
- Eğer böyle davranırsa ve hareket halindeki top *bayrak diređine* çarparsa oyuncu **genel ceza** alır.

(2) Top çukurda bırakılan bayrak diređine çarparsa ceza verilmez. Eğer oyuncu *bayrak diređi çukurdayken vuruş* yaparsa ve hareket halindeki top *bayrak diređine* çarparsa:

- Ceza verilmez ( (1) maddede anlatılan durum **hariç**), ve
- Top durduğu yerden oynanır.

**(3) Top Hareket Halindeyken Oyuncunun Bayrak Direğini Hareket Ettirmesi ile İlgili Sınırlama.** *Bayrak direği çukur bırakılmış halde yapılan vuruştan sonra :*

- Oyuncu ve *caddie*'si oyuncunun topunun durabileceği yeri etkilemek amacıyla (topun *bayrak direğine* çarpmasını engellemek gibi) *bayrak direğini* hareket ettiremez veya çıkarmaz. Bu durum gerçekleştiği takdirde oyuncu **genel ceza** alır.
- **Ancak**, oyuncu *çukurdaki bayrak direğini* herhangi başka bir sebeple hareket ettirir veya çıkarırsa, örneğin makul bir şekilde topun durmadan önce *bayrak direğine* çarpma ihtimali olmadığını düşünerek yapıldıysa ceza uygulanmaz.

**(4) Oyuncunun Bayrak Direğini Çukurda Bırakma Kararı Sonrası Diğer Oyuncuların Bayrak Direğini Hareket Ettirmesi veya Kaldırması ile İlgili Sınırlamalar:**

Oyuncu *bayrak direğini çukurda* bıraktıysa ve kimseyi *bayrak direğini* tutmak için görevlendirmediyse (Bkz Kural 13.2b(1)), başka bir oyuncu, oyuncunun topunun duracağı yeri etkilemek için kasıtlı olarak kaldıramaz veya hareket ettiremez.

- Eğer başka bir oyuncu veya *caddie*, *vuruş* esnasında veya öncesinde bunu yaparsa ve oyuncu farkında olmadan *vuruş* yaparsa veya *vuruştan* sonra oyuncunun topu hareket halindeyken bunu yaparsa, diğer oyuncu **genel ceza** alır.
- **Ancak** diğer oyuncu veya *caddie* aşağıdakiler gibi farklı nedenlerle *bayrak direğini* hareket ettirir veya kaldırırsa ceza yoktur:
  - » Hareket halindeki topun durmadan önce *bayrak direğine* çarpmayacağına makul olarak inanması durumunda, veya
  - » Oyuncunun oynamak üzere olduğunun veya topunun hareket halinde olduğunun farkında olmadan yaptığında.

**Bkz Kural 22.2** (*Dörtlü oyun türünde, her iki ortak taraf adına hareket edebilir ve ortağın hareketi oyuncunun hareketi olarak değerlendirilir*); **23.5** (*Dört Top oyun türünde, her iki ortak taraf adına hareket edebilir ve ortağın oyuncunun topu veya ekipmanı ile ilgili hareketi oyuncunun hareketi olarak değerlendirilir*).

### 13.2b Bayrak Direğini Çukurdan Çıkarmak

(1) **Oyuncu Bayrak Direğini Çukurdan Çıkarttırabilir.** Oyuncu hareket halindeki topunun *çukurdaki bayrak direğine* çarpmaması için *bayrak direğini* önceden çıkarttırarak *vuruş* yapılabilir.

Oyuncu aşağıdaki seçeneklerle, *vuruşunu* yapmadan önce buna karar vermelidir:

- Topu oynamadan önce *bayrak direğini çukurdan* çıkarttırarak veya
- *Bayrak direğini* aşağıdaki gibi tutması için birini yetkilendirerek:
  - » *Bayrak direğini vuruştan* önce *çukurun* nerede olduğunu göstermesi için, *çukurun* içinde, üstünde veya yanında tutup
  - » Sonrasında *vuruş* esnasında veya sonrasında *bayrak direğini* kaldırarak

Aşağıdaki durumlarda oyuncunun *bayrak direğinin* tutulması konusunda yetki verdiği kabul edilir.

- Oyuncunun *caddie'si*, *vuruş* yaparken, *caddie'sinin* bunu yaptığının farkında olmasa bile *bayrak direğini çukurun* içinde, üstünde veya yanında tutuyorsa
- Oyuncu başka herhangi bir kişiden *bayrak direğini* tutmasını isterse ve o kişi de tutarsa, veya
- Oyuncu başka herhangi bir kişinin *bayrak direğini çukurun* içinde, üstünde veya yanında tuttuğunu veya *çukurun* hemen yanında durduğunu görür ve oyuncu o kişiden oradan çekilmesini istemez veya *bayrak direğini çukurda* bırakmasını istemezse

### (2) **Top Bayrak Direğine veya Bayrak Direğini Tutan Kişiye Çarparsa Ne Yapılır.**

Oyuncunun hareket halindeki topu, oyuncunun (1)'e göre çıkarmaya karar verdiği bir *bayrak direğine* veya *bayrak direğinin* başındaki kişiye (veya kişinin tuttuğu herhangi bir şeye) çarparsa, ne olacağı bunun kasıtlı olup olmadığına bağlıdır:

- Top Yanlışlıkla Bayrak Direğine veya Onu Kaldıran veya Tutan Kişiye Çarparsa. Oyuncunun hareket halindeki topu yanlışlıkla *Bayrak Direğine* veya onu kaldıran veya tutan kişiye (veya kişinin elindeki herhangi bir şeye) çarparsa, ceza uygulanmaz ve top durduğu yerden oynanır.
- Top Bayrak Direğini Tutan Kişi Tarafından Kasıtlı Olarak Durdurulur veya Yönünden Saptırılırsa. Eğer top *bayrak direğini* tutan kişi tarafından kasıtlı olarak durdurulur veya yönünden saptırılırsa, Kural 11.2c uygulanır:
  - » Top Nereden Oynanır. Oyuncu topu durduğu yerden oynayamaz ve Kural 11.2c'ye göre kurtulma almak zorundadır.
  - » Ne Zaman Ceza Uygulanır. Eğer topu durduran ya da yönünden saptıran kişi bir oyuncu veya *caddie* ise o oyuncu Kural 11.2'yi ihlal ettiği için **genel ceza** alır.

Bu Kuralın amaçları doğrultusunda, “kasıtlı olarak saptırılmış veya durdurulmuş” ifadesi, Kural 11.2a’dakiyle aynı anlama gelir ve oyuncunun hareket halindeki topunun aşağıdakilere çarpması da buna dahildir.

- Topu saptırmak veya durdurmak için kasıtlı olarak yere yerleştirilmiş veya yerde belirli bir yere bırakılmış, çıkarılmış bir *bayrak direğine*,
- Tutan kişinin kasıtlı olarak *çukurda* çıkarmadığı veya topun yolundan kasıtlı olarak çekilmeyen *bayrak direğine*, veya
- Topun yolundan kasıtlı olarak çekilmeyen *bayrak direğini* tutan veya kaldıran kişiye (veya o kişinin tuttuğu herhangi bir şeye).

### **İstisna — Hareket Halindeki Bir Topu Etkilemek için Kasıtlı Olarak Bayrak Direğinin Hareket Ettirilmesi ile İlgili Kısıtlamalar (Bkz Kural 11.3).**

**Bkz Kural 22.2** (*Dörtlü* oyun türünde, her iki *ortak taraf* adına hareket edebilir ve *ortağın* hareketi oyuncunun hareketi olarak değerlendirilir); **23.5** (*Dört Top* oyun türünde, her iki *ortak taraf* adına hareket edebilir ve *ortağın* oyuncunun topu veya *ekipmanı* ile ilgili hareketi oyuncunun hareketi olarak değerlendirilir).

### **13.2c Top Çukurda Bırakılan Bayrak Direğine Dayalı Olarak Durursa**

Eğer oyuncunun topu *çukurda* bırakılan *bayrak direğine* dayalı olarak durursa:

- Eğer topun herhangi bir kısmı *green* yüzeyinin altında olacak şekilde *çukurdaysa*, topun tamamı yüzeyin altında olmasa bile top *çukura girmiş* sayılır.
- Eğer topun hiçbir yeri *green* yüzeyinin altında olacak şekilde *çukurda* değilse:
  - » Top *çukura* girmemiştir ve durduğu yerden oynanmalıdır.
  - » Eğer *bayrak direği* çıkarılır ve top *hareket ederse* (*çukura* düşer veya *çukurun* dışına yuvarlanırsa), ceza uygulanmaz ve top tekrar *çukurun* ağzında durduğu yere *yerleştirilmek* zorundadır. (Bkz Kural 14.2).

### **Kural 13.2c’yi İhlal Ederek Yanlış Yerden Oynama Cezası: Kural 14.7a’ya göre Genel Ceza.**

*Vuruş sayısı oyununda*, oyuncu Kural 3.3c’nin gerektirdiği şekilde topu *çukura atmazsa* **diskalifiye** olur.



### 13.3 Çukur Kenarında Kalan Top

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

Eğer topun herhangi bir kısmı *çukurun* kenarında sarkar durumda ise:

- Oyuncuya *çukura* ulaşması için makul bir süre tanınır ve sonrasında *çukura* düşüp düşmeyeceğini görmek için 10 saniye tanınır.
- Eğer top bu bekleme süresi içerisinde *çukura* düşerse, oyuncunun topu bir önceki *vuruşu* ile *çukura girdi* sayılır.
- Eğer top bu bekleme süresi içerisinde *çukura* düşmezse:
  - » Top orada durdu sayılır.
  - » Eğer top oynanmadan önce *çukura* düşerse, oyuncunun topu bir önceki *vuruşu* ile *çukura girdi* sayılır, **ama** o *çukurun* skoruna eklenecek şekilde **bir vuruş ceza** alır.

#### 13.3b Eğer Çukur Kenarında Kalan Top Bekleme Süresi Bitmeden Önce Kaldırılır veya Hareket Ettirilirse Ne Yapılır

Eğer *çukur* kenarında kalan top, Kural 13.3a'da belirtilen bekleme süresi dolmadan, *doğal güçler* haricinde bir sebeple kaldırılır veya *hareket ettirilirse*, top durdu sayılır:

- Top *çukurun* ağzına *yerleştirilmek* zorundadır (bkz Kural 14.2), ve
- Kural 13.3a'a belirtilen bekleme süresi o top için artık uygulanmaz. (*Yerleştirilen* top sonrasında *doğal güçler* tarafından *hareket ettirilirse* ne yapılacağı ile ilgili Bkz Kural 9.3.)

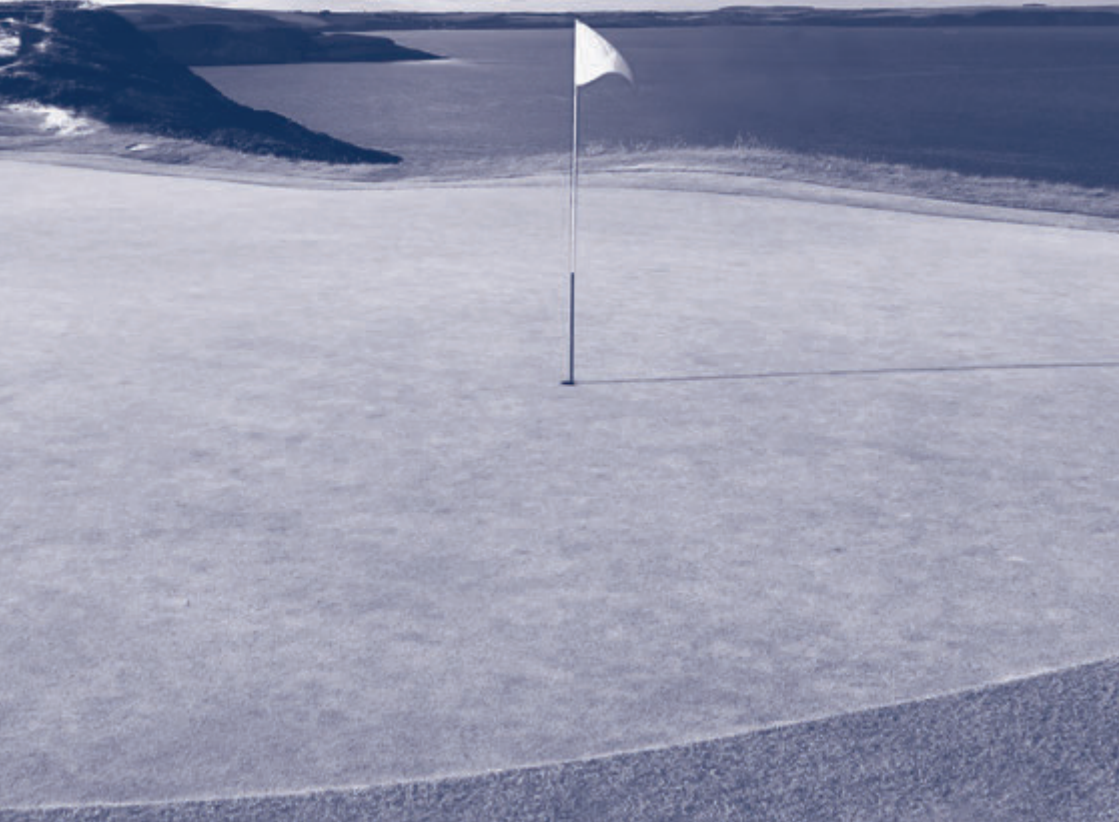
Eğer *maç oyununda rakip* veya *vuruş sayısı oyununda* başka bir oyuncu, bekleme süresi sona ermeden önce kasıtlı olarak oyuncunun topunu kaldırır veya *hareket ettirirse*:

- *Maç oyununda*, oyuncunun topu bir önceki *vuruşu* ile *çukura girdi* sayılır ve Kural 11.2b kapsamında *rakibe* ceza uygulanmaz.
- *Vuruş sayısı oyununda*, topu kaldıran veya *hareket ettiren* oyuncu **genel ceza (iki vuruş ceza)** alır. Top tekrar *çukurun* ağzına *yerleştirilmek* zorundadır (Bkz Kural 14.2).

V

# Topu Kaldırma ve Tekrar Oyuna Sokma

KURAL 14



## KURAL 14

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

### Kuralın Amacı:

Kural 14, duran topun yerinin nasıl işaretlenebileceği, kaldırılıp temizlenebileceği ve doğru yerden oynamak için nasıl tekrar oyuna sokulabileceği konularını kapsar.

- Kaldırılan veya hareket ettirilen topun tekrar yerleştirilmesi gerektiğinde, aynı top orijinal yerine koyulmak zorundadır.
- Cezasız veya cezalı kurtulma alındığında, yeni bir top veya orijinal top belirli kurtulma alanı içerisinde drop edilmek zorundadır.

Top oynanmadan önce bu prosedürlerde yapılan bir hata cezasız olarak düzeltilebilir, fakat oyuncu yanlış yerden oynarsa ceza alır.

### 14.1 Topu İşaretleme, Kaldırma ve Temizleme

Bu Kural, bir oyuncunun duran topunun kasıtlı olarak “kaldırıldığı” durumlar için geçerlidir. Bu, topun elle alınması, döndürülmesi veya kasıtlı olarak bulunduğu yerden *hareket ettirilmesi* dahil olmak üzere herhangi bir şekilde yapılabilir.

#### 14.1a Kaldırılacak ve Yerleştirilecek Bir Topun Yerinin İşaretlenmesi Zorunludur

Bir Kurala göre tekrar orijinal yerine *yerleştirilmesi* gereken topun kaldırılmadan önce, yerinin aşağıdaki şekilde *işaretlenmesi* zorunludur:

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

Eğer topun yeri bir *top markası* ile *işaretlenmişse*, oyuncu topunu tekrar *yerleştirildikten* sonra, vuruşunu yapmadan önce *top markasını* kaldırmak zorundadır.

Oyuncu topun yerini *işaretlemeden* kaldırılır, topun yerini yanlış bir şekilde *işaretler* veya *top markasını* kaldırılmadan *vuruş* yaparsa, **bir vuruş ceza** alır.

Top bir Kurala göre kurtulma almak amacıyla kaldırıldıysa, oyuncu topun yerini *işaretlemek* zorunda değildir.

#### 14.1b Topu Kim Kaldırabilir

Oyuncunun topu Kurallara göre sadece aşağıdaki kişiler tarafından kaldırılabilir:

- Oyuncu veya
- Oyuncunun yetkilendirdiği herhangi bir kişi, **ancak** topun her kaldırılması gerektiğinde yeniden yetki verilmez zorundadır, bir *turne* süresince genel yetkilendirme verilemez.

**İstisna – Caddie'nin Yetkilendirilmeden Oyuncunun Topunu Kaldırabildiği Durumlar:** *Caddie* aşağıdaki durumlarda yetkilendirilmeden oyuncunun topunu kaldırabilir:

- Oyuncunun topu *green'deyken*, veya
- Makul bir sebeple (bir ifade veya hareket sonucu), oyuncunun bir Kural uyarınca kurtulma alacağı sonucuna varılırsa.

Eğer *caddie* izin verilmediği halde topu kaldırır, oyuncu **bir vuruş ceza** alır (Bkz Kural 9.4).

**Bkz Kural 25.2g, 25.4a ve 25.5d** (belirli engelleri olan oyuncular için, Kural 14.1b, bir yardımcının oyuncunun topunu *green'de* yetkilendirme olmadan kaldırmasına izin verecek şekilde değiştirilmiştir).

### 14.1c Topun Temizlenmesi

*Green* üzerinden kaldırılmış top her zaman temizlenebilir (Bkz Kural 13.1b).

Bunun haricinde herhangi bir yerde kaldırılan top aşağıdaki durumlar **hariç**, her zaman temizlenebilir:

- Çatlamış veya Kesilmiş Olup Olmadığına Bakmak için. Temizlenemez (Bkz Kural 4.2c(1)).
- Teşhis Etmek için. Sadece teşhis etmeye yetecek kadar temizlenebilir (Bkz Kural 7.3).
- Oyunda Engellemeye Neden Olduğunda. Temizlenemez (Bkz Kural 15.3b(2)).
- Kurtulma Alınmasına İzin Verilen Bir Durumda Olup Olmadığına Bakmak Amacıyla. Oyuncu bir Kurala göre kurtulma almayacaksa temizlenemez (Bkz Kural 16.4).

Eğer oyuncu bu Kurala göre izin verilmeyen durumlarda topunu temizlerse, **bir vuruş ceza** alır ve top kaldırıldıysa tekrar *yerleştirmek* zorundadır.

**Bkz Kural 22.2** (*Dörtlü* oyun türünde, her iki *ortak taraf* adına hareket edebilir ve *ortağın* hareketi oyuncunun hareketi olarak değerlendirilir); **23.5** (*Dört Top* oyun türünde, her iki *ortak taraf* adına hareket edebilir ve *ortağın* oyuncunun topu veya *ekipmanı* ile ilgili hareketi oyuncunun hareketi olarak değerlendirilir).

## 14.2 Topun Tekrar Yerine Yerleştirilmesi

Topun kaldırıldığı veya *hareket ettirildiği* ve bir Kurala göre bir noktaya *yerleştirilmesi* gerektiği her zaman bu Kural uygulanır.

### 14.2a Orijinal Top Kullanılmalıdır

Bir top *yerleştirilirken* orijinal topun kullanılması zorunludur.

**İstisna – Aşağıdaki durumlarda başka bir top kullanılabilir:**

- Oyuncu kasıtlı olarak topu ulaşılamayacak hale getirmediği sürece orijinal topa birkaç saniye içinde ve makul bir çaba ile ulaşılamıyorsa,
- Orijinal top kesilmiş veya çatlamışsa (Bkz Kural 4.2c),
- Oyun durdurulduktan sonra yeniden başlatılmışsa (Bkz Kural 5.7d), or
- Orijinal topla başka bir oyuncu *yanlış top* olarak oynadıysa (Bkz Kural 6.3c(2)).

### 14.2b Topu Kim Tekrar Yerleştirmelidir ve Nasıl Yerleştirilmelidir

(1) **Topu kim Yerleştirmelidir:** Oyuncunun topu Kurallara göre sadece aşağıdaki kişiler tarafından *yerleştirilebilir*:

- Oyuncu veya
- Topu kaldıran veya *hareket etmesine* sebep olan kişi.

Eğer oyuncu izin verilmeyen birisi tarafından *yerleştirilmiş* top ile oynarsa, oyuncu **bir vuruş ceza** alır.

**Bkz Kural 25.2h, 25.3c ve 25.4a** (belirli engelli oyuncular için kural 14.2b(1) başka bir kişiye toplarını *yerleştirmek* için yetki verecek şekilde değiştirmiştir).

(2) **Top Nasıl Yerleştirilir.** Top gereken noktaya el ile koyularak ve o noktada kalması için serbest bırakılarak *yerleştirilir*.

Eğer oyuncu doğru noktaya yanlış şekilde *yerleştirilmiş* bir top ile oynarsa, **bir vuruş ceza** alır.

### 14.2c Topun Yerleştirileceği Nokta

Topun Kural 14.2d(2) ve 14.2e'ye göre başka bir yere *yerleştirilmesinin* gerektiği ve oyuncunun bir kurala göre kurtulma alması gerektiği durumlar **hariç** top orijinal yerine *yerleştirilir* (eğer bilinmiyorsa tahmin edilir).

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

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

Topun kaldırılması veya *hareket ettirilmesi* sonucu herhangi bir *köksüz cisim* kaldırıldıysa, tekrar *yerleştirilmesi* gerekmez.

Kaldırılmış veya *hareket ettirilmiş* top *yerleştirilmeden* önce, *köksüz cisimlerin* kaldırılması ile ilgili kısıtlamalar için Bkz Kural 15.1a, İstisna 1.

### 14.2d Topun Orijinal Pozisyonu Deđiřtiđinde Nereye Yerleřtirilmelidir

Eđer tekrar *yerleřtirilmesi* gereken, kaldırılmıř veya *hareket ettirilmif* topun *pozisyonu* deđiřmiřse, oyuncu topunu ařađıdaki řekilde *yerleřtirmelidir*.

**(1) Kum İindeki Top.** Top, *bunker* iinde veya *sahada* herhangi bir yerde kumun iinde ise:

- Top orijinal yerine (eđer bilinmiyorsa tahmin edilir) *yerleřtirilirken* (Bkz Kural 14.2c), oyuncu topun orijinal *pozisyonunu* mmkn olduđunca yeniden oluřturmak zorundadır.
- *Pozisyon* yeniden oluřturulurken, top tamamen kum ile kaplanmıřsa, oyuncu topun kk bir kısmını grnr halde bırakabilir.

Eđer oyuncu dođru yerden oynar ama *pozisyonu* yeniden oluřturmama sebebiyle bu Kuralı ihlal ederse, **genel ceza** alır.

**(2) Top Kum Harici Herhangi Bir Yerde.** Top kum haricinde herhangi bir yerde iře, oyuncu topunu orijinal yerine en yakın olan, orijinal *pozisyonuna* en ok benzeyen noktaya ařađıdaki gibi *yerleřtirmelidir*:

- Orijinal yerinden (eđer bilinmiyorsa tahmin edilir) bir *sopa boyu* ierisinde olmalı (Bkz Kural 14.2c),
- *ukura* daha yakın olmamalı, ve
- Nokta ile aynı *saha alanında* olmalıdır.

Eđer oyuncu orijinal *pozisyonun* deđiřtiđini biliyor ancak *pozisyonun* nasıl olduđunu bilmiyorsa, orijinal *pozisyonu* tahmin edip oluřturarak topunu (1) veya (2)'ye uygun olarak *yerleřtirmek* zorundadır.

**İstisna – Oyunun Durdurulmuř ve Topun Kaldırılmıř Olduđu Sre İerisinde Pozisyonun Deđiřmesi Durumu İin Bkz Kural 5.7d.**

### 14.2e Yerleřtirilen Top Orijinal Yerinde Durmuyorsa Ne Yapılır

Eđer oyuncunun *yerleřtirmeye* alıřtıđı top orijinal yerinde durmuyorsa, ikinci bir defa denemek zorundadır.

Eđer top yine o noktada durmazsa, topu duracađı en yakın noktaya *yerleřtirmek* zorundadır. **Ancak** orijinal yerin nerede olduđuna bađlı olarak ařađıdaki sınırlamalar uygulanır:

- Nokta *ukura* daha yakın olamaz.
- Orijinal Nokta Genel Alanda. En yakın nokta *genel alanda* olmalıdır.
- Orijinal Nokta Bunker'da veya Ceza Alanında. En yakın nokta aynı *bunker* ierisinde veya aynı *ceza alanı* ierisinde olmalıdır.
- Orijinal Nokta Green zerinde. En yakın nokta ya *green* zerinde ya da *genel alanda* olmalıdır.

**Kural 14.2'yi İhlal Ederek Yanlıř Yerden Oynama Cezası: Kural 14.7a'ya gre Genel Ceza.**

**Bkz Kural 22.2** (*Dörtlü* oyun türünde, her iki *ortak taraf* adına hareket edebilir ve *ortağın* hareketi oyuncunun hareketi olarak değerlendirilir); **23.5** (*Dört Top* oyun türünde, her iki *ortak taraf* adına hareket edebilir ve *ortağın* oyuncunun topu veya *ekipmanı* ile ilgili hareketi oyuncunun hareketi olarak değerlendirilir).

### 14.3 Kurtulma Alanına Top Drop Edilmesi

Bu Kural, oyuncunun Kural 14.3c(2) kapsamında bir top *drop ederek* kurtulma alması gerektiği durumlar da dahil olmak üzere, bir oyuncunun bir Kural uyarınca kurtulma almak için bir top yerleştirmesi gerektiğinde geçerlidir.

Eğer oyuncu bir topu *drop ederken* veya öncesinde *kurtulma alanını iyileştirirse*, Bkz Kural 8.1.

#### 14.3a Orijinal Top veya Başka Bir Top Kullanılabilir

Oyuncu orijinal topu veya başka bir topu kullanabilir.

Bu, oyuncunun bu Kural kapsamında her top *drop ettiğinde* veya *yerleştirdiğinde* herhangi bir top kullanabileceği anlamına gelir.

#### 14.3b Top Doğru Şekilde Drop Edilmelidir

Oyuncu bir topu doğru şekilde *drop etmelidir*, Bu aşağıdaki (1), (2) ve (3) maddelerde anlatılan koşulların tümünün sağlanması gerektiği anlamına gelir:

**(1) Topu Oyuncu Drop Etmelidir.** Top sadece oyuncu tarafından *drop edilmek* zorundadır. Ne oyuncunun *caddie'si* ne de başka birisi yapamaz.

**Bkz Kural 25.2h, 25.3c ve 25.4a** (belirli engelli oyuncular için, Kural 14.3b(1) oyuncunun diğer herhangi bir kişiye kendi topunu *drop etmek* için genel yetki vermesine izin verecek şekilde değiştirilmiştir.)

**(2) Top Diz Hizasından Doğrudan Aşağı Doğru Oyuncuya veya Ekipmanına Çarpmayacak Şekilde Drop Edilmek Zorundadır.** Oyuncu topu diz hizasından, aşağıdaki koşulları sağlayacak şekilde bırakmalıdır:

- Atmadan, döndürmeden ya da yuvarlamadan veya topun duracağı yeri etkileyebilecek herhangi bir hareket yapmadan doğrudan aşağı bırakmalıdır.
- Top yere çarpmadan önce oyuncunun vücudunun herhangi bir yerine veya *ekipmanına* temas etmemelidir.

“Diz Yüksekliği” oyuncu ayakta dururken diz seviyesi anlamına gelir.

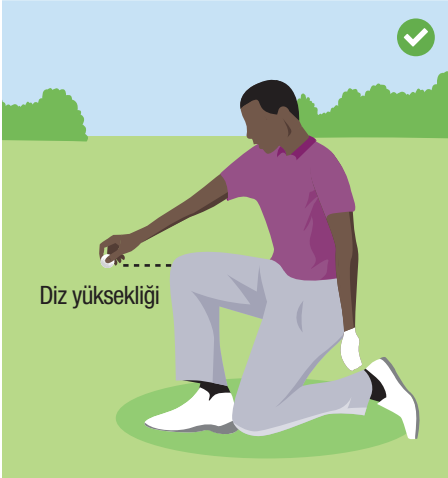
**Bkz Kural 25.6b** (belirli engelli oyuncular için Kural 14.3b(2)'nin uygulanmasına ilişkin yönlendirmeler için).

### ŞEKİL 14.3b: DİZ YÜKSEKLİĞİNDEN DROP ALMAK

İzin verilir



İzin verilmez



Bir top diz yüksekliğinden direkt aşağı doğru drop edilmelidir. “Diz yüksekliği” oyuncu ayakta durur vaziyetteyken dizinin yüksekliğini ifade eder. Ancak oyuncu top drop ederken ayakta durmak zorunda değildir.



**(3) Top Kurtulma Alanı İçerisine (veya çizgi üzerine) Drop Edilmelidir.** Top *kurtulma alanı* içerisine *drop edilmelidir*. Oyuncu topu *drop ederken*, *kurtulma alanının* herhangi bir tarafında veya dışında durabilir. **Ancak** çizgi üzerinde geri giderek *kurtulma* alırken (Bkz Kural 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b ve 19.3b), top ilgili Kurala göre izin verilen çizgi üzerinde bir yere *drop edilmek* zorundadır ve topun *drop edildiği* nokta bir *kurtulma alanı* oluşturur.

**(4) Top Yanlış Şekilde Drop Edilirse Ne Yapılır.** Eğer top (1), (2) ve (3)'de belirtilen şartlardan biri veya birkaçı ihlal edilerek yanlış şekilde *drop edilirse*:

- Oyuncu tekrar doğru şekilde bir top *drop etmelidir* ve oyuncunun bunu kaç kere tekrarlayabileceği ile ilgili bir sınırlama yoktur.
- Yanlış şekilde *drop edilmiş* bir top, Kural 14.3c(2)'ye göre topun yerleştirilmesi için gereken iki kere *drop* prosedüründen sayılmaz.

Eğer oyuncu tekrar *drop etmez* ve bunun yerine yanlış *drop edilmiş* topu durduğu yerden oynarsa:

- Eğer top *kurtulma alanı* içerisinden oynandıysa, Oyuncu **bir vuruş ceza** alır (ama Kural 14.7a'ya göre *yanlış yerden* oynamamıştır).
- Ancak top *kurtulma alanı* dışından veya *drop edilmesi* gerektiği halde yerleştirilerek (nereden oynandığı fark etmez) oynandıysa, oyuncu **genel ceza** alır.

### **14.3c Doğru Şekilde Drop Edilmiş Top Kurtulma Alanı İçerisinde Durmalıdır**

Bu Kural sadece top Kural 14.3b'ye göre doğru şekilde *drop edildiğinde* uygulanır.

**(1) Oyuncunun Doğru Şekilde Drop Ettiği Top Kurtulma Alanı İçerisinde Durduktan Sonra Kurtulma İşlemi Tamamlamış Olur.** Top *kurtulma alanı* içerisinde durmalıdır.

Topun yere çarptıktan sonra, durmadan önce herhangi bir kişiye (oyuncu dahil), *ekipmana* veya diğer *dış etkenlere* temas edip etmediği önemli değildir:

- Eğer top *kurtulma alanı* içerisinde durduysa, oyuncu *kurtulma işlemi* tamamlamıştır ve topu durduğu yerden oynamak zorundadır.
- Eğer top *kurtulma alanı* dışında durduysa, oyuncu Kural 14.3c(2)'de anlatılan prosedürleri uygulamak zorundadır.

Her iki durumda da, doğru şekilde *drop edilen* top, durmadan önce, yanlışlıkla herhangi bir kişiye (oyuncu dahil), *ekipmana* veya başka bir *dış etkene* çarparsa hiçbir oyuncuya ceza uygulanmaz.

**İstisna – Doğru Şekilde Drop Edilen Top Herhangi Biri Tarafından Kasıtlı Olarak Durdurulduysa veya Yönünden Saptırıldıysa:** *Drop edilen* topun herhangi birisi tarafından, kasıtlı olarak yönünden saptırıldığında veya durdurulduğunda ne yapılması gerektiği ile ilgili, Bkz Kural 14.3d.

(2) **Doğru Şekilde Drop Edilen Top Kurtulma Alanı Dışında Durursa Ne Yapılır.** Eğer top *kurtulma alanı* dışında durduysa, oyuncu ikinci kez doğru şekilde bir top *drop etmek* zorundadır.

Eğer o top da *kurtulma alanı* dışında durursa, oyuncu Kural 14.2b(2) ve 14.2e'de belirtilen prosedürler uyarınca bir top yerleştirerek kurtulma işlemini tamamlamak zorundadır:

- Oyuncu ikinci kez *drop ettiğinde* topun yere ilk temas ettiği noktaya bir top yerleştirmek zorundadır.
- Eğer yerleştirilen top o noktada durmuyorsa, oyuncu ikinci kez o noktaya bir top yerleştirmek zorundadır.
- Eğer ikinci kez yerleştirilen top da o noktada durmazsa, oyuncu Kural 14.2e'deki kısıtlamalara uyararak, topun duracağı, en yakın yere topu yerleştirmek zorundadır. Bu durum topun *kurtulma alanı* dışına yerleştirilmesi ile sonuçlanabilir.

### ŞEKİL #1 14.3c: TOP KURTULMA ALANI İÇERİSİNE DROP EDİLMELİDİR VE BU ALAN İÇERİSİNDE DURMALIDIR



Top Kural 14.3b'ye göre doğru drop edilmiş ve kurtulma alanı içerisinde durmuştur. Drop prosedürü tamamlanmıştır.

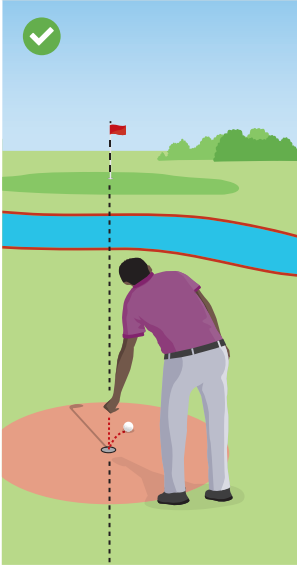


Top Kural 14.3b'ye göre doğru drop edilmiş ancak kurtulma alanı dışında durmuştur. Bu sebeple top tekrar drop edilmelidir.

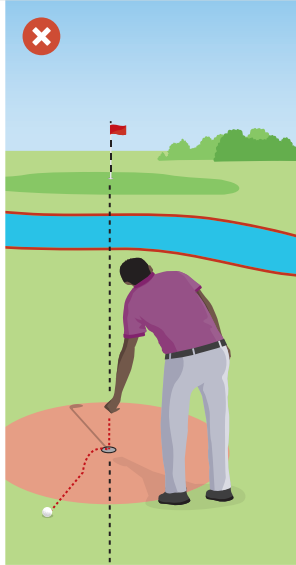


Top kurtulma alanı dışına drop edildiği için yanlış şekilde drop edilmiştir. Top tekrar doğru şekilde drop edilmelidir.

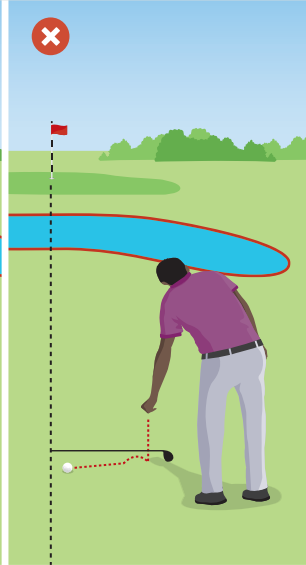
## ŞEKİL #2 14.3C: ÇİZGİ ÜZERİNDE GERİ GİDEREK KURTULMA ALINIRKEN DROP ETME



Top drop edildiğinde yere ilk temas ettiği nokta, bu noktadan her yöne doğru bir sopa boyu genişlikte bir kurtulma alanı oluşturur. Top Kural 14.3b'ye göre doğru şekilde drop edilmiş ve kurtulma alanı içerisinde durmuştur, kurtulma prosedürü tamamlanmıştır.



Top Kural 14.3b'ye göre doğru şekilde drop edilmiş ancak kurtulma alanı dışındadır. Bu sebeple top ikinci kez doğru şekilde drop edilmek zorundadır.



Top çizgi üzerine drop edilmediği için yanlış şekilde drop edilmiştir ve bu sebeple tekrar doğru şekilde drop edilmek zorundadır.

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

Bu Kural uyarınca, *drop edilmiş* bir top aşağıdaki durumlarda kasıtlı olarak yönünden saptırılmış veya durdurulmuştur:

- Bir kişi top yere çarptıktan sonra kasıtlı olarak topa dokunursa veya
- Hareket halindeki topun, oyuncu tarafından, topu yönünden saptırmak veya durdurmak amacıyla kasıtlı olarak yerleştirilen ekipman, nesne veya kişiye (oyuncu veya caddie dahil) çarparsa

Doğru şekilde *drop edilen* bir top, henüz durmadan önce, herhangi birisi tarafından kasıtlı olarak yönünden saptırılır veya durdurulursa (*kurtulma alanı* içinde veya dışında):

- Oyuncu, Kural 14.3b'deki prosedürü kullanarak tekrar bir top *drop etmelidir*. (kasıtlı olarak yönünden saptırılan veya durdurulan top, Kural 14.3c(2)'ye göre, topun yerleştirilmesi için gerekli olan iki kere *drop* prosedüründen sayılmaz).
- Eğer top herhangi bir oyuncu veya *caddie* tarafından kasıtlı olarak yönünden saptırılır veya durdurulursa, oyuncu **genel ceza** alır.

#### **İstisna – Topun Kurtulma Alanında Durma İhtimali Kalmadığı Durumlarda:**

*Kurtulma alanı* içinde durma ihtimali olmadığına, doğru şekilde *drop edilmiş* bir top kasıtlı olarak yönünden saptırılır veya durdurulursa (*kurtulma alanı* içinde veya dışında):

- Hiçbir oyuncuya ceza uygulanmaz ve
- *Drop edilen* top *kurtulma alanı* dışında durduğu varsayılır ve Kural 14.3c(2) uyarınca topun yerleştirilmesinden önce yapılması gereken iki *drop* zorunluluğundan birisi olarak sayılır.

**Kural 14.3'ü İhlal Ederek Yanlış Yerden Oynama veya Drop edilmesi gerekirken yerleştirilen top ile oynama Cezası: Kural 14.7a'ya göre Genel Ceza.**

**Bkz Kural 22.2** (*Dörtlü* oyun türünde, her iki *ortak taraf* adına hareket edebilir ve *ortağın* hareketi oyuncunun hareketi olarak değerlendirilir); **23.5** (*Dört Top* oyun türünde, her iki *ortak taraf* adına hareket edebilir ve *ortağın* oyuncunun topu veya *ekipmanı* ile ilgili hareketi oyuncunun hareketi olarak değerlendirilir).

## 14.4 Oyuncunun Orijinal Topu Oyun Dışı Kaldıktan Sonra Top Ne Zaman Tekrar Oyuna Girer

Oyuncunun *oyundaki* topu *sahadan* kaldırıldığında veya *kaybolduğunda* ya da *sınır dışına* gittiğinde, top artık *oyunda* değildir.

Oyuncunun sadece aşağıdaki durumlarda bir *oyundaki* topu olur:

- Oyuncu *başlama alanından*, orijinal topu veya herhangi başka bir topu oynadığında veya
- Topun oyunda olması amacıyla *sahaya* orijinal topu veya herhangi başka bir topu *yerleştirdiğinde* veya *drop ettiğinde*.

Eğer bir top, herhangi bir şekilde, *oyunda* olması amacıyla *sahaya* döndürülürse, top aşağıdaki durumlarda dahi *oyundadır*:

- Kurallarca izin verilmediği halde, orijinal top yerine *oyuna sokulduysa* veya
- (1) *Yanlış yere*, (2) yanlış bir şekilde veya (3) uygulanmaması gereken bir prosedür kullanarak *yerleştirildiyse* veya *drop edildiyse*.

Yeniden *yerleştirilen* top, yerini işaretleyen *top markası* kaldırılmamış olsa dahi *oyundadır*.

## 14.5 Oyuna Yeni Top Sokarken, Yerleřtirirken, Drop Ederken Yapılan Hatanın Düzeltilmesi

### 14.5a Top Oynanmadan Önce Oyuncu Hatasını Düzeltebilir

Bir oyuncu, Kurallara göre izin verilmediđi halde orijinal topun yerine başka bir topu *oyuna soktuđunda* veya oyuncunun *oyundaki* topu (1) yanlış bir şekilde, (2) *yanlış bir yere* veya (3) uygulanmaması gereken bir prosedür kullanılarak yerleřtirildiđinde veya *drop edildiđinde*:

- Oyuncu hatasını cezasız olarak düzeltebilir.
- **Ancak** bu sadece top oynanmadan önce yapılabilir.

### 14.5b Oyuncunun Kurtulma Alırken Yaptığı Hatayı Düzeltirken Farklı Bir Kural veya Kurtulma Seçeneđini Uygulayabileceđi Durumlar

Kurtulma alırken yapılan bir hata düzeltilirken, farklı bir Kural veya kurtulma seçeneđini kullanıp kullanamayacağı hatanın türüne bađlıdır:

#### (1) Top Oyuna Doğru Bir Kurala Göre Sokulduysa ve Doğru Yere Drop Edildiyse ya da Yerleřtirildiyse, Ancak Kurala Göre Tekrar Drop Edilmesi veya Yerleřtirilmesi Gerekliyorsa.

- Bu hata düzeltilirken oyuncu, aynı Kural ve kurtulma seçeneđini kullanarak kurtulma almak zorundadır.
- Örneđin, oynanamaz ilan edilmiş bir top için kurtulma alırken, oyuncu yana doğru kurtulma seçeneđini (Kural 19.2c) kullanmışsa ve top doğru *kurtulma alanına drop edildiyse* ancak (1) Yanlış şekilde *drop edildiysse* (Bkz Kural 14.3b) veya *kurtulma alanı* dışında durduysa (Bkz Kural 14.3c), oyuncu hatasını düzeltirken Kural 19.2'ye göre ve aynı kurtulma seçeneđini (Kural 19.2c'ye göre yana doğru kurtulma) kullanmak zorundadır.

#### (2) Top Oyuna Doğru Bir Kurala Göre Sokulduysa ancak Yanlış Yere Drop Edildiyse veya Yerleřtirildiyse.

- Bu hata düzeltilirken oyuncu, aynı Kurala göre kurtulma almak zorundadır ancak aynı Kural seçeneklerinden, durumuna uygun olan herhangi birisini kullanabilir.
- Örneđin, oynanamaz ilan edilmiş bir top için kurtulma alırken, oyuncu yana doğru kurtulma seçeneđini (Kural 19.2c) kullanmış ve topu yanlışlıkla *kurtulma alanı* dışına *drop etmişse*, hatasını düzeltirken oyuncu Kural 19.2'ye göre kurtulma almak zorundadır ancak bu Kuralın herhangi bir seçeneđini kullanabilir.

#### (3) Top Oyuna Uygulanamayacak Bir Kurala Göre Sokulduysa.

- Bu hata düzeltilirken oyuncu, durumuna uygun olan herhangi bir Kuralı uygulayabilir.

- Örneğin, oyuncu yanlışlıkla *ceza alanında* olan topu için oynanamaz top kuralına göre kurtulma alırsa (Kural 19.1'e göre alınamaz), oyuncu hatasını ya Kural 9.4 uyarınca topu tekrar yerine *yerleştirerek* (kaldırmışsa), ya da Kural 17'ye göre, bu Kuralın seçenekleri durumuna uygun olan herhangi birini kullanarak düzeltilebilir.

### 14.5 c Orijinal Topla İlgili Hata Sonrası Yapılan Eylemlerle İlgili Ceza Uygulanmaz

Bir oyuncu Kural 14.5a uyarınca bir hatayı düzelttiğinde, hatadan sonra yapılan ve yalnızca orijinal topla ilgili olan, örneğin yanlışlıkla *hareket etmesine* neden olması (Bkz. Kural 9.4b) veya *vuruşu etkileyen koşulların iyileştirilmesi* (Bkz. Kural 8.1a) gibi eylemler için ceza uygulanmaz.

**Ancak** aynı eylemler, hatayı düzeltmek için *oyuna* sokulan top için de bir ceza olacaksa (örneğin, bu eylemler şu anda *oyunda* olan topun *vuruşunu etkileyen koşulları iyileştirdiyse*), ceza o anda *oyunda* olan topa uygulanır.

**İstisna – Drop Edilen Topun Kasıtlı Olarak Yönünden Saptırılması veya Durdurulması:** *Vuruş sayısı oyununda*, bir oyuncu Kural 14.3d uyarınca, *drop edilen* topu kasıtlı olarak yönünden saptırdığı veya durdurduğu için *genel ceza* alırsa, oyuncu Kural 14.3b'deki prosedürlere göre yeniden bir top *drop etse* bile ceza uygulanır.

### 14.6 Bir Sonraki Vuruşun Bir Önceki Vuruşun Yapıldığı Yerden Yapılması

Bu Kural, bir Kurala göre, bir sonraki *vuruşun* bir önceki *vuruşun* yapıldığı yerden yapılmak zorunda olduğu veya yapılmasına izin verildiği durumlarda uygulanır. (*Vuruş ve mesafe* Kuralının uygulandığı veya iptal edilen veya sayılmayan bir *vuruş* sonrası aynı yerden oynanması gerekmesi gibi)

- Oyuncunun bir topu nasıl *oyuna* sokacağı son *vuruşun* yapıldığı *saha alanına* bağlıdır.
- Bu durumların her birisinde oyuncu orijinal topu veya herhangi başka bir topu kullanabilir.

#### 14.6a Bir Önceki Vuruş Başlama Alanından Yapıldıysa

Orijinal top veya herhangi başka bir top, Kural 6.2b uyarınca *başlama alanı* içerisinde herhangi bir yerden oynanmak zorundadır. (top tee üzerine konulabilir).

#### 14.6b Bir Önceki Vuruş Genel Alandan, Ceza Alanından veya Bunker'dan Yapıldıysa

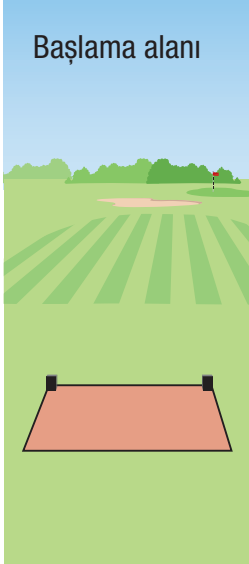

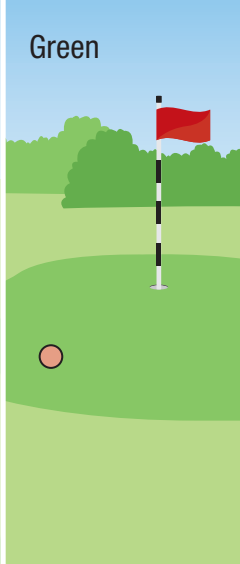
Orijinal top veya herhangi başka bir top aşağıda tanımlanmış *kurtulma alanına drop edilmek* zorundadır (Bkz Kural 14.3):

- Referans Noktası: Bir önceki vuruşun yapıldığı nokta (eğer bilinmiyorsa tahmin edilir).

- Referans Noktasından Ölçülen Kurtulma Alanının Boyutu: Bir *sopa boyu* **ancak** aşağıdaki kısıtlamalarla:
- Kurtulma Alanının Yeri İle İlgili Kısıtlamalar:
  - » Referans noktası ile aynı *saha alanı* içinde olmalı ve
  - » *Çukura* referans noktasından daha yakın olmamalıdır.

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

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

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

### 14.6c Bir Önceki Vuruş Green'den Yapıldıysa

Orijinal top veya herhangi başka bir top, Kural 14.2b(2) ve Kural 14.2e'de belirtilen prosedürler uygulanarak bir önceki *vuruşun* yapıldığı noktaya *yerleştirilmek* zorundadır. (eğer bilinmiyorsa tahmin edilir) (Bkz Kural 14.2).

**Kural 14.6'yı İhlal Ederek Yanlış Yerden Oynama Cezası: Kural 14.7a'ya göre Genel Ceza.**

## 14.7 Yanlış Yerden Oynama

### 14.7a Topun Oynanması Gereken yer

Çukur oynanmaya başladıktan sonra:

- Bir oyuncu her *vuruşunu*, Kurallarca başka bir yerden oynamanın zorunlu olduğu veya izin verdiği durumlar **hariç**, topun durduğu yerden yapmalıdır. (Bkz Kural 9.1).
- Bir oyuncu *oyundaki* topunu *yanlış yerden* oynayamaz.

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

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

**(1) Oyuncu Çukuru Yanlış Yerden Oynadığı Topla Çukuru Tamamlamaya veya Doğru Yerden Oynayarak Hatasını Düzeltmek Oynamaya Karar Vermelidir.** Bundan sonra oyuncunun yapması gereken bunun *ciddi ihlal* olup olmamasına – oyuncunun *yanlış yerden* oynayarak belirgin bir avantaj sağlayıp sağlamadığına bağlıdır:

- Ciddi İhlal Değil. Oyuncu, hatasını düzeltmeden, çukuru *yanlış yerden* oynadığı top ile oynamak zorundadır.
- Ciddi İhlal.
  - » Oyuncu Kurallar uyarınca doğru yerden oynayacağı bir top ile tamamlamak zorundadır.
  - » Eğer oyuncu başka bir çukuru oynamaya başlamak için bir *vuruş* yapmadan veya *turun* son çukurunda ise, *skor kartını* teslim etmeden önce hatasını düzeltmezse **diskalifiye** olur.
- İhlalin Ciddi Olup Olmadığı Konusunda Belirsizlik Varsa Ne Yapılır. Oyuncu çukuru hem *yanlış yerden* oynadığı top ile hem de Kurallara göre doğru yerden oynayacağı ikinci bir top ile tamamlamalıdır.



(2) **İki Top Oynayan Oyuncu Durumu Komiteye Bildirmek Zorundadır.** Eğer oyuncu *yanlış yerden* oynayarak *ciddi ihlal* yapıp yapmadığı konusunda kararsızsa ve hatasını düzeltmek için ikinci bir top oynamaya karar verirse:

- Oyuncu *skor kartını* teslim etmeden önce olan olayları *Komiteye* rapor etmelidir.
- Bu durum oyuncu her iki top ile de aynı skoru yapmış olduğunu düşünüyorsa veya ikinci bir topla oynamaya karar verdikten sonra her iki topla oyunu tamamlamasa dahi geçerlidir.

Eğer oyuncu olan olayları *Komiteye* rapor etmezse **diskalifiye** olur.

(3) **Oyuncu İki Top Oynadığında, Oyuncunun Çukur Skoruna Komite Karar Verir.**

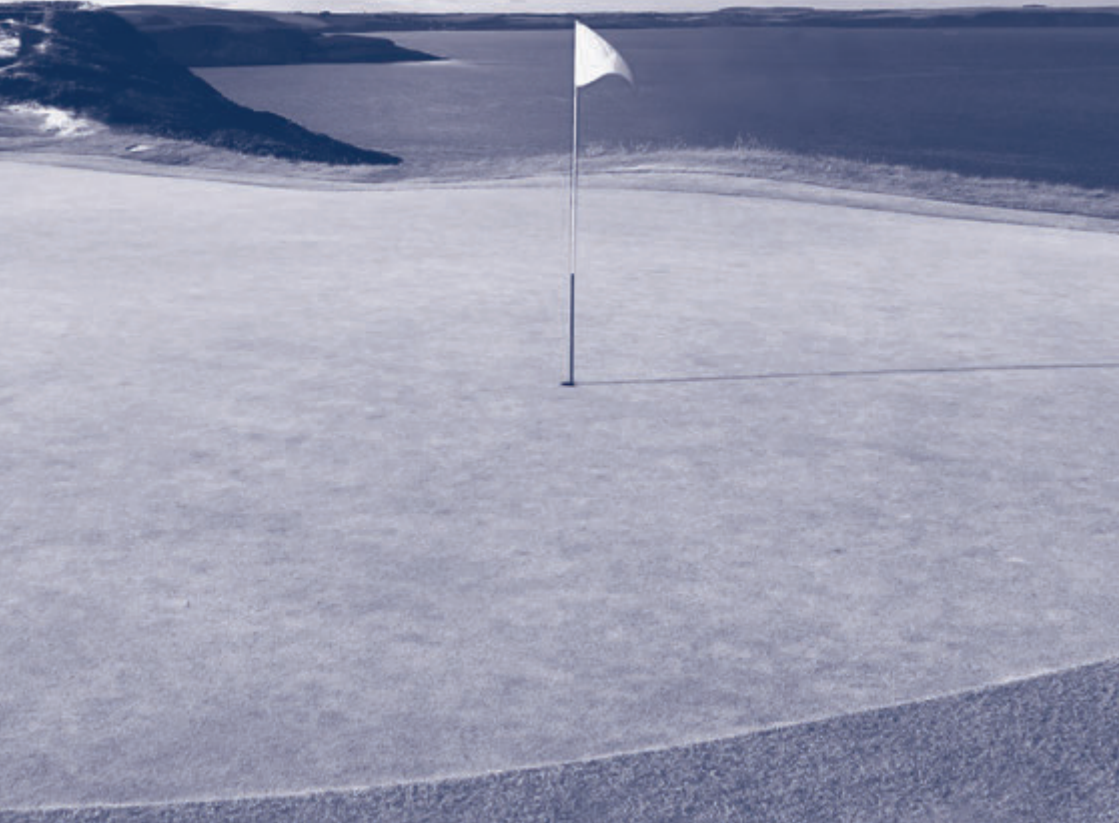
Oyuncunun çukur skoru *Komitenin* orijinal topun *yanlış yerden* oynanmasının *ciddi ihlal* olup olmadığına karar vermesine bağlıdır.

- Ciddi İhlal Değil.
  - » *Yanlış yerden* oynanan top ile yapılan skor geçerlidir ve oyuncu **Kural 14.7a'ya göre genel ceza alır.** (Bu, o top ile yaptığı skora **iki ceza vuruşu** eklenmesi anlamına gelir).
  - » Diğer top ile yapılan tüm vuruşlar (yapılan vuruşlar ve o topun oynanmasından kaynaklı ceza vuruşları dahil) sayılmaz.
- Ciddi İhlal.
  - » *Yanlış yerden* oynama hatasını düzeltmek için oynanan top ile yapılan skor geçerlidir ve oyuncu **Kural 14.7a'ya göre genel ceza alır.** (Bu, o top ile yaptığı skora **iki ceza vuruşu** eklenmesi anlamına gelir).
  - » *Yanlış yerden* oynanan orijinal top ile yapılan vuruşlar (yapılan vuruşlar ve o topun oynanmasından kaynaklı ceza vuruşları dahil) sayılmaz.
  - » Eğer hatayı düzeltmek için oynanan top da *yanlış yerden* oynandıysa:
    - Eğer *Komite* bunun ciddi ihlal olmadığına karar verirse, oyuncu **Kural 14.7a'ya göre genel ceza (ilave iki vuruş ceza)**, yani oyuncunun o topla yaptığı skora **toplamlam dört vuruş ceza** (iki ceza orijinal topu *yanlış yerden* oynadığı için ve iki ceza başka topu *yanlış yerden* oynadığı için) ilave edilir.
    - Eğer *Komite* bunun *ciddi ihlal* olduğuna karar verirse oyuncu **diskalifiye** olur.

VI

# Cezasız Kurtulma

## KURALLAR 15-16



# RULE 15

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

### Kuralın Amacı:

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

- Sabit olmayan bu doğal ve yapay nesnelere sahada oynarken verilen mücadelenin bir parçası olarak kabul edilmez ve bu nesnelere oyuna engel oluyorsa normal olarak bunlar kaldırılabilir.
- Ancak oyuncu topu green dışındayken topunun yakınındaki köksüz cisimleri hareket ettiren dikkatli olmalıdır çünkü köksüz cisimlerin hareket ettirilmesi esnasında topunun hareket etmesine neden olursa ceza alır.

## 15.1 Köksüz Cisimler

### 15.1a Köksüz Cisimlerin Kaldırılması

Bir oyuncu, bir köksüz cisim, *sahanın* herhangi bir yerinde veya saha dışında herhangi bir şekilde (elle, ayakla veya bir sopa ya da *ekipman* kullanarak, başkalarından yardım alarak veya köksüz cisimin bir kısmını kırarak) kaldırabilir.

**Ancak** bunun iki **istisnası** vardır:

**İstisna 1 – Köksüz Cisimi Topun Tekrar Yerleştirileceği Yerden Kaldırmak:** *Green* dışında herhangi bir yerde, kaldırılmış veya hareket ettirilmiş bir topu tekrar yerine yerleştirmeden önce:

- Bir oyuncu, top kaldırılmadan veya hareket ettirilmeden önce, hareket ettirilmesi halinde topun hareket etmesine sebep olabilecek bir köksüz cisimi kasıtlı olarak kaldıramaz.
- Oyuncu bunu yaparsa **bir vuruş ceza** alır **ama** kaldırılan köksüz cisimin eski yerine yerleştirilmesine gerek yoktur.

Bu istisna hem tur esnasında hem de oyunun Kural 5.7a'ya göre durdurulduğu sürede uygulanır. Top kaldırılmadan veya hareket ettirilmeden önce orada olmayan veya bir topun yerinin işaretlenmesi ya da bir topun kaldırılması, hareket ettirilmesi veya yerleştirilmesi veya topun hareket etmesine neden olunması sebebiyle kaldırılan bir köksüz cisime uygulanmaz.

**İstisna 2 – Hareket Halindeki Topu Etkilemek Amacıyla Kasıtlı Olarak Köksüz Cisimlerin Kaldırılması ile İlgili Kısıtlamalar (Bkz Kural 11.3).**

### 15.1b Köksüz Cismin Kaldırılması Sırasında Topun Hareket Etmesi

Eğer bir oyuncunun köksüz cisimi kaldırması topunun hareket etmesine sebep olursa:

- Top orijinal yerine (bilinmiyorsa tahmin edilir) yerleştirilir. (Bkz Kural 14.2).
- Eğer hareket eden top *green* (Bkz Kural 13.1d) veya *başlama alanı* (Bkz Kural 6.2b(6)) dışında bir yerdeyse, oyuncu Kural 9.4b uyarınca **bir vuruş ceza alır**. Kural 7.4'ün uygulandığı durumlar (arama sırasında hareket eden top için ceza yoktur) veya Kural 9.4b'deki başka bir istisnanın geçerli olduğu durumlar **hariçtir**.

**Kural 15.1'i ihlal ederek Yanlış Top ile Oynama Cezası: Kural 14.7a'ya göre Genel Ceza.**

## 15.2 Sabit Olmayan Engeller

Bu Kural, *sabit olmayan engel* tanımına uyan yapay nesnelere alınabilecek cezasız kurtulmayı kapsar.

*Sabit engellerden* (Kural 16.1'e göre farklı bir cezasız kurtulma alınabilir), sınır cisimlerinden veya *sahanın* ayrılmaz parçası ilan edilmiş nesnelere (cezasız kurtulma alınamaz) kurtulma sağlamaz.

### 15.2 a Sabit Olmayan Engelden Kurtulma

**(1) Sabit Olmayan Engelin Kaldırılması.** Bir oyuncu, sabit olmayan bir engeli *sahanın* herhangi bir yerinde veya saha dışında istediği gibi cezasız olarak kaldırabilir.

**Ancak** Bunun iki **istisnası** vardır:

**İstisna 1 – Top Başlama Alanından Oynanırken Başlama Alanı İşaretleri Kaldırılmaz (Bkz Kural 6.2b(4) ve 8.1a(1)).**

**İstisna 2 – Hareket Halindeki Topu Etkilemek Amacıyla Kasıtlı Olarak Sabit Olmayan Cismin Kaldırılması İle İlgili Kısıtlamalar (Bkz Kural 11.3).**

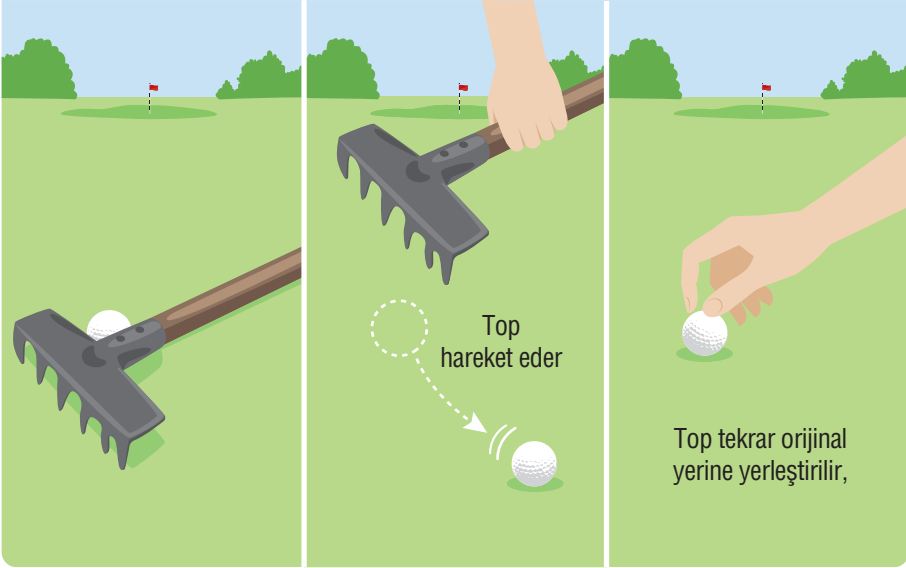
Eğer bir oyuncunun topu, *sabit olmayan engelin* kaldırılması esnasında hareket ederse:

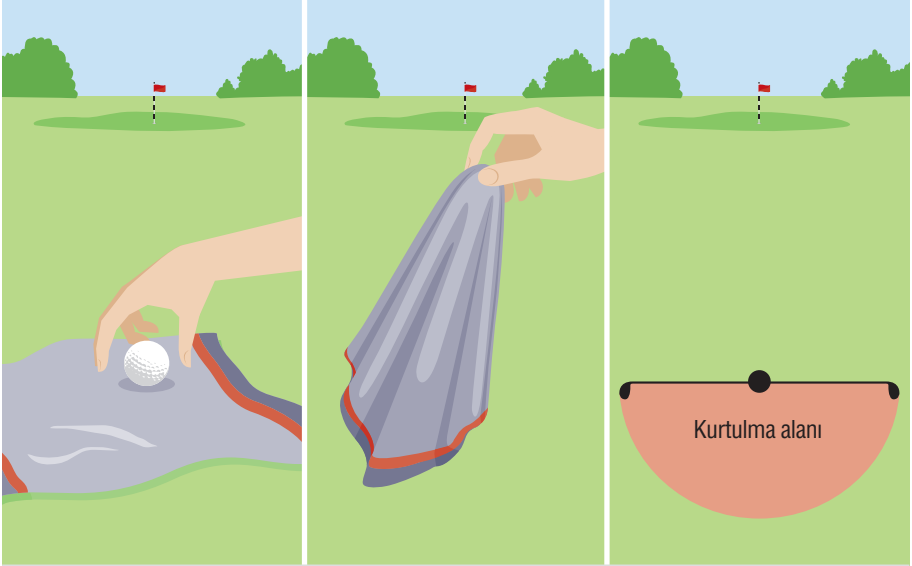
- Cezası yoktur ve,
- Top orijinal yerine (bilinmiyorsa tahmin edilir) yerleştirilir. (Bkz Kural 14.2).

(2) **Topun Green Dışında Herhangi Bir Yerde, Sabit Olmayan Bir Engel İçinde veya Üzerinde Kaldığı Durumlar.** Oyuncu topunu kaldırıp, *sabit olmayan engeli* oradan aldıktan sonra aşağıda tanımlanan *kurtulma alanına* orijinal topu veya herhangi bir topu *drop ederek* cezasız kurtulma alabilir (Bkz Kural 14.3):

- **Referans Noktası:** Topun *sabit olmayan engel* üzerinde veya içinde durduğu noktanın tam altı.
- **Referans Noktasından Ölçülen Kurtulma Alanı Boyutu:** Bir *sopa boyu* ancak aşağıdaki kısıtlamalarla:
- **Kurtulma Alanının Yeri İle İlgili Kısıtlamalar:**
  - » Referans noktası ile aynı saha alanı içinde olmalı ve
  - » Çukura referans noktasından daha yakın olmamalıdır.

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



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

- Top, saha üzerinde herhangi bir yerde sabit olmayan bir engel içinde veya üzerinde durduğunda (bir havlu gibi), top kaldırılıp, sabit olmayan engel oradan alındıktan sonra topun green'de olması durumu hariç(bu durumda yerleştirilir), bir top drop ederek cezasız kurtulma alınabilir.
- Referans noktası topun sabit olmayan engel üzerinde veya içinde durduğu noktanın tam altıdır
- Kurtulma alanı, referans noktasından çukura daha yakın olmayan bir sopa boyu alandır ve referans noktası ile aynı saha alanında olmak zorundadır.

**(3) Topun Green'de Sabit Olmayan Bir Engel İçinde veya Üzerinde Kaldığı Durumlar.** Oyuncu aşağıdaki şekilde cezasız kurtulma alabilir:

- Topu kaldırıp, *sabit olmayan engeli* oradan alır ve
- Kural 14.2b(2) ve 14.2e'de belirtilen, topun yerleştirilmesi ile ilgili prosedürleri kullanarak, Orijinal topu veya herhangi başka bir topu, topun *sabit olmayan engel* içinde veya üzerinde durduğu noktanın tam altındaki tahmini noktaya yerleştirir.

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

Eğer bir oyuncunun topu bulunamıyor ve topun *sahada* sabit olmayan bir engel içinde durduğu *biliniyor veya göreceli olarak kesin* ise *vuruş ve mesafe* kuralını uygulamak yerine aşağıdaki kurtulma seçeneğini kullanabilir:

- Oyuncu, topun *sahadaki sabit olmayan engel*in sınırını geçtiği noktanın tam altındaki tahmini noktayı referans noktası olarak kullanarak Kural 15.2a(2) veya 15.2a(3)'e göre cezasız kurtulma alabilir.
- Oyuncu kurtulma almak için bu şekilde bir top oyuna soktuktan sonra:
  - » Orijinal top artık oyunda değildir ve oynanamaz,
  - » *Sahada* üç dakikalık arama süresi içerisinde *sahada* bulunsa dahi bu durum geçerlidir. (Bkz Kural 6.3b).

**Ancak** topun bir *sabit olmayan engel* içinde veya üzerinde kaybolduğu bilinmiyor veya göreceli olarak kesin değilse ve top kaybolmuşsa, oyuncu Kural 18.2'ye göre *vuruş ve mesafe* kuralını uygulamak zorundadır.

**Kural 15.2'yi İhlal Ederek Yanlış Yerden Oynama Cezası: Kural 14.7a'ya göre Genel Ceza.**

### 15.3 Top veya Top Markası Oyuna Destek veya Engel Oluyor

#### 15.3a Green Üzerindeki Top Oyuna destek Oluyor

Kural 15.3a sadece *green* üzerinde duran bir top için geçerlidir, *sahada* başka bir yerde duran top için uygulanmaz..

Eğer oyuncu *greende* duran bir topun, herhangi birisinin oyununa destek olabileceğini düşünüyorsa (çukurun arkasında topu durdurabilecek bir yerde olması gibi), oyuncu:

- Kendi topuysa, Kural 13.1b'ye göre topunun yerini işaretleyip kaldırabilir veya top başka bir oyuncunun topu ise topun yerini işaretletip kaldırtabilir (Bkz Kural 14.1).
- Kaldırılan top orijinal yerine yerleştirilmek zorundadır (Bkz Kural 14.2).

Sadece *vuruş sayısı oyununda*:

- Topu kaldırması gereken oyuncu önce oynamayı tercih edebilir ve
- Eğer iki veya daha fazla oyuncu oyuncuya yardımcı olması için topu yerinde bırakmak konusunda anlaşır ve sonrasında oyuncu destek olan top yerinde bırakılmış haldeyken *vuruş* yaparsa, anlaşma yapan tüm oyuncular **genel ceza (iki vuruş ceza)** alır.

**Bkz Komite Prosedürleri, Bölüm 5J** (“arkada durdurmaya” engel olacak en iyi uygulama rehberi).

### 15.3b Sahanın Herhangi Bir Yerinde Oyuna Engel Olan Top

(1) **Başka Bir Oyuncunun Topunun Engel Olmasının Anlamı.** Bu Kural kapsamında engel olma durumu başka bir oyuncunun topu aşağıdaki durumdayken oluşur:

- Oyuncunun tasarladığı swing alanı ile veya duruşunu engellediğinde,
- Oyuncunun *oyun hattı* üzerinde veya yakınında olup, tasarlanan vuruşa göre oyuncunun hareket halindeki topunun o topa çarpması için makul ihtimal varsa,
- Oyuncu vuruş yaparken dikkatini dağıtmaya yetecek kadar yakınsa

(2) **Engel Olan Top Sebebiyle Ne Zaman Kurtulma Alınabilir.** Eğer bir oyuncu *sahanın* herhangi bir yerindeki başka bir oyuncunun topunun kendi oyununa engel olduğuna makul bir şekilde inanıyorsa:

- Oyuncu diğer oyuncunun topunu işaretletip ve kaldırtabilir (Bkz Kural 14.1), ve bu şekilde kaldırılan top temizlenemez (Kural 13.1b'ye göre *green*'den kaldırılması durumu **hariç**) ve tekrar orijinal yerine yerleştirilmelidir (Bkz Kural 14.2).
- Eğer diğer oyuncu topunu kaldırmadan önce yerini işaretlemese veya izin verilmeyen durumlarda temizlerse, **bir vuruş ceza** alır.
- Sadece *vuruş sayısı oyununda*, bu kurala göre topunu kaldırması gereken oyuncu önce oynamayı tercih edebilir.

Bir oyuncu, kendi topunun başka bir oyuncunun oyununa engel olduğuna dair kendi düşüncesine dayanarak, bu Kural kapsamında topunu kaldıramaz.

Eğer oyuncu başka bir oyuncu tarafından talep edilmediği halde topunu kaldırırsa (Kural 13.1b'ye göre topun *green*'de kaldırılması hariç), oyuncu **bir vuruş ceza** alır.

### 15.3c Top Markasının Oyuna Engel Olduğu veya Desteklediği Durumlar

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

- Kendi *top markası*ysa engellemeyecek bir yere çekebilir veya
- Eğer *top markası* başka bir oyuncuya aitse, Kural 15.3a ve 15.3b'ye göre topunu kaldırtabileceği gibi *top markasının* da kaldırtabilir.



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

*Top markasını* eski yerine koyarken, oyuncu *top markasını* çekerken kullandığı prosedürün tersini kullanarak yeni yerinden ölçerek eski yerine almalıdır.

Eğer oyuncu engel olan bir topu, topun orijinal yerinden ölçerek hareket ettirdiyse aynı işlemi uygulamalıdır.

### **Kural 15.3'ü ihlal etme cezası: Genel Ceza.**

Oyuncu aşağıdaki durumlarda da aynı cezayı alır:

- Başka bir oyuncunun, oyuna destek olan top veya *top markasını* (1) bu Kural uyarınca kaldırma niyetinde olduğunun veya (2) başka birisinden bunu yapmasını istediğinin farkında olarak, destek olan top veya *top markasının* kaldırılmasını beklemeden vuruş yaparsa veya
- Topunu veya *top markasını* kaldırması veya çekmesi gerektiği halde reddeder ve oyununa destek veya engel olunabilecek oyuncu tarafından bir vuruş yapılırsa

### **Kural 15.3'ü İhlal Ederek Yanlış Yerden Oynama Cezası: Kural 14.7a'ya göre Genel Ceza.**

## KURAL 16

### Anormal Saha Koşulları (Sabit Engeller Dahil), Tehlikeli Hayvan Koşulu ve Gömülü Toptan Kurtulma

#### Kuralın Amacı:

Kural 16 oyuncunun hangi durumlarda ve ne şekilde topunu başka bir yerden oynayarak cezasız kurtulma alabileceğini kapsar (Anormal saha koşulları veya tehlikeli hayvan koşulunun oyununuzu engellemesi gibi).

- Bu gibi durumlar sahada oynarken verilen mücadelenin bir parçası sayılmaz ve ceza alanı içinde olunması dışında genellikle cezasız olarak kurtulma alınmasına izin verilir.
- En yakın tam kurtulması noktası baz alınarak belirlenen kurtulma alanına bir top drop edilerek kurtulma alınır.

Bu Kural aynı zamanda topun genel alanda kendi izinde gömüldüğünde cezasız kurtulma alınabileceği durumları da kapsar.

#### 16.1 Anormal Saha Koşulları (Sabit Engeller Dahil)

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

- Bunlara toplu olarak *anormal saha koşulları* denir, ama her birisinin ayrı bir tanımını vardır.
- Bu Kural *sabit olmayan engellerden* (Kural 15.2a'ya göre farklı tür cezasız kurtulma alınabilir) veya sınır cisimlerinden ya da *sahanın* ayrılmaz parçası ilan edilmiş nesnelere (cezasız kurtulma alınamaz) kurtulma sağlamaz.

#### 16.1a Kurtulma Alınmasına İzin Verilen Durumlar

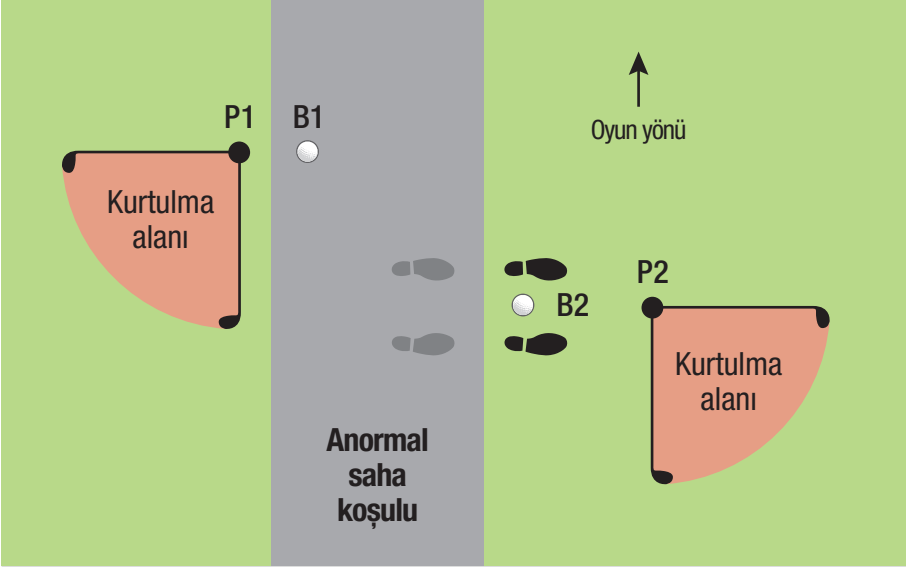
**(1) Anormal Saha Koşulu Engellemesinin Anlamı.** Aşağıdakilerden herhangi biri gerçekleşiyorsa oyun engelleniyordur:

- Oyuncunun topu *anormal saha koşulu* içindeyse veya temas ediyorsa,
- Bir *anormal saha koşulu* oyuncunun tasarladığı duruş alanına veya swing alanına fiziki olarak engel oluyorsa veya
- Sadece top *green* üzerindeyken, *green*, üzerinde veya dışındaki bir *anormal saha koşulu* oyun hattına engel olduğunda

Eğer *anormal saha koşulu* oyuncuyu rahatsız edecek kadar yakınsa ama yukarıdaki gereklilikleri karşılamıyorsa bu Kurala göre engelleme yoktur.

**Bkz Komite Prosedürleri, Bölüm 8; Model Yerel Kural F-6** (Komite sadece tasarlanan duruş alanını etkilediği durumlarda kurtulma alınmasını engelleyen bir yerel Kural uygulayabilir).

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



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

- (2) **Ceza Alanı Hariç Sahanın Herhangi Bir Yerinde Kurtulma Alınabilir.** Kural 16.1'e göre *anormal saha koşulu* engellemesinden dolayı kurtulma sadece aşağıdaki iki koşul sağlandığında alınabilir:
- *Anormal saha koşulunun sahada* olması gerekir (sınır dışında değil), ve
  - Topun *ceza alanı* (bu durumda oyuncu sadece Kural 17'ye göre kurtulma olabilir) **hariç sahada** olması gerekir.
- (3) **Açıkça makul değil ise Kurtulma Alınamaz.** Aşağıdaki durumlarda Kural 16.1'e göre kurtulma alınamaz.
- Topun durduğu yerden oynanmasının, oyuncunun cezasız kurtulma alamayacağı birşey nedenle açıkça makul olmadığı durumlarda (örneğin, topun çalılarının içerisinde olması nedeniyle oyuncu vuruş yapamıyorsa), veya
  - Engelleme sadece oyuncunun sopa seçimi duruş veya swing şeklinin veya oynama yönünün içinde bulunulan şartlar altında açıkça makul olmamasından dolayı oluşuyorsa.

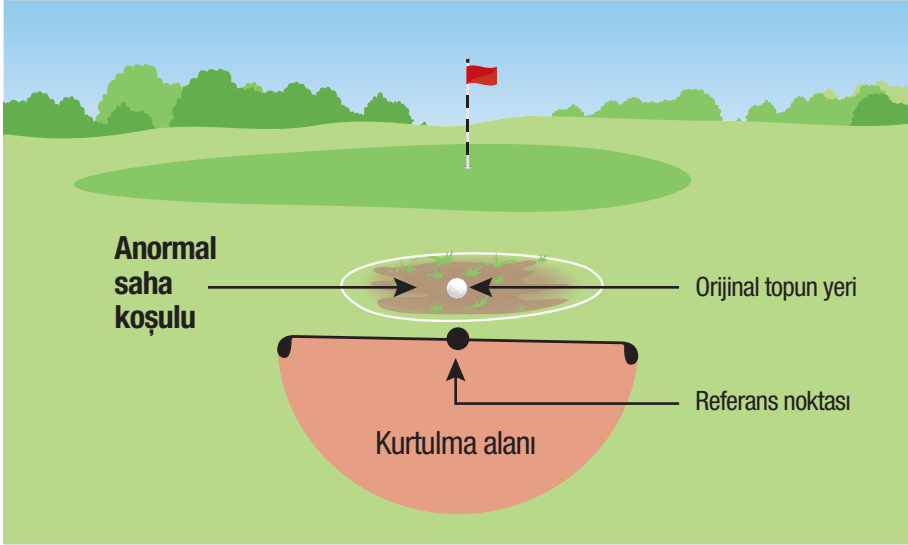
**Bkz Komite Prosedürleri, Bölüm 8; Model Yerel Kural F-23** (*Komite sahada veya dışındaki geçici sabit engellerin engellemesinden dolayı cezasız kurtulma alınmasına izin verebilir*).

## 16.1b Genel Alandaki Top İçin Kurtulma

Eğer bir oyuncunun topu *genel alandaysa* ve saha üzerindeki bir *anormal saha koşulu* oyuncuya engel oluyorsa, oyuncu original topu veya herhangi başka bir topu aşağıda tanımlanan *kurtulma alanına drop ederek* cezasız kurtulma olabilir: (Bkz Kural 14.3):

- Referans Noktası: *Genel alandaki* tam kurtulma noktası.
- Referans Noktasından Ölçülen Kurtulma Alanının Boyutu: Bir *sopa boyu ancak* aşağıdaki kısıtlamalarla:
- Kurtulma Alanının Yeri İle İlgili Kısıtlamalar:
  - » *Genel alanda* olmak zorundadır.
  - » Çukura referans noktasından daha yakın olmamalıdır ve
  - » *Anormal saha koşulundan* kaynaklı engellemelerin tümünden tam kurtulma sağlamak zorundadır.

## ŞEKİL 16.1B: GENEL ALANDAKİ ANORMAL SAHA KOŞULUNDAN CEZASIZ KURTULMA



- Top genel alanda olduğunda ve anormal saha koşulu dolayısıyla engelleme olduğunda cezasız kurtulma alınabilir.
- En yakın tam kurtulma noktası belirlenmelidir ve kurtulma alanı içerisinde bir top drop edilmek zorundadır. Drop edilen top kurtulma alanı içerisinde durmak zorundadır.
- Kurtulma alanı çukura referans noktasından daha yakın olmayan bir sopa boyu mesafe içindeki alandır ve genel alanda olmak zorundadır.
- Kurtulma alırken oyuncu anormal saha koşulunun tüm engellemelerinden tam kurtulma almak zorundadır.

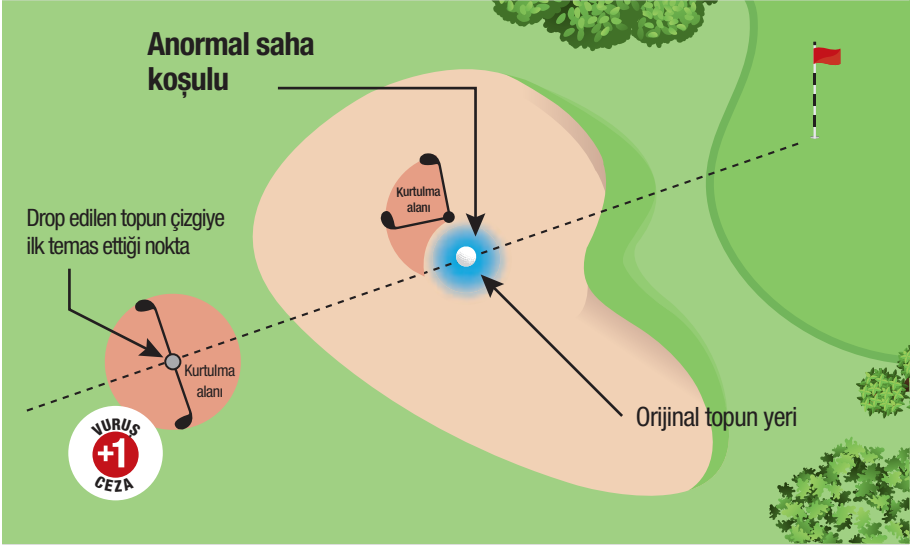
### 16.1c Bunker İçindeki Top için Kurtulma

Eğer oyuncunun topu *bunker*daysa ve *sahadaki bir anormal saha koşulu* oyununa engel oluyorsa oyuncu, (1) maddeye göre cezasız kurtulma alabilir veya (2) maddeye göre cezalı kurtulma alabilir:

(1) **Cezasız Kurtulma: Bunkerdan Oynama.** Oyuncu Kural 16.1b'ye göre cezasız kurtulma alabilir **ancak** bu durumda;

- *En yakın tam kurtulma noktası* ve *kurtulma alanı* bunker içinde olmalıdır.
- Eğer *bunker* içinde *en yakın tam kurtulma noktası* yoksa, oyuncu mümkün olan maksimum kurtulma noktasını referans alarak kurtulma alabilir.

## ŞEKİL 16.1C: BUNKER İÇİNDEKİ ANORMAL SAHA KOŞULUNDAN KURTULMA



- Şekilde oyuncunun sağ elini kullandığı varsayılmıştır
- Bunker içinde anormal saha koşulu tarafından engellenme olduğunda, Kural 16.1b'ye göre bunker içerisine cezasız kurtulma alınabilir veya bir vuruş ceza ile bunker dışına kurtulma alınabilir.
- Bunker dışına orijinal topun yerini çukurla drop alınacak nokta arasında bırakarak drop alır.
- Kurtulma alanı, top drop edildikten sonra yere ilk temas ettiği noktadan itibaren bir sopa boyu alandır.

### (2) Cezalı Kurtulma: Bunker Dışından Oynama (Hat Üzerinde Geri Giderek).

Oyuncu **bir vuruş ceza** ile orijinal topu veya herhangi bir topu (Bkz Kural 14.3), orijinal topun olduğu noktayı çukurla topun *drop edileceği* nokta (ne kadar geri gidilebileceği ile ilgili sınır olmaksızın) arasında tutarak *bunkernin dışına drop edebilir*. Hat üzerinde topun ilk temas ettiği nokta, o noktadan herhangi bir yöne doğru bir *sopa boyu* genişlikte bir *kurtulma alanı* oluşturur, **ancak** aşağıdaki kısıtlamalarla:

- Kurtulma Alanının Yeri İle İlgili Kısıtlamalar:
  - » Çukura orijinal topun olduğu noktadan daha yakın olamaz ve
  - » Aynı *bunker* hariç herhangi bir saha alanında olabilir, **ancak**
  - » Top *drop edildiğinde sahada* ilk temas ettiği saha alanı ile aynı alanda olmak zorundadır.

### 16.1d Green'deki Top İçin Kurtulma

Eğer oyuncunun topu *green*'deyse ve *sahadaki* bir *anormal saha koşulu* oyununa engel oluyorsa, oyuncu Kural 14.2b(2) ve 14.2e'deki topun yerleştirilmesi ile ilgili prosedürleri kullanarak, orijinal topu veya herhangi bir topu *en yakın tam kurtulma noktasına* yerleştirerek cezasız kurtulma alabilir.

- *En yakın tam kurtulma noktası greende veya genel alanda* olmak zorundadır.
- Eğer böyle bir *en yakın tam kurtulma noktası* yoksa oyuncu *greende* veya *genel alanda* olan maksimum kurtulma noktasını referans noktası olarak kullanarak kurtulma alabilir.

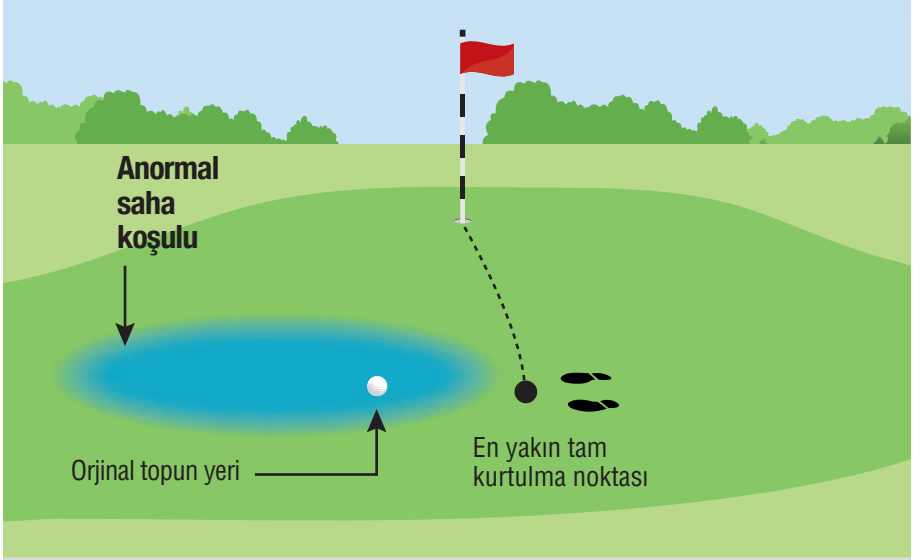
### 16.1e Anormal Saha Koşulu İçinde veya Üzerinde Kaybolan Top İçin Kurtulma

Eğer oyuncunun topu bulunamadıysa ve topun saha içerisindeki bir *anormal saha koşulu* içinde veya üzerinde durduğu *biliniyor veya göreceli olarak kesin* ise oyuncu *vuruş ve mesafe* kuralını uygulamak yerine bu kurtulma seçeneğini kullanabilir:

- Oyuncu topun *sahadaki anormal saha koşulu* sınırını son geçtiği tahmini noktayı topun yeri gibi kabul ederek, *en yakın tam kurtulma noktasını* belirleyip, Kural 16.1b, c veya d'ye göre cezasız kurtulma alabilir.
- Oyuncu bu şekilde bir topu oyunda olacak şekilde kurtulma alırsa:
  - » » Orijinal top artık oyunda değildir ve oynanamaz.
  - » » Bu durum top üç dakikalık arama süresi içerisinde *sahada* bulunsa dahi geçerlidir. (Bkz Kural 6.3b).

**Ancak** topun *anormal saha koşulu* içinde veya üzerinde durduğu bilinmiyor veya göreceli olarak kesin değilse ve top bulunamamışsa, oyuncu Kural 18.2'ye göre *vuruş ve mesafe* kuralını uygulamak zorundadır.

## ŞEKİL 16.1D: GREEN ÜZERİNDEKİ BİR ANORMAL SAHA KOŞULUNDAN CEZASIZ KURTULMA



- Bu şekilde oyuncunun solak olduğu varsayılmıştır.
- Top green üzerindeki anormal saha koşulundan dolayı engelleme olduğu zaman, en yakın tam kurtulma noktasına bir top yerleştirilerek cezasız kurtulma alınabilir.
- En yakın tam kurtulma noktası green'de veya genel alanda olmak zorundadır.

### 16.1f Anormal Zemin Koşulu İçindeki Oynanamaz Bölge Engellemesinden Kurtulma Alınması Zorunludur

Aşağıdaki durumlarda top durduğu yerden oynanamaz:

- (1) **Top Sahada Ceza Alanı Dışında Herhangi Bir Yerdeki Oynanamaz Bölgeye Kurtulma.** Eğer oyuncunun topu *genel alandaki*, *bunkerdeki* veya *green'deki* bir *anormal saha koşulunun* içinde veya üzerindeki oynanamaz bölgede ise:
  - Genel Alandaki Oynanamaz Bölge: Oyuncu Kural 16.1b'ye göre kurtulma almak zorundadır.
  - Bunker İçindeki Oynanamaz Bölge: Oyuncu Kural 16.1c(1) veya (2)'ye göre cezasız veya cezalı kurtulma almak zorundadır.
  - Green'deki Oynanamaz Bölge: Oyuncu Kural 16.1d'ye göre cezasız kurtulma almak zorundadır.



(2) **Oynanamaz Bölge Sahada Ceza Alanı Dışında Herhangi Bir Yerde Oyuncunun Duruşuna veya Swingine Engel Olduğunda Kurtulma.** Eğer oyuncun topu oynanamaz bölge dışındaysa ve *genel alanda*, *bunker*'da veya *green*'deyse ve oynanamaz bölge (*anormal saha koşulundaki* veya *ceza alanındaki*) oyuncunun tasarladığı duruşunu veya swing'ini engelliyorsa, oyuncu:

- Top *genel alanda*, *bunkerda* veya *green*'deyse, Kural 16.1b, c veya d'nin izin verdiği durumdaysa kurtulma alabilir veya
- Kural 19'a göre oynanamaz top kuralını uygulayabilir.

*Ceza alanındaki* bir oynanamaz bölge engellemesi olduğunda ne yapılacağı ile ilgili Bkz Kural 17.1e.

**Kural 16.1'i İhlal Ederek Yanlış yerden Oynama Cezası: Kural 14.7a'ya göre Genel Ceza.**

## 16.2 Tehlikeli Hayvan Koşulu

### 16.2a Ne Zaman Kurtulma Alınabilir

"Tehlikeli *hayvan* koşulu", topun yakınında bulunan tehlikeli bir *hayvanın* (zehirli yılan, sokan arılar, timsah veya ayı gibi) oyuncunun topu durduğu yerden oynaması durumunda, fiziki olarak ciddi bir sakatlık geçirmesine sebep olma ihtimalinin olması durumudur.

Oyuncu, topu *sahanın* neresinde olursa olsun, Kural 16.2b'ye göre tehlikeli *hayvan* koşulundan kurtulma alabilir.

Bu Kural *sahada* fiziksel zarara sebep olabilecek diğer durumlar için geçerli değildir (Kaktüs gibi).

### 16.2b Tehlikeli Hayvan Durumundan Kurtulma

Tehlikeli *hayvan* durumundan dolayı engelleme varsa:

(1) **Top Ceza Alanı Hariç Herhangi Bir Yerdeyse.** Oyuncu topunun *genel alanda*, *bunkerda* veya *green*'de olmasına bağlı olarak Kural 16.1b, c veya d'ye göre kurtulma alabilir.

(2) **Top Ceza Alanındaysa.** Oyuncu cezasız veya cezalı kurtulma alabilir:

- **Cezasız Kurtulma: Ceza Alanı İçinden Oynama.** Oyuncu Kural 16.1b'ye göre cezasız kurtulma alabilir, **ancak en yakın tam kurtulma noktası ve kurtulma alanı ceza alanı** içinde olmak zorundadır.

- Cezalı Kurtulma: Ceza Alanı Dışından Oynama.
  - » Oyuncu Kural 17.1d'ye göre cezalı kurtulma olabilir.
  - » *Ceza alanı* dışına kurtulma alındığında topun oynanması gereken yerde tehlikeli *hayvan* koşulu engel olmaya devam ediyorsa, oyuncu ilave bir ceza olmadan (1)'e göre daha uzak bir yere kurtulma olabilir.

**(3) Açıkça makul değil ise Kurtulma Alınmaz.** Aşağıdaki durumlarda Kural 16.2b'ye göre kurtulma alınmaz.

- Topun durduğu yerden oynanmasının, oyuncunun cezasız kurtulma alamayacağı birşey nedenle açıkça makul olmadığı durumlarda (örneğin, topun çalılarının içerisinde olması nedeniyle oyuncu vuruş yapamıyorsa), veya
- Engelleme sadece oyuncunun sopa seçimi duruş veya swing şeklinin veya oynama yönünün içinde bulunulan şartlar altında açıkça makul olmamasından dolayı oluşuyorsa.

Bu Kural kapsamında, *en yakın tam kurtulma noktası* tehlikeli *hayvan* koşulun oluşmadığı en yakın nokta (çukura daha yakın olmayan) anlamına gelir.

**Kural 16.2'yi İhlal Ederek Yanlış Yerden Oynama Cezası: Kural 14.7a'ya göre Genel Ceza.**

## 16.3 Gömülü Top

### 16.2a Kurtulma Alınmasına İzin Verilen Durumlar

**(1) Top Genel Alanda Gömülü Olmalıdır.** Kural 16.3b'ye göre kurtulma sadece topun *genel alan* içinde gömülü olması halinde verilir.

- Topun *genel alan* dışında bir yerde gömülü olması halinde bu kurala göre kurtulma alınmaz.
- **Ancak** top *green*'de gömülürse, oyuncu topun yerini işaretledikten sonra, kaldırıp temizleyebilir, darbeden kaynaklı hasarı onarabilir ve topu tekrar orijinal yerine yerleştirebilir (Bkz Kural 13.1c(2)).

**İstisnalar – Genel Alanda Gömülü Olan Top İçin Kurtulmaya İzin Verilmeyen Durumlar:** Aşağıdaki durumlarda Kural 16.3b kapsamında kurtulma alınmaz:

- Top *genel alanın* fairway kısalığında veya daha kısa kesilmiş bir bölümü üzerinde olmayan bir bölgede kumda gömülmüşse veya
- Topun gömülü olması dışında herhangi başka bir engellemeden dolayı oyuncunun vuruş yapması açıkça makul değil ise (örneğin: top bir çalının içinde olduğundan vuruş yapılmasının mümkün olmaması gibi).

(2) **Topun Gömülü Olup Olmadığının Belirlenmesi.** Bir oyuncunun topu sadece aşağıdaki durumlarda gömülüdür:

- Oyuncunun son yaptığı vuruş sonucu kendi izinde olması gerekir, ve
- Topun bir bölümünün yer seviyesinin altında olması gerekir.

Eğer oyuncu topun kendi izinde mi yoksa başka bir topun oluşturduğu top izinde olup olmadığına kesin karar veremiyorsa, mevcut olan bilgilerden topun kendi izinde olduğu sonucuna varabiliyorsa, oyuncu topunu gömülü olarak değerlendirebilir.

Bir top, oyuncunun bir önceki vuruşu haricinde bir nedenle, bir kısmı yer seviyesinin altında ise gömülü değildir, örneğin:

- Top üzerine basan birisi tarafından yere gömüldüyse,
- Top hiç havalanmadan doğrudan yere gömüldüyse, veya
- Top bir Kurala göre *drop edildi*yse.

### ŞEKİL 16.3A: TOP NE ZAMAN GÖMÜLÜDÜR



#### Top Gömülü

Topun bir kısmı (kendi izinde gömülü) yer seviyesinin altında

← Yer seviyesi



#### Top Gömülü

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



#### Top Gömülü Değil

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

### 16.3 b Gömülü Top Durumunda Kurtulma

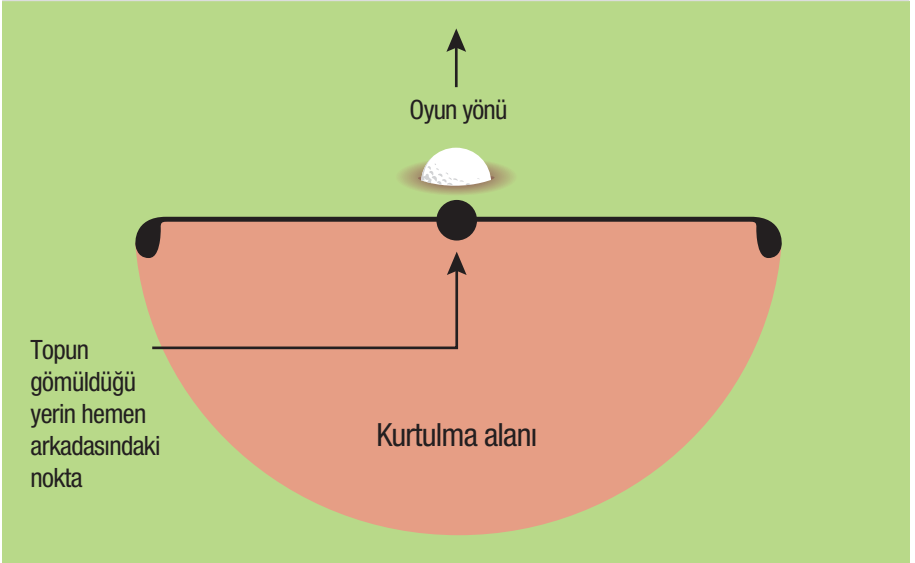
Oyuncunun topu *genel alanda* gömülmüşse ve Kural 16.3a'ya göre kurtulma kurtulma almasına izin veriliyorsa, oyuncu orijinal topu veya herhangi bir topu aşağıdaki *kurtulma alanına drop ederek* cezasız kurtulma alabilir. (Bkz Kural 14.3):

- Referans Noktası: *Genel alanda*, topun gömülü olduğu yerin hemen arkasındaki nokta.
- Referans Noktasından Ölçülen Kurtulma Alanının Boyutu: Bir *sopa boyu* ancak aşağıdaki kısıtlamalarla:
- Kurtulma Alanının Yeri İle İlgili Kısıtlamalar:
  - » *Genel alanda* olmak zorundadır.
  - » Çukura referans noktasından daha yakın olamaz.

**Bkz Komite Prosedürleri, Bölüm 8; Model Yerel Kural F-2** (*Komite sadece fairway kısıtlığında veya daha kısa kesilmiş yerlerde gömülü toplar için kurtulma alınmasına izin veren bir Yerel Kural uygulamaya olabilir*).

**Kural 16.3'ü İhlal Ederek Yanlış Yerden Oynama Cezası: Kural 14.7a'ya göre Genel Ceza.**

### ŞEKİL 16.3B: GÖMÜLÜ TOP İÇİN CEZASIZ KURTULMA



- Top genel alanda gömülü olduğunda cezasız kurtulma alınabilir.
- Referans noktası topun gömüldüğü yerin hemen arkasındaki noktadır.
- Kurtulma alanı referans noktasından çukura daha yakın olmayan bir sopa boyu alandır ve genel alanda olmak zorundadır.
- Kurtulma alanına bir top drop edilir ve top bu alan içerisinde kalmak zorundadır.

### 16.4 Kurtulma Koşulunun Oluşup Oluşmadığını Görmek İçin Topun Kaldırılması

Eğer oyuncunun topunun Kural 15.2, 16.1 veya 16.3'e göre kurtulma almasına izin verecek bir durumda olduğuna inanmak için makul nedeni varsa ancak buna topu kaldırmadan karar veremiyorsa:

- Oyuncu kurtulma almasına izin veren bir durum olup olmadığını görmek için topunu kaldırabilir, **ancak**
- İlk önce topun yeri işaretlenmelidir, ve kaldırılan top temizlenemez (topun *green*'de olması durumu **hariç**) (Bkz Kural 14.1).

Eğer oyuncu makul sebebi olmadan topunu kaldırırsa (topun *green*'de olması durumu **hariç**, bu durumda Kural 13.1'e göre kaldırabilir), **bir vuruş ceza** alır.

Eğer kurtulma almaya izin verecek bir durum varsa ve oyuncu kurtulma alırsa, oyuncu topunu kaldırmadan önce yerini işaretlememiş olsa dahi veya temizlemiş olsa dahi ceza almaz.

Eğer kurtulma almasına izin verecek bir durum yoksa veya oyuncu izin verildiği halde kurtulma almayı tercih etmezse:

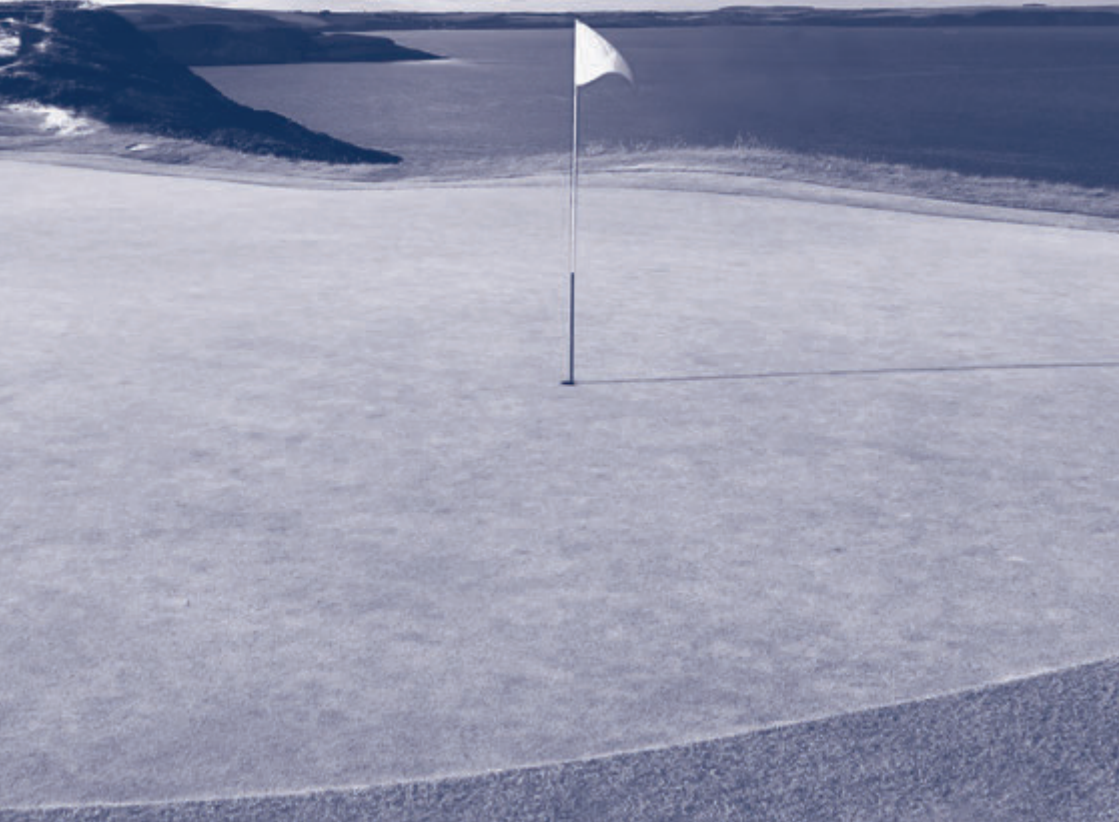
- Eğer kaldırmadan önce topun yerini işaretlemediyse veya izin verilmediği halde temizlediyse **bir vuruş ceza** alır ve
- Top tekrar orijinal yerine yerleştirilmek zorundadır (Bkz Kural 14.2).

**Kural 16.4'ü İhlal Ederek Yanlış Yerden Oynama Cezası: Kural 14.7a'ya göre Genel Ceza.**

VII

# Cezalı Kurtulma

KURALLAR 17-19



# KURAL 17

## Ceza Alanları

### Kuralın Amacı:

Kural 19, topun çoğunlukla kaybolacağı veya oynanamayacağı su ile dolu olan veya Komitenin belirlediği diğer ceza alanlarıyla ilgili bir Kuraldır. Oyuncular bir ceza vuruşu ile belirli kurtulma seçeneklerini kullanarak ceza alanı dışından bir top oynayabilirler.

### 17.1 Ceza Alanındaki Top İçin Seçenekler

Ceza Alanları kırmızı veya sarı olarak tanımlanır. Oyuncunun kurtulma seçenekleri buna göre değişir. (Bkz. Kural 17.1d)

Bir oyuncu, *ceza alanı* içerisine basarak *ceza alanı* dışındaki bir topu oynayabilir. Bu durum *ceza alanından* kurtulma aldıktan sonra yapılacak vuruş için de geçerlidir.

#### 17.1a Top Ne Zaman Ceza Alanı İçindedir

Bir top, aşağıdaki durumlarda *ceza alanı* içerisindedir:

- Topun herhangi bir kısmı *ceza alanı* içerisindeyse veya *ceza alanı* sınırları içerisindeki zemine ya da herhangi bir cisme temas ediyorsa veya,
- Topun herhangi bir kısmı *ceza alanı* sınırı veya *ceza alanının* herhangi bir bölümünün yukarisındaysa

Eğer bir topun bir kısmı hem bir *ceza alanında* hem de *sahanın* bir başka alanında ise, Kural 2.2c'ye bakınız.

#### 17.1b Oyuncu Topu Ceza Alanı İçerisinden Durduğu Gibi Oynayabilir veya Cezalı Kurtulma Alabilir

Oyuncu:

- Topu, *genel alandaki* bir top için geçerli olan Kurallar kapsamında durduğu yerden cezasız olarak oynayabilir (yani bir topun *ceza alanı* içerisinden nasıl oynanacağını kısıtlayan özel Kurallar yoktur), veya
- Kural 17.1d veya 17.2 uyarınca cezalı kurtulma olarak *ceza alanı* dışından bir top oynayabilir.

**İstisna – Ceza Alanı İçerisindeki Bir Oynanamaz Bölgenin Engellemesinden Kurtulma Alınması Zorunludur. (Bkz Kural 17.1e)**

### 17.1c Bulunamayan fakat Ceza Alanı İçerisinde Olan Top İçin Kurtulma

Eğer oyuncunun topu bulunamamışsa ve topun *ceza alanı* içerisinde durduğu *biliniyor veya göreceli olarak kesin* ise:

- Oyuncu Kural 17.1d veya 17.2 kapsamında cezalı kurtulma alabilir.
- Oyuncu bu kapsamda kurtulma almak için başka bir topu oyuna soktuğunda:
  - » Orijinal top artık oyunda değildir ve oynanamaz.
  - » Bu, o top daha sonra, üç dakika arama süresi içinde *sahada* bulunsa dahi geçerlidir (Bkz Kural 6.3b).

**Ancak** topun *ceza alanı* içerisinde olduğu bilinmiyor veya göreceli olarak kesin değilse ve top kaybolduysa, oyuncu Kural 18.2 kapsamında *vuruş ve mesafe* cezası almak zorundadır.

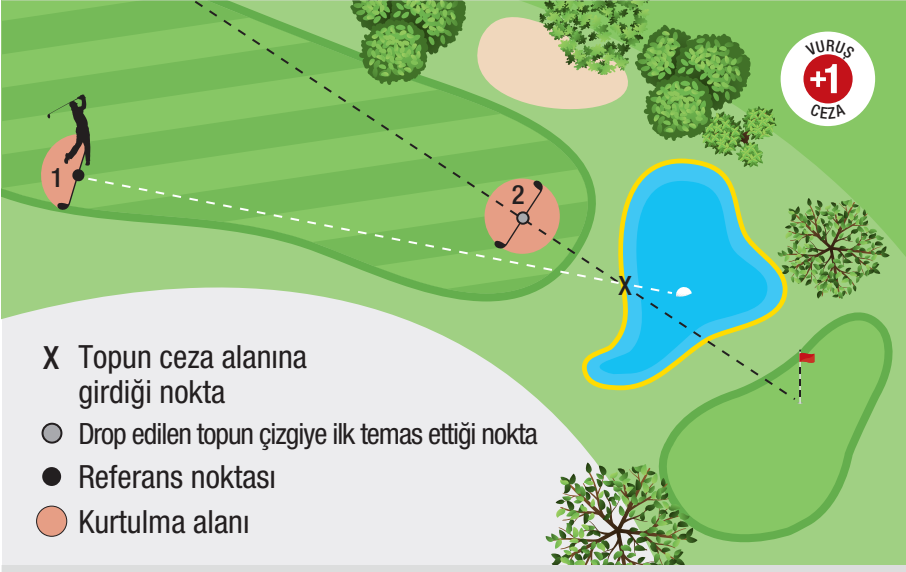
### 17.1d Ceza Alanı İçerisindeki Top İçin Kurtulma

Eğer bir oyuncunun topu bulunamadıysa ve *ceza alanı* içinde olduğu *biliniyor veya göreceli olarak kesin* ise, oyuncunun her biri **bir vuruş ceza** ile olmak üzere üç kurtulma seçeneği vardır:

- (1) **Vuruş ve Mesafe Kurtulması.** Oyuncu orijinal topu veya bir başka topu bir önceki vuruşun yaptığı yerden oynayabilir (Bkz Kural 14.6).
- (2) **Çizgi Üzerinde Geri Giderek Kurtulma.** Oyuncu orijinal topu veya başka bir topu, orijinal topun *ceza alanı* sınırını geçtiği tahmin edilen noktayı çukur ile *drop edilecek* nokta arasında bırakarak *ceza alanı* dışına *drop edebilir* (Bkz Kural 14.3) (topun ne kadar geriye *drop edilebileceği* konusunda bir sınırlama yoktur). Top çizgi üzerine *drop edildiğinde* yere ilk temas ettiği nokta, bu noktadan itibaren herhangi bir yönde bir *sopa boyu* uzunluğunda bir *kurtulma alanı* oluşturur, **ancak** aşağıdaki sınırlamalar geçerlidir:
  - Kurtulma Alanının Yeri ile İlgili Sınırlamalar:
    - » Çukura orijinal topun *ceza alanı* sınırını geçtiği tahmin edilen noktadan daha yakın olamaz, ve
    - » *Sahanın* aynı *ceza alanı* haricinde herhangi bir alanında olabilir, **ancak**
    - » *Drop edildiğinde* topun ilk temas ettiği saha alanının içinde olmalıdır.



## ŞEKİL 17.1D: SARI CEZA ALANINDANKİ TOP İÇİN KURTULMA

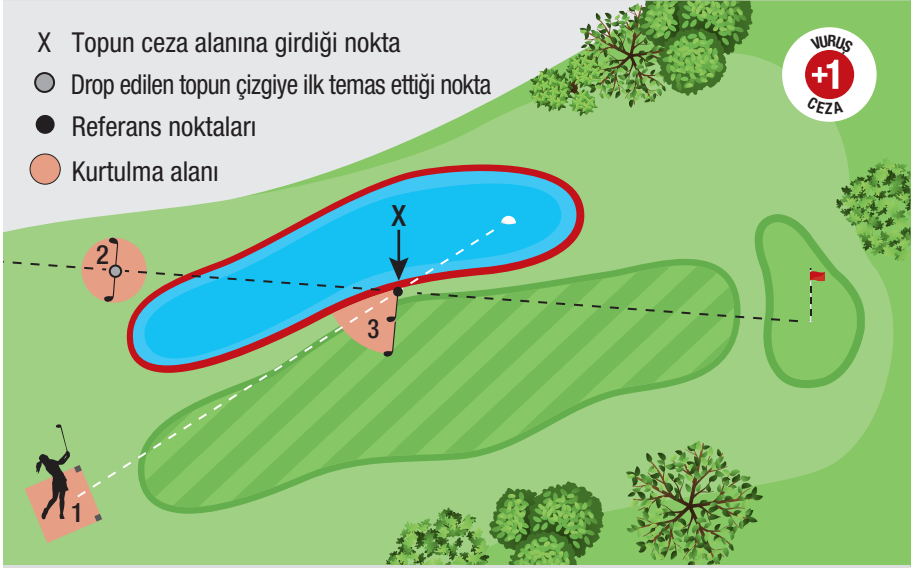


Topun sarı işaretli bir ceza alanına girdiği biliniyor veya göreceli olarak kesin ise ve oyuncu kurtulma alma istiyorsa oyuncunun her ikisi de bir vuruş ceza ile uygulanabilecek iki seçeneği vardır:

- (1) Oyuncu vuruş ve mesafe kuralını uygulayarak, bir önceki vurusunu yaptığı yerde belirlediği kurtulma alanı içerisinde oynayabilir.
- (2) X noktasını çukur ile topu drop edeceği nokta arasında tutarak çizgi üzerinde istediği kadar geri gitme seçeneğini kullanabilir.

## ŞEKİL #2 17.1D: KIRMIZI CEZA ALANINDAN KURTULMA

- X Topun ceza alanına girdiği nokta
- Drop edilen topun çizgiye ilk temas ettiği nokta
- Referans noktaları
- Kurtulma alanı



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

- (1) Bir önceki vuruşun yapılışı yere göre oluşacak olan kurtulma alanından vuruş ve mesafe cezası alabilir.
- (2) Ceza alanı dışına, X noktasını çukur ile topun drop edileceği nokta arasında bırakarak çizgi üzerinde geri gitme seçeneğini kullanabilir.
- (3) Yana doğru kurulma alabilir (sadece kırmızı ceza alanında). Bu şekilde kurtulma almak için referans noktası X'dir, ve çukura daha yakın olmayan iki sopa boyu alan içerisine bir top drop edilip oynanabilir..

(3) **Yana Kurtulma (Sadece Kırmızı Ceza Alanı İçin).** Top son olarak kırmızı bir ceza alanı sınırını geçtiğinde, oyuncu orijinal topu veya başka bir topu aşağıda tanımlanan yan kurtulma alanına drop edebilir (Bkz Kural 14.3):

- Referans Noktası: Topun kırmızı ceza alanının sınırını son geçtiği tahmin edilen nokta.
- Referans Noktasından Ölçülen Kurtulma Alanının Boyutu: İki sopa boyu, ancak şu sınırlarla:

- Kurtulma Alanının Yeri ile İlgili Kısıtlamalar:
  - » Çukura referans noktasından daha yakın olamaz, ve
  - » Aynı *ceza alanı* olmaması koşuluyla *sahanın* herhangi bir alanı olabilir, ancak
  - » Eğer referans noktasından iki *sopa boyu* içerisinde *sahanın* birden fazla alanı bulunuyorsa, top *kurtulma alanına drop edildiğinde* yere ilk temas ettiği saha alanının içerisinde durmalıdır.

**Bkz Kural 25.4m** (Hareket etmek için tekerlekli araçlar kullanan oyuncular için Kural 17.1d(3)'de belirtilen *yan kurtulma alanı* dört *sopa boyu* olacak şekilde genişletilmiştir).

**Bkz Komite Prosedürleri, Bölüm 8; Model Yerel Kural B-2** (Komite, kırmızı *ceza alanının* karşı tarafında, çukura eşit mesafede *yan kurtulma* almaya izin veren bir yerel kural uygulayabilir).

### 17.1e Ceza Alanı İçerisinde Bulunan Oynanamaz Bölgeden Kurtulma Almak Zorunludur

Oyuncu, aşağıdaki durumlarda topu durduğu yerden oynayamaz:

- (1) Top Ceza Alanı İçerisindeki Bir Oynanamaz Bölge İçerisindeyken. Oyuncu Kural 17.1d veya 17.2 kapsamında cezalı kurtulma almaz zorundadır.

Bu Kural kapsamında kurtulma aldıktan sonra bir oynanamaz bölgenin engellemesi varsa, top durduğu yerden oynanamaz. Oyuncu Kural 16.1f(2) kapsamında tekrar kurtulma almaz zorundadır.

- (2) Sahadaki Oynanamaz Bölge Ceza Alanı İçerisindeki Bir Top İçin Duruş veya Swing Alanını Engellediğinde. Eğer bir oyuncunun topu *ceza alanı* içerisinde ve oynanamaz bölgenin dışındaysa, fakat *anormal saha koşulu* veya bir *ceza alanı* içindeki bir oynanamaz bölge tasarlanan duruş veya swing alanını engelliyorsa, oyuncu aşağıdaki seçeneklerden birini uygulamak zorundadır:

- Kural 17.1d veya 17.2 kapsamında *ceza alanı* dışında cezalı kurtulma alır, veya
- Orijinal topu veya bir başka topu o *ceza alanı* içerisindeki aşağıda tanımlanan *kurtulma alanı* (eğer varsa) içerisine *drop ederek* cezasız kurtulma alır (Bkz Kural 14.3):
  - » Referans Noktası: Oynanamaz bölgeden en yakın kurtulma noktası.
  - » Referans Noktasından Ölçülen Kurtulma Alanının Boyutu: Bir *sopa boyu*, ancak şu sınırlamalarla:
    - » Kurtulma Alanı Sınırlamaları:
      - Topun bulunduğu *ceza alanı* içerisine olmalıdır, ve
      - Çukura referans noktasından daha yakın olamaz.

**(3) Açıkça anlamsız ise Kurtulma Alınamaz..** Oynanamaz bölge engellemesinden (2) kapsamında kurtulma alınamayacak durumlar:

- Topun durduğu gibi oynanmasının, oyuncunun cezasız kurtulma alamayacağı bir şey nedeniyle açıkça anlamsız olduğu durumlarda (örneğin, topun çalılarının içerisinde olması nedeniyle oyuncu vuruş yapamıyorsa), veya
- Engelleme sadece oyuncunun sopa seçimi duruş veya swing şeklinin veya oynama yönünün içinde bulunulan şartlar altında açıkça anlamsız olmasından dolayı oluşuyorsa..

*Sahanın ceza alanı* dışında herhangi bir yerindeki bir top için oynanamaz bölge engellemesi olduğunda ne yapılacağı için bkz Kural 16.1f.

**Kural 17.1'i İhlal Ederek Yanlış Yerden Oynama Cezası: Kural 14.7a'ya göre Genel Ceza.**

## 17.2 Top Ceza Alanından Oynandıktan Sonraki Seçenekler

### 17.2a Ceza Alanından Oynanan Top Aynı veya Başka Bir Ceza Alanında Durduğunda

Eğer top *ceza alanından* oynandıktan sonra aynı *ceza alanında* kalır veya başka bir *ceza alanına* girerse, oyuncu topunu durduğu yerden oynayabilir (Bkz Kural 17.1b).

Veya, **bir vuruş ceza** ile, aşağıdaki seçeneklere göre kurtulma olabilir:

- (1) Normal Kurtulma Seçenekleri:** Oyuncu Kural 17.1d(1) kapsamında *vuruş ve mesafe* kuralını uygulayabilir, Kural 17.1d(2)'ye göre çizgi üzerinde geri giderek, veya kırmızı *ceza alanı* için Kural 17.1d(3)'ye göre yana kurtulma olabilir.

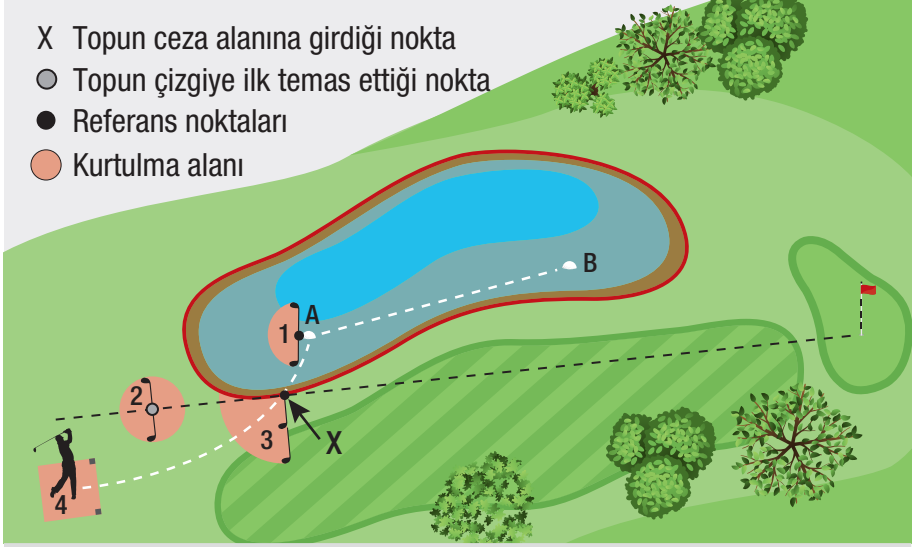
Kural 17.1d(2) veya (3)'e göre kurtulma alındığında, kurtulma alanını tespit etmek kullanılacak referans noktası topun içinde durduğu *ceza alanı* sınırına en son girdiği noktadır.

Oyuncu eğer *vuruş ve mesafe* kurtulması olarak *ceza alanı* içerisine bir top *drop eder* (Bkz Kural 14.6) ve sonrasında *drop ettiği* topu durduğu yerden oynamaktan vazgeçerse:

- Oyuncu *ceza alanı* dışında Kural 17.1d(2) veya (3)(kırmızı *ceza alanı* için) veya 17.2a(2)'ye göre bir kurtulma daha olabilir.
  - Oyuncu bu şekilde davrandığında, ilave bir vuruş ceza daha olarak toplamda iki vuruş ceza alır; bir vuruş, *vuruş ve mesafe* için ve bir vuruş *ceza alanı* dışına alınan kurtulma için.
- (2) İlave Kurtulma Seçeneği: Ceza Alanı Dışından Son Vuruşun Yapılmış Olduğu Yerden Oynanması:** (1) kapsamında normal kurtulma seçeneklerini kullanmak yerine, oyuncu *ceza alanı* dışından son vuruş yaptığı yerden orijinal topu veya başka bir topu oynamayı seçebilir (Bkz Kural 14.6).

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

- X Topun ceza alanına girdiği nokta
- Topun çizgiye ilk temas ettiği nokta
- Referans noktaları
- Kurtulma alanı



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

- (1) Vuruş ve mesafe kuralına göre ile bir önceki vuruşunu yaptığı yerde (A noktası) belirlediği kurtulma alanı içerisinde, bir top oynayarak kurtulma alabilir. Bu durumda 4. vuruşunu yapar
- (2) X noktasını çukur ile topu drop ettiği nokta arasında bırakarak çizgi üzerinde geri gelme seçeneğini kullanabilir. Bu durumda 4. vuruşunu yapar.
- (3) Kırmızı işaretli ceza alanı olması şartı ile yana doğru kurtulma alabilir. Bu durumda referans noktası X'dir ve bu noktadan çukura daha yakın olmayan iki sopa boyu kurtulma alanı içerisine bir top drop ederek 4. vuruşunu yapar.
- (4) Ceza alanı dışından yaptığı son vuruşunu baslama alanından yaptığı için baslama alanından bir top oynayabilir. Bu durumda 4. vuruşunu yapar..

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



### 17.2b Ceza Alanı İçerisinden Oynanan Top Kaybolur, Sınır Dışına Çıkar veya Ceza Alanı Dışında Oynanamaz Durumda İse

Bir top *ceza alanından* oynandıktan sonra, aşağıdaki gibi durumlarda oyuncu vuruş mesafe kuralını uygulamak isteyebilir veya mecbur kalabilir:

- Orijinal top sınır dışına çıkarsa ya da *ceza alanı* dışında kaybolursa (Bkz Kural 18.2), veya
- Orijinal top *ceza alanı* dışında oynanamaz durumda kalırsa (Bkz Kural 19.2a).

Oyuncu eğer *vuruş ve mesafe* kuralını uygulayarak *ceza alanı* içerisine bir top *drop eder* (Bkz Kural 14.6) ve sonrasında *drop ettiği* topu durduğu yerden oynamaktan vazgeçerse:

- Oyuncu *ceza alanı* dışında Kural 17.1d(2) veya (3) (kırmızı *ceza alanı* için) veya 17.2a(2) kapsamında bir kurtulma daha alabilir.
- Oyuncu bu şekilde davrandığında, ilave **bir vuruş ceza** daha alarak toplamda **iki vuruş ceza** alır; bir vuruş, *vuruş ve mesafe* için ve bir vuruş *ceza alanı* dışına alınan kurtulma için.

Oyuncu **iki ceza vuruşu** alarak önce *ceza alanı* içerisine bir top *drop etmeyip* doğrudan *ceza alanı* dışında da bu şekilde kurtulma alabilir.

**Kural 17.2'yi İhlal Edilerek Yanlış Yerden Oynama cezası: Kural 14.7a'ya göre Genel Ceza.**

### 17.3 Ceza Alanındaki Top İçin Başka Bir Kurala Göre Kurtulma Alınamaz

Oyuncunun topu *ceza alanı* içerisinde olduğunda, aşağıdaki kurtulma seçenekleri kullanılamaz:

- *Anormal saha koşulları* engellemesi (Bkz Kural 16.1),
- Gömülü bir top (Kural 16.3), veya
- Oynanamaz top (Kural 19).

Oyuncunun tek seçeneği Kural 17 kapsamında cezalı kurtulma almaktır.

**Ancak** bir tehlikeli *hayvan* koşulunun *ceza alanı* içerisindeki bir topun oynanmasını engellemesi durumunda oyuncu *ceza alanı* içerisinde cezasız kurtulma alabileceği gibi, *ceza alanı* dışına cezalı kurtulma da alabilir (Bkz Kural 16.2b(2)).

# KURAL 18

## Vuruş ve Mesafe Kurtulması; Topun Kaybolması veya Saha Dışına Çıkması; Geçici Top

### Kuralın Amacı:

Kural 18 vuruş ve mesafe cezası altında kurtulma alınmasını kapsar. Bir top ceza alanı dışında kaybolur veya sınırların dışında durursa, başlama alanından deliğe kadar gerekli oyun devamlılığı bozulur; oyuncu bu devamlılığı, önceki vuruşun yapıldığı yerden tekrar oynayarak devamlılığı sağlamak zorundadır.

Bu Kural ayrıca, oyundaki topun sınır dışına çıkması veya ceza alanı dışında kaybolması durumunda zaman kazanmak için geçici bir topun nasıl ve ne zaman oynanabileceğini de kapsar.

### 18.1 Her Zaman Vuruş ve Mesafe Cezası ile Kurtulma Alınabilir

Bir oyuncu herhangi bir zamanda, **bir ceza vuruşu** ekleyerek ve orijinal topu veya önceki vuruşun yapıldığı yerden başka bir topu oynayarak *vuruş ve mesafe* kurtulması alabilir (bkz. Kural 14.6).

Oyuncu her zaman bu *vuruş ve mesafe* kurtulması seçeneğine sahiptir:

- Oyuncunun topu *sahanın* neresinde olursa olsun, ve
- Bir Kural oyuncunun belli bir şekilde kurtulma almasını veya topu belli bir yerden oynamasını gerektirse dahi.

Oyuncu *vuruş ve mesafe* cezası alarak başka bir topu oyuna soktuğunda (bkz. Kural 14.4):

- Orijinal top artık oyunda değildir ve oynanamaz.
- Bu durum, orijinal top üç dakikalık arama süresinin bitiminden önce *sahada* bulunsa bile geçerlidir (bkz. Kural 6.3b).

**Ancak** bu, oyuncunun aşağıdaki durumlarda bir önceki vuruşun yapıldığı yerden oynayacağı bir top için geçerli değildir:

- Geçici bir topla oynadığını açıklarsa (bkz. Kural 18.3b), veya
- Kural 14.7b veya 20.1c(3) kapsamında *vuruş sayısı oyununda* ikinci bir top oynuyorsa.



## 18.2 Topun Kaybedilmesi veya Sınır Dışına Çıkması: Vuruş ve Mesafe Kurtulması alınır

### 18.2a Top Ne Zaman Kayıp veya Sınır Dışıdır

(1) **Topun Kaybolması.** Oyuncu veya *caddie*'si topu aramaya başladıktan sonra üç dakika içinde top bulunamazsa top kaybedilmiş sayılır.

Bu süre içinde bir top bulunursa ancak oyuncunun topu olup olmadığı belirsizse:

- Oyuncu derhal topu teşhis etmeye çalışmalıdır (bkz. Kural 7.2) ve üç dakikalık arama süresi dolmuş olsa bile bunu yapması için makul bir süre tanınır.
- Buna, oyuncu topun bulunmuş olduğu yerde değilse, topa ulaşması için gereken makul bir süre de dahildir.

Oyuncu bu makul süre içinde topunu teşhis edemezse, top kaybolmuş sayılır.

(2) **Topun Saha Dışına Çıkması.** Duran bir top, ancak tamamı *sahanın* sınır kenarının dışındaysa saha dışında sayılır.

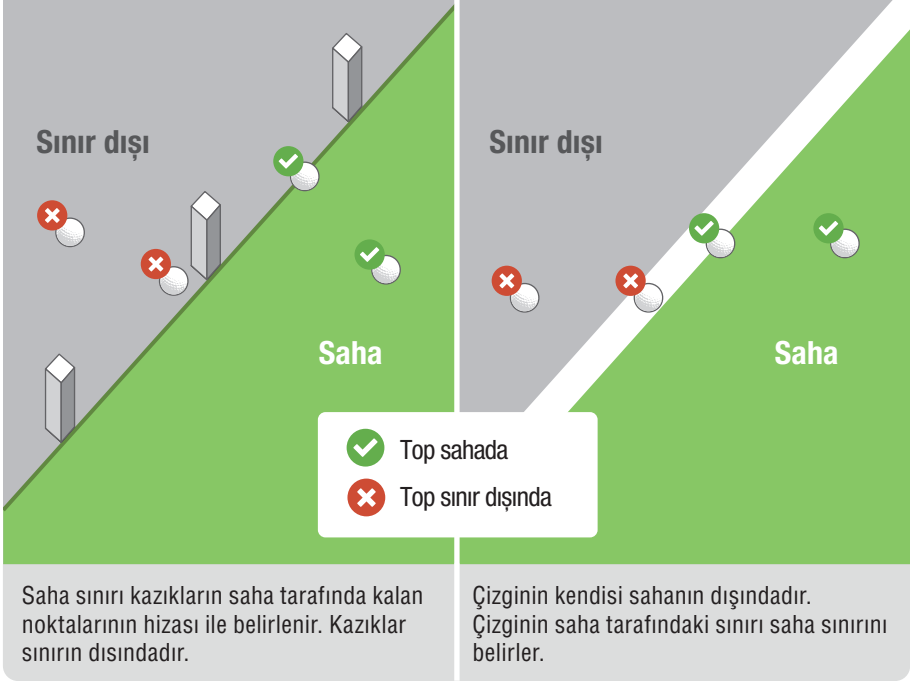
Bir top, herhangi bir kısmı aşağıdaki durumda ise saha içindedir:

- Sınır çizgisi içerisinde yere veya başka bir şeye (doğal veya yapay bir nesne gibi) değiyorsa, veya
- Sınır kenarının veya *sahanın* başka bir bölümünün üzerinde ise.

Bir oyuncu *sahadaki* bir topu oynamak için sınır dışında durabilir.

**ŞEKİL 18.2A: TOP NE ZAMAN SINIR DIŞINDADIR**

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

**18.2b Top Kaybolduğunda veya Saha Dışına Çıktığında Yapılması Gerekenler**

Eğer top kaybedilir veya saha dışına çıkarsa, oyuncu **bir ceza vuruşu** ekleyerek ve orijinal topu veya önceki vuruşun yapıldığı yerden başka bir topu oynayarak *vuruş ve mesafe* kurtulması almak zorundadır (bkz. Kural 14.6).

**İstisna - Topa Ne Olduğu Biliniyor veya Göreceli Kesinse Oyuncu Başka Bir Kural Uyarınca Başka Bir Topu Oyuna Sokabilir:** Aşağıdaki durumlarda, *vuruş ve mesafe* kurtulması almak yerine oyuncu, topu bulunmadığında ve topa ne olduğu biliniyorsa veya göreceli kesinse geçerli olan bir Kural uyarınca izin verildiği şekilde başka bir topu oyuna sokabilir.

- Top saha içerisinde durmuşsa ve bir *dış etken* tarafından hareket ettirilmişse (bkz. Kural 9.6) veya başka bir oyuncu tarafından *yanlış top* olarak oynanmışsa (bkz. Kural 6.3c(2)),
- Top saha üzerinde sabit olmayan bir engelin (bkz. Kural 15.2b veya bir *anormal saha koşulunun* içinde ya da üzerinde durmuşsa) (bkz. Kural 16.1e).

- Top *ceza alanı* içindeyse (bkz. Kural 17.1c), veya
- Top herhangi bir kişi tarafından kasıtlı olarak saptırılmış veya durdurulmuşsa (bkz. Kural 11.2c).

**Kural 18.2'yi İhlal Ederek Topu Yanlış Yerden Oynamanın Cezası: Kural 14.7a'ya göre Genel Ceza.**

### 18.3 Geçici Top

#### 18.3a Geçici Top Ne zaman oynanabilir

Eğer bir top *ceza alanı* dışında kaybolmuş veya sınır dışına çıkmış olabilirse, oyuncu zaman kazanmak için *vuruş ve mesafe* cezası altında geçici olarak başka bir top oynayabilir (bkz. Kural 14.6). Bu şu durumları içerir:

- Orijinal top bulunup tanımlanmamış ve henüz kaybolmamışsa,
- Bir top ceza sahasında kaybolmuş olabileceği gibi *sahanın* başka bir yerinde de kaybolmuş olabilirse, veya
- Bir top ceza sahası içinde kaybolmuş olabileceği gibi, sınır dışında da olabilir ise.

Bir oyuncu *geçici top* oynamak amacıyla bir önceki vuruşun yapıldığı yerden bir vuruş yaparsa, ancak *geçici topa* izin verilmemişse, oynanan top *vuruş ve mesafe* cezası kapsamında oyuncunun oyundaki topudur (bkz. Kural 18.1).

*Geçici topun* kendisi *ceza alanı* dışında kaybolmuş olabilir veya sınır dışına çıkmış olabilir ise:

- Oyuncu başka bir *geçici top* oynayabilir.
- Bu *geçici top*, ilk *geçici topa*, ilk *geçici topun* orijinal topa olan ilişkisinin aynısına sahip olur.

#### 18.3b Geçici Top Oynanacağını İlan Edilmesi

Vuruş yapılmadan önce, oyuncu herhangi birisine geçici bir top oynayacağını bildirmelidir. *geçici top*:

- Oyuncunun sadece başka bir top oynadığını veya tekrar oynayacağını söylemesi yeterli değildir.
- Oyuncu “geçici” kelimesini kullanmalı veya Kural 18.3 uyarınca topu geçici olarak oynadığını açıkça belirtmelidir.

Eğer oyuncu (geçici bir top oynamak niyetinde olsa bile) kimseye bildirmez ve bir önceki vuruşun yapıldığı yerden bir top oynarsa, bu top *vuruş ve mesafe* cezası kapsamında oyuncunun oyundaki topu olur (bkz. Kural 18.1).

**Ancak** yakınlarda oyuncunun bildirimini duyacak kimse yoksa, oyuncu *geçici topu* oynayabilir ve daha sonra mümkün olduğunda birisine yaptığı hareketi bildirebilir.

### 18.3c Geçici Topun Oyundaki Top Haline Gelene veya Terk Edilene Kadar Oynanması

- (1) **Geçici Topun Birden Fazla Kez Oynanması.** Oyuncu *geçici topu*, orijinal topun olduğu tahmin edilen yerden *çukura* aynı mesafede veya daha uzak bir noktadan oynadığı sürece *geçici top* statüsünü kaybetmeden oynamaya devam edebilir.

*Geçici top* birkaç kez oynanmış olsa dahi bu geçerlidir.

**Ancak** (2) uyarınca oyundaki top haline geldiğinde veya (3) uyarınca terk edildiğinde *geçici top* olmaktan çıkar ve dolayısıyla *yanlış top* haline gelir.

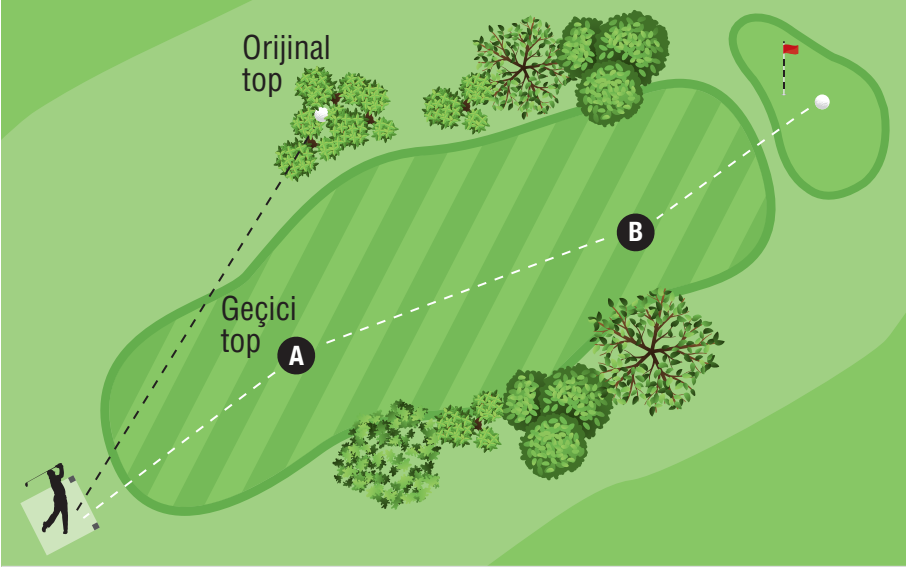
- (2) **Geçici Topun Oyundaki Top Olması.** *Geçici top* şu iki durumdan herhangi birinde *vuruş ve mesafe cezası* kapsamında oyuncunun oyundaki topu haline gelir:

- Orijinal Top Ceza Alanı Dışında Sahanın Herhangi Bir Yerinde Kaybolduğunda veya Saha Dışına Çıktığında. Orijinal top artık oyunda değildir (üç dakikalık arama süresinin bitiminden sonra *sahada* bulursa dahi) ve artık oynanmaması gereken bir *yanlış toptur* (bkz. Kural 6.3c).
- Geçici Top Çukura Orijinal Topun Olduğu Tahmin Edilen Yerden Daha Yakın Bir Noktadan Oynandığında. Orijinal top artık oyunda değildir (üç dakikalık arama süresinin bitiminden önce *sahada* bulursa veya çukura tahmin edilenden daha yakın bir yerde bulursa bile) ve artık oynanmaması gereken bir *yanlış toptur* (bkz. Kural 6.3c).

Oyuncu geçici bir topu orijinal topla aynı genel bölgeye oynar ve hangi topun hangisi olduğunu teşhis edemez ise:

- Eğer toplardan sadece biri *sahada* bulunursa, bu topun geçici oynanmış top olduğu kabul edilir ve artık oyundadır.
- Her iki top da *sahada* bulunursa, oyuncu bu toplardan birini *geçici top* olarak seçer, bu top artık oyundadır ve orijinal top olarak kabul edilmiş olan diğer top artık oyunda değildir ve oynanamaz.

### ŞEKİL 18.3C: GEÇİCİ TOP, ORJİNAL TOPUN DURDUĞU TAHMİN EDİLEN YERDEN ÇUKURA DAHA YAKIN BİR YERDEN OYNANIRSA



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

**İstisnalar - Topa Ne Olduğu Biliniyorsa veya Göreceli Kesinse Oyuncu Başka Bir Kural Kapsamında Oyuna Başka Bir Top Sokabilir:** Oyuncunun, topu aşağıda belirtilenlerden biri nedeniyle bulunamadığı *biliniyor veya göreceli olarak kesin ise* ilave bir seçeneği vardır:

- Saha üzerinde durmuş ve bir *dış etken* tarafından hareket ettirildiği (bkz. Kural 9.6),
- *Sahada* hareketli bir engelin (bkz. Kural 15.2b) veya *anormal saha koşulunun* (bkz. Kural 16.1e) içinde veya üzerinde durduğu, veya
- Herhangi bir kişi tarafından kasıtlı olarak yönünden saptırıldığı veya durdurulduğu (bkz. Kural 11.2c).

Bu Kurallardan birinin geçerli olduğu durumlarda, oyuncu:

- O Kuralın izin verdiği şekilde oyuna başka bir top sokabilir, veya
- Oynamış olduğu *geçici topu vuruş ve mesafe cezası* ile oyundaki topu olarak kabul edebilir.

(3) **Geçici Top Ne Zaman Terkedilir.** Henüz oyundaki top olmamış bir *geçici top*, aşağıdaki iki durumda terkedilir:

- Orijinal Top Üç Dakika Arama Süresi Bitmeden Önce Saha Üzerinde, Ceza Alanı Dışında Bulduğunda. Oyuncu orijinal topu durduğu yerden oynar.
- Orijinal Top Ceza Alanı İçinde Bulduğunda veya Ceza Alanı İçinde Olduğu Biliniyor veya Göreceli Kesin Olduğunda. Oyuncu orijinal topu durduğu yerden oynar veya Kural 17.1d uyarınca cezalı kurtulma alır.

Her iki durumda da:

- Oyuncu, artık *yanlış top* olmuş *geçici topa* vuruş yapamaz (bkz Kural 6.3c), ve
- Terkedilmesinden önce o *geçici topa* yapılmış olan vuruşlar (yapılmış vuruşlar ve sadece o top oynanırken alınan ceza vuruşları) sayılmaz.

Bir oyuncu oyuna *geçici topu*yla devam etmeyi tercih ettiğinde diğerlerinden orijinal topu aramamalarını isteyebilir, **ancak** diğerlerinin bu isteğe uyma zorunluluğu yoktur.

*Geçici topu* henüz oyundaki top olmamışken eğer bir başka top bulunur ve bu topun oyuncunun orijinal topu olma olasılığı varsa, oyuncu bu topu teşhis etmek için gereken her türlü makul çabayı gösterir. Oyuncunun bu çabayı göstermemesi durumunda, *Komite* bu davranışı oyunun ruhuna aykırı ciddi bir davranış hatası olarak değerlendirebilir ve oyuncuyu Kural 1.2a uyarınca diskalifiye edebilir.

# KURAL 19

## Oynanamaz Top

### Kuralın Amacı:

Kural 19, oynanamaz bir top için oyuncunun çeşitli kurtulma seçeneklerini kapsar. Bu, oyuncunun sahanın herhangi bir yerinde (bir ceza alanı hariç) zor bir durumdan kurtulmak için -normalde bir ceza vuruşu ile – hangi seçeneği kullanacağını seçmesine olanak tanır.

### 19.1 Oyuncu Ceza Alanı Dışında Herhangi Bir Yerde Oynanamaz Top Kurtulması Almaya Karar Verebilir

Bir oyuncu, Kural 19.2 veya 19.3 uyarınca ceza olarak topunun oynanamaz olduğuna karar verebilecek tek kişidir.

Oynanamaz top için kurtulma alınmasına *ceza alanı* dışında *sahanın* her yerinde izin verilir.

Eğer bir top *ceza alanında* oynanamaz durumdaysa, oyuncunun tek kurtuluş seçeneği Kural 17 uyarınca cezalı kurtulma almasıdır.

### 19.2 Genel Alanda veya Green'de Oynanamayan Top için Kurtulma Seçenekleri

Bir oyuncu Kural 19.2a, b veya c'deki üç seçenektan birini kullanarak oynanamayan topu için kurtulma alabilir, her durumda **bir vuruş ceza** eklenir.

- Orijinal top bulunmamış ve tanımlanmamış olsa dahi, oyuncu Kural 19.2a uyarınca *vuruş ve mesafe* kurtulması alabilir.
- Ancak Kural 19.2b uyarınca çizgi üzerinde geriye doğru ya da Kural 19.2c uyarınca yan tarafa kurtulma alabilmek için oyuncunun orijinal topun yerini bilmesi gerekir.

#### 19.2a Vuruş ve Mesafe Kurtulması

Oyuncu bir önceki vuruşun yapıldığı yerden orijinal toplu veya başka bir toplu oynayabilir (bkz. Kural 14.6).

### 19.2b Çizgi Üzerinde Geriye Doğru Kurtulma

Oyuncu orijinal topu veya başka bir topu (bkz. Kural 14.3) orijinal topun bulunduğu noktanın arkasına, orijinal topun bulunduğu noktayı çukur ile *drop edilecek* nokta arasında bırakarak *drop edebilir* ve ya (topun ne kadar geriye *drop edilebileceği* konusunda bir sınırlama yoktur). Top çizgi üzerine *drop edildiğinde* yere ilk temas ettiği nokta, bu noktadan itibaren herhangi bir yönde bir *sopa boyu* uzunluğunda bir *kurtulma alanı* oluşturur, **ancak** aşağıdaki sınırlamalar geçerlidir:

- Kurtulma Alanının Konumuna İlişkin Sınırlar:
  - » Çukura orijinal topun bulunduğu noktadan daha yakın olamaz, ve
  - » *Sahanın* herhangi bir alanında olabilir, ancak
  - » Bırakıldığında topun ilk temas ettiği saha alanının içinde olmalıdır.

### 19.2c Yana Kurtulma

Oyuncu orijinal topu veya başka bir topu bu yana *kurtulma alanına drop edebilir* (bkz. Kural 14.3):

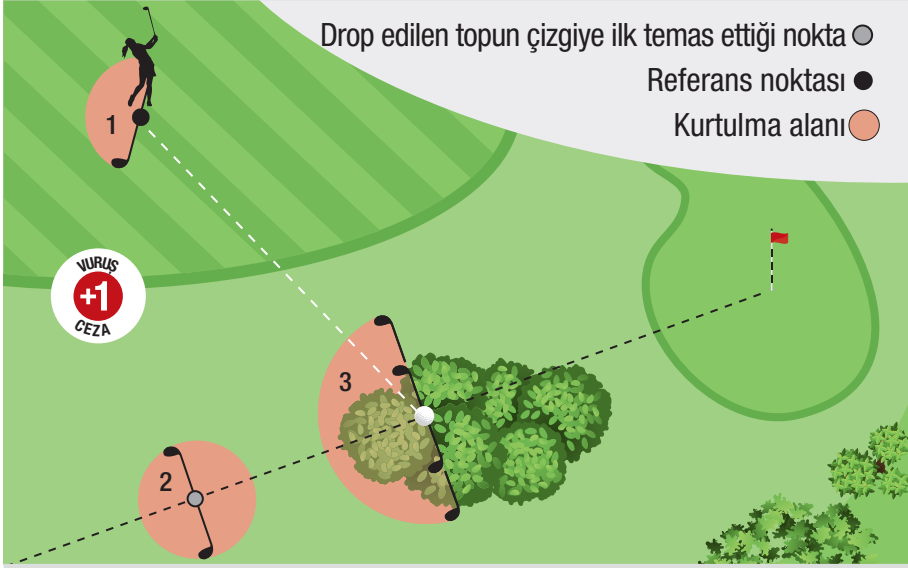
- Referans Noktası: Orijinal topun bulunduğu nokta. **Ancak** top bir ağaçta olduğu gibi yerden yüksekte olduğunda referans noktası yerde, topun hemen altındaki noktadır.
- Referans Noktasından Ölçülen Kurtulma Alanının Boyutu: İki *sopa boyu*, **ancak** bu sınırlarla:
- Kurtulma Alanının Konumuna İlişkin Sınırlar:
  - » Çukura referans noktasından daha yakın olmamalıdır, ve
  - » *Sahanın* herhangi bir alanında olabilir, **ancak**
  - » Eğer *sahanın* birden fazla alanı referans noktasına iki *sopa boyu* içinde bulunuyorsa, topun *kurtulma alanına* bırakıldığında ilk dokunduğu alanla aynı alandaki kurtulma alanında durması gerekir.

**Bkz Kural 25.4m'ye** (tekerlekli hareket cihazı kullanan oyuncular için, Kural 19.2c yanal kurtulma alanını dört *sopa boyu* genişletecek şekilde değiştirilmiştir).

**Kural 19.2 İhlalinde Topun Yanlış Yerden Oynanması Cezası: Kural 14.7a Kapsamında Genel Ceza.**



## ŞEKİL 19.2: GENEL ALANDAKİ OYNANAMAZ TOP İÇİN KURTULMA SEÇENEKLERİ



Bir oyuncu çalı içerisindeki topunun oynanamaz olduğuna karar verir. Oyununcunun üç seçeneği vardır ve her durumda bir ceza vuruşu eklenir. Oyuncu şunları yapabilir:

- (1) Bir önceki vuruşun yapıldığı yere bağlı olarak bir kurtulma alanından top oynayarak vuruş ve mesafe cezası alabilir.
- (2) Orijinal topun bulunduğu noktanın arkasına, orijinal topun bulunduğu noktayı çukur ile topun bırakıldığı nokta arasında tutarak bir top drop ederek ve kurtulma alabilir.
- (3) Yana kurtulma alabilir. Kurtulma almak için referans noktası orijinal topun bulunduğu noktadır ve top çukura referans noktasından daha yakın olmayan iki sopa uzunluğundaki kurtulma alanına drop edilerek oynanmalıdır.

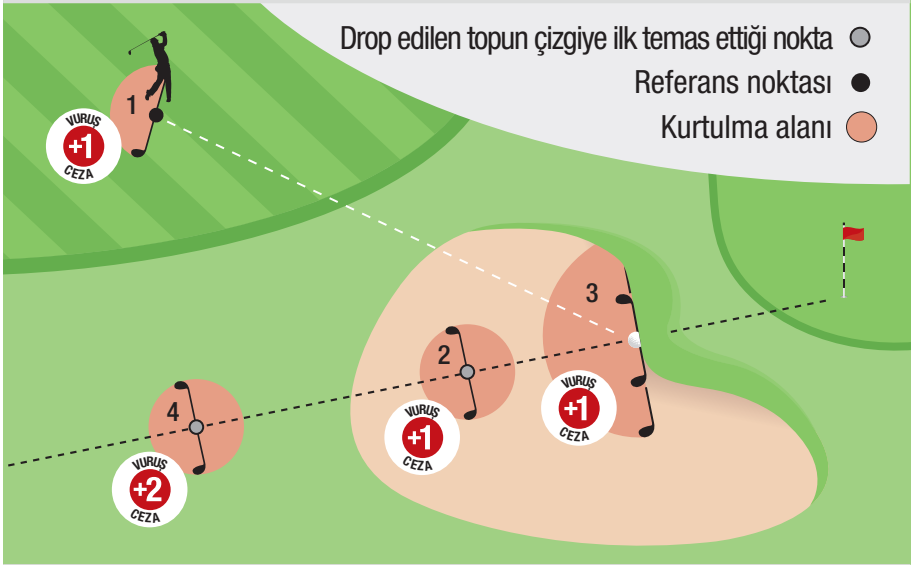
## 19.3 Bunker'da Oynanmayan Top İçin Kurtulma Seçenekleri

### 19.3a Normal Kurtulma Seçenekleri (Bir Vuruş Ceza)

Bir oyuncunun topu *bunker* içindeyse:

- Oyuncu, **bir vuruş ceza** ile Kural 19.2'deki seçeneklerden herhangi birine göre oynamaz top ilan ederek kurtulma alabilir. **Ancak:**
- Oyuncu çizgi üzerinde geri giderek (bkz. Kural 19.2b) veya yana doğru kurtulma (bkz. Kural 19.2c) alıyorsa, top *bunker* içine *drop edilmeli* ve *bunkerin* içinde durmalıdır.

### ŞEKİL 19.3: BUNKER İÇERİSİNDEKİ OYNANAMAZ TOP İÇİN KURTULMA ŞEÇENEKLERİ



Bir oyuncu bunker'daki topunun oynanamaz olduğuna karar verir ise oyuncunun dört seçeneği vardır:

- (1) Bir vuruş ceza ile oyuncu vuruş ve mesafe cezası alabilir.
- (2) Bir vuruş ceza ile, bunker içinde ve çizgi üzerinde istediği kadar geriye gidebilir.
- (3) Bir vuruş ceza ile, oyuncu bunker içinde yana kurtulma alabilir.
- (4) İki vuruş ceza ile, çukur ile orijinal topun durduğu yer hizasındaki çizgisi üzerinde istediği kadar geri giderek bunker dışında kurtulma alabilir.

### 19.3b İlave Kurtulma Seçeneđi (İki Ceza Vuruşu)

Bir oyuncunun topu *bunker* içindeyken ilave bir kurtulma seçeneđi olarak, toplam **iki ceza vuruşu** ile, oyuncu Kural 19.2b uyarınca *bunker* dışında çizgi üzerinde geri kurtulma alabilir.

**Bkz Kural 25.4n'**ye (tekerlekli hareket cihazı kullanan oyuncular için Kural 19.3b'deki çizgi gerisinde ekstra kurtulma seçeneđi bir ceza vuruşuna indirilir).

**Kural 19.2'yi İhlal Ederek Topun Yanlış Yerden Oynanması Cezası : Kural 14.7a'ya göre Genel Ceza.**

# VIII

## Oyuncular ve Komite için Kuralları Uygularken Karşılaşılabilecek Sorunları Çözme Yöntemleri

### KURAL 20



# KURAL 20

## Oynanan Tur Sırasında Kural Sorunlarının Çözümü; *Hakem ve Komite Kararları*

### Kuralın Amacı:

Oyuncunun bir turu oynarken Kurallarla ilgili bir sorusu olduğunda, daha sonraki bir zamanda bir karar talep etme hakkını koruyan yöntemler de dahil olmak üzere (maç oyunu ile vuruş sayısı oyunu için farklıdır), ne yapması gerektiğini kapsar.

Bu Kural aynı zamanda, söz konusu turu Oynanan Tur Sırasında Kural sorunlarının çözümü; Hakem ve Komite kararlarıyla ilişkili bütün bilgileri değerlendirerek bir karar vermekle yetkili olan hakemlerin konularını da kapsamaktadır. Hakem veya Komite kararları, bütün oyuncular için bağlayıcıdır.

## 20.1 Oynanan Tur Sırasında Kural Sorunlarının Çözülmesi

### 20.1a Oyuncular Makul Olmayan Gecikmelerden Kaçınmak Zorundadır

Oyuncular tur sırasında kurallarla ilgili yardım isterken oyunu makul olmayan bir şekilde geciktiremezler:

- Eğer bir *hakem* ya da *komiteye* Kurallar konusunda yardım için makul bir süre içinde erişilemiyorsa, oyuncu ne yapacağına karar verir ve oynamaya devam eder.
- Oyuncu, *maç oyununda* Kural ile ilgili sorunun daha sonra karara bağlanmasını isteyerek (bkz. Kural20.1b(2)), *vuruş sayısı oyununda* ise iki top oynayarak (bkz. Kural20.1c(3)) haklarını koruyabilir.

### 20.1b Maç Oyununda Kural Sorunları

(a) **Sorunların Uzlaşmayla Çözülmesi.** Maç sırasında, oyuncular bir Kural sorununu nasıl çözecekleri konusunda uzlaşabilirler:

- Üzerinde anlaşmaya varılan sonuç, kurallara aykırı olduğu daha sonra ortaya çıksa bile, oyuncular uygulanması gerektiğini bildikleri herhangi bir kural veya cezayı göz ardı etmeyi kabul etmedikleri sürece geçerlidir (bkz. Kural1.3b(1)).
- Ancak, eğer maça bir *hakem* atanmışsa, bu *hakem* zamanında (bkz. Kural 20.1b(2)) dikkatini çeken her konuda bir kural uygulamak zorundadır ve oyuncular bu karara uymak zorundadır.

Bir *hakemin* olmadığı durumlarda, oyuncular kuralların nasıl uygulanacağı konusunda tereddüde düşerlerse, oyuncuların herhangi biri Kural20.1b(2) uyarınca karar verilmesini talep edebilir.

(2) **Maç Sonucu Kesinleşmeden Önce Karar Talebinde Bulunulması.** Oyuncu, bir *Hakemin* veya *Komitenin* kendi oyununa veya rakibin oyununa Kuralların nasıl uygulanacağına karar vermesini istediğinde, karar talebinde bulunabilir.

Hakemin veya *Komitenin* makul bir süre içinde erişilebilir olmaması halinde, oyuncu, *hakem* veya *komite* erişilebilir olduğunda bir karar isteyeceğini rakibe bildirerek bu talepte bulunabilir.

Eğer bir oyuncu maçın sonucu kesinleşmeden önce bir karar talebinde bulunursa:

- Karar yalnızca talep zamanında yapılmışsa verilir, ki bu da oyuncunun Kuralla ilgili sorunu yaratan gerçeklerin ne zaman farkına vardığına bağlıdır:
  - » Oyuncu, Oyunculardan Herhangi Biri Maçın Son Çukuruna Başlamadan Önce Gerçeklerin Farkına Vardığında. Oyuncu gerçeklerin farkına vardığında, herhangi bir oyuncu başka bir çukura başlamak için bir vuruş yapmadan önce karar talebi yapmak zorundadır.
  - » Oyuncu Maçın Son Çukurunun Tamamlanması Sırasında veya tamamlanmasından Sonra Gerçeklerin Farkına Vardığında. Karar talebi maçın sonucu kesinleşmeden önce yapılmak zorundadır (bkz. Kural 3.2a(5)).
- Oyuncunun bu talebi zamanında yapmaması halinde, bir *hakem* veya *komite* tarafından bir karar verilmeyecek ve Kurallar yanlış uygulanmış olsa bile söz konusu çukur(lar)ın sonucu geçerli olacaktır

Eğer oyuncu önceki bir çukur hakkında bir karar verilmesini talep ederse, karar sadece aşağıdaki üç şartın tümünün geçerli olması halinde verilecektir:

- Rakip Kural 3.2d(1) (yapılan vuruş sayısının yanlış bildirilmiş olması) veya Kural 3.2d(2)'yi (alınan ceza hakkında bilgi verilmemesi) ihlal etmiş olmalıdır,
- Bu talep, oyuncunun oynanan çukura başlamak herhangi bir oyuncu vuruş yapmadan önce veya çukurlar arasındaysa, tamamlanmış olan çukurda farkında olmadığı gerçeklere dayanmalıdır, ve
- Bu gerçeklerin farkına vardıktan sonra, oyuncu karar için zamanında talepte bulunmuş olmalıdır. (Yukarıda belirtilen şekilde).

- (3) **Maçın Sonucu Kesinleştikten Sonra Yapılan Karar Talebi.** Oyuncunun maçın sonucu kesinleştikten sonra karar talebinde bulunması durumunda:
- Komite, yalnızca aşağıdakilerin her ikisi de geçerliyse karar verecektir:
    - » Bu talep, maçın sonucu kesinleşmeden önce oyuncunun farkında olmadığı gerçeklere dayanmalıdır, ve
    - » Rakip, Kural 3.2d(1)'i (yapılan vuruş sayısının yanlış bildirilmiş olması) veya Kural 3.2d(2)'yi (alınan ceza hakkında bilgi verilmemesi) ihlal etmiştir ve maçın sonucu kesinleşmeden önce ihlalden haberdar olmalıdır.
  - Böyle bir karar verilmesi için zaman sınırlaması yoktur.
- (4) **İki Top Oynama Hakkı Yoktur.** Maçtaki doğru prosedür hakkında emin olmayan bir oyuncunun iki topla oynamasına izin verilmez. Bu prosedür sadece *vuruş sayısı oyunu* için geçerlidir (bkz. Kural20.1c).

### 20.1c Vuruş Sayısı Oyununda Kural Sorunları

- (1) **Kural Sorunlarını Anlaşarak Çözümleme Hakkı Yoktur.** Bir *hakem* veya *Komiteye* bir Kural sorununa yardımcı olması için makul bir sürede erişilemiyorsa:
- Oyuncular, Kuralların uygulanmasında birbirleriyle yardımlaşmaya teşvik edilirler, ancak bir Kural sorununu kendi aralarında anlaşarak çözme hakkına sahip değildirler ve varabilecekleri bu tür bir anlaşma herhangi bir oyuncu, bir *hakem* veya *Komite* için bağlayıcı olmaz.
  - Bir oyuncu, *skor kartını* iade etmeden önce komite'ye herhangi bir kural sorununu bildirmelidir.
- (2) **Oyuncular Yarışmadaki Diğer Oyuncuları Korumalıdır.** Diğer tüm oyuncuların çıkarlarını korumak için:
- Eğer bir oyuncu başka bir oyuncunun Kuralları ihlal ettiğini veya etmiş olabileceğini biliyor veya buna inanıyorsa ve diğer oyuncu bunun farkında değil veya göz ardı ediyorsa, oyuncu o oyuncuya, oyuncunun *markörüne*, bir *hakeme* veya *Komiteye* durumu bildirmelidir.
  - Bu, oyuncu sorunun farkına vardıktan hemen sonra yapılmalı ve mümkün olduğu sürece özellikle diğer oyuncu kendi *skor kartını* teslim etmeden önce yapılmalıdır.

Eğer oyuncu bunları yapmazsa, *Komite* bu davranışın oyunun ruhuna aykırı ciddi bir hata olduğuna karar verebilir ve oyuncuyu Kural 1.2a uyarınca diskalifiye edebilir.

- (3) **Ne Yapacağından Emin Olunmadığında İki Top Oynanması.** Bir çukuru oynarken doğru prosedür hakkında emin olamayan bir oyuncu, çukuru cezasız olarak iki topla oynayarak tamamlayabilir:

- Oyuncu belirsiz durum ortaya çıktıktan sonra ve vuruş yapmadan önce iki top oynama kararını vermek zorundadır.
- Oyuncu, Kurallar o top için kullanılan prosedüre izin veriyorsa, hangi topun sayılmasını istediğini seçmeli ve bu seçimi bir vuruş yapmadan önce *markörüne* veya başka bir oyuncuya bildirmelidir.
- Oyuncu zamanında seçim yapmazsa, ilk oynanan top seçilmiş olan top olarak varsayılır.
- Oyuncu, *skor kartını* teslim etmeden önce oynanan her iki topun da skoru aynı olsa dahi durumla ilgili gerçekleri *Komiteye* bildirmek zorundadır. Aksi halde oyuncu **diskalifiye** edilir.
- Eğer oyuncu ikinci bir top oynamaya karar vermeden önce bir vuruş yaptıysa:
  - » Bu kural hiçbir şekilde uygulanmaz ve geçerli olan skor, iki top oynamaya karar verilmeden önce vuruş yapılan topla oynanarak yapılan skordur.
  - » **Ancak** oyuncu ikinci bir top oynadığı için ceza almaz

Bu Kural uyarınca oynanan ikinci bir top, Kural 18.3 kapsamında oynanan *geçici topla* aynı değildir.

**(4) Çukur Skoru için Komite Kararı.** Oyuncu (3)'e göre iki top oynadığında, *Komite* oyuncunun o çukur için skorunu şu şekilde belirleyecektir:

- Kurallar o top için kullanılan prosedüre izin veriyorsa, seçilen (ister oyuncu tarafından ister varsayılan) top ile yapılan skor geçerlidir.
- Kurallar seçilen top için kullanılan prosedüre izin vermiyorsa, Kuralların diğer top için kullanılan prosedüre izin vermesi halinde, diğer topla yapılan skor geçerlidir.
- Kurallar her iki top için de kullanılan prosedüre izin vermiyorsa, o topun *yanlış yerden* oynanmasında *ciddi ihlal* olmadığı sürece, seçilen top (ister oyuncu tarafından ister varsayılan) ile yapılan skor, *ciddi ihlal* olması durumunda diğer top ile yapılan skor geçerlidir.
- Eğer her iki topun da *yanlış yerden* oynanmasında *ciddi ihlal* varsa, oyuncu **diskalifiye** edilir.
- Skoru geçersiz olan topla yapılan tüm vuruşlar (o topu oynarken yapılan vuruşlar ve sadece o topu oynarken alınan ceza vuruşları dahil) oyuncunun çukurdaki skorundan sayılmaz.

“Kuralların izin verdiği prosedürün kullanılması” şu anlama gelir: (a) orijinal top durduğu yerden oynanmıştır ve buradan oynanmasına izin verilmiştir veya (b) oynanan top Kurallar kapsamında doğru prosedürle, doğru şekilde ve doğru yerde oyuna sokulmuştur.



## 20.2 Kurallar Kapsamındaki Konulara İlişkin Kararlar

### 20.2 a Hakem Tarafından Verilen Kararlar

Hakem, tartışma yaratacak konuları incelemek ve Kuralları uygulamak üzere *Komite* tarafından atanan bir yetkilidir ve bir karar vermeden önce *Komitenin* yardımını alabilir.

Oyuncu, bir *hakemin* gerçekler veya Kuralların nasıl uygulanacağı konusundaki kararına uymak zorundadır.

Bir oyuncunun *hakemin* kararına *Komite* nezdinde itiraz etme hakkı yoktur, ancak bir karar verdikten sonra *hakem*:

- Başka bir *hakemde* ikinci görüş alabilir veya
- Bir kararı incelenmek üzere *komiteye* sunabilir,

**ancak** bunu yapmak zorunda değildir.

Bir *hakemin* kararı nihaidir, bu nedenle bir *hakem* bir oyuncunun bir Kuralı ihlal etmesine yanlışlıkla izin verirse, oyuncu ceza almayacaktır. **Ancak** bir *hakem* veya *komite* tarafından verilen yanlış bir kararın ne zaman düzeltileceği konusunda bkz. Kural 20.2d.

### 20.2b Komite Tarafından Verilen Kararlar

Karar verecek bir *hakem* olmadığında veya bir *hakem* bir kararı *Komiteye* havale ettiğinde:

- Karar *Komite* tarafından verilir ve
- *Komitenin* kararı nihaidir.

*Komite* bir karara varamazsa, konuyu R&A [USGA] Golf Kuralları Komitesine havale edebilir, bu *komitenin* kararı nihaidir.

### 20.2c Video Kanıt Kullanırken “Çıplak Göz” Standardının Uygulanması

*Komite* karar verirken gerçekleri tespit etmek üzere, video kanıtlarının kullanımı “çıplak göz” standardıyla sınırlıdır:

- Eğer videoda gösterilen olgular çıplak gözle makul bir şekilde algılanamıyorsa, bu video kanıtı Kuralların ihlalini gösterse dahi dikkate alınmayacaktır.
- **Ancak** video kanıtlarının “çıplak göz” standardına göre dikkate alınmadığı durumlarda bile, oyuncunun ihlali ortaya koyan gerçeklerin farkında olması halinde (örneğin, oyuncunun sopasının *bunker*'daki kuma dokunduğunu hissetmesi ve bunun çıplak gözle görülememesi gibi) Kuralların ihlal edilmiş olduğu yine de tespit edilecektir.

## 20.2d Yanlış Kararlar ve İdari Hatalar

(1) **Yanlış Kararlar.** Bir *hakem* veya *Komite* Kuralları uygulamaya çalışırken bir hata yaptığıında yanlış bir karar ortaya çıkar. Yanlış kararlara örnek olarak şunlar verilebilir:

- Yanlış bir cezanın uygulanması veya bir cezanın uygulanmaması,
- Geçerli olmayan veya mevcut olmayan bir Kuralın uygulanması, ve
- Bir kuralın hatalı yorumlanması ve yanlış uygulanması.

Hakem veya *Komite* tarafından verilen kararın yanlış olduğu sonradan tespit edilirse, eğer Kurallara göre mümkünse karar düzeltilir. Düzeltmesinde geç kalınmış olan yanlış karar geçerli kalır.

Eğer bir oyuncu bir tur sırasında veya Kural 5.7a uyarınca oyun durdurulduğunda bir *hakemin* veya *Komitenin* talimatını makul bir şekilde yanlış anlaması nedeniyle talimata aykırı bir eylemde bulunursa (örneğin Kurallar kapsamında izin verilmediği halde oyundaki bir topu kaldırmak gibi), ceza almaz ve talimat yanlış bir karar olarak değerlendirilir.

**Bkz Komite Prosedürleri, Bölüm 6C (Yanlış bir Kural uygulaması olduğunda Komitenin yapması gerekenler).**

(2) **İdari Hatalar.** İdari hata, yarışmanın yönetilmesiyle ilgili bir prosedür hatasıdır ve bir maçın sonucu kesinleştikten veya *vuruş sayısı oyunu* yarışması sona erdikten sonra dahi böyle bir hatanın düzeltilmesi için herhangi bir süre sınırlaması yoktur. İdari bir hata, yanlış bir karardan farklıdır. İdari hatalara örnek olarak şunlar verilebilir:

- *Vuruş Sayısı Oyununda* beraberliğin sonucunun yanlış hesaplanması,
- Bir handikapın yanlış hesaplanması sonucu yanlış oyuncunun yarışmayı kazanmış olması ve
- Kazanan oyuncunun skorunu değerlendirmeye alınmaması nedeniyle yanlış oyuncuya ödül verilmesi.

Bu durumlarda hata düzeltilmeli ve yarışma sonuçları buna göre değiştirilmelidir.

## 20.2e Maç veya Yarışma Sonucu Kesinleştikten Sonra Oyuncuların Diskalifiye Edilmesi

(1) **Maç Oyunu.** Kural 1.2 (ciddi davranış hatası) veya Kural 1.3b(1) (kasıtlı olarak ceza uygulamamak veya uygulanacağını bildiği herhangi bir Kuralı veya cezayı göz ardı etmek için başka bir oyuncuyla anlaşmak) kapsamında bir oyuncunun diskalifiye edilmesinde süre sınırı yoktur.

Bu, maçın sonucu kesinleştikten sonra dahi yapılabilir (bkz. Kural3.2a(5)).

Maçın sonucu kesinleştikten sonra yapılan talepler hakkında *Komitenin* ne zaman karar vereceği için bkz. Kural 20.1b(3).

(2) **Vuruş Sayısı Oyunu.** Normalde, bir *vuruş sayısı oyunu* yarışması aşağıdaki şekillerde sonuçlandıktan sonra bir ceza eklenmemeli veya düzeltilmemelidir:

- Sonuç *Komite*'nin belirlediği şekilde nihai hale gelmişse, veya
- Vuruş sayısı oyunu elemeleri ertesinde yapılan *maç oyununda*, oyuncu ilk maçına başlamak üzere başlama vuruşunu yapmışsa.

**Ancak** aşağıdaki durumlarda, yarışma sona ermiş olsa dahi oyuncu **diskalifiye** edilmelidir:

- Herhangi bir çukurda gerçekte yaptığından daha düşük bir skor beyan etmişse. **Ancak**, düşük skorun beyanının nedeni yarışma sona ermeden önce bilmediği bir veya daha fazla ceza vuruşunun skora eklenmemiş olması ise oyuncu diskalifiye edilmez (bkz. Kural 3.3b(3)),
- Yarışma sona ermeden önce diskalifiye cezası gerektiren başka herhangi bir Kuralı ihlal ettiğini biliyor ise, veya
- Başka bir oyuncuyla, uygulanması gerektiğini bildikleri herhangi bir Kural ya da cezanın uygulanmaması konusunda anlaşmışlarsa (bkz. Kural 1.3b(1)).

Komite, yarışma sona erdikten sonra bir oyuncuyu Kural 1.2 (ciddi davranış hatası) kapsamında da diskalifiye edebilir.

### 20.2f Katılmaya Hakkı Olmayan Oyuncu

Yarışma Koşullarına göre yarışmaya katılmaması gerektiği halde katılan bir oyuncu tespit edildiğinde yarışma sonuçlarının düzeltilmesi için herhangi bir süre sınırlaması yoktur. Bu durum, bir maçın sonucu kesinleştikten veya *vuruş sayısı oyunu* yarışması sona erdikten sonra dahi geçerlidir.

Bu durumlarda, o oyuncu diskalifiye edilmek yerine yarışmaya katılmamış olarak değerlendirilir ve sonuçlar buna göre düzeltilir.

### 20.3 Kurallar Tarafından Kapsanmayan Durumlar

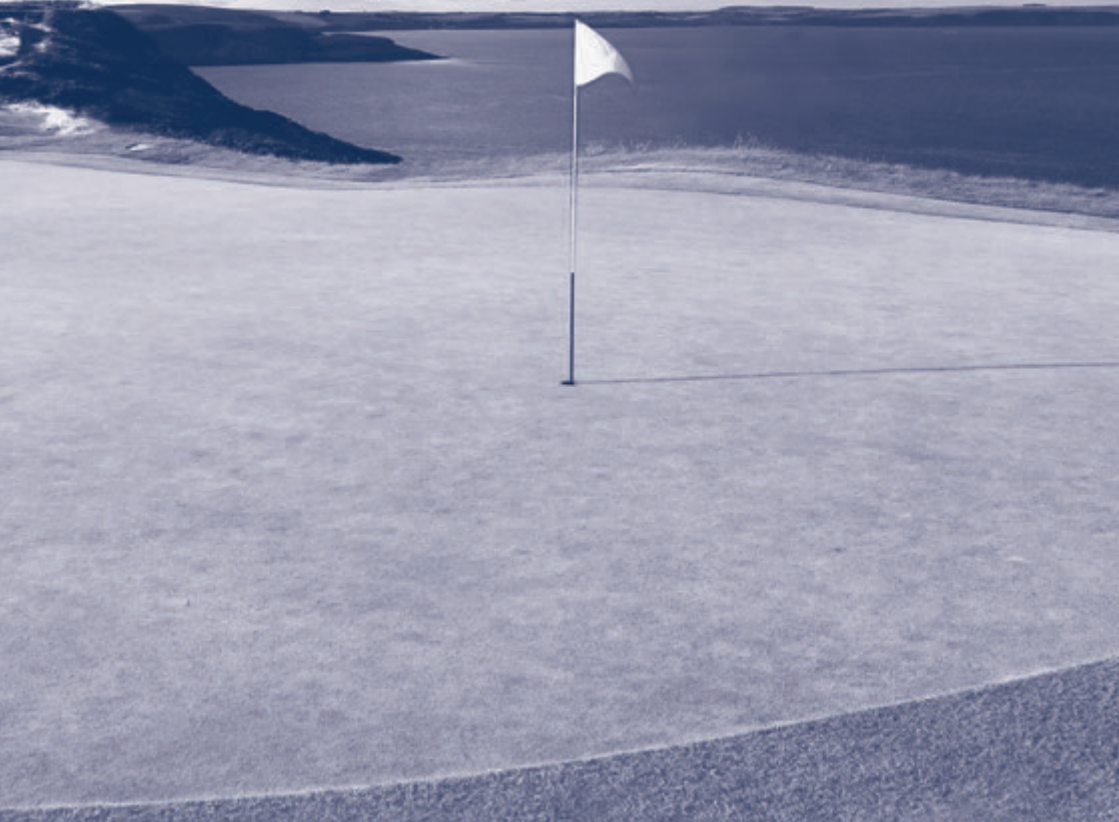
Kuralların kapsamadığı herhangi bir durum *Komite* tarafından karara bağlanmalıdır:

- Tüm koşullar dikkate alınarak ve
- Durumu makul, adil ve Kurallar kapsamında benzer durumlardaki uygulamalarla tutarlı şekilde değerlendirerek.

IX

# Diđer Oyun Turleri

KURALLAR 21-24



# KURAL 21

## Diğer Bireysel Vuruş Sayısı ve Maç Oyun Türleri

### Kuralın Amacı:

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

### 21.1 Stableford

#### 21.1a Stableford Oyun Türüne Genel Bakış

*Stableford*, skorların aşağıdaki şekilde hesaplandığı bir *vuruş sayısı oyunu* türüdür:

- Bir oyuncunun veya tarafın bir çukur için skoru, oyuncu veya tarafın yaptığı vuruş sayısının (yapılan vuruşlar ve ceza vuruşları dahil), o çukur için *Komite* tarafından belirlenmiş olan bir hedef vuruş sayısı ile karşılaştırılmasıyla bulunan puandır, ve
- Yarışmayı, bütün turları en yüksek puanla tamamlayan oyuncu veya taraf kazanır.

1-20. Kurallardaki *vuruş sayısı oyunu* kuralları, bu özel kurallar tarafından değiştirildiği şekliyle, bu oyun türü için geçerlidir. Kural 21.1:

- Handikapsız yarışmalar için yazılmıştır, ancak handikaplı yarışmalar için de uyarlanabilir ve
- Bireysel yarışmalar için yazılmıştır, ancak Kural 22 (Dörtlü) ve 23 (Dört-Top) ile düzenlendiği gibi ortakların yer aldığı yarışmalar için ve Kural 24 ile düzenlendiği gibi ortaklı yarışmalar için uyarlanabilir.

#### 21.1b Stableford Puan Hesaplama Yöntemi

- (1) **Puanlar Nasıl Verilir.** Oyuncunun her çukurda yaptığı vuruş sayısının, o çukur için önceden belirlenmiş hedef skorla (*komite* farklı bir hedef belirlemediyse par kullanılır) karşılaştırılmasıyla puan kazanır:

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

Kurallar uyarınca topu çukura sokmayan bir oyuncu, o çukur için sıfır puan alır.

Oyun hızı için, oyuncular alacakları puanın sıfır olacağı belli olduğunda çukuru oynamayı bırakmaya teşvik edilir.

Çukur, oyuncu topu çukura soktuğunda, topu kaldırmayı tercih ettiğinde veya skoru sıfır puana geldiğinde tamamlanır.

(2) **Her Çukur İçin Skor Girilmesi.** Kural 3.3b'de belirtilen gereklilikler yerine getirilerek çukurların skorları *skor kartına* yazılır:

- Eğer top çukura sokularak tamamlanmışsa:
  - » Skor Puan Kazandırabilecekse. Skor, *skor kartında* belirtilmelidir.
  - » Skor Sıfır Puan Kazandırıyor. *Skor kartında* skor belirtilmez ya da sıfır puan kazandıracak bir skor yazılır.
- Eğer Top Çukura Girmeden Çukur Tamamlanırsa. Eğer oyuncu Kurallar gereği topu çukura sokmazsa, *skor kartında* skor belirtilmez ya da sıfır puan kazandıracak bir skor yazılır.

Oyuncunun her bir çukurda kaç puan aldığıın hesaplanmasından ve handikaplı yarışmalarda, puanları hesaplamadan önce her bir çukur için girilen skora handikap vuruşlarının uygulanmasından *Komite* sorumludur.

**Bkz Komite Prosedürleri, Bölüm 5A(5)** (Yarışma Şartları, oyuncuların her bir çukur için verilen puanları *skor kartı* üzerinde göstermelerini teşvik edebilir ancak zorunlu tutamaz).

## ŞEKİL 21.1b: HANDİKAPSİZ STABLEFORD OYUNDA SKOR YAZILMASI


İsim: John Smith Tarih: 01/03/23

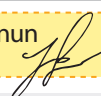
Çukur	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
Mesafe	445	186	378	387	181	533	313	412	537	3372
Par	4	3	4	4	3	5	4	4	5	36
J.Smith	3	3	5	4	4	7	5	4	5	40
Puan	3	2	1	2	1	0	1	2	2	14

Çukur	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
Mesafe	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	3	4	6	3	4	3	4	5	4	36	76
Puan	2	2	0	2	3	2	3	0	2	16	30

**Sorumluluklar**

- Komite
- Oyuncu
- Oyuncu ve markör

Markörün imzası 

Oyuncunun imzası 

## 21.1c Stableford Oyun Türünde Cezalar

Vuruş sayısı oyununda uygulanan tüm cezalar *Stableford*'da da geçerlidir, **ancak** aşağıdaki beş Kuraldan herhangi birini ihlal eden bir oyuncu diskalifiye edilmez, **ama** ihlalin gerçekleştiği çukur için **sıfır puan** alır:

- Kural3.3c'yi ihlal ederek topu çukura sokmamak,
- Bir çukura başlarken *başlama alanının* dışından oynama hatasının düzeltilmemesi (bkz. Kural6.1b(2)),
- *Yanlış top* oynama hatasının düzeltilmemesi (bkz. Kural6.3c),
- *Ciddi ihlal* olduğunda *yanlış yerden* oynama hatasının düzeltilmemesi (bkz. Kural14.7b) veya
- Yanlış sırada vuruş yapma hatasının düzeltilmemesi (bkz. Kural 22.3).

Eğer oyuncu diskalifiye cezası gerektiren başka bir Kuralı ihlal ederse, **diskalifiye** olur.

Herhangi bir ceza vuruşu uygulandıktan sonra, oyuncunun bir çukur için *Stableford* puanı sıfır puandan daha düşük olamaz.

### 21.1d Stableford Oyun Türünde Kural 11.2 İstisnası

Kural 11.2 aşağıdaki durumda uygulanmaz:

Bir oyuncunun çukurda bir puan alabilmesi için, hareket halindeki topunun deliğe girmesi gerekiyorsa ve herhangi bir kişi topun deliğe girmesi için makul bir ihtimal kalmadığında topu kasıtlı olarak yönünden saptırır veya durdurursa, bu kişiye ceza verilmez ve oyuncu sıfır puan.

### 21.1e Stableford Oyun Türünde Tur Ne Zaman Biter

Bir oyuncunun turu aşağıdaki durumlarda sona erer:

- Son çukurda topu çukura soktuğunda (Kural 6.1 veya 14.7b'ye göre bir hatanın düzeltilmesi dahil) veya
- Son çukurda topu çukura sokmamayı seçerse veya o çukurda zaten sıfırdan fazla puan alamayacaksa.

## 21.2 En Yüksek Skor

### 21.2 a En Yüksek Skor Oyun Türüne Genel Bakış

En yüksek skor, bir oyuncunun veya tarafın, bir çukur için skorunun *Komite* tarafından belirlenen maksimum vuruş sayısı ile sınırlandırıldığı bir *vuruş sayısı oyunu* türüdür. Örneğin parın iki katı, sabit bir sayı veya net double bogey gibi.

1-20. Kurallardaki *vuruş sayısı oyunu* kuralları, bu özel kurallar tarafından değiştirildiği şekliyle, bu oyun türü için geçerlidir. Kural 21.2:

- Handikapsız yarışmalar için yazılmıştır, ancak handikaplı yarışmalar için de uyarlanabilir ve
- Bireysel yarışmalar için yazılmıştır, ancak Kural 22 (Dörtlü) ve 23 (Dört Top) ile düzenlendiği gibi ortakların yer aldığı yarışmalar için ve Kural 24 ile düzenlendiği gibi ortaklı yarışmalar için uyarlanabilir.

### 21.2b En Yüksek Skor Oyun Türünde Puanlama

(1) **Oyuncunun Çukurdan Aldığı Puan.** Oyuncunun çukur skoru, o çukurda yaptığı vuruş sayısına (yapılan vuruşlar ve ceza vuruşları dahil) dayanır, ancak oyuncunun gerçek skoru belirlenen en yüksek skoru geçse bile, oyuncu en yüksek skoru alır.

Herhangi bir sebeple, Kurallara göre topu çukura girmeyen oyuncu, çukur için en yüksek skoru alır.

Oyun hızı için, oyuncular yaptıkları vuruş sayısı en yüksek skor olarak belirlenmiş limite ulaştığında çukuru oynamayı bırakmaya teşvik edilir.

Çukur, oyuncu topu çukura soktuğunda, topu kaldırmayı tercih ettiğinde veya skoru en yüksek skora ulaştığında tamamlanır.



(2) **Her Çukur İçin Skor Girilmesi.** Kural 3.3b'de belirtilen gereklilikler yerine getirilerek çukurların skorları *skor kartına* yazılır:

- Eğer Çukur top deliğe sokularak tamamlandıysa:
  - » Skor En Yüksek Skordan Düşükse. *Skor kartında* yapılan skor yazılır.
  - » Yapılan skor en yüksek skor ile aynı veya daha yüksek olduğunda. *Skor kartında* skor belirtilmez ya da en yüksek skor veya üzerinde bir skor yazılır.
- Çukur Top Çukura Girmeden Tamamlandıysa. Eğer oyuncu Kurallar çerçevesinde topu çukura sokmazsa, *skor kartında* skor belirtilmez ya da en yüksek skor veya üzerinde bir skor yazılır.

Komite, *skor kartında* skorun olmadığı veya en yüksek skorun üzerinde bir skorun gösterildiği herhangi bir çukur için oyuncunun skorunu en yüksek skor olacak şekilde düzenlemekten ve handikaplı bir yarışmada handikap vuruşlarının uygulanmasından sorumludur.

### 21.2c En Yüksek Skor Oyun Türünde Cezalar

Aşağıdaki beş Kural **hariç**, *vuruş sayısı oyununda* uygulanan tüm cezalar, en yüksek skor oyun türünde de aynen uygulanır. Aşağıdaki kuralların ihlali durumunda oyuncu diskalifiye edilmez, **ama** ihlalin gerçekleştiği çukur için **en yüksek skoru** yapmış sayılır:

- Kural3.3c'yi ihlal ederek topu çukura sokmamak,
- Bir çukura başlarken *başlama alanının* dışından oynama hatasının düzeltilmemesi (bkz. Kural6.1b(2)),
- *Yanlış top* oynama hatasının düzeltilmemesi (bkz. Kural6.3c),
- *Ciddi ihlal* olduğunda *yanlış yerden* oynama hatasının düzeltilmemesi (bkz. Kural14.7b) veya
- Yanlış sırada vuruş yapma hatasının düzeltilmemesi (bkz. Kural 22.3).

Eğer oyuncu diskalifiye cezası gerektiren başka bir Kuralı ihlal ederse, **diskalifiye** olur.

Herhangi bir ceza vuruşu uygulandıktan sonra, oyuncunun bir çukur için skoru *Komite* tarafından belirlenen en yüksek skor üzerine çıkamaz.

### 21.2d En Yüksek Skor Oyun Türünde Kural 11.2 İstisnası

Kural 11.2 aşağıdaki durumda uygulanmaz:

Bir oyuncunun hareket halindeki topunun çukurdaki en yüksek skordan bir düşük skor elde etmek için deliğe girmesi gerekiyorsa ve herhangi bir kişi topun deliğe girmesi için makul bir şansın olmadığı bir zamanda topu kasıtlı olarak durdurursa, bu kişiye ceza verilmez ve oyuncu çukurdaki en yüksek skoru yapmış olur.

## 21.2e En Yüksek Skor Oyun Türünde Tur Ne zaman Biter

Bir oyuncunun turu aşağıdaki durumlarda sona erer:

- Son çukurunda topu çukura soktuğunda (Kural 6.1 veya 14.7b'ye göre bir hatanın düzeltilmesi dahil) veya
- Son çukurda topu çukura sokmamayı seçerse veya o çukurda skoru zaten en yüksek skoru geçmişse

## 21.3 Par/Bogey

### 21.3a Par/Bogey Oyun Türüne Genel Bakış

Par/Bogey, skorların *Maç oyunu* gibi hesaplandığı bir *vuruş sayısı oyunu* türüdür:

- Oyuncu veya taraf, çukur için *Komite* tarafından belirlenmiş sabit bir hedef skordan daha az veya daha fazla vuruşla (ceza vuruşları dahil) bitirmesine göre bir çukuru kazanır veya kaybeder, ve
- Yarışmayı, kaybettiğinden daha fazla sayıda çukuru kazanmış olan oyuncu veya taraf kazanır (Yani kazanılan çukurlar toplanıp, kaybedilen çukurlar çıkartılır).

1-20. Kurallardaki *vuruş sayısı oyunu* kuralları, bu özel kurallar tarafından değiştirildiği şekliyle, bu oyun türü için geçerlidir. Kural 21.3:

- Handikapsız yarışmalar için yazılmıştır, ancak handikaplı yarışmalar için de uyarlanabilir ve
- Bireysel yarışmalar için yazılmıştır, ancak Kural 22 (Dörtlü) ve 23 (Dört Top) ile düzenlendiği gibi ortakların yer aldığı yarışmalar için ve Kural 24 ile düzenlendiği gibi takım yarışmalar için uyarlanabilir.

### 21.3b Par/Bogey'de Puanlama

(1) **Çukur Nasıl Kazanılır veya Kaybedilir.** Puanlama, *maç oyununda* olduğu gibi, oyuncunun vuruş sayısının (yapılan vuruşlar ve ceza vuruşları dahil) *Komite* tarafından belirlenen sabit hedef puanla (genellikle par veya bogey) karşılaştırılması sonucunda çukurların kazanıldığı veya kaybedildiği belirlenir:

- Eğer oyuncunun skoru belirlenen skordan düşükse, oyuncu çukuru kazanır.
- Oyuncunun skoru belirlenen skorla aynıysa, çukur berabere olur (yarı yarıya olarak da bilinir).
- Oyuncunun skoru sabit skordan yüksekse veya skor verilmezse, oyuncu çukuru kaybeder.

Herhangi bir nedenle Kurallar kapsamında topunu çukura sokmayan bir oyuncu çukuru kaybeder.

Oyunun hızına yardımcı olmak için, oyuncuların skorları sabit skoru aştığında (çukuru kaybettikleri için) bir çukuru oynamayı bırakmaları teşvik edilir.

Çukur, oyuncu topunu çukura soktuğunda, sokmamayı seçtiğinde veya skoru sabit skoru aştığında tamamlanır.

(2) **Her Çukur İçin Girilen Skor.** Kural 3.3b'deki *skor kartına* çukurdaki skorların girilmesi ile ilgili gereklilikleri karşılamak için:

- Eğer top çukura sokularak çukur tamamlanmışsa:
  - » Skor Çukuru Kazandırıyor veya Beraberlikle Sonuçlandırıyor. *Skor kartı* gerçek skoru göstermelidir.
  - » Skor Çukuru Kaybettiriyorsa. *Skor kartında* ya skor gösterilmez ya da çukurun kaybedilmesine neden olan herhangi bir skor gösterilir.
- Oyuncu Topunu Kurallar kapsamında çukura sokarak tamamlamamışsa. *Skor kartında* ya hiç skor gösterilmez ya da çukurun kaybedilmesiyle sonuçlanan herhangi bir skor gösterilmelidir.

Komite, oyuncunun çukurları kazanıp kazanmadığına, kaybedip kaybetmediğine veya berabere kalıp kalmadığına karar vermekten ve handikaplı bir yarışmada, çukurun sonucuna karar vermeden önce her çukur için girilen skora handikap vuruşlarını uygulamaktan sorumludur.

**İstisna – Çukurun Sonucunu Etkilemiyorsa Ceza Uygulanmaz:** Eğer oyuncu gerçek skorundan daha düşük bir çukur skoru içeren bir *skor kartı* iade ederse ancak bu çukurun kazanılmasını, kaybedilmesini veya berabere kalmasını etkilemiyorsa, Kural 3.3b uyarınca ceza uygulanmaz.

**Bkz Komite Prosedürleri, Bölüm 5A(5)** (Yarışma Koşulları oyuncuları çukurun sonucunu *skor kartına* girmeye teşvik edebilir ancak bunu zorunlu kılmaz).

### 21.3c Par/Bogey'de Cezalar

*Vuruş sayısı oyununda* geçerli olan tüm cezalar Par/Bogey oyununda da geçerlidir, **ancak** şu beş Kuraldan herhangi birini ihlal eden bir oyuncu diskalifiye edilmez, **ama** ihlalin gerçekleştiği **çukuru kaybeder:**

- Kural3.3c'yi ihlal ederek topu çukura sokmamak,
- Bir çukura başlarken *başlama alanının* dışından oynama hatasının düzeltilmemesi (bkz. Kural6.1b (2)),
- *Yanlış top* oynama hatasının düzeltilmemesi (bkz. Kural6.3c),
- *Ciddi ihlal* olduğunda *yanlış yerden* oynama hatasının düzeltilmemesi (bkz. Kural14.7b) veya
- Yanlış sırada vuruş yapma hatasının düzeltilmemesi (bkz. Kural 22.3).

Eğer oyuncu diskalifiye cezası gerektiren başka bir Kuralı ihlal ederse, **diskalifiye** olur.

Herhangi bir ceza vuruşu uygulandıktan sonra, oyuncu için çukuru kaybetmekten daha kötü sonuç yoktur.

### 21.3d Par/Bogey Oyununda Kural 11.2 İstisnası

Kural 11.2 bu durumda uygulanmaz:

Eğer bir oyuncunun hareket halindeki topunun beraberliği sağlamak için çukura girmesi gerekiyorsa ve herhangi bir kişi topun çukura girmesi için makul bir şansın olmadığı bir zamanda topun yönünü kasıtlı olarak değiştirir veya durdurursa, o kişiye ceza verilmez ve oyuncu çukuru kaybeder.

### 21.3e Par/Bogey Oyununda Tur Ne Zaman Biter

Bir oyuncunun turu aşağıdaki durumlarda sona erer:

- Son çukurunda topunu çukura sokarsa (Kural 6.1 veya 14.7b uyarınca bir hatanın düzeltilmesi dahil), veya
- Son çukurda topunu çukura sokmamayı seçerse veya çukuru zaten kaybetmişse.

## 21.4 Üç-Top Maç Oyunu

### 21.4a Üç Top Maç Oyununa Genel Bakış

Üç Top *Maç Oyunu*, bir *maç oyunu* türüdür:

- Üç oyuncunun her biri aynı anda diğer iki oyuncuya karşı bir bireysel maç oynar, ve
- Her oyuncu her iki maçta da kullanılan tek bir topla oynar.

Kural 1-20'deki *maç oyunu* Kuralları üç ayrı maç için de geçerlidir, **ancak** bu özel Kurallar, Kuralların bir maçta uygulanmasının diğer maçta uygulanmasıyla çelişebileceği iki durumda geçerlidir

### 21.4b Oyuncunun Sırası Gelmeden Oynaması

Eğer bir oyuncu herhangi bir maçta sırası gelmeden oynarsa, oynama sırası olan rakibi Kural 6.4a(2) kapsamında vuruşu iptal edebilir.

Eğer oyuncu her iki maçta da sırası dışında oynamışsa, her iki rakip de oyuncu ile oynadıkları maçta vuruşun iptal edilip edilmeyeceğine karar verebilir.

Bir oyuncunun vuruşu sadece bir maçta iptal edilirse:

- Oyuncu diğer maçta orijinal topuyla oyuna devam eder.
- Bu, oyuncunun her maçta ayrı bir topla oynayarak çukuru tamamlaması gerektiği anlamına gelir.

### 21.4c Topun veya Top Markasının Rakip Tarafından Kaldırılması veya Hareket Ettirilmesi

Bir rakip, bir oyuncunun topunu veya *top markasını* kaldırdığı veya Kural 9.5b veya 9.7b uyarınca topun veya *top markasının* hareket etmesine neden olduğu için **bir vuruş ceza alırsa**, bu ceza sadece o oyuncuyla olan maç için geçerlidir.

Rakip oyuncu diğer oyuncuyla yaptığı maçta ceza almaz

### 21.5 Diğer Oyun Şekilleri

Her ne kadar Kural 3,21,22 ve 23'te sadece belirli oyun şekilleri özel olarak kapsanmış olsa da golf aynı zamanda scramble ve *green* somes gibi birçok başka şekilde de oynanmaktadır.

Kurallar bu ve diğer oyun şekillerini yönetecek şekilde uyarlanabilir.

**Bkz Komite Prosedürleri, Bölüm 9** (Kuralların diğer yaygın oyun biçimlerine uyarlanması için önerilen yollar).

# KURAL 22

## Dörtlü Oyun (Sıralı Vuruş Olarak da Bilinir)

### Kuralın Amacı:

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

### 22.1 Dörtlü oyuna genel bakış

Sıralı vuruş olarak da bilinen dörtlü oyun, *maç oyunu* veya *vuruş sayısı oyununda* iki ortağın tek topla, taraf olarak yarıştıkları ve her çukurda sıra ile vuruş yaptıkları bir oyun türünü kapsar.

1-20. Kurallar, bu özel kurallar tarafından değiştirildiği şekliyle, bu oyun türü için geçerlidir. (tek topla oynayan taraf, bireysel oynayan bir oyuncu gibi ele alınır)

Bu oyun türünün bir çeşidi, üçlü olarak da bilinen, bireysel oynayan bir oyuncunun bu özel kurallara göre sıralı vuruş yapan iki ortaklı bir tarafa karşı yarıştığı *maç oyunu* türüdür.

### 22.2 Ortakların her biri taraf için hareket eder

Her iki taraf da sadece bir top oynayan tek taraf olarak yarıştığı için:

- Her bir ortak vuruş yapmadan önce, vuruş sırasına bakılmaksızın topun yerini işaretlemek, yerleştirmek, *drop etmek* gibi izin verilen hareketleri yapabilir.
- Bir ortak ve *caddie*'si, diğer ortağa onun *caddie*'sinin yardım etmesine izin verilen herhangi bir şekilde yardımcı olabilir. (Örneğin, danışma, tavsiye ve kural 10 da izin verilen diğer hareketler gibi) **fakat** kurallara göre, diğer ortağın *caddie*'sine izin verilmeyen hiçbir yardımda bulunamazlar. Her bir ortak ve *caddie*'leri tarafından yapılan her hareket ve kural ihlali tarafa uygulanır.

*Vuruş sayısı oyununda*, ortaklardan yalnızca birinin, *skor kartında* tarafın çukur skorlarını onaylaması gerekir. (Bkz kural 3.3b)

### 22.3 Taraflar vuruşlarını sıralı olarak yapmak zorundadır

Her çukurda ortaklar, her vuruşu sıralı düzende yapmak zorundadır.

- Her çukurun *başlama alanında* ilk vuruşu yapacak ortak sırayla değişir.
- Taraflar *başlama alanından* yaptıkları ilk vuruştan sonra çukur sonuna kadar bütün vuruşları sıralı olarak yaparlar.
- Bir vuruş iptal edilir, tekrar oynanır veya başka herhangi bir Kurala göre sayılmazsa (bir vuruşun bu Kurala aykırı olarak yanlış sırada yapılması dışında), vuruşu yapan ortak taraf için bir sonraki vuruşu yapmalıdır.
- Taraflar *geçici top* oynamaya karar verirlerse vuruş sıradaki diğer ortak tarafından yapılır.

Tarafın alacağı herhangi bir ceza vuruşu ortaklarının vuruş sıralamasını değiştirmez.

**Kural 22.3'ü ihlal ederek yanlış sırayla vuruş yapma cezası: Genel ceza.**

*Vuruş sayısı oyununda* taraf hatasını düzeltmek zorundadır.

- Sırası doğru ortak, tarafın yanlış sıra ile ilk vuruş yaptığı yerden vuruş yapmak zorundadır. (Bkz Kural 14.6)
- Vuruş sırası hatasının düzeltilmesinden önce yapılan vuruş, vuruşlar ve her türlü ceza vuruşları sayılmaz.
- Taraflar sonraki çukura başlamadan önce veya son çukurdalar ise skor kartlarını teslim etmeden önce hatalarını düzeltmezlerse **diskalifiye** edilirler.

### 22.4 Tura başlarken

#### 22.4a İlk Oynayacak Ortak

Yarışma kurallarında hangi ortağın ilk vuruşu yapacağı belirtilmemişse, taraflar tura başlarken ilk *başlama alanından* hangi ortağın ilk oynayacağını kendileri seçebilirler.

Bu ortak, tarafın ilk çukurunu başlatmak üzere bir vuruş yaptığında, tarafın turu başlar.

### 22.4b Başlangıç zamanı ve yeri

Kural 5.3a taraf için oyuna kimin ilk başlayacağına göre her bir ortağa farklı şekilde uygulanır:

- İlk oynayacak ortak başlangıç noktasında ve zamanında hazır bulunmak ve oyuna zamanında başlamak zorundadır (daha önce değil).
- İkinci sırada oynayacak oyuncu başlama zamanında, ya başlama noktasında ya da çukurda topun ilk vuruştan sonra duracağı tahmin edilen noktada hazır bulunmak zorundadır.

Herhangi bir ortağın bu şekilde hazır olmadığı durumda ilgili taraf 5.3a kuralını ihlal etmiş olur.

### 22.5 Ortaklar sopa paylaşabilirler

Kural 4.1b(2) ortakların, ikisinin sahip olduğu toplam sopa sayısı 14'ü geçmiyor ise, sopalarnı paylaşmasına izin verecek şekilde deęiştirilmiştir.

### 22.6 Vuruş sırasında ortağın arkasında durma kısıtlaması

Kural 10.2b(4)'teki sınırlamalara ek olarak, bir oyuncu, ortağı vuruş yaparken bir sonraki vuruşu için bilgi almak amacıyla, topun arkasında *oyun hattının* uzantısı üzerinde veya yakınında duramaz.

**Kural 22.6'yı ihlal etme cezası: Genel ceza.**



# KURAL 23

## Dört-Top

### Kuralın Amacı:

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

### 23.1 Dört Top Oyun Türüne Genel Bakış

Dört-top *maç oyunu* veya *vuruş sayısı oyunu* olarak oynanan, ortakların olduğu bir oyun türüdür:

- İki ortak bir taraf olarak yarışır, ve herkes kendi topu ile oynar ve
- İki ortağın skorlarından daha düşük olan skor, o çukur için tarafın skorudur.

Kural 1-20, bu özel Kurallar ile değiştirildiği şekliyle, bu oyun türü için geçerlidir.

Bu oyun türünün bir çeşidi, En-İyi-Top (Best-Ball) olarak bilinen, bireysel oynayan bir oyuncunun bu özel kurallara göre iki veya üç ortaktan oluşan bir tarafa karşı yarıştığı ve her ortağın kendi topu ile oynadığı bir *maç oyunudur*. (Bir tarafta üç ortağın bulunduğu En-İyi-Top oyununda, diğer ortağa yapılan her atıf, diğer iki ortağı ifade eder.)

### 23.2 Dört Top Oyununda Skor Yapma

#### 23.2a Tarafın Maç Oyunu ve Vuruş Sayısı Oyununda Çukur Skoru

- Çukurun Her iki Ortağın Topunun da Çukura Girmesi veya Kurallar Dahilinde Başka Bir Şekilde Tamamlanması Halinde. Daha düşük olan skor o çukur için tarafın skoru sayılır.
- Çukurun Ortaklardan Sadece Birinin Topunun Çukura Girmesi veya Kurallar Dahilinde Başka Bir Şekilde Tamamlanması Halinde. O ortağın skoru tarafın skoru sayılır. Diğer ortağın topunun çukura girmesi gerekli değildir.
- Ortaklardan Hiçbirinin Topunun Çukura Girmemiş veya Kurallar Dahilinde Başka Bir Şekilde Tamamlanmamış Olması Halinde. Tarafın o çukur için skoru yok demektir. Yani:
  - » *Maç oyununda* taraf, eğer diğer taraf çukuru bağışlamamış veya başka bir şekilde çukuru kaybetmemişse, çukuru kaybeder.
  - » *Vuruş sayısı oyununda* taraf hatasını Kural 3.3c'ye göre zamanında düzeltmezse, **diskalifiye** olur.

### 23.2b Vuruş Sayısı Oyununda Tarafın Skor Kartı

(1) **Tarafın Sorumluluğu.** Tarafın her çukur için gross skoru tek bir *skor kartına* girilmelidir.

Her çukur için:

- En az bir ortağın gross kuru *skor kartına* kaydedilmek zorundadır.
- Birden fazla ortağın skorunun *skor kartına* girilmesinin bir cezası yoktur.
- *Skor kartındaki* her skorun hangi ortağın bireysel skoru olduğu açık bir şekilde belirtilmek zorundadır; aksi halde taraf **diskalifiye** edilir.
- Bir skoru genel olarak tarafın skoru olarak belirlemek yeterli değildir.

*Skor kartının* Kural 3.3b(2)'ye göre sadece bir ortak tarafından onaylanması yeterlidir.

(2) **Komitenin Sorumluluğu.** Bir taraf için her çukurda hangi skorun sayılacağına (handikaplı yarışmalarda handikapları uygulayarak) karar verilmesinden *komite* sorumludur:

- Bir çukur için sadece bir skor girilmişse, o skor tarafın skoru olarak sayılır.
- Bir çukur için her iki ortağın da skoru girilmişse:
  - » Bu skorlar farklı ise o çukur için en düşük skor (gross veya net) tarafın skoru olarak sayılır.
  - » Her iki skor da aynı ise, *Komite* skorlardan herhangi birini sayabilir. Kullanılan skorun herhangi bir nedenle yanlış olduğu tespit edilirse, *Komite* diğer skoru sayar.

Bir taraf için geçerli skorun hangi ortağın bireysel skoru olduğu açık bir şekilde belirtilmemişse ya da bu ortak o çukurun oynanmasıyla ilişkili olarak **diskalifiye** olmuşsa, taraf **diskalifiye** olur.

### 23.2c Kural 11.2'in Dört-Topta Uygulanmadığı Durum

Kural 11.2 aşağıdaki durumda uygulanmaz:

Bir oyuncunun ortağı zaten çukuru tamamlamışken ve oyuncunun hareket halindeki topunun tarafın çukur skorunun bir vuruş azalması için deliğe sokulması gerekirken, herhangi bir kişi topun deliğe girmesi için makul bir şansın bulunmadığı bir durumda kasıtlı olarak topu yönünden saptırır veya durdurursa, o kişiye herhangi bir ceza uygulanmaz ve oyuncunun topu tarafın skoru olarak sayılmaz.

## DIAGRAM 23.2B: SCORING IN SCRATCH DÖRT TOP STROKE PLAY

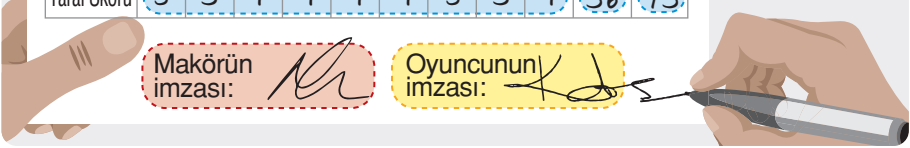
İsim: *John Smith and Kate Smith* Tarih: *10/05/23*

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

Çukur	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Toplam
<i>Kate</i>	5	4	4	4		4	5	3	4		
<i>John</i>	5	3		4	4	4		3	5		
Taraf Skoru	5	3	4	4	4	4	5	3	4	36	73

### Sorumluluklar

-  Komite
-  Oyuncu
-  Oyuncu ve markör



## 23.3 Tur Ne Zaman Başlar ve Biter; Çukur Ne Zaman Tamamlanır

### 23.3a Tur Ne Zaman Başlar

Bir tarafın turu ortaklardan biri ilk çukura başlatmak için vuruş yaptığında başlar.

### 23.3b Tur Ne Zaman Biter

Bir tarafın oyunu aşağıdaki durumlarda biter:

- *Maç oyununda:*
  - » Tarafardan biri maçı kazandığında (bkz Kural 3.2a(3)), ya da
  - » Müsabaka şartlarında maçın berabere bitebileceğini belirttiğinde, maç son çukurdan sonra berabere bittiğinde (bkz Kural 3.2a(4)).
- *Vuruş sayısı oyununda,* bir taraf son çukuru, son çukurda her iki ortağın deliğe sokması veya bir ortağın deliğe sokması ve diğer ortağın deliğe sokmamayı tercih etmesiyle biter.

### 23.3c Çukur Ne Zaman Tamamlanır

(1) **Maç Oyunu.** Bir taraf aşağıdaki durumlarda bir çukuru tamamlamıştır:

- » Her iki ortak da deliğe soktuğunda ya da bir sonraki vuruşları bağışlandığında

- » Bir ortak deliğe soktuğunda veya bir sonraki vuruşu bağışlandığında ve diğer ortak deliğe sokmamaya karar verdiğinde ya da taraf için sayılamayacak bir skor yaptığında, ya da
- » Çukur için sonuca karar verilmiş olduğunda (diğer tarafın skorunun, tarafın yapabileceği olası skordan daha düşük olduğunda).

(2) **Vuruş Sayısı Oyunu.** Ortaklardan biri topu deliğe soktuğunda ve diğer ortak da topunu deliğe soktuğunda, bunu yapmamayı seçtiğinde veya o çukur için diskalifiye olduğunda, taraf çukuru tamamlanmıştır.

### 23.4 Ortaklardan Biri veya Her İkisi Tarafı Temsil Edebilir

Taraf, turun tamamı boyunca veya herhangi bir bölümünde bir ortak tarafından temsil edilebilir. Her iki ortağın da *sahada* bulunması veya *sahada* bulunsalar dahi her ikisinin de her çukurda oynaması gerekmez.

Bir ortak gelmemişse ancak sonradan oynamak için gelirse, bu ortak sadece iki çukur arasında taraf için oynamaya başlayabilir. Bu şu anlama gelir:

- *Maç Oyunu* – Maçtaki Herhangi Bir Oyuncu Çukura Başlamadan Önce. Eğer ortak maçtaki her iki taraftan herhangi bir oyuncu bir çukuru oynamaya başladıktan sonra gelirse, o ortağın sonraki çukura kadar taraf için oynamasına izin verilmez.
- *Vuruş Sayısı Oyunu*- Diğer Oyuncu Çukura Başlamadan Önce. Eğer ortak diğer ortak bir çukuru oynamaya başladıktan sonra gelirse, gelen ortağın sonraki çukura kadar taraf için oynamasına izin verilmez.

Bir çukurda oynamasına izin verilmeyen sonradan gelen ortak, diğer ortağa tavsiye verebilir ve yardım edebilir ve o çukurda diğer ortak için başka işlemler yapabilir (Bkz Kurallar 23.5s ve 23.5b).

**Kural 23.4'ü İhlal Ederek İzin Verilmeyen Bir Durumda Vuruş Yapma Cezası: Genel Ceza.**

### 23.5 Oyuncunun Ortağının Oyunu Etkileyen Hareketleri

#### 23.5a Oyuncu Ortağının Topu ile İlgili Kendisinin Yetkili Olduğu Her İşlemi Yapabilir

Her ne kadar bir taraftaki her oyuncu kendi topunu oynuyor olsa da:

- Bir oyuncu vuruş yapmadan önce, topun yerini işaretlemek ve kaldırmak, yerine yerleştirmek, *drop etmek* veya topu yerine koymak gibi, ortağının topu ile ilişkili ortağın yetkili olduğu her işlemi yapabilir.
- Bir oyuncu ve oyuncunun *caddie*'si ortağın *caddie*'sinin yardım etmesine izin verildiği her durumda (tavsiye vermek veya istemek ve Kural 10 kapsamında izin verilen diğer eylemleri yapmak gibi) ortağa yardım edebilir. Ancak, Kurallar uyarınca ortağın *caddie* 'sinin vermesine izin verilmeyen herhangi bir yardım vermemelidir.

*Vuruş sayısı oyununda*, ortaklar *green* üzerindeki bir topu kendilerine veya bir başka bir oyuncuya yardımcı olması için yerinde bırakma konusunda anlaşamazlar (bkz Kural 15.3a).

### 23.5b Ortağı Oyuncunun Davranışlarından Sorumludur

Oyuncu tarafından ortağının topu veya *ekipmanı* ile ilgili gerçekleştirilen her eylem ortağı tarafından yapılmış olarak kabul edilir.

Eğer oyuncunun eylemi, ortağı tarafından yapılırsa bir Kuralın ihlali oluşturacaksa:

- Ortağın Kural ihlali yaptığı kabul edilir ve ilgili cezayı alır (bkz Kural 23.9a)
- Bunun örnekleri, oyuncunun aşağıdaki şekilde Kuralları ihlal etmesidir:
  - » Ortağı yapacağı vuruşu etkileyen koşulları iyileştirmek,
  - » Yanlışlıkla ortağın topunun hareket etmesine sebep olmak, veya
  - » Ortağının topunu kaldırmadan önce yerini işaretlemeyi unutmak.

Bu ayrıca, oyuncunun *caddie*'si tarafından, ortağının topu ile ilgili ortağı veya ortağının *caddie*'si tarafından yapıldığında Kural ihlali olarak kabul edilecek davranışları da içerir.

Oyuncunun veya oyuncunun *caddie*'sinin davranışları, hem oyuncunun kendi topunu veya ortağının topunu etkiliyorsa, her iki ortak için de bir ceza uygulanan durumları öğrenmek için Bkz Kural 23.9a(2).

### 23.6 Tarafınızın Oyun Sırası

Ortaklar, tarafı için en iyi olduğunu düşündükleri sırayla oynayabilirler.

Bu, oyun sırası Kural 6.4a (*maç oyunu*) veya 6.4b'ye (*vuruş sayısı oyunu*) göre oyuncudayken, oyuncu veya ortağının oynayabileceği anlamına gelir.

#### İstisna - Maç Oyununda Vuruş Bağışlandıktan Sonra Oyuna Devam Etmek:

- Bir oyuncu, bir sonraki vuruşu bağışlandıktan sonra, eğer oynaması ortağına yardım edecekse, oyuna devam etmemelidir.
- Eğer oyuna devam ederse, o çukur için skoru cezasız olarak geçerli olur, ancak ortağın o çukur için skoru tarafın skoru olarak kullanılamaz.

### 23.7 Ortaklar Sopa Paylaşabilir

Kural 4.1b(2) ortakların, ikisinin sahip olduğu toplam sopa sayısı 14'ü geçmiyor ise, sopalarnı paylaşmasına izin verecek şekilde değiştirilmiştir.

### 23.8 Vuruş Yapılırken Ortağın Arkasında Duran Oyuncuya İlişkin Kısıtlama

Kural 10.2b(4)'teki sınırlamalara ek olarak, bir oyuncu, ortağı vuruş yaparken bir sonraki vuruşu için bilgi almak amacıyla, topun arkasında *oyun hattının* uzantısı üzerinde veya yakınında duramaz.

#### Kural 23.8'I İhlal Etme Cezası: Genel Ceza.

## 23.9 Ceza Ne Zaman Ortaklardan Sadece Birisine veya Her İkisine Birden Uygulanır

Bir oyuncu bir Kuralın ihlali sebebiyle ceza aldığı anda, ceza sadece o oyuncuya veya her iki ortağa da (yani tarafa) uygulanabilir. Bu cezaya veya oyun şekline bağlıdır:

### 23.9a Diskalifikasyon Dışındaki Cezalar

(1) **Ceza Normalde Sadece Oyuncuya Uygulanır, Ortağına Uygulanmaz.** Bir oyuncu diskalifiye haricinde bir ceza aldığı anda, (2)'de belirtilen durumlar haricinde bu ceza normalde sadece oyuncuya uygulanır, ortağına uygulanmaz.

- Herhangi bir ceza vuruşu sadece oyuncunun skoruna eklenir, ortağının skoruna eklenmez.
- *Maç oyununda*, **genel ceza (çukur kaybı)** alan oyuncunun o çukurda taraf için sayılabilecek bir skoru yoktur; ancak bu cezanın ortağa herhangi bir etkisi yoktur, ortak taraf için o çukurda oynamaya devam edebilir.

(2) **Oyuncunun Aldığı Cezanın Ortağına da Uygulandığı Üç Durum**

- Oyuncu Kural 4.1b'yi ihlal ettiğinde (14 Sopa Sınırı, Paylaşılan, Eklenen ya da Değiştirilen Sopalar). *Maç oyununda*, taraf ceza alır (**maç skorunun düzeltilmesi**); *vuruş sayısı oyununda*, ortağı da oyuncu ile aynı cezayı alır.
- Oyuncunun Yaptığı Kural İhlali Ortağının Oyununa Yardımcı Olursa. *Maç oyununda* veya *vuruş sayısı oyununda*, ortağı da oyuncu ile **aynı cezayı** alır.
- Maç Oyununda Oyuncunun Kural İhlali Rakibinin Oyununu Olumsuz Etkilerse. ortağı da oyuncu ile **aynı cezayı** alır.

**İstisna –Yanlış Topa Bir Vuruş Yapan Oyuncu, Ortağının Oyununa Yardımcı Olmuş veya Rakibinizin Oyununa Zarar Vermiş Olarak Değerlendirilmez:**

- Kural 6.3c'nin ihlali sebebiyle sadece oyunu (ortağı değil) **genel ceza** alır.
- Bu, *yanlış top* olarak oynanan topun ortağa, bir rakibe veya herhangi bir kişiye ait olduğu durumların tamamında geçerlidir.

### 23.9b Diskalifikasyon Cezaları

(1) **Bir Ortağın İhlali sonucu Bir Tarafın Diskalifiye Olması.** Ortaklardan herhangi birisi aşağıdaki Kurallar uyarınca diskalifikasyon cezası alırsa, o taraf **diskalifiye** olur.

- Kural 1.2 Oyuncu Davranış Standartları
- Kural 1.3 Kurallara Göre Oynamak
- Kural 4.1a Vuruş Yapılmasına İzin Verilen Sopalar
- Kural 4.1c Sopaların Oyundan Çıkarılma Yöntemi

- Kural 4.2a Tur Oynanırken İzin Verilen Toplar
- Kural 4.3 *Ekipmanın Kullanımı*
- Kural 5.6a Oyunun Gereksiz Geciktirilmesi
- Kural 5.7b *Komite Oyuna Ara Verdiğinde Oyuncunun Yapması Gerekenler*
- Kural 6.2b *Başlama Alanı Kuralları*

Sadece Maç Oyunu:

- Kural 3.2c Handikaplı Maçta Handikapların Uygulanması

Sadece Vuruş Sayısı Oyununda:

- Kural 3.3b(2) Oyuncunun Sorumluluğu: *Skor Kartını* Onaylama ve Teslim Etme
- Kural 3.3b(3) Çukur İçin Yanlış Skor
- Kural 5.2b Tura Başlamadan Önce veya Turlar Arasında *Sahada* Antrenman Yapmak
- Kural 23.2b *Vuruş Sayısı Oyununda* Tarafın Skor Kartı

(2) **Her İki Ortağın Kural İhlalinde Bir Tarafın Diskalifiye Olması.** Her iki ortağın da aşağıdaki Kuralların herhangi biri kapsamında **diskalifiye** cezası alması halinde, taraf diskalifiye olur.

- Kural 5.3 Tura Başlama ve Turu Bitirme
- Kural 5.4 Gruplar Halinde Oynamak
- Kural 5.7a Oyuncunun Oyunu Bırakabildiği veya Bırakmak Zorunda Olduğu Durumlar
- Kural 5.7.c Oyun Tekrar Başladığında Oyuncunun Yapması Gerekenler

Sadece Vuruş Sayısı Oyununda:

Bir taraf, aynı çukurda, her iki ortak da aşağıdaki Kuralların herhangi bir kombinasyonuna göre diskalifikasyon cezası alırsa **diskalifiye** edilir:

- Kural 3.3c Topun Çukura Girmesinin İhmal Edilmesi
- Kural 6.1b Çukura Başlarken *Başlama Alanının* Dışından Oynama
- Kural 6.3c Yanlış Top
- Kural 14.7 *Yanlış Yerden* Oynama
- Kural 20.1c(3) İki Top Oynadığını Bildirmeyi İhmal Etme

(3) **Bir Oyuncunun Yaptığı Kural İhlalinin O Oyuncunun Çukur İçin Geçerli Skoru Olmaması Anlamına Gelmesi.** Bir oyuncunun bir Kuralı ihlal ederek diskalifiye cezası aldığı diğer tüm durumlarda, oyuncu diskalifiye edilmez, ancak oyuncunun ihlali gerçekleştirdiği çukurdaki skoru tarafın skoru olarak kullanılamaz.

*Maç oyununda*, her iki ortak da aynı çukurda böyle bir Kural ihlali yaparsa, taraf **çukuru kaybeder**.

# KURAL 24

## Takım Yarışmaları

### Kuralın Amacı:

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

### 24.1 Takım Yarışmalarına Genel Bakış

- Bir takım, diğer takımlara karşı yarışmak için bireysel veya taraf olarak oynayan bir oyuncu grubudur.
  - Takım etkinliğindeki oyunlar aynı zamanda yapılan başka bir yarışmanın da parçası (bireysel *vuruş sayısı oyunu* gibi) olabilir.
- 1-23. Kurallar, bir takım yarışmasında bu kısımda değiştirilmiş halleri ile geçerlidir.

### 24.2 Takım Yarışması Koşulları

*Komite* oyun formatını, bir takımın toplam skorunun nasıl hesaplanacağını ve Yarışmanın diğer Koşullarını belirler, örneğin:

- *Maç Oyununda*, bir maç için galibiyet ve beraberlik puanları.
- *Vuruş Sayısı oyununda*, her bir takımın toplam skorunda sayılacak skor sayıları.
- Yarışmanın beraberlikle bitip bitmeyeceği ve bitmeyecekse kazananın nasıl belirleneceği

### 24.3 Takım Kaptanı

Her bir takım, takıma liderlik edecek ve takımdaki hangi oyuncuların hangi turlarda ya da maçlarda oynayacağı, hangi sıra ile oynayacakları ve ortaklar olarak kimlerin birlikte oynayacağı gibi konularda kararlar verecek bir takım kaptanı belirleyebilir.

Takım kaptanı yarışmadaki bir oyuncu olabilir.

### 24.4 Takım Yarışmasında Tavsiyeye İzin Verilir

#### 24.4a Takıma Tavsiye Vermesine İzin Verilen Kişi (Tavsiye Verici)

Komite, her bir takımın, bir tur sırasında takımdaki oyunculara tavsiye verebilen ve Kural 10.2'de izin verildiği şekilde başka yardımda bulunabilen ve oyuncuların tavsiye isteyebileceği bir kişi ('tavsiye verici') tayin etmesine izin veren bir yerel Kural koyabilir:



- Tavsiye verici takım kaptanı, takım koçu veya başka bir kişi (yarışmada oynayan bir takım üyesi dahil) olabilir.
- Tavsiye vericinin, tavsiye vermeden önce *Komiteye* bildirilmesi zorunludur.
- *Komite* bir takımın tavsiye vericisinin bir tur sırasında veya yarışma sırasında değiştirilmesine izin verebilir.

**Bkz. Komite Prosedürleri, Blüm 8; Model Yerel Kural H-2** (*Komite* her bir takımın iki tavsiye verici tayin etmesine izin verebilir).

### 24.4b Oyun Sırasında Tavsiye Vericiye İlişkin Kısıtlamalar

Eğer bir takımın tavsiye vericisi takımdaki bir oyuncu ise, yarışmada bir tur oynarken bu rolü üstlenmelerine izin verilmez.

Tavsiye verici bir turu oynarken, tavsiye ve Kural 10.2 kapsamındaki diğer yardıma ilişkin kısıtlamalar açısından oynamakta olan diğer herhangi bir takım üyesi muamelesi görür.

### 24.4c Ortaklar Haricinde Takım Üyelerinin Tavsiye Verememesi

Bir tarafta beraber oynayan ortaklar olmaları **haricinde**:

- Bir oyuncu *sahada* oynayan bir takım arkadaşından tavsiye isteyemez veya tavsiye veremez.
- Bu durum takım arkadaşı ister aynı grupta oynuyor olsun ister *sahada* başka bir grupta oynuyor olsun geçerlidir.

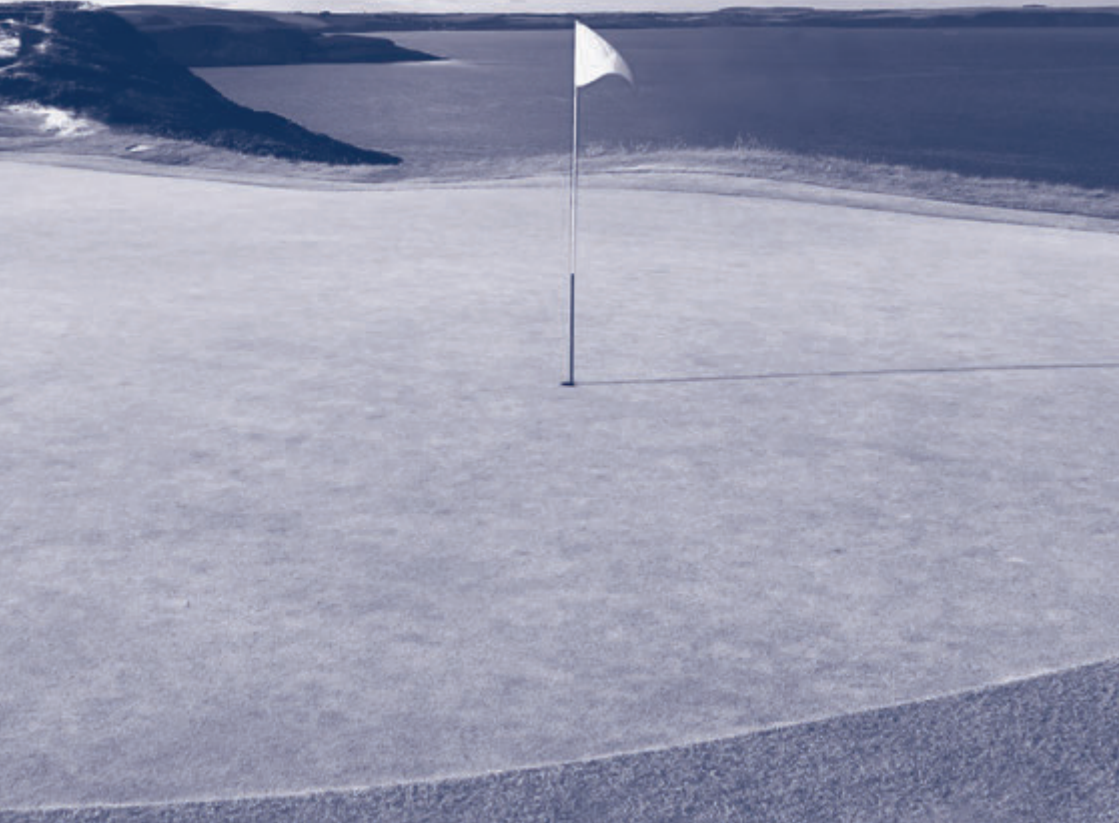
**Bkz. Komite Prosedürleri, Bölüm 8; Model Yerel Kural H-5** (oyuncunun tur için skorunun sadece takım skorunun bir parçası sayıldığı vuruş sayısı takım yarışmasında, Komite, aynı grupta oynayan takım arkadaşlarının ortak olmasalar bile birbirlerine tavsiye vermesine izin veren bir Yerel Kural koyabilir).

**Kural 24.4 İhlali için Ceza: Kural 10.2a uyarınca Genel Ceza.**

X

# Engelli Oyuncular için Deęişiklikler

KURAL 25



# KURAL 25

## Engelli Oyuncular için Değişiklikler

### Kuralın Amacı:

Kuralın Amacı: Kural 25 belirli engelleri olan oyuncuların, hiçbir engeli olmayan oyuncularla, ya da aynı veya farklı bir tür engeli olan oyuncularla adil bir şekilde oynamasına imkan vermek için belirli Golf Kurallarında değişiklikler getirir.

### 25.1 Genel Bakış

Kural 25, tüm oyun türleri dahil olmak üzere tüm yarışmalar için geçerlidir. Bir oyuncunun, Kural 25'te belirtilen özel değiştirilmiş Kuralları kullanıp kullanamayacağını belirleyen, oyuncunun engellilik kategorisi ve uygunluk durumudur.

Kural 25, aşağıdaki engelli kategorilerindeki oyuncular için belirli Kuralları değiştirir:

- Görme engelli oyuncular (belirli düzeylerde görme bozukluklarını içerir),
- Ampute oyuncular (uzuv yetersizliği veya bir uzvunu kaybetmiş kişiler)
- Yardımcı mobilite cihazı kullanan oyuncular ve
- Zihinsel engelli oyuncular.

Farklı engel türlerine sahip birçok oyuncunun da (nörolojik rahatsızlığı olan oyuncular, ortopedik rahatsızlıkları olan oyuncular, kısa boylu oyuncular ve sağır oyuncular gibi) olduğu kabul edilmektedir. Ancak bu ilave engel kategorilerine giren oyuncular için Golf Kurallarının değiştirilmesine yönelik bugüne kadar herhangi bir gereklilik belirlenmediğinden, Kural 25 kapsamında değillerdir.

*Ekipman* Kuralları, *Ekipman* Kurallarının 7. bölümünde belirtilenler dışında herhangi bir değişiklik yapılmadan uygulanır. *Ekipmanın* (sopa veya top dışında) tıbbi gerekçelerle kullanımına ilişkin bilgi için bkz. Kural 4.3b.

**Bkz Komite Prosedürleri, Bölüm 5D** (Oyuncu uygunluğu ve Kural 25 ve engelli oyuncuların da oynadığı yarışmalarla ilgili kılavuz).

## 25.2 Görme Engelli Oyuncular için Değişiklikler

### Kuralın Amacı:

Kural 25.2 görme engelli bir oyuncuya (belirli düzeylerde görme bozukluklarını içeren) hem bir yardımcı hem bir *caddie*'nin aynı anda yardımcı olmasına , hiza almaya yardımcı olunmasına , bunker içinde sopası ile kuma dokunma kısıtlamalarından istisna tutulmasına ve topu kaldırma, drop etme, yerleştirme veya tekrar yerleştirme için yardım almasına müsaade eder.

### 25.2a Yardımcıdan destek alınması

Görme engelli bir oyuncu yardımcıdan aşağıdaki konularda destek (ya da yardım) alabilir:

- Duruş pozisyonu alırken
- Vuruştan önce hiza alırken
- Danışma ve tavsiye isterken

Kurallara göre bir yardımcı, bir *caddie* (Bkz Kural 10.3) ile Kural 25.2e 'de tanımlanan istisnalar haricinde aynı statüdedir

Kural 10.2a uyarınca (Tavsiye), oyuncu aynı anda hem yardımcıya hem *caddie*'ye danışıp tavsiye alabilir.

### 25.2b Oyuncunun Sadece Bir Yardımcısı Olabilir

Görme engelli bir oyuncunun aynı anda sadece bir yardımcı olabilir

Oyuncunun aynı anda birden fazla yardımcı olması halinde kural ihlalinin olduğu her çukurda Kural 10.3a(1) maddesine uygun olarak **genel ceza** alır.

### 25.2c Kural 10.2b(3) değişikliği ( Hiza almaya, duruşa veya vuruşa yardımcı olması için yere bir nesne konulamaması)

Kural 10.2b(3) değiştirilerek oyuncu ,*caddie* veya yardımcının yere bir nesne koyarak oyuncunun hiza almasına ,duruşuna veya vuruş yapmasına yardımcı olması nedeniyle ceza alması önlenmiştir.( oyuncunun hiza almasına veya ayaklarını yerleştirmesine yardımcı olacak şekilde yere bir sopa yerleştirilmesi gibi) **Fakat** yerleştirilen nesne oyuncu vuruşunu yapmadan önde kaldırılmalıdır. Aksi takdirde oyuncu Kural 10.2b(3) ihlali nedeniyle **genel ceza alır**.

### **25.2d Kural 10.2b(4) deęişiklięi ( Oyuncu vuruşunu yapmadan önce Caddie'nin bulunması yasak bölge)**

Kural 10.2b(4), *caddie* veya yardımcının oyuncunun vuruşu öncesinde veya vuruşunu yaparken herhangi bir zamanda ceza almaksızın oyuncunun *oyun hattı* uzantısı hizasında durmasına müsaade edecek şekilde deęiştirilmiştir. Ancak yardımcı veya *caddie* oyuncunun vuruşunu yapmasında yardımcı olamaz .

### **25.2e Kural 10.3 deęişiklięi (Caddie )**

Görme engelli bir oyuncunun yardımcısı aynı zamanda *caddie* olarak da görev yapabilir, ancak böyle bir zorunluluk yoktur.

Oyuncunun aynı anda hem yardımcısı hem *caddie* 'si olabilir , bu durumda :

- Yardımcı, oyuncuya vuruşunu yapmadan önce duruş pozisyonunu almasında veya hiza almasında rehberlik etmek veya *caddie*'nin tanımlanmış görevleri kapsamında yardımcı olmak dışında. Oyuncunun sopalarını taşımamalı veya dokunmamalıdır.
- Eğer yardımcı bu kuralı ihlal ederek oyuncunun sopalarını taşırsın veya dokunursa oyuncunun aynı anda iki *caddie*'si olduęu varsayılır ve bu kuralın ihlal edildięi her çukurda **genel ceza** alır (Bkz Kural 10.3a(1)).

### **25.2f Kural 12.2b deęişiklięi (Kuma Temas Etmenin Ceza ile Sonuçlandığı Durumlar)**

Görme engelli bir oyuncu *bunker* içindeki topuna vuruş yapmadan önce cezasız olarak sopasıyla kuma temas edebilir :

- Topun hemen önündeki veya arkasındaki alana
- Vuruş için geri swing hareketini yaparken

**Fakat** bu temas topun pozisyonunu iyileştirmeyecek şekilde hafifçe olmalıdır.

Oyuncu Kural 12.2b(1) 'de belirtilen, kumun durumunu kontrol etme ve deneme vuruşu yaparak kuma temas etme kısıtlamalarına tabidir.

### **25.2g Kural 14.1b deęişiklięi ( Topu Kim Kaldırabilir)**

Kural 14.1b, oyuncunun topu *green* üzerinde olduęunda *caddie*'ye ilaveten yardımcının da oyuncunun yetkilendirmesine gerek olmadan topu kaldırabileceęi şekilde deęiştirilmiştir.

### 25.2h Drop etme, yerleştirme ve tekrar yerleştirme için yardım

Görme engelli bir oyuncunun topunu *drop etme*, yerleştirme veya tekrar yerleştirmesini gerektiren tüm kurallar, oyuncunun her hangi bir kişiye de genel yetki vererek o kişinin oyuncunun topunu *drop etmesine*, yerleştirmesine veya tekrar yerleştirmesine imkan verecek şekilde değiştirilmiştir.

## 25.3 Ampute Oyuncular İçin Değişiklikler

### Kuralın Amacı:

Kural 25.3, ampute bir oyuncunun (uzuv yetersizliği veya bir uzvunu kaybetmiş kişiler) protez cihazlar kullanarak ve sopasını vücudundan destek alarak vuruş yapmasına ve topunu drop etmek, yerleştirmek veya tekrar yerleştirmek için yardım almasına izin verir.

### 25.3a Protez cihazların durumu

Oyuncunun geçerli bir tıbbi nedeni olması ve *komitenin* diğer oyunculara karşı haksız bir avantaj sağlanmadığına karar vermesi durumunda ,takma kol veya bacak kullanımı Kural 4.3 'ün ihlali anlamına gelmez (Bkz Kural 4.3b). Bir cihazın kullanımında şüphesi olan oyuncular komiteyi en kısa zamanda bilgilendirmelidirler.

Protez cihaz kullanan bir oyuncu her durumda Kural 4.3a 'da belirtilen *ekipmanların* anormal bir şekilde kullanılması ile ilgili kısıtlamalara tabiidir.

### 25.3b Kural 10.1b değişikliği ( Sopanın Destek Alınarak Kullanılması)

Ampute bir oyuncu uzuv yetersizliği veya uzuv kaybı nedeniyle sopalarının çoğunu tutamıyor ve vuruş yapamıyorsa Kural 10.1b'de belirtilen cezayı almaksızın vuruşunu yaparken sopasını vücudundan destek alarak kullanabilir.

### 25.3c Drop etme, Yerleştirme ve Tekrar Yerleştirme için Yardım

Topun *drop edilmesi*, yerleştirilmesi veya tekrar yerleştirmesi gereken tüm kurallar, ampute bir oyuncu için oyuncunun sınırsız olarak herhangi bir kişiye de bu konuda genel bir yetki verebilmesine izin verecek şekilde değiştirilmiştir.

### 25.3d “ Tekrar Yerleştirme” Tanımında Değişiklik

Ampute bir oyuncu için tekrar yerleştirme tanımı (ve Kural 14.2b(2)) oyuncunun topunu ister eliyle veya herhangi bir *ekipman* kullanarak tekrar yerleştirmesine izin verecek şekilde değiştirilmiştir (örneğin topu sopası ile yuvarlayarak)

## 25.4 Hareket Etmeye Yardımcı Araç Kullanan Oyuncular için Değişiklikler

### Kuralın Amacı:

Kural 25.4, hareket etmeye yardımcı araç kullanan oyuncuların bir yardımcı ve bir *caddie*'yi aynı anda kullanabilmesine imkan tanır; oyuncunun duruşunu alırken ve vuruşunu yaparken yardımcı araçların (tekerlekli sandalye veya diğer tekerlekli aletler veya baston, koltuk değneği gibi) nasıl kullanılacağını açıklar ve bazı kurtulma alma yöntemlerini değiştirir.

Kural 25-4a- 25.4k Hareket etmeye yardımcı bastonlar, koltuk değnekleri, tekerlekli sandalyeler ve diğer tekerlekli araçların tümü ile ilgilidir.

Kural 25.4l ve 25.4m sadece tekerlekli sandalyeler ve diğer tekerlekli araçlar ile ilgilidir.

### 25.4a Yardımcıdan veya Herhangi Bir Kişiden Yardım

Hareket etmeye yardımcı alet kullanan bir oyuncu bir yardımcı veya başka bir oyuncu dahil herhangi bir kişiden şu şekillerde yardım alabilir:

- Green üzerindeki topun kaldırılması: Oyuncunun topu *green* üzerinde olduğunda, Kural 14.1b oyuncunun yetkilendirmesine gerek olmadan, topun oyuncun *caddie*'sine ilaveten yardımcısı tarafından da kaldırılması izin verecek şekilde değiştirilmiştir
- Drop Etme, Yerleştirme ve Tekrar Yerleştirme: Topun *drop edilmesi*, yerleştirilmesi veya tekrar yerleştirilmesi gereken tüm kurallar, oyuncunun sınırsız olarak herhangi bir kişiye de bu konuda genel bir yetki verebilmesine izin verecek şekilde değiştirilmiştir.
- Oyucuyu veya aleti konumlandırma: Kural 10.2b(5) ile izin verildiği gibi, vuruşunu yapmadan önce ,oyuncu herhangi bir kişiden kendisini veya yardımcı aracını hareket ettirip pozisyon alabilmek için fiziki yardım alabilir.

### 25.4b Yardımcıdan Tavsiye Alma

Hareket etmeye yardımcı alet kullanan bir oyuncu , Kural 10.2a (tavsiye) kapsamında *caddie*'sine danışıp tavsiye alabildiği gibi, yardımcısından da aynı şekilde tavsiye alabilir.

Kurallara göre bir yardımcı, bir *caddie* (Bkz Kural 10.3) ile Kural 25.2e 'de tanımlanan istisnalar haricinde aynı statüdedir .

Kural 10.2a uyarınca (Tavsiye), oyuncu aynı anda hem yardımcıya hem *caddy*'ye danışıp tavsiye alabilir.

### 25.4c Oyuncunun Sadece Bir Yardımcısı Olabilir

Hareket etmeye yardımcı alet kullanan bir oyuncunun aynı anda sadece bir yardımcısı olabilir.

Oyuncunun aynı anda birden fazla yardımcısı olması halinde kural ihlalinin olduğu her çukurda Kural 10.3a(1) maddesine uygun olarak **genel cezayı** alır.

### 25.4d “Duruş” Tanımında Değişiklik

Oyuncunun hareket etmeye yardımcı bir alet kullanıyor olması, örneğin Kural 8.1a ‘da belirtilen hedeflenen duruş alanının belirlenmesi veya kural 16.1 ‘de belirtilen *anormal saha koşullarından* engellenmenin olup olmasını değiştirebilir.

Bu nedenle duruş tanımı “oyuncunun vuruşuna hazırlanırken veya vuruşunu yaparken oyuncunun ayakları, vücudu ve kullanıyorsa hareket etmeye yardımcı aletin pozisyonudur” şeklinde değiştirilmiştir.

### 25.4e “Tekrar Yerleştirme” Tanımında Değişiklik

Hareket etmeye yardımcı bir alet kullanan oyuncular için, tekrar yerleştirme tanımı (ve Kural 14.2b(2) oyuncunun topunu ister eliyle veya herhangi bir *ekipman* kullanarak tekrar yerleştirmesine izin verecek şekilde değiştirilmiştir (örneğin topu sopası ile yuvarlayarak)

### 25.4f Kural 4.3 Uygulaması (Ekipmanların Kullanımı)

Kural 4.3 Hareket etmeye yardımcı aletlerin kullanımını kapsar :

- Oyuncu Kural 4.3b kapsamındaki standartlara uygun olan hareket etmeye yardımcı aletleri kullanabilir ve
- Hareket etmeye yardımcı bir alet kullanan oyuncu, Kural 4.3a belirtilen *ekipmanların* anormal şekilde kullanımı ile ilgili kısıtlamalara uymak zorundadır.

### 25.4g Duruş Pozisyonu Alırken Hareket Etmeye Yardımcı Araçların Kullanımına İzin Verilmesi için Kural 8.1b(5)’in uyarlanması

Kural 8.1b(5) uyarınca, bir oyuncu duruş pozisyonu alırken ayaklarını hafifçe yerleştirirken, “kumda ayaklarıyla makul derecede kazması dahil” vuruş etkileyen koşulları iyileştirirse ceza almaz.

Hareket Etmek İçin Yardımcı Araç kullanan bir oyuncu için, Kural 8.1b(5), “ayaklarla makul miktarda kazma” terimi aşağıdakileri içerecek şekilde değiştirilmiştir:

- harekete yardımcı araç ile makul miktarda kazmak veya
- pozisyon alırken harekete yardımcı aracını konumlandırmak ve kaymayı önlemek için makul önlemler almak



**Ancak** bu uyarılma, oyuncunun, bunun ötesine geçerek, cihazı desteklemek için yükseltilmiş bir toprak veya kum tümseği oluşturmak gibi, hareket etmesine yardımcı aletin swing sırasında kaymayacağı bir duruş pozisyonu oluşturmasına izin vermez.

Oyuncu bunu yaparsa, Kural 8.1a(3)'ü ihlal eden bir duruş oluşturmak için zeminin yüzeyini değiştirmekten **genel ceza** alır.

### **25.4h Kural 10.1b Değişikliği (Sopanın Destek Alınarak Kullanılması)**

Bir oyuncu harekete yardımcı araç nedeniyle sopalarının çoğunu tutamıyor ve vuruş yapamıyorsa Kural 10.1b'de belirtilen cezayı almaksızın vuruşunu yaparken sopasını vücudundan destek olarak kullanabilir.

### **25.4i Kural 10.1c Değişikliği (Oyun Hattı Üzerinde veya Karşısında Durarak Vuruş Yapılması)**

Bir oyuncunun harekete yardımcı araç kullanması durumunda, Kural 10.1c, oyuncunun harekete yardımcı aracının herhangi bir kısmı kasıtlı olarak *oyun hattının* herhangi bir tarafında veya *oyun hattına* temas eder şekilde ya da uzantısına temas eder şekilde vuruş yapmaması gerektiği şekilde değiştirilmiştir.

### **25.4j Kural 10.3 Değişikliği (Caddie)**

Harekete yardımcı araç kullanan engelli bir oyuncunun yardımcısı aynı zamanda *caddie* olarak da görev yapabilir ancak böyle zorunluluk yoktur.

Oyuncunun aynı anda hem bir yardımcısı hem bir *caddie*'si olabilir, bu durumda:

- Yardımcı, oyuncuya vuruşunu yapmadan önce duruş pozisyonunu almasında veya hiza almasında rehberlik etmek (*komitenin* onayı varsa) veya *caddie*'nin tanımlanmış görevleri kapsamında yardımcı olmak dışında oyuncunun sopalarını taşımamalı veya dokunmamalıdır. Bu durum Kural 10.2b(3)'ün esnetilmesi anlamına gelmez. (Hiza almasına, duruş pozisyonu almasına veya vuruş yapmasına yardımcı olmak için yere bir nesne koyamaz)
- Eğer yardımcı bu kuralı ihlal ederek oyuncunun sopalarını taşıyor veya dokunursa oyuncunun aynı anda iki *caddie*'si olduğu varsayılır ve bu kuralın ihlal edildiği her çukurda **genel ceza** alır (Bkz Kural 10.3a(1)).

### **25.4k Kural 11.1b(2) Değişikliği**

Yardımcı hareketlilik cihazı kullanan oyuncular için Kural 11.1b(2), bir oyuncunun *green*'den oynadığı hareket halindeki topun yanlışlıkla harekete yardımcı alete çarpması durumunda, topun olduğu gibi oynanması gerektiği şeklinde değiştirilmiştir.

### 25.4l Harekete Yardımcı Aracın Bunker İçindeki Kurum Test Edilmesi İçin Kullanımında Kural 12.2b(1)'in Uygulanması

Kural 12.2b(1) uyarınca, bir oyuncu “bir sonraki vuruş hakkında bilgi edinmek amacıyla kumun durumunu test etmek için *bunker*daki kuma el, sopa, tırmık veya başka bir cisimle kasıtlı olarak dokunamaz”.

Bu, kumun durumunu kasıtlı olarak test etmek için harekete yardımcı aletlerin kullanılması için de geçerlidir.

Ancak oyuncu, harekete yardımcı alet ile başka herhangi bir sebeple kuma ceza almadan dokunabilir.

### 25.4m Tekerlekli Sandalye Kullanan Oyuncular İçin: Kırmızı Ceza Alanındaki Top için ve Oynanamaz İlan Edilen Top İçin Yana Doğru Kurtulma Seçeneği İle İlgili Değişiklik

Tekerlekli sandalye kullanan bir oyuncu, kırmızı *ceza alanı*ndaki bir top veya oynanamaz bir top için yanıl kurtulma aldığıında, Kural 17.1d(3) ve 19.2c, izin verilen *kurtulma alanının* boyutu iki *sopa boyu* mesafe yerine dört *sopa boyu* mesafe olarak genişletecek şekilde değiştirilir.

### 25.4n Tekerlekli Sandalye Kullanan Oyuncular İçin: Kural 19.3b (Bunker'da Oynanamaz Top) cezasının Değiştirilmesi

Tekerlekli sandalye kullanan bir oyuncu *bunker*'daki bir topu için oynanamaz top ilan ettiğinde, Kural 19.3b **bir vuruş ceza** ile *bunker* dışına çizgi üzerinde geri gitme seçeneği ile *drop alabileceği* şekilde değiştirilir.

## 25.5 Zihinsel Engelli Oyuncular için Değişiklikler Zihinsel Engelli Oyuncular için Değişiklikler

### Kuralın Amacı:

Kural 25.5 zihinsel engelli bir oyuncuya aynı anda hem bir yardımcı hem de bir caddie tarafından yardımcı olunmasına izin verir ve belirli bir oyuncuya atanmamış olup tavsiye vermesi ne izin verilmeyen bir süpervizörün rolüne açıklık getirir.

### 25.5a Yardımcıdan veya Süpervizörden Yardım

Zihinsel engelli oyuncuların ihtiyaç duyabileceği yardımın kapsamı kişiye göre değişiklik gösterebilir.

*Komite* zihinsel engelli oyunculara yardımcı olması için bir yardımcı veya süpervizör atayabilir:

- Yardımcı, bireysel bir oyuncuya oyununda ve kuralların uygulanmasında yardımcı olur:
  - » Kurallara göre bir yardımcı, bir *caddie* (Bkz Kural 10.3) ile Kural 25.2e' de tanımlanan istisnalar haricinde aynı statüdedir .
  - » Kural 10.2a uyarınca (Tavsiye), oyuncu aynı anda hem yardımcıya hem caddy'ye danışıp tavsiye alabilir.
- Süpervizör, yarışma sırasında oyunculara yardımcı olması için atanan bir kişidir :
  - » Süpervizör, belli bir oyuncu için atanmış olmayıp, gerekli olduğunda herhangi bir oyuncuya yardım etme görevi verilmiş kişidir.
  - » Kurallar açısından süpervizör bir *dış etkindir*.
  - » Oyuncu bir süpervizöre danışamaz ve tavsiye alamaz.

### 25.5b Oyuncunun Sadece Bir Yardımcısı Olabilir

Zihinsel engelli bir oyuncunun aynı anda sadece bir yardımcısı olabilir.

Oyuncunun aynı anda birden fazla yardımcısı olması halinde kural ihlalinin olduğu her çukurda Kural 10.3a(1) (Oyuncunu aynı anda tek *caddie*'si olabilir) maddesine uygun olarak **genel ceza** alır.

### 25.5c Kural 10.3 deęişikliği (Caddie)

Zihinsel engelli bir oyuncunun yardımcısı aynı zamanda *caddie* olarak da görev yapabilir ancak böyle zorunluluk yoktur.

Oyuncunun aynı anda hem bir yardımcısı hem bir *caddie*'si olabilir, bu durumda:

- Yardımcı, oyuncuya vuruşunu yapmadan önce duruş pozisyonunu almasında veya hiza almasında rehberlik etmek(*komitenin* onayı varsa) veya *caddie*'nin tanımlanmış görevleri kapsamında yardımcı olmak dışında oyuncunun sopalarını taşımamalı veya dokunmamalıdır.Bu durum Kural 10.2b(3)'nin esnetilmesi anlamına gelmez.(Hiza almasına,duruş pozisyonu almasına veya vuruş yapmasına yardımcı olmak için yere bir nesne koyamaz)
- Eğer yardımcı bu kuralı ihlal ederek oyuncunun sopalarını taşıyor veya dokunursa oyuncunun aynı anda iki *caddie*'si olduğu varsayılır ve bu kuralın ihlal edildiği her çukurda **genel ceza** alır (Bkz Kural 10.3a(1)).

### 25.5d Kural 14.1b deęişikliği ( Topu Kim Kaldırabilir)

Kural 14.1b, oyuncunun topu *green* üzerinde olduğunda *caddie*'ye ilaveten yardımcının da oyuncunun yetkilendirmesine gerek olmadan topu kaldırdılabileceği şeklinde deęiştirilmiştir.

### 25.5e Hem Zihinsel Hem Fiziksel Engelli Oyuncular

Hem zihinsel hem fiziksel engelli olan oyuncular için *Komitenin* Kural 25 kapsamındaki kuralların bir kombinasyonunu kullanarak her iki tip engelleri kapsayacak şekilde bir uygulama yapması tavsiye edilir.

## 25.6 Tüm Engelli Kategorileri için Genel Hükümler

### 25.6a Gereksiz gecikme

Kural 5.6a kapsamında gereksiz gecikme yasağı engelli oyunculara uygulanırken:

- Her *komite* takdir yetkisini kullanmalı ve *sahanın* zorluęunu,hava koşullarını (hareket etmeye yardımcı *ekipmanların* kullanım zorluęu açısından) yarışmanın şekli ve oyuncuların engel derecesini de dikkate alarak makul standartları tespit etmelidir.
- Bu faktörleri dikkate alarak *komitenin* gereksiz gecikme nedenlerini daha esnek bir biçimde yorumlaması uygun olacaktır.

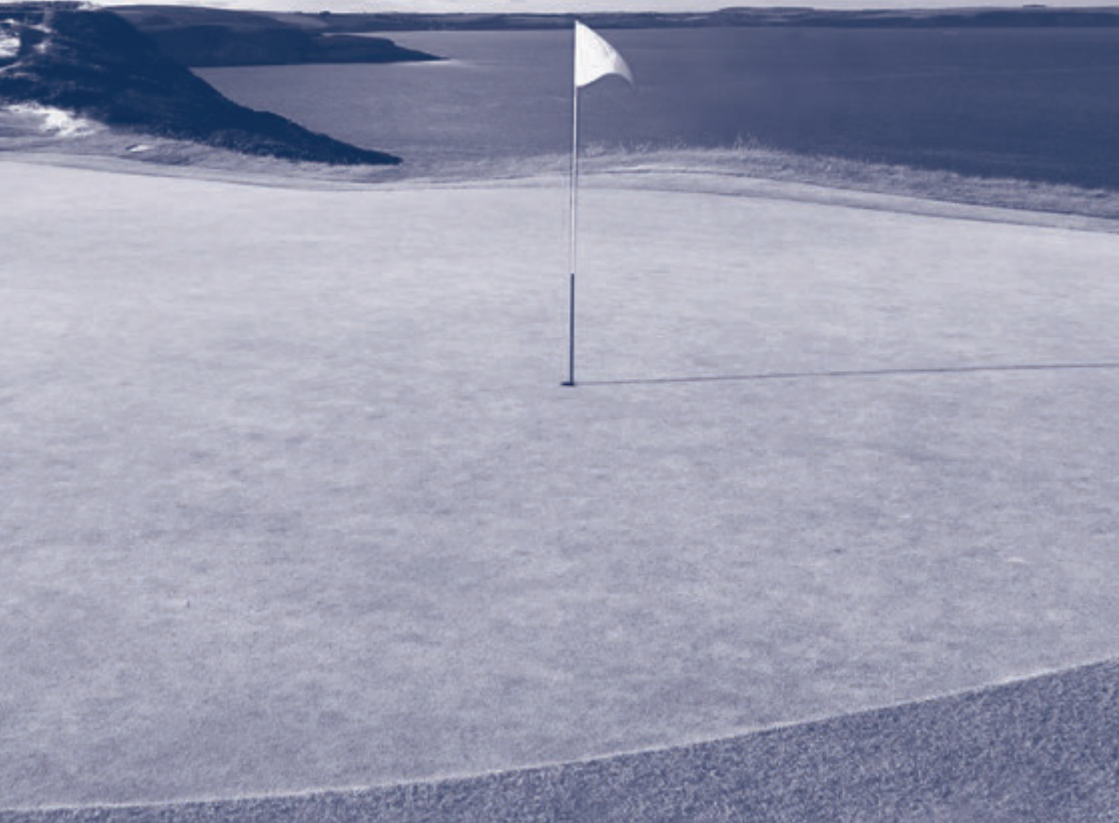
**25.6b Drop etme**

Kural 14.3b (Topun Doğru Şekilde *Drop Edilmesi*) uygulamasında. fiziksel kısıtlamalar nedeniyle belli engellere sahip oyuncuların kurala uygun olarak diz yüksekliğinden *drop edip* etmediklerini tespit etmek mümkün olmayabilir, bu gibi durumlarda *komite* oyuncuların makul yargısını kabul etmelidir. Ayrıca *komite* oyuncuların fiziksel engellerini dikkate alarak diz yüksekliğinden *drop etmek* için gösterilen çabaları da dikkate alarak kabul etmelidir.

**Bkz Komite Prosedürleri, Bölüm 5d** (Kural 25 ve engelli oyuncuların da yarıştığı yarışmalarda ek rehberlik verilmesi).

XI

# Tanımlar



### **Anormal Saha Koşulu**

Tanımlanmış dört durumdan herhangi biri:

- Hayvan Tarafından Yapılmış Bir Çukur
- Onarım Bölgesi (GUR),
- Bir Sabit Engel ya da,
- Geçici Su.

### **Başlama Alanı**

Bir çukuru oynamaya başlarken, oyuncunun ilk vuruşunu yapması gereken alandır. Başlama alanı, iki sopa boyu derinliğinde dikdörtgen bir alandır. Şöyle ki:

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

Başlama alanı beş tanımlanmış saha alanından biridir

Sahadaki tüm diğer başlama yerleri ( aynı çukurdaki veya diğer çukurlardaki) genel alanın parçasıdır.

### **Bayrak Direği**

Komite tarafından oyunculara çukurun yerini göstermesi amacıyla çukurun içine yerleştirilmiş, çıkartılabilen bir direktir. Bayrak direği bayrağı ve direğe sabitlenmiş diğer malzeme ve cisimleri içerir.

Çukurun yerini göstermek için sopa ya da çubuk gibi yapay veya doğal bir cisim kullanıldığında, bu cisim kuralları uygulamak amacıyla bayrak direği olarak kabul edilir.

Bayrak direği için gereklikler Ekipman Kurallarında belirtilmiştir.

### **Bilinme veya Göreceli Kesinlik**

Oyuncunun topuna ne olduğuna karar verme standartıdır. Örneğin, topun ceza alanına girip girmediği, hareket edip etmediği ya da hareket etmesine neyin sebep olduğu gibi.

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

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

“Makul olarak elde edilebilen tüm bilgiler”, oyuncunun bildiği tüm bilgileri ve makul bir çabayla ve aşırı bir gecikme olmaksızın elde edebileceği diğer tüm bilgileri içerir.

Bir top aranırken, bilginin veya göreceli kesinliğin var olup olmadığının belirlenmesinde, yalnızca üç dakikalık arama süresi içinde elde edilen bilgiler dikkate alınır.

### **Bunker**

Genellikle çukur şeklinde, içinden çim ve toprak kaldırılmış, özel olarak hazırlanmış kum alanlardır.

Aşağıdakiler bunker'ın parçası değildir:

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

Bunkerlar beş tanımlanmış saha alanından biridir

Komite hazırlanmış bir kum alanını genel alanın bir parçası olarak tanımlayabilir (bu bunker olmadığı anlamına gelir/yani bunker değildir) ya da hazırlanmamış bir kum alanını bunker olarak tanımlayabilir

Bir bunker onarım altındaysa ve Komite tüm bunker'ı onarım bölgesi olarak tanımlamışsa, bu bunker genel alanın parçası olarak kabul edilir (bu bunker olmadığı anlamına gelir/yani bunker değildir).

Bu tanımda ve Kural 12'de kullanılan “kum” sözcüğü bunker materyali olarak kullanılan kuma benzer herhangi bir materyali (kırılmış/ezilmiş kabuklar gibi), ve ayrıca kuma karıştırılan herhangi bir toprağı da içerir.

### **Caddie**

Bir tur oynanırken oyuncuya aşağıdaki konularda yardımcı olan kişidir:

- Sopalarını Taşımak: Oyun sırasında oyuncunun sopalarını taşıyan bir kişi, oyuncu tarafından caddie olarak adlandırılmış olmasa da oyuncunun caddie'si sayılır, **ancak** oyuncunun sopalarını, çantasını veya arabasını yoldan çekmek için veya nezaketen (oyuncunun geride bıraktığı bir sopa almak gibi) yapıldığı durumlar buna dahil değildir.)



- **Tavsiye Vermek:** Bir oyuncunun caddie'si, ortağı veya ortağının caddie'si dışında, tavsiye isteyebileceği tek kişidir.

Bir caddie size Kurallarda izin verilen başka şekillerde de yardımcı olabilir (Bkz Kural 10.3b).

### **Ceza Alanı**

Oyuncunun topunun bu alan içinde durması durumunda bir vuruş ceza ile kurtulma seçeneği sunulan alandır.

Ceza alanı:

- Deniz, göl, gölet, nehir, hendek, yüzey drenaj hendeği veya diğer açık su yolları (su içermese bile) dahil olmak üzere sahadaki herhangi bir su kütlesi (Komite tarafından işaretlenmiş olsun veya olmasın), ve
- Komite tarafından ceza alanı olarak belirlenmiş sahanın herhangi bir bölümü
- Ceza alanı, sahanın tanımlanmış beş alanından biridir.
- İşaretlenme rengine göre birbirinden ayrılan iki tip ceza alanı vardır:
- Sarı ceza alanları (sarı çizgiler ya da sarı kazıklar ile işaretlenir) oyuncuya iki kurtulma seçeneği sunar (Kural 17.1d(1) ve (2)).
- Kırmızı ceza alanları (kırmızı çizgiler ya da kazıklar ile işaretlenir) sarı ceza alanında sunulan seçeneklere ilave olarak, oyuncuya yana doğru ilave bir kurtulma seçeneği daha sunar (Kural 17.1d(3)).

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

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

- Bu sınırın içindeki, zeminin üzerinde veya altında olması fark etmeksizin, tüm Zemin ve diğer her şeyin (doğal veya yapay nesnelere) ceza alanının bir parçası olduğu anlamına gelir.
- Eğer bir nesne hem sınırın içinde hem de dışında bulunuyorsa (örneğin ceza alanı üzerinde bir köprü ve kökü sınırın içinde olan ve dalları sınırın dışına çıkan bir ağaç gibi), sadece nesnenin sınır içinde bulunan kısmı ceza alanının bir parçasıdır.

Ceza alanı sınırı kazıklar, çizgiler ya da fiziksel nesnelere tanımlanmalıdır:

- **Kazıklar:** Kazıklar ile tanımlandığında, ceza alanı sınırı kazıkların zemindeki dış kenarları arasında çizilen çizgi ile belirlenir. Bu kazıkların kendileri ceza alanı içindedir.
- **Çizgiler:** Yere çizilen bir çizgi ile tanımlandığında, ceza alanı sınırı çizginin dış kenarıdır. Çizginin kendisi ceza alanı içindedir.
- **Fiziksel Nesnelere:** Ceza alanının sınırı fiziki nesnelere (örneğin bir duvar veya çöl alan) tanımlandığında komite, tanımlamanın nasıl yapıldığını belirtmelidir.

Ceza alanının sınırları çizgiler veya fizikli nesnelere tanımlandığında, kazıklar ceza alanının yerini göstermesi amacıyla kullanılabilir.

Ceza alanının sınırını belirleyen veya yerini göstermesi amacıyla kullanılan kazıklar engeldir.

Eğer bir komite, ceza alanı sınırını belirlerken yanlışlıkla açık bir şekilde ceza alanının bir parçası olan bir kısmını dışarıda bıraktıysa (örneğin kazıkları yerleştirirken yanlışlıkla ceza alanı içinde olması gereken suyun, genel alanda kalması gibi), bu alan da ceza alanının bir parçasıdır.

Eğer bir su kütesinin sınırı Komite tarafından tanımlanmamışsa, o ceza alanının sınırı doğal sınırıyla belirlenir (yani suyu tutabilecek şekilde yerin eğimli olduğu yer).

Eğer bir su kanalında su bulunmuyorsa (örneğin yağışlı mevsim dışında kuru olan bir drenaj veya akış alanı gibi), komite bu alanı genel alanın bir parçası olarak tanımlayabilir (Bu alanın ceza alanı olmadığı anlamına gelir).

### ***Ciddi İhlal***

Vuruş sayısı oyununda, oyuncunun yanlış yerden oynamasının, oynamanız gerektiği yerden vuruş yapmanız durumuna kıyasla ciddi avantaj sağlayacağı durum.

Ciddi ihlal olup olmadığına karar vermek için karşılaştırma yaparken şu faktörler dikkate alınmalıdır:

- Vuruşun zorluğu,
- Topun çukura olan uzaklığı,
- Engellerin oyun hattı üzerindeki etkisi, ve
- Vuruşu etkileyen koşullar.

Ciddi ihlal kavramı maç oyununda, bir oyuncu yanlış yerden oynadığında çukuru kaybedeceği için geçerli değildir.

### ***Çukur***

Oynanan çukurun greeni üzerindeki bitiş noktasıdır:

- Çukur 4 ¼ inç (108 mm) çapında ve en az 4 inç (101.6 mm) derinliğinde olmalıdır.
- Eğer bir kaplama kullanılacaksa dış çapı 4¼ inç (108 mm) geçmemelidir. Toprağın yapısı gereği yüzeye daha yakın olması gerekmiyorsa, kaplama green yüzeyinden en az 1 inç (25.4 mm) aşağıya gömülü olmalıdır.

Kurallarda “Çukur” kelimesi italik olarak kullanılmadığında, sahanın başlama alanı, green ve çukur ile ilişkili parçası anlamında kullanılmaktadır. Bir çukurun oyunu başlama alanından başlar ve top green üzerinde deliğe girdiğinde (veya Kurallar bunun dışında bir şekilde çukurun tamamlandığını bildirdiğinde) tamamlanır.

### ***Çukura Girdi***

Topun tamamının bir vuruş sonrası çukurda, green yüzeyinin altında hareketsiz kalmasıdır.

Kurallarda “çukura girmek” ya da “çukura girdi” tabirleri kullanıldığında, oyuncunun topunun çukura girdiği anlamına gelir.

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

### ***Dış Etken***

Oyuncunun topuna, ekipmanına veya sahaya ne olacağına etki edebilecek, aşağıda belirtilmiş kişiler veya varlıklardır:

- Oyuncu, caddie'si ya da oyuncunun ortağı ya da rakibinin ya da bunlardan birisinin caddie'si hariç herhangi bir kişi (diğer bir oyuncu da dahil),
- Herhangi bir hayvan,
- Doğal güçler hariç herhangi bir doğal ya da yapay nesne veya herhangi bir şey (hareket halindeki başka bir top da dahil).
- Yapay olarak hareketlendirilen hava ve su, örneğin bir vantilatör veya sulama sisteminden gelen.

### ***Doğal Güçler***

Rüzgâr, su gibi etkenler veya yerçekimine bağlı görünürde sebepsiz hareketler gibi, doğanın etkileridir.

### ***Dörtlü (Sıralı Vuruş Olarak da Bilinir)***

İki ortağın bir taraf olarak birlikte rekabet ettiği, her çukurda tek bir topa sıra ile vuruş yaptıkları bir oyun türüdür.

Dörtlü, iki ortağın bir tarafı diğer iki ortağın da diğer tarafı temsil ettiği maç oyunu olarak veya iki ortak ile birden fazla taraf arasında vuruş sayısı oyunu olarak oynanabilir

### ***Dört-Top Oyunu***

İki ortağın bir taraf olarak birlikte rekabet ettiği, her ikisinin de kendi topu ile oynadığı bir oyun türüdür.

Dört-top, iki ortağın bir tarafı diğer iki ortağın da diğer tarafı temsil ettiği maç oyunu olarak veya iki ortak ile birden fazla taraf arasında vuruş sayısı oyunu olarak oynanabilir.

**Drop**

Topun, oyunda olabilmesi maksadıyla, tutulup havadan serbest bırakılması hareketidir.

Eğer oyuncu, bir topu oyunda olabilmesi maksadı dışında serbest bırakırsa, top drop edilmemiştir ve oyunda değildir (Bkz. Kural 14.4).

Kurtulma Kurallarının tümünde, topunuzu drop edeceğiniz ve sonrasında topunuzun içerisinde kalması gereken belirli bir kurtulma alanı belirlenmiştir.

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

- Oyuncu topu atmadan, döndürmeden, yuvarlamadan veya topun nerede duracağına etki edebilecek herhangi bir harekette bulunmadan top doğrudan aşağıya bırakmalıdır, ve
- Top yere çarpmadan önce oyuncunun vücudunun veya ekipmanının herhangi bir yerine temas etmemelidir (Bkz. 14.3b).

**Duruş**

Bir vuruş için hazırlanırken ve vuruş yaparken oyuncunun ayaklarının ve vücudunun pozisyonudur.

**Bkz. Kural 25.4d** (yardımcı hareketlilik cihazı kullanan oyuncular için, tanım, vuruş hazırlığı ve vuruş yaparken yardımcı hareketlilik cihazının konumunu içerecek şekilde değiştirilir).

**Ekipman**

Oyuncu veya oyuncunun caddie'si tarafından kullanılan, giyilen, tutulan ya da taşınan herşey. Tırmık gibi saha bakımı için kullanılan cisimler, sadece oyuncunun caddie'si tarafından kullanıldığı ya da taşındığı zaman süresince ekipman sayılır.

Başka bir kişi tarafından taşınan, sopa dışındaki diğer cisimler, oyuncuya ait olsa dahi ekipman sayılmaz.

**Ekipman Kuralları**

Bir tur esnasında kullanabileceğiniz sopalar, toplar ve diğer ekipmanlara ilişkin şartlar ve diğer düzenlemelerdir. Ekipman kurallarına bu adresten ulaşılabilir: [RandA.org/EquipmentStandards](http://RandA.org/EquipmentStandards).

**En Yakın Tam Kurtulma Noktası**

Anormal saha koşullarından (Kural 16.1), tehlikeli hayvanlardan (Kural 16.2), yanlış green'den (Kural 13.1e) veya oynanamaz bölgelerden (Kural 16.1f ve 17.1e) ya da bazı Yerel Kurallar kapsamında cezasız kurtulma alınabilmesi için belirlenen referans noktasıdır.

Bu nokta aşağıdaki koşulları sağlayan tahmini noktadır:

- Topun durduğu orijinal noktaya en yakın, ama bu noktadan çukura daha yakın olmayan,
- Sahanın alanlarından olması gereken alan içinde olan, ve
- Vuruş için kurtulmanın alındığı koşula herhangi bir müdahale olmadığında (kullanılan Kural uyarınca), koşul orada olmasaydı oyuncunun vuruşunu yapacağı orijinal noktadan)

Bu referans noktasını belirlerken, oyuncunun o vuruş için sopa seçiminin, duruşun, swing ve oyun hattının tespit edilmesi gerekir.

Oyuncunun, gerçek bir duruş olarak ve o vuruşu yapacağı sopayla swing yaparak bu vuruşu taklit etmesine gerek yoktur (ancak, oyuncunun doğru bir tahminde bulunmasına yardım etmek için bunu yapması önerilir).

En yakın tam kurtulma noktası, yalnızca kurtulmanın alındığı özel koşulla ilgilidir ve başka bir şeyin vuruşa engel olduğu bir yerde olabilir:

- Oyuncu kurtulma alırsa ve daha sonra kurtulmaya izin verilen başka bir koşul tarafından engellenirse, oyuncu yeni durumdan tekrar bir en yakın tam kurtulma noktası belirleyerek kurtulma alabilir.
- Her durum için ayrı ayrı kurtulma alınmalıdır, ancak her bir durum için ayrı ayrı kurtulma almanın sürekli tekrara yol açacağı sonucuna varılmasının makul olduğu durumlarda, oyuncu her iki durumdan aynı anda kurtulma alabilir (her iki durumdan da tam kurtulma almak için en yakın noktanın belirleyerek).

### **Engel**

Sahanın ayrılmaz parçaları ve sınır cisimleri hariç tüm yapay nesnelere.

Engel örnekleri:

- Yapay sınırları da dahil olmak üzere tüm yapay yüzeyli yollar ve patikalar
- Binalar ve yağmur barınakları
- Sulama başlıkları, drenajlar ve sulama veya kontrol kutuları
- Kazıklar, duvarlar, korkuluklar ve çitler (ancak parkurun sınırını tanımlayan veya gösteren sınır nesnelere oldukları durumlar hariç)
- Golf arabaları, çim biçme makineleri, arabalar ve diğer taşıtlar, (
- Çöp konteynirleri, tabelalar ve banklar ve
- Oyuncu malzemeleri, bayrak direkleri ve tırmıklar.

Bir engel, sabit olmayan engel veya sabit engel olabilir. Sabit bir engelin bir kısmı (bir kapı veya bağlı bir kablunun parçası gibi) sabit olmayan engel tanımını karşılıyorsa, bu kısım sabit olmayan engel olarak kabul edilir.)

Sınırları ve ceza alanlarını belirlemek için uygulanmış kesik veya düz çizgi engel değildir.

**Bkz. Komite Prosüdürleri, Bölüm 8; Model Yerel Kural F-23** ( Komite belirli engelleri geçici sabit engel olarak tanımlayabilir, bu durumda özel kurtulma prosüdürleri uygulanır).

### ***Geçici Su***

Zeminde oluşmuş herhangi bir geçici su birikintisidir (yağmur veya sulama sonrası oluşan birikintiler veya sahadaki su unsurlarından taşmalar gibi). Bu birikinti:

- Ceza alanı içinde olmamalı, ve
- Oyuncu duruş pozisyonunu aldıktan önce veya aldıktan sonra (ayakları ile aşırı baskı uygulamadan) görünür olmalıdır

Zeminin ıslak, çamurlu veya yumuşak olması ya da oyuncu zemine bastığında anlık olarak su görülmesi yeterli değildir. Duruş pozisyonu alındıktan önce veya sonra su birikintisi bulunmalıdır.

Özel durumlar:

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

### ***Geçici Top***

Oyuncunun son oynadığı topun yerine aşağıdaki durumlarda oynanan başka bir toptur:

- Sınır dışına gitmesi veya
- Bir ceza alanı dışında kaybolması.

Kural 18.3c uyarınca, geçici top oyundaki top olmadıkça oyuncunun oyundaki topu değildir.

### ***Genel Alan***

Diğer tanımlı dört alan **haricinde** kalan tüm saha alanıdır: (1) oyuncunun bir çukuru oynamaya başlarken içerisinde oynamak zorunda olduğu başlama alanı, (2) tüm ceza alanları, (3) tüm bunker'lar ve (4) oyuncunun oynamakta olduğu çukurun green'i.

Aşağıdakiler de genel alana dahildir :

- Oynanan çukurun başlama alanı dışında kalan sahadaki diğer tüm başlama yerleri, ve
- Tüm yanlış greenler.

### **Genel Ceza**

Maç oyununda çukur kaybı, vuruş sayısı oyununda iki vuruş cezasıdır.

### **Gömülü**

Oyuncunun topunun, yapmış olduğu bir önceki vuruş neticesinde, kendi izi içinde ve bir parçasının yer seviyesinin altında kalması durumudur. ). Bir topun gömülü sayılması için toprağa temas etmesi gerekmez (Örneğin, topunuzla toprak arasında çim veya köksüz cisimler bulunabilir).

### **Green**

Oynamakta olduğunuz çukurda aşağıda belirtilen alandır:

- Pata yapabilmek için özel olarak hazırlanmış veya
- Komite tarafından green olarak tanımlanmış (örneğin geçici green kullanıldığı durumlar)

Bir çukur için green, oyuncunun topu oynamaya çalıştığı çukuru içerir.

Green, sahanın tanımlanmış beş alanından biridir. Oyuncunun o sırada oynamadığı diğer tüm çukurlar için kullanılan greenler yanlış greendir ve genel alanın bir parçasıdır.

Green'in sınırı, Komite farklı bir şekilde (örneğin bir çizgi veya noktalar kullanarak) belirtmedikçe, özel olarak hazırlanmış alanın başladığının görülebildiği (örneğin; çimin, sınırı göstermek için belirgin şekilde kesilmesi) yer ile belirtilir.

Eğer iki farklı delik için double green kullanılıyorsa:

- Her iki çukuru içeren alanın tamamı, her bir çukur oynanırken green olarak kabul edilir.
- **Ancak** Komite, double green'i iki farklı green'e bölen bir sınır tanımlayabilir. Böylece bir oyuncu çukurlardan birini oynarken, double green'in sınırı dışındaki diğer delik için kullanılan kısmı yanlış green'dir.

### **Hakem**

Komite tarafından tartışma yaratacak konuları incelemek ve Kuralları uygulamak için görevlendirilmiş kişidir.

Maç oyununda, bir hakemin görev ve yetkisi kendisine verilen role bağlıdır:

- Bir hakem tüm tur için bir maça atandığında, gördüğü veya kendisine söylenen herhangi bir Kural ihlali durumuna müdahale etmekten sorumludur (bkz. Kural 20.1b(1)).
- Bir hakem birden fazla maça veya sahanın belirli çukurlarına veya bölümlerine

atandığında, aşağıdaki durumlar dışında bir maça dahil olma yetkisine sahip değildir:

- » Bir maçtaki bir oyuncu Kurallar veya kural uygulamaları konusunda yardım isterse (bkz. Kural 20.1b(2)).
- » Bir maçtaki bir oyuncu veya oyuncular, Kural 1.2 (Oyuncu Davranış Standartları), Kural 1.3b(1) (İki veya Daha Fazla Oyuncu, Uygulandığı Bilindikleri Herhangi Bir Kuralı veya Cezayı Yoksaymayı Kabul Ediyor), Kural 5.6a (Gereksiz Gecikme) veya Kural 5.6b (Oyunun Hızı Temposu)'i ihlal ediyorsa
- » Bir oyuncu başlangıç noktasına geç gelirse (bkz. Kural 5.3) veya
- » Bir oyuncunun top araması üç dakikaya ulaşırsa (bkz. Kural 5.6a ve kayıp top tanımı)

Vuruş sayısı oyununda, bir hakem gördüğü veya kendisine söylenen herhangi bir Kural ihlali durumunda müdahale etmekten sorumludur. Bu, hakemin tüm tur için bir gruba veya birden fazla grubu, belirli çukurları veya sahanın bölümlerini izlemek için atanmış olmasına bakılmaksızın geçerlidir.

Bir hakemin görevleri, maç oyunu ve vuruş sayısı oyununda Komite tarafından sınırlandırılabilir.

### ***Hareket Etti***

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

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

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

### ***Hayvan***

Memeliler, kuşlar, sürüngenler, amfibiler ve omuzgasızlar (solucanlar, böcekler, örümcekler ve kabuklular gibi) dahil insanlar hariç hayvanlar alemine mensup canlılar.

### ***Hayvan Tarafından Yapılmış Çukur***

Bir hayvan tarafından yere kazılmış herhangi bir çukurdur. Ancak, aynı zamanda köksüz cisim olarak tanımlanmış (solucanlar ve böcekler gibi) hayvanlar hariçtir/dahil değildir.



Hayvanlar tarafından yapılmış çukur terimi aynı zamanda aşağıdakileri de içerir

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

Hayvanlar tarafından yapılmış bir çukura doğru ilerleyen bir aşınma veya izin parçası olmayan hayvan ayak izlerini içermez.

### ***İşaret***

Bir topun durduğu yeri göstermek için

- Topun tam arkasına ya da hemen yanına bir top markası yerleştirmek veya
- Topun tam arkasına ya da hemen yanına bir sopayı yere koyarak orada tutmaktır.

Bu, topun kaldırıldıktan sonra geri yerleştirileceği yeri göstermek için yapılır.

### ***İyileştirme***

Bir vuruş için oyuncuya potansiyel avantaj sağlayacak şekilde, vuruşu etkileyen koşulların bir veya daha fazlasını veya oyunu etkileyen diğer fiziksel koşulları değiştirmektir.

### ***Kayıp***

Oyuncu veya caddie'si (veya oyuncunun ortağı ya da ortağının caddie'si) tarafından aranmaya başladıktan sonraki üç dakika içinde bulunamayan topun durumudur.

Oyuncunun topunu kaybettiğini beyan etmesi sonucunda top kayıp sayılmaz.

Eğer bir oyuncu diğer insanların onun adına arama yapması için kasıtlı olarak aramayı geciktirirse, arama süresi oyuncunun gecikmeksizin bölgeye ulaşabileceği zamda başlar.

Arama başladıktan sonra iyi bir sebeple geçici olarak kesilirse (örneğin, oyun durdurulduğunda veya başka bir oyuncunun oynamasını beklemek için kenara çekilmek gerektiğinde) veya oyuncu istemeden yanlış bir top tespit ettiğinde:

- Kesinti ile aramanın devam etmesi arasındaki bekleme süresi hesaba katılmaz ve
- Arama için izin verilen süre, hem kesintiden önce hem de arama devam ettikten sonraki süresi sayılarak hesaplanır ve toplamda üç dakikadır.

### ***Köksüz Cisim***

Toprağa sabitlenmemiş olan herhangi bir doğal nesnedir. Örneğin:

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

Yukarıdaki doğal nesnelere eğer:

- Yerde kökü var ve büyüyorsa,
- Yere sağlam bir şekilde gömülmüş ise (kolayca kaldırılamıyorsa), veya
- Topa yapıştıyorsa, köksüz cisim değildir

Özel durumlar :

- **Kum ve Gevşek Toprak** köksüz cisim değildir (Solucanlar, böcekler ve benzer hayvanlar yapılan tepecikler buna dahil değildir)
- **Kırağı, Çiğ ve Su** köksüz cisim değildir
- **Kar ve doğal buz** (kırağı hariç) tercihinize bağlı olarak ya köksüz cisimdir ya da yerde olduklarında geçici sudur.
- **Örümcek Ağları başka** bir nesneye bağlı oldukları halde köksüz cisimdir.
- **Top Üzerindek Canlı Böcek** köksüz cisimdir

### ***Komite***

Yarışmanın yönetilmesinden ya da sahadan sorumlu olan kişi ya da bir guruptur.

### ***Kurtulma Alanı***

Bir Kurala göre kurtulma seçeneğini kullanırken oyuncunun topunu drop etmesi gereken alandır. Çizgi üzerinde istediği kadar geri gitme kurtulması hariç (Bkz Kural 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b ve 19.3), her kurtulma Kuralı, belli bir kurtulma alanı kullanmanızı gerektirir. Bu kurtulma alanlarının yeri ve büyüklüğü aşağıdaki üç faktöre bağlıdır:

- Referans Noktası: Kurtulma alanının büyüklüğünün ölçülmeye başlanacağı nokta.
- Referans Noktasından İtibaren Kurtulma Alanının Boyutları: Kurtulma alanı, referans noktasından bir ya da iki sopa boyu mesafe içindeki alandır. Ancak aşağıdakiler ile sınırlıdır:
- Kurtulma Alanının Yeri ile İlgili Sınırlamalar: Kurtulma alanının yeri birden

fazla yönden sınırlanabilir. Örneğin:

- » Sahanın alanlarından belirlenmiş bir tanesinde olması gerekir. Örneğin sadece genel alanda olmalıdır ya da bunker'da veya ceza alanında olmamalıdır,
- » Çukura referans noktasından daha yakın olmamalıdır veya kurtulmanın alındığı bunker ya da ceza alanının dışında olmalıdır, veya
- » Kurtulmanın alındığı koşulun yarattığı engelden tamamen kurtulduğunuz (ilgili kuralda tanımlandığı gibi) bir yer olmalıdır.

Çizgi üzerinde geri gitme kurtulma seçeneğinde, oyuncu topu kullanılan Kuralın izin verdiği çizgideki konuma drop etmelidir. Topun drop edildiğinde zemine ilk temas ettiği yer, bu noktadan herhangi bir yöndeki bir sopa boyu içerisinde kurtulma alanı oluşturur.

Bir oyuncunun tekrar veya ikinci kez çizgi üzerinde geri gitme kurtulma seçeneğini kullanarak drop yapması gerektiğinde, oyuncu:

- Topu drop ettiği noktayı değiştirebilir.
- Sahanın başka bir alanına drop edebilir.

Ancak bunu yapmak, Kural 14.3c'nin uygulanma şeklini değiştiremez.

Bir kurtarma alanının boyutunu belirlemede sopa uzunluğu kullanırken, oyuncu doğrudan bir hendek, delik veya benzeri bir şey boyunca ve doğrudan bir nesne (ağaç, çit, duvar, tünel, drenaj veya yağmurlama sistemi gibi) boyunca veya içinden ölçüm yapabilir, ancak doğal olarak yukarı ve aşağı eğimli zeminde ölçüm yapmasına izin verilmez.

**Bkz. Komite Prosüdürleri, Bölüm 2I (Komite belirli kurtulma durumlarında oyuncuların drop zone kullanmalarına izin verebilir veya zorunlu kılabilir).**

### **Maç Oyunu**

Oyuncunun ya da tarafının, doğrudan rakip bir oyuncuya ya da rakip tarafa karşı, bir ya da daha fazla tur baş başa mücadele ettiği oyun türüdür.

- Çukuru daha az vuruşla tamamlayan (yapılan vuruşlar ve penaltı vuruşları dahil) oyuncu veya taraf maçta bir çukur kazanır ve
- Bir oyuncu veya taraf, rakibine veya karşı tarafa karşı kalan çukurlardan daha fazla çukur kazandığında maç kazanılmış olur.

Maç oyunu, tekler maçı (bir oyuncunun doğrudan bir rakibe karşı oynadığı), Üç top maçı veya iki ortağı olan taraflar arasında Dörtlü veya Dört Top Maçı olarak oynanabilir.

### **Maksimum Skor**

Bir oyuncunun veya tarafın bir çukur için skorunun Komite tarafından belirlenen

maksimum vuruş sayısı (yapılan vuruşlar ve herhangi bir ceza vuruşu dahil) ile sınırlandırıldığı (örneğin double par, sabit bir sayı veya net double bogey gibi) bir vuruş oyunu şekli.

### **Markör**

Vuruş sayısı oyununda, oyuncunun skor kartına skorlarının girilmesinden sorumlu ve skor kartını tasdikleyecek olan kişidir. Markör herhangi bir oyuncu olabilir, ama ortağınız olamaz.

Komite, oyuncunun markörünün kim olacağını belirleyebilir veya oyunculara nasıl markör seçebileceklerini söyleyebilir.

### **Mümkün Olan Maksimum Kurtulma Noktası**

En yakın tam kurtulma noktası olmayan, bir bunker'daki (Kural 16.1c) ya da green'deki (Kural 16.1d) anormal saha koşulundan kurtulma sağlayan referans noktasıdır.

Bu nokta aşağıdaki koşulları sağlayan tahmini noktadır:

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

Bu referans noktasını belirlerken oyuncunun o vuruş için sopa seçimini, duruşunu, swing ve oyun hattını belirlenmesi gerekir.

Oyuncunun, gerçek bir duruş olarak ve o vuruşu yapacağı sopayla swing yaparak bu vuruşu taklit etmesine gerek yoktur (ancak, oyuncunun doğru bir tahminde bulunmasına yardım etmek için bunu yapması önerilir.)

Mümkün olan maksimum kurtulma noktası, topun pozisyonu ve oyuncunun amaçlanan duruş ve swing alanı ve oyun hattına yapılan (sadece green'de) engelleme miktarı karşılaştırılarak bulunur. Örneğin, geçici sudan kurtulma alırken:

- Mümkün olan maksimum kurtulma noktası, topun oyuncunun duracağı yerden daha sığ suda olduğu (duruşu topun pozisyonu ve swingden daha fazla etkileyen) veya topun oyuncunun duracağı yerden daha derin suda olduğu (topun pozisyonunu ve swingi duruştan daha fazla etkileyen) bir nokta olabilir.
- Green üzerindeki mümkün olan maksimum kurtulma noktası, topun en sığ veya en kısa geçici su şeridinden geçmesi gereken oyun hattına göre belirlenebilir.

### **Onarım Bölgesi**

Sahada, komite tarafından onarım bölgesi olarak belirlenmiş (işaretlenerek veya başka bir şekilde) herhangi bir bölgedir. (Herhangi bir tanımlanmış onarım bölgesi şunları içerir:

- Tanımlanmış alanın sınırları içerisinde kalan tüm yerler, ve
- Kökü tanımlanan alan içerisinde olan, herhangi bir ot, çalı, ağaç veya doğal nesne ve bu nesnelerin tanımlanan alanın dışında yerden yukarı doğru uzanan herhangi bir kısmını da içerir. (ancak bu tür bir nesnenin, tanımlanan alanın dışında yere sabit olması veya yerin altında olması durumunu kapsamaz. Örneğin işaretli alan içerisinde olan bir ağacın alan dışındaki kökü gibi).

Komite, onarım bölgesi olarak tanımlamasa dahi, aşağıdakiler onarım bölgesidir:

- Komite veya bakım onarım personeli tarafından aşağıdaki durumlarda oluşturulmuş çukurlar:
  - » Saha kurulumu yapılırken (bir kazığın çıkarılmasının ardından oluşmuş bir çukur veya iki çukur için ortak bir green bulunması halinde, o çukurda oynanmayan diğer çukur), veya
  - » Saha bakımı yapılırken (havalandırma delikleri hariç olmak üzere, çim kaldırılması, ağaç kökü çıkartılması veya yer altına boru hattı döşenmesi esnasında oluşan çukurlar).
- Daha sonra kaldırılmak üzere istiflenmiş kesilmiş çim, yapraklar ve diğer maddeler. Ancak:
  - » Kaldırılmak üzere istiflenmiş doğal cisimler aynı zamanda köksüz cisimdir, ve
  - » Komite aksine bir tanımlama yapmamış ise, saha üzerinde kaldırılması planlanmadan bırakılmış maddeler onarım bölgesi sayılmaz.
- Herhangi bir hayvanın yaşam alanı (kuş yuvası gibi), oyuncunun topuna vuruşu veya duruşu neticesinde zarar görece kadar yakınsa onarım bölgesi kabul edilir. Bu yaşam alanı, solucan veya böcekler gibi köksüz cisim olarak tanımlanan hayvanlar tarafından yapılmışsa bu kapsamda değerlendirilmez.

Onarım bölgesinin sınırları kazıklar, çizgiler ya da fiziksel yapılarla tanımlanmış olmalıdır:

- Kazıklar: Kazıklar ile tanımlandığında, onarım bölgesinin sınırı kazıkların dış kenarlarının zemin üzerindeki hizası ile tanımlanır; kazıkların kendileri onarım bölgesinin içindedir. )
- Çizgiler: Zemine çizilen bir çizgi ile tanımlanmış ise, onarım bölgesinin sınırı, çizginin dış kenarıdır ve çizginin kendisi onarım bölgesinin içindedir.
- Fiziksel Yapılar: onarım bölgesi çiçeklikler veya çim fidanlığı gibi fiziksel

yapılarla (tanımlandığında Komite onarım bölgesinin nasıl tanımlanacağını bildirmelidir.

Onarım bölgesinin sınırları çizgiler veya fiziksel yapılarla tanımlandığında onarım bölgesinin bulunduğu yeri göstermek için kazıklar kullanılabilir.

Kazıklar, onarım bölgesinin sınırlarını tanımlamak veya göstermek için kullanıldıklarında engel olarak kabul edilirler.

### **Onur**

Başlama alanından ilk vuruşu yapma hakkıdır. (Bkz. Kural 6.4).

### **Ortak**

Maç oyunu ya da vuruş sayısı oyununda, bir oyuncu ile beraber bir taraf olarak yarışan başka bir oyuncudur.

### **Oynanamaz Bölge**

Sahanın Komite tarafından oynanması yasaklanan bölümüdür. Oynanamaz bölge ya anormal saha koşulları ya da ceza alanının bir parçası olarak tanımlanır.

Komite, aşağıdaki gibi nedenlerle bir bölgeyi oynanamaz bölge olarak kullanabilir:

- Yaban hayatı, hayvan habitatlarını ve çevre yönünden duyarlı alanların korunması,
- Genç ağaçların, çiçek tarhlarının, çim fidanlıklarının, yeniden çimlendirilmiş alanların veya diğer ekili alanların zarar görmesini önlemek,
- Oyuncuları tehlikeden korumak ve
- Tarihi veya kültürel ilgi alanlarını korumak.
- Komite, oynanamaz bölgenin sınırlarını bir çizgi veya kazıklarla belirtmeli ve oynanamaz bölgeyi belirten bu çizgi veya kazıklar (veya bu kazıkların üstleri), oynanamaz bölge içermeyen anormal saha koşulu veya ceza alanından farklı olarak tanımlamalıdır.

### **Oyun Hattı**

Bir vuruş sonrasında oyuncunun topunun gitmesini istediği hattır. Bu hat makul seviyede yerden yukarıya doğru bir alanı ve hattın her iki yanına doğru makul bir alanı kapsar.

Oyun hattının iki nokta arasında düz bir çizgi olması gerekmez. (Örneğin, oyuncunun topunun gitmesini planladığı kavisli bir hat da olabilir).

### **Oyuna Sokulan Başka Top**

Oyuncunun çukuru oynarken kullandığı topu, oyundaki top olması amacıyla

başka bir top ile deđiřtirmesidir.

Bir top herhangi bir řekilde (bkz Kural 14.4) orijinal topun yerini alması amacıyla oyuna sokulduğunda, oyuna sokulan başka top olur. Bu durum ařađıdaki durumlarda da geerlidir:

- Orijinal top oyunda olsa da veya
- Orijinal top sahadan kaldırılmıř, kaybolmuř veya sınır dıřına gitmiř olsa dahi geerlidir.

Oyuna sokulan top ařađıdaki durumlarda dahi oyuncunun oyundaki topudur:

- Yanlıř řekilde veya yanlıř yere drop edilmiř veya yerleřtirilmiř olsa da veya,
- Kurallara gre, oyuncunun oyuna başka top sokmak yerine orijinal topu tekrar oyuna sokması gerektiğinde de geerlidir.

### ***Oyunda***

Bir ukurun oynanması esnasında oyuncunun sahada duran topunun durumudur.

- Top bir ukurda ilk defa:
  - » Oyuncu topuna bařlama alanı iinden bir vuruř yaptığı anda, veya
  - » Ma oyununda, oyuncu topuna bařlama alanının dıřından vuruř yaptığında ve rakibinin Kural 6.1b'ye gre vuruřu iptal etmediği durumlarda oyunda olur.
- O top, ařađıdaki durumlar hari, ukura girdiği ana kadar oyunda kalır
  - » Sahadan kaldırılırsa,
  - » Kaybolursa (hala sahada duruyor olsa bile), veya sınır dıřında kalırsa, veya
  - » Bir Kural dahilinde izin verilmese bile, oyuna sokulan başka bir top olursa.
  - » Oyunda olmayan bir top, yanlıř toptur

Oyuncu herhangi bir zamanda oyunda birden fazla topa sahip olamaz. (Bir oyuncunun bir ukurda aynı anda birden fazla top oynayabileceği durumlar iin Kural 6.3d'ye bakınız.)

Kurallar, duran veya hareket halindeki bir topa atıfta bulunduğunda, bu topun oyunda olduđu anlamına gelir.

Bir top markası, oyunda olan topunuzun yerini iřaretlemek iin yerleřtirildiğinde:

- Eđer top kaldırılmadıysa hala oyundadır, ve
- Eđer top kaldırılmıř ve yerleřtirilmiřse, top markası kaldırılmamıř dahi olsa topunuz oyundadır.

### **Par/Bogey**

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

- Bir oyuncu veya taraf, o çukur için Komite tarafından belirlenmiş sabit bir hedef skordan daha az veya daha fazla vuruşla (ceza vuruşları dahil) çukuru tamamlayarak çukuru kazanır veya kaybeder ve
- Yarışma, kaybedilenden daha fazla sayıda çukuru kazanmış olan deliklere oyuncu veya taraf tarafından kazanılır (yani, kazanılan çukurların toplanıp, kaybedilen çukurlar çıkarılır)

### **Pozisyon**

Topa temas eden ya da hemen yanındaki herhangi bir büyüyen veya kökü toprakta olan doğal cisim, sabit engel, sahanın ayrılmaz parçası, veya sınır cismi de dahil olmak üzere, topunuzun durduğu noktadır.

Köksüz cisimler ve sabit olmayan engeller topun pozisyonu ile ilişkilendirilmez.

### **Rakip**

Oyuncunun maçta rekabet ettiği kişidir. Rakip tanımı sadece maç oyununda geçerli bir tanımdır.

### **Sabit Engel**

Aşağıdaki herhangi bir engel sabit engel olarak tanımlanır:

- Kolayca yerinden oynatılmayacak veya engelin kendisine ya da sahaya zarar vermeden yerinden hareket ettirilemeyen, ve
- Sabit olmayan engel tanımına uymayan

Komite, herhangi bir engeli, sabit olmayan engel tanımını karşılarsa dahi, sabit engel olarak tanımlayabilir.

### **Sabit Olmayan Engel**

Makul bir çaba ile engelin kendisine ya da sahaya zarar vermeden hareket ettirilebilen engeldir.

Sabit bir engelin veya sahanın ayrılmaz parçasının bir parçası (bir kapı, tutturulmuş bir kablonun bir parçası gibi) bu özellikleri taşıyorsa sabit olmayan engel olarak değerlendirilir.

**Ancak** bu durum sabit engelin veya sahanın ayrılmaz parçasının hareket etmesi beklenmeyen sabit olmayan bir parçası için geçerli değildir (Örneğin taş bir duvardaki gevşek bir taş gibi).

Bir engel sabit olmasa bile, Komite bu engeli sabit olmayan engel olarak tanımlayabilir.



### **Saha**

Komite tarafından belirlenen sınırların içinde kalan tüm oyun alanıdır. )

- Sınır çizgisi içerisinde kalan tüm alanlar sınır içerisinde ve sahanın parçasıdır.
- Sınır çizgisi dışında kalan tüm alanlar sınır dışıdır ve sahanın parçası değildir.
- Sınır çizgisi hem yerden yukarı doğru hem de yerden aşağıya doğru devam eder.

Saha beş tanımlanmış saha alanından oluşur.

### **Sahanın Alanları**

Sahayı oluşturan beş tanımlanmış alan:

- Genel alan,
- Oynanacak çukura başlarken, oyuncunun ilk vuruşunu yapmak zorunda olduğu başlama alanı,
- Tüm ceza alanları,
- Tüm bunkerlar, ve
- Oyuncunun oynamakta olduğu çukurun green'i.

### **Sahanın Ayrılmaz Parçası**

Komite tarafından sahayı oynama zorluğunun bir parçası olarak tanımlanmış, cezasız olarak kolaylık sağlanamayacak yapay nesnelere.

Sahanın ayrılmaz parçalarının sabit oldukları kabul edilir. (Bkz. Kural 8.1a)

**Ancak**, sahanın ayrılmaz parçasının bir parçası (bir çit kapısı veya tutturulmuş bir kablunun bir parçası gibi) sabit olmayan engel tanımına uyuyorsa, bu parça sabit olmayan engel olarak değerlendirilir.

Komite tarafından sahanın ayrılmaz parçası olarak ilan edilen yapay nesnelere engel ya da sınır cismi değildir

### **Sınır Cisimleri**

Cezasız kurtulma seçeneği olmayan, sınır dışı bölgesini tanımlayan veya gösteren duvarlar, çitler, kazıklar ve korkuluklar gibi yapay nesnelere.

Bu tanım bir sınır çitinin temelini ve direklerini de içerir, ancak aşağıdakileri içermez:

- Açılı destekler ve duvara ya da çite tutturulmuş gergi teli ya da kablosu, ya da
- Duvarın ya da çitin arkasına geçebilmek amacıyla yapılmış herhangi bir kapı, basamak, köprü veya benzer yapı.

Sınır cisimleri, hareket ettirilebilir veya kısmen hareket ettirilebilir olsalar dahi sabit olarak değerlendirilir (Bkz. Kural 8.1a). Sınır cisimleri, engel ya da sahanın ayrılmaz parçası değildir)

### ***Sınır Cisimleri***

Cezasız kurtulma seçeneği olmayan, sınır dışı bölgesini tanımlayan veya gösteren duvarlar, çitler, kazıklar ve korkuluklar gibi yapay nesnelere dir.

Bu tanım bir sınır çitinin temelini ve direklerini de içerir, ancak aşağıdakileri içermez:

- Açılı destekler ve duvara ya da çite tutturulmuş gergi teli ya da kablosu, ya da
- Duvarın ya da çitin arkasına geçebilmek amacıyla yapılmış herhangi bir kapı, basamak, köprü veya benzer yapı.

Sınır cisimleri, hareket ettirilebilir veya kısmen hareket ettirilebilir olsalar dahi sabit olarak değerlendirilir (Bkz. Kural 8.1a). Sınır cisimleri, engel ya da sahanın ayrılmaz parçası değildir.

### ***Sınır Dışı***

Komite tarafından tanımlanan sahanın sınırları dışında kalan tüm alanlardır. Bu sınırdan içinde kalan her yer sahanın içindedir.

Sahanın sınırları zeminden hem yukarı hem de aşağı doğru uzar:

- Bu, sınır çizgisi içindeki tüm zemin ve diğer her şeyin (herhangi bir doğal veya yapay nesne gibi), zemin yüzeyinde, üstünde veya altında ise, sınır içinde olduğu anlamına gelir.
- Eğer bir nesne sınır çizgisinin hem içinde hem de dışındaysa (örneğin, bir sınır çitine bitişik basamaklar veya dalları kenarın içinde uzanan sınırın dışına köklenmiş bir ağaç veya tam tersi), nesnenin yalnızca sınırın dışında kalan kısmı sınırların dışındadır.

Sınır, sınır cisimleri ile ya da çizgi ile belirlenmelidir:

- Sınır Cisimleri: Sınır, kazıklar veya çitler ile belirlendiğinde, kazıkların saha tarafında bulunan kenarları arasında çizilen çizgi ya da çit direklerinin (açılı destek elemanları hariç) zemindeki iç kenarları referans alınarak tanımlanır. Bu kazıklar ve çit direklerinin kendileri sınır dışındadır.

Duvar gibi farklı cisimler ile tanımlandığında veya Komite sınır çitlerinin farklı bir şekilde değerlendirilmesini istediğinde, Komite sınır çizgisini tanımlamalıdır.

- Çizgiler: Sınır, yere çizilen bir çizgi ile tanımlandığında, yere uygulanan çizginin saha tarafında kalan kenarı referans alınır. Çizginin kendisi sınır dışındadır.

Sınırın yere çizilen çizgi ile tanımlandığı durumlarda, uzaktan görülebilmesi için kazıklar da kullanılabilir.

Kazıklar sınır çizgisini tanımlamak veya göstermek için kullanıldıklarında, sınır cisimleri olarak kabul edilirler.

### **Skor Kartı**

Vuruş sayısı oyununda her çukur için skorunuzun kaydedildiği dokümandır.

Skor kartı, Komite tarafından onaylanmış bir kağıt veya elektronik form olabilir. Skor kartı şunları sağlamalıdır:

- Her çukur için oyuncunun skoru girilebilmelidir ve
- Markör ve oyuncu, skorları fiziksel imza veya Komite tarafından onaylanan bir elektronik belgelendirme yöntemi ile onaylayabilmelidir.

Skor kartı maç oyununda gerekli değildir. Ancak maç skorunun kaydedilmesine yardımcı olmak oyuncular tarafından için kullanılabilir.

### **Sopa Boyu**

Bir oyuncunun tur esnasında (Kural 4.1b (1) de izin verildiği gibi) bulundurduğu 14 (ya da daha az) sopadan, pata hariç, en uzun sopanın uzunluğudur.

Bir sopa uzunluğu, oyuncunun her bir çukurun başlama alanını tanımlama ve kurtulma alanının boyutunu belirlemede kullanılan bir ölçü birimidir. Bu alanları ölçmek amacıyla, sopanın ucundan gribe kadar olan uzunluğunun tamamı kullanılır. Ancak, grip'in sonuna eklenen herhangi bir aksesuar sopa uzunluğunun parçası değildir.

### **Stableford**

Aşağıdaki özellikleri içeren bir vuruş sayısı oyunu türüdür:

- Bir oyuncunun veya tarafın bir çukur için skorunun, oyuncunun veya tarafın o çukurda yaptığı vuruş sayısının (yapılan vuruşlar ve herhangi bir penaltı vuruşu dahil) çukur için Komite tarafından belirlenmiş olan sabit bir vuruş sayısı ile karşılaştırılmasıyla elde edilen puanlara dayanır ve
- Yarışmayı, bütün turları en yüksek puanla tamamlayan oyuncu veya taraf kazanır

### **Taraf**

Maç oyununda ya da vuruş sayısı oyununda, bir tur boyunca tek birim gibi yarışan iki ya da daha çok ortaktır

Her bir ortak kendi topunu (Dört Top) veya ortaklar bir top (Dörtlü) oynasa da, ortaklar bir taraftır.

Taraf, takım ile aynı anlama gelmez. Takım yarışmasında, her takım bireysel veya taraf olarak yarışan oyuncularından oluşur.

### **Tavsiye**

Bir oyuncuyu aşağıdaki konularda etkilemeye yönelik yapılan her türlü sözlü yorum veya hareket (bir önceki vuruşunu hangi sopa ile yaptığını göstermek gibi)

- Sopa seçimi,
- Yaptığı vuruş/Vuruş ya da
- Bir çukuru veya turu nasıl oynayacağı

Fakat, aşağıdakiler gibi herkese açık bilgiler tavsiye sayılmaz:

- Çukur, green, fairway, ceza alanları, bunkerlar ya da diğer bir oyuncunun topu gibi nesnelerin saha üzerindeki yerleri,
- Bir noktadan diğerine olan mesafe,
- Rüzgarın yönü, ya da
- Kurallar.

### **Tee**

Başlama alanından oynamak için topu yerden yükseltmek amacıyla kullanılan bir nesnedir. Dört inç (101.6 mm)\*ten uzun olamaz ve Ekipman Kurallarına uygun olmalıdır.

### **Three-Ball**

Üç top oyun türü:

- Üç oyuncunun her birinin, diğer iki oyuncuya karşı aynı anda oynayarak bireysel maç yaptığı bir maç oyunu türüdür, ve
- Her oyuncu oynadığı her iki maç için tek bir top oynar.

### **Top Markası**

Tee, bozuk para, top markası olarak kullanılmak üzere yapılmış herhangi bir nesne veya küçük bir ekipman gibi, kaldırılacak topun yerini işaretlemek için kullanılan yapay cisimdir.

Bir kuralda top markası hareket ettirildi tabiri kullanıldığında, bu, bir top markasının, kaldırılmış ve henüz yerine geri yerleştirilmemiş bir topun yerini işaretlemek için sahada bulunduğu anlamına gelir.

### **Tur**

Komite tarafından oynanma sırası belirlenmiş 18 ya da daha az çukurun oynanmasıdır.

### **Vuruş**

Topa vurmak için sopanın ileri doğru hareketidir

Ancak aşağıdaki koşullarda oyuncunun vuruş yapmadığı kabul edilir:

- Downswing sırasında topa vurmamaya karar verir ve sopasını topa ulaşmadan önce bilerek durdursa veya eğer sopasını durduramıyorsa topu bilerek ıskalarsa
- Antrenman vuruşu yaparken veya vuruş yapmaya hazırlanırken yanlışlıkla topa vurursa

Kurallarda “bir top oynamaktan” tabiri kullanıldığında, bu ifade vuruş yapmakla aynı anlama gelir.

Oyuncunun bir çukur veya bir tur için skoru, hem yapılan tüm vuruşlar hem de ceza vuruşları anlamına gelen, “vuruşların” veya “alınan vuruşların” sayısı olarak tanımlanır (bkz. Kural 3.1c).

### **Vuruş Sayısı Oyunu**

Oyuncunun ya da tarafının, diğer tüm oyunculara ya da taraflara karşı yarıştığı oyun formatıdır.

Vuruş sayısı oyununun genel formatında (Bkz. Kural 3.3):

- Bir oyuncunun veya tarafın bir tur için skoru, her bir çukurda top çukur’a girene kadar yaptığı toplam vuruş sayısıdır (yapılan vuruşlar ve ceza vuruşları dahil) ve
- Tüm turları en az toplam vuruşla tamamlayan oyuncu veya taraf oyunu kazanır.

Vuruş sayısı oyununun farklı skorlama yöntemlerini içeren diğer formatları Stableford, Maximum Score ve Par/Bogey’dir (bkz. Kural 21).

Vuruş sayısı oyununun tüm formatları ya bireysel yarışma (her oyuncunun kendi başına yarıştığı) ya da ortaklardan oluşan tarafları içeren yarışmalar (Dörtlü veya Dört Top Oyunu) şeklinde oynanabilir.

### **Vuruş ve Mesafe**

Kural 17, 18 veya 19’a göre kurtulma seçeneğini kullanarak oyuncunun bir önceki vuruşunu yaptığı yerden oynadığı durumlardaki prosedür ve cezadır (bkz Kural 14.6). )

Vuruş ve mesafe prosedüründe, oyuncu:

- Bir ceza vuruşu alır, ve (Gets one penalty stroke, and)
- Bir önceki vuruşun yapıldığı yerden çukura doğru kazanacağı mesafe avantajını kaybeder.

### **Vuruşu Etkileyen Koşullar**

Oyuncunun topunun durduğu yerdeki pozisyonu, tasarladığı duruş alanı, tasarladığı swing alanı, oyun hattı ve topunu drop edeceği ya da yerleştireceği kurtulma alanıdır.

- “Tasarlanan duruş alanı” oyuncunun ayaklarını yerleştireceği alanı ve tasarlanmış vuruşa hazırlanırken ve vuruşu yaparken oyuncunun vücudunun nasıl ve nerede konumlandıracağını makul ölçüde etkileyen alanın tamamını içerir.)
- “Tasarlanan swing alanı” tasarlanan vuruştaki backswing, downswing ya da swingin tamamlanmasının herhangi bir bölümünü makul ölçüde etkileyen alanın tamamını içerir.
- “Pozisyon”, “oyun hattı” ve “kurtulma alanı” terimlerinin her birinin kendi tanımını vardır.

### **Yanlış Green**

Oyuncunun oynadığı çukurun green’i haricindeki sahadaki diğer tüm green’lerdir.

Aşağıdakiler yanlış green olarak kabul edilir:

- Oyuncunun o anda oynadığı çukur dışındaki diğer çukurların greenleri,
- Geçici green kullandığı durumlarda o çukurun normal green’i, ve
- Komite tarafından Yerel Kural kapsamında hariç tutulmadığı sürece, pata, chip ve pitch için kullanılan tüm antrenman green’leri

Yanlış green’ler genel alanın bir parçasıdır.

### **Yanlış Top**

Oyuncunun aşağıdakiler haricindeki tüm toplarıdır:

- Oyundaki top (orijinal ya da oyuna sokulan başka top),
- Geçici top (Kural 18.3c’ye göre iptal olmasından önce), veya
- Vuruş sayısı oyununda Kural 14.7b veya 20.1c’ye göre oynadığınız ikinci top.

Yanlış top için bazı örnekler:

- Başka bir oyuncunun oyundaki topu,
- Başı boş, sahihsiz bir top
- Oyuncunun sınır dışındaki, kaybolan veya kaldırılmış ama henüz oyuna sokulmamış topu.

### **Yanlış Yer**

Oyuncunun topunu Kurallara göre oynaması gereken ya da oynamasına izin verilen yer hariç sahadaki herhangi bir yerdir.

Yanlış yerden oynama örnekleri:

- Topu yanlış yere geri yerleştirmek ve oradan oynamak veya Kurallarca gerekli olduğu halde geri yerleştirmeden oynamak, )
- Drop edilen topu zorunlu kurtulma alanı dışından oynama
- Yanlış bir Kurala göre kurtulma alarak, topu Kurallarca izin verilmeyen bir yere drop edip buradan oynama, ve
- Topun oynanamaz bölgede olduğu veya oynanamaz bölgenin oyuncunun tasarladığı duruş veya swing'i etkilediği durumlarda vuruş yapmak

Bir oyuncunun aşağıdaki durumlarda yanlış yerden oynamadığı kabul edilir:

- Bir çukurda oyuna başlarken topun başlama alanı dışından oynanması veya bu hatanın düzeltilmeye çalışılması sırasında (Bkz. Kural 6.1b).
- Oyuncu vuruşu tekrar etmesi gerekirken, bunu yapmayıp topu durduğu yerden oynadığında.

### **Yerleştirme (Geri Yerleştirme)**

Topun oyunda olması amacıyla zemine koymak ve bırakmaktır.

Eğer Oyuncu, oyuna sokmayı amaçlamadan bir topu zemine bırakırsa, top geri yerleştirilmemiştir ve oyunda değildir (bkz. Kural 14.4).

Bir Kural, bir topun yeri yerleştirilmesini gerektirdiğinde, ilgili Kural topun geri yerleştirilmesi gereken özel bir yerin belirlenmesini içerir.

BKZ Kural 25.3d ve 25.4e (Ampute oyuncular veya harekete yardımcı araç kullanan oyuncular için bu tanım, topu yerleştirmek için ekipman kullanımına izin verecek şekilde değiştirilmiştir).

# Dizin





## Dizin

	Kural	Sayfa
<b>Anormal Saha Koşulları</b>		
- Bunker	16.1c	140
- Ceza Alanı	16.1a(2)	139
- Genel Alan	16.1b	139
- Green	16.1d	142
- Kayıp Top	16.1e	142
- Kurtulma Alınmasına İzin Verilen Durumlar	16.1a(1)	137
- Kurtulma Koşulunun Olup Olmadığını Görmek için Topun Kaldırılması	16,4	148
- Onarım Bölgesi	16,1	137
- Oynanamaz Bölge	16.1f	143
- Vuruş Yapılması Açıkça Anlamsız	16.1a(3)	139
<b>Antrenman</b>		
- Çukurun Oynanması Esnasında Antrenman	5.5a	53
- İki Çukur Arasında Antrenman	5.5b	53
- Oyun Durdurulduğunda Antrenman	5.5c	53
- Turdan Önce veya Turlar Arasında - Maç Oyunu	5.2a	51
- Turdan Önce veya Turlar Arasında - Vuruş Sayısı Oyunu	5.2b	51
<b>Başlama Alanı</b>		
- Başlama Yeri İşaretlerinin Hareket Ettirilmesi	6.2b(4)	62
- Başlama Yeri Kuralları Ne Zaman Uygulanır	6.2a	60
- İyileştirmelere İzin Verilir	6.2b(3)	61
- Top Başlama Alanındayken	6.2b(1)	60
- Top Tee Üzerine Koyulabilir	6.2b(2)	61
<b>Bayrak Direği</b>		
- Bayrak Direğinin Çukurda Bırakılması	13.2a	108
- Bayrak Direğinin Çukurdan Çıkarılması	13.2b(1)	110
- Top Bayrak Direğine Dayalı Olarak Duruyor	13.2c	111
- Topun Bayrak Direğine veya Tutan Kişiye Çarpması	13.2b(2)	110
<b>Bunker'lar</b>		
- Anormal Saha Koşulu	16.1c	140
- Köksüz Cisimler	12.2a, 15.1	101, 130
- Kuma Dokunulduğunda Cezası Olan Durumlar	12.2b(1)	101
- Kuma Dokunulduğunda Cezası Olan Durumlar Engelli Oyuncular İçin	25.4I	209
- Kuma Dokunulduğunda Cezası Olmayan Durumlar	12.2b(2)	102
- Oynanamaz Top	19,3	169

	Kural	Sayfa
- Oynamamaz Top (Tekerlekli Sandalye Kullanan Oyuncular İçin)	25.4n	209
- Sabit Olmayan Engeller	12.2a, 15.2	101, 131
- Tehlikeli Hayvan Koşulu	16,2	144
- Top Ne Zaman Bunker'dadır	12,1	101
<b>Caddie'ler</b>		
- Aynı Anda Bir Caddie Kullanılabilmesi	10.3a(1)	90
- Caddie'nin Paylaşılması	10.3a(2)	91
- Engelli Oyuncular için Değişiklikler	25.2e, 25.4j, 25.5d	204, 208, 211
- Her Zaman İzin Verilen Hareketler	10.3b, 10.2b(1)	92,88
- İzin verilmeyen Hareketler	10.3b(3)	92
- Kuralların İhlali	10.3c	93
- Oyuncu Vuruş Yapmadan Önce Caddie İçin Yasaklı Alan	10.2b(4)	89
- Oyuncu Vuruş Yapmadan Önce Caddie İçin Yasaklı Alan Görme Engelli Oyuncular İçin	25.2d	204
- Oyuncu Yetkilendirmesi ile İzin Verilen Hareketler	10.3b(2)	92
<b>Ceza Alanı</b>		
- Başka Kurallara Göre Kurtulma Alınamaması	17,3	158
- Ceza Alanından Oynanan Top Ceza Alanında Kaldı	17.2a	155
- Ceza Alanından Oynanan Top Kayboldu, Sınır Dışına Gitti veya Oynamamaz Durumda	17.2b	158
- Kırmızı Ceza Alanında Kurtulma Seçenekleri	17.1d	151
- Kırmızı Ceza Alanında Kurtulma Seçenekleri Tekerlekli Sandalye Kullanan Oyuncular İçin	25.4m	209
- Nasıl Kurtulma Alınır	17.1d	151
- Oynamamaz Bölge	17.1e	154
- Sarı Ceza Alanlarında Kurtulma Seçenekleri	17.1d	151
- Top Bulunamadı	17.1c	151
- Top Ne Zaman Ceza Alanındadır	17.1a	150
- Topun Durduğu Gibi Oynanması	17.1b	150
<b>Cezalar</b>		
	1.3c	23
<b>Çukuru Oynamaya Başlamak</b>		
- Başlama Alanından Oynamak - Maç Oyunu	6.1b(1)	59
- Başlama Alanından Oynamak - Vuruş Sayısı Oyunu	6.1b(2)	60
- Çukur Ne Zaman Başlar	6.1a	59
<b>Çukurun Tamamlanması</b>		
	6,5	68
<b>Davranış</b>		
- Oyuncu Davranış Standartları	1.2b	21
- Oyunculardan Beklenen Davranışlar	1.2a	20

	Kural	Sayfa
<b>Oyun Türleri: Diğer</b>	21,5	188
<b>Oyun Türleri: Maç Oyunu veya Vuruş Sayısı Oyunu</b>	3.1a	28
<b>Dört Top</b>	23,1	192
- Cezalar	23,9	197
- Ortağın Vuruş Esnasında Arkada Durması	23,8	196
- Ortaklardan Birisi veya Her İkisi tarafından Temsil Edebilir	23,4	195
- Ortakların Sopaları Paylaşması	23,7	196
- Oyun Sırası	23,6	196
- Oyuncunun Ortağın Oyununu Etkileyen Hareketleri	23.5a	195
- Oyuncunun Ortağının hareketlerinden Sorumlu Olması	23.5b	196
- Tarafın Skoru - Maç Oyunu ve Vuruş Sayısı Oyunu	23.2a	192
- Top Kasıtlı Olarak Yönünden Saptırıldı	23.2c	193
- Tur Ne Zaman Başlar	23.3a	194
- Tur Ne Zaman Biter	23.3b	194
- Vuruş Bağışlandıktan Sonra Oynanabilir mi	23,6	196
- Vuruş Sayısı Oyununda Skor Kartı	23.2b	193
- Zamanında Gelmeyen Oyuncu Gruba Ne Zaman Katılabilir	23,4	195
<b>Dörtlü</b>	22,1	189
- İlk Oynayacak Ortak	22.4a	190
- Ortağın Vuruş Esnasında Arkada Durması	22,6	191
- Ortaklar Taraf Adına Hareket Edebilir	22,2	189
- Ortakların Sopaları Paylaşması	22,5	191
- Turun Başlaması	22.4b	191
- Vuruşlar Yapılırken Taraf Oyuncuları Sırayla Oynamalıdır	22,3	190
- Yanlış Ortak Oynadığında	22,3	190
<b>Ekipman</b>		
- Bant ve Benzeri Uygulamalar	4.3b(2)	48
- Eldiven ve Tutma Gereçleri	4.3a(5)	46
- Gerdirme Aletleri ve Antrenman Aletleri	4.3a(6)	47
- Harekete Yardımcı Cihazlar	25.4f	207
- Hava ve Rüzgar ile İlgili Bilgiler	4.3a(2)	45
- Mesafe ve Yön Bilgileri	4.3a(1)	45
- Protez Cihazların Durumu	25.3a	205
- Tıbbi İstisnalar	4.3b(1)	47
- Tur Öncesinde veya Sırasında Edinilen Bilgiler	4.3a(3)	45
- Video ve Ses	4.3a(4)	46
<b>Engelli Oyuncular İçin Değişiklikler</b>	25	202
- Ampute Oyuncular İçin	25,3	205
- Bir Yardımcıdan, Başka Birisinden veya Gözetmenden Yardım Alınması	25.2a, 25.4a, 25.5a	203, 207, 210

	<b>Kural</b>	<b>Sayfa</b>
- Görme Engelli Oyuncular İçin	25,2	203
- Görme Engelli Oyuncular İçin Hiza Almak İçin Yere Bir Nesne Koyulması	25.2c	203
- Görme Engelli Oyuncuların Caddie'leri İçin yasaklı Alanlar	25.2d	204
- Harekete Yardımcı Cihaz Kullanan Oyuncular İçin	25,4	206
- Hem Fiziksel Hem Zihinsel Engelli Oyuncular	25.5e	211
- Kuma Temas Edildiğinde Ceza Olmayan Durumlar	25.2f, 25.4l	204, 209
- Protez Cihazların Durumu	25.3a	205
- Sadece Bir Yardımcıdan Yardım Alınabilir	25.2b, 25.4c, 25.5b	203, 207, 210
- Soplanın Destek Alınarak Kullanılması	25.3b, 25.4h	205, 208
- Tekerlekli Sandalya Kullanan Oyuncular İçin Yana Doğru Kurtulma Alma Seçenekleri	25.4m	209
- Topu Kaldırma, Yerleştirme	25.2g, 25.2h, 25.3c, 25.3d, 25.4a, 25.4e, 25.5d	204, 205, 205, 205, 206, 207, 211
- Topun Drop Edilmesi	25.2h, 25.3c, 25.4a, 25.6b	205, 205, 206, 212
- Tüm Engel Türleri İçin Geçerli Koşullar	25,6	211
- Zihinsel Engelli Oyuncular İçin	25,5	210
<b>Geçici Su</b>	<b>Bkz Anormal Saha Koşulları</b>	
<b>Geçici Top</b>		
- Birden Çok Kez Geçici Top Oynanması	18.3c(1)	163
- Geçici Top Oynanacağıın Duyurulması	18.3b	162
- Geçici Topun Oyundaki Top Olduğu Durumlar	18.3c(2)	163
- Geçici Topun Terk Edilmesi Gereken Durumlar	18.3c(3)	165
- Ne Zaman İzin Verilir	18.3a	162
<b>Genel Alan</b>	<b>2.2a</b>	<b>25</b>
<b>Gömülü Top</b>		
- Kurtulma Alınmasına İzin Verilen Durumlar	16.3a	145
- Nasıl Kurtulma Alınır	16.3b	146
<b>Green'ler</b>	<b>13</b>	<b>103</b>
- Çukur Kenarında Kalan Top	13,3	112
- Hasarın Onarılması	13.1c(2)	104
- İşaretleme Kaldırma ve Temizleme	13.1b	103
- Kasıtlı Test Etme	13.1e	105
- Kum ve Gevşek Toprağın Kaldırılması	13.1c(1)	104
- Top Ne Zaman Green'dedir	13.1a	103
- Top veya Top Markası Hareket Etti - Doğal Güçler	13.1d(2)	105

	Kural	Sayfa
- Top veya Top Markası Hareket Etti - Yanlışlıkla	13.1d(1)	105
- Yanlış Green	13.1f	106
<b>Gros Skorlar</b>	3.1c(1)	29
<b>Gruplar</b>		
- Maç Oyunu	5.4a	52
- Vuruş Sayısı Oyunu	5.4b	52
<b>Hareket Halindeki Top</b>		
- Bayrak Direğinin Hareket Ettirilmesi	11,3	98
- Bir İnsan Tarafından Kasıtlı Olarak Durdurulması veya Yönünden Saptırılması	11,2	96
- Bir İnsana Çarpması	11,1	94
- Dış Etkene Çarpması (Ekipman Dahil)	11,1	94
- Green'de Topu Kaldırmak	11,3	98
- Harekete Yardımcı Cihaza Çarpması	25.4k	208
- Topun Hareketini Etkilemek Amacıyla Kasıtlı Olarak Koşulların Değiştirilmesi	11,3	98
<b>Hataların Düzeltilmesi</b>		
- Düzeltme Ne Zaman Yapılabilir	14.5a	124
- Ne Zaman Ceza Uygulanır	14.5c	125
- Seçenek Değiştirmeye Ne Zaman İzin Verilir	14.5b	124
<b>Hayvanlar Tarafından yapılan Çukurlar</b>	Bkz Anormal Zemin Koşulları	
<b>Kayıp Top</b>		
- Top Kaybolduğunda Ne Yapılır	18.2b	161
- Top Ne Zaman Kayıptır	18.2a(1)	160
<b>Köksüz Cisimler</b>	15,1	130
- Kaldırılırken Top Hareket Etti	15.1b	131
- Köksüz Cisimlerin Kaldırılması	15.1a	130
<b>Koşulların İyileştirilmesi</b>		
- İyileştiren Koşulların Düzeltilmesi	8.1c	75
- İzin Verilen Hareketler	8.1b	74
- İzin Verilmeyen Hareketler	8.1a	73
- Vuruşu Etkileyen Koşullar	8,1	73
<b>Koşulların Kasıtlı Olarak Değiştirilmesi</b>		
- Başka Bir Oyuncunun Topunu Etkilemesi	8,3	78
- Diğer Fiziki Koşulları Değiştirmek	8.2b	77
- Topun Pozisyonunun Değiştirilmesi	8.2, 22.2, 23.5b	77, 189, 196
- Yasaklı Hareketler	8.3b	78
<b>Koşulların Kötüleştirilmesi</b>	8.1d	76

	Kural	Sayfa
<b>Kural Sorunları</b>		
- Gereksiz Gecikmenin Önlenmesi	20.1a	172
- Hakem Kural Uygulamaları	20.2a	176
- Katılmaya Hakkı Olmayan Oyuncu	20.2f	178
- Komite Kural Uygulamaları	20.2b	176
- Kurallarca Belirlenmemiş Durumlar	20,3	178
- Maç Oyunu	20.1b	172
- Maç Sonucu Belirlendikten Sonra Oyuncuların Diskalifiye Edilmesi	20.2e(1)	177
- Video Kayıtları Kullanılırken Çıplak Göz Standartının Uygulanması	20.2c	176
- Vuruş Sayısı Oyunu	20.1c	174
- Vuruş Sayısı Yarışması Tamamlandıktan Sonra Oyuncuların Diskalifiye Edilmesi	20.2e(2)	178
- Yanlış Kural Uygulamasının Düzeltilmesi	20.2d	177
- Yönetimsel Hatalar	20.2d	177
<b>Kurallar</b>		
- Kuralların Anlamı	1.3a	21
- Kuralların Uygulanması	1.3b(1)	22
<b>Maç Oyunu</b>		
- Bağışlamalar	3.2b	30
- Berabere Biten Maçın Uzatılması	3.2a(4)	30
- Çukurun Berabere Geçilmesi	3.2a(2)	29
- Çukurun Kazanılması	3.2a(1)	29
- Handikapların Uygulanması	3.2c	31
- Kendi Haklarınızın ve Çıkarlarınızın Korunması	3.2d(4)	33
- Maç Skorunun Bilinmesi	3.2d(3)	33
- Maç Sonucunun Kesinleşmesi	3.2a(5)	30
- Maçın Kazanılması	3.2a(3)	30
- Rakibe Cezayı Söylemek	3.2d(2)	32
- Rakibe Yapılan Vuruş Sayısını Söylemek	3.2d(1)	32
<b>Makul Muhakeme</b>	1.3b(2)	22
<b>En Yüksek Skor</b>	21,2	183
- Cezalar	21.2c	184
- Puanlama	21.2b	183
- Top Kasıtlı Olarak Yönünden Saptırıldı	21.2d	184
- Tur Ne Zaman Sona Erer	21,23	185
<b>Net Skorlar</b>	3.1c(2)	29
<b>Onarım Bölgesi</b>	Bkz Anormal Zemin Koşulları	

	Kural	Sayfa
<b>Oynanamaz Bölgeler</b>	16.1f, 17.1e	143, 154
<b>Oynanamaz Top</b>	19	166
- Bunker - Bunker Dışında Kurtulma	19.3b	170
- Bunker - Bunker Dışında Kurtulma (tekerlekli sandalye kullanan oyuncular için)	25.4n	209
- Bunker - Bunker İçinde Kurtulma	19.3a	169
- Ceza Alanı	19,1	166
- Çizgi Üzerinde Geri Gitme Seçeneği	19.2b	167
- Genel Alan	19,2	166
- Green	19,2	166
- Kurtulma Ne Zaman Alınır	19,1	166
- Vuruş ve Mesafe İle Kurtulma	19.2a	166
- Yana Doğru Kurtulma	19.2c	167
- Yana Doğru Kurtulma Tekerlekli Sandalye Kullanan Oyuncular İçin	25.4m	209
<b>Oyun</b>	1,1	20
- Hazır Olan Oynasın -Ready Golf	5.6b, 6.4b(2)	54, 67
- Oyun Hızı Politikası	5.6b(3)	55
- Oyunun Gereksiz Geciktirilmesi	5.6a	54
- Oyunun Gereksiz Geciktirilmesi - Engelli Oyuncular İçin	25.6a	211
- Sıra Dışı Oynamak	5.6b(2)	55
- Tavsiyeler	5.6b(1)	54
<b>Oyun Sırası</b>		
- Dört Top	23,6	196
- Dörtlü	22,4	190
- Geçici Top Oynanması - Başlama Alanı Hariç	6.4d(2)	68
- Geçici Top Oynanması - Başlama Alanından	6.4c	67
- Hazır Olan Oynasın -Ready Golf	6.4b(2)	67
- Kurtulma Alınırken	6.4d(1)	68
- Maç Oyunu	6.4a(1)	65
- Maç Oyunu - Sıra Dışı Oynama	6.4a(2)	66
- Tekrar Başlama Alanında Oynanması	6.4c	67
- Vuruş Sayısı Oyunu	6.4b(1)	68
<b>Oyuna Top Sokmak</b>	6.3b	63
<b>Oyundaki Top</b>	14,4	123
<b>Oyunun Durması</b>		
- Komite Tarafından Oyuna Ara Verilmesi	5.7a	55
- Komite Tarafından Oyuna Normal Ara Verilmesi	5.7b(2)	56
- Komite Tarafından Oyunun Derhal Durdurulması	5.7b(1)	56
- Maç Oyununda Anlaşarak	5.7a	55

	Kural	Sayfa
- Oyun Durduğu esnada Top veya Top Markasının Hareket Etmesi	5.7d(2)	58
- Oyunun Bırakılabileceği veya Bırakılmak Zorunda Olunan Durumlar	5.7a	55
- Oyunun Tekrar Başlatılması	5.7c	57
- Şimşek	5.7a	55
- Topun Kaldırılması	5.7d(1)	57
<b>Par / Bogey</b>	21,3	185
- Cezalar	21.3c	186
- Skor Tutma	21.3b	185
- Top Kasıtlı Olarak Yönünden Saptırıldı	21.3d	187
- Tur Ne Zaman Biter	21.3e	187
<b>Sabit Engeller</b>	Bkz Anormal Saha Koşulları	
<b>Sabit Olmayan Engeller</b>		
- Green Haricinde Herhangi Bir Yerde Kurtulma	15.2a(2)	132
- Green'de Kurtulma	15.2a(3)	133
- Kaldırılması	15.2a(1)	131
- Top Bulunamadı	15.2b	133
<b>Saha</b>		
- Belirli Alanlar	2.2b	26
- Top İki Alana Temas Ediyorsa	2.2c	27
<b>Sınır Dışı</b>	2,1	25
- Top Ne Zaman Sınır Dışındadır	18.2a(2)	160
- Top Sınır Dışına Gittiğinde Ne Yapılır	18.2b	161
<b>Sıralı Vuruş</b>	Bkz Dörtlü	
<b>Sopalar</b>		
- 14 Sopa Limiti	4.1b(1)	40
- Onaylı Sopalar	4.1a(1)	38
- Performans Karakteristiklerinin Değiştirilmesi	4.1a(3)	39
- Sopaların Eklenmesi veya Değiştirilmesi	4.1b(3), (4)	40, 41
- Sopaların Oyundan Çıkarılması	4.1c	42
- Sopaların Paylaşılması	4.1b(2), 22.5, 23.7	40, 191, 196
- Tur Esnasında Hasar Alan Sopa'nın Kullanılması veya Onarılması	4.1a(2)	38
<b>Stableford</b>	21,1	180
- Cezalar	21.1c	182
- Puan Hesaplama Yöntemi	21.1b	180
- Top Kasıtlı Olarak Yönünden Saptırıldı	21.1d	183
- Tur Ne Zaman Biter	21.1e	183



	Kural	Sayfa
<b>Takım Yarışmaları</b>	24,1	199
- Şartlar	24,2	199
- Takım Kaptanı	24,3	199
- Tavsiye	24,4	199
<b>Tavsiye ve Diğer Yardımlar</b>		
- Bir Yardımcıdan, Başka Birisinden veya Gözetmenden Yardım Almak - Engelli Oyuncular	25.2a, 25.4a, 25.5a	203, 206, 210
- Fiziki Yardım ve Doğal Etkenlerden Korunma	10.2b(5)	90
- Hiza Almak İçin Nesnelere Yardım Alınması	10.2b(3)	89
- Hiza Almak İçin Nesnelere Yardım Alınması Görme Engelli Oyuncular İçin,	25.2c	203
- Oyun Hattı	10.2b	88
- Tavsiye	10.2a	87
<b>Tehlikeli Hayvanlar</b>		
- Nasıl Kurtulma Alınır	16.2b	144
- Ne Zaman Kurtulma Alınmasına İzin Verilir	16.2a	144
<b>Top</b>		
- Kesik veya Çatlak	4.2c	43
- Onaylı Toplar	4.2a	43
- Oyuna Destek Olan Top - Green'de	15.3a	134
- Oyuna Engel Olan Top - Herhangi Bir Yerde	15.3b	135
- Oyuna Top Sokulması	4.2c(2), 14.2	44, 115
- Parçalara Ayrıldı	4.2b, 4.2c	43
<b>Top Hareket Etti</b>		
- Caddie Tarafından	9,4	81
- Dış Etken Tarafından	9,6	83
- Geri Swing veya Vuruş Esnasında	9.1b	79
- Hayvan Tarafından	9,6	83
- Herhangi Başka Birisi tarafından	9,6	83
- Maç Oyununda Rakibin Caddie'si Tarafından	9,5	82
- Maç Oyununda Rakip Tarafından	9,5	82
- Maç Oyununda Rakip Tarafından, Ceza Uygulanan Durumlar	9.5b	83
- Ortak Tarafından	22.2, 23.5b	189, 196
- Oyuna Yardımcı Olan Top - Green Üzerinde	15.3a	134
- Oyuncu Tarafından	9,4	81
- Oyuncu Tarafından, Ceza Uygulanan Durumlar	9.4b	81
- Rüzgar Su ve Diğer Doğal Güçler Tarafından	9,3	80
- Topun Hareket Edip Etmediğine Karar Verilmesi	9.2a	80
- Topun Hareketine Neyin Neden Olduğuna Karar Verilmesi	9.2b	80

	Kural	Sayfa
- Vuruş Sayısı Oyununda Başka Bir Oyuncu Tarafından	9,6	83
<b>Top Markası</b>		
- Kaldırıldı veya Hareket Ettirildi	9.7a	84
- Kaldırılması veya Hareket Ettirilmesinin Cezası	9.7b	84
- Oyuna Destek veya Engel Olması	15.3c	135
<b>Topun Aranması</b>		
- Aranırken Kum Hareket Etti	7.1b	71
- Top Aranırken Yanlışlıkla Hareket Etti	7,4	72
- Topun Makul Bir Şekilde Aranması	7.1a	70
<b>Topun Drop Edilmesi</b>		
- Kasıtlı Olarak Saptırıldı	14.3d	122
- Orijinal Top veya Başka Bir top Kullanılabilir	14.3a	118
- Top Kurtulma Alanı Dışında Durdu	14.3c(2)	121
- Top Kurtulma Alanı İçine Drop Edilmeli ve Bu Alan İçinde Durmalıdır	14.3c(1)	120
- Top Nasıl Drop Edilmelidir	14.3b	118
- Top Nasıl Drop Edilmelidir - Engelli Oyuncular İçin	25.2h, 25.3c, 25.4a, 25.6b	205, 205, 206, 212
- Top Yere Çarptıktan Sonra Yanlışlıkla Saptırıldı	14.3c	120
<b>Topun Durduğu Gibi Oynanması</b>	9.1a	79
<b>Topun Kaldırılması ve Yerleştirilmesi</b>	Bkz Topun Yerleştirilmesi	
- Kim Kaldırabilir	14.1b	114
- Kim Kaldırabilir - Engelli Oyuncular İçin	25.2g, 25.4a, 25.5d	204, 206, 211
- Kim Yerleştirebilir	14.2b	116
- Kim Yerleştirebilir - Engelli Oyuncular İçin	25.2h, 25.3c, 25.4a	205, 205, 206
- Orijinal Top Kullanılmak Zorundadır	14.2a	115
- Top Nasıl Yerleştirilir	14.2b(2)	116
- Top Nasıl Yerleştirilir - Engelli Oyuncular İçin	25.3d, 25.4e	205, 207
- Topun Temizlenmesi	14.1c	115
- Topun Yeri İşaretlenmelidir	14.1a	114
<b>Topun Temizlenmesi</b>	14.1c	115
<b>Topun Teşhis Edilmesi</b>		
- Top Nasıl Teşhis Edilir	7,2	71
- Top Teşhis Edilirken Yanlışlıkla Hareket Etti	7,4	72
- Topun Teşhis Etmek İçin Kaldırılması	7,3	71
<b>Topun Yerleştirilmesi</b>		
- Kum Haricinde Orijinal Pozisyon Değişti	14.2d(2)	117

	Kural	Sayfa
- Kumda Orijinal Pozisyon Değişti	14.2d(1)	117
- Top Kim Tarafından Yerleştirilir	14.2b(1)	116
- Top Kim Tarafından Yerleştirilir - Engelli Oyuncular İçin	25.2h, 25.3c, 25.4a	205, 205, 206
- Top Nasıl Yerleştirilir	14.2b(2)	116
- Topun Yerleştirileceği Nokta	14.2c	116
- Yerleştirilen Top Orijinal Yerinde Durmuyor	14.2e	117
<b>Tur Ne Zaman Sona Erer</b>	5.3b	52
<b>Turun Başlaması</b>	5.3a	51
<b>Üç Top Maç Oyunu</b>	21.4	187
- Sıra Dışı Oynama	21.4b	187
- Top veya Top Markası Rakip Tarafından Kaldırıldı veya hareket Ettirildi	21.4c	188
<b>Vuruş İptal Edildi</b>	14.6	125
<b>Vuruş Sayısı Oyunu</b>		
- Kazananın Belirlenmesi	3.3a	34
- Skor Kartı - Çukur İçin Yanlış Skor	3.3b(3)	36
- Skor Kartı - Markör Sorumlulukları	3.3b(1)	34
- Skor Kartı - Oyuncu Sorumlulukları	3.3b(2)	35
- Skor Kartı - Skor Kartında Handikap	3.3b(4)	36
- Topun Çukura Girmesi	3.3c	37
<b>Vuruş ve Mesafe</b>		
- Başlama Alanından Yeniden Oynama	14.6a	125
- Genel Alandan, Ceza Alanından veya Bunker'dan Yeniden Oynama	14.6b	125
- Green Üzerinden Yeniden Oynama	14.6c	127
<b>Vuruş Yapılması</b>		
- Geri Swing Hareketi Başladıktan Sonra Topun Hareket Etmesi	10.1d	86
- Oyun Hattı Üzerinde veya Karşısında Durmak	10.1c	86
- Oyun Hattı Üzerinde veya Karşısında Durmak - harekete Yardımcı Cihaz Kullanan Oyuncular İçin	25.4l	208
- Soplanın Destek Alınarak Kullanılması	10.1b	85
- Soplanın Destek Alınarak Kullanılması - Engelli Oyuncular İçin	25.3b, 25.4h	205, 208
- Topa Net Şekilde Vurmak	10.1a	85
- Topun Su İçinde Hareket Etmesi	10.1d	86
- Topun Tee'den Düşmesi	10.1d	86
<b>Yanlış Top</b>	6.3c	64
- Oyuncunun Topu Başka Bir Oyuncu Tarafından Oynandı	6.3c(2)	65
- Yanlış Topa Vuruş Yapılması	6.3c(1)	64

	Kural	Sayfa
<b>Yanlış Yer</b>		
- Ciddi İhlal	14.7b	127
- Ciddi İhlal Olmaması	14.7b	127
- Düzeltme Gerekli mi Değil mi	14.7b(1)	127
- Topun Oynanması Gereken Yer	14.7a	127
<b>Yapay Yollar</b>	Bkz Anormal Saha Koşulları	
<b>Yardımcılar</b>		
- Bir Yardımcıdan, Başka Birisinden veya Gözetmenden Yardım Alınması - Engelli Oyuncular İçin	25.2a, 25.4a, 25.4b, 25.5a	203, 206, 206, 210
- Yalnızca bir Yardımcıya İzin Verilir - Engelli Oyuncular İçin	25.2b, 25.4c, 25.5b	203, 207, 210











## Amatörlük Statü Kuralları

Amatör golfün oyunda köklü bir geleneği ve sadece amatör sporcuların katılabildiği yarışmaları da kapsayan bir geçmişi vardır. Amatör Statü Kuralları kimlerin amatör sporcu olarak yarışabileceğini belirler. Golf büyük ölçüde kendi kendisini düzenler. Amatör Statü Kuralları, golf oyun kuralları ve handikap sistemi kuralları üzerinde oluşabilecek baskıyı en aza indirebilmek amacıyla, amatör bir golfçünün, bir yarışmada gösterdiği performans karşılığında alabileceği ödüllerin şartlarını ve tutarını belirleyerek oyunun bütünlüğünü korumaya yardımcı olur.

## Ekipman Kuralları

Ekipman Kuralları, golf sopaları, toplar ve diğer ekipmanların tasarımı ve üretimi ile ilgili Kuralları anlamak ve uygulamak için ekipman üreticileri, tasarımcıları, turnuva yetkilileri ve oyunculara yardımcı olan kapsamlı Kurallar, özellikler ve yönergeleri içerir. Oyuncunun, kullandığı ekipmanın Kurallara uygun olduğundan emin olma sorumluluğu vardır. Ekipman Kurallarının etkileşimli bir versiyonu, RandA.org adresinden erişilebilir ve belirli Kurallara, özelliklere veya ölçüm tekniklerine ilişkin resmi test protokollerine ve/veya video gösterimlerine bağlantılar içerir.

## Resmi Golf Kuralları Rehberi

R&A ve USGA, Golf Kuralları Resmi Rehberi'ni, oyunun yönetiminde yer alan her seviyeden kişinin kullanımı için bir referans kitabı olarak üretmiştir. Resmi Rehber, tüm Kuralları, Kuralların Açıklamalarını, Komite Prosedürlerini ve Model Yerel Kuralları içeren tam bir golf kuralları kaynağıdır. Aynı zamanda Kuralları pratik şekilde açıklayan birçok şekil ile anlatım da içerir. Resmi Rehber'in içeriğine RandA.org adresinden ulaşılabilir.



---

Golf küresel bir oyundur ve dünya çapında tüm golfçüler için geçerli olacak bu Kurallar, R&A ve USGA tarafından hazırlanmış ve uygulamaya alınmıştır.

---



**ROLEX**

PROUD SUPPORTER OF  
THE GAME OF GOLF