

R&A

USGA®

# 골프 규칙

2023년 1월부터 유효



ROLEX

PROUD SUPPORTER OF  
THE GAME OF GOLF



KGA

대한골프협회

# 공식 골프 규칙 어플리케이션



무료 다운로드:

[randa.org/rules/rules-app](https://randa.org/rules/rules-app)





# 골프 규칙

2023년 1월부터 유효



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

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

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

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

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

# 차 례

<b>서문</b>	<b>8</b>
<b>2023년 골프 규칙의 주요 변경사항</b>	<b>15</b>
<b>골프 규칙을 사용하는 방법</b>	<b>17</b>
<b>I. 골프 게임의 기본 원리 (규칙 1-4)</b>	<b>19</b>
<b>규칙 1 - 골프 게임, 플레이어의 행동 그리고 규칙</b>	<b>20</b>
1.1 골프 게임	20
1.2 플레이어의 행동 기준	20
1.3 규칙에 따라 플레이하기	21
<b>규칙 2 - 코스</b>	<b>25</b>
2.1 코스의 경계와 아웃오브바운즈	25
2.2 코스의 구역	25
2.3 플레이에 방해가 될 수 있는 물체 또는 상태	27
2.4 플레이금지구역	27
<b>규칙 3 - 경기</b>	<b>28</b>
3.1 모든 경기의 핵심 요소	28
3.2 매치플레이	29
3.3 스트로크플레이	34
<b>규칙 4 - 플레이어의 장비</b>	<b>38</b>
4.1 클럽	38
4.2 볼	43
4.3 장비의 사용	44
<b>II. 라운드 플레이와 홀 플레이 (규칙 5-6)</b>	<b>49</b>
<b>규칙 5 - 라운드 플레이</b>	<b>50</b>
5.1 라운드의 의미	50
5.2 라운드 전에 또는 라운드와 라운드 사이에 코스에서 연습하기	50
5.3 라운드 시작하기와 끝내기	51
5.4 그룹으로 플레이하기	52
5.5 라운드 동안 또는 플레이가 중단되는 동안 연습하기	53
5.6 부당한 지연; 신속한 플레이 속도	54
5.7 플레이 중단 및 재개	55

<b>규칙 6 – 홀 플레이</b>	<b>59</b>
6.1 홀 플레이 시작하기	59
6.2 티잉구역에서 플레이하기	60
6.3 홀 플레이에 사용되는 볼	63
6.4 홀을 플레이할 때 플레이 순서	65
6.5 홀 플레이 끝내기	68

**Ⅲ. 볼 플레이 (규칙 7-11) 69**

<b>규칙 7 – 볼 찾기: 볼의 발견과 확인</b>	<b>70</b>
7.1 올바르게 볼을 찾는 방법	70
7.2 볼을 확인하는 방법	71
7.3 볼을 확인하기 위하여 집어 올리기	71
7.4 볼을 발견하거나 확인하는 과정에서 우연히 그 볼을 움직인 경우	72

<b>규칙 8 – 코스는 있는 그대로 플레이하여야 한다</b>	<b>73</b>
8.1 스트로크에 영향을 미치는 상태를 개선하는 플레이어의 행동	73
8.2 자신의 정지한 볼이나 스트로크에 영향을 미치는 물리적인 상태를 변경하기 위한 플레이어의 고의적인 행동	77
8.3 다른 플레이어의 정지한 볼이나 스트로크에 영향을 미치는 물리적인 상태를 변경하기 위한 플레이어의 고의적인 행동	78

<b>규칙 9 – 볼은 놓인 그대로 플레이하여야 한다; 정지한 볼을 집어 올리거나 움직인 경우</b>	<b>79</b>
9.1 볼은 놓인 그대로 플레이하여야 한다	79
9.2 볼이 움직였는지 여부와 그 볼을 움직이게 한 원인 판단하기	80
9.3 자연의 힘에 의하여 움직인 볼	80
9.4 플레이어가 집어 올리거나 움직인 볼	81
9.5 매치플레이에서 상대방이 집어 올리거나 움직인 볼	83
9.6 외부의 영향이 집어 올리거나 움직인 볼	84
9.7 집어 올리거나 움직인 볼마커	84

<b>규칙 10 – 스트로크의 준비와 실행; 어드바이스와 도움; 캐디</b>	<b>85</b>
10.1 스트로크하기	85
10.2 어드바이스와 그 밖의 도움	87
10.3 캐디	90

<b>규칙 11 – 움직이고 있는 볼이 우연히 사람이나 동물 또는 물체를 맞힌 경우; 움직이고 있는 볼에 영향을 미치기 위한 고의적인 행동</b>	<b>94</b>
11.1 움직이고 있는 볼이 우연히 사람이나 외부의 영향을 맞힌 경우	94
11.2 움직이고 있는 볼이 사람에 의하여 고의로 방향이 바뀌거나 멈춰진 경우	96
11.3 움직이고 있는 볼에 영향을 미치기 위하여 고의로 물체를 제거하거나 상태를 변경하는 경우	98

**IV. 벙커와 퍼팅그린에 관한 특정한 규칙 (규칙 12-13) 99**

<b>규칙 12 – 벙커</b>	<b>100</b>
12.1 볼이 벙커에 있는 경우	101
12.2 벙커에서 플레이하기	101
12.3 벙커에 있는 볼에 관한 특정한 구제규칙	102
<b>규칙 13 – 퍼팅그린</b>	<b>103</b>
13.1 퍼팅그린에서 허용되거나 요구되는 행동	103
13.2 깃대	108
13.3 흙에 걸쳐있는 볼	112

**V. 볼을 집어 올리고 되돌려놓기 (규칙 14) 113**

<b>규칙 14 – 볼에 관한 절차: 마크하기 · 집어 올리기 · 닦기; 리플레이스하기; 구제구역에 드롭하기; 잘못된 장소에서 플레이한 경우</b>	<b>114</b>
14.1 마크하기 · 집어 올리기 · 닦기	114
14.2 리플레이스하기	115
14.3 구제구역에 볼을 드롭하기	118
14.4 원래의 볼이 플레이에서 배제된 후 플레이어의 볼이 도로 인플레이되는 경우	123
14.5 볼을 교체 · 리플레이스 · 드롭 · 플레이스하는 과정에서 한 잘못 바로잡기	124
14.6 직전의 스트로크를 한 곳에서 다음 스트로크를 하는 경우	125
14.7 잘못된 장소에서 플레이한 경우	127

**VI. 페널티 없는 구제 (규칙 15-16) 129**

<b>규칙 15 – 루스임페디먼트 · 움직일 수 있는 장애물(플레이에 도움이 되거나 방해가 되는 볼 또는 볼마커 포함)로부터의 구제</b>	<b>130</b>
15.1 루스임페디먼트	130
15.2 움직일 수 있는 장애물	131
15.3 플레이에 도움이 되거나 방해가 되는 볼 · 볼마커	134
<b>규칙 16 – 비정상적인 코스상태(움직일 수 없는 장애물 포함) · 위험한 동물이 있는 상태 · 박힌 볼로부터의 구제</b>	<b>137</b>
16.1 비정상적인 코스상태(움직일 수 없는 장애물 포함)	137
16.2 위험한 동물이 있는 상태	144
16.3 박힌 볼	145
16.4 구제가 허용되는 상태에 놓인 볼인지 확인하기 위하여 볼을 집어 올리는 경우	148

**Ⅶ. 페널티 구제 (규칙 17-19) 149**

<b>규칙 17 - 페널티구역</b>	<b>150</b>
17.1 볼이 페널티구역에 있는 경우의 선택사항	150
17.2 페널티구역에서 볼을 플레이한 후의 선택사항	155
17.3 볼이 페널티구역에 있는 경우, 다른 규칙에 따라 구제를 받을 수 없다	158
<b>규칙 18 - 스트로크와 거리 구제 · 분실된 볼 · 아웃오브바운즈 · 프로비저널볼</b>	<b>159</b>
18.1 스트로크와 거리의 페널티 구제는 언제든지 허용된다	159
18.2 볼이 분실되거나 아웃오브바운즈에 있는 경우: 반드시 스트로크와 거리 구제를 받아야 한다	160
18.3 프로비저널볼	162
<b>규칙 19 - 언플레이어블볼</b>	<b>166</b>
19.1 플레이어는 페널티구역 이외의 코스 어디에서나 언플레이어블볼 구제를 선택할 수 있다	166
19.2 일반구역 · 퍼팅그린에서의 언플레이어블볼 구제	166
19.3 벙커에서의 언플레이어블볼 구제	169

**Ⅷ. 규칙 적용에 문제가 생긴 경우, 플레이어와 위원회가 따라야 할 절차 (규칙 20) 171**

<b>규칙 20 - 라운드 동안 규칙에 관한 문제 해결하기; 레프리와 위원회의 재정</b>	<b>172</b>
20.1 라운드 동안 규칙에 관한 문제 해결하기	172
20.2 규칙에 관한 문제를 규칙에 따라 재정하기	176
20.3 규칙에서 다루어지지 않은 상황	178

**Ⅸ. 그 밖의 플레이 방식 (규칙 21-24) 179**

<b>규칙 21 - 그 밖의 개인 스트로크플레이와 개인 매치플레이</b>	<b>180</b>
21.1 스테이블포드	180
21.2 맥시멈스코어	183
21.3 파/보기	185
21.4 스리볼 매치플레이	187
21.5 그 밖의 플레이 방식	188
<b>규칙 22 - 포섬(얼터네이트 샷)</b>	<b>189</b>
22.1 포섬의 개요	189
22.2 어느 파트너든 편을 위하여 행동할 수 있다	189
22.3 한 편의 파트너들은 반드시 번갈아가며 스트로크를 하여야 한다	190
22.4 라운드 시작하기	190
22.5 파트너들은 클럽을 공동으로 사용할 수 있다	191
22.6 스트로크를 할 때, 플레이어가 파트너의 플레이 선상 후방에 서 있는 것에 대한 제한	191



<b>규칙 23 – 포볼</b>	<b>192</b>
23.1 포볼의 개요	192
23.2 포볼의 스코어 산정 방법	192
23.3 라운드가 시작되고 끝나는 시점; 휴이 끝나는 시점	194
23.4 파트너들 중 한 사람만 그 편을 대표할 수도 있고, 두 파트너 모두 그 편을 대표할 수도 있다	195
23.5 파트너의 플레이에 영향을 미치는 플레이어의 행동	195
23.6 편의 플레이 순서	196
23.7 파트너들은 클럽을 공동으로 사용할 수 있다	196
23.8 스트로크를 할 때, 플레이어가 파트너의 플레이 선상 후방에 서 있는 것에 대한 제한	197
23.9 페널티가 한 파트너에게만 적용되는 경우 또는 파트너 모두에게 적용되는 경우	197
<b>규칙 24 – 팀 경기</b>	<b>199</b>
24.1 팀 경기의 개요	199
24.2 팀 경기의 경기 조건	199
24.3 팀의 주장	199
24.4 팀 경기에서 허용되는 어드바이스	200
<b>X. 장애를 가진 플레이어를 위한 수정 (규칙 25)</b>	<b>201</b>
<b>규칙 25 – 장애를 가진 플레이어를 위한 수정</b>	<b>202</b>
25.1 개요	202
25.2 눈이 보이지 않는 플레이어를 위한 수정	203
25.3 지체장애를 가진 플레이어를 위한 수정	205
25.4 이동보조장치를 사용하는 플레이어를 위한 수정	206
25.5 지적장애를 가진 플레이어를 위한 수정	210
25.6 장애의 모든 범주에 대한 일반 규정	211
<b>XI. 용어의 정의</b>	<b>213</b>
<b>찾아보기</b>	<b>239</b>

# 서문

## - 『골프 규칙』 2023년 개정판에 부치는 글 -

2023년 1월부터 전 세계 골퍼들에게 적용되는 『골프 규칙』에 오신 것을 환영합니다. 본 개정판은 R&A와 USGA가 골프 게임을 권장하면서 지켜온 원칙들을 따르면서, 평이한 언어와 실용적인 접근 및 직관적인 답변을 제공하기 위하여 십 년 전부터 시작된 **골프 규칙의 현대화** 과정의 연장선상에 있는 것입니다. 우리의 지속적인 전략은 보다 더 일관되고 단순하고 쉽게 접근할 수 있는 **골프 규칙**이 되도록 하고, 페널티를 가능한 한 줄이도록 하는데 있습니다.

본 개정판에 수록된 주요 변경사항은 15페이지와 16페이지에 게재되어 있습니다. 기존의 「장애를 가진 플레이어를 위한 수정규칙」은 이제 규칙 25로 **골프 규칙**의 본문에 통합되었습니다. 이런 의미 있는 발전은 골프 게임에 참여하여 경쟁하기를 원하는 모든 사람을 아우르기 위한 우리의 노력을 반영한 것입니다.

최근까지 업데이트해온 「골프 규칙에 대한 설명」은 **레프리와 위원회가 규칙을 적용하는 데** 도움이 되도록 하는 한편, 플레이어들에게 초점을 맞추어 기획해온 것입니다. 또한 우리는 규칙 적용 상황을 시각화하는 그림을 더 추가하였고, 여러 가지 페널티에 관련된 문구들을 간단 명료하게 만들려고 노력하였습니다.

그동안 분기별로 제공해온 「2019년 골프 규칙에 대한 설명」은 유용한 정보와 함께 관련 규칙에 포함시켰습니다. 나머지 「2019년 골프 규칙에 대한 설명」은 **골프 규칙에 대한 공식 가이드**에 들어있고, 이제 남은 설명의 수는 현저하게 줄었습니다. 그 남은 설명에 대한 업데이트도 앞으로 R&A와 USGA의 웹사이트에 분기별로 계속해서 발표될 것입니다.

4년 전에 별도의 출판물로 소개되었던 『플레이어를 위한 골프 규칙』은 이제 디지털 형태로 제공됩니다. 이는 우리의 정보 수집 방식을 반영하는 동시에, 인쇄본의 출판 및 배급을 줄임으로써 전 세계적인 탄소배출 감소정책에 동참하고자 하는 노력의 일환입니다. 우리의 디지털 제품에는 수많은 상황에 대한 자세한 설명을 보여주는 비디오와 그림 및 자주 묻는 질문과 그것에 대한 답이 담겨 있습니다. 이 모든 작업의 목표는 전 세계의 플레이어들이 가장 흔히 마주치는 상황에서 **규칙을 적용할 때** 도움을 주고자 하는 데 있습니다. 뿐만 아니라, 새롭게 강화된 검색기능을 통하여 필요한 정보를 더욱 쉽게 찾아볼 수 있습니다.

우리는 『**골프 규칙**』 개정판을 제작하는 광범위하고도 힘겨운 작업에 모든 열정을 다해주신 존경하는 우리의 각 위원회와 임직원분들을 비롯하여, 세계적인 팬데믹으로 인한 매우 엄중하고도 도전적인 상황에서도 아낌없이 공헌해주신 모든 분께 심심한 감사를 전합니다.

**더그 노벨**

R&A 규칙분과위원회 위원장

**켄드라 B. 그레이엄**

USGA 규칙분과위원회 위원장



## 변함없는 가치

270년이 넘는 역사를 자랑하는 '골프 규칙(Rules of Golf)'은  
꾸준히 진화를 거듭해 온 골프의 핵심 원칙입니다.

이번에 발간된 최신 개정판은 골프를  
누구나 즐길 수 있는 열린 스포츠로 만들어주는  
중요하고 바람직한 변화를 담고 있습니다.





## 열정

골퍼마다 실력은 달라도 골프를 향한 열정만은 같습니다. '골프 규칙(Rules of Golf)'을 개선하기 위한 끊임없는 노력에는 전 세계 곳곳에서 골프를 즐기는 모든 이들의 열정이 담겨 있습니다.



## 정확성

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





## 연결 고리

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



## 진화

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



**ROLEX**



## FOREVER GOLF

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

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



**ROLEX**



# 2023년 골프 규칙의 주요 변경사항

## 특정 규칙과 관련된 변경사항

### 규칙 1.3c(4) 여러 개의 규칙을 위반하거나 동일한 규칙을 여러 번 위반한 것에 대하여 페널티를 적용하는 경우

규칙 1.3c(4)는 위반의 관련 여부를 판단하는 것이 더 이상 규칙 적용의 일부가 되지 않도록 개정되었다. 따라서, 여러 개의 페널티가 적용되는 경우는 드물 것이다.

### 규칙 3.3b(4) 스코어카드상에 핸디캡을 명시하거나 스코어를 합산할 책임이 플레이어에게 있는 것은 아니다

규칙 3.3b(4)는 플레이어가 자신의 스코어카드상에 자신의 핸디캡을 명시할 것을 더 이상 요구하지 않도록 개정되었다. 경기에 적용되는 플레이어의 핸디캡 타수를 계산하고, 그것을 이용하여 플레이어의 넷 스코어를 산출할 책임은 위원회에 있다.

### 규칙 4.1a(2) 라운드 동안 손상된 클럽의 사용 · 수리 · 교체

규칙 4.1a(2)는 고의로 클럽을 남용하여 손상되었던 경우가 아닌 이상, 플레이어가 손상된 클럽을 교체하는 것을 허용하도록 개정되었다.

### 규칙 6.3b(3) 잘못 교체한 볼에 스트로크를 한 경우

잘못 교체한 볼을 플레이한 것에 대한 페널티는 일반 페널티에서 1벌타로 줄었다.

### 규칙 9.3 자연의 힘에 의하여 움직인 볼

새로운 예외 2에 따라, 드롭하거나 플레이스하거나 리플레이스한 후 정지한 볼이 다른 코스의 구역으로 움직인 경우, 그 볼은 반드시 원래 지점에 리플레이스하여야 한다. 이 예외는 그 볼이 아웃오브바운즈에 정지한 경우에도 적용된다.

### 규칙 10.2b 그 밖의 도움

규칙 10.2b는 그 내용을 명확히 하기 위하여 그리고 2019년 **골프 규칙**을 뒷받침하기 위하여 2019년 4월부터 제공해온 「2019년 골프 규칙에 대한 설명」의 핵심 원칙을 통합하기 위하여 다시 작성되었다.

규칙 10.2b(1)과 (2)는 플레이어의 캐디든 다른 어떤 사람이든 플레이어에게 플레이 선택 또는 그 밖의 방향 정보와 관련된 도움을 주기 위하여 어떤 물체를 지면에 내려놓는 것을 허용하지 않으며, 그 스트로크를 하기 전에 그 물체를 치우더라도 페널티를 면할 수 없도록 개정되었다.

### 규칙 11.1b 움직이고 있는 볼이 우연히 사람이나 외부의 영향을 맞힌 경우: 볼을 반드시 플레이하여야 할 장소

규칙 11.1b는 그 내용을 명확히 하기 위하여 다시 작성된 것이며, 규칙 11.1b(2)는 퍼팅그린에서 플레이한 볼이 곤충이나 플레이어 또는 그 스트로크에 사용한 클럽을 맞힌 경우에는 그 볼을 다시 플레이할 것이 아니라, 그 볼을 놓인 그대로 플레이하도록 개정되었다.

### 규칙 21.1c 스테이블포드에서 적용되는 페널티

규칙 21.1c는 앞으로는 클럽 · 출발 시각 · 플레이의 부당한 지연과 관련된 페널티를 기본적인 스트로크플레이에서 적용하는 것과 동일한 방식으로 그 홀에 적용하도록 개정되었다. 이와 같이 개정된 페널티는 규칙 21.3c(파/보기에서 적용되는 페널티)에도 동일하게 적용된다.

### 규칙 25 장애를 가진 플레이어를 위한 수정

새로운 규칙 25의 도입은 골프 규칙에 언급된 수정규칙이 모든 플레이 방식과 모든 경기에 적용된다는 것을 의미한다.

## 일반적인 변경사항

### 후방선 구제

후방선 구제의 절차는 플레이어가 그 후방선상에 볼을 드롭할 것을 요구하도록 개정되었다. 구제구역은 볼이 드롭될 때 그 볼이 최초로 지면에 닿은 지점으로부터 어느 방향으로든 한 클럽 길이 이내의 구역으로 결정된다. 이 개정안은 규칙 14.3b(3), 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b, 19.3 및 구제구역의 정의에도 그대로 반영되었다.

### 반드시 스트로크를 다시 하여야 하는 경우의 진행 방법

‘스트로크는 포함되지 않는다’고 언급하는 몇 가지 규칙(예-규칙 11.1b)은 관련 규칙을 위반한 상태에서 스트로크를 다시 할 것이 요구될 때 그 스트로크를 다시 하지 않더라도 더 이상 실격될 가능성이 없도록 개정되었다.

## 『골프 규칙』을 사용하는 방법

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

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

코스에서 일어난 규칙과 관련된 문제에 대한 답을 찾고 그 문제를 해결하고자 할 때, 「차례」는 그 상황과 관련된 규칙을 찾기 위한 유용한 도구가 될 것이다.

「찾아보기」는 또한 그 상황과 관련된 규칙을 확인하는 데 도움이 될 것이다. 예를 들면:

- 플레이어가 퍼팅그린에서 자신의 볼을 우연히 움직인 경우, 그 문제가 되는 상황에서의 핵심적인 용어(예-‘움직인 볼’ 또는 ‘퍼팅그린’)를 확인하고,
- 「찾아보기」에서 ‘움직인 볼’ 또는 ‘퍼팅그린’을 찾아보면, 관련 규칙들(규칙 9.4와 13.1d)을 발견할 수 있다.
- 이 규칙들을 읽어보면, 정확한 답을 얻을 수 있을 것이다.

『골프 규칙』의 「차례」와 「찾아보기」를 활용하는 한편, 다음과 같은 점들을 살펴보면 여러분이 본 규칙 책을 보다 효율적이고 정확하게 사용할 수 있을 것이다.

### 「용어의 정의」에 대한 이해

본 규칙 책에는 70여 가지의 규정된 용어(예-비정상적인 코스상태, 일반구역 등)가 있고, 이 용어들은 골프 규칙의 기반을 이루고 있다. 규칙을 정확하게 적용하기 위해서는 이와 같이 규정된 용어를 올바르게 이해하는 것이 무엇보다 중요하다.

### 상황에 대한 사실 관계 확인

규칙에 대한 문제의 답을 찾기 위하여, 반드시 다음과 같은 것들을 고려하여 그 상황에 대한 사실 관계를 면밀하게 살펴보아야 한다;

- 플레이 방식 – 매치플레이인지 스트로크플레이인지 또는 개인 플레이인지 파트너들이 참여하는 플레이(포섬, 포볼 등)인지
- 그 상황에 관련된 사람 – 플레이어인지 파트너나 캐디인지, 상대방이나 상대방의 캐디인지 또는 외부의 영향인지
- 그 일이 일어난 코스의 구역 – 티잉구역이었던지 벙커나 페널티구역이나 퍼팅그린 등이었는지
- 실제로 일어난 일 – 실제로 어떤 일이 일어났는지

- 플레이어의 의도 – 플레이어가 무엇을 하고 있었는지 그리고 무엇을 하려고 했었는지
- 그 일이 일어난 시점 – 플레이어가 여전히 코스상에 있을 때인지, 스코어카드를 제출한 이후인지 또는 경기가 종료된 시점인지 등

### 규칙 책 참조

위에 언급한 바와 같이, 규칙 책을 참조하면, 코스에서 일어날 수 있는 대부분의 문제에 대한 답을 얻을 수 있어야 한다. 그러나 레프리와 위원회 그리고 규칙에 관한 좀 더 세부적인 것들을 원하는 사람들에게 도움이 되도록, 우리는 「골프 규칙에 대한 설명」과 일반적인 플레이와 골프 경기를 주관하는 방법에 관한 권장사항을 다룬 「위원회 절차」가 수록된 『골프 규칙에 관한 공식 가이드』를 발간하였다.

I

# 골프 게임의 기본 원리

Fundamentals of the Game

규칙 1-4



규칙  
1

# 골프 게임, 플레이어의 행동 그리고 규칙

The Game, Player Conduct and the Rules

## 규칙의 목적 :

규칙 1은 플레이어가 지켜야 할 골프 게임의 핵심 원칙에 관한 규칙이다.

- 플레이어는 코스를 있는 그대로 플레이하고, 볼을 놓인 그대로 플레이한다.
- 플레이어는 규칙과 골프 게임의 정신에 따라 플레이한다.
- 플레이어가 규칙을 위반하는 경우, 스스로 페널티를 적용할 책임이 있다. 따라서, 플레이어가 매치플레이의 상대방이나 스트로크플레이의 다른 플레이어들에 비하여 잠재적인 이익을 얻어서는 안 된다.

## 1.1 골프 게임 The Game of Golf

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

각 홀은 티잉구역에서 하는 스트로크로 시작되고, 그 볼이 퍼팅그린에 있는 홀에 들어간 시점(또는 규칙에서 홀이 끝난 것을 다른 방식으로 규정하는 시점)에 끝난다.

각 스트로크를 할 때, 플레이어는:

- 코스를 있는 그대로 플레이하고,
- 볼을 놓인 그대로 플레이한다.

그러나 규칙에 따라, 플레이어가 코스의 상태를 변경하는 것을 허용하거나 볼이 놓인 곳이 아닌 다른 장소에서 플레이할 것을 요구하거나 허용하는 예외적인 경우가 있다.

## 1.2 플레이어의 행동 기준 Standards of Player Conduct

### 1.2a 모든 플레이어가 지켜야 하는 행동

모든 플레이어는 골프 게임의 정신에 따라 플레이하여야 한다.

- 성실하게 행동하고(예-규칙을 따르고, 모든 페널티를 적용하며, 어떠한 상황에서도 정직하게 플레이한다),
- 다른 사람을 배려하며(예-신속한 속도로 플레이하고, 다른 사람들의 안전을 살피며, 다른 플레이어의 플레이에 방해가 되지 않도록 한다. 누군가가 볼에 맞을 위험이 있는 방향으로 플레이하는 경우, 플레이어는 즉시 전방을 주시하라는 의미로 “포어”라고 크게 외쳐서 주의를 환기시켜야 한다).

- 코스를 보호한다(예-디봇을 제자리에 가져다 놓고, 벙커를 정리하고, 볼 자국을 수리하고, 코스에 불필요한 손상을 입히지 않도록 한다).

이와 같이 행동하지 않는 것에 대하여 규칙에 따른 페널티가 있는 것은 아니다. 다만 플레이어가 골프 게임의 정신에 반하는 매우 부당한 행동을 한 것으로 판단되는 경우, 위원회는 그 플레이어를 경기에서 실격시킬 수 있다.

‘매우 부당한 행동’은 골프에서 지켜야 하는 행동과는 매우 동떨어진 행동이므로, 그런 행동을 한 플레이어를 경기에서 배제시키는 가장 엄중한 제재를 부과하는 것은 정당하다.

플레이어의 부당한 행동에 대하여 실격 이외의 페널티를 부과할 수 있는 경우는 오직 그 페널티가 규칙 1.2b에 따른 행동 수칙의 일부로 채택된 경우뿐이다.

### 1.2b 행동 수칙

위원회는 플레이어의 행동에 관한 자체적인 기준을 행동 수칙으로 정하여, 그것을 로컬룰로 채택할 수 있다.

- 행동 수칙에는 그 기준을 위반한 것에 대한 페널티를 포함시킬 수 있다(예-1벌타 또는 일반 페널티).
- 위원회는 그 행동 수칙의 기준에 부합되지 않는 매우 부당한 행동을 한 플레이어를 실격시킬 수 있다.

「위원회 절차」 섹션 5I (행동 수칙에 채택될 수 있는 플레이어의 행동 기준에 대한 설명) 참조

## 1.3 규칙에 따라 플레이하기 *Playing by the Rules*

### 1.3a ‘규칙’의 의미; 경기 조건

‘규칙’이란:

- 본 『골프 규칙』의 규칙 1부터 규칙 25까지의 모든 규칙과 「용어의 정의」 및
- 그 경기 또는 그 코스에 적용하기 위하여 위원회가 채택한 모든 ‘로컬룰’을 의미한다.

플레이어들은 위원회가 채택한 모든 ‘경기 조건’(예-참가 자격·플레이 방식과 경기 일정·라운드 횟수·한 라운드의 홀 수와 그 순서)을 준수하여야 한다.

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

### 1.3b 규칙의 적용

(1) 규칙 적용에 관한 플레이어의 책임 – 플레이어는 스스로 규칙을 적용할 책임이 있다:

- 규칙을 위반한 경우, 플레이어는 스스로 그 위반 사실을 인지하고, 자신의 페널티를 적용하는 데 정직해야 한다.
  - » 페널티가 부과되는 규칙을 위반한 것을 알면서도 고의로 그 페널티를 적용하지 않은 경우, 플레이어는 **실격**이 된다.
  - » 둘 이상의 플레이어들이 어떤 규칙이나 페널티가 적용되는 것을 알면서도 그것을 무시하기로 합의한 후 그들 중 누구든지 라운드를 시작한 경우(그 합의를 아직 실행에 옮기지 않았더라도), 그 플레이어들은 모두 **실격**이 된다.
- 사실상의 문제를 판단할 필요가 있는 경우, 플레이어는 자신이 알고 있는 사실뿐만 아니라 합리적으로 이용할 수 있는 모든 정보를 고려하여야 한다.
- 플레이어는 레프리에게 또는 위원회에 규칙에 관한 도움을 요청할 수 있다. 그러나 합리적인 시간 안에 도움을 받을 수 없는 경우, 플레이어는 반드시 계속해서 플레이를 진행하여야 하고, 도움을 받을 수 있게 될 때 레프리에게 또는 위원회에 그 문제를 제기하여야 한다(규칙 20.1 참조).

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

- 많은 규칙들이 플레이어가 규칙에 따라 지점·점·선·경계·구역·그 밖의 위치를 결정할 것을 요구한다. 예를 들면:
  - » 볼이 **페널티구역**의 경계를 마지막으로 통과한 지점을 추정할 때
  - » 구제를 받고 볼을 드롭하거나 플레이스하는 경우, 그 지점을 추정하거나 측정할 때
  - » 원래의 지점(알고 있는 지점이든 추정한 지점이든)에 볼을 **리플레이스**할 때
  - » 볼이 놓인 **코스**의 구역(볼이 코스에 놓인 것인지 여부 포함)을 결정할 때
  - » 볼이 **비정상적인 코스상태**에 닿아 있는지 또는 그 상태의 안이나 위에 있는지 결정할 때
- 이와 같은 위치에 대한 결정은 신속하고 신중하게 이루어져야 하지만, 정확하게 결정할 수 없는 경우가 종종 있다.
- 플레이어가 정확하게 결정하기 위하여 주어진 상황에서 합리적으로 할 수 있는 노력을 다한 한, 그 **스트로크**를 한 후 비디오 증거나 그 밖의 정보에 의하여 그 결정이 잘못된 것으로 밝혀지더라도, 플레이어의 합리적인 판단은 그대로 받아들여진다.
- **스트로크**를 하기 전에 그것이 잘못된 결정임을 인지하게 된 경우, 플레이어는 반드시 그 잘못을 바로잡아야 한다(규칙 14.5 참조).



### 1.3c 페널티

(1) 페널티를 받게 되는 행동: 페널티는 플레이어 자신의 행동 또는 플레이어의 캐디의 행동으로 인하여 규칙의 위반이 일어난 경우에 적용된다(규칙 10.3c 참조).

페널티는 다음과 같은 경우에도 적용된다:

- 다른 사람이 플레이어의 요청에 따라 플레이어나 캐디가 하더라도 규칙에 위반될 행동을 하거나, 플레이어의 위임을 받고 행동하는 동안 그런 행동을 한 경우
  - 플레이어나 캐디가 자신이 하더라도 규칙에 위반되는 것으로 알고 있는 플레이어의 볼이나 장비와 관련된 행동을 다른 사람이 하려고 하는 것을 보고도, 그런 일이 일어나지 않도록 막거나 멈추기 위한 합리적인 조치를 취하지 않은 경우
- (2) 페널티의 단계: 페널티는 플레이어가 얻은 모든 잠재적인 이익을 상쇄시키는 의미를 갖는다. 페널티에는 다음과 같은 세 단계의 페널티가 있다:

- **1벌타**: 이 페널티는 매치플레이와 스트로크플레이에서 (1) 위반으로 얻은 잠재적인 이익이 사소한 것인 경우 또는 (2) 플레이어가 원래의 볼이 놓인 곳이 아닌 다른 장소에서 플레이하여 페널티 구제를 받는 경우, 특정한 규칙에 따라 적용된다.
  - **일반 페널티(매치플레이에서 홀 패, 스트로크플레이에서 2벌타)**: 이 페널티는 1벌타만 적용하기에는 플레이어가 얻은 잠재적인 이익이 상당히 큰 대부분의 규칙 위반에 대하여 적용된다.
  - **실격**: 매치플레이와 스트로크플레이에서, 플레이어는 매우 부당한 행동(규칙 1.2 참조)과 관련된 행동이나 규칙 위반으로 인하여 또는 플레이어의 스코어를 유효하다고 볼 수 없을 정도로 지나치게 큰 잠재적인 이익을 얻은 경우에 경기에서 실격될 수 있다.
- (3) 페널티를 달리 적용할 권한은 누구에게도 없다: 페널티는 오직 규칙에 언급된 대로 적용되어야 한다:

- 페널티를 다른 방식으로 적용할 권한은 플레이어에게도 없고, 위원회에도 없다.
- 페널티를 잘못 적용하였거나 적용하였어야 할 페널티를 적용하지 않은 것은 그 잘못을 바로잡기에 너무 늦은 경우에만 그대로 적용될 수 있다(규칙 20.1b(2)–20.1b(3), 20.2d, 20.2e 참조).

매치플레이에서, 플레이어와 상대방은 그들 모두에게 적용되는 것으로 알고 있는 규칙이나 페널티를 무시하기로 합의한 것이 아닌 경우에 한하여, 규칙에 관한 문제를 결정하는 방법에 대하여 합의할 수 있다(규칙 20.1b(1) 참조).

(4) 여러 개의 규칙을 위반하거나 동일한 규칙을 여러 번 위반한 것에 대하여 페널티를 적용하는 경우: 이와 같은 경우, 플레이어가 받는 페널티의 개수는 각 위반과 위반 사이에 개재 행위가 있었는지 여부 및 그 행위의 내용에 따라 결정된다.

본 규칙을 적용할 경우, 두 가지 개재 행위가 있다:

- 스트로크의 완성
- 규칙 위반을 인지하고 있거나 인지하게 된 상태(플레이어가 규칙을 위반한 것을 스스로 알고 있는 경우, 자신의 규칙 위반에 대하여 누군가로부터 들은 경우, 자신이 규칙을 위반하였는지 여부에 대하여 불확실한 경우 포함)

페널티는 다음과 같이 적용된다:

- 하나의 페널티가 적용되는 경우: 개재 행위들 사이에 여러 개의 규칙을 위반하거나 동일한 규칙을 여러 번 위반한 경우, 플레이어는 하나의 페널티만 받는다.

플레이어가 위반한 여러 개의 규칙이 각기 다른 페널티가 부과되는 규칙인 경우, 플레이어는 더 높은 단계의 페널티만 받는다.

- 여러 개의 페널티가 적용되는 경우: 플레이어가 하나의 규칙을 위반하고 개재 행위를 한 후 동일한 규칙 또는 다른 규칙을 위반한 경우, 플레이어는 여러 개의 페널티를 받는다.

예외 - 움직인 볼을 리플레이스하지 않은 경우: 규칙 9.4에 따라 움직인 볼을 리플레이스하여야 할 때 리플레이스하지 않고 잘못된 장소에서 플레이한 경우, 플레이어는 규칙 14.7a에 따른 일반 페널티만 받는다.

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

# 규칙 2

## 코스

### The Course

#### 규칙의 목적 :

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

- 코스에는 코스의 구역으로 규정된 다섯 가지 구역이 있고,
- 플레이에 방해가 될 수 있는 것으로 규정된 몇 가지 유형의 물체와 상태가 있다.

볼이 놓인 코스의 구역 및 방해가 되는 모든 물체와 상태는 플레이어의 플레이 방법이나 구제방법에 종종 영향을 미치기 때문에, 그런 것들에 대하여 잘 알아두어야 한다.

#### 2.1 코스의 경계와 아웃오브바운즈 Course Boundaries and Out of Bounds

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

#### 2.2 코스의 구역 Defined Areas of the Course

코스에는 다섯 가지 코스의 구역이 있다.

##### 2.2a 일반구역

일반구역은 규칙 2.2b에 규정된 네 가지 특정한 코스의 구역 이외의 코스 전역이다.

이 구역이 ‘일반구역’으로 불리는 이유는:

- 이 구역이 코스의 대부분을 차지하며, 볼이 퍼팅그린에 도달할 때까지 플레이어가 주로 플레이하는 구역이기 때문이다.
- 이 구역에는 페어웨이 · 러프 · 나무처럼 그 구역에서 볼 수 있는 모든 유형의 지면과 자라거나 붙어 있는 모든 물체가 포함된다.

그림 2.2: 코스의 구역



### 2.2b 네 가지 특정한 구역

네 가지 코스의 구역에는 일반구역에는 없는 특정한 규칙들이 적용된다:

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

## 2.2c 볼이 놓인 코스의 구역

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

언제나, 볼은 어느 한 코스의 구역에만 놓인 것으로 간주된다:

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

## 2.3 플레이에 방해가 될 수 있는 물체 또는 상태

Objects or Conditions That Can Interfere with Play

특정한 규칙들은 다음과 같이 특정하게 규정된 물체나 상태로 인한 방해로부터 페널티 없는 구제를 허용할 수 있다:

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

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

## 2.4 플레이금지구역 No Play Zones

플레이금지구역은 비정상적인 코스상태(규칙 16.1f 참조)의 일부 또는 페널티구역(규칙 17.1e 참조)의 일부로, 플레이가 허용되지 않는 곳이다. 다음과 같은 경우, 플레이어는 반드시 구제를 받아야 한다:

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

「위원회 절차」 섹션 5I(2) (플레이어에게 절대로 플레이금지구역에 들어가지 말 것을 행동 수칙으로 정할 수 있다) 참조

규칙  
3

경기

The Competition

규칙의 목적 :

규칙 3은 모든 골프 경기의 세 가지 핵심 요소에 관한 규칙이다.

- 골프 경기는 매치플레이로 플레이하기도 하고, 스트로크플레이로 플레이하기도 한다.
- 골프 경기는 개인으로 플레이하기도 하고, 한 편에 속한 파트너와 함께 플레이하기도 한다.
- 골프 경기에서는 그로스 스코어(핸디캡 스트로크를 적용하지 않음)로 스코어를 산정하기도 하고, 넷 스코어(핸디캡 스트로크를 적용함)로 스코어를 산정하기도 한다.

3.1 모든 경기의 핵심 요소 Central Elements of Every Competition

3.1a 플레이 방식: 매치플레이 또는 스트로크플레이

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

- 매치플레이(규칙 3.2 참조)에서는 플레이어와 상대방이 홀을 이기거나 지거나 비기는 것을 기준으로 서로를 상대로 경쟁한다.
- 스트로크플레이의 기본 방식(규칙 3.3 참조)에서는 모든 플레이어가 총 스코어를 기준으로 다른 모든 플레이어와 경쟁한다 - 총 스코어는 각 플레이어가 모든 라운드의 각 홀에서 낸 총 타수(스트로크 수와 벌타의 합)를 모두 더한 것이다.

대부분의 규칙들은 이 두 가지 플레이 방식에 모두 적용되지만, 특정한 규칙들은 어느 한 가지 플레이 방식에만 적용된다.

「위원회 절차」 섹션 6C(11) (한 라운드에서 이 두 가지 플레이 방식을 결합한 경기를 운영하는 경우, 위원회의 고려 사항) 참조

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

3.1b 플레이어가 경쟁하는 방법: 개인 플레이 또는 파트너 플레이

골프는 개인 플레이어들끼리 경쟁하는 방식으로 플레이되기도 하고, 한 편을 이룬 파트너들끼리 경쟁하는 식으로 플레이되기도 한다.

규칙 1부터 규칙 20까지와 규칙 25는 개인 플레이에 중점을 두는 규칙이지만:

- 파트너들이 참가하는 플레이 경기(포섬 · 포볼)에는 규칙 22와 23으로 수정되어 적용되고,
- 팀 경기에는 규칙 24로 수정되어 적용된다.

### 3.1c 스코어 산정 방법: 그로스 스코어 또는 넷 스코어

(1) 스크래치 경기 - 스크래치 경기에서:

- 플레이어의 홀이나 라운드의 '그로스 스코어'는 플레이어의 총 타수(스트로크 수와 벌타의 합)이다.
- 플레이어의 핸디캡은 적용되지 않는다.

(2) 핸디캡 경기 - 핸디캡 경기에서:

- 플레이어의 홀이나 라운드의 '넷 스코어'는 플레이어의 그로스 스코어에 핸디캡 스트로크를 적용하여 조정한 스코어이다.
- 핸디캡 스트로크를 적용하는 것은 각기 다른 실력을 가진 플레이어들이 공정하게 경쟁할 수 있도록 하기 위함이다.

## 3.2 매치플레이 Match Play

규칙의 목적 :

매치플레이가 특정한 규칙(특히 컨시드와 타수에 대한 정보 제공)을 갖는 것은 다음과 같은 특성 때문이다.

- 플레이어와 상대방은 모든 홀에서 오직 서로를 상대로만 경쟁하며,
- 서로의 플레이를 지켜볼 수 있고,
- 각자 자신의 이익을 지킬 수 있다.

### 3.2a 홀과 매치의 결과

(1) 플레이어가 홀을 이기는 경우

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

상대방의 움직이고 있는 볼이 홀에 들어가야 그 홀을 비기게 되는 상황에서 그 볼이 홀에 들어갈 수 있는 합리적인 기회가 없었을 때(예-그 볼이 이미 홀을 지나 굴러갔기 때문에 홀 쪽으로 되돌아갈 가능성이 없었을 때) 누군가가 그 볼의 방향을 고의로 바꾸거나 멈추게 한 경우, 플레이어가 그 홀을 이긴 것으로 그 홀의 결과가 결정된다 (규칙 11.2a의 예외 참조).

(2) 홀을 비기는 경우

- 플레이어와 상대방이 같은 타수(스트로크 수와 벌타의 합)로 홀을 끝낸 경우
- 플레이어와 상대방이 홀을 비긴 것으로 간주하는 데 합의한 경우(그러나 이러한 합의는 플레이어와 상대방 중 적어도 한 사람이 그 홀을 시작하기 위한 스트로크를 한 후에만 허용된다.)

(3) 플레이어가 매치를 이기는 경우

- 플레이어가 남은 홀보다 더 많은 홀을 이겨서 상대방보다 앞선 경우
- 상대방이 그 매치를 컨시드한 경우
- 상대방이 실격이 된 경우

(4) 비긴 매치의 연장

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

그러나 비긴 매치를 연장하지 않고 비긴 상태 그대로 끝내는 것을 경기 조건으로 명시할 수도 있다.

(5) 결과가 확정되는 시점

매치의 결과는 위원회가 공표한 방식에 따라 다음과 같은 시점에 확정된다(매치 결과의 공표 방식은 경기 조건으로 정해져 있어야 한다). 예를 들면:

- 매치의 결과가 공식적인 스코어보드나 그 밖의 지정된 장소에 기록되는 시점
- 위원회가 지정한 사람에게 매치의 결과가 보고되는 시점

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

3.2b 컨시드

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

- **다음 스트로크 컨시드:** 스트로크 컨시드는 상대방이 다음 스트로크를 하기 전 언제든지 허용된다.
  - » 플레이어가 상대방의 다음 스트로크를 컨시드하면, 상대방은 그 컨시드된 스트로크를 포함한 스코어로 홀을 끝낸 것이 되고, 누구든지 그 볼을 치울 수 있다.
  - » 상대방의 볼이 직전의 스트로크 후 움직이고 있는 동안 플레이어가 컨시드하였으나 그 볼이 홀에 들어가지 않은 경우, 그 컨시드는 상대방의 다음 스트로크에 적용된다(그 볼이 홀에 들어간 경우, 컨시드는 문제가 되지 않는다).
  - » 상대방의 움직이고 있는 볼이 홀에 들어갈 수 있는 합리적인 기회가 없을 때 그 스트로크를 특정하여 컨시드하는 경우에 한하여, 플레이어는 상대방의 움직이고 있는 볼의 방향을 바꾸거나 그 볼을 멈추게 함으로써 상대방의 다음 스트로크를 컨시드할 수 있다.



- **홀 컨시드:** 홀 컨시드는 플레이어들이 홀을 시작하기 전부터 그 홀이 끝나기 전(규칙 6.5 참조)까지, 언제든지 허용된다.

플레이어와 상대방이 그 매치를 단축시킬 목적으로 홀을 컨시드하는 데 합의하는 것은 허용되지 않는다. 플레이어와 상대방이 이를 알고도 그렇게 하기로 합의한 경우, 플레이어와 상대방은 모두 **실격**이 된다.

- **매치 컨시드:** 매치 컨시드는 플레이어들이 매치를 시작하기 전부터 그 매치의 결과가 확정되기 전(규칙 3.2a(3), (4) 참조)까지, 언제든지 허용된다.

(2) **컨시드하는 방법** – 컨시드한다는 뜻이 명백하게 전달된 경우에 한하여, 컨시드가 성립된다.

- 컨시드는 플레이어가 그 **스트로크**나 홀 또는 매치를 컨시드하는 의사를 명백하게 나타내는 말이나 행동(예-몸짓)으로 성립될 수 있다.
- 상대방이 플레이어의 언급이나 행동을 다음 **스트로크**나 홀 또는 매치에 대한 컨시드였다고 합리적으로 오해하고 규칙을 위반하여 자신의 볼을 집어 올린 경우, 페널티는 없다. 다만 그 볼은 반드시 원래의 지점에 리플레이스하여야 한다(그 지점을 알 수 없는 경우에는 반드시 추정하여야 한다)(규칙 14.2 참조).

컨시드는 최종적인 것이며, 거절하거나 반복할 수 없다.

### 3.2c 핸디캡 매치에서 핸디캡을 적용하는 방법

(1) **핸디캡 선언:** 플레이어와 상대방은 매치가 시작되기 전에 자신의 핸디캡을 서로에게 알려주어야 한다.

매치 전에 또는 매치를 하는 동안 플레이어가 잘못된 핸디캡을 선언하고, 상대방이 다음 **스트로크**를 하기 전에 그 잘못을 바로잡지 않은 경우:

- **실제 핸디캡보다 높은 핸디캡을 선언한 경우:** 이것이 상대방과 주고받는 스트로크 수에 영향을 미친 경우, 플레이어는 **실격**이 된다. 상대방과 주고받는 스트로크 수에 영향을 미치지 않은 경우에는 페널티가 없다.
- **실제 핸디캡보다 낮은 핸디캡을 선언한 경우:** 페널티는 없지만, 플레이어는 반드시 자신이 선언한 낮은 핸디캡을 사용하여 상대방과 주고받는 스트로크 수를 계산하여야 한다.

(2) **핸디캡 스트로크가 적용되는 홀**

- 핸디캡 스트로크는 홀에 따라 주어지며, 더 낮은 넷트 스코어를 낸 플레이어가 그 홀을 이긴다.
- 위원회가 핸디캡 스트로크를 다른 방식으로 적용하도록 정해놓지 않은 한, 비긴 매치가 연장되는 매치에서의 핸디캡 스트로크는 그 라운드에서와 동일한 방식으로 홀에 따라 주어진다.

플레이어는 위원회가 정한 스트로크인덱스 할당을 기준으로, 핸디캡 스트로크를 주고받는 홀을 알고 있어야 한다(스트로크인덱스 할당은 일반적으로 스코어카드에 명시된다).

플레이어가 핸디캡 스트로크를 적용하여야 홀에 적용하지 않았거나 핸디캡 스트로크를 잘못 적용한 후에 그 잘못을 제때 바로잡지 않은 경우, 그 홀의 합의된 결과는 그대로 유효하다(규칙 3.2d(3) 참조).

### 3.2d 플레이어와 상대방의 책임

(1) **상대방에게 타수에 대하여 알려주기** - 홀을 플레이하는 동안 또는 홀이 끝난 후 언제든지, 상대방은 플레이어가 그 시점까지 그 홀에서 낸 타수(스트로크 수와 벌타의 합)를 물어볼 수 있다.

이는 상대방이 자신의 다음 스트로크와 그 홀의 남은 부분을 어떻게 플레이할 것인지 결정할 수 있도록 하고, 발금 끝난 홀의 결과를 확인할 수 있도록 하기 위함이다.

상대방이 타수를 물어본 경우 또는 물어보지 않았는데 타수에 대한 정보를 제공하는 경우:

- 플레이어는 반드시 정확한 타수를 알려주어야 한다.
- 상대방의 요청에 응하지 않는 경우, 잘못된 타수를 알려준 것으로 간주된다.

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

- **홀을 플레이하는 동안 잘못된 타수를 알려준 경우** - 플레이어는 반드시 상대방이 다른 스트로크를 하거나 그와 유사한 행동(예-플레이어의 다음 스트로크나 홀을 컨시드하는 행동)을 하기 전에 정확한 타수를 알려주어야 한다.
- **홀이 끝난 후 잘못된 타수를 알려준 경우** - 플레이어는 반드시 다음과 같은 시점에 정확한 타수를 알려주어야 한다.
  - » 상대방이나 플레이어가 다른 홀을 시작하기 위한 스트로크를 하거나 그와 유사한 행동(예-플레이어의 다음 스트로크나 홀을 컨시드하는 행동)을 하기 전에
  - » 매치의 마지막 홀인 경우, 그 매치의 결과가 확정되기 전에(규칙 3.2a(5) 참조)

**예외** - 홀의 결과에 영향을 미치지 않은 경우, 페널티가 없다: 홀이 끝난 후 플레이어가 잘못된 타수를 알려주었지만 그것이 상대방이 홀을 이기거나 지거나 비긴 것을 이해하는 데 영향을 미치지 않은 경우, 페널티가 없다.

(2) **상대방에게 페널티 알려주기** - 플레이어가 페널티를 받은 경우:

- 플레이어는 반드시 자신과 상대방과의 거리 또는 그 밖의 현실적인 요소들을 고려하여, 합리적으로 가능한 한 빨리 그 페널티에 대하여 상대방에게 알려주어야 한다. 그러나 상대방이 다음 스트로크를 하기 전에, 플레이어가 상대방에게 자신의 페널티에 대하여 알려주는 것이 언제나 가능한 것은 아닐 수도 있다.
- 이 요건은 플레이어가 그 페널티에 대하여 알지 못한 경우에도 적용된다(왜냐하면, 플레이어는 규칙을 위반하였을 때 스스로 그 사실을 인식할 것으로 예상되기 때문이다).

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

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

- (3) **매치 스코어 알기**: 플레이어들은 매치 스코어를 알고 있을 것으로 예상된다. - 즉, 상대방과 플레이어 중 누가 몇 홀을 앞서고 있는지(그 매치에서 '몇 홀 업'으로 표현) 아니면 그 매치가 비기고 있는지('타이' 또는 '올 스퀘어')

플레이어와 상대방이 잘못된 매치 스코어에 대하여 실수로 합의한 경우:

- 플레이어와 상대방 중 누구든 다른 홀을 시작하기 위한 스트로크를 하기 전에 또는 그 홀이 그 매치의 마지막 홀인 경우에는 그 매치의 결과가 확정되기 전에(규칙 3.2a(5) 참조), 그 매치 스코어를 바로잡을 수 있다.
- 이 시간 안에 바로잡지 않은 경우, 잘못된 매치 스코어는 실제 매치 스코어가 된다.

예외 - 플레이어가 제때 재정을 요청한 경우: 플레이어가 제때 재정을 요청하고(규칙 20.1b 참조) 상대방이 플레이어에게 (1) 잘못된 타수를 알려주었거나 (2) 페널티에 대하여 알려주지 않은 것이 밝혀진 경우, 잘못된 매치 스코어는 반드시 바로잡아야 한다.

- (4) **자신의 권리와 이익 지키기**: 매치의 플레이어는 규칙에 따라 자신의 권리와 이익을 지켜야 한다.

- 플레이어가 상대방이 페널티가 부과되는 규칙을 위반한 것을 알고 있거나 확실하는 경우, 플레이어는 그 위반에 대한 조치를 취할 것인지 취하지 않을 것인지 선택할 수 있다.
- 그러나 플레이어와 상대방 모두가 적용하여야 할 것으로 알고 있는 규칙이나 페널티를 적용하지 않기로 합의하고 플레이어와 상대방 중 누구든지 그 라운드를 시작한 경우, 플레이어와 상대방 모두 규칙 1.3b에 따라 **실격**이 된다.
- 플레이어와 상대방 중 어느 플레이어가 규칙을 위반하였는지에 대하여 합의하지 못하는 경우, 플레이어와 상대방 중 누구든지 규칙 20.1b에 따라 재정을 요청하여 자신의 권리를 지킬 수 있다.

레프리가 한 매치의 라운드 내내 그 매치에 배정되는 경우, 그 레프리는 반드시 자신이 보거나 들은 모든 규칙 위반 사실에 대하여 조치를 취할 책임이 있다(규칙 20.1b(1) 참조).

### 3.3 스트로크플레이 Stroke Play

**규칙의 목적 :**

스트로크플레이가 특정한 규칙(특히 스코어카드와 홀 아웃에 관한 특정한 규칙)을 갖는 것은:

- 각 플레이어가 그 경기에 참가한 다른 모든 플레이어들을 상대로 경쟁하기 때문이며,
- 모든 플레이어는 규칙에 따라 동등한 대우를 받아야 하기 때문이다.

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

#### 3.3a 스트로크플레이의 우승자

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

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

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

#### 3.3b 스트로크플레이에서의 스코어 산정 방법

플레이어의 스코어는 위원회가 지정한 마커 또는 위원회가 승인한 방식에 따라 플레이어가 선택한 마커가 그 플레이어의 스코어카드에 기록한다.

플레이어는 반드시 라운드 내내 동일한 마커를 써야 한다. 다만 마커를 교체하는 일이 일어나기 전이나 후에 위원회가 마커의 교체를 승인한 경우는 예외이다.

(1) 마커의 책임: 스코어카드에 홀 스코어 기록 및 확인·서명 - 라운드 동안 각 홀이 끝난 후, 마커는 플레이어와 함께 그 홀의 타수(스트로크 수와 벌타의 합)를 확인하고 그 그로스 스코어를 스코어카드에 기록하여야 한다.

라운드가 끝났을 때:

- 마커는 반드시 스코어카드에 기록된 홀 스코어들을 확인·서명하여야 한다.
- 플레이어가 두 명 이상의 마커를 썼던 경우, 각 마커는 반드시 자신이 마커였던 홀의 스코어를 확인·서명하여야 한다. 그러나 그 마커들 중 한 사람이 그 플레이어가 플레이하는 모든 홀을 목격한 경우, 그 마커가 모든 홀의 스코어를 확인·서명할 수 있다.

마커가 플레이어의 홀 스코어가 틀리다고 확신하는 경우, 그 마커는 플레이어의 홀 스코어를 확인·서명하기를 거부할 수 있다. 이와 같은 경우, 위원회는 이용할 수 있는 증거를 고려하여 플레이어의 홀 스코어를 결정하여야 한다. 위원회의 결정에도 불구하고, 마커가 플레이어의 스코어를 확인·서명하기를 거부하는 경우, 위원회가 직접 그 홀 스코어를 확인·서명하거나, 문제가 된 홀에서 플레이어의 행동을 목격한 다른 사람으로부터 확인·서명을 받을 수 있다.

마커인 동시에 플레이어이기도 한 마커가 잘못된 홀 스코어인 줄 알면서도 확인·서명한 경우, 그 마커는 규칙 1.2a에 따라 **실격**이 되어야 한다.

그림 3.3b: 핸디캡 스트로크플레이에서 스코어카드에 대한 책임

이름: 홍길동 날짜: 2023년 9월 4일

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

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

핸디캡: 5  
네트: 69

마크의 서명: *MR*      플레이어의 서명: *JK*

**책임**

- 위원회
- 플레이어
- 플레이어와 마커

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

라운드가 끝났을 때:

- 플레이어는 마커가 기록한 홀 스코어들을 세심하게 살펴보고, 이상이 있는 경우에는 위원회에 문제를 제기하여야 하며,
- 마커가 스코어카드상의 홀 스코어에 확인·서명한 것을 반드시 확인하되,
- 마커가 기록한 홀 스코어를 수정해서는 안 된다. 다만 마커의 동의 또는 위원회의 승인이 있는 경우는 예외이다(그러나 플레이어도 마커도 그 수정된 스코어에 대한 추가 확인·서명을 할 필요는 없다).
- 플레이어는 반드시 스코어카드상의 스코어에 확인·서명한 후 위원회에 신속하게 제출하고, 제출 이후에는 그 스코어카드를 수정해서는 안 된다.

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

예외 - 마커가 자신의 책임을 다하지 않아 위반이 일어난 경우, 페널티가 없다: 위원회가 플레이어의 규칙 3.3b(2) 위반이 마커가 플레이어의 통제를 벗어나서 자신의 책임을 다하지 않았기 때문이라고 판단한 경우, 페널티가 없다(예-마커가 플레이어의 스코어카드를 가지고 갔거나 확인·서명하지 않고 가버린 경우).

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

「위원회 절차」 섹션 8; 로컬룰 모델 L-1 (홀 스코어에 대한 확인·서명 없이 스코어카드를 제출한 것에 대하여 페널티를 낮춰주는 경우) 참조

(3) 잘못된 홀 스코어: 플레이어가 어느 홀이든 잘못된 스코어가 기록된 스코어카드를 제출한 경우,

- 실제 스코어보다 높은 스코어를 제출한 경우: 더 높은 스코어가 그 홀의 스코어로 유효하다.
- 실제 스코어보다 낮은 스코어를 제출한 경우 또는 스코어를 제출하지 않은 경우: 플레이어는 **실격**이 된다.

예외 - 알지 못했기 때문에 페널티를 포함시키지 않은 경우: 플레이어가 스코어카드를 제출하기 전에는 자신이 1벌타 이상의 벌타를 받는다는 것을 모르고 그 페널티를 타수에 포함시키지 않아서 플레이어의 홀 스코어가 실제 스코어보다 낮은 경우,

- 플레이어가 실격이 되는 것은 아니다.
- 경기가 종료되기 전에 그 잘못이 발견된 경우, 위원회는 규칙에 따라 그 홀(들)의 스코어에 **포함되었어야 할 벌타(들)**를 추가하여 그 홀(들)의 스코어를 수정한다.

그러나 다음과 같은 경우, 이 예외가 적용되지 않는다.

- 플레이어가 포함시키지 않은 페널티가 실격 페널티인 경우
- 페널티가 적용될 수도 있다는 말을 듣고도 또는 페널티가 적용되었는지 여부를 확실히 알지 못하는데도, 플레이어가 스코어카드를 제출하기 전에 위원회에 이 문제를 제기하지 않은 경우

(4) 스코어카드상에 핸디캡을 명시하거나 스코어를 합산할 책임이 플레이어에게 있는 것은 아니다 - 플레이어의 핸디캡이 스코어카드상에 명시되어야 하거나 플레이어 스스로 자신의 홀 스코어를 합산하여야 하는 요건은 없다. 플레이어가 핸디캡이 잘못 명시되거나 잘못 적용된 스코어카드를 제출한 경우 또는 스코어를 합산하는 데 잘못이 있는 스코어카드를 제출한 경우, 페널티는 없다.

플레이어의 라운드가 끝난 시점에 플레이어로부터 스코어카드를 일단 제출받고 난 후, 다음과 같은 책임은 위원회에 있다:

- 플레이어의 스코어를 합산할 책임
- 그 경기에 적용되는 플레이어의 핸디캡 타수를 계산하고, 그것을 이용하여 플레이어의 넷 스코어를 산출할 책임

「위원회 절차」 섹션 8; 로컬룰 모델 L-2 (스코어카드상의 핸디캡에 대한 책임을 플레이어에게 두는 경우) 참조

### 3.3c 홀 아웃하지 않은 경우

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

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

규칙 21.1, 21.2, 21.3 (스코어 산정 방법이 다르고 플레이어가 홀 아웃하지 않아도 실격되지 않는 그 밖의 스트로크플레이 방식(스테이블포드 · 맥시멈스코어 · 파/보기)에 관한 규칙) 참조

규칙  
4

## 플레이어의 장비

### The Player's Equipment

#### 규칙의 목적 :

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

- 플레이어는 반드시 규칙에 적합한 클럽과 볼을 사용해야 하고
- 클럽의 개수는 14개로 제한되며
- 자신의 플레이에 인위적인 도움을 주는 그 밖의 장비를 사용하는 데 제한을 받는다.

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

#### 4.1 클럽 Clubs

##### 4.1a 스트로크를 하는 데 허용되는 클럽

(1) **적합한 클럽** - 스트로크를 할 때, 플레이어는 반드시 다음과 같은 클럽을 사용하여야 한다.

- 「장비 규칙」의 요건에 적합한 새 클럽
- 그 클럽의 플레이 성능이 어떤 식으로 변화되었더라도, 「장비 규칙」의 요건에 적합한 클럽(라운드 동안 클럽이 손상된 경우 - 규칙 4.1a(2) 참조)

그러나 적합한 클럽의 플레이 성능이 그 클럽을 정상적으로 사용하는 과정에서 마모되어 변화되었더라도, 그 클럽은 여전히 적합한 클럽이다.

클럽의 ‘플레이 성능’이란 그 클럽이 쓰이는 방법이나 정렬 기능을 보조하는 데 영향을 미치는 모든 부분·부품·속성을 말한다. 이러한 플레이 성능에는 무게 조절용 부품이라든가 라이, 로프트, 정렬 기능이 있는 부분 및 허용되는 외부 부착물도 포함되지 만, 이에 국한되는 것은 아니다.

(2) **라운드 동안 손상된 클럽의 사용·수리·교체** - 적합한 클럽이 라운드 동안 또는 규칙 5.7a에 따라 플레이가 중단된 동안 손상된 경우, 플레이어는 그 클럽을 수리하거나 다른 클럽으로 교체할 수 있다. 다만 플레이어가 고의로 클럽을 남용하여 손상시킨 경우는 예외이다.

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



남은 라운드 동안:

- 플레이어는 계속해서 그 손상된 클럽으로 **스트로크**를 할 수도 있고,
- 그 클럽을 수리하거나 다른 클럽으로 교체할 수 있다(규칙 4.1b(4)). 다만 플레이어가 고의로 클럽을 남용하여 손상시킨 경우는 예외이다.

손상된 클럽을 다른 클럽으로 교체하는 경우, 플레이어는 반드시 규칙 4.1c(1)의 절차에 따라, 다른 **스트로크**를 하기 전에 그 손상된 클럽을 플레이에서 배제시켜야 한다.

‘라운드 동안 손상된 경우’는 라운드 동안(규칙 5.7a에 따라 플레이가 중단된 동안 포함) 다음과 같은 어떤 행위로도 그 클럽의 플레이 성능이 변화된 것을 의미한다:

- 플레이어에 의한 손상(예-그 클럽으로 **스트로크**나 연습 스윙을 하거나 그 클럽을 골프백에 넣거나 꺼내다가 손상된 경우, 그 클럽에 기대거나 그 클럽을 떨어뜨리거나 고의로 남용하여 손상된 경우)
- 다른 사람이나 외부의 영향 또는 자연의 힘에 의한 손상

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

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

- 조정 가능한 부품을 사용하여 그 클럽의 플레이 성능을 변화시키거나 그 클럽을 물리적으로 변화시킨 경우(규칙 4.1a(2)에 따라 수리가 허용되는 경우는 예외)
- **스트로크**에 사용하는 클럽에 영향을 미치기 위하여 그 클럽헤드에 어떤 물질을 발라서 변화시킨 경우(세척용 물질은 예외)

예외 - 조정 가능한 클럽을 원래 위치로 복원시켰거나 허용되지 않는 외부 부착물을 제거한 경우: 페널티는 없으며, 다음과 같은 두 가지 상황에서 **스트로크**를 할 때 그 클럽을 사용할 수 있다:

- 조정 가능한 부품을 사용하여 클럽의 플레이 성능이 변화되었지만, 그 클럽으로 **스트로크**를 하기 전에, 그 부품을 원래 위치와 가능한 한 가장 가까운 위치로 다시 조정하여 복원시킨 경우
- 그 클럽으로 **스트로크**를 하기 전에, 허용되지 않는 외부 부착물(예-클럽페이스에 붙이는 스티커)을 그 클럽에서 제거한 경우

**규칙 4.1a를 위반하여 스트로크를 한 것에 대한 페널티: 실격**

- 부적합한 클럽이나 라운드 동안 플레이 성능이 고의로 변화된 클럽으로 **스트로크**를 하는 않고 단지 갖고 있지만 하는 것에 대해서는 본 규칙에 따른 페널티가 없다.
- 그러나 그러한 클럽도 여전히 규칙 4.1b(1)의 클럽 개수의 한도(14개)에 포함된다.

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

### (1) 클럽 개수의 한도 - 14개

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

클럽 개수의 한도에는 플레이어 자신 또는 플레이어를 위하여 다른 누군가가 가지고 있는 모든 클럽이 포함된다. 그러나 플레이어의 라운드가 시작될 때부터 플레이어 또는 플레이어를 위하여 다른 누군가가 가지고 있는 부러진 클럽의 일부와 클럽에서 분리된 부분(예-클럽헤드, 샤프트, 그립)은 클럽 개수의 한도에 포함되지 않는다.

14개 미만의 클럽을 가지고 라운드를 시작한 경우, 플레이어는 그 라운드 동안 클럽 개수가 한도(14개)에 이를 때까지 클럽을 추가할 수 있다(클럽을 추가하는 경우의 제한사항 - 규칙 4.1b(4) 참조). 플레이어가 클럽을 추가한 것으로 간주되는 시점은 그 추가 클럽을 가지고 있는 상태에서 어떤 클럽으로든 다음 스트로크를 하는 시점이다.

플레이어가 14개가 넘는 클럽을 가지고 있어서 본 규칙에 위반된 것을 인지하게 된 경우, 플레이어는 반드시 규칙 4.1c(1)의 절차에 따라, 다음 스트로크를 하기 전에 그 초과된 클럽(들)을 플레이에서 배제시켜야 한다.

- 플레이어가 14개가 넘는 클럽을 가지고 플레이를 시작한 경우, 어떤 클럽(들)을 플레이에서 배제시킬 것인지는 플레이어가 선택할 수 있다.
- 플레이어가 라운드 동안 클럽 개수의 한도를 초과하여 클럽(들)을 추가한 경우, 그 한도를 초과하여 추가된 클럽(들)은 반드시 플레이에서 배제되어야 한다.

플레이어의 라운드가 시작된 후, 플레이어가 다른 플레이어가 두고 간 클럽을 챙긴 경우 또는 자신도 모르는 사이에 자신의 골프백에 어떤 클럽이 잘못 들어가 있는 경우, 그 클럽은 클럽 개수의 한도(14개)의 목적상 플레이어의 클럽 중 하나로 간주되지 않는다(그러나 그 클럽을 사용해서는 안 된다).

### (2) 클럽의 공동 사용 금지 - 플레이어가 사용할 수 있는 클럽은 라운드를 시작할 때 가지고 있던 클럽 또는 (1)에 허용된 바와 같이 추가된 클럽으로 제한된다:

- 플레이어는 그 코스에서 플레이 중인 누군가가 사용 중인 클럽으로 스트로크를 해서는 안 된다. 그 다른 플레이어가 플레이어와는 다른 그룹이나 다른 경기에서 플레이 중인 플레이어라도 그 플레이어가 사용 중인 클럽으로 스트로크를 해서는 안 된다.
- 플레이어가 다른 플레이어의 클럽으로 스트로크를 하여 본 규칙을 위반한 것을 인지하게 된 경우, 반드시 규칙 4.1c(1)의 절차에 따라, 다른 스트로크를 하기 전에 그 클럽을 플레이에서 배제시켜야 한다.

규칙 22.5, 23.7 (파트너플레이 방식의 경기에서 파트너들이 14개가 넘지 않는 클럽을 가진 경우, 클럽의 공동 사용을 허용하는 제한된 예외) 참조

(3) **분실된 클럽의 교체 금지:** 플레이어가 14개의 클럽을 가지고 라운드를 시작하였거나 클럽 개수의 한도(14개)까지 클럽을 추가한 후, 라운드 동안 또는 규칙 5.7a에 따라 플레이가 중단된 동안 클럽을 분실한 경우, 플레이어는 다른 클럽으로 그 분실된 클럽을 교체해서는 안 된다.

(4) **클럽을 추가하거나 교체할 때의 제한사항:** 규칙 4.1a(2) 또는 4.1b(1)에 따라 클럽을 추가하거나 교체하는 경우,

- 플레이어가 플레이를 부당하게 지연시켜서는 안 되고(규칙 5.6a 참조),
- 그 코스에서 플레이 중인 다른 플레이어(플레이어와는 다른 그룹이나 다른 경기에서 플레이 중인 플레이어라도)가 가지고 있거나 누군가가 그 다른 플레이어를 위하여 가지고 있는 클럽을 추가하거나 빌려서는 안 되며,
- 플레이어나 그 코스에서 플레이 중인 다른 플레이어(플레이어와는 다른 그룹이나 다른 경기에서 플레이 중인 플레이어라도)가 가지고 있거나 누군가가 플레이어나 다른 플레이어를 위하여 가지고 있는 부품으로 클럽을 조립해서도 안 된다.

클럽의 추가나 교체가 허용되지 않을 때 플레이어가 클럽을 추가하거나 교체하여 본 규칙을 위반한 것을 인지하게 된 경우, 플레이어는 반드시 다른 스트로크를 하기 전에 규칙 4.1c(1)의 절차에 따라 그 클럽을 플레이어에서 배제시켜야 한다.

라운드 이전(규칙 4.1c(2))이나 라운드 동안(규칙 4.1c(1)) 플레이에서 배제시킨 후에도 여전히 가지고 있는 클럽으로 스트로크를 한 경우, 플레이어는 규칙 4.1c(1)에 따라 **실격**이 된다.

**규칙 4.1b의 위반에 대한 페널티:** 페널티는 플레이어가 위반을 인지하게 된 시점에 따라 적용된다.

- **홀 플레이 중에 위반을 인지하게 된 경우** - 페널티는 플레이 중인 홀이 끝났을 때 적용된다. 매치플레이어에서, 플레이어는 반드시 그 홀을 끝내고 그 홀의 결과를 매치 스코어에 반영한 후 페널티를 적용하여 그 매치 스코어를 조정하여야 한다.
- **홀과 홀 사이에서 위반을 인지하게 된 경우** - 페널티는 다음 홀이 아니라 방금 끝난 홀에 적용된다.

**매치플레이어에서의 페널티 - 라운드 당 최대 두 홀까지 홀을 뺀다.**

- 이 페널티는 매치 조정 페널티이며, 홀 패의 페널티와는 다르다.
- 플레이 중인 홀이 끝나거나 직전의 홀이 끝난 후, 매치 스코어는 위반이 일어난 각 홀당 **한 홀씩 라운드 당 최대 두 홀까지 빼는 것**으로 조정된다.
- 예를 들면, 15개의 클럽을 가지고 시작한 플레이어가 세 번째 홀을 플레이하던 중 위반 사실을 인지하게 되었는데, 그 홀을 이겨서 그 매치에서 세 홀을 이긴 상태가 되었다. 이 경우, 최대 두 홀의 조정이 적용되므로, 그 플레이어는 그 매치에서 한 홀만 이긴 상태가 된다.

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

#### 4.1c 클럽을 플레이에서 배제시키는 절차

(1) **라운드 동안** - 플레이어가 규칙 4.1b을 위반한 것을 라운드 동안 인지하게 된 경우, 플레이어는 반드시 다음 **스트로크**를 하기 전에, 다음과 같이 플레이에서 배제시킬 각 클럽을 명백하게 가리키는 행동을 하여야 한다.

- 매치플레이어에서의 상대방 또는 스트로크플레이어에서의 마커나 같은 그룹의 다른 플레이어에게 어떤 클럽을 플레이에서 배제시킬 것인지 선언하거나,
- 그런 의사를 명백하게 나타내는 행동을 한다(예-그 클럽을 골프백에 거꾸로 집어 넣거나, 골프 카트 바닥에 내려놓거나, 다른 사람에게 건네준다).

플레이어는 남은 라운드 동안 플레이에서 배제시킨 클럽으로 **스트로크**를 해서는 안 된다.

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

#### 규칙 4.1c(1)의 위반에 대한 페널티: 실격

(2) **라운드 전** - 플레이어가 14개가 넘는 클럽을 우연히 가지고 있는 것을 라운드를 시작하기 직전에 인지하게 된 경우, 플레이어는 그 초과된 클럽(들)을 남겨두고 라운드를 시작하려는 시도를 하여야 한다.

그러나 페널티를 면할 수 있는 방법으로:

- 라운드를 시작하기 전에, (1)의 절차에 따라 초과된 클럽(들)을 플레이에서 배제시킨 후,
- 그 초과된 클럽(들)을 라운드 동안 가지고 있지만(사용하지 않고) 할 수는 있다. 이 경우, 그 초과된 클럽(들)은 클럽 개수의 한도(14개)에 포함되지 않는다.

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

## 4.2 볼 Balls

## 4.2a 라운드 플레이에 허용되는 볼

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

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

(2) 고의로 변화된 볼을 플레이해서는 안 된다 - 플레이어는 플레이 성능을 고의로 변화시킨 볼에 스트로크를 해서는 안 된다(예-긁어서 흠을 내거나 가열하거나 어떤 물질(세척용 물질은 제외)을 바른 볼).

**규칙 4.2a를 위반하여 스트로크를 한 것에 대한 페널티: 실격**

## 4.2b 홀을 플레이하는 동안 볼이 조각난 경우

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

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

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

## 4.2c 홀을 플레이하는 동안 볼이 갈라지거나 금이 간 경우

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

- 플레이어는 그것을 살펴보기 위하여 그 볼을 집어 올릴 수 있다.
- 그러나 그 볼을 집어 올리기 전에 반드시 그 볼의 지점을 마크하여야 하며, 그 볼을 닦아서는 안 된다(다만 퍼팅그린에서는 예외이다)(규칙 14.1 참조).

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

(2) 다른 볼로 교체할 수 있는 경우 - 원래의 볼이 갈라지거나 금이 갔고 그러한 손상이 플레이 중인 홀에서 일어난 것을 명백하게 알 수 있는 경우에 한하여, 플레이어는 그 볼을 다른 볼로 교체할 수 있다. 그러나 단지 굵거나 흠이 나거나 칠이 벗겨지거나 변색된 것만으로는 볼을 교체할 수 없다.

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

잘못 교체한 볼에 스트로크를 한 경우, 플레이어는 규칙 6.3b에 따라 **1벌타**를 받는다.

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

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

### 4.3 장비의 사용 Use of Equipment

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

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

#### 4.3a 장비의 사용이 허용되는 경우와 금지되는 경우

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

- 다만 골프 게임에 도전하는 데 필수적인 기술이나 판단의 필요성을 인위적으로 제거하거나 줄여주는 장비(클럽이나 볼 이외의 장비)를 사용하여 잠재적인 이익을 만들어내서는 안 되며,
- 스트로크를 할 때 비정상적인 방법으로 장비(클럽 또는 볼을 포함한 장비)를 사용하여 잠재적인 이익을 만들어내서는 안 된다. ‘비정상적인 방법’은 그 장비의 원래 용도와는 근본적으로 다른 방법이며, 원칙적으로 골프 게임의 일부로 인식되지 않는다.

본 규칙이 클럽·볼·그 밖의 장비와 관련하여 플레이어에게 허용되는 행동을 제한하는 다른 규칙의 적용에 영향을 미치는 것은 아니다(예-플레이어가 목표지점을 조준하는 데 도움이 되도록 클럽이나 다른 물체를 지면에 내려놓은 경우, 규칙 10.2b(3) 참조).

다음은 본 규칙에 따라 플레이어의 라운드 동안 장비의 사용이 허용되는 경우와 허용되지 않는 경우의 일반적인 예이다:

(1) 거리와 방향에 관한 정보

- **허용되는 경우:** 거리나 방향에 관한 정보를 알아보는 경우(예-거리측정기나 나침반 사용)
  - **허용되지 않는 경우**
    - » 높낮이 변화를 측정하는 경우
    - » 거리나 방향에 관한 정보를 분석하는 경우(예-플레이어의 볼의 위치에 맞는 플레이 선을 알려주거나 플레이어의 볼의 위치에 따라 클럽을 추천해주는 기기 사용)
    - » 볼을 정렬시키는 데 도움이 되는 정렬 도구(『장비 규칙』 참조)를 사용하는 경우
- 「위원회 절차」 섹션 8; 로컬룰 모델 G-5 (위원회는 거리측정기의 사용을 금지하는 로컬룰을 채택할 수 있다) 참조

(2) 바람과 그 밖의 기상상태에 관한 정보

- **허용되는 경우:**
  - » 기상에보에 공개된 모든 유형의 기상정보(풍속 포함)를 얻는 경우
  - » 코스에서 기온 및 습도를 측정하는 경우
- **허용되지 않는 경우**
  - » 코스에서 풍속을 측정하는 경우
  - » 바람과 관련된 그 밖의 정보를 얻기 위하여 인공물을 사용하는 경우(예-풍향을 살피기 위하여 사용하는 파우더 · 손수건 · 리본)

(3) 라운드 전이나 라운드 동안 모은 정보

- **허용되는 경우**
  - » 그 라운드 이전에 수집한 정보를 이용하는 경우(예-이전 라운드에서의 플레이 정보 · 스윙 팁 · 클럽 추천)
  - » 그 라운드 이후 사용할 목적으로, 그 라운드에서의 플레이 정보나 생리 정보를 기록하는 경우(예-클럽별 거리 · 플레이 통계 · 심장 박동 수)

- 허용되지 않는 경우

- » 그 라운드에서의 플레이 정보를 처리하거나 분석하는 경우(예-현재 라운드의 거리에 맞는 클럽을 추천해주는 경우)
- » 그 라운드 동안 기록된 생리 정보를 이용하는 경우

(4) 오디오와 비디오

- 허용되는 경우

- » 플레이 중인 경기와 무관한 오디오를 듣거나 비디오를 보는 경우(예-뉴스나 배경음악) - 그러나 그렇게 할 때, 다른 사람을 배려하여야 한다(규칙 1.2 참조).

- 허용되지 않는 경우

- » 집중하는 데 방해가 되는 요인을 제거하거나 스윙 템포를 유지할 목적으로 음악이나 그 밖의 오디오를 듣는 경우
- » 플레이어가 그 라운드 동안 클럽을 선택하거나 스트로크를 하거나 플레이 방법을 결정하는 데 도움이 되는, 그 경기의 영상을 시청하는 경우 - 다만 그 코스에 있는 갤러리들을 위하여 틀어놓은 방송은 시청할 수 있다(예-스코어보드상의 영상).

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

(5) 장갑과 그림용 물질

- 허용되는 경우

- » 「장비 규칙」의 요건에 부합되는 장갑을 사용하는 경우
- » 레진, 파우더, 그 밖의 습윤제나 건조제를 사용하는 경우
- » 수건이나 헝겊으로 그림을 감싸는 경우

- 허용되지 않는 경우

- » 「장비 규칙」의 요건에 부합되지 않는 장갑을 사용하는 경우
- » 손의 위치나 그림의 강도와 관련하여 부당한 이익을 주는 장비를 사용하는 경우



(6) 스트레칭 기구와 골프 훈련용 및 스윙용 도구

• 허용되는 경우

- » 스윙 연습용이 아닌, 모든 일반적인 스트레칭용 장비를 사용하는 경우 - 즉, 스트레칭용이나 골프용(예-얼라인먼트 스틱을 어깨에 걸치고 스트레칭하는 경우) 또는 어떤 용도이든 골프와는 무관한 용도의 장비를 사용하는 경우(예-운동용 고무밴드나 막대 파이프)

• 허용되지 않는 경우

- » 스트로크를 준비하거나 실행할 때 어떤 식으로든 플레이어에게 도움(예-스윙 플레인 · 그립 · 정렬 · 볼의 위치 · 자세)을 줌으로써 잠재적인 이익을 만들어내는 방식으로 골프 훈련용 도구나 스윙용 도구(예-얼라인먼트 스틱 · 무거운 헤드커버 · 도넛 모양의 스윙보조기) 또는 부적합한 클럽을 사용하는 경우

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

어떤 장비를 특정한 방식으로 사용할 수 있는지 여부를 확실하게 알지 못하는 경우, 플레이어는 위원회에 재정을 요청하여야 한다(규칙 20.2b 참조).

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

**4.3b 의료적인 이유로 사용하는 장비**

(1) 의료적인 예외 - 플레이어가 자신의 의료적인 상태에 도움이 되는 장비를 사용하는 것은 규칙 4.3에 위반되지 않는다:

- 다만 플레이어가 그 장비를 사용하여야 할 의료적인 이유를 가지고 있고,
- 그 장비를 사용한다고 해서 그 플레이어가 다른 플레이어보다 부당한 이익을 얻는 것은 아니라고 위원회가 판단한 경우에 한한다.

규칙 25.3a(보철장치의 사용); 규칙 25.4f(규칙 4.3을 이동보조장치에 적용하는 경우의 수정규칙) 참조

(2) 테이프 또는 그것과 유사한 의료용품 - 의료적인 이유(예-부상을 방지하거나 기존의 부상을 보호할 목적)가 있는 경우, 플레이어는 피부에 붙이는 테이프나 그것과 유사한 의료용품을 사용할 수 있다.

- 그러나 그런 테이프나 그것과 유사한 의료용품을 과도하게 사용해서는 안 되며,
- 의료적인 이유에서 필요한 정도 이상으로 플레이어에게 도움되는 것이어서는 안 된다(예를 들면, 그 의료용품이 플레이어가 클럽으로 스윙을 하는 데 도움이 될 정도로 관절을 고정시켜주는 것이어서는 안 된다).

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

**규칙 4.3의 위반에 대한 페널티:**

• **첫 번째 위반에 대한 페널티: 일반 페널티**

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

- **두 번째 위반에 대한 페널티: 실격** - 이 페널티는 두 번째 위반의 내용이 첫 번째 페널티를 받게 된 위반과 전혀 다른 경우에도 적용된다. 이 페널티는 첫 번째 위반 후 개재 행위가 있었던 경우에 한하여 적용된다(규칙 1.3c(4) 참조).

# II

## 라운드 플레이와 홀 플레이

Playing the Round and a Hole

규칙 5-6



규칙  
**5**

## 라운드 플레이

### Playing the Round

**규칙의 목적 :**

규칙 5는 라운드를 어떻게 플레이하여야 하는가에 관한 규칙이다. 즉, 플레이어가 라운드 전이나 라운드 동안 코스상에서 연습을 할 수 있는 곳은 어디이며, 언제 연습을 할 수 있는지, 라운드는 언제 시작되고 언제 끝나는지, 플레이를 중단하거나 재개하여야 할 때는 어떻게 하여야 하는지에 관한 규칙이다.

- 플레이어는 정해진 시각에 각 라운드를 시작하여야 하고,
- 그 라운드가 끝날 때까지 각 홀을 이어서 신속한 속도로 플레이하여야 한다.

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

#### 5.1 라운드의 의미 Meaning of Round

‘라운드’는 위원회가 정한 순서대로 플레이하는 18개의 홀 또는 그 이하의 홀이다. 라운드가 비긴 상태로 끝나서 승자(또는 우승자)가 결정될 때까지 플레이가 계속될 경우,

- 비긴 매치는 한 번에 한 홀씩 연장된다. 이는 새로운 라운드가 아니라, 동일한 라운드의 연속이다.
- 스트로크플레이의 플레이오프는 새로운 라운드다.

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

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

#### 5.2 라운드 전에 또는 라운드와 라운드 사이에 코스에서 연습하기

##### Practising on Course Before or Between Rounds

본 규칙의 목적상,

- ‘코스에서 연습하기’는 볼을 플레이하거나 어느 홀의 퍼팅그린에서든 볼을 굴리거나 그린 표면을 문질러서 그 그린을 테스트하는 것을 의미한다.
- 라운드 전에 또는 라운드와 라운드 사이에 코스에서의 연습에 대한 제한은 플레이어에게만 적용될 뿐, 플레이어의 캐디에게는 적용되지 않는다.

## 5.2a 매치플레이

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

## 5.2b 스트로크플레이

스트로크플레이 경기가 있는 날,

- 플레이어는 라운드 전에 그 코스에서 연습을 해서는 안 된다. 다만 다음과 같은 연습은 할 수 있다.
  - » 자신의 첫 번째 티잉구역이나 그 근처에서의 퍼팅 연습 또는 치핑 연습
  - » 모든 연습 구역에서의 연습
  - » 플레이어가 같은 날 그 홀을 다시 플레이하게 되더라도, 방금 끝낸 홀의 퍼팅그린이나 그 근처에서의 연습(규칙 5.5b 참조)
- 플레이어가 그날의 자신의 마지막 라운드를 끝낸 후에는 그날 그 코스에서 연습을 할 수 있다.

플레이어가 본 규칙을 위반하여 스트로크를 한 경우, 자신의 첫 번째 홀에 대하여 **일반 페널티**를 받는다. 그 플레이어가 본 규칙을 위반하여 추가 스트로크를 한 경우, 그 플레이어는 **실격**이 된다.

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

## 5.3 라운드 시작하기와 끝내기 Starting and Ending Round

### 5.3a 라운드를 시작하는 시점

플레이어의 라운드는 플레이어가 자신의 첫 번째 홀을 시작하기 위한 스트로크를 하는 시점에 시작된다(규칙 6.1a 참조).

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

- 이는 플레이어는 반드시 위원회가 정한 출발 시각에 위원회가 정한 출발 지점에서 플레이할 준비가 된 상태로 있어야 한다는 것을 의미한다.
- 위원회가 정한 출발 시각은 정확한 시각을 의미한다(예를 들면, 출발 시각이 오전 9시라는 것은 오전 9시부터 9시 01분까지의 어느 시점이 아니라, 정확하게 오전 9:00:00라는 것을 의미한다).

어떤 이유로든 출발 시각이 늦어지는 경우(예-기상악화· 다른 그룹의 느린 플레이· 레프리의 재정), 플레이어가 자신의 그룹이 출발할 수 있는 시점에 플레이할 준비가 된 상태로 출발 지점에 있을 때는 본 규칙에 위반되지 않는다.

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

- 예외 1 - 플레이어가 출발 지점에 플레이할 준비가 된 상태로 도착하였지만, 그 시각이 자신의 출발 시각보다 5분 이내로 늦은 시각인 경우: 플레이어는 자신의 첫 번째 홀에 적용되는 **일반 페널티**를 받는다.
- 예외 2 - 플레이어가 자신의 출발 시각보다 빨리 출발하였지만, 그 시각이 자신의 출발 시각보다 5분 이내로 빠른 시각인 경우: 플레이어는 자신의 첫 번째 홀에 적용되는 **일반 페널티**를 받는다.
- 예외 3 - 위원회가 예외적인 상황 때문에 플레이어가 정시 출발을 할 수 없었던 것이라고 판단하는 경우: 본 규칙의 위반이 아니며, 페널티가 없다.

### 5.3b 라운드가 끝나는 시점

플레이어의 라운드는 다음과 같은 시점에 끝난다:

- 매치플레이어에서 규칙 3.2a(3) 또는 (4)에 따라 매치의 결과가 결정되는 시점
- 스트로크플레이어에서 플레이어가 자신의 마지막 홀에서 홀 아웃하는 시점(예-규칙 6.1 또는 규칙 14.7b에 따라 잘못을 바로잡는 것까지 포함)

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

## 5.4 그룹으로 플레이하기 Playing in Groups

### 5.4a 매치플레이

라운드 동안, 플레이어와 상대방은 반드시 같은 그룹으로 각 홀을 플레이하여야 한다.

### 5.4b 스트로크플레이

라운드 동안, 플레이어는 반드시 위원회가 정한 그룹에 속해 있어야 한다. 다만 그룹을 변경하는 상황이 일어나기 전이나 후에 위원회가 그 그룹의 변경을 승인한 경우는 예외이다.

**규칙 5.4의 위반에 대한 페널티: 실격**

## 5.5 라운드 동안 또는 플레이가 중단되는 동안 연습하기

Practising During Round or While Play is Stopped

### 5.5a 홀을 플레이하는 동안 연습 스트로크를 해서는 안 된다

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

다음과 같은 것들은 연습 스트로크가 아니다:

- 볼을 칠 의도 없이 하는 연습 스윙
- 단지 연습장이나 다른 플레이어 쪽으로 볼을 보내주려는 호의에서 볼을 치는 경우
- 홀의 결과가 결정된 홀에서 플레이를 끝낸 플레이어가 하는 스트로크

### 5.5b 홀을 끝낸 후의 연습 스트로크에 대한 제한

홀 플레이를 끝낸 후이긴 하지만 아직 다른 홀을 시작하기 위한 스트로크를 하기 전인 경우, 플레이어는 연습 스트로크를 해서는 안 된다.

예외 - 퍼팅 연습이나 치핑 연습이 허용되는 곳: 플레이어는 다음과 같은 곳이나 그 근처에서 퍼팅 연습이나 치핑 연습을 할 수 있다.

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

그러나 연습 스트로크를 하느라 플레이를 부당하게 지연시켜서는 안 되며, 벙커에서는 연습 스트로크를 해서는 안 된다(규칙 5.6a 참조).

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

### 5.5c 플레이가 중단된 동안의 연습

규칙 5.7a에 따라 위원회의 선언으로 플레이가 중단된 동안 또는 다른 방식으로 플레이가 중단된 동안, 플레이어는 연습 스트로크를 해서는 안 된다. 다만 다음과 같은 경우는 예외이다:

- 규칙 5.5b에서 허용된 경우
- 코스 밖의 모든 곳
- 위원회가 허용하는 코스상의 모든 곳

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

#### 규칙 5.5의 위반에 대한 페널티: 일반 페널티

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

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

**5.6a 플레이어의 부당한 지연**

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

다음과 같은 특정한 이유가 있는 경우, 플레이어가 플레이를 잠시 지연시키는 것은 허용될 수 있다:

- 플레이어가 레프리에게 또는 위원회에 도움을 요청하는 경우
- 플레이어가 부상을 당하거나 몸이 아픈 경우
- 그 밖의 타당한 이유가 있는 경우

**규칙 5.6a의 위반에 대한 페널티**

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

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

[규칙 25.6a \(규칙 5.6a를 장애를 가진 플레이어에게 적용하는 경우의 수정규칙\) 참조](#)

**5.6b 신속한 플레이 속도**

골프의 라운드는 신속한 속도로 플레이하여야 한다.

각 플레이어는 자신의 플레이 속도가 다른 플레이어들이 라운드를 플레이하는 데 걸리는 시간에 영향을 미칠 수 있다는 점을 인식하여야 한다. 이 '다른 플레이어들'에는 플레이어가 속한 그룹의 플레이어들과 그 그룹을 따라 플레이 중인 다른 그룹들의 플레이어들이 모두 포함된다.

플레이어들은 플레이 속도가 더 빠른 그룹이 먼저 플레이하고 앞서나가도록 허용할 것을 권장한다.

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

- 각 **스트로크**를 준비하고 실행하는 데 걸리는 시간
- **스트로크**를 한 장소에서 다음 **스트로크**를 할 장소로 이동하는 데 걸리는 시간
- 한 홀을 끝낸 후 다음 **티잉구역**으로 이동하는 시간

플레이어는 다음 **스트로크**를 미리 준비하여 자신의 순서가 되었을 때 곧바로 플레이할 수 있도록 하여야 한다.



플레이할 순서가 된 경우:

- 플레이어가 어떠한 방해나 간섭 없이 플레이할 수 있는 상태가 된 후로부터 40초 안에 **스트로크**를 할 것을 권장하며,
  - 대체로는 그보다 더 짧은 시간 안에 플레이할 수 있어야 하고, 그렇게 할 것을 권장한다.
- (2) **플레이 속도를 높이기 위하여 순서와 관계없이 플레이하기** - 플레이 방식에 따라서는, 플레이어들이 플레이 속도를 높이기 위하여 순서와 관계없이 플레이할 수 있는 경우가 있다.
- **매치플레이**에서, 플레이어들은 시간을 절약하기 위하여 순서와 관계없이 누구든 먼저 플레이하기로 합의할 수 있다(규칙 6.4a의 예외 참조).
  - **스트로크플레이**에서, 플레이어들은 안전을 확보한 상태에서 '준비된 골프'를 할 수 있다(규칙 6.4b(2) 참조).
- (3) **위원회의 플레이 속도 지침**: 신속한 플레이를 권장하고 시행하기 위하여, 위원회는 플레이 속도 지침을 정하는 로컬룰을 채택하여야 한다.

본 지침에는 한 라운드 · 한 홀 · 연속된 몇 개의 홀 · 한 스트로크를 끝내는 데 걸리는 최대 허용 시간과 그 지침을 따르지 않을 경우의 페널티를 정해놓을 수 있다.

「위원회 절차」 섹션 5H (플레이 속도 지침에 관한 권장사항) 참조

## 5.7 플레이 중단 및 재개 Stopping Play; Resuming Play

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

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

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

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

플레이어가 본 규칙에서 허용되지 않는 이유로 플레이를 중단하거나 위원회에 보고하여야 할 때 보고하지 않은 경우, 플레이어는 **실격**이 된다.

### 5.7b 위원회가 플레이 중단을 선언한 경우

위원회에 의한 플레이 중단에는 두 가지 유형이 있으며, 플레이어들이 반드시 플레이를 중단하여야 하는 시점에 대한 요건은 각 유형에 따라 다르다.

(1) **즉시 중단(예-위험이 임박한 경우)** - 위원회가 플레이의 즉시 중단을 선언한 경우, 플레이어는 위원회가 플레이 재개를 선언할 때까지 다른 **스트로크**를 해서는 안 된다.

위원회는 확실한 방법으로 플레이어들에게 즉시 중단을 알려야 한다.

(2) **일반적인 중단(예-일몰 또는 플레이할 수 없는 코스 상태로 인한 경우)** - 위원회가 일반적인 이유로 플레이 중단을 선언한 경우, 플레이어는 자신이 속한 그룹이 있는 곳에 따라 다음과 같이 하여야 한다.

- **홀과 홀 사이에 있는 경우** - 한 그룹의 모든 플레이어가 홀과 홀 사이에 있는 경우, 그 플레이어들은 반드시 플레이를 중단하고 위원회가 플레이를 재개시킬 때까지 다른 홀을 시작하기 위한 **스트로크**를 해서는 안 된다.
- **홀을 플레이 중인 경우** - 한 그룹의 플레이어들 중 한 사람이라도 홀을 시작한 경우, 플레이어들은 플레이를 즉시 중단할 것을 선택하거나 그 홀을 끝낸 후 중단할 것을 선택할 수 있다.

- » 플레이어들에게는 플레이를 즉시 중단할 것인지 그 홀을 끝낸 후 중단할 것인지를 결정할 수 있는 짧은 시간(원칙적으로 2분 이내)이 허용된다.
- » 그 홀의 플레이를 계속하여 그 홀을 끝낸 후 중단하는 것을 선택한 경우, 플레이어는 그 홀을 끝낸 후 플레이를 중단할 수도 있고, 그 홀을 끝내기 전에 플레이를 중단할 수도 있다.
- » 그 홀을 끝낸 후 또는 그 홀을 끝내기 전에 플레이를 중단한 경우, 플레이어들은 위원회가 규칙 5.7c에 따라 플레이를 재개시킬 때까지 다른 **스트로크**를 해서는 안 된다.

한 그룹의 플레이어들이 어떻게 할 것인지 합의하지 못하는 경우,

- » **매치플레이** - 상대방이 플레이를 중단한 경우, 플레이어 또한 반드시 플레이를 중단하여야 하며, 플레이어와 상대방은 위원회가 플레이를 재개시킬 때까지 다시 플레이를 해서는 안 된다. 상대방이 플레이를 중단하였는데 플레이어가 플레이를 중단하지 않은 경우, 플레이어는 **일반 페널티(홀 패)**를 받는다.
- » **스트로크플레이** - 한 그룹의 모든 플레이어는 다른 플레이어들이 어떤 결정을 내리든 관계없이, 그 홀의 플레이를 즉시 중단할 것인지 계속할 것인지 선택할 수 있다. 다만 플레이어가 그 홀의 플레이를 계속하려면, 반드시 플레이어의 스코어를 기록할 플레이어의 **마커**가 함께 남아 있어야 한다.

#### 규칙 5.7b의 위반에 대한 페널티: 실격

예외 - 위원회가 플레이를 중단하지 않은 것이 정당하다고 판단하는 경우, 페널티가 없다: 플레이 중단이 요구될 때 플레이어가 플레이를 중단하지 않았던 상황을 위원회가 정당한 상황으로 판단하는 경우, 본 규칙의 위반이 아니므로 페널티가 없다.

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

### 5.7c 플레이가 재개되는 경우

(1) **플레이를 재개할 곳** - 플레이어는 반드시 홀에서 플레이를 중단하였던 바로 그곳에서, 홀과 홀 사이에서 중단하였다면 다음 홀의 티잉구역에서 플레이를 재개하여야 하며, 플레이가 다음날 재개되더라도 그 지점에서 플레이를 재개하여야 한다.

플레이어가 플레이를 중단하였던 지점과 다른 지점에서 플레이를 재개하는 경우에 대해서는 규칙 6.1b와 14.7를 참조한다.

(2) **플레이를 재개할 시점** - 플레이어는 반드시 다음과 같은 시각에 플레이할 준비가 된 상태로 (1)에 명시된 위치에 있어야 한다:

- 위원회가 정한 플레이 재개 시각
- 플레이어는 반드시 그 시각(그보다 이르지 않은)에 플레이를 재개하여야 한다.

어떤 이유로 플레이 재개가 늦어지더라도(예-앞 그룹의 플레이어들이 먼저 플레이를 하고 안전한 거리만큼 이동하기를 기다릴 때) 플레이어가 자신의 그룹이 플레이를 재개할 수 있는 시점에 플레이할 준비가 된 상태로 (1)에 지정된 위치에 있는 경우에는 본 규칙에 위반되지 않는다.

#### 규칙 5.7c(2)의 위반에 대한 페널티: 실격

정시에 플레이를 재개하지 못한 것에 대하여 실격이 예외되는 경우: 규칙 5.3a의 예외 1, 2, 3과 규칙 5.7b의 예외는 이 경우에도 적용된다.

### 5.7d 플레이가 중단될 때 볼을 집어 올리기; 플레이가 재개될 때 볼을 리플레이스하거나 교체하기

(1) **플레이가 중단되거나 플레이가 재개되기 전에 볼을 집어 올리기** - 본 규칙에 따라 플레이를 중단하는 경우, 플레이어는 자신의 볼의 지점을 마크하고 그 볼을 집어 올릴 수 있다(규칙 14.1 참조).

플레이가 재개되기 전 또는 재개될 때,

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

플레이어가 중단될 때 그 볼을 집어 올렸든 집어 올리지 않았든,

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

(2) 플레이어가 중단된 동안 볼이나 볼마커가 움직인 경우의 처리 방법 - 플레이어가 재개되기 전에 플레이어의 볼이나 볼마커가 어떤 식으로든 움직인 경우(자연의 힘에 의하여 움직인 경우 포함),

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

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

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

# 규칙 6

## 홀 플레이

Playing a Hole

### 규칙의 목적 :

규칙 6은 홀을 어떻게 플레이하여야 하는가에 관한 규칙이다. 즉, 홀을 시작하기 위하여 티 오프하는 것에 관한 특정한 규칙이라든가 한 홀을 플레이하는 동안 동일한 볼을 사용하여야 하는 요건(교체가 허용되는 경우는 예외) 및 플레이 순서(이는 스트로크플레이보다 매치플레이에서 더 중요하다), 홀을 끝내는 방법 등에 관한 규칙이다.

### 6.1 홀 플레이 시작하기 Starting Play of a Hole

#### 6.1a 홀이 시작되는 시점

홀 플레이는 플레이어가 그 홀을 시작하기 위한 스트로크를 하는 시점에 시작된다.

플레이어가 그 스트로크를 티잉구역 밖에서 하였거나(규칙 6.1b 참조) 그 스트로크가 규칙에 따라 취소되었더라도, 그 홀은 시작된 것이다.

#### 6.1b 볼은 반드시 티잉구역 안에서 플레이하여야 한다

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

홀을 시작하는 플레이어가 그 홀의 티잉구역 밖에서 볼을 플레이한 경우(동일한 홀이나 다른 홀의 다른 티잉 장소에 잘못된 티마커가 있는 곳에서 플레이한 경우 포함),

(1) **매치플레이** - 페널티는 없다. 그러나 상대방은 그 스트로크를 취소시킬 수 있다.

- 취소는 즉시, 그리고 상대방이나 플레이어가 다음 스트로크를 하기 전에 이루어져야 한다. 상대방이 그 스트로크를 취소시킨 경우, 그것을 반복할 수 없다.
- 상대방이 그 스트로크를 취소시킨 경우, 플레이어는 반드시 티잉구역 안에서 플레이하여야 하며, 그것이 그 플레이어의 플레이 순서다.
- 상대방이 그 스트로크를 취소시키지 않은 경우, 그 스트로크는 타수에 포함되고 그 볼은 인플레이 상태가 된다. 따라서, 플레이어는 반드시 그 볼을 놓인 그대로 플레이하여야 한다.

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

- 티잉구역 밖에서 플레이한 볼은 인플레이 상태가 아니다.
- 그 잘못을 바로잡기 전에 한 **스트로크**와 모든 벌타(즉, 그 볼을 플레이한 모든 **스트로크**와 그 볼을 플레이할 때 적용된 모든 벌타)는 타수에 포함되지 않는다.
- 다른 홀을 시작하기 위한 **스트로크**를 하기 전에 또는 그 홀이 그 라운드의 마지막 홀인 경우에는 **스코어카드**를 제출하기 전에 그 잘못을 바로잡지 않은 경우, 플레이어는 **실격**이 된다.

## 6.2 티잉구역에서 플레이하기 Playing Ball from Teeing Area

### 6.2a 티잉구역 규칙이 적용되는 경우

규칙 6.2b의 티잉구역 규칙은 플레이어가 티잉구역에서 플레이할 것을 요구하거나 허용할 때마다 적용된다. 예를 들면,

- 플레이어가 그 홀의 플레이를 시작하는 경우 (규칙 6.1 참조)
- 플레이어가 규칙에 따라 티잉구역에서 다시 플레이할 경우 (규칙 14.6 참조)
- **스트로크** 후 또는 플레이어가 구제를 받은 후, 플레이어의 볼이 티잉구역에서 인플레이 상태가 되는 경우

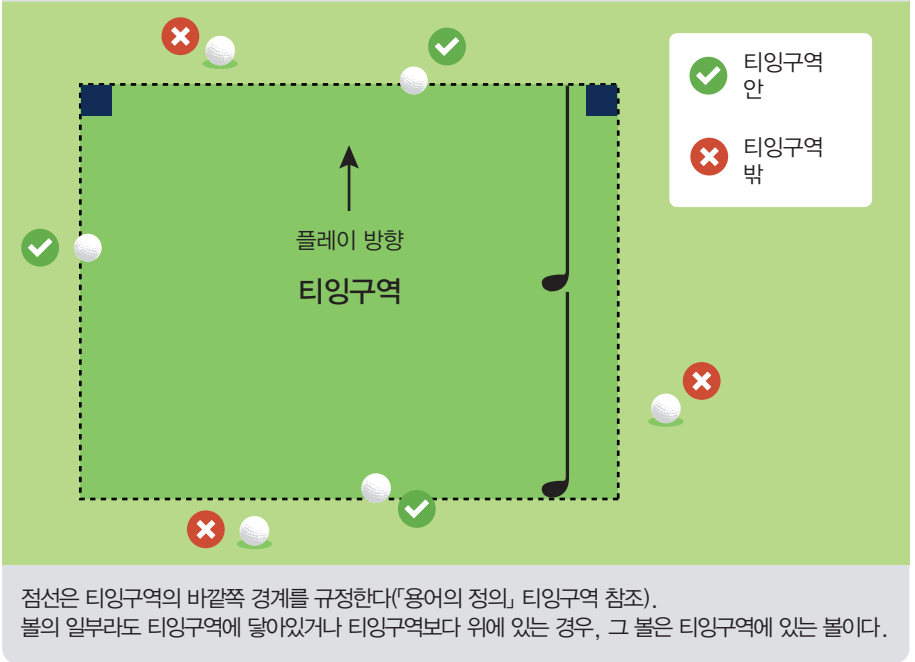
본 규칙은 플레이어가 플레이 중인 홀을 시작할 때 반드시 플레이하여야 하는 티잉구역에만 적용되며, 코스상에 있는 그 밖의 어떠한 티잉 장소에도 적용되지 않는다(즉, 동일한 홀의 티잉 장소이든 다른 홀의 티잉 장소이든, 그곳에는 적용되지 않는다).

### 6.2b 티잉구역 규칙

#### (1) 볼이 티잉구역에 있는 경우

- 볼의 일부라도 티잉구역에 닿아있거나 티잉구역보다 위에 있는 경우, 그 볼은 티잉구역에 있는 볼이다.
- 플레이어는 티잉구역에 있는 볼에 **스트로크**를 할 때, 티잉구역 밖에 설 수 있다.

그림 6.2b: 볼이 티잉구역에 있는 경우



점선은 티잉구역의 바깥쪽 경계를 규정한다(「용어의 정의」 티잉구역 참조).  
 볼의 일부라도 티잉구역에 닿아있거나 티잉구역보다 위에 있는 경우, 그 볼은 티잉구역에 있는 볼이다.

(2) 볼은 티에 올려놓고 플레이할 수도 있고, 지면에 내려놓고 플레이할 수도 있다

- 티잉구역에서 플레이하는 경우, 플레이어는 반드시 지면에 꽂거나 놓아둔 티에 볼을 올려놓고 플레이하여야 한다.
- 또는 볼을 지면에 내려놓고 플레이하여야 한다.

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

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

**규칙 6.2b(2)의 위반에 대한 페널티:**

- 첫 번째 위반에 대한 페널티: 일반 페널티
- 두 번째 위반에 대한 페널티: 실격

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

- 티잉구역의 지면을 변경하는 행동(예-클럽이나 발로 지면을 파는 행동)

- 티잉구역의 지면에 붙어있거나 자라고 있는 풀·잡초·그 밖의 자연물을 움직이거나 구부리거나 부러뜨리는 행동
- 티잉구역에 있는 모래나 흙을 제거하거나 누르는 행동
- 티잉구역에 있는 이슬이나 서리 또는 물을 제거하는 행동

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

**(4) 티잉구역에서 플레이할 때 티마커를 움직이는 것에 대한 제한 또는 티마커가 없어진 경우**

- 티마커의 위치는 위원회가 각 티잉구역을 규정하기 위하여 설치한 것이므로, 그 티잉구역에서 플레이할 모든 플레이어에게 동일한 위치로 유지되어야 한다.
- 플레이어가 티잉구역에서 스트로크를 하기 전에 그 티잉구역의 티마커를 하나라도 움직여서 스트로크에 영향을 미치는 상태를 개선한 경우, 규칙 8.1a(1)의 위반으로 **일반 페널티**를 받는다.
- 플레이어가 두 개의 티마커 모두 또는 그중 하나가 없어진 것을 발견한 경우, 위원회에 도움을 요청하여야 한다. 그러나 합리적인 시간 안에 위원회의 도움을 받을 수 없는 경우, 플레이어는 자신의 합리적인 판단(규칙 1.3b(2))에 따라 티잉구역의 위치를 추정하여야 한다.

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

**(5) 스트로크를 하기 전까지 그 볼은 인플레이 상태가 아니다** - 볼을 티에 올려놓든 지면에 내려놓든, 플레이어가 홀을 시작하거나 규칙에 따라 티잉구역에서 다시 플레이하는 경우,

- 플레이어가 그 볼에 스트로크를 하기 전까지 그 볼은 인플레이 상태가 아니므로,
- 스트로크를 하기 전에는 페널티 없이 그 볼을 집어 올리거나 움직일 수 있다.

플레이어가 스트로크를 하기 전에 티에 올려놓은 볼이 티에서 저절로 떨어지거나 플레이어가 그 볼을 떨어지게 한 경우, 페널티 없이 그 볼을 티잉구역 어디에서든 다시 티에 올려놓고 플레이할 수 있다.

그러나 볼이 티에서 떨어지는 중이나 떨어진 후에 플레이어가 그 볼에 스트로크를 한 경우, 페널티는 없지만 그 스트로크는 타수에 포함되며, 그 볼은 인플레이 상태이다.

**(6) 인플레이 상태의 볼이 티잉구역에 놓인 경우** - 스트로크를 한 후(예-스트로크를 하였으나 볼을 맞지 못하여 그 볼이 티 위에 그대로 있는 경우) 또는 구제를 받은 후 인플레이 상태가 된 플레이어의 볼이 티잉구역에 있는 경우:

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

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



## 6.3 홀 플레이에 사용되는 볼 Ball Used in Play of Hole

### 규칙의 목적 :

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

### 6.3a 티잉구역에서 플레이한 볼로 홀 아웃하기

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

플레이어는 반드시 티잉구역에서 플레이한 볼로 홀아웃하여야 한다. 다만 다음과 같은 경우는 예외이다.

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

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

### 6.3b 홀을 플레이하는 동안 다른 볼로 교체하는 경우

(1) 볼 교체가 허용되는 경우와 허용되지 않는 경우 - 어떤 규칙에서는 플레이어가 홀 플레이에서 사용 중인 볼을 다른 볼로 교체하여 인플레이 상태가 되도록 하는 것을 허용하지만, 어떤 규칙에서는 허용하지 않는다:

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

(2) 교체한 볼이 인플레이 상태의 볼이 되는 경우 - 플레이어가 원래의 볼을 다른 볼로 교체하여 인플레이 상태가 되도록 한 경우(규칙 14.4 참조),

- 원래의 볼은 더 이상 인플레이 상태가 아니다. 그 원래의 볼이 코스에 정지해있더라도, 그 볼은 더 이상 인플레이 상태가 아니다.
- 다음과 같은 경우에도 원래의 볼은 더 이상 인플레이 상태가 아니다:
  - » 규칙에서 볼의 교체가 허용되지 않을 때 플레이어가 원래의 볼 대신 다른 볼로 교체한 경우(플레이어 자신이 다른 볼로 교체하고 있었다는 것을 인지하였는지 여부와 관계없이)

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

- 교체한 볼을 플레이하기 전에 잘못을 바로잡는 방법에 대해서는 규칙 14.5를 참조한다.

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

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

(3) 잘못 교체한 볼에 스트로크를 한 경우: 잘못 교체한 볼에 스트로크를 한 경우, 플레이어는 1벌타를 받고, 반드시 그 잘못 교체한 볼로 그 홀의 플레이를 끝내야 한다.

### 6.3c 잘못된 볼

(1) 잘못된 볼에 스트로크를 한 경우 – 플레이어는 잘못된 볼에 스트로크를 해서 안 된다.

예외 – 물속에서 움직이고 있는 볼: 플레이어가 페널티구역이나 일시적으로 고인 물의 물속에서 움직이고 있는 잘못된 볼에 스트로크를 한 경우, 페널티는 없다.

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

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

매치플레이에서, 플레이어는 일반 페널티(홀 패)를 받는다.

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

스트로크플레이에서, 플레이어는 일반 페널티(2벌타)를 받고, 원래의 볼을 놓인 그대로 플레이하거나 규칙에 따른 구제를 받음으로써, 반드시 그 잘못을 바로잡아야 한다.

- 잘못된 볼로 한 스트로크와 그 잘못을 바로잡기 전에 한 모든 타수(즉, 그 잘못된 볼을 플레이한 모든 스트로크와 그 볼을 플레이할 때 부과된 모든 벌타)는 타수에 포함되지 않는다.

- 플레이어가 다른 홀을 시작하기 위한 스트로크를 하기 전에 또는 그 홀이 그 라운드의 마지막 홀인 경우에는 스코어카드를 제출하기 전에 그 잘못을 바로잡지 않은 경우, 플레이어는 **실격**이 된다.
- (2) 다른 플레이어가 플레이어의 볼을 잘못된 볼로 플레이한 경우의 처리 방법 - 다른 플레이어가 플레이어의 볼을 잘못된 볼로 플레이한 것을 알고 있거나 사실상 확실한 경우, 플레이어는 반드시 원래의 지점에 원래의 볼이나 다른 볼을 리플레이스하여야 한다(그 지점을 알 수 없는 경우에는 반드시 추정하여야 한다)(규칙 14.2 참조).

이는 원래의 볼이 발견되었는지 여부와 관계없이 적용된다.

### 6.3d 플레이어가 두 개 이상의 볼을 플레이할 수 있는 경우

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

- 프로비저널볼을 플레이하는 경우(프로비저널볼은 규칙 18.3c에 명시된 바와 같이, 인플레이 상태의 볼이 되거나 플레이에서 배제된다.)
- 스트로크플레이에서 잘못된 장소에서 플레이할 때 있을 수 있는 중대한 위반에 대비하기 위하여(규칙 14.7b 참조) 또는 올바른 절차를 확실하게 알지 못하여 두 개의 볼을 플레이하는 경우(규칙 20.1c(3) 참조)

## 6.4 홀을 플레이할 때 플레이 순서 Order of Play When Playing Hole

### 규칙의 목적 :

규칙 6.4는 홀에서 플레이하는 순서에 관한 규칙이다. 티잉구역에서의 플레이 순서는 누가 아너를 가졌는가에 따라 정해지고, 그 이후의 순서는 어느 볼이 홀로부터 가장 멀리 있는가에 따라 정해진다.

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

### 6.4a 매치플레이

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

- 첫 번째 홀을 시작할 때 - 첫 번째 홀에서의 아너는 위원회가 정한 순서대로 결정되며, 위원회가 정한 순서가 없는 경우에는 합의로 또는 임의의 방법(예-동전던지기)으로 결정된다.

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

(2) 상대방은 순서를 지키지 않은 플레이어의 스트로크를 취소시킬 수 있다 - 상대방이 플레이할 순서에 플레이어가 플레이한 경우, 페널티는 없다. 그러나 상대방은 다음과 같이 플레이어의 스트로크를 취소시킬 수 있다:

- 상대방이 플레이어의 스트로크를 취소시킬 경우, 상대방은 플레이어의 그 스트로크가 끝난 즉시 취소시켜야 하며, 상대방이나 플레이어가 다음 스트로크를 하기 전에 취소시켜야 한다. 상대방이 그 스트로크를 취소시킨 경우, 그것을 반복할 수 없다.
- 상대방이 그 스트로크를 취소시킨 경우, 플레이어는 반드시 자신이 플레이할 순서에 그 취소된 스트로크를 했던 곳에서 볼을 플레이하여야 한다(규칙 14.6 참조).
- 상대방이 그 스트로크를 취소시키지 않은 경우, 그 스트로크는 타수에 포함되고 그 볼은 인플레이 상태이므로, 플레이어는 반드시 그 볼을 놓인 그대로 플레이하여야 한다.

예외 - 시간을 절약하기 위하여 순서와 관계없이 플레이하는 경우

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

규칙 23.6 (포볼에서의 플레이 순서) 참조

## 6.4b 스트로크플레이

### (1) 일반적인 플레이 순서

- 첫 번째 홀을 시작할 때 - 첫 번째 티잉구역에서의 **아너**는 위원회가 정한 순서대로 결정되며, 위원회가 정한 순서가 없는 경우에는 합의로 또는 임의의 방법(예-동전던지기)으로 결정된다.
- 그 밖의 모든 홀을 시작할 때:
  - » 그 그룹의 플레이어들 중 직전의 홀에서 가장 낮은 그로스 스코어를 낸 플레이어가 다음 티잉구역에서 **아너**를 가지며, 두 번째로 낮은 그로스 스코어를 낸 플레이어가 두 번째로 플레이하고, 그다음 플레이어들의 순서 또한 이와 같은 방식으로 결정된다.

- » 둘 이상의 플레이어들의 홀 스코어가 같은 경우, 그 플레이어들은 직전의 티잉 구역에서 플레이하였던 순서와 동일한 순서로 플레이하여야 한다.
- » 아너는 그로스 스코어를 기준으로 결정된다. 핸디캡 경기에서도 마찬가지이다.
- 그 그룹의 플레이어들 모두가 홀을 시작한 이후:
  - » 홀로부터 가장 멀리 있는 볼을 가장 먼저 플레이하여야 한다.
  - » 두 개 이상의 볼이 홀로부터 같은 거리에 있거나 그 볼들의 상대적인 거리를 알 수 없는 경우, 먼저 플레이할 볼은 합의로 또는 임의의 방법으로 결정하여야 한다.

플레이어가 순서를 지키지 않고 플레이한 경우, 페널티는 없다. 그러나 둘 이상의 플레이어가 자신들 중 누군가에게 이익을 주기 위하여 순서를 바꾸어 플레이하기로 합의하고, 그들 중 한 플레이어가 그렇게 합의한 순서대로 플레이한 경우, 그 플레이어들 모두 **일반 페널티(2벌타)**를 받는다.

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

- 둘 이상의 플레이어들이 편의상 또는 시간을 절약하기 위하여 순서와 관계없이 플레이하기로 합의하는 경우
- 플레이어의 볼이 홀에 매우 가깝게 정지하여, 그 플레이어가 먼저 홀 아웃하기를 원하는 경우
- 어떤 플레이어가 (1)에 따라 플레이할 순서가 된 다른 플레이어보다 먼저 플레이할 준비가 되어 있고 먼저 플레이할 수 있는 상태인 경우 - 다만 순서를 바꿔서 플레이하더라도, 다른 플레이어를 위험에 처하게 하거나 다른 플레이어가 집중하는 데 방해가 되어서는 안 된다.

그러나 (1)에 따라 자신이 플레이할 순서가 된 플레이어가 플레이할 준비가 된 상태에서 자신이 먼저 플레이하겠다는 뜻을 밝힌 경우, 일반적으로 다른 플레이어들은 그 플레이어가 플레이를 끝낼 때까지 기다려야 한다.

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

### 6.4c 티잉구역에서 프로비저널볼이나 다른 볼을 플레이할 경우

플레이어가 티잉구역에서 프로비저널볼이나 다른 볼을 플레이하는 순서는 그 그룹의 다른 모든 플레이어가 그 홀에서 자신의 첫 번째 스트로크를 한 다음이다.

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

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

6.4d 티잉구역 이외의 곳에서 구제를 받거나 프로비저널볼을 플레이할 경우

이 두 경우의 규칙 6.4a(1)과 6.4b(1)에 따른 플레이 순서는 다음과 같다:

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

- 스트로크와 거리 구제가 요구된다는 것을 플레이어가 인지하게 된 경우 - 플레이어의 플레이 순서는 직전의 스트로크를 한 지점을 기준으로 한다.
- 볼을 놓인 그대로 플레이할 것인지 구제를 받을 것인지 플레이어가 선택할 수 있는 경우
  - » 플레이어의 플레이 순서는 원래의 볼이 놓인 지점(그 지점을 알 수 없는 경우에는 반드시 추정하여야 한다)(규칙 14.2 참조)을 기준으로 한다.
  - » 플레이어가 이미 스트로크와 거리 구제를 받거나 원래의 볼이 놓인 곳이 아닌 다른 곳에서 플레이하기 위하여 구제를 받기로 결정한 경우에도 플레이 순서는 원래의 볼이 놓인 지점을 기준으로 한다(예-원래의 볼이 페널티구역에 있는 경우 또는 플레이어가 자신의 볼을 언플레이어블볼로 간주하는 경우).

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

- 티잉구역에서 홀을 시작하는 경우 (규칙 6.4c 참조)
- 플레이어가 프로비저널볼을 플레이할 것인지 결정하기 전에 기다리는 경우(프로비저널볼을 플레이하기로 결정하게 되면, 플레이어의 플레이 순서는 직전의 스트로크를 한 지점을 기준으로 한다)

**6.5 홀 플레이 끝내기 Completing Play of a Hole**

플레이어의 홀은 다음과 같은 시점에 끝난다.

- 매치플레이에서,
  - » 플레이어가 홀 아웃하는 시점 또는 플레이어의 다음 스트로크가 컨시드를 받는 시점
  - » 홀의 결과가 결정되는 시점(예-상대방이 홀을 컨시드한 시점 또는 상대방의 홀 스코어가 플레이어가 얻을 수 있는 스코어보다 낮은 시점 또는 플레이어나 상대방이 **일반 페널티(홀 패)**를 받은 시점)
- 스트로크플레이에서 플레이어가 규칙 3.3c에 따라 홀 아웃하는 시점

플레이어가 자신이 홀을 끝냈다는 것을 알지 못하고 그 홀의 플레이를 계속하려고 한 경우, 플레이어의 계속된 플레이는 연습으로 간주되지 않으며, 플레이어가 다른 볼(잘못된 볼 포함)을 플레이한 것에 대한 페널티도 없다.

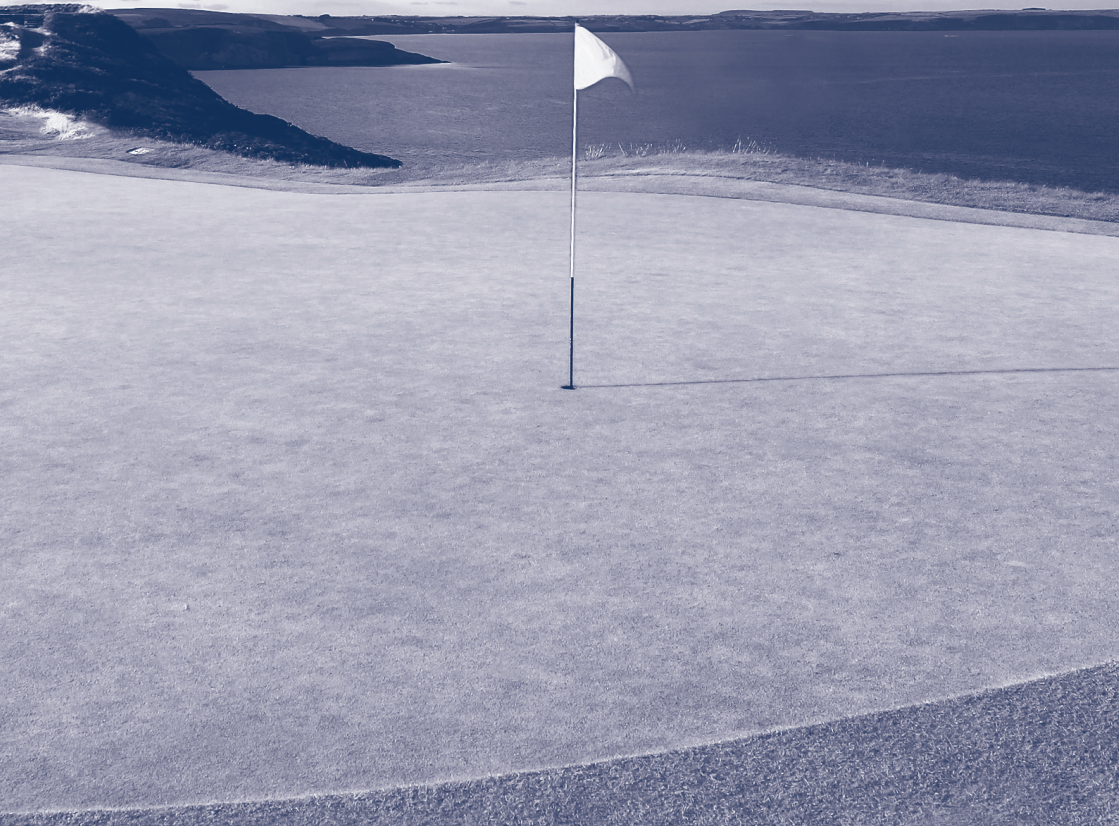
규칙 21.1b(1), 21.2b(1), 21.3b(1), 23.3c (그 밖의 스트로크플레이 방식이나 포볼에서 플레이어가 홀을 끝낸 시점) 참조

# III

## 볼 플레이

Playing the Ball

규칙 7-11



# 규칙 7

## 볼 찾기: 볼의 발견과 확인

Ball Search: Finding and Identifying Ball

### 규칙의 목적 :

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

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

### 7.1 올바르게 볼을 찾는 방법 How to Fairly Search for Ball

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

스트로크 후 자신의 인플레이 상태의 볼을 발견할 책임은 플레이어에게 있다.

플레이어는 자신의 인플레이 상태의 볼을 발견하고 확인하기 위한 합리적인 행동으로 올바르게 그 볼을 찾을 수 있다. 예를 들면,

- 모래를 건드리거나 물을 휘저을 수 있다.
- 풀 · 덩굴 · 나뭇가지와 그 밖의 자라거나 붙어 있는 자연물을 움직이거나 구부리거나 부러뜨릴 수 있다. - 그러나 물체를 부러뜨리는 행동은 그 볼을 발견하거나 확인하기 위한 합리적인 행동을 하는 과정에서 부득이하게 일어난 경우에 한하여 허용된다.

올바르게 볼을 찾는 합리적인 행동을 하는 과정에서 스트로크에 영향을 미치는 상태를 개선한 경우:

- 올바르게 볼을 찾는 합리적인 행동의 결과로 그 상태가 개선된 경우, 규칙 8.1a에 따른 페널티는 없다.
- 그러나 올바르게 볼을 찾는 행동이라고 하기에는 합리적인 정도를 지나치는 행동으로 그 상태가 개선된 경우, 규칙 8.1a를 위반한 것에 대하여 **일반 페널티**를 받는다.

플레이어의 인플레이 상태의 볼을 발견하고 확인하려는 과정에서, 플레이어는 규칙 15.1에 허용된 바와 같이 루스임페디먼트를 제거할 수도 있고, 규칙 15.2에 허용된 바와 같이 움직일 수 있는 장애물을 제거할 수도 있다.



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

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

### 7.2 볼을 확인하는 방법 How to Identify Ball

플레이어의 정지한 볼은 다음과 같은 방식으로 확인할 수 있다.

- 그 볼이 플레이어의 볼이라는 것을 알고 있는 플레이어나 다른 누군가가 그 볼이 어느 곳에 정지하는 것을 봄으로써
- 플레이어가 자신의 볼에 해놓은 식별 표시를 봄으로써(규칙 6.3a 참조) - 그러나 동일한 구역에서 동일한 식별 표시를 가진 동일한 볼이 발견된 경우에는 이 방식이 적용되지 않는다.
- 플레이어의 볼이 있을 것으로 예상되는 구역에서 그 볼과 동일한 상표·모델·숫자·상태의 볼을 발견함으로써 - 그러나 그것과 똑같은 볼이 그 구역에 또 하나 놓여 있고 어느 것이 플레이어의 볼인지 알 수 없는 경우에는 이 방식이 적용되지 않는다.

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

### 7.3 볼을 확인하기 위하여 집어 올리기 Lifting Ball to Identify It

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

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

집어 올린 볼이 플레이어의 볼이거나 다른 플레이어의 볼인 경우, 반드시 그 볼을 원래의 지점에 리플레이스하여야 한다(규칙 14.2 참조).

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

**규칙 7.3을 위반하여 잘못된 장소에서 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 14.7a에 따라 일반 페널티**

## 7.4 볼을 발견하거나 확인하는 과정에서 우연히 그 볼을 움직인 경우 Ball Accidentally Moved in Trying to Find or Identify It

플레이어나 상대방 또는 다른 사람이 플레이어의 볼을 발견하거나 확인하는 과정에서 그 볼을 우연히 움직인 경우, 페널티는 없다. 그러나 플레이어가 볼 찾기를 시작하기 전에 그 볼을 움직이게 한 경우, 플레이어는 규칙 9.4b에 따라 **1벌타**를 받는다.

본 규칙에 따라, '우연히'라는 언급에는 볼을 찾기 위한 합리적인 행동을 하는 누군가가 그 주변의 것들을 움직이면 볼을 찾을 수 있을 것 같아서 그렇게 하다가 그 볼을 움직이게 한 경우도 포함된다(예-풀이 긴 풀밭을 발로 쓸어보거나 나무를 흔들어보는 경우).

이런 상황에서 움직인 볼은 반드시 원래의 지점에 리플레이스하여야 한다(그 지점을 알 수 없는 경우에는 반드시 추정하여야 한다)(규칙 14.2 참조).

- 그 볼이 움직일 수 없는 장애물 · 코스와 분리할 수 없는 물체 · 코스의 경계물 · 자라거나 붙어있는 자연물의 위나 아래에 또는 기댄 채 놓여있던 경우, 그 볼은 반드시 원래의 상태대로 원래의 지점에 리플레이스하여야 한다(규칙 14.2c 참조).
- 그 볼이 모래에 덮여 있었던 경우, 반드시 그 원래의 라인을 다시 만들어놓고, 그 라인에 그 볼을 리플레이스하여야 한다(규칙 14.2d(1) 참조). 그러나 그 볼이 모래에 완전히 덮여 있었던 경우에는 그 볼의 일부만 보이도록 해놓을 수도 있다.

규칙 15.1a (볼을 리플레이스하기 전에 고의로 루스임페디먼트를 제거하는 것에 대한 제한) 참조

**규칙 7.4의 위반에 대한 페널티: 일반 페널티**

# 규칙 8

## 코스는 있는 그대로 플레이하여야 한다

Course Played as It Is Found

### 규칙의 목적 :

규칙 8은 ‘코스는 있는 그대로 플레이한다’는 골프 게임의 핵심 원칙에 관한 규칙이다. 플레이어의 볼이 정지한 경우, 원칙적으로 플레이어는 그 스트로크에 영향을 미치는 상태를 그대로 받아들여야 하며, 그 볼을 플레이하기 전에 그 상태를 개선해서는 안 된다. 그러나 그 상태를 개선하더라도, 플레이어가 합리적으로 취할 수 있는 특정한 행동들이 있고, 제한적이지만, 개선되거나 악화된 상태를 페널티 없이 되돌려놓을 수 있는 경우도 있다.

### 8.1 스트로크에 영향을 미치는 상태를 개선하는 플레이어의 행동

Player's Actions That Improve Conditions Affecting the Stroke

본 규칙은 ‘코스는 있는 그대로 플레이한다’는 원칙에 따라, 플레이어가 다음 스트로크를 위하여 이와 같이 있는 그대로 지켜야 하는 ‘스트로크에 영향을 미치는 상태’(코스 안팎 어디에 있든)를 개선하는 것을 제한한다:

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

본 규칙은 라운드 동안의 행동과 규칙 5.7a에 따라 플레이가 중단된 동안의 행동에 모두 적용된다.

다음과 같은 행동에는 본 규칙이 적용되지 않는다:

- 루스임페디먼트 또는 움직일 수 있는 장애물을 제거하는 행동 - 이는 규칙 15에 규정된 범위 내에서만 허용된다.
- 플레이어의 볼이 움직이고 있는 동안의 행동 - 이는 규칙 11에서 다루어진다.

#### 8.1a 허용되지 않는 행동

플레이어는 스트로크에 영향을 미치는 상태를 개선하는 다음과 같은 행동을 해서는 안 된다. 다만 규칙 8.1b, c, d에서 제한적으로 허용되는 경우는 예외이다.

(1) 다음과 같은 물체를 움직이거나 구부리거나 부러뜨려서는 안 된다:

- 자라거나 붙어있는 자연물

- 움직일 수 없는 장애물 · 코스와 분리할 수 없는 물체 · 코스의 경계물
  - 플레이 중인 티잉구역의 티마커
- (2) 루스임페디먼트나 움직일 수 있는 장애물을 가져다 놓아서는 안 된다(예-스탠스를 만들기 위하여 또는 플레이 선을 개선하기 위하여)
- (3) 다음과 같이 지면의 상태를 변경해서는 안 된다:
- 디봇을 제자리에 도로 가져다 놓거나,
  - 이미 제자리에 메워진 디봇이나 멧장을 제거하거나 누르거나,
  - 지면의 구멍이나 자국 또는 울퉁불퉁한 부분을 없애거나, 기존에 없던 그런 것들을 생기게 해서는 안 된다.
- (4) 모래나 흩어진 흙을 제거하거나 눌러서는 안 된다.
- (5) 이슬 · 서리 · 물을 제거해서는 안 된다.

**규칙 8.1a의 위반에 대한 페널티: 일반 페널티**

**8.1b 허용되는 행동**

스트로크를 준비하거나 실행할 때, 플레이어는 다음과 같은 합리적인 행동을 할 수 있으며, 이와 같은 행동을 하는 경우에 스트로크에 영향을 미치는 상태를 개선하게 되더라도, 페널티는 없다:

- (1) 자신의 볼을 발견하고 확인하기 위한 합리적인 행동으로 올바르게 볼을 찾는 행동(규칙 7.1a 참조)
- (2) 루스임페디먼트(규칙 15.1 참조)와 움직일 수 있는 장애물(규칙 15.2 참조)을 제거하기 위한 합리적인 행동
- (3) 규칙 14.1과 14.2에 따라, 볼의 지점을 마크하고 그 볼을 집어 올리고 리플레이스하기 위한 합리적인 행동
- (4) 볼 바로 앞이나 뒤의 지면에 클럽을 가볍게 대는 행동 - ‘지면에 클럽을 가볍게 댄다’는 것은 그 클럽의 무게가 지면이나 지면보다 위에 있는 풀이나 토양, 모래, 그 밖의 물질에 의하여 지지될 수 있도록 하는 것을 의미한다.

그러나, 다음과 같은 행동은 허용되지 않는다:

- 클럽으로 지면을 누르는 행동
  - 볼이 벅커에 있는 경우, 그 볼 바로 앞뒤의 모래에 닿거나 그 모래를 건드리는 행동(규칙 12.2b(1) 참조)
- (5) 스탠스를 취할 때, 견고하게 딛고 설 수 있다(합리적인 정도로 모래나 흩어진 흙을 발로 파고드는 것 포함).
  - (6) 볼에다가서 스탠스를 취하기 위한 합리적인 행동으로 올바르게 스탠스를 취하는 행동

그러나 이와 같은 행동을 할 때:

- 플레이어가 정상적인 스탠스를 취하거나 정상적인 스윙을 할 권리가 있는 것은 아니므로,
- 반드시 그 상황에 최소한의 영향만 미치는 행동 과정을 사용하여야 한다.

(7) 스트로크 또는 실행될 스트로크를 위한 백스윙

그러나 볼이 벙커에 있는 경우, 백스윙을 하면서 벙커의 모래에 닿거나 모래를 건드리는 것은 규칙 12.2b(1)에 따라 허용되지 않는다.

(8) 티잉구역에서:

- 티를 지면에 꽂거나 그대로 놓아두거나(규칙 6.2b(2) 참조),
- 자라거나 붙어 있는 자연물을 움직이거나 구부리거나 부러뜨리거나(규칙 6.2b(3) 참조)
- 지면 상태를 변경하거나, 모래나 흙을 제거하거나 누르거나, 이슬·서리·물을 제거하는 행동(규칙 6.2b(3) 참조)

(9) 벙커에서, 플레이한 볼이 벙커 밖으로 나간 후 코스를 보호하기 위하여 그 벙커의 모래를 평평하게 고르는 행동(규칙 12.2b(3) 참조)

(10) 퍼팅그린에 있는 모래와 흩어진 흙을 제거하고 퍼팅그린의 손상을 수리하는 행동(규칙 13.1c 참조)

(11) 자연물이 붙어있는 것인지 여부를 확인하기 위하여 그것을 움직여보는 행동

그러나 그 자연물이 자라거나 붙어있는 것을 확인하면, 반드시 그것을 붙어있는 그대로 두어야 하고, 그 자연물의 원래 위치와 가능한 한 가장 가까운 위치로 되돌려놓아야 한다.

규칙 25.4g (규칙 8.1b(5)를 이동보조장치를 사용하는 플레이어에게 적용하는 경우의 수정규칙) 참조

**8.1c 규칙 8.1a(1)이나 8.1a(2)를 위반한 경우, 개선된 상태를 복원하여 페널티를 면하는 방법**

플레이어가 규칙 8.1a(1)을 위반하여 어떤 물체를 움직이거나 구부리거나 부러뜨려서 스트로크에 영향을 미치는 상태를 개선한 경우 또는 규칙 8.1a(2)를 위반하여 어떤 물체를 가져다 놓아서 그 상태를 개선한 경우,

- 다음 스트로크를 하기 전에, 플레이어가 그 개선된 상태를 다음의 (1)과 (2)에 허용된 방법으로 원래의 상태로 복원시키는 경우, 페널티를 면할 수 있다.
- 그러나 플레이어가 규칙 8.1a(3)–(5)에 언급된 행동으로 스트로크에 영향을 미치는 상태를 개선한 경우, 원래의 상태로 복원시키더라도, 페널티를 면할 수 없다.

(1) 물체를 움직이거나 구부리거나 부러뜨려서 개선된 상태를 복원시키는 방법 – 스트로크를 하기 전에, 플레이어가 규칙을 위반하여 개선된 상태가 제거되도록 원래의 물체를 원래의 위치와 가능한 한 가장 가까운 위치로 복원시킨 경우, 규칙 8.1a(1)의 위반에 대한 페널티를 면할 수 있다. 예를 들면:

- 제거하였던 코스의 경계물(예-경계 말뚝)을 제자리에 가져다 놓거나 원래 각도와 다른 각도로 꽂아두었던 코스의 경계물을 원래 각도대로 꽂아두기

- 움직였던 나뭇가지 · 풀 · 움직일 수 없는 장애물을 원래의 위치로 되돌려놓기

그러나 다음과 같은 경우, 플레이어는 페널티를 면할 수 없다:

- 개선된 상태가 제거되지 않는 경우(예-코스의 경계물이나 나뭇가지가 심하게 구부러지거나 부러져서 원래 위치로 되돌릴 수 없는 경우),
- 그 상태를 복원시키기 위하여, 원래의 물체 자체가 아닌 다른 물체를 사용한 경우
  - » 다른 물체 또는 추가되는 물체를 사용한 경우(예-경계 말뚝을 제거했던 구멍에 다른 말뚝을 꽂아 놓거나, 움직였던 나뭇가지를 제자리에 묶어놓은 경우),
  - » 원래의 물체를 수리하기 위하여, 다른 재료를 사용한 경우(예-부러진 코스의 경계물이나 나뭇가지를 붙이기 위하여 테이프를 사용한 경우)

(2) 어떤 물체를 가져다 놓아서 개선된 상태를 복원시키는 방법 - 스트로크를 하기 전에, 플레이어가 가져다 놓았던 물체를 제거하면, 규칙 8.1a(2)의 위반에 대한 페널티를 면할 수 있다.

### 8.1d 볼이 정지한 후 악화된 상태를 복구하는 방법

플레이어의 볼이 정지한 후 스트로크에 영향을 미치는 상태가 악화된 경우,

(1) 악화된 상태의 복구가 허용되는 경우 - 스트로크에 영향을 미치는 상태가 플레이어 이외의 사람 또는 동물에 의하여 악화된 경우, 플레이어는 규칙 8.1a에 따른 페널티 없이 다음과 같이 할 수 있다:

- 원래 상태와 가능한 한 가장 가까운 상태로 복구시킬 수 있다.
- 원래 상태로 복구시키기 위하여 그렇게 하는 것이 합리적인 경우 또는 그 스트로크에 영향을 미치는 상태가 악화될 때 볼이 이물질이 묻은 경우, 그 볼의 지점을 마크하고, 그 볼을 집어 올려서 닦은 후 원래의 지점에 리플레이스할 수 있다(규칙 14.1과 14.2 참조).
- 악화된 상태가 원래 상태로 쉽게 복구될 수 없는 경우, 볼을 집어 올린 후 (1) 그 스트로크에 영향을 미치는 상태와 가장 비슷하고 (2) 그 볼의 원래 지점으로부터 한 클럽 길이 이내에 있으며 (3) 원래 지점과 동일한 코스의 구역에 있는 가장 가까운 (그러나 홀에 가깝지 않은) 지점에 그 볼을 리플레이스할 수 있다.

예외 - 볼을 집어 올리거나 움직일 때 또는 볼을 집어 올리거나 움직인 후 그 볼을 리플레이스하기 전에 그 볼의 라이가 악화된 경우: 규칙 14.2d가 적용된다. 다만 플레이어가 중단되어 볼을 집어 올렸을 때 라이가 악화된 경우에는 본 규칙(규칙 8.1d)이 적용된다.

(2) 악화된 상태의 복구가 허용되지 않는 경우 - 스트로크에 영향을 미치는 상태가 다음과 같은 원인에 의하여 악화되었던 경우, 플레이어가 그 악화된 상태를 개선해서는 안 된다(규칙 8.1c(1), 8.1c(2), 규칙 13.1c에 허용된 경우는 예외):

- 플레이어 및 플레이어의 캐디
- 플레이어가 위임한 행동을 수행하는 다른 사람(레프리 제외)
- 자연의 힘(예-바람 · 물)

플레이어가 악화된 상태를 개선하는 것이 허용되지 않을 때 개선한 경우, 규칙 8.1a에 따라 **일반 페널티**를 받는다.

**규칙 8.1d를 위반하여 잘못된 장소에서 플레이한 것에 대한 페널티: 14.7a에 따라 일반 페널티**

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

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

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

### 8.2a 규칙 8.2가 적용되는 경우

본 규칙은 자신의 정지한 볼이나 스트로크에 영향을 미치는 물리적인 상태를 변경하기 위한 플레이어의 고의적인 행동에만 적용된다.

본 규칙은 다음과 같은 플레이어의 행동에는 적용되지 않는다:

- 고의로 자신의 볼의 방향을 바꾸거나 그 볼을 멈추게 하는 행동 또는 고의로 자신의 볼이 정지할 수도 있는 곳에 영향을 미치는 물리적인 상태를 변경하는 행동(이 경우, 규칙 11.2와 11.3이 적용된다.)
- 플레이어 자신의 스트로크에 영향을 미치는 상태를 변경하는 행동(이 경우, 규칙 8.1a이 적용된다.)

### 8.2b 물리적인 상태를 변경하기 위한 행동을 해서는 안 된다

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

- 플레이어의 다음 또는 그다음의 스트로크 후 그 볼이 지나가거나 정지할 수도 있는 곳
- 스트로크를 하기 전에 플레이어의 정지한 볼이 움직일 경우, 그 볼이 지나가거나 정지할 수도 있는 곳(예-플레이어의 볼이 가파른 경사면에 있고 플레이어가 그 볼이 덤볼 속으로 굴러 들어갈까 봐 우려하는 상황)

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

**규칙 8.2의 위반에 대한 페널티: 일반 페널티**

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

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

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

**8.3a 규칙 8.3이 적용되는 경우**

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

다른 플레이어의 움직이고 있는 볼의 방향을 바꾸거나 그 볼을 멈추게 하기 위한 플레이어의 고의적인 행동 또는 다른 플레이어의 볼이 정지할 수도 있는 곳에 영향을 미치는 물리적인 상태를 변경하기 위한 플레이어의 고의적인 행동에는 본 규칙이 적용되지 않는다 (이 경우, 규칙 11.2와 11.3이 적용된다).

**8.3b 물리적인 상태를 변경하기 위한 행동을 해서는 안 된다**

플레이어는 다음과 같은 목적으로, 고의로 규칙 8.1a에 언급된 행동을 해서는 안 된다 (규칙 8.1b, c, d에 허용되는 행동은 예외):

- 다른 플레이어의 스트로크에 영향을 미치는 상태를 개선하거나 악화시키기 위하여
- 다음과 같은 곳에 영향을 미치는 물리적인 상태를 변경하기 위하여
  - » 다른 플레이어의 다음 또는 그 다음의 스트로크 후 그 볼이 지나가거나 정지할 수도 있는 곳
  - » 스트로크를 하기 전에 다른 플레이어의 정지한 볼이 움직일 경우, 그 볼이 지나가거나 정지할 수도 있는 곳

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

**규칙 8.3의 위반에 대한 페널티: 일반 페널티**

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



# 규칙 9

## 볼은 놓인 그대로 플레이하여야 한다; 정지한 볼을 집어 올리거나 움직인 경우

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

### 규칙의 목적 :

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

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

규칙 9는 라운드 동안과 규칙 5.7a에 따라 플레이가 중단된 동안 코스상에 정지한 인플레이 상태의 볼에 적용된다.

### 9.1 볼은 놓인 그대로 플레이하여야 한다 Ball Played as It Lies

#### 9.1a 볼이 정지한 곳에서 플레이하기

코스상에 정지한 플레이어의 볼은 반드시 놓인 그대로 플레이하여야 한다. 다만 다음과 같은 경우는 예외이다:

- 규칙에서 플레이어가 코스상의 다른 곳에서 플레이할 것을 요구하거나 허용하는 경우
- 규칙에서 플레이어가 볼을 집어 올린 후 그 볼을 원래의 지점에 리플레이스할 것을 요구하거나 허용하는 경우

#### 9.1b 볼이 백스윙이나 스트로크를 하는 동안 움직인 경우의 처리 방법

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

- 그 볼을 움직이게 한 원인이 무엇이든, 그 볼을 리플레이스해서는 안 된다.
- 플레이어는 반드시 그 스트로크 후 그 볼이 정지한 곳에서 그 볼을 플레이하여야 한다.
- 플레이어가 그 볼을 움직이게 한 경우, 페널티가 있는지 여부는 규칙 9.4b를 참조한다.

**규칙 9.1을 위반하여 잘못된 장소에서 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 14.7a에 따라 일반 페널티**

## 9.2 볼이 움직였는지 여부와 그 볼을 움직이게 한 원인 판단하기

Deciding Whether Ball Moved and What Caused It to Move

### 9.2a 볼이 움직였는지 여부 판단하기

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

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

### 9.2b 볼을 움직이게 한 원인 판단하기

플레이어의 정지한 볼이 움직인 경우:

- 무엇이 그 볼을 움직이게 하였는지를 반드시 판단하여야 한다.
- 그 원인에 따라, 플레이어가 반드시 그 볼을 리플레이스하여야 하는지 놓인 그대로 플레이하여야 하는지가 결정되고, 페널티가 있는지 여부가 결정된다.

(1) **가능성이 있는 네 가지 원인** – 규칙에서 플레이어가 스트로크를 하기 전에 정지한 볼을 움직이게 할 수 있는 원인으로 규정하는 것은 다음의 네 가지뿐이다:

- 자연의 힘(예-바람 또는 물) (규칙 9.3 참조)
- 플레이어의 행동과 플레이어의 캐디의 행동 (규칙 9.4 참조)
- 매치플레이에서, 상대방의 행동과 상대방의 캐디의 행동 (규칙 9.5 참조)
- 스트로크플레이에서, 다른 모든 플레이어를 포함한 외부의 영향 (규칙 9.6 참조)

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

(2) **볼을 움직이게 한 원인을 판단하는 '알고 있거나 사실상 확실한'이라는 기준**

- 플레이어나 상대방 또는 외부의 영향이 플레이어의 정지한 볼을 움직이게 한 것을 알고 있거나 사실상 확실한 경우에 한하여, 그것이 그 볼을 움직이게 한 원인으로 간주된다.
- 이 중 하나가 그 원인이었다는 것을 알고 있거나 사실상 확실한 상황이 아닌 경우, 그 볼은 자연의 힘에 의하여 움직인 것으로 간주된다.

이 기준을 적용할 때는 반드시 합리적으로 이용할 수 있는 모든 정보가 고려되어야 한다. 합리적으로 이용할 수 있는 모든 정보는 플레이어가 알고 있는 모든 정보 또는 플레이어가 플레이를 부당하게 지연시키지 않으면서 합리적인 노력으로 얻을 수 있는 모든 정보를 의미한다.

## 9.3 자연의 힘에 의하여 움직인 볼 Ball Moved by Natural Forces

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

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

예외 1 - 퍼팅그린에 있는 볼을 집어 올렸다가 리플레이스한 후 그 볼이 움직인 경우, 그 볼은 반드시 리플레이스하여야 한다(규칙 13.1d 참조): 플레이어가 퍼팅그린에 있는 자신의 볼을 집어 올렸다가 원래의 지점에 리플레이스한 후 그 볼이 움직인 경우:

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

예외 2 - 드롭하거나 플레이스하거나 리플레이스한 후 정지한 볼이 다른 코스의 구역이나 아웃오브바운즈로 움직인 경우, 그 볼은 반드시 리플레이스하여야 한다: 플레이어가 원래의 볼이나 다른 볼을 드롭하거나 플레이스하거나 리플레이스하여 그 볼이 플레이 상태가 되었는데, 자연의 힘이 그 정지한 볼을 움직여서 다른 코스의 구역 또는 아웃오브바운즈에 정지하게 한 경우, 그 볼은 반드시 원래 지점에 리플레이스하여야 한다(그 지점을 알 수 없는 경우에는 반드시 추정하여야 한다)(규칙 14.2 참조). 그러나 그 볼이 퍼팅그린에서 리플레이스하였던 볼인 경우, 예외 1을 참조한다.

**규칙 9.3을 위반하여 잘못된 장소에서 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 14.7a에 따라 일반 페널티**

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

본 규칙은 플레이어(플레이어의 캐디 포함)가 자신의 정지한 볼을 집어 올렸거나 플레이어의 행동(플레이어의 캐디의 행동 포함)이 그 볼을 움직이게 한 것을 알고 있거나 사실상 확실한 경우에만 적용된다.

#### 9.4a 집어 올리거나 움직인 볼을 반드시 리플레이스하여야 하는 경우

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

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

#### 9.4b 볼을 집어 올리거나 고의로 건드리거나 움직이게 한 것에 대한 페널티

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

그러나 다음과 같은 다섯 가지 경우는 예외이다:

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

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

예외 2 - 볼을 발견하거나 확인하는 과정에서 우연히 움직이게 한 경우: 플레이어가 볼을 발견하거나 확인하는 과정에서 그 볼을 우연히 움직이게 한 경우, 페널티가 없다(규칙 7.4 참조).

예외 3 - 퍼팅그린에서 우연히 움직이게 한 경우: 플레이어가 퍼팅그린에서 그 볼을 우연히 움직이게 한 경우, 어떻게 그 볼을 움직이게 하였는지와 관계없이, 페널티가 없다(규칙 13.1d 참조).

예외 4 - 퍼팅그린 이외의 곳에서 규칙을 적용하는 동안 우연히 움직이게 한 경우: 플레이어가 퍼팅그린 이외의 곳에서 다음과 같은 합리적인 행동을 하는 동안 그 볼을 우연히 움직이게 한 경우, 페널티가 없다:

- 규칙에 따라 허용될 때, 그 볼의 원래의 지점을 마크하거나 그 볼을 집어 올리거나 리플레이스하기 위한 합리적인 행동(규칙 14.1과 14.2 참조)
- 움직일 수 있는 장애물을 제거하기 위한 합리적인 행동(규칙 15.2 참조)
- 악화된 상태를 규칙에 따라 복구하기 위한 합리적인 행동(규칙 8.1d 참조)
- 규칙에 따라 구제를 받기 위한 합리적인 행동 - 규칙에 따라 구제를 받을 수 있는지 여부를 판단하거나(예-어떤 상태에서부터 방해가 되는지 보기 위하여 클럽을 들고 스윙을 해보는 경우) 구제를 받을 곳을 정할 때(예-가장 가까운 완전한 구제지점을 정하는 경우)의 합리적인 행동 포함
- 규칙에 따라 측정하기 위한 합리적인 행동(예-규칙 6.4에 따라 플레이 순서를 정하기 위하여 거리를 측정하는 경우)

예외 5 - 볼이 플레이어나 장비에 기대어 정지한 후 움직인 경우: 스트로크(규칙 11.1) 결과 또는 플레이어의 볼을 드롭(규칙 14.3c(1))한 결과, 그 볼이 플레이어나 플레이어의 장비에 기대어 정지한 후, 플레이어가 비켜서거나 그 장비를 제거하다가 그 볼을 움직이게 한 경우, 페널티는 없다.

**규칙 9.4를 위반하여 잘못된 장소에서 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 14.7a에 따라 일반 페널티**

플레이어가 규칙 9.4에 따라 움직인 볼을 리플레이스할 것이 요구될 때 리플레이스하지 않고 잘못된 장소에서 플레이한 경우, 플레이어는 오직 규칙 14.7a에 따른 **일반 페널티**만 받는다(규칙 1.3c(4)의 예외 참조).

## 9.5 매치플레이에서 상대방이 집어 올리거나 움직인 볼

### Ball Lifted or Moved by Opponent in Match Play

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

상대방이 플레이어의 볼을 잘못된 볼로 플레이한 경우에는 본 규칙이 아니라 규칙 6.3c(1)이 적용된다.

#### 9.5a 집어 올리거나 움직인 볼을 반드시 리플레이스하여야 하는 경우

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

- 상대방이 다음 스트로크나 홀 또는 매치를 컨시드한 경우(규칙 3.2b 참조)
- 구제를 받기 위하여 규칙을 적용하거나 자신의 볼을 다른 지점에 리플레이스하려는 플레이어의 요청에 따라, 상대방이 플레이어의 볼을 집어 올리거나 움직인 경우

#### 9.5b 볼을 집어 올리거나 고의로 건드리거나 움직이게 한 것에 대한 페널티

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

그러나 다음과 같은 경우는 예외이다:

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

- 상대방이 플레이어의 다음 스트로크나 홀 또는 매치를 컨시드하고 플레이어의 볼을 집어 올린 경우
- 상대방이 플레이어의 요청에 따라 플레이어의 볼을 집어 올린 경우

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

예외 3 - 플레이어에게 적용되는 예외와 동일한 예외가 적용되는 경우: 상대방이 규칙 9.4b의 예외 2, 3, 4, 5에 언급된 행동을 하는 동안 플레이어의 볼을 우연히 움직이게 한 경우, 페널티가 없다.

**규칙 9.5를 위반하여 잘못된 장소에서 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 14.7a에 따라 일반 페널티**

## 9.6 외부의 영향이 집어 올리거나 움직인 볼

Ball Lifted or Moved by Outside Influence

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

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

이는 플레이어의 볼이 발견되었는지 여부와 관계없이 적용된다.

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

다른 플레이어가 플레이어의 볼을 잘못된 볼로 플레이한 경우에는 본 규칙이 아니라 규칙 6.3c(2)가 적용된다.

**규칙 9.6을 위반하여 잘못된 장소에서 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 14.7a에 따라 일반 페널티**

## 9.7 집어 올리거나 움직인 볼마커 Ball-Marker Lifted or Moved

본 규칙은 집어 올린 볼을 리플레이스하기 전에, 그 볼의 지점을 마크하는 볼마커를 집어 올리거나 움직인 경우의 처리 방법에 관한 규칙이다.

### 9.7a 볼이나 볼마커는 반드시 리플레이스하여야 한다

플레이어의 볼을 리플레이스하기 전에 플레이어의 볼마커를 어떤 식(자연의 힘 포함)으로든 집어 올리거나 움직인 것을 알고 있거나 사실상 확실한 경우,

- 플레이어는 반드시 그 볼을 원래의 지점에 리플레이스하여야 한다(그 지점을 알 수 없는 경우에는 반드시 추정하여야 한다)(규칙 14.2 참조).
- 또는 그 원래의 지점을 마크하기 위한 볼마커를 놓아두어야 한다.

### 9.7b 볼마커를 집어 올리거나 움직이게 한 것에 대한 페널티

플레이어의 볼을 리플레이스하기 전에 플레이어의 볼마커를 플레이어 또는 매치플레이어의 상대방이 집어 올리거나 움직이게 한 경우, 플레이어 또는 상대방은 **1벌타**를 받는다.

예외 - 볼마커를 집어 올리거나 움직이게 한 것에 대하여 규칙 9.4b와 9.5b의 예외가 적용된다: 플레이어나 상대방이 플레이어의 볼을 집어 올리거나 우연히 움직이게 한 것에 대한 페널티를 받지 않는 모든 경우, 플레이어의 볼마커를 집어 올리거나 우연히 움직인 것에 대한 페널티도 없다.

**규칙 9.7을 위반하여 잘못된 장소에서 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 14.7a에 따라 일반 페널티**

# 규칙 10

## 스트로크의 준비와 실행; 어드바이스와 도움; 캐디

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

### 규칙의 목적 :

규칙 10은 플레이어가 다른 사람들(캐디 포함)로부터 제공받을 수 있는 어드바이스와 그 밖의 도움을 포함하여, 스트로크를 어떻게 준비하고 실행하는가에 관한 규칙이다. 본 규칙의 중요한 원칙은 골프는 기량과 개인적인 도전의 게임이라는 것이다.

### 10.1 스트로크하기 Making a Stroke

#### 규칙의 목적 :

규칙 10.1은 스트로크를 하는 방법과 스트로크를 할 때 금지되는 몇 가지 행동에 관한 규칙이다. 스트로크는 클럽헤드로 올바르게 볼을 치는 것으로 이루어진다. 따라서, 클럽을 고정시키지 않고 자유롭게 휘둘러서, 플레이어가 그 클럽 전체의 움직임을 주도하고 통제하는 것이 근본적인 과제다.

#### 10.1a 볼을 올바르게 치기

##### 스트로크를 할 때:

- 플레이어는 반드시 클럽헤드의 어느 부분으로든 올바르게 볼을 쳐야 한다. 즉, 클럽과 볼 사이에 순간적인 접촉만 있어야 하며, 볼을 밀어내거나 끌어당기거나 퍼올려서는 안 된다.
- 플레이어의 클럽이 우연히 두 번 이상 볼을 맞힌 경우, 그것은 한 번의 스트로크이며, 페널티는 없다.

#### 10.1b 클럽을 고정시키는 경우

스트로크를 할 때, 플레이어가 다음과 같이 클럽을 고정시켜서는 안 된다:

- 클럽 또는 클럽을 친 손을 자신의 몸 어딘가에 대고 직접적으로 고정시키거나(클럽 또는 클럽을 친 손을 다른 손이나 팔뚝에 대는 것은 예외),
- '고정점'을 사용하여, 즉 팔뚝을 자신의 몸 어딘가에 대고 클럽을 친 손을 다른 한 손이 클럽을 휘둘러 수 있는 안정점으로 사용하여, 간접적으로 클럽을 고정시켜서는 안 된다.

스트로크를 하는 동안 플레이어의 클럽이나 클럽을 친 손 또는 팔뚝이 단지 플레이어의 몸이나 옷에 닿기만 하고, 그것을 자신의 몸에 대지는 않은 경우, 본 규칙에 위반되지 않는다.

본 규칙의 목적상, '팔뚝'은 팔꿈치 아래에서 손목까지의 부분을 의미한다.

그림 10.1b: 클럽을 고정시키는 경우

허용되는 경우	허용되지 않는 경우
 <p>그립이 팔뚝에 기대어 있다</p>	 <p>클럽이 배에 닿는다</p>
 <p>팔뚝이나 클럽을 왼 손이 몸에 닿지 않는다</p>	 <p>팔뚝과 클럽을 왼 손이 가슴에 닿는다</p>

규칙 25.3b와 25.4h (규칙 10.1b를 지체장애를 가진 플레이어와 이동보조장치를 사용하는 플레이어에게 적용하는 경우의 수정규칙) 참조

10.1c 플레이 선을 가로질러 서거나 밟고 선 채 스트로크를 하는 경우

플레이어가 고의로 두 발을 벌려 플레이 선이나 그 볼 후방의 연장선의 양쪽을 딛고 선 스탠스를 취하거나 그 선을 밟고 선 스탠스를 취한 채 스트로크를 해서는 안 된다.

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

예외 - 우연히 또는 다른 플레이어의 플레이 선을 밟지 않기 위하여 이와 같은 스탠스를 취한 경우, 페널티는 없다.

규칙 25.4i (규칙 10.1c를 이동보조장치를 사용하는 플레이어에게 적용하는 경우, 이동보조장치의 모든 부분이 스탠스에 포함되는 것으로 수정) 참조

10.1d 움직이는 볼을 플레이한 경우

플레이어는 움직이는 볼에 스트로크를 해서는 안 된다:

- 인플레이 상태의 볼이 한 지점에 정지하지 않는 경우, 그 볼은 '움직이는' 볼이다.
- 정지한 볼이 기우뚱거리기만 하다가(또는 제자리에서 흔들리기만 하다가) 멈추거나 도로 원래의 지점에 정지한 경우, 그 볼은 정지한 볼로 간주되며 움직이는 볼이 아니다.



그러나 다음과 같은 세 가지 경우는 예외이며, 페널티가 없다:

**예외 1** - 플레이어가 스트로크를 위한 백스윙을 시작한 후 볼이 움직이기 시작한 경우: 이 상황에서 움직이는 볼에 스트로크를 한 것에 대해서는 본 규칙이 아니라 규칙 9.1b가 적용된다.

**예외 2** - 볼이 티에서 떨어지는 경우: 티에서 떨어지는 볼에 스트로크를 한 것에 대해서는 본 규칙이 아니라, 규칙 6.2b(5)가 적용된다.

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

- 플레이어는 페널티 없이 그 움직이는 볼에 스트로크를 할 수도 있고,
- 규칙 16.1 또는 17에 따른 구제를 받고 그 움직이는 볼을 집어 올릴 수도 있다.

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

**규칙 10.1을 위반하여 스트로크를 한 것에 대한 페널티: 일반 페널티**

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

**10.2 어드바이스와 그 밖의 도움 Advice and Other Help**

**규칙의 목적 :**  
플레이어의 근본적인 도전은 자신의 플레이를 위한 전략과 전술을 결정하는 것이다. 따라서, 라운드 동안 플레이어가 제공받을 수 있는 어드바이스나 그 밖의 도움에는 한계가 있다.

**10.2a 어드바이스**

라운드 동안,

- 플레이어는 그 코스에서 열리는 경기에서 플레이 중인 누구에게도 어드바이스를 제공해서는 안 되고,
- 자신의 캐디 이외의 누구에게도 어드바이스를 요청해서는 안 되며,
- 다른 플레이어에게 제공하거나 요청할 경우 어드바이스가 될 정보를 알기 위하여 그 다른 플레이어의 장비를 만져서는 안 된다(예-다른 플레이어가 어떤 클럽을 사용하고 있는지 확인하기 위하여 그 플레이어의 클럽이나 골프백을 만지는 경우).

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

**규칙 10.2a의 위반에 대한 페널티: 일반 페널티**

이 페널티는 매치플레이와 스트로크플레이에 공통적으로 다음과 같이 적용된다:

- 플레이어들 중 누군가가 홀을 플레이 중일 때, 플레이어가 어드바이스를 요청하거나 제공한 경우 - 그 플레이어는 현재 플레이 중인 홀 또는 방금 끝낸 홀에 대하여 **일반 페널티**를 받는다.
- 플레이어들이 홀과 홀 사이에 있을 때, 플레이어가 어드바이스를 요청하거나 제공한 경우 - 그 플레이어는 다음 홀에 대하여 **일반 페널티**를 받는다.

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

### 10.2b 그 밖의 도움

(1) 캐디로부터 플레이 선 또는 그 밖의 방향 정보와 관련된 도움을 받는 경우 - 플레이어의 캐디가 플레이어에게 플레이 선 또는 그 밖의 방향 정보와 관련된 도움을 주고 있는 경우, 캐디는 다음과 같은 제한을 받는다:

- 플레이어의 캐디는 그런 도움을 주기 위하여 어떤 물체를 지면에 내려놓아서는 안 된다(스트로크를 하기 전에 그 물체를 제거하더라도, 플레이어는 페널티를 면할 수 없다).
- 스트로크를 하고 있는 동안:
  - » 플레이어의 캐디는 플레이어가 플레이하고자 하는 위치에 서 있어서는 안 되며,
  - » 그런 도움을 주기 위한 어떠한 행동도 해서는 안 된다(예-지면상의 한 지점을 가리키는 동작).
- 플레이어의 캐디는 규칙 10.2b(4)에 따라 허용되지 않는 경우, 그 제한 구역에서 있어서는 안 된다.

그러나 본 규칙이 플레이어의 캐디가 깃대를 잡아주기 위하여 홀 가까이 서 있는 것을 금지하는 것은 아니다.

(2) 캐디 이외의 다른 누군가로부터 플레이 선 또는 그 밖의 방향 정보와 관련된 도움을 받는 경우 - 플레이어는 자신의 캐디 이외의 다른 누군가로부터 플레이 선 또는 그 밖의 방향 정보와 관련된 도움을 받아서는 안 된다. 다만 다음과 같은 경우는 예외이다:

- 캐디 이외의 다른 누군가는 어떤 물체와 관련하여 공공연하게 알려진 정보를 제공하여 플레이어에게 도움을 줄 수 있다(예-보이지 않는 페어웨이의 중심선을 나타내는 나무를 가리키는 동작).
- 플레이어의 볼이 퍼팅그린 이외의 곳에 있는 경우, 캐디 이외의 다른 누군가는 플레이어가 플레이하고자 하는 방향에 서 있을 수 있다. 그러나 반드시 플레이어가 스트로크를 하기 전에 그 자리에서 비켜나야 한다.

그러나 본 규칙이 누구든지 깃대를 잡아주기 위하여 홀 가까이 서 있는 것을 금지하는 것은 아니다.

- (3) 목표지점을 조준하거나 스탠스를 취하거나 스윙하는 것과 관련된 도움을 받기 위하여 물체를 지면에 내려놓아서는 안 된다 - 플레이어는 목표지점을 조준하거나 스트로크를 위한 스탠스를 취하는 것과 관련된 도움을 받기 위하여 어떤 물체(예-플레이어가 조준하여야 하거나 발로 딛고 서야 할 곳을 나타내기 위하여 지면에 내려놓는 클럽)를 지면에 내려놓아서는 안 된다.

‘어떤 물체를 지면에 내려놓는다’는 것은 그 물체는 지면에 닿아있고 플레이어는 그 물체와 접촉하고 있지 않은 상태를 의미한다.

본 규칙을 위반하는 경우, **스트로크**를 하기 전에 그 물체를 제거하더라도, 플레이어는 페널티를 면할 수 없다.

본 규칙은 또한 이와 유사한 목적을 가지고 하는 행동에도 적용된다(예-플레이어가 자신의 스윙과 관련된 도움을 받기 위하여 모래나 이슬에 어떤 표시를 하는 경우).

본 규칙은 볼의 지점을 표시할 때 사용하는 **볼마커**나 어떤 지점에 놓아두는 볼에는 적용되지 않는다. 그러나 ‘장비 규칙’의 ‘정렬 도구’의 정의에 부합되는 **볼마커**에는 규칙 4.3이 적용된다.

**규칙 25.2c (규칙 10.2b(3)을 눈이 보이지 않는 플레이어에게 적용하는 경우의 수정규칙) 참조**

- (4) 플레이어가 스트로크를 하기 전, 캐디의 제한 구역 - 플레이어가 스트로크를 위한 스탠스를 취하기 시작(즉, 그 스탠스의 위치에 한쪽 발을 디딘 시점)하고 그 스트로크를 할 때까지, 플레이어의 캐디가 고의로 플레이어의 볼 후방의 플레이 선의 연장선상이나 그 가까이에서 서 있어서는 안 되는 경우와 이유는 다음과 같다(즉, ‘제한 구역’):

- 목표지점을 조준하는 경우 - 플레이어의 캐디가 목표지점을 조준하는 플레이어에게 도움을 주기 위하여 그 제한 구역에서 서 있어서는 안 된다. 캐디가 그 제한 구역에서 있다가 아무 말 없이 그 자리에서 비켜나는 것도 이와 같은 도움에 포함된다. 즉, 그 자리에 서 있었던 것만으로도 플레이어에게 플레이어가 의도하는 목표를 정확하게 조준하고 있다는 신호로 도움을 준 것이기 때문이다. 그러나 플레이어가 그 스트로크를 하기 전에 그 스탠스에서 물러나고, 캐디는 플레이어가 다시 스트로크를 위한 스탠스를 취하기 시작하기 전에 그 제한 구역에서 비켜나는 경우, 페널티가 없다.
- 목표지점을 조준하는 것 이외의 도움 - 플레이어의 캐디가 플레이어에게 목표지점을 조준하는 것 이외의 어떤 특정한 것과 관련하여 도움을 주고 있는 경우(예-백스윙을 하는 동안 플레이어의 클럽이 근처에 있는 나무에 부딪히는지 살펴보는 경우)에는 캐디가 그 제한 구역에서 서 있을 수 있다. 그러나 이는 그 스트로크를 하기 전에 캐디가 그 제한 구역에서 비켜나는 경우에 한하여 또는 그런 위치에 서는 것이 루틴이 아닌 경우에 한하여 적용된다.

플레이어의 캐디가 그 제한 구역에 무심코 서 있었던 경우, 페널티가 없다.

본 규칙이 플레이어가 캐디 이외의 사람으로 하여금 그 제한 구역에 서서 플레이어의 볼이 날아가는 것을 지켜보도록 하는 것을 금지하는 것은 아니다.

규칙 22, 23, 24 (파트너와 어드바이스 제공자가 참여하는 플레이 방식에서, 플레이어의 파트너와 그 파트너의 캐디 및 모든 어드바이스 제공자는 이와 같은 제한을 받는다) 참조

규칙 25.2d (규칙 10.2b(4)를 눈이 보이지 않는 플레이어에게 적용하는 경우의 수정규칙) 참조

**(5) 물리적인 도움과 집중하는 데 방해가 되는 요인의 제거 및 그 밖의 요소로부터의 보호**

- 플레이어는 다음과 같은 상태에서 스트로크를 해서는 안 된다:

- 자신의 캐디나 다른 사람으로부터 물리적인 도움을 받고 있는 상태
- 다음과 같은 목적으로, 자신의 캐디나 다른 사람을 고의로 세워두거나 어떤 물체를 고의로 놓아둔 상태
  - » 집중하는 데 방해가 되는 요인을 제거하기 위하여
  - » 햇빛 · 비 · 바람 · 그 밖의 요소로부터 보호를 받기 위하여

그러나 본 규칙이 다음과 같은 행동을 금지하는 것은 아니다:

- 플레이어가 스트로크를 하면서 그 밖의 요소들로부터 스스로를 보호하기 위하여 하는 행동(예-기능성 의류를 착용하거나 직접 우산을 쓰는 경우)
- 플레이어가 어떤 위치에 있는 사람(그러나 플레이어가 그 사람에게 그 위치에 있다고 한 적은 없는 사람)에게 그 자리에 그대로 있으라거나 그 자리에서 비켜달라고 요청하는 행동(예-갤러리가 플레이어의 볼에 그림자를 드리우고 있는 경우)

**규칙 10.2b의 위반에 대한 페널티: 일반 페널티**

**10.3 캐디 Caddies**

**규칙의 목적 :**

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

**10.3a 캐디는 라운드 동안 플레이어를 도울 수 있다**

(1) 플레이어에게는 한 번에 한 명의 캐디만 허용된다 - 플레이어는 라운드 동안 자신의 클럽을 가지고 있고 운반하고 취급하고 자신에게 어드바이스를 제공하고 그 밖의 허용된 방식으로 도움을 주는 캐디를 쓸 수 있다. 그러나 다음과 같은 제한을 받는다:

- 어떤 경우에도 플레이어는 두 명 이상의 캐디를 써서는 안 된다.

- 플레이어가 라운드 동안 캐디를 바꿀 수는 있지만, 새로운 캐디로부터 어드바이스를 제공받을 목적으로 일시적으로 캐디를 바꿔서는 안 된다.

플레이어가 캐디를 쓰든 쓰지 않든, 플레이어와 함께 걷거나 타거나 플레이어를 위하여 그 밖의 것들(예-비옷·우산·먹을 것·마실 것)을 가져다주는 사람은, 플레이어에 의하여 캐디로 지명되거나 플레이어의 클럽을 가지고 있고 운반하고 취급하지 않는 한, 그 플레이어의 캐디가 아니다.

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

- 그 캐디의 행동이 그 캐디를 공동으로 쓰는 플레이어들 중 어느 한 플레이어의 특정한 지시에 따라 이루어진 경우, 그 행동은 그 플레이어를 위한 행동이다.
- 그 캐디를 공동으로 쓰는 플레이어들 중 누구도 그 행동을 특정하여 지시하지 않은 경우, 그 행동은 그 볼과 관련된 플레이어를 위한 행동으로 간주된다.
- 그 캐디를 공동으로 쓰는 플레이어들 중 누구도 그 행동을 특정하여 지시하지 않았고 그 플레이어들의 볼 중 어떤 볼도 관련되지 않은 경우, 그 캐디를 공동으로 쓰고 있는 플레이어들 모두가 페널티를 받는다.

규칙 25.2, 25.4, 25.5 (특정한 장애를 가진 플레이어는 캐디와 조력자의 도움을 동시에 받을 수 있다) 참조

「위원회 절차」 섹션8; 로컬룰 모델 H-1 (위원회는 플레이어가 캐디를 쓰는 것을 금지하거나 요구하거나 또는 플레이어가 캐디를 선택할 권한을 제한하는 로컬룰을 채택할 수 있다) 참조

**규칙 10.3a의 위반에 대한 페널티:**

- 플레이어는 한 번에 두 명 이상의 캐디로부터 도움을 받는 각 홀에 대하여 **일반 페널티**를 받는다.
- 그런 위반이 홀과 홀 사이에서 일어나거나 계속된 경우, 플레이어는 다음 홀에 대하여 **일반 페널티**를 받는다.

### 10.3b 캐디가 할 수 있는 행동

다음은 캐디에게 허용되는 행동과 허용되지 않는 행동의 예이다:

(1) **언제나 허용되는 행동**: 규칙에 따라 허용되는 경우, 캐디는 언제나 다음과 같은 행동을 할 수 있다:

- 플레이어의 클럽과 장비를 가지고 있고 운반하고 다루는 행동(카트 운전 및 트롤리 끌기 포함)
- 플레이어의 볼을 찾는 행동(규칙 7.1)
- 플레이어가 스트로크를 하기 전에, 플레이어에게 정보·어드바이스·그 밖의 도움을 제공하는 행동(규칙 10.2a와 10.2b)
- 벙커를 고르거나 코스를 보호하기 위한 행동(규칙 8.2의 예외, 8.3의 예외, 12.2b(2)와 (3))
- 퍼팅그린에서 모래와 흩어진 흙을 제거하고, 퍼팅그린에 생긴 손상을 수리하는 행동(규칙 13.1c)
- 깃대를 제거하거나 잡아주는 행동(규칙 13.2b)
- 플레이어가 규칙(규칙 14.1b)에 따라 구제를 받을 것이라고 판단하는 것이 합리적인 경우(예-플레이어의 그런 행동이나 언급이 있는 경우), 플레이어의 볼을 집어 올리는 행동
- 퍼팅그린에서 플레이어의 볼의 지점을 마크하고 그 볼을 집어 올리고 리플레이스하는 행동(규칙 14.1b의 예외와 14.2b)
- 플레이어의 볼을 닦는 행동(규칙 14.1c)
- 루스임페디먼트와 움직일 수 있는 장애물 제거하는 행동(규칙 15.1과 15.2)

(2) **플레이어의 위임을 받은 경우에 한하여 허용되는 행동** - 캐디는 규칙에서 플레이어에게 허용되는 경우와 플레이어의 위임을 받은 경우에 한하여 다음과 같은 행동을 할 수 있다(위임을 할 경우, 플레이어는 반드시 한 라운드 전체에 대해서가 아니라, 각 경우를 특정하여 위임하여야 한다):

- 플레이어의 볼이 정지한 후 악화된 상태를 복구하는 행동(규칙 8.1d)
- 플레이어의 볼이 퍼팅그린 이외의 곳에 있을 때, 그 볼을 리플레이스할 것을 요구하는 규칙에 따라 그 볼을 집어 올리는 행동(규칙 14.1b)

(3) **허용되지 않는 행동** - 캐디가 플레이어를 위하여 다음과 같은 행동을 하는 것은 허용되지 않는다:

- 캐디가 상대방에게 다음 스트로크나 홀 또는 매치를 컨시드하거나 상대방과 매치스코어에 합의하는 행동(규칙 3.2)

- 캐디가 집어 올리거나 움직인 볼이 아닌 한, 캐디가 볼을 리플레이스하는 행동(규칙 14.2b)
- 플레이어가 구제를 받을 때, 캐디가 볼을 드롭하거나 플레이스하는 행동(규칙 14.3)
- 캐디가 규칙에 따라 구제를 받기로 결정하는 행동(예-규칙 19에 따라 언플레이어 볼볼로 처리하거나 규칙 16.1 또는 17에 따라 비정상적인 코스상태나 페널티구역으로부터 구제를 받는 경우); 캐디가 플레이어에게 구제를 받을 것을 권할 수는 있지만, 그 결정은 반드시 플레이어가 내려야 한다.

### 10.3c 캐디의 행동과 캐디의 규칙 위반에 대한 책임은 플레이어에게 있다

라운드 동안과 규칙 5.7a에 따라 플레이가 중단된 동안 자신의 캐디의 행동에 대한 책임은 플레이어에게 있다. 그러나 그 캐디가 라운드 전이나 후에 한 행동에 대해서는 책임이 없다.

캐디의 행동이 규칙에 위반되는 행동이거나, 플레이어가 하였더라도 규칙에 위반되었을 행동인 경우, 그 규칙에 따른 페널티는 플레이어가 받는다.

플레이어가 특정한 사실을 인지하고 있는지 여부에 따라 규칙의 적용이 결정되는 경우, 플레이어의 캐디가 알고 있는 사실은 플레이어도 모두 알고 있는 것으로 간주된다.

규칙  
**11**

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

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

**규칙의 목적 :**

규칙 11은 플레이어의 움직이고 있는 볼이 코스상에 있는 사람·동물·장비·다른 무엇인가를 맞힌 경우에는 어떻게 하여야 하는가에 관한 규칙이다. 이와 같은 일이 우연히 일어난 경우, 페널티는 없으며 원칙적으로 플레이어는 즐든 싫든 반드시 그 결과를 그대로 받아들이고 그 볼이 정지한 지점에서 플레이하여야 한다. 규칙 11은 또한 플레이어가 움직이고 있는 볼이 정지할 수도 있는 곳에 영향을 미치기 위하여 고의로 하는 행동을 제한한다.

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

**11.1 움직이고 있는 볼이 우연히 사람이나 외부의 영향을 맞힌 경우**

Ball in Motion Accidentally Hits Person or Outside Influence

**11.1a 어떤 플레이어에게도 페널티는 없다**

플레이어의 움직이고 있는 볼이 우연히 사람(플레이어 자신 포함)이나 외부의 영향을 맞힌 경우:

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

예외 - 스트로크플레이에서 퍼팅그린에서 볼을 플레이한 경우: 플레이어의 움직이고 있는 볼이 퍼팅그린에 정지한 다른 볼을 맞혔는데, 그 스트로크 전에 그 두 개의 볼이 모두 퍼팅그린에 있었던 경우, 플레이어는 **일반 페널티(2벌타)**를 받는다.

**11.1b 볼을 반드시 플레이하여야 할 장소**

(1) 퍼팅그린 이외의 곳에서 플레이한 볼인 경우 - 퍼팅그린 이외의 곳에서 플레이한 플레이어의 움직이고 있는 볼이 우연히 사람(플레이어 자신 포함)이나 외부의 영향(장비 포함)을 맞힌 경우, 원칙적으로 그 볼은 반드시 놓인 그대로 플레이하여야 한다. 그러나 그 볼이 사람·동물·움직이는 외부의 영향 위에 정지한 경우, 그 볼을 놓인 그대로 플레이해서는 안 된다. 플레이어는 반드시 다음과 같은 구제를 받아야 한다:

- 볼이 **퍼팅그린 이외의 곳에** 위치한 사람·동물·움직이는 **외부의 영향** 위에 정지한 경우 - 플레이어는 반드시 다음의 조건을 모두 충족시키는 구제구역에 원래의 볼이나 다른 볼을 드롭하여야 한다(규칙 14.3 참조):



- » 기준점: 그 볼이 최초로 그 사람·동물·움직이는 외부의 영향 위에 정지한 지점의 바로 아래로 추정되는 지점
- » 구제구역의 크기: 기준점으로부터 한 클럽 길이 이내의 구역
- » 구제구역의 위치 제한:
  - 구제구역은 반드시 기준점과 동일한 코스의 구역에 있어야 하고
  - 기준점보다 홀에 더 가깝지 않아야 한다.
- 볼이 퍼팅그린에 위치한 사람·동물·움직이는 외부의 영향 위에 정지한 경우 - 플레이어는 반드시 규칙 14.2b(2)와 14.2e의 리플레이스 절차에 따라, 그 볼이 최초로 그 사람·동물·움직이는 외부의 영향 위에 정지한 지점의 바로 아래로 추정되는 지점에 원래의 볼이나 다른 볼을 플레이스하여야 한다.

**규칙 11.1b(1)을 위반하여 잘못된 장소에서 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 14.7에 따라 일반 페널티**

(2) 퍼팅그린에서 플레이한 볼인 경우 - 퍼팅그린에서 플레이한 플레이어의 움직이고 있는 볼이 우연히 플레이어 자신 또는 외부의 영향을 맞힌 경우, 그 볼은 원칙적으로 반드시 놓인 그대로 플레이하여야 한다. 그러나 그 움직이고 있는 볼이 퍼팅그린에 있는 다음과 같은 것을 맞힌 것을 알고 있거나 사실상 확실한 경우, 플레이어는 반드시 그 스트로크를 한 지점에서 원래의 볼이나 다른 볼을 다시 플레이하여야 한다(규칙 14.6 참조):

- 다음의 사람을 제외한 모든 사람:
  - » 플레이어 자신
  - » 깃대를 잡아주고 있는 사람 (깃대를 잡아주고 있는 사람에 대해서는 본 규칙이 아니라, 규칙 13.2b(2)이 적용된다.)
- 다음의 것들 이외의 움직일 수 있는 장애물:
  - » 그 스트로크를 할 때 사용한 클럽
  - » 볼마커
  - » 정지한 볼 (스트로크플레이에서 페널티가 적용되는지 여부는 규칙 11.1a를 참조한다.)
  - » 깃대 (깃대에 대해서는 본 규칙이 아니라, 규칙 13.2b(2)이 적용된다.)
- 루스임페디먼트(예-곤충)로 규정된 동물 이외의 동물

플레이어가 그 스트로크를 다시 하더라도 잘못된 장소에서 플레이한 경우, 플레이어는 규칙 14.7에 따라 일반 페널티를 받는다.

그 스트로크를 다시 하지 않은 경우, 플레이어는 일반 페널티를 받고 그 스트로크는 타수에 포함된다. 그러나 플레이어가 잘못된 장소에서 플레이한 것은 아니다.

규칙 25.4k (규칙 11.1b(2)를 이동보조장치를 사용하는 플레이어에게 적용하는 경우, 그 장치를 맞힌 볼은 놓인 그대로 플레이하는 것으로 수정) 참조

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

### 11.2a 규칙 11.2가 적용되는 경우

본 규칙은 다음과 같이 플레이어의 움직이고 있는 볼이 사람에게 의하여 고의로 방향이 바뀌거나 멈춰진 것을 알고 있거나 사실상 확실한 경우에 한하여 적용된다:

- 누군가가 플레이어의 움직이고 있는 볼을 고의로 건드린 경우
- 플레이어의 움직이고 있는 볼이 그 볼의 방향을 바꾸거나 멈추게 할 수도 있는 위치에 플레이어가 고의로 놓아둔 장비나 물체(그 볼을 플레이하거나 다른 원인으로 그 볼이 움직이기 전에 놓여있던 볼마커나 정지해있던 다른 볼은 제외) 또는 세워둔 사람(예-플레이어의 캐디)을 맞힌 경우

예외 - 매치플레이어에서 볼이 홀에 들어갈 수 있는 합리적인 기회가 없었을 때 고의로 그 볼의 방향을 바꾸거나 멈추게 한 경우: 상대방의 움직이고 있는 볼이 홀에 들어갈 수 있는 합리적인 기회가 없었을 때 또는 컨시드를 받거나 그 볼이 홀에 들어가야 그 홀을 비길 수 있었을 때 누군가가 고의로 그 볼의 방향을 바꾸거나 멈추게 한 경우에 대해서는 본 규칙이 아니라 규칙 3.2a(1) 또는 3.2b(1)이 적용된다.

플레이어가 볼이나 볼마커가 플레이에 도움이 되거나 방해가 될 수도 있다고 합리적으로 확신하는 경우, **스트로크**를 하기 전에 그 볼이나 볼마커를 집어 올리게 할 권리에 대해서는 규칙 15.3을 참조한다.

### 11.2b 페널티가 플레이어에게 적용되는 경우

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

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

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

### 11.2c 고의로 방향이 바뀌거나 멈춰진 볼을 반드시 플레이하여야 할 장소

플레이어의 움직이고 있는 볼이 사람에게 의하여 고의로 방향이 바뀌거나 멈춰진 것을 알고 있거나 사실상 확실한 경우(그 볼이 발견되었는지 여부와 관계없이), 그 볼을 놓인 그대로 플레이해서는 안 된다. 플레이어는 반드시 다음과 같은 구제를 받아야 한다:

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

- 볼이 퍼팅그린 이외의 코스상에 정지하였을 것으로 추정되는 경우 - 플레이어는 반드시 다음의 조건을 모두 충족시키는 구제구역에 원래의 볼이나 다른 볼을 드롭하여야 한다(규칙 14.3 참조).

- » 기준점: 그 볼이 정지하였을 것으로 추정되는 지점
- » 구제구역의 크기: 기준점으로부터 한 클럽 길이 이내의 구역
- » 구제구역의 위치 제한:
  - 구제구역은 반드시 기준점과 동일한 코스의 구역에 있어야 하고
  - 기준점보다 홀에 더 가깝지 않아야 한다.

예외 - 볼이 페널티구역에 정지하였을 것으로 추정되는 경우 - 그 볼이 정지하였을 것으로 추정되는 지점이 페널티구역인 경우, 플레이어가 본 규칙에 따라 구제를 받는 것이 요구되는 것은 아니다. 그 볼이 그 페널티구역의 경계를 마지막으로 통과하였을 것으로 추정되는 지점을 기준으로 규칙 17.1d에 따라 페널티구역으로부터 직접적으로 구제를 받을 수도 있다.

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

**규칙 11.2c(1)을 위반하여 잘못된 장소에서 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 14.7a에 따라 일반 페널티**

(2) 퍼팅그린에서 스트로크를 한 경우 - 플레이어는 반드시 그 스트로크를 하였던 지점에서 원래의 볼이나 다른 볼을 다시 플레이하여야 한다(규칙 14.6 참조)

플레이어가 그 스트로크를 다시 하더라도 잘못된 장소에서 플레이한 경우, 플레이어는 규칙 14.7에 따라 **일반 페널티**를 받는다.

그 스트로크를 다시 하지 않은 경우, 플레이어는 **일반 페널티**를 받고 그 스트로크는 타수에 포함된다. 그러나 플레이어가 잘못된 장소에서 플레이한 것은 아니다.

### 11.3 움직이고 있는 볼에 영향을 미치기 위하여 고의로 물체를 제거하거나 상태를 변경하는 경우

Deliberately Removing Objects or Altering Conditions to Affect Ball in Motion

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

- 규칙 8.1a에 언급된 것과 같은 행동으로 물리적인 상태를 변경하는 행동(예-디봇을 제자리에 메우거나 들뜬 뗏장을 누르는 경우)
- 다음과 같은 것을 집어 올리거나 제거하는 행동
  - » 루스임페디먼트 (규칙 15.1a의 예외 2 참조)
  - » 움직일 수 있는 장애물 (규칙 15.2a의 예외 2 참조)

이와 같은 고의적인 행동이 그 볼이 정지하는 곳에 영향을 미치지 않더라도, 플레이어가 그런 행동을 한 것은 본 규칙에 위반된다.

**예외 - 깃대 · 퍼팅그린에 정지한 볼 · 플레이어의 장비를 움직이는 경우:** 본 규칙이 플레이어가 다음과 같은 것을 집어 올리거나 움직이는 것을 금지하는 것은 아니다:

- 홀에서 제거된 깃대
- 퍼팅그린에 정지한 볼 (페널티가 적용되는지 여부에 대해서는 규칙 9.4, 9.5, 14.1을 참조한다.)
- 모든 플레이어의 장비 (퍼팅그린 이외의 곳에 정지한 볼 또는 코스상에 놓인 볼마커는 제외)

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

**규칙 11.3을 위반하여 허용되지 않는 행동을 한 것에 대한 페널티: 일반 페널티**

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

# IV

## 벙커와 퍼팅그린에 관한 특정한 규칙

Specific Rules for Bunkers and Putting Greens

규칙 12-13



규칙  
**12**

**벙커**  
Bunkers

규칙의 목적 :

규칙 12는 모래에서 볼을 플레이하는 플레이어의 능력을 테스트하기 위하여 특별하게 조성된 구역인 벙커에 관한 특정한 규칙이다. 플레이어가 이와 같은 도전에 직면하게 된다는 것을 확실하게 하기 위하여, 벙커에 볼이 있는 경우에는 스트로크를 하기 전에 모래를 건드리는 것에 대하여 그리고 벙커에 있는 볼이 구제를 받을 수 있는 곳에 대하여 몇 가지 제한을 받는다.

그림 12.1: 볼이 벙커에 있는 경우



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

## 12.1 볼이 벙커에 있는 경우 When Ball Is in Bunker

다음과 같은 경우, 그 볼은 벙커에 있는 볼이다:

- 볼의 일부라도 벙커의 경계 안의 바닥에 있는 모래에 닿아 있는 경우
- 볼의 일부라도 벙커의 경계 안에 있고,
  - » 원래는 모래가 있었을 그 벙커의 바닥(예-모래가 바람에 날려버렸거나 물에 떠내려간 자리)에 정지한 경우
  - » 그 벙커 안에 있는 모래나 원래는 모래가 있었을 바닥에 닿아 있는 루스임페디먼트·움직일 수 있는 장애물·비정상적인 코스상태·코스과 분리할 수 없는 물체의 안이나 위에 정지한 경우

볼이 벙커의 모래에는 전혀 닿지 않은 채 그 벙커의 경계 안에 있는 흙이나 풀 또는 자라거나 붙어 있는 자연물 위에 놓여있는 경우, 그 볼은 벙커에 있는 볼이 아니다.

볼의 일부는 벙커에 있고 일부는 다른 코스의 구역에 있는 경우, 규칙 2.2c를 참조한다.

## 12.2 벙커에서 플레이하기 Playing Ball in Bunker

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

### 12.2a 루스임페디먼트와 움직일 수 있는 장애물 제거하기

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

여기에는 이런 것들을 제거하는 과정에서 발생하는 벙커의 모래와의 합리적인 접촉이나 움직임이 포함된다.

### 12.2b 벙커의 모래를 건드리는 것에 대한 제한

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

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

규칙 25.2f (규칙 12.2b(1)을 눈이 보이지 않는 플레이어에게 적용하는 경우의 수정규칙)와 규칙 25.4i (규칙 12.2b(1)을 이동보조장치를 사용하는 플레이어에게 적용하는 경우의 수정규칙) 참조

(2) 모래를 건드려도 페널티를 받지 않는 경우 - (1)에 언급된 경우를 제외하고, 본 규칙이 다음과 같이 플레이어가 벙커의 모래를 건드리는 것을 금지하는 것은 아니다:

- 연습 스윙이나 스트로크를 위한 스탠스를 취하려고 모래를 발로 파고드는 것
- 코스를 보호하기 위하여 벙커를 평평하게 고르는 것
- 클럽 · 장비 · 그 밖의 물체를 벙커에 던져두거나 놓아두는 것
- 측정하거나 마크하거나 집어 올리거나 리플레이스하기 또는 규칙에 따른 그 밖의 행동을 하는 것
- 잠시 쉬거나 균형을 유지하거나 넘어지지 않기 위하여 클럽에 기대는 것
- 화가 나거나 자신의 플레이에 실망하여 모래를 내리치는 것

그러나 플레이어가 모래를 건드리는 행동이 규칙 8.1a를 위반하여 스트로크에 영향을 미치는 상태를 개선한 경우, 플레이어는 일반 페널티를 받는다. (플레이어에 영향을 미치기 위하여 물리적인 상태를 개선하거나 악화시키는 것을 제한하는 것에 대해서는 규칙 8.2와 8.3을 참조한다.)

(3) 볼이 벙커 밖으로 나간 후에는 아무런 제한이 없다 - 벙커에 있는 볼을 플레이한 후 그 볼이 그 벙커 밖으로 나간 경우 또는 플레이어가 벙커 밖 구제를 받았거나 받으려고 하는 경우:

- 플레이어는 규칙 12.2b(1)에 따른 페널티 없이 벙커에 있는 모래를 건드릴 수 있고,
  - 규칙 8.1a에 따른 페널티 없이 코스를 보호하기 위하여 벙커를 평평하게 고를 수 있다.
- 벙커에서 플레이한 볼이 벙커 밖에 정지한 경우 및 다음과 같은 경우에도 아무런 제한 없이 그 벙커의 모래를 건드릴 수 있다:
- 규칙에서 플레이어가 그 벙커에 볼을 드롭하여 스트로크와 거리 구제를 받을 것을 요구하거나 허용하는 경우
  - 그 벙커의 모래가 플레이어가 그 벙커 밖에서 하려는 다음 스트로크의 플레이 선상에 걸리는 경우

그러나 벙커에서 플레이한 볼이 도로 그 벙커로 들어가는 경우 또는 플레이어가 그 벙커 안에 볼을 드롭하여 구제를 받는 경우 또는 플레이어가 그 벙커 밖 구제를 받지 않기로 결정하는 경우, 규칙 12.2b(1)과 8.1a의 제한사항은 벙커에 있는 그 인플레이 상태의 볼에 다시 적용된다.

**규칙 12.2의 위반에 대한 페널티: 일반 페널티**

**12.3 벙커에 있는 볼에 관한 특정한 구제규칙**

Specific Rules for Relief for Ball in Bunker

볼이 벙커에 있는 경우, 다음과 같은 상황에서는 특정한 구제규칙이 적용될 수 있다:

- 비정상적인 코스상태로 인한 방해를 받는 상황 (규칙 16.1c)
- 위험한 동물이 있는 상태로 인한 방해를 받는 상황 (규칙 16.2)
- 언플레이어블볼을 선언한 상황 (규칙 19.3)



# 규칙 13

## 퍼팅그린 Putting Greens

### 규칙의 목적 :

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

### 13.1 퍼팅그린에서 허용되거나 요구되는 행동

#### Actions Allowed or Required on Putting Greens

### 규칙의 목적 :

본 규칙은 플레이어가 퍼팅그린 밖에서는 원칙적으로 허용되지 않는 것들을 퍼팅그린에서는 할 수 있도록 허용한다. 즉, 퍼팅그린에서는 볼을 마크하고 집어 올리고 닦고 리플레이스하는 것 그리고 퍼팅그린의 손상을 수리하거나 퍼팅그린에 있는 모래와 흩어진 흙을 제거하는 것이 허용된다. 또한 퍼팅그린에서 볼이나 볼마크를 우연히 움직이게 한 것에 대해서는 페널티가 없다.

#### 13.1a 볼이 퍼팅그린에 있는 경우

다음과 같은 경우, 그 볼은 퍼팅그린에 있는 볼이다:

- 볼의 일부라도 퍼팅그린에 닿아 있는 경우
- 볼의 일부라도 어떤 것(예-루스임페디먼트나 장애물)의 안이나 위에 놓인 채 그 퍼팅그린의 경계 안에 있는 경우

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

#### 13.1b 퍼팅그린에 있는 볼을 마크하기 · 집어 올리기 · 닦기

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

퍼팅그린에 있는 볼을 집어 올리기 전에는 반드시 그 볼의 지점을 마크하여야 하고(규칙 14.1 참조), 그 볼은 반드시 원래의 지점에 리플레이스하여야 한다(규칙 14.2 참조).

#### 13.1c 퍼팅그린에서 허용되는 개선

라운드 동안과 규칙 5.7a에 따라 플레이가 중단된 동안, 그 볼이 퍼팅그린에 있던 퍼팅그린 밖에 있던 관계없이, 플레이어는 퍼팅그린에서 다음과 같은 행동을 할 수 있다:

- (1) **모래와 흩어진 흙 제거** - 퍼팅그린에 있는 모래와 흩어진 흙은 페널티 없이 제거할 수 있다.
- (2) **손상 수리** - 퍼팅그린을 원래 상태와 가능한 한 가장 가까운 상태로 복구시키기 위한 합리적인 행동으로 페널티 없이 퍼팅그린의 손상을 수리할 수 있다.
- 그러나 반드시 손 · 발 · 그 밖의 신체의 일부 · 볼 자국 수리기 · 티 · 클럽 · 그것과 유사한 일반적인 장비를 사용하여 그 손상을 수리하여야 하며,
  - 퍼팅그린의 손상을 수리하느라 플레이를 부당하게 지연시켜서는 안 된다(규칙 5.6a 참조).

그러나 플레이어가 퍼팅그린을 원래의 상태로 복구시키기 위한 합리적인 행동이라고 하기에는 지나친 행동(예-홀에 이르는 경로를 만들거나 허용되지 않는 물체를 사용하는 행동)으로 퍼팅그린을 개선한 경우, 플레이어는 규칙 8.1a의 위반에 대하여 **일반 페널티**를 받는다.

‘퍼팅그린의 손상’은 사람(플레이어 자신 포함)이나 외부의 영향으로 인하여 생긴 다음과 같은 손상을 의미한다:

- 볼 자국 · 신발로 인한 손상(예-스파이크 자국) · 장비나 깃대에 긁히거나 찍힌 자국
- 전에 쓰던 흙을 메운 부분 · 뗏장을 덧댄 부분 · 잔디 이음매 · 코스 관리도구나 차량에 긁히거나 찍힌 자국
- 동물의 발자국이나 발굽 자국
- 지면에 박힌 물체(예-돌멩이 · 도토리 · 우박 · 티) 및 그 물체에 의하여 패인 자국

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

- 퍼팅그린의 전반적인 상태를 유지하기 위한 일상적인 작업(예-에어레이션 구멍 · 잔디를 수직으로 깎는 작업)으로 인하여 생긴 흠
- 급수 · 비 · 그 밖의 자연의 힘
- 그린 표면의 자연적인 손상(예-그린에 난 잡초 또는 잔디가 죽거나 병들거나 고르지 않게 자란 부분)
- 흙이 자연적으로 마모된 부분

### 13.1d 퍼팅그린에서 볼이나 볼마커가 움직인 경우

다음은 퍼팅그린에서 볼이나 볼마커가 움직인 경우에 관한 특정한 규칙이다.

(1) 볼을 우연히 움직이게 한 것에 대한 페널티는 없다 - 플레이어나 상대방 또는 스트로크플레이의 다른 플레이어가 퍼팅그린에 있는 플레이어의 볼이나 볼마커를 우연히 움직인 경우, 페널티가 없다.

- 플레이어는 반드시 그 볼을 원래의 지점에 리플레이스하여야 한다(그 지점을 알 수 없는 경우에는 반드시 추정하여야 한다)(규칙 14.2 참조).
- 또는 원래의 지점을 마크하기 위한 볼마커를 놓아두어야 한다.

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

플레이어나 상대방이 퍼팅그린에 있는 플레이어의 볼이나 볼마커를 고의로 집어 올리거나 움직인 경우, 페널티가 적용되는지 여부에 대해서는 규칙 9.4 또는 9.5를 참조한다.

(2) 자연의 힘에 의하여 움직인 볼을 리플레이스할 경우 - 자연의 힘이 퍼팅그린에 있는 플레이어의 볼을 움직이게 한 경우, 플레이어가 반드시 플레이하여야 할 곳은 플레이어가 그 볼을 퍼팅그린에서 집어 올렸다가 리플레이스하였는지 여부에 따라 결정된다(규칙 14.1 참조):

- 집어 올렸다가 리플레이스한 볼인 경우 - 그 볼은 반드시 그 볼이 움직이기 전에 있던 지점에 리플레이스하여야 하며(그 지점을 알 수 없는 경우에는 반드시 추정하여야 한다)(규칙 14.2 참조), 플레이어나 상대방 또는 외부의 영향이 아니라 자연의 힘에 의하여 그 볼이 움직였던 경우(규칙 9.3의 예외 참조)에도 반드시 그 지점에 리플레이스하여야 한다.
- 집어 올렸다가 리플레이스한 볼이 아닌 경우 - 그 볼은 반드시 그 새로운 지점에서 플레이하여야 한다(규칙 9.3 참조).

**규칙 13.1d를 위반하여 잘못된 장소에서 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 14.7a에 따라 일반 페널티**

### 13.1e 고의로 그린을 테스트해서는 안 된다

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

- 그린의 표면을 문지르는 행동
- 그린에서 볼을 굴러보는 행동

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

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

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

### 13.1f 잘못된 그린으로부터 반드시 구제를 받아야 한다

(1) **잘못된 그린으로 인한 방해의 의미** - 본 규칙에 따른 방해는 다음과 같은 경우에 존재한다:

- 플레이어의 볼의 일부라도 잘못된 그린에 닿아 있거나 놓여 있는 경우 또는 어떤 것(예-루스임페디먼트나 장애물)의 안이나 위에 놓인 채 그 잘못된 그린의 경계 안에 있는 경우
- 잘못된 그린이 플레이어의 의도된 스탠스 구역이나 의도된 스윙 구역에 물리적으로 방해가 되는 경우

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

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

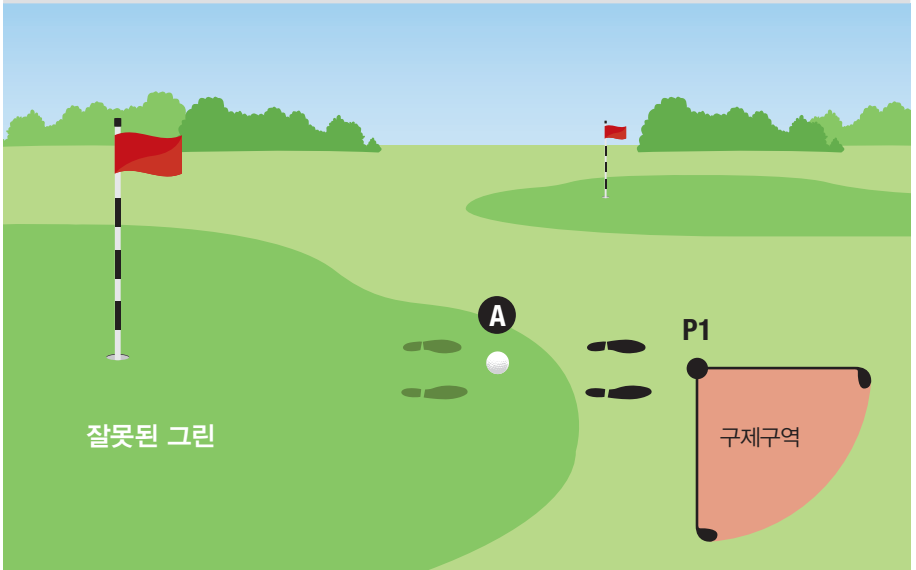
- **기준점:** 원래의 볼이 정지한 코스의 구역과 동일한 구역에 있는 가장 가까운 완전한 구제지점
- **구제구역의 크기:** 기준점으로부터 한 클럽 길이 이내의 구역
- **구제구역의 위치 제한:**
  - » 구제구역은 반드시 기준점과 동일한 코스의 구역에 있어야 하고
  - » 기준점보다 홀에 더 가깝지 않아야 하며
  - » 반드시 그 잘못된 그린으로 인한 모든 방해로부터 완전한 구제를 받는 구역이어야 한다.

(3) **명백하게 불합리한 경우에는 구제를 받을 수 없다** - 플레이어가 그러한 상황에서 선택하기에는 명백하게 불합리한 클럽·스탠스나 스윙의 유형·플레이 방향을 선택할 때만 방해가 존재하는 경우, 규칙 13.1f에 따른 구제를 받을 수 없다.

**규칙 13.1f를 위반하여 잘못된 장소에서 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 14.7a에 따라 일반 페널티**

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

그림 13.1f: 잘못된 그린으로부터 페널티 없는 구제를 받는 경우



- 잘못된 그린으로 인한 방해가 있는 경우, 반드시 페널티 없는 구제가 이루어져야 하고, 플레이어는 반드시 완전한 구제를 받아야 한다.
- 이 그림은 플레이어가 오른손잡이인 경우를 가정한 것이다.
- 볼 A가 잘못된 그린에 놓인 경우, 볼 A의 가장 가까운 완전한 구제지점은 P1이며, 그 지점은 반드시 원래의 볼이 정지한 코스의 구역과 동일한 구역에 있어야 한다(이 경우, 일반 구역).
- 구제구역은 기준점인 P1과 동일한 코스의 구역에 있고 그 기준점으로부터 한 클럽 길이 이내에 있으면서 그 기준점보다 홀에 더 가깝지 않은 구역이어야 한다.

## 13.2 깃대 The Flagstick

### 규칙의 목적 :

본 규칙은 플레이어가 깃대를 다루는 방법을 선택하는 것에 관한 규칙이다. 플레이어는 깃대를 홀에 꽂힌 그대로 두거나 제거하도록 할 수 있다(누군가에게 깃대를 잡고 있다가 볼을 플레이한 후 제거하도록 하는 경우 포함). 그러나 플레이어는 반드시 스트로크를 하기 전에 깃대를 어떻게 할 것인지 결정하여야 한다. 움직이고 있는 볼이 우연히 깃대를 맞힌 경우, 원칙적으로 페널티가 없다.

본 규칙은, 볼이 퍼팅그린에 있던 퍼팅그린 밖에 있든, 코스상에서 플레이한 모든 볼에 적용된다.

### 13.2a 깃대를 홀에 꽂힌 그대로 두기

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

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

- 깃대를 홀에 꽂혀 있는 상태 그대로 두거나, 깃대가 홀 중앙에 오도록 고쳐 세운다.
- 제거된 깃대를 홀에 도로 꽂아두도록 한다.

어떤 경우든:

- 플레이어가 고의로 깃대를 홀 중앙이 아닌 위치로 이동시켜서 이익을 얻으려고 해서는 안 된다.
- 플레이어가 그렇게 한 후 움직이고 있는 볼이 그 깃대를 맞힌 경우, 플레이어는 **일반 페널티**를 받는다.

(2) 볼이 홀에 꽂혀 있는 깃대를 맞힌 경우, 페널티가 없다 - 깃대가 홀에 꽂혀 있는 상태에서 플레이어가 스트로크를 한 후 움직이고 있는 볼이 그 깃대를 맞힌 경우:

- 페널티는 없고(위 (1)에 페널티를 받는 것으로 언급된 경우는 제외),
- 그 볼은 반드시 놓인 그대로 플레이하여야 한다.

- (3) **볼이 움직이고 있는 동안 플레이어가 깃대를 움직이거나 제거하는 것에 대한 제한** - 깃대가 홀에 꽂혀 있는 상태에서 **스트로크**를 한 후:
- 플레이어와 플레이어의 캐디는 플레이어의 움직이고 있는 볼이 정지할 수도 있는 곳에 영향을 미치지 위하여 고의로 그 깃대를 움직이거나 제거해서는 안 된다(예- 볼이 깃대를 맞지 않게 하려고). 그렇게 한 경우, 플레이어는 **일반 페널티**를 받는다.
  - 그러나 그 밖의 이유로 플레이어가 홀에 꽂힌 깃대를 움직이거나 제거하도록 한 경우, 페널티가 없다(예-플레이어가 움직이고 있는 볼이 정지하기 전에 깃대를 맞히지는 않을 것이라고 합리적으로 확신하는 경우).
- (4) **플레이어가 깃대를 홀에 꽂혀 있는 그대로 두기로 결정한 경우, 다른 플레이어가 그 깃대를 움직이거나 제거하는 것에 대한 제한** - 플레이어가 깃대를 홀에 꽂혀 있는 그대로 두고 누구에게도 그 깃대를 잡아줄 것을 위임하지 않은 경우(규칙 13.2b(1) 참조), 다른 플레이어가 고의로 플레이어의 움직이고 있는 볼이 정지할 수도 있는 곳에 영향을 미치지 위하여 그 깃대를 움직이거나 제거해서는 안 된다.
- 플레이어가 **스트로크**를 하기 전 또는 하는 동안 다른 플레이어나 다른 플레이어의 캐디가 홀에 꽂혀 있던 깃대를 움직이거나 제거하였고 플레이어는 그것을 인지하지 못한 채 그 **스트로크**를 한 경우, 그 다른 플레이어는 **일반 페널티**를 받는다.
  - 그러나 다른 플레이어나 다른 플레이어의 캐디가 다음과 같은 이유로 깃대를 움직이거나 제거한 경우, 페널티가 없다:
    - » 다른 플레이어나 다른 플레이어의 캐디가 플레이어의 움직이고 있는 볼이 정지하기 전에 그 깃대를 맞히지는 않을 것이라고 합리적으로 확신한 경우
    - » 다른 플레이어나 다른 플레이어의 캐디가 플레이어가 플레이하려고 한 것 또는 플레이어의 볼이 움직이고 있는 것을 인지하지 못한 경우

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

### 13.2b 깃대 제거

- (1) 플레이어는 깃대를 홀에서 제거하도록 할 수 있다 - 플레이어는 홀에서 깃대를 제거한 채 스트로크를 할 수 있으므로, 플레이어의 움직임은 볼이 홀에 꽂혀 있는 깃대를 맞히는 일은 일어나지 않을 것이다.

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

- 그 볼을 플레이하기 전에 홀에서 깃대를 제거하도록 한다.
- 누군가에게 깃대를 잡고 있도록 위임한다.
  - » 즉, 플레이어가 스트로크를 하기 전에는 플레이어가 홀의 위치가 어디인지 알 수 있도록 깃대를 홀 안에 꽂은 채 또는 홀보다 위로 든 채 또는 홀 바로 옆에 댄 채 잡고 있다가,
  - » 스트로크를 하는 동안 또는 스트로크를 끝낸 후 깃대를 제거하도록 한다.

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

- 플레이어가 스트로크를 할 때, 플레이어의 캐디가 깃대를 홀 안에 꽂은 채 또는 홀보다 위로 든 채 또는 홀 바로 옆에 댄 채 잡고 있는 경우 - 캐디가 그렇게 하고 있는 것을 플레이어가 인지하지 못하였다라도, 그렇게 하도록 위임한 것으로 간주된다.
  - 플레이어가 다른 누군가에게 깃대를 잡아줄 것을 요청하여 그 사람이 그렇게 한 경우
  - 다른 누군가가 깃대를 홀 안에 꽂은 채 또는 홀보다 위로 든 채 또는 홀 바로 옆에 댄 채 잡고 있는 것을 플레이어가 보았지만 그 사람에게 비켜달라거나 깃대를 홀에 꽂아두라고 요청하지 않고 그대로 스트로크를 한 경우
- (2) 볼이 깃대 또는 깃대를 잡고 있는 사람을 맞힌 경우의 처리 방법 - 플레이어의 움직임이고 있는 볼이 플레이어가 위의 (1)에 따라 제거하도록 한 깃대를 맞히거나 그 깃대를 잡고 있는 사람(또는 그 사람이 들고 있는 것)을 맞힌 경우, 처리 방법은 그것을 우연히 맞힌 것인지 고의로 맞힌 것인지에 따라 결정된다.

- 볼이 깃대 또는 깃대를 제거하거나 잡고 있는 사람을 우연히 맞힌 경우 - 플레이어의 움직임이고 있는 볼이 깃대 또는 깃대를 제거하거나 잡고 있는 사람(또는 그 사람이 들고 있는 것)을 우연히 맞힌 경우, 페널티는 없으며 그 볼은 반드시 놓인 그대로 플레이하여야 한다.
- 볼이 깃대를 잡고 있는 사람에 의하여 고의로 방향이 바뀌거나 멈춰진 경우 - 깃대를 잡고 있는 사람이 고의로 플레이어의 움직임이고 있는 볼의 방향을 바꾸거나 그 볼을 멈추게 한 경우, 규칙 11.2c가 적용된다:
  - » 그 볼을 플레이하여야 할 곳 - 플레이어는 그 볼을 놓인 그대로 플레이해서는 안 되며, 반드시 규칙 11.2c에 따라 구제를 받아야 한다.



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

본 규칙의 목적상 '고의로 방향을 바뀌거나 멈추게 한 경우'는 규칙 11.2a의 경우와 동일한 의미이며, 여기에는 플레이어의 움직이고 있는 볼이 다음과 같은 것을 맞힌 경우도 포함된다:

- 그 볼의 방향을 바꾸거나 그 볼을 멈추게 할 수도 있는 위치에 고의로 놓아두었거나 내버려둔 깃대(홀에서 제거한 깃대)
- 깃대를 잡고 있던 사람이 고의로 홀에서 제거하지 않은 깃대 또는 고의로 그 볼이 지나갈 경로 밖으로 옮겨놓지 않은 깃대
- 고의로 그 볼이 지나갈 경로 밖으로 비켜나지 않은, 깃대를 잡아주거나 제거한 사람(또는 그 사람이 들고 있던 것)

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

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

### 13.2c 홀에 꽂혀 있는 깃대에 기댄 채 정지한 볼

플레이어의 볼이 홀에 꽂혀 있는 깃대에 기댄 채 정지하였을 때:

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

**규칙 13.2c를 위반하여 잘못된 장소에서 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 14.7a에 따라 일반 페널티**

스트로크플레이어에서 규칙 3.3c에 따라 요구되는 바와 같이 홀 아웃하지 않은 경우, 플레이어는 **실격**이 된다.

### 13.3 홀에 걸쳐있는 볼 Ball Overhanging Hole

#### 13.3a 홀에 걸쳐 있는 볼이 홀 안으로 떨어지는지 지켜보기 위하여 기다리는 시간

플레이어의 볼의 일부라도 홀 가장자리에 걸쳐 있는 경우:

- 플레이어에게는 홀에 다가가는 데 필요한 합리적인 시간 외에도, 그 볼이 홀 안으로 떨어지는지 지켜보기 위하여 기다리는 시간(10초)이 더 허용된다.
- 그 기다리는 시간(10초) 안에 그 볼이 홀 안으로 떨어진 경우, 플레이어는 직전의 스트로크로 홀 아웃한 것이 된다.
- 그 기다리는 시간(10초) 안에 그 볼이 홀 안으로 떨어지지 않은 경우,
  - » 그 볼은 정지한 볼로 간주된다.
  - » 그 볼을 플레이하기 전에 그 볼이 홀 안으로 떨어진 경우, 플레이어는 직전의 스트로크로 홀 아웃한 것이다. 그러나 그 홀의 스코어에 **1벌타**가 추가된다.

#### 13.3b 기다리는 시간(10초)이 종료되기 전에 홀에 걸쳐 있는 볼을 집어 올리거나 움직인 경우의 처리 방법

규칙 13.3a의 기다리는 시간(10초)이 종료되기 전에 무엇인가(자연의 힘은 제외) 홀에 걸쳐 있던 볼을 집어 올리거나 움직인 경우, 그 볼은 정지하였던 볼로 간주된다:

- 그 볼은 반드시 그 홀의 가장자리에 리플레이스하여야 하며(규칙 14.2 참조),
- 규칙 13.3a의 기다리는 시간(10초)은 더 이상 그 볼에 적용되지 않는다. (리플레이스한 볼이 자연의 힘에 의하여 움직인 경우의 처리 방법에 대해서는 규칙 9.3을 참조한다.)

매치플레이의 상대방이나 스트로크플레이의 다른 플레이어가 홀에 걸쳐 있던 플레이어의 볼을 그 기다리는 시간(10초)이 종료되기 전에 고의로 집어 올리거나 움직인 경우,

- 매치플레이에서, 플레이어의 볼은 직전의 스트로크로 홀에 들어간 것으로 간주되며, 상대방에게 규칙 11.2b에 따른 페널티는 적용되지 않는다.
- 스트로크플레이에서, 그 볼을 집어 올리거나 움직인 플레이어는 **일반 페널티(2벌타)**를 받는다. 그 볼은 반드시 그 홀의 가장자리에 리플레이스하여야 한다(규칙 14.2 참조).

V

# 볼을 집어 올리고 되돌려놓기

Lifting and Returning a Ball to Play

규칙 14



규칙  
**14**

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

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

**규칙의 목적 :**

규칙 14는 플레이어가 정지한 볼을 올바른 장소에서 플레이하기 위하여, 언제 그리고 어떻게 그 볼의 지점을 마크하고 그 볼을 집어 올리고 닦고 도로 인플레이하는가에 관한 규칙이다.

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

이와 같은 절차를 사용하는 과정에서 한 잘못된은 그 볼을 플레이하기 전에 페널티 없이 바로잡을 수 있다. 그러나 그 볼을 잘못된 장소에서 플레이한 경우, 플레이어는 페널티를 받는다.

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

본 규칙은 플레이어의 정지한 볼을 고의로 '집어 올린' 경우에 적용된다. 고의로 '집어 올린' 경우란 어떤 식으로든 그 볼을 집어 올린 것을 의미하며, 여기에는 그 볼을 손으로 들어서 올리거나 회전시키거나 고의로 그 볼을 원래의 지점으로부터 움직이게 한 경우가 포함된다.

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

원래의 지점에 리플레이스할 것을 요구하는 규칙에 따라 볼을 집어 올리는 경우, 플레이어는 반드시 다음과 같이 그 지점을 마크하여야 한다:

- 그 볼의 지점을 마크한다는 것은 그 볼 바로 뒤나 옆에 볼마커를 놓아두거나,
- 클럽을 들고 그 볼 바로 뒤나 옆의 지면에 대는 것을 의미한다.

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

그 지점을 마크하지 않고 볼을 집어 올리거나 잘못된 방법으로 마크하거나 볼마커를 그대로 둔 채 스트로크를 한 경우, 플레이어는 **1벌타**를 받는다.

규칙에 따라 구제를 받기 위하여 볼을 집어 올리는 경우, 플레이어가 그 볼을 집어 올리기 전에 그 지점을 마크할 것이 요구되는 것은 아니다.

**14.1b 볼을 집어 올릴 수 있는 사람**

규칙에 따라 플레이어의 볼을 집어 올릴 수 있는 사람은:

- 플레이어

- 또는 플레이어가 위임한 사람뿐이다. 그러나 플레이어가 위임을 할 때는 그 라운드 전체에 대해서가 아니라, 반드시 그 볼을 집어 올리기 전에 그때그때 그 행위를 특정하여 위임하여야 한다.

예외 - 캐디가 플레이어의 위임 없이 플레이어의 볼을 집어 올릴 수 있는 경우: 다음과 같은 경우, 캐디는 플레이어의 위임 없이 플레이어의 볼을 집어 올릴 수 있다:

- 플레이어의 볼이 퍼팅그린에 있는 경우
- 플레이어가 규칙에 따라 구제를 받을 것이라고 판단하는 것이 합리적인 경우(예-플레이어의 그런 행동이나 언급이 있는 경우)

캐디가 플레이어의 볼을 집어 올리는 것이 허용되지 않을 때 그 볼을 집어 올린 경우, 플레이어는 **1벌타**를 받는다(규칙 9.4 참조).

규칙 25.2g, 25.4a, 25.5d (규칙 14.1을 장애를 가진 플레이어에게 적용하는 경우, 플레이어의 위임 없이도 퍼팅그린에 있는 플레이어의 볼을 집어 올리기 위한 조력을 허용하는 것으로 수정) 참조

### 14.1c 볼 닦기

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

어느 곳에서든 집어 올린 볼은 항상 닦을 수 있다. 다만 다음과 같은 경우는 예외이다:

- 볼이 갈라지거나 금이 갔는지 확인하기 위하여 볼을 집어 올린 경우 - 그 볼을 닦는 것이 허용되지 않는다(규칙 4.2c(1) 참조).
- 자신의 볼인지 확인하기 위하여 볼을 집어 올린 경우 - 그 볼을 확인하는 데 필요한 정도만 닦는 것이 허용된다(규칙 7.3 참조).
- 플레이어에 방해가 되기 때문에 볼을 집어 올린 경우 - 그 볼을 닦는 것이 허용되지 않는다(규칙 15.3b(2) 참조).
- 구제가 허용되는 상태에 놓인 것인지 확인하기 위하여 볼을 집어 올린 경우 - 그 볼을 닦는 것이 허용되지 않는다. 다만 플레이어가 규칙에 따라 구제를 받을 수 있는 경우는 예외이다(규칙 16.4 참조).

플레이어가 본 규칙에 따라 볼을 닦는 것이 허용되지 않을 때 자신의 볼을 닦은 경우, 플레이어는 **1벌타**를 받는다. 그 볼을 집어 올렸던 경우, 반드시 리플레이스하여야 한다.

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

## 14.2 리플레이스하기 Replacing Ball on Spot

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

### 14.2a 반드시 원래의 볼을 사용하여야 한다

볼을 리플레이스하는 경우, 반드시 원래의 볼을 사용하여야 한다.

예외 - 다른 볼을 사용할 수 있는 경우:

- 플레이어가 고의로 원래의 볼을 회수할 수 없게 만든 것이 아닌 한, 합리적인 노력으로 원래의 볼을 수 초 이내에 회수할 수 없는 경우
- 원래의 볼이 갈라지거나 금이 간 경우 (규칙 4.2c 참조)
- 중단되었던 플레이가 재개되는 경우 (규칙 5.7d 참조)
- 플레이어의 원래의 볼을 다른 플레이어가 잘못된 볼로 플레이한 경우 (규칙 6.3c(2) 참조)

### 14.2b 반드시 볼을 리플레이스하여야 하는 사람과 리플레이스하여야 하는 방법

(1) 반드시 볼을 리플레이스하여야 하는 사람 - 규칙에 따라 반드시 플레이어의 볼을 리플레이스하여야 하는 사람은:

- 플레이어
- 또는 그 볼을 집어 올렸거나 움직이게 한 사람뿐이다.

리플레이스하는 것이 허용되지 않는 사람이 리플레이스한 볼을 플레이한 경우, 플레이어는 **1벌타**를 받는다.

규칙 25.2h, 25.3c, 25.4a (규칙 14.2b(1)을 장애를 가진 플레이어에게 적용되는 경우, 플레이어가 다른 누군가에게 자신의 볼을 플레이스하거나 리플레이스하도록 일괄 위임하는 것을 허용하는 것으로 수정) 참조

(2) 반드시 볼을 리플레이스하여야 하는 방법 - 그 볼을 리플레이스할 때는 반드시 요구되는 지점에 손으로 내려놓고 그 볼이 그 지점에 그대로 멈추도록 리플레이스하여야 한다.

요구되는 지점에 리플레이스하였지만 잘못된 방법으로 리플레이스한 볼을 플레이한 경우, 플레이어는 **1벌타**를 받는다.

### 14.2c 볼을 리플레이스하는 지점

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

그 볼이 움직일 수 없는 장애물·코스와 분리할 수 없는 물체·코스의 경계물·자라거나 붙어있는 물체의 위나 아래 또는 그것에 기댄 채 정지해있던 경우:

- 그 볼의 '지점'에는 지면으로부터 그 볼의 수직 양 방향이 포함된다.
- 이는 반드시 그러한 물체의 위나 아래 또는 기댄 채 정지해있던 상태 그대로 원래의 지점에 그 볼을 리플레이스하여야 한다는 것을 의미한다.

그 볼을 집어 올리거나 움직인 결과 또는 그 볼을 리플레이스하기 전에 루스임페디먼트가 제거된 경우, 그 루스임페디먼트를 제자리에 가져다 놓을 필요는 없다.

집어 올리거나 움직인 볼을 리플레이스하기 전 루스임페디먼트의 제거에 대한 제한은 규칙 15.1a의 예외 1을 참조한다.

### 14.2d 원래의 라이가 변경된 경우 볼을 리플레이스하여야 할 곳

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

(1) 볼이 모래에 있었던 경우 - 그 볼이, 벙커의 모래든 코스상의 모래든, 모래에 있었던 경우:

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

플레이어가 올바른 장소에서 플레이하였지만, 본 규칙을 위반하여 그 라이를 다시 만들어놓지 않고 플레이한 경우, 플레이어는 **일반 페널티**를 받는다.

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

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

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

예외 - 플레이가 중단되어 볼을 집어 올렸던 동안 변경된 라이에 대해서는 규칙 5.7d를 참조한다.

### 14.2e 리플레이스된 볼이 원래의 지점에 멈춰 있지 않는 경우의 처리 방법

플레이어가 볼을 리플레이스하려고 하지만 그 볼이 원래의 지점에 멈춰 있지 않는 경우, 플레이어는 반드시 두 번째 시도를 하여야 한다.

두 번째 시도에도 그 볼이 원래의 지점에 멈춰 있지 않는 경우, 플레이어는 반드시 그 볼이 멈춰 있을 수 있는 가장 가까운 지점에 그 볼을 리플레이스하여야 한다. 그러나 그 가장 가까운 지점은 원래의 지점이 위치한 곳에 따라 다음과 같은 제한을 받는다:

- 그 지점은 흙에 더 가깝지 않아야 한다.
- 원래의 지점이 일반구역에 있었던 경우 - 가장 가까운 지점 또한 반드시 그 일반구역에 있어야 한다.
- 원래의 지점이 벙커 또는 페널티구역에 있었던 경우 - 가장 가까운 지점 또한 반드시 그 벙커 또는 페널티구역과 동일한 벙커 또는 페널티구역에 있어야 한다.
- 원래의 지점이 퍼팅그린에 있었던 경우 - 가장 가까운 지점은 반드시 그 퍼팅그린 또는 일반구역에 있어야 한다.

규칙 14.2를 위반하여 잘못된 장소에서 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 14.7a에 따라 일반 페널티

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

### 14.3 구제구역에 볼을 드롭하기 Dropping Ball in Relief Area

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

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

#### 14.3a 원래의 볼을 사용할 수도 있고, 다른 볼을 사용할 수도 있다

플레이어는 원래의 볼을 사용할 수도 있고, 다른 볼을 사용할 수도 있다.

이는 플레이어가 본 규칙에 따라 볼을 드롭하거나 플레이스할 때마다 어떤 볼이든 사용할 수 있다는 것을 의미한다.

#### 14.3b 볼은 반드시 올바른 방법으로 드롭하여야 한다

플레이어는 반드시 올바른 방법으로 볼을 드롭하여야 한다. 올바른 방법으로 볼을 드롭한다는 것은 (1), (2), (3)의 모든 요건에 부합되는 다음과 같은 방법으로 볼을 드롭하는 것을 의미한다:

(1) 반드시 플레이어가 볼을 드롭하여야 한다 - 반드시 플레이어가 그 볼을 드롭하여야 한다. 플레이어의 캐디가 드롭해서도 안 되고, 다른 누군가가 드롭해서도 안 된다.

규칙 25.2h, 25.3c, 25.4a (규칙 14.3b(1)을 장애를 가진 플레이어에게 적용하는 경우, 그 플레이어가 다른 누군가에게 자신의 볼을 드롭하도록 일괄 위임하는 것을 허용하는 것으로 수정) 참조

(2) 볼은 반드시 무릎 높이에서 똑바로 드롭하여야 하고, 떨어지면서 플레이어나 장비에 닿지 않아야 한다 - 플레이어는 다음과 같이 볼이 떨어지도록, 반드시 무릎 높이의 위치에서 그 볼을 손에서 놓아야 한다.

- 플레이어가 볼을 던지거나 볼에 스핀을 주거나 볼을 굴리거나 볼이 정지할 곳에 영향을 미칠 수 있는 어떠한 동작도 하지 않고, 그 볼이 똑바로 떨어지도록 하여야 하며,
- 그 볼이 지면에 닿기 전에 플레이어의 신체 또는 장비의 일부라도 맞지 않도록 하여야 한다.

‘무릎 높이’는 플레이어가 똑바로 선 자세에서 지면으로부터 플레이어의 무릎까지의 높이를 의미한다.

규칙 25.6b (규칙 14.3b(2)를 장애를 가진 플레이어에게 적용하는 것에 관한 지침) 참조

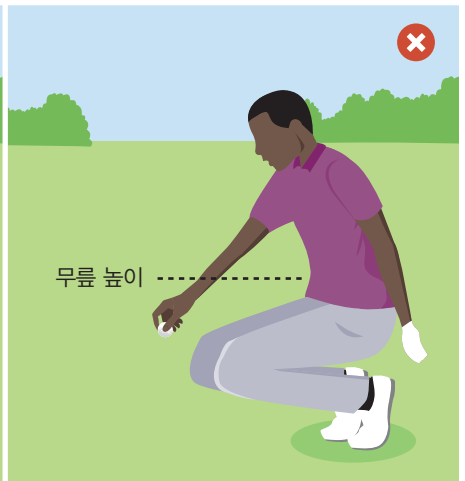
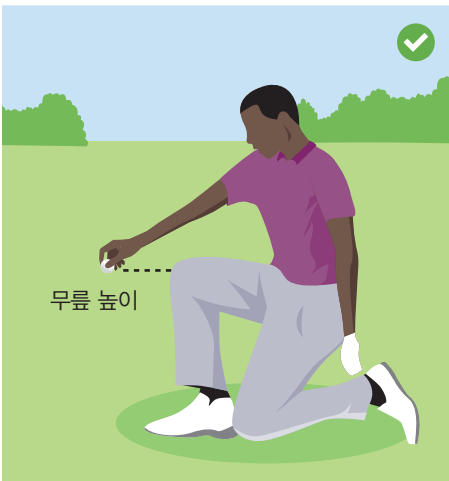


그림 14.3b: 무릎 높이에서 드롭하기

허용되는 경우



허용되지 않는 경우



볼은 반드시 무릎 높이에서 똑바로 드롭하여야 한다. '무릎 높이'는 플레이어가 똑바로 선 자세에서 지면으로부터 플레이어의 무릎까지의 높이를 의미한다. 그러나 볼을 드롭할 때 플레이어가 반드시 똑바로 선 자세를 취하여야 하는 것은 아니다.

(3) **반드시 구제구역(또는 선상)에 볼을 드롭하여야 한다** - 볼은 반드시 구제구역에 드롭하여야 한다. 볼을 드롭하는 경우, 플레이어는 구제구역 안에 서서 드롭할 수도 있고, 구제구역 밖에 서서 드롭할 수도 있다. 그러나 후방선 구제를 받는 경우(규칙 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b, 19.3b 참조), 그 볼은 반드시 그 규칙에 따라 허용되는 선상에 드롭하여야 하며, 그 볼이 드롭된 지점에 따라 구제구역이 결정된다.

(4) **잘못된 방법으로 볼을 드롭한 경우의 처리 방법** - 볼이 (1), (2), (3) 중 한 가지 요건이라도 위반하여 잘못된 방법으로 드롭한 경우:

- 플레이어는 반드시 올바른 방법으로 다시 볼을 드롭하여야 하며, 반드시 올바른 방법으로 볼을 드롭할 때까지 드롭 횟수에는 제한이 없다.
- 볼을 잘못된 방법으로 드롭한 것은 그 볼을 규칙 14.3c(2)에 따라 플레이스하기 전에 요구되는 두 번의 드롭에 포함되지 않는다.

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

- 그곳이 구제구역이었던 경우, 플레이어는 **1벌타**를 받는다(그러나 이것은 규칙 14.7a에서 언급되는 잘못된 장소에서 플레이한 것은 아니다).
- 그러나 그곳이 구제구역 밖이었던 경우 또는 드롭할 것이 요구될 때 플레이스한 후 플레이한 경우(그 볼을 플레이한 곳과 관계없이), 플레이어는 **일반 페널티**를 받는다.

### 14.3c 올바른 방법으로 드롭한 볼은 반드시 구제구역에 정지하여야 한다

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

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

그 볼이 지면에 닿은 후 정지하기 전에 사람(플레이어 자신 포함)이나 장비 또는 그 밖의 외부의 영향을 맞았는지 여부와 관계없이:

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

어떤 경우든, 올바른 방법으로 드롭한 볼이 지면에 닿은 후 정지하기 전에 우연히 사람(플레이어 자신 포함)이나 장비 또는 그 밖의 외부의 영향을 맞은 경우, 누구에게도 페널티가 없다.

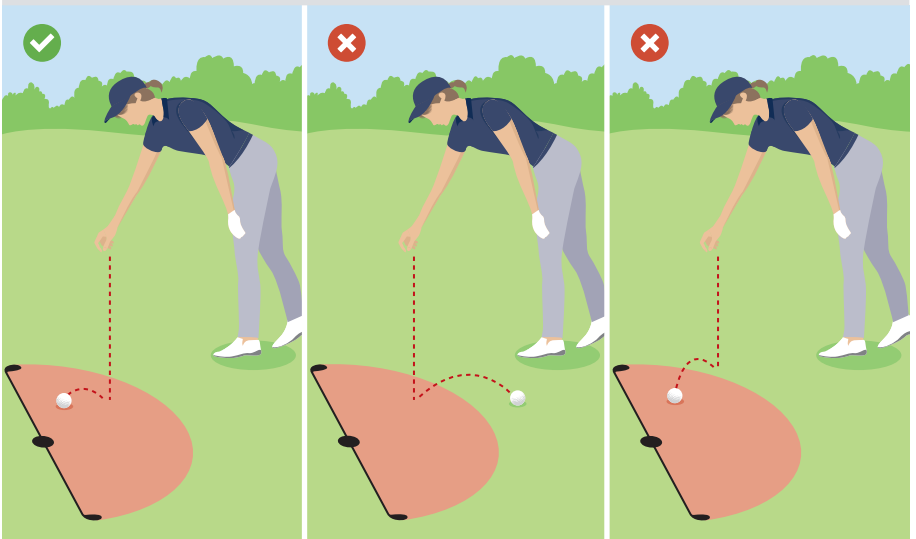
**예외** - 올바른 방법으로 드롭된 볼이 누군가에 의하여 고의로 방향이 바뀌거나 멈춰진 경우: 올바른 방법으로 드롭된 볼이 누군가에 의하여 고의로 방향이 바뀌거나 멈춰진 경우의 처리 방법에 대해서는 규칙 14.3d를 참조한다.

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

두 번째로 드롭한 볼도 구제구역 밖에 정지한 경우, 플레이어는 반드시 규칙 14.2b(2)와 14.2e의 리플레이스 절차를 사용하여 플레이스함으로써 완전한 구제를 받아야 한다.

- 플레이어는 반드시 두 번째로 드롭된 볼이 최초로 지면에 닿은 지점에 볼을 플레이스하여야 한다.
- 플레이스된 볼이 그 지점에 멈춰 있지 않는 경우, 플레이어는 반드시 그 지점에 두 번째로 볼을 플레이스하여야 한다.
- 두 번째로 플레이스된 볼도 그 지점에 멈춰 있지 않는 경우, 플레이어는 반드시 규칙 14.2e의 한도 내에서 볼이 멈춰 있을 수 있는 가장 가까운 지점에 볼을 플레이스하여야 한다. 이렇게 플레이스되는 경우, 그 볼은 그 구제구역 밖에 놓이게 될 수도 있다.

그림 14.3c #1: 볼은 반드시 구제구역 안에 드롭하고 구제구역 안에 정지하여야 한다

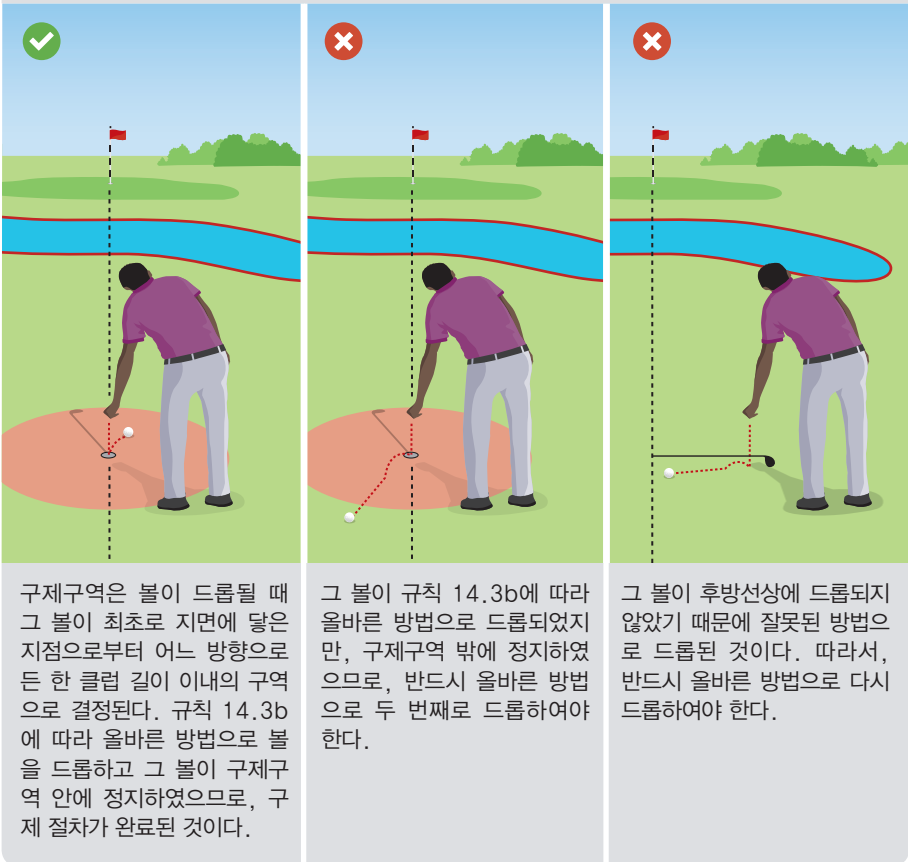


규칙 14.3b에 따라 올바른 방법으로 볼을 드롭하고 그 볼이 구제구역 안에 정지하였으므로, 구제 절차가 완료된 것이다.

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

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

그림 14.3c #2: 후방선 구제를 받는 경우, 볼을 드롭하는 방법



구제구역은 볼이 드롭될 때 그 볼이 최초로 지면에 닿은 지점으로부터 어느 방향으로든 한 클럽 길이 이내의 구역으로 결정된다. 규칙 14.3b에 따라 올바른 방법으로 볼을 드롭하고 그 볼이 구제구역 안에 정지하였으므로, 구제 절차가 완료된 것이다.

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

그 볼이 후방선상에 드롭되지 않았기 때문에 잘못된 방법으로 드롭된 것이다. 따라서, 반드시 올바른 방법으로 다시 드롭하여야 한다.

14.3d 올바른 방법으로 드롭한 볼을 누군가가 고의로 방향을 바꾸거나 멈추게 한 경우의 처리 방법

본 규칙의 목적상, 드롭한 볼을 ‘고의로 방향을 바꾸거나 멈추게 한’ 경우는 다음과 같다:

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

올바른 방법으로 드롭한 볼이 정지하기 전에 누군가가 고의로 방향을 바꾸거나 멈추게 한 경우(구제구역 안에서든 밖에서든):

- 플레이어는 반드시 규칙 14.3b의 절차를 사용하여 볼을 다시 드롭하여야 한다(이는 누군가가 고의로 방향을 바꾸거나 멈추게 한 볼을 드롭하였던 것은 규칙 14.3c(2)에 따라 플레이스하기 전에 요구되는 두 번의 드롭에 포함되지 않는다는 것을 의미한다).
- 어떤 플레이어나 그 플레이어의 캐디가 고의로 방향을 바꾸거나 멈추게 한 경우, 그 플레이어는 **일반 페널티**를 받는다.

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

- 어떤 플레이어에게도 페널티는 없으며,
- 그 볼은 구제구역 밖에 정지한 것으로 간주되고, 그 볼을 드롭하였던 것은 규칙 14.3c(2)에 따라 플레이스하기 전에 요구되는 두 번의 드롭에 포함된다.

**규칙 14.3을 위반하여 잘못된 장소에서 플레이하거나, 볼을 드롭하여야 할 때 플레이스하고 플레이한 것에 대한 페널티: 14.7a에 따라 일반 페널티**

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

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

플레이어의 인플레이 상태의 볼이 코스에서 집어 올려지거나 분실되거나 아웃오브바운즈에 있는 경우, 그 볼은 더 이상 인플레이 상태가 아니다.

플레이어가 다시 인플레이 상태의 볼을 갖는 것은 다음과 같은 경우뿐이다:

- 플레이어가 티잉구역에서 원래의 볼이나 다른 볼을 플레이한 경우
- 플레이어가 원래의 볼이나 다른 볼을 인플레이 상태가 되도록 하려는 의도를 가지고 그 볼을 코스상에 리플레이스하거나 드롭하거나 플레이스한 경우

인플레이 상태가 되도록 하려는 의도를 가지고 어떤 식으로든 볼을 코스에 되돌려놓은 경우, 그 볼은 인플레이 상태의 볼이다. 다음과 같은 경우라도, 그 볼은 인플레이 상태의 볼이다:

- 규칙에 따라 허용되지 않을 때, 원래의 볼을 교체하여 되돌려놓은 경우
- (1) 잘못된 장소에서 또는 (2) 잘못된 방법으로 또는 (3) 적용되지 않는 절차를 사용하여, 볼을 리플레이스하거나 드롭하거나 플레이스하여 되돌려놓은 경우

리플레이스한 볼의 지점을 마크하는 볼마커를 제거하지 않았더라도, 그 볼은 인플레이 상태이다.

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

**14.5a 볼을 플레이하기 전에 그 잘못을 바로잡을 수 있다**

플레이어가 규칙에 따라 허용되지 않을 때 원래의 볼을 다른 볼로 교체한 경우 또는 플레이어의 인플레이 상태의 볼을 (1) 잘못된 방법으로 또는 (2) 잘못된 장소에 또는 (3) 적용되지 않는 절차에 따라 리플레이스하거나 드롭하거나 플레이스한 경우:

- 플레이어는 페널티 없이 그 잘못을 바로잡을 수 있다.
- 그러나 그 잘못을 바로잡는 것은 그 볼을 플레이하기 전에만 허용된다.

**14.5b 구제를 받는 과정에서 한 잘못을 바로잡을 때 다른 구제규칙이나 다른 구제방법으로 바꿀 수 있는 경우**

구제를 받는 과정에서 한 잘못을 바로잡는 경우, 플레이어가 반드시 원래 사용한 것과 동일한 규칙과 구제방법을 사용하여 하는지 또는 다른 규칙이나 다른 구제방법을 사용할 수 있는지 여부는 그 잘못의 내용에 따라 결정된다:

**(1) 적용되는 규칙에 따라 올바른 장소에 드롭하거나 플레이스하여 볼을 인플레이하였지만, 규칙에서 그 볼을 다시 드롭하거나 플레이스할 것을 요구하는 경우**

- 플레이어는 반드시 처음에 적용하였던 규칙과 동일한 규칙과 그 규칙에 따른 동일한 구제방법을 사용하여 구제를 받고, 그 잘못을 바로잡아야 한다.
- 예를 들면, 플레이어가 언플레이어볼볼 구제를 받을 때 측면 구제방법(규칙 19.2c)을 사용하여 그 볼을 올바른 구제구역에 드롭하였지만 (1) 잘못된 방법(규칙 14.3b 참조)으로 드롭하였거나 (2) 그 볼이 구제구역(규칙 14.3c 참조) 밖에 정지한 경우, 플레이어는 반드시 규칙 19.2에 따라 그리고 동일한 구제방법(규칙 19.2c의 측면 구제방법)을 사용하여 구제를 받고, 그 잘못을 바로잡아야 한다.

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

- 플레이어는 반드시 처음에 적용하였던 규칙과 동일한 규칙에 따라야 하지만, 그 규칙에 따른 구제방법이라면 어떤 구제방법이든 자신의 상황에 적용되는 구제방법을 사용하여 구제를 받고, 그 잘못을 바로잡을 수 있다.
- 예를 들면, 플레이어가 언플레이어볼볼 구제를 받을 때 측면 구제방법(규칙 19.2c)을 사용하였는데 그 볼을 요구되는 구제구역 밖에 잘못 드롭한 경우, 플레이어는 반드시 규칙 19.2에 따라야 하지만, 그 규칙에 따른 구제방법이라면 어떤 구제방법이든 사용하여 구제를 받고, 그 잘못을 바로잡아야 한다.

**(3) 적용되지 않는 규칙에 따라 볼을 인플레이한 경우**

- 플레이어는 자신의 상황에 적용되는 규칙이라면 어떤 규칙이든 사용하여 구제를 받고, 그 잘못을 바로잡을 수 있다.

- 예를 들면, 플레이어가 페널티구역에 있는 자신의 볼에 대하여 언플레이어블볼 구제(규칙 19.1에서 허용되지 않는 구제)라는 잘못된 구제를 받은 경우, 플레이어는 반드시 규칙 9.4에 따라 그 볼을 리플레이스하거나(그 볼을 집어 올렸던 경우) 규칙 17에 따른 페널티 구제를 받고, 그 규칙에 따른 구제방법이라면 어떤 구제방법이든 자신의 상황에 적용되는 구제방법을 사용하여 구제를 받고, 그 잘못을 바로 잡아야 한다.

### 14.5c 원래의 볼과 관련된 잘못 이후의 행동에 대한 페널티는 없다

플레이어가 규칙 14.5a에 따라 잘못을 바로잡는 경우, 그 잘못 이후의 행동에 대한 모든 페널티와 원래의 볼에만 관련된 모든 페널티(예-우연히 그 볼을 움직이게 한 것에 대한 페널티(규칙 9.4b 참조) 또는 원래의 볼의 스트로크에 영향을 미치는 상태를 개선한 것에 대한 페널티(규칙 8.1a 참조)는 타수에 포함되지 않는다.

그러나 그 행동이 잘못을 바로잡기 위하여 인플레이한 볼에 대해서도 페널티가 있는 행동인 경우(예-그 행동이 인플레이 상태가 된 볼의 스트로크에 영향을 미치는 상태를 개선한 경우), 그 페널티는 인플레이 상태가 된 볼에 적용된다.

예외 - 드롭된 볼의 방향을 고의로 바꾸거나 멈추게 한 것에 대한 페널티: 스트로크플레이에서, 플레이어가 자신의 드롭된 볼의 방향을 고의로 바꾸거나 그 볼을 멈추게 한 것에 대하여 규칙 14.3d에 따라 **일반 페널티**를 받는 경우, 규칙 14.3b의 절차를 사용하여 볼을 다시 드롭하더라도, 플레이어는 여전히 그 페널티를 받는다.

## 14.6 직전의 스트로크를 한 곳에서 다음 스트로크를 하는 경우

Making Next Stroke from Where Previous Stroke Made

본 규칙은 플레이어가 직전의 스트로크를 한 곳에서 다음 스트로크를 할 것을 규칙에서 요구하거나 허용하는 모든 경우에 적용된다(예-스트로크와 거리 구제를 받는 경우 또는 스트로크가 취소되거나 다른 이유로 타수에 포함되지 않아서 다시 플레이하는 경우).

- 플레이어가 반드시 볼을 인플레이하여야 하는 방법은 직전의 스트로크를 한 코스의 구역에 따라 결정된다.
- 이와 같은 모든 상황에서, 플레이어는 원래의 볼을 사용할 수도 있고, 다른 볼을 사용할 수도 있다.

### 14.6a 티잉구역에서 직전의 스트로크를 한 경우

규칙 6.2b에 따라, 티잉구역 안에서 원래의 볼이나 다른 볼을 플레이하여야 하며, 티를 사용할 수도 있다.

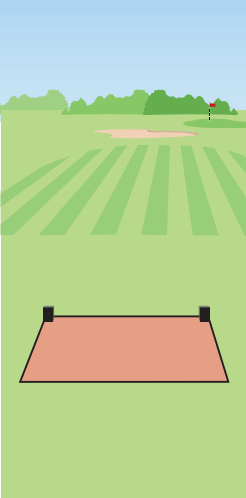
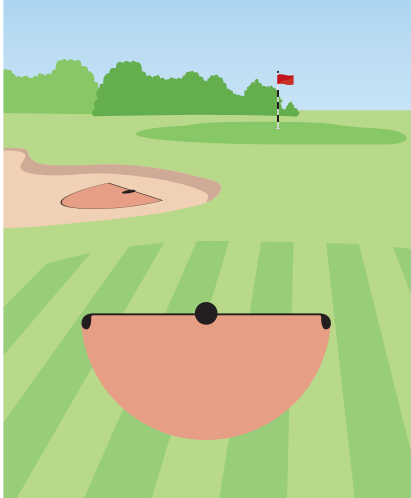
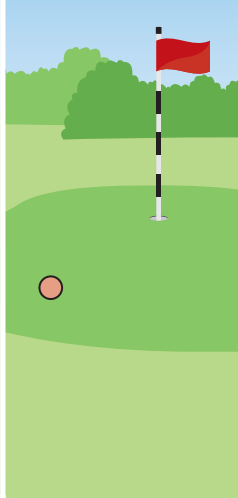
### 14.6b 일반구역 · 페널티구역 · 벙커에서 직전의 스트로크를 한 경우

반드시 다음의 조건을 모두 충족시키는 구제구역에 원래의 볼이나 다른 볼을 드롭하여야 한다(규칙 14.3 참조):

- 기준점: 직전의 **스트로크**를 한 지점(그 지점을 알 수 없는 경우에는 반드시 추정하여 야 한다.)
- **구제구역의 크기**: 기준점으로부터 한 클럽 길이 이내의 구역
- **구제구역의 위치 제한**:
  - » 구제구역은 반드시 기준점과 동일한 코스의 구역에 있어야 하며
  - » 기준점보다 **홀에 더 가깝지** 않아야 한다.

**그림 14.6: 직전의 스트로크를 한 곳에서 다음 스트로크를 하는 경우**

직전의 스트로크를 한 곳에서 다음 스트로크를 할 것을 규칙에서 요구하거나 허용하는 경우, 플레이어가 반드시 볼을 인플레이하여야 하는 방법은 직전의 스트로크를 한 코스의 구역에 따라 결정된다.

티잉구역	일반구역 · 벙커 · 페널티구역	퍼팅그린
		
<p>티잉구역에서 직전의 스트로크를 한 경우, 반드시 티잉구역 안에서 볼을 플레이하여야 한다.</p>	<p>일반구역 · 벙커 · 페널티구역에서 직전의 스트로크를 한 경우, 기준점은 그 직전의 스트로크를 한 지점이다. 볼은 그 기준점과 동일한 코스의 구역에 있고 그 기준점으로부터 한 클럽 길이 이내에 있으면서 그 기준점보다 홀에 더 가깝지 않은 지점에 드롭한다.</p>	<p>퍼팅그린에서 직전의 스트로크를 한 경우, 그 직전의 스트로크를 한 지점에 볼을 플레이시킨다.</p>



### 14.6c 퍼팅그린에서 직전의 스트로크를 한 경우

규칙 14.2b(2)와 14.2e의 리플레이스 절차를 사용하여, 반드시 직전의 스트로크를 한 지점에 원래의 볼이나 다른 볼을 플레이스하여야 한다(그 지점을 알 수 없는 경우에는 반드시 추정하여야 한다)(규칙 14.2 참조)

**규칙 14.6을 위반하여 잘못된 장소에서 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 14.7a에 따라 일반 페널티**

## 14.7 잘못된 장소에서 플레이한 경우 Playing from Wrong Place

### 14.7a 반드시 볼을 플레이하여야 하는 장소

홀을 시작한 후:

- 플레이어는 반드시 자신의 볼이 정지한 곳에서 각 스트로크를 하여야 한다. 다만 규칙에서 플레이어가 다른 장소에서 플레이할 것을 요구하거나 허용하는 경우는 예외다(규칙 9.1 참조).
- 플레이어는 잘못된 장소에서 자신의 인플레이 상태의 볼을 플레이해서는 안 된다.

**규칙 14.7a를 위반하여 잘못된 장소에서 플레이한 것에 대한 페널티: 일반 페널티**

### 14.7b 스트로크플레이에서 잘못된 장소에서 플레이한 후 홀을 끝내는 방법

(1) 플레이어는 잘못된 장소에서 플레이한 볼로 홀을 끝낼 것인지 또는 올바른 장소에서 플레이하여 그 잘못을 바로잡을 것인지 반드시 결정하여야 한다 - 플레이어가 그다음에 할 것은 중대한 위반이 있었는지 여부-즉, 잘못된 장소에서 플레이하여 상당한 이익을 얻었을 수 있었는지-에 따라 결정된다.

- **중대한 위반이 없었던 경우** - 플레이어는 그 잘못을 바로잡을 것이 아니라 반드시 그 잘못된 장소에서 플레이한 볼로 그 홀을 끝내야 한다.
- **중대한 위반이 있었던 경우**
  - » 플레이어는 반드시 규칙에 따라 올바른 장소에서 플레이한 볼로 그 홀을 끝내서 그 잘못을 바로잡아야 한다.
  - » 플레이어가 다른 홀을 시작하기 위한 스트로크를 하기 전에 그 잘못을 바로잡지 않은 경우 또는 그 홀이 그 라운드의 마지막 홀인 경우에는 스코어카드를 제출하기 전에 그 잘못을 바로잡지 않은 경우, 플레이어는 **실격**이 된다.
- 그 위반이 중대한 것인지 여부가 불확실한 경우의 처리 방법 - 플레이어는 잘못된 장소에서 플레이한 볼과 규칙에 따라 올바른 장소에서 플레이한 두 번째 볼을 모두 플레이하여 그 홀을 끝내야 한다.

(2) 두 개의 볼을 플레이한 경우, 플레이어는 반드시 위원회에 보고하여야 한다 - 플레이어가 잘못된 장소에서 플레이한 것이 중대한 위반이었지 여부를 확실하게 알지 못해서 그 잘못을 바로잡으려고 두 번째 볼을 플레이하기로 결정한 경우,

- 스코어카드를 제출하기 전에, 플레이어는 반드시 위원회에 그 사실을 보고하여야 한다.
- 플레이어가 두 번째 볼을 플레이하기로 결정하고 나서 그 두 개의 볼로 그 홀을 끝 내지는 않기로 한 경우뿐만 아니라, 그 두 개의 볼로 낸 스코어가 같다고 확신하는 경우에도 플레이어는 반드시 위원회에 그 사실을 보고하여야 한다.

그 사실을 위원회에 보고하지 않은 경우, 플레이어는 **실격**이 된다.

(3) 플레이어가 두 개의 볼을 플레이한 경우, 플레이어의 홀 스코어는 위원회가 결정한다 - 그 홀의 플레이어의 스코어는 위원회가 잘못된 장소에서 플레이할 때 중대한 위반이 있었다고 판단하는지 여부에 따라 결정된다.

• 중대한 위반이 없었던 경우

- » 잘못된 장소에서 플레이한 볼로 낸 스코어가 유효하고, 플레이어는 규칙 14.7a에 따라 **일반 페널티**를 받는다(즉, 그 볼로 낸 스코어에 **2벌타**가 추가된다는 것을 의미한다).
- » 다른 볼로 플레이한 모든 타수(그 다른 볼을 플레이한 모든 스트로크와 그 볼을 플레이할 때 부과된 모든 벌타)는 타수에 포함되지 않는다.

• 중대한 위반이 있었던 경우

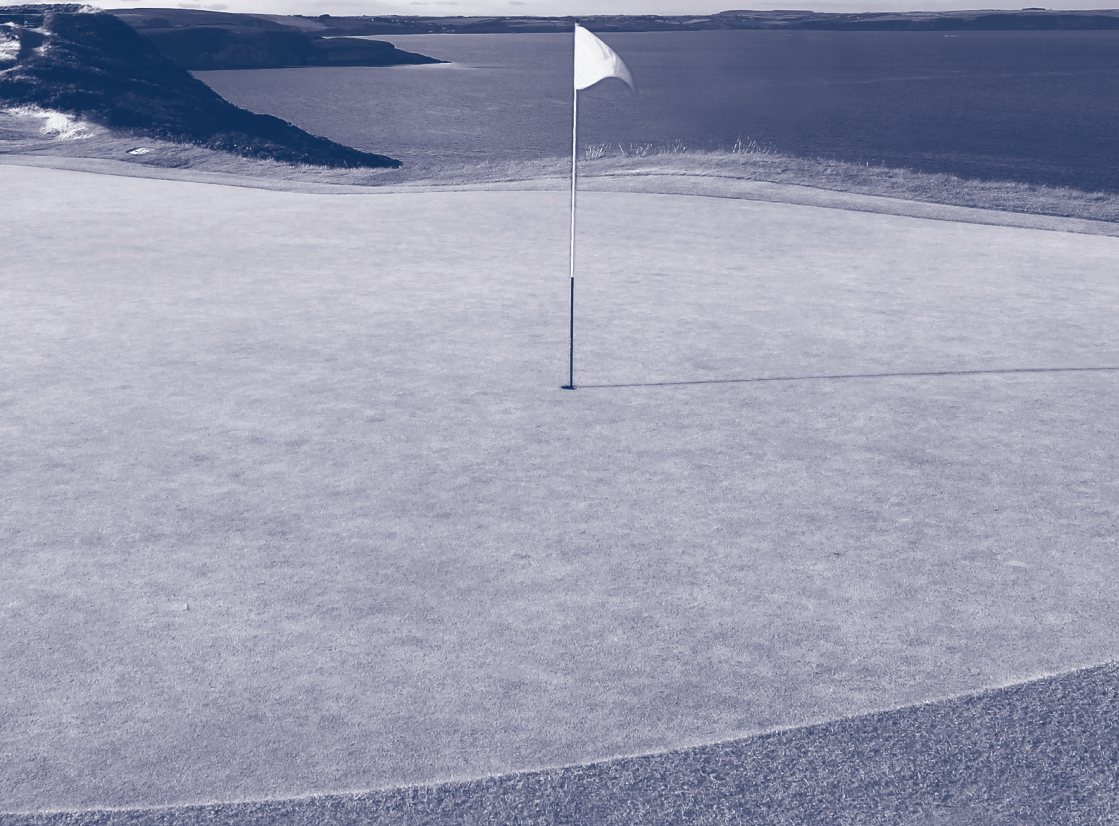
- » 잘못된 장소에서 플레이한 잘못을 바로잡기 위하여 플레이한 두 번째 볼로 낸 스코어가 유효하고, 플레이어는 규칙 14.7a에 따라 **일반 페널티**를 받는다(즉, 그 볼로 낸 스코어에 **2벌타**가 추가된다는 것을 의미한다).
- » 잘못된 장소에서 원래의 볼을 플레이한 스트로크와 그 후 그 볼로 플레이한 모든 타수(원래의 볼을 플레이한 모든 스트로크와 그 볼을 플레이할 때 부과된 모든 벌타)는 타수에 포함되지 않는다.
- » 그 잘못을 바로잡기 위하여 플레이한 볼도 잘못된 장소에서 플레이한 경우,
  - 중대한 위반이 아니었다고 위원회가 판단한 경우, 플레이어는 규칙 14.7a에 따라 **일반 페널티(2벌타)**를 받으므로, 그 볼로 낸 스코어에 **총 4벌타**가 추가된다(원래의 볼을 잘못된 장소에서 플레이한 것에 대한 2벌타와 다른 볼을 잘못된 장소에서 플레이한 것에 대한 2벌타).
  - 중대한 위반이었다고 위원회가 판단하는 경우, 플레이어는 **실격**이 된다.

VI

# 페널티 없는 구제

Free Relief

규칙 15-16



규칙  
**15**

**루스임페디먼트 · 움직일 수 있는 장애물(플레이에 도움이 되거나 방해가 되는 볼 또는 볼마커 포함)로부터의 구제**

Relief from Loose Impediments and Movable Obstructions(including Ball or Ball-marker Helping or Interfering with Play)

**규칙의 목적 :**

규칙 15는 언제 그리고 어떻게 플레이어가 루스임페디먼트와 움직일 수 있는 장애물로부터 페널티 없는 구제를 받을 수 있는가에 관한 규칙이다.

- 이런 움직일 수 있는 자연물과 인공물은 코스를 플레이하는 도전의 일부로 간주되지 않으며, 그런 것들이 플레이에 방해가 되는 경우에는 원칙적으로 그것들을 제거하는 것이 허용된다.
- 그러나 퍼팅그린 밖에서 볼 가까이 있는 루스임페디먼트를 치우는 과정에서 자신의 볼을 움직이게 하면 페널티를 받게 되므로, 플레이어는 각별한 주의를 기울여야 한다.

**15.1 루스임페디먼트 Loose Impediments**

**15.1a 루스임페디먼트 제거**

페널티 없이, 플레이어는 코스 안팎 어디에서나 그리고 어떤 식으로든 그 루스임페디먼트를 제거할 수 있다(예-손 · 발 · 클럽 또는 그 밖의 장비를 사용하여 또는 다른 사람의 도움을 받아서 또는 루스임페디먼트의 일부를 부러뜨려서).

그러나 다음과 같은 두 가지 경우는 예외이다:

**예외 1** - 반드시 볼을 리플레이스하여야 할 곳에 있는 루스임페디먼트를 제거한 경우: 퍼팅그린 이외의 곳에서 집어 올리거나 움직인 볼을 리플레이스하기 전에:

- 그 볼을 집어 올리거나 움직이기 전에 제거하였다면 그 볼을 움직이게 하였을 가능성이 큰 루스임페디먼트를 플레이어가 고의로 제거해서는 안 된다.
- 그 루스임페디먼트를 제거한 경우, 플레이어는 **1벌타**를 받는다. 그러나 그 제거된 루스임페디먼트를 제자리에 가져다 놓을 필요는 없다.

본 예외는 라운드 동안과 규칙 5.7a에 따라 플레이가 중단된 동안에 모두 적용된다. 그러나 그 볼을 집어 올리거나 움직이기 전에는 거기에 있지 않았던 루스임페디먼트나, 볼의 지점을 마크하거나 볼을 집어 올리거나 리플레이스하거나 볼을 움직이게 하다가 제거된 루스임페디먼트에는 본 예외가 적용되지 않는다.

**예외 2** - 움직이고 있는 볼에 영향을 미치기 위하여 고의로 루스임페디먼트를 제거하는 것에 대한 제한(규칙 11.3 참조).

### 15.1b 루스임페디먼트를 제거할 때 움직인 볼

플레이어가 루스임페디먼트를 제거하여 그 볼을 움직이게 한 경우:

- 그 볼은 반드시 원래의 지점에 리플레이스하여야 한다(그 지점을 알 수 없는 경우에는 반드시 추정하여야 한다)(규칙 14.2 참조).
- 그 움직인 볼이 퍼팅그린(규칙 13.1d 참조)이나 티잉구역(규칙 6.2b(6) 참조) 이외의 곳에 정지해있었던 경우, 플레이어는 규칙 9.4b에 따라 **1벌타**를 받는다. 다만 규칙 7.4가 적용되는 경우(볼을 찾는 과정에서 볼을 움직인 경우) 또는 규칙 9.4b의 예외가 적용되는 경우는 예외이다.

**규칙 15.1을 위반하여 잘못된 장소에서 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 14.7a에 따라 일반 페널티**

### 15.2 움직일 수 있는 장애물 Movable Obstructions

본 규칙은 움직일 수 있는 장애물의 정의에 부합되는 인공물로부터 허용되는 페널티 없는 구제에 관한 규칙이다.

움직일 수 없는 장애물(규칙 16.1에 따라, 다른 유형의 페널티 없는 구제가 허용됨) · 코스 경계물 · 코스와 분리할 수 없는 물체(페널티 없는 구제가 허용되지 않음)로부터의 구제는 본 규칙에 따라 허용되는 것이 아니다.

#### 15.2a 움직일 수 있는 장애물로부터의 구제

(1) 움직일 수 있는 장애물의 제거 - 페널티 없이, 플레이어는 코스 안팎 어디에서든 어떤 식으로든, 움직일 수 있는 장애물을 제거할 수 있다.

그러나 다음과 같은 두 가지 경우는 예외이다.

예외 1 - 티잉구역에서 볼을 플레이할 경우, 티잉구역의 티마커들을 움직여서는 안 된다 (규칙 6.2b(4)와 8.1a(1) 참조).

예외 2 - 움직이고 있는 볼에 영향을 미치기 위하여 움직일 수 있는 장애물을 고의로 제거하는 것에 대한 제한(규칙 11.3 참조).

플레이어가 움직일 수 있는 장애물을 제거하다가 플레이어의 볼을 움직인 경우:

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

(2) 볼이 퍼팅그린 이외의 코스상에 있는 움직일 수 있는 장애물의 안이나 위에 있는 경우의 구제 - 플레이어는 그 볼을 집어 올리고 움직일 수 있는 장애물을 제거한 후 다음의 조건을 모두 충족시키는 구제구역에 원래의 볼이나 다른 볼을 드롭하여 페널티 없는 구제를 받을 수 있다(규칙 14.3 참조).

- 기준점: 볼이 움직일 수 있는 장애물의 안이나 위에 정지한 지점의 바로 아래로 추정되는 지점
- 구제구역의 크기: 기준점으로부터 한 클럽 길이 이내의 구역
- 구제구역의 위치 제한:
  - » 구제구역은 반드시 기준점과 동일한 코스의 구역에 있어야 하며,
  - » 기준점보다 홀에 더 가깝지 않아야 한다.

그림 15.2a #1: 움직일 수 있는 장애물을 제거할 때 볼이 움직인 경우  
(볼이 장애물의 안이나 위에 있는 경우는 제외)

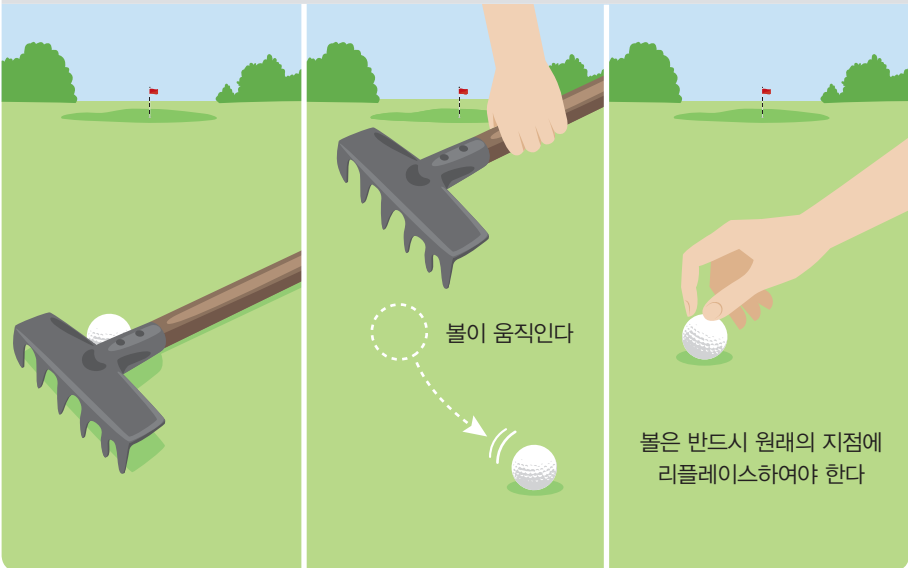
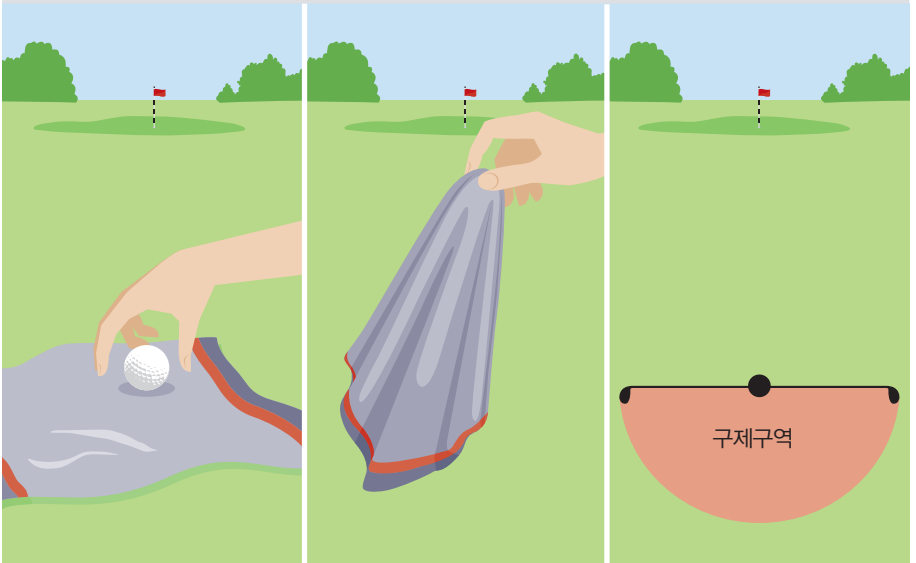


그림 15.2a #2: 볼이 움직일 수 있는 장애물의 안이나 위에 있는 경우



- 코스 어디에서든 볼이 움직일 수 있는 장애물(예-수건)의 안이나 위에 있는 경우, 그 볼을 집어 올리고 그 움직일 수 있는 장애물을 제거한 후 그 볼이나 다른 볼을 드롭하여(퍼팅그린에서는 플레이스하여) 페널티 없는 구제를 받을 수 있다.
- 구제를 받기 위한 기준점은 그 볼이 그 움직일 수 있는 장애물의 안이나 위에 정지한 지점의 바로 아래로 추정되는 지점이다.
- 구제구역은 반드시 기준점과 동일한 코스의 구역에 있고 그 기준점으로부터 한 클럽 길이 이내 안에 있으면서 그 기준점보다 홀에 더 가깝지 않은 구역이어야 한다.

(3) 볼이 퍼팅그린에 있는 움직일 수 있는 장애물의 안이나 위에 있는 경우의 구제 - 플레이어는 다음과 같이 페널티 없는 구제를 받을 수 있다:

- 그 볼을 집어 올린 후 그 움직일 수 있는 장애물을 제거하고.
- 규칙 14.2b(2)와 14.2e의 리플레이스 절차를 사용하여, 그 볼이 움직일 수 있는 장애물의 안이나 위에 정지한 지점의 바로 아래로 추정되는 지점에 원래의 볼이나 다른 볼을 플레이스한다.

### 15.2b 움직일 수 있는 장애물의 안이나 위에 있는 볼이 발견되지 않은 경우의 구제

플레이어의 볼이 발견되지는 않았지만 코스상에 있는 움직일 수 있는 장애물의 안이나 위에 정지한 것을 알고 있거나 사실상 확실한 경우, 플레이어는 스트로크와 거리 구제를 받는 대신 다음과 같은 구제방법을 사용할 수 있다:

- 플레이어는 그 볼이 코스상에 있는 움직일 수 있는 장애물의 경계를 마지막으로 통과한 것으로 추정되는 지점의 바로 아래 지점을 기준점으로 사용하여, 규칙 15.2a(2) 또는 15.2a(3)에 따른 페널티 없는 구제를 받을 수 있다.
- 플레이어가 이와 같은 방법으로 구제를 받기 위하여 다른 볼을 인플레이한 경우:
  - » 원래의 볼은 더 이상 인플레이 상태가 아니므로, 그 볼을 플레이해서는 안 된다.
  - » 볼 찾기에 허용되는 시간(3분)이 종료되기 전에 원래의 볼이 코스에서 발견되더라도, 그 볼은 더 이상 인플레이 상태가 아니므로, 그 볼을 플레이해서는 안 된다(규칙 6.3b 참조).

그러나 그 볼이 움직일 수 있는 장애물 안이나 위에 정지한 것을 알고 있거나 사실상 확실한 상황이 아닌데 그 볼이 분실된 경우, 플레이어는 반드시 규칙 18.2에 따라 스트로크와 거리 구제를 받아야 한다.

**규칙 15.2를 위반하여 잘못된 장소에서 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 14.7a에 따라 일반 페널티**

### 15.3 플레이에 도움이 되거나 방해가 되는 볼 · 볼마커

Ball or Ball-Marker Helping or Interfering with Play

#### 15.3a 퍼팅그린에 있는 볼이 플레이에 도움이 되는 경우

규칙 15.3a는 퍼팅그린에 정지한 볼에만 적용되며, 퍼팅그린 이외의 코스에 정지한 볼에는 적용되지 않는다.

플레이어가 퍼팅그린에 있는 볼이 누군가의 플레이에 도움이 될 수도 있다고 합리적으로 확신하는 경우(예-홀 가까이에서 백스톱 역할을 할 가능성이 있는 경우):

- 그 볼이 자신의 볼인 경우, 플레이어는 규칙 13.1b에 따라 그 볼의 지점을 마크하고 그 볼을 집어 올릴 수 있다. 그 볼이 다른 플레이어의 볼인 경우, 그 다른 플레이어에게 그 지점을 마크하고 그 볼을 집어 올릴 것을 요구할 수 있다(규칙 14.1 참조).
- 그 집어 올린 볼은 반드시 원래의 지점에 리플레이스하여야 한다(규칙 14.2 참조).

스트로크플레이에 한하여:

- 볼을 집어 올릴 것을 요구받은 플레이어는 그 볼을 집어 올리는 대신 그 다른 플레이어보다 먼저 플레이를 할 수도 있다.
- 둘 이상의 플레이어들이 자신들 중 누군가에게 도움을 주기 위하여 볼을 그 자리에 그대로 두고 플레이하기로 합의한 후 그 누군가가 그 도움이 되는 볼을 그 자리에 그대로 둔 채 스트로크를 한 경우, 그렇게 합의한 플레이어들은 각각 **일반 페널티(2벌타)**를 받는다.

**위원회 절차, 섹션 5J ('백스토폰' 방지에 유용한 모범사례에 대한 지침) 참조**



### 15.3b 코스상에 있는 볼이 플레이에 방해가 되는 경우

(1) 다른 플레이어의 볼로 인한 방해의 의미 - 본 규칙에 따른 방해는 다음과 같은 경우에 존재한다:

- 다른 플레이어의 정지한 볼이 플레이어의 의도된 스탠스 구역이나 의도된 스윙 구역에 방해가 될 수도 있는 경우
- 다른 플레이어의 정지한 볼이 플레이어의 플레이 선상 또는 그 선 가까이에 있기 때문에, 플레이어의 의도대로 **스트로크**를 하면, 플레이어의 움직이는 볼이 그 볼을 맞힐 수 있는 합리적인 기회가 있는 경우
- 다른 플레이어의 정지한 볼이 플레이어가 **스트로크**할 때 집중하는 데 방해가 될 정도로 가까이 있는 경우

(2) 방해가 되는 볼로부터 구제가 허용되는 경우 - 플레이어가 코스상에 있는 다른 플레이어의 볼이 자신의 플레이에 방해가 될 수도 있다고 합리적으로 확신하는 경우:

- 플레이어는 다른 플레이어에게 그 지점을 **마크**하고 볼을 집어 올려달라고 요구할 수 있다(규칙 14.1 참조). 이 경우, 그 볼을 닦아서는 안 되며(규칙 13.1b에 따라 퍼팅그린에서 볼을 집어 올린 경우는 예외), 그 볼은 반드시 원래의 지점에 리플레이스하여야 한다(규칙 14.2 참조).
- 다른 플레이어가 그 볼을 집어 올리기 전에 그 지점을 **마크**하지 않았거나 집어 올린 볼을 닦는 것이 허용되지 않는데 닦은 경우, 그 다른 플레이어는 **1벌타**를 받는다.
- **스트로크**플레이에 한하여, 본 규칙에 따라 볼을 집어 올릴 것을 요구받은 플레이어는 그 볼을 집어 올리는 대신 먼저 플레이할 수 있다.

플레이어가 자신의 볼이 다른 플레이어의 플레이에 방해가 될 수도 있다는 플레이어 혼자만의 확신으로 자신의 볼을 집어 올리는 것은 본 규칙에 따라 허용되지 않는다.

다른 플레이어가 플레이어의 볼을 집어 올릴 것을 요구하지도 않았는데 플레이어가 자신의 볼을 집어 올린 경우, 플레이어는 **1벌타**를 받는다(규칙 13.1b에 따라 퍼팅그린에서 볼을 집어 올린 경우는 예외).

### 15.3c 볼마커가 플레이에 도움이 되거나 방해가 되는 경우

볼마커가 플레이에 도움이 되거나 방해가 될 수도 있는 경우, 플레이어는 다음과 같이 할 수 있다:

- 그것이 자신의 볼마커인 경우, 그 볼마커를 옮겨놓을 수 있다.
- 그것이 다른 플레이어의 볼마커인 경우, 그 다른 플레이어에게 그것을 옮겨달라고 요구할 수 있다. 이는 규칙 15.3a와 규칙 15.3b에 따라 플레이어가 다른 플레이어에게 볼을 집어 올릴 것을 요구할 수 있는 것과 같다.

그 볼마커는 반드시 그 원래의 지점으로부터 측정된 새로운 지점으로 옮겨주어야 한다 (예-클럽 헤드 길이의 한두 배 정도 떨어진 지점).

그 볼마커를 원래의 지점에 되돌려놓는 경우, 플레이어는 그 볼마커를 새로운 지점으로 옮겨놓을 때 사용한 순서를 거꾸로 밟아서 옮겨놓았던 거리만큼 되돌려놓아야 한다.

즉, 플레이어가 플레이에 방해가 되는 볼을 그 볼로부터 일정한 거리를 측정하여 옮겨놓았던 경우와 동일한 과정을 적용하여야 한다.

**규칙 15.3의 위반에 대한 페널티: 일반 페널티**

이 페널티는 다음과 같은 경우에도 적용된다:

- 다른 플레이어가 (1) 본 규칙에 따라 플레이에 도움이 되는 볼이나 볼마커를 집어 올리거나 옮겨놓으려고 하였거나 (2) 누군가에게 그렇게 해달라고 요구한 것을 플레이어가 인지하였지만, 그 다른 플레이어나 누군가가 그렇게 하는 것을 기다리지 않고 그대로 스트로크를 한 경우
- 플레이어가 자신의 볼이나 볼마커를 집어 올리거나 옮겨달라는 요구를 받고도 그 요구를 거절하여, 다른 플레이어가 자신의 플레이에 도움이 되거나 방해가 될 수도 있는 상황에서 그대로 스트로크를 하게 된 경우

**규칙 15.3을 위반하여 잘못된 장소에서 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 14.7a에 따라 일반 페널티**

**규칙  
16**

**비정상적인 코스상태(움직일 수 없는 장애물 포함) · 위험한 동물이 있는 상태 · 박힌 볼로부터의 구제**

Relief from Abnormal Course Conditions(Including Immovable Obstructions), Dangerous Animal Condition, Embedded Ball

**규칙의 목적 :**

규칙 16은 비정상적인 코스상태나 위험한 동물이 있는 상태로 인한 방해가 있을 때, 언제 그리고 어떻게 플레이어가 다른 장소에서 플레이하여 페널티 없는 구제를 받을 수 있는가에 관한 규칙이다.

- 이런 상태들은 플레이어가 코스를 플레이하는 도전의 일부로 간주되지 않으며, 페널티구역 이외의 곳에서는 일반적으로 페널티 없는 구제가 허용된다.
- 원칙적으로 플레이어는 가장 가까운 완전한 구제지점을 기준으로 하는 구제구역에 볼을 드롭하여 구제를 받는다.

또한 본 규칙에서는 일반구역에서 플레이어의 볼이 그 볼 자체의 피치마크에 박힌 경우에 허용되는 페널티 없는 구제를 다루고 있다.

**16.1 비정상적인 코스상태(움직일 수 없는 장애물 포함)**

Abnormal Course Conditions(Including Immovable Obstructions)

본 규칙은 동물이 만든 구멍 · 수리지 · 움직일 수 없는 장애물 · 일시적으로 고인 물로 인한 방해로부터 허용되는 페널티 없는 구제에 관한 규칙이다.

- 이런 것들은 통틀어 비정상적인 코스상태라고 일컬어지며, 각 용어에 대한 정의는 「용어의 정의」에 나와있다.
- 움직일 수 있는 장애물(규칙 15.2a에 따라, 다른 유형의 페널티 없는 구제가 허용됨) · 코스의 경계물 · 코스와 분리할 수 없는 물체(페널티 없는 구제가 허용되지 않음)로부터의 구제는 본 규칙에 따라 허용되는 것이 아니다.

**16.1a 구제가 허용되는 경우**

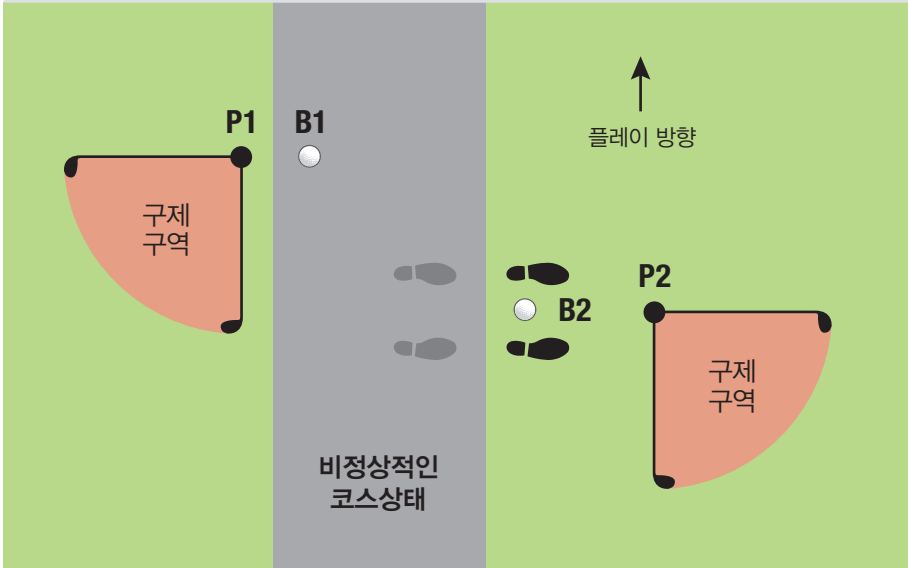
(1) 비정상적인 코스상태로 인한 방해의 의미 - 본 규칙에 따른 방해는 다음과 같은 경우에 존재한다:

- 플레이어의 볼이 비정상적인 코스상태에 닿아 있거나 그 비정상적인 코스상태의 안이나 위에 있는 경우
- 비정상적인 코스상태가 플레이어의 의도된 스탠스 구역이나 의도된 스윙 구역에 물리적으로 방해가 되는 경우
- 플레이어의 볼이 퍼팅그린에 있는 경우에 한하여, 퍼팅그린 안팎의 비정상적인 코스상태가 플레이 선상에 개재하는 경우

비정상적인 코스상태가 플레이어가 집중하는 데 방해가 될 정도로 가까이 있기는 하지만, 위의 요건에 부합되지는 않는 경우, 본 규칙에 따른 방해는 없다.

「위원회 절차」 섹션 8; 로컬룰 모델 F-6 (위원회는 비정상적인 코스상태가 의도하는 스탠스 구역에만 방해가 되는 경우에는 구제를 허용하지 않는 로컬룰을 채택할 수 있다) 참조

그림 16.1a: 비정상적인 코스상태로부터 구제가 허용되는 경우



- 이 그림은 플레이어가 오른손잡이인 경우를 가정한 것이다.
- 플레이어의 볼이 비정상적인 코스상태(움직일 수 없는 장애물 포함)에 닿아 있거나 그 상태의 안이나 위에 있는 경우(B1) 또는 그 상태가 플레이어의 의도된 스탠스나 의도된 스윙 구역에 방해가 되는 경우(B2), 그 비정상적인 상태로 인한 방해로부터 페널티 없는 구제를 받을 수 있다.
- B1의 가장 가까운 완전한 구제지점은 그 상태와 가장 가까운 지점인 P1이다.
- B2의 가장 가까운 완전한 구제지점은 P2이며, 스탠스가 그 비정상적인 코스상태에서 벗어나야 하기 때문에 그 상태로부터 더 멀어진다.

(2) **볼이 페널티구역에 있는 경우 이외에는 코스 어디에서나 구제가 허용된다** - 비정상적인 코스상태로 인한 방해로부터의 구제는 다음의 두 가지 조건을 모두 충족시키는 경우에 한하여 규칙 16.1에 따라 허용된다:

- 그 비정상적인 코스상태가 코스상에(아웃오브바운즈가 아닌) 있고,
- 볼이 코스상에 있는 경우 - 다만 볼이 페널티구역에 있는 경우는 예외이다(페널티 구역에서 받을 수 있는 구제는 규칙 17에 따른 구제뿐이다).

(3) **볼을 플레이하기가 명백하게 불합리한 경우에는 구제를 받을 수 없다** - 다음과 같은 경우, 규칙 16.1에 따른 구제를 받을 수 없다.

- 비정상적인 코스상태 때문이 아니라 페널티 없는 구제가 허용되지 않는 다른 이유 때문에, 플레이어가 그 볼을 놓인 그대로 플레이하기가 명백하게 불합리한 경우 (예-볼이 덤불 속에 놓여 있기 때문에 플레이어가 스트로크를 할 수 없는 경우)
- 플레이어가 그런 상황에서 선택하기에는 명백하게 불합리한 클럽 · 스탠스나 스윙의 유형 · 플레이 방향을 선택할 때만 방해가 존재하는 경우

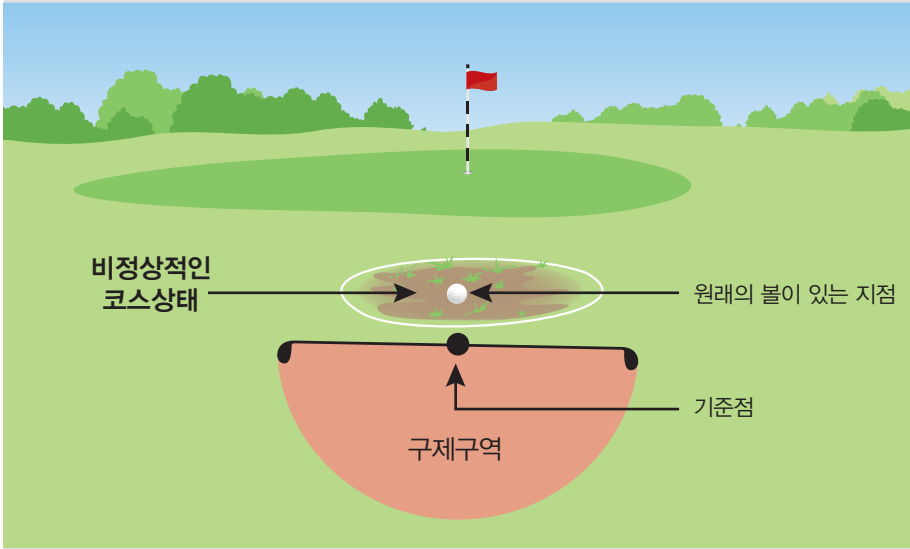
「위원회 절차」 섹션 8; 로컬룰 모델 F-23 (위원회는 코스 안팎에 있는 움직일 수 없는 임시 장애물로 인한 방해로부터 페널티 없는 구제를 허용하는 로컬룰을 채택할 수 있다)  
참조

### 16.1b 일반구역에 있는 볼에 대한 구제

플레이어의 볼이 일반구역에 있고 코스상에 있는 비정상적인 코스상태로 인한 방해가 있는 경우, 플레이어는 다음의 조건을 모두 충족시키는 구제구역에 원래의 볼이나 다른 볼을 드롭하여 페널티 없는 구제를 받을 수 있다(규칙 14.3 참조):

- **기준점: 일반구역에 있는 가장 가까운 완전한 구제지점**
- **구제구역의 크기:** 기준점으로부터 한 클럽 길이 이내의 구역
- **구제구역의 위치 제한:**
  - » 구제구역은 반드시 일반구역에 있어야 하고
  - » 기준점보다 홀에 더 가깝지 않아야 하며
  - » 비정상적인 코스상태로 인한 모든 방해로부터 완전한 구제를 받는 구역이어야 한다.

그림 16.1b: 일반구역에 있는 비정상적인 코스상태로부터 페널티 없는 구제를 받는 경우



- 플레이어의 볼이 일반구역에 있고 그 일반구역에 비정상적인 코스상태로 인한 방해가 있는 경우, 페널티 없는 구제가 허용된다.
- 가장 가까운 완전한 구제지점을 확인하고, 볼은 반드시 그 구제구역에 드롭하고 정지하여야 한다.
- 구제구역은 반드시 일반구역에 있으면서 그 기준점으로부터 한 클럽 길이 이내에 있고 그 기준점보다 홀에 더 가깝지 않은 구역이어야 한다.
- 구제를 받는 경우, 플레이어는 반드시 그 비정상적인 코스상태로 인한 모든 방해로부터 완전한 구제를 받아야 한다.

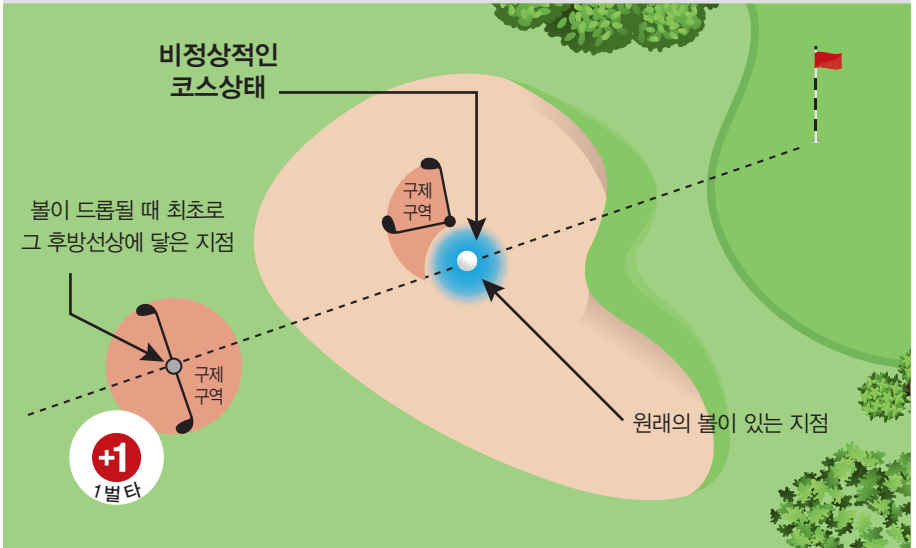
### 16.1c 벙커에 있는 볼에 대한 구제

플레이어의 볼이 벙커에 있고 코스상에 있는 비정상적인 코스상태로 인한 방해가 있는 경우, 플레이어는 (1)에 따라 페널티 없는 구제를 받을 수도 있고, (2)에 따라 페널티 구제를 받을 수도 있다:

(1) **페널티 없는 구제: 벙커에서 플레이하기** - 플레이어는 규칙 16.1b에 따라 페널티 없는 구제를 받을 수 있다. 다만 다음과 같은 제한을 받는다:

- 가장 가까운 완전한 구제지점과 구제구역은 반드시 그 벙커 안에 있어야 한다.
- 그 벙커 안에 가장 가까운 완전한 구제지점이 없는 경우, 그 벙커 안에 있는 최대한의 구제지점을 기준점으로 사용하여 페널티 없는 구제를 받을 수 있다.

그림 16.1c: 벙커에 있는 비정상적인 코스상태로부터 구제를 받는 경우



- 이 그림은 플레이어가 오른손잡이인 경우를 가정한 것이다.
- 벙커에 있는 비정상적인 코스상태로부터 방해가 있는 경우, 규칙 16.1b에 따라 그 벙커 안에서 페널티 없는 구제를 받을 수도 있고, 1벌타를 받고 그 벙커 밖에서 후방선 구제를 받을 수도 있다.
- 볼을 드롭하는 지점과 홀 사이에 원래의 볼이 있는 지점이 있는 상태가 유지되는 지점에 볼을 드롭하여 벙커 밖 구제를 받는다.
- 구제구역은 볼이 드롭될 때 최초로 지면에 닿은 지점으로부터 어느 방향으로든 한 클럽 길이 이내의 구역이다.

(2) 페널티 구제: 벙커 밖에서 플레이하기(후방선 구제) - 플레이어는 **1벌타**를 받고, 원래의 볼이 있는 지점이 볼을 드롭하는 지점과 홀 사이에 있는 상태를 유지하면서, 그 벙커 밖에 원래의 볼이나 다른 볼을 드롭할 수 있다(규칙 14.3 참조)(후방으로 얼마나 멀리 드롭할 것인가에 대한 거리제한은 없다). 후방선 구제를 받는 경우, **구제구역**은 그 후방선상에 볼이 드롭될 때 최초로 지면에 닿은 지점으로부터 어느 방향으로든 한 클럽 길이 이내의 구역으로 결정된다. 그러나 다음과 같은 제한을 받는다:

- 구제구역의 위치 제한:
  - » 구제구역은 원래의 볼이 있는 지점보다 홀에 더 가까워서는 안 되며
  - » 그 벙커 이외의 어떤 코스의 구역에나 있을 수 있다.
  - » 그러나 그 볼이 드롭될 때 최초로 지면에 닿은 구역과 동일한 코스의 구역에 있어야 한다.

### 16.1d 퍼팅그린에 있는 볼에 대한 구제

플레이어의 볼이 퍼팅그린에 있고 코스상에 있는 비정상적인 코스상태로 인한 방해가 있는 경우, 플레이어는 규칙 14.2b(2)와 14.2e의 리플레이스 절차를 사용하여, 가장 가까운 완전한 구제지점에 원래의 볼이나 다른 볼을 플레이스하여 페널티 없는 구제를 받을 수 있다.

- 가장 가까운 완전한 구제지점은 반드시 그 퍼팅그린이나 일반구역에 있어야 한다.
- 그 퍼팅그린이나 일반구역에 가장 가까운 완전한 구제지점이 없는 경우, 플레이어는 최대한의 구제지점을 기준으로 사용하여 페널티 없는 구제를 받을 수 있다. 이 경우, 그 최대한의 구제지점은 반드시 그 퍼팅그린이나 일반구역에 있어야 한다.

### 16.1e 비정상적인 코스상태 안이나 위에 있는 볼이 발견되지 않은 경우의 구제

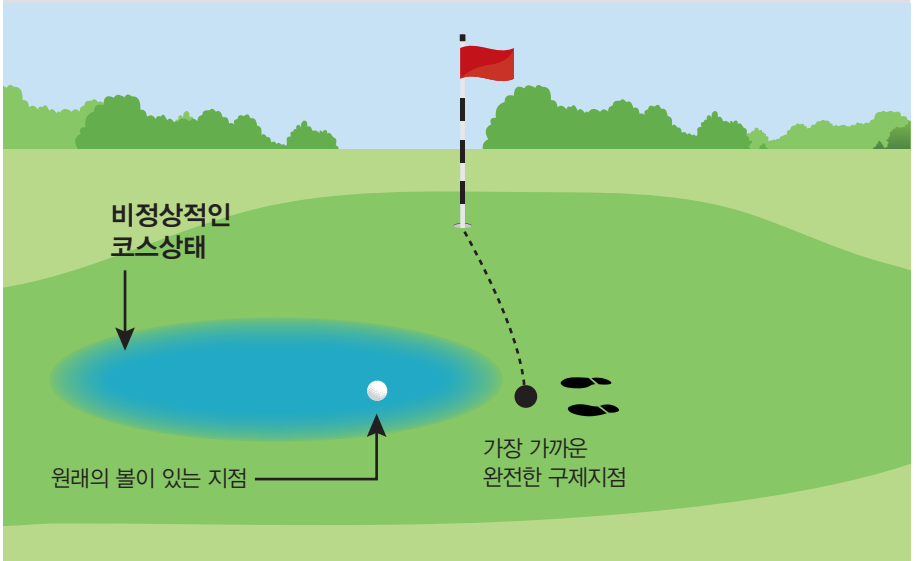
플레이어의 볼이 발견되지 않았지만 그 볼이 코스상의 비정상적인 코스상태 안이나 위에 정지한 것을 알고 있거나 사실상 확실한 경우, 플레이어는 스트로크와 거리 구제를 받는 대신 다음과 같은 구제방법을 사용할 수 있다:

- 플레이어는 자신의 볼이 그 비정상적인 코스상태의 경계를 마지막으로 통과한 것으로 추정되는 지점을 가장 가까운 완전한 구제지점을 찾기 위한 지점으로 사용하여, 규칙 16.1b, c, d에 따라 구제를 받을 수 있다.
- 플레이어가 이 방법으로 구제를 받기 위하여 다른 볼을 인플레이한 경우,
  - » 원래의 볼은 더 이상 인플레이 상태가 아니므로, 그 볼을 플레이해서는 안 된다.
  - » 볼 찾기에 허용되는 시간(3분)이 종료되기 전에 원래의 볼이 코스에서 발견되더라도, 그 볼은 더 이상 인플레이 상태가 아니므로, 그 볼을 플레이해서는 안 된다(규칙 6.3b 참조).

그러나 그 볼이 비정상적인 코스상태 안이나 위에 정지한 것을 알고 있거나 사실상 확실한 상황이 아닌데 그 볼이 분실된 경우, 플레이어는 반드시 규칙 18.2에 따라 스트로크와 거리 구제를 받아야 한다.



그림 16.1d: 퍼팅그린에 있는 비정상적인 코스상태로부터 페널티 없는 구제를 받는 경우



- 이 그림은 플레이어가 왼손잡이인 경우를 가정한 것이다.
- 볼이 퍼팅그린에 있고 비정상적인 코스상태로 인한 방해가 있는 경우, 가장 가까운 완전한 구제지점에 볼을 플레이스하여 페널티 없는 구제를 받을 수 있다.
- 가장 가까운 완전한 구제지점은 반드시 그 퍼팅그린이나 일반구역에 있어야 한다.

### 16.1f 비정상적인 코스상태에 있는 플레이금지구역으로 인한 방해를 받는 경우, 반드시 구제를 받아야 한다

다음과 같은 상황에서는 볼이 놓인 그대로 플레이해서는 안 된다:

- (1) 볼이 페널티구역 이외의 코스상에 있는 플레이금지구역에 있는 경우의 구제 - 플레이어의 볼이 일반구역 · 벙커 · 퍼팅그린에 있는 비정상적인 코스상태 안이나 위의 플레이금지구역에 있는 경우:
- 일반구역에 있는 플레이금지구역 - 플레이어는 반드시 규칙 16.1b에 따라 페널티 없는 구제를 받아야 한다.
  - 벙커에 있는 플레이금지구역 - 플레이어는 반드시 규칙 16.1c(1)에 따라 페널티 없는 구제를 받거나 규칙 16.1c(2)에 따라 페널티 구제를 받아야 한다.
  - 퍼팅그린에 있는 플레이금지구역 - 플레이어는 반드시 규칙 16.1d에 따라 페널티 없는 구제를 받아야 한다.

(2) 플레이금지구역이 페널티구역 이외의 코스상에 있는 볼을 위한 스탠스나 스윙에 방해가 되는 경우의 구제 - 플레이어의 볼이 플레이금지구역 밖에 있으면서 일반구역이나 벙커 또는 퍼팅그린에 있는데, 플레이금지구역(비정상적인 코스상태에 있거나 페널티구역에 있는)이 플레이어의 의도된 스탠스나 의도된 스윙 구역에 방해가 되는 경우:

- 플레이어는 반드시 그 볼이 일반구역 · 벙커 · 퍼팅그린 중 어디에 있었는가에 따라 규칙 16.1b, c, d에 따라 허용되는 구제를 받아야 한다.
- 또는 규칙 19에 따라 언플레이어블볼 구제를 받아야 한다.

페널티구역에 있는 볼이 플레이금지구역으로 인한 방해를 받는 경우의 처리 방법에 대해서는 규칙 17.1e를 참조한다.

**규칙 16.1을 위반하여 잘못된 장소에서 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 14.7a에 따라 일반 페널티**

## 16.2 위험한 동물이 있는 상태 Dangerous Animal Condition

### 16.2a 구제가 허용되는 경우

‘위험한 동물이 있는 상태’는 플레이어의 볼 가까이에 있는 위험한 동물(예-독사 · 말벌 · 악어 · 불개미 · 곰)이 플레이어가 그 볼을 놓은 그대로 플레이하였다면 플레이어에게 심각한 신체적 위해를 일으켰을 수도 있는 경우에 존재한다.

플레이어의 볼이 코스 어디에 있든, 플레이어는 위험한 동물이 있는 상태로 인한 방해로부터 규칙 16.2b에 따라 구제를 받을 수 있다.

코스에서 신체적인 상해를 일으킬 수 있는 그 밖의 상황(예-선인장)에는 본 규칙이 적용되지 않는다.

### 16.2b 위험한 동물이 있는 상태로부터의 구제

위험한 동물이 있는 상태로 인한 방해가 있는 경우,

- (1) **볼이 페널티구역 이외의 곳에 있는 경우** - 플레이어는 일반구역 · 벙커 · 퍼팅그린 중 어디에 있었는가에 따라 규칙 16.1b, c, d에 따라 허용되는 구제를 받을 수 있다.
- (2) **볼이 페널티구역에 있는 경우** - 플레이어는 다음과 같이 페널티 없는 구제를 받을 수도 있고, 페널티 구제를 받을 수도 있다:
  - **페널티 없는 구제: 페널티구역 안에서 플레이하기** - 플레이어는 규칙 16.1b에 따라 페널티 없는 구제를 받을 수 있다. 다만 가장 가까운 완전한 구제지점과 구제구역은 반드시 그 페널티구역 안에 있어야 한다.

- 페널티 구제: 페널티구역 밖에서 플레이하기
  - » 플레이어는 규칙 17.1d에 따라 페널티 구제를 받을 수 있다.
  - » 페널티구역 밖에서 페널티 구제를 받고 플레이하려는 곳에 위험한 동물이 있는 상태로 인한 방해가 있는 경우, 플레이어는 추가 페널티 없이 위의 (1)에 따른 구제를 추가로 받을 수 있다.

(3) 볼을 플레이하는 것이 명백하게 불합리한 경우에는 페널티 없는 구제를 받을 수 없다 - 다음과 같은 경우, 플레이어는 규칙 16.2b에 따른 페널티 없는 구제를 받을 수 없다:

- 위험한 동물이 있는 상태 때문이 아니라 페널티 없는 구제가 허용되지 않는 다른 이유 때문에, 플레이어가 그 볼을 놓인 그대로 플레이하기가 명백하게 불합리한 경우 (예-볼이 덤불 속에 놓여있기 때문에 플레이어가 **스트로크**를 할 수 없는 경우)
- 플레이어가 그런 상황에서 선택하기에는 명백하게 불합리한 클럽 · 스탠스나 스윙의 유형 · 플레이 방향을 선택할 때만 방해가 존재하는 경우

본 규칙의 목적상, 가장 가까운 완전한 구제지점은 위험한 동물이 있는 상태가 존재하지 않는 가장 가까운(그러나 홀에 더 가깝지 않은) 지점을 의미한다.

**규칙 16.2를 위반하여 잘못된 장소에서 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 14.7a에 따라 일반 페널티**

### 16.3 박힌 볼 Embedded Ball

#### 16.3a 구제가 허용되는 경우

(1) **볼이 반드시 일반구역에 박힌 경우이어야 한다** - 규칙 16.3b에 따른 구제가 허용되는 것은 플레이어의 볼이 **일반구역에 박힌 경우**뿐이다.

- 볼이 일반구역 이외의 곳에 박힌 경우, 본 규칙에 따른 구제를 받을 수 없다.
- 그러나 볼이 퍼팅그린에 박힌 경우, 플레이어는 그 볼의 지점을 **마크**하고 그 볼을 집어 올려 닦고 그 볼의 충격으로 인한 손상을 수리한 후 그 볼을 원래의 지점에 리플레이스할 수 있다(규칙 13.1c(2) 참조).

**예외 - 일반구역에 박힌 볼에 대한 구제가 허용되지 않는 경우:** 다음과 같은 경우, 규칙 16.3b에 따른 구제가 허용되지 않는다:

- 페어웨이 잔디의 길이와 같거나 그보다 짧게 깎여 있지 않은 **일반구역에 있는 모래**에 볼이 박힌 경우
- **박힌 볼** 때문이 아니라 페널티 없는 구제가 허용되지 않는 다른 이유 때문에, 플레이어가 그 볼을 놓인 그대로 플레이하기가 명백하게 불합리한 경우(예-볼이 덤불 속에 놓여있기 때문에 플레이어가 **스트로크**를 할 수 없는 경우)

(2) **박힌 볼인지 여부를 판단하기** - 다음과 같은 경우에 한하여, 플레이어의 볼은 박힌 볼이다.

- 플레이어의 볼이 직전의 **스트로크**로 인하여 생긴 그 볼 자체의 피치마크 안에 들어간 채,
- 그 볼의 일부가 지표면 아래에 있는 경우

플레이어가 자신의 볼이 그 볼 자체의 피치마크 안에 있는지 다른 볼의 피치마크 안에 있는지 확실하게 말할 수는 없지만, 이용할 수 있는 정보를 근거로 그 볼이 그 자체의 피치마크 안에 있다고 결론을 내리는 것이 합리적인 경우, 플레이어는 그 볼을 **박힌 볼**로 간주할 수 있다.

플레이어의 직전의 **스트로크**가 아닌 다른 이유로 볼이 지표면 아래에 있는 다음과 같은 경우, 그 볼은 **박힌 볼**이 아니다:

- 누군가가 볼을 밟아서 그 볼이 땅속으로 밀려든 경우
- 볼이 전혀 공중으로 뜨지 않고 곧장 지면에 처박힌 경우
- 볼이 규칙에 따른 구제를 받고 드롭된 경우

**그림 16.3a: 볼이 박힌 경우**

	<p><b>볼이 박힌 경우</b></p> <p>볼의 일부가 그 볼 자체의 피치마크에 박힌 채 지표면 아래에 있는 경우</p> <p>← 지표면</p>
	<p><b>볼이 박힌 경우</b></p> <p>볼이 직접적으로 흙에 닿지는 않았지만, 그 볼의 일부가 그 볼 자체의 피치마크에 박힌 채 지표면 아래에 있는 경우</p>
	<p><b>볼이 박히지 않은 경우</b></p> <p>볼이 잔디 속에 있지만 그 볼의 어떤 부분도 지표면 아래에 있는 것은 아니므로, 구제가 허용되지 않는다.</p>

**16.3b 박힌 볼에 대한 구제**

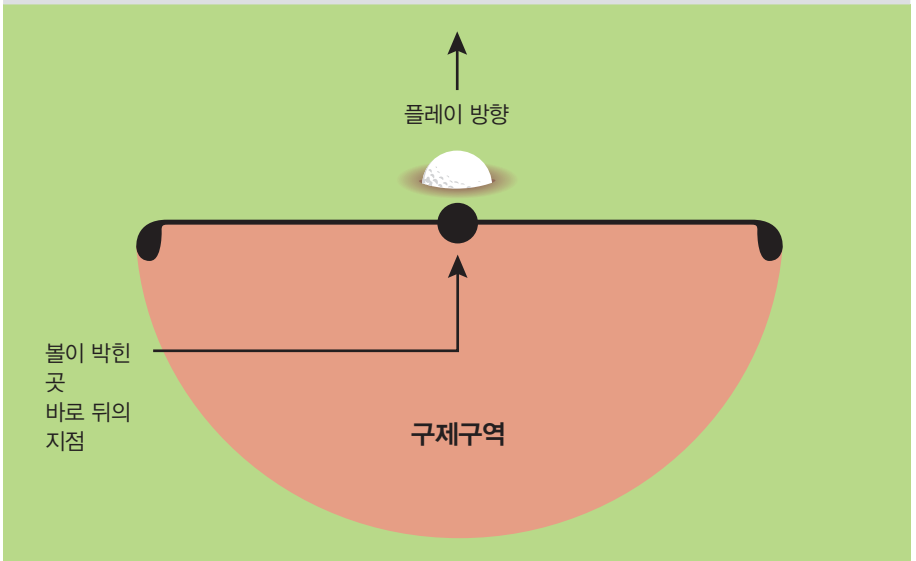
플레이어의 볼이 **일반구역**에 박힌 상태라서 **규칙 16.3a**에 따른 구제가 허용되는 경우, 플레이어는 다음의 조건을 모두 충족시키는 **구제구역**에 원래의 볼이나 다른 볼을 드롭하여 페널티 없는 구제를 받을 수 있다(**규칙 14.3** 참조):

- 기준점: 볼이 박힌 곳 바로 뒤의 일반구역에 있는 지점
- 구제구역의 크기: 기준점으로부터 한 클럽 길이 이내의 구역
- 구제구역의 위치 제한:
  - » 구제구역은 반드시 일반구역에 있어야 하며
  - » 기준점보다 홀에 더 가깝지 않아야 한다.

「위원회 절차」 섹션 8; 로컬룰 모델 F-2 (위원회는 잔디 길이가 페어웨이의 잔디 길이와 같거나 그보다 짧은 구역에 박힌 볼만 구제를 허용하는 로컬룰을 채택할 수 있다) 참조

**규칙 16.3을 위반하여 잘못된 장소에서 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 14.7a에 따라 일반 페널티**

그림 16.3b: 박힌 볼에 대한 페널티 없는 구제



- 볼이 일반구역에 박힌 경우, 페널티 없는 구제를 받을 수 있다.
- 구제를 받기 위한 기준점은 그 볼이 박힌 곳 바로 뒤의 일반구역에 있는 지점이다.
- 구제구역은 반드시 일반구역에 있고 그 기준점으로부터 한 클럽 길이 이내에 있으면서 그 기준점보다 홀에 더 가깝지 않은 구역이어야 한다.
- 볼은 반드시 그 구제구역 안에 드롭하고 정지하여야 한다.

## 16.4 구제가 허용되는 상태에 놓인 볼인지 확인하기 위하여 볼을 집어 올리는 경우 Lifting Ball to See If It Lies in Condition Where Relief Allowed

플레이어가 자신의 볼이 규칙 15.2나 16.1 또는 16.3에 따른 페널티 없는 구제가 허용되는 상태에 놓였다고 합리적으로 확신하지만, 그 볼을 집어 올려보지 않고는 판단할 수 없는 경우:

- 플레이어는 구제가 허용되는지 확인하기 위하여 그 볼을 집어 올릴 수 있다.
- 그러나 그 볼을 집어 올리기 전에 반드시 그 지점을 먼저 마크하여야 하고, 그 집어 올린 볼을 닦아서는 안 된다(퍼팅그린에서는 예외)(규칙 14.1 참조).

플레이어가 이런 합리적인 확신 없이 그 볼을 집어 올린 경우(규칙 13.1b에 따라 볼을 집어 올릴 수 있는 퍼팅그린에서는 예외), 플레이어는 **1벌타**를 받는다.

구제가 허용되어 구제를 받는 경우에는 플레이어가 그 볼을 집어 올리기 전에 마크하지 않았거나 집어 올린 볼을 닦았더라도, 페널티가 없다.

구제가 허용되지 않는 경우 또는 구제는 허용되지만 플레이어가 구제를 받지 않기로 선택한 경우,

- 그 볼을 집어 올리기 전에 그 지점을 마크하지 않았거나 집어 올린 볼을 닦는 것이 허용되지 않는데 닦은 경우, 플레이어는 **1벌타**를 받는다.
- 그 볼은 반드시 원래의 지점에 리플레이스하여야 한다(규칙 14.2 참조).

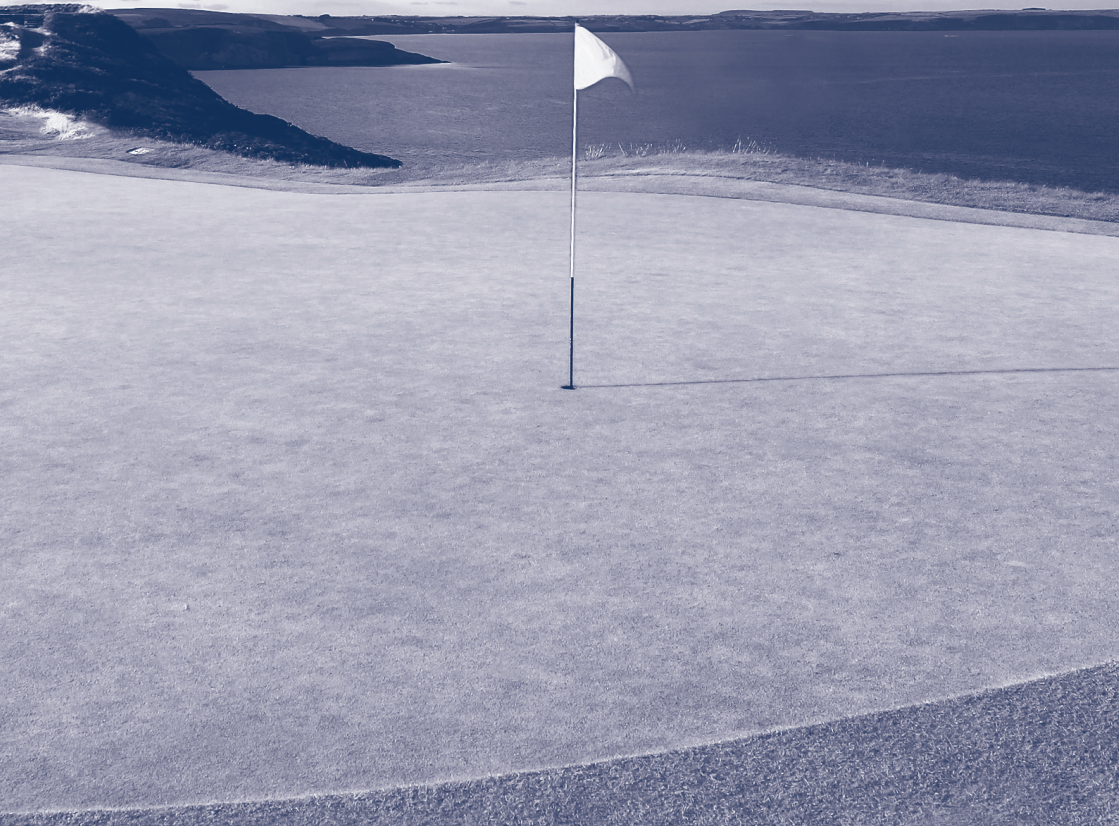
**규칙 16.4를 위반하여 잘못된 장소에서 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 14.7a에 따라 일반 페널티**

VII

# 페널티 구제

Penalty Relief

규칙 17-19



규칙  
**17**

## 페널티구역

Penalty Areas

### 규칙의 목적 :

규칙 17은 페널티구역에 관한 특정한 규칙이다. 페널티구역은 모든 종류의 구역과 위원회가 페널티구역으로 규정한 그 밖의 구역으로, 그 구역에서는 종종 볼을 분실하거나 플레이할 수 없게 되는 상황이 일어난다. 이와 같은 경우, 플레이어는 1벌타를 받고 페널티구역 밖에서 볼을 플레이하기 위한 특정한 구제방법을 사용할 수 있다.

### 17.1 볼이 페널티구역에 있는 경우의 선택사항 Options for Ball in Penalty Area

페널티구역은 빨간 페널티구역 또는 노란 페널티구역으로 규정된다. 각 구역의 색깔은 플레이어가 선택할 수 있는 구제방법에 영향을 미친다(규칙 17.1d 참조).

플레이어는 페널티구역 밖에 있는 볼을 플레이하기 위하여 그 페널티구역 안에 설 수 있고, 페널티구역으로부터 구제를 받은 후에도 그 페널티구역 안에 설 수 있다.

#### 17.1a 볼이 페널티구역에 있는 경우

다음과 같은 경우, 그 볼은 페널티구역에 있는 볼이다:

- 볼의 일부라도 페널티구역의 경계 안에 있는 지면이나 물체(예-자연물이나 인공물) 위에 놓여 있거나 닿아 있는 경우
- 볼의 일부라도 페널티구역의 경계보다 위에 또는 그 페널티구역의 다른 어떤 부분보다 위에 있는 경우

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

#### 17.1b 플레이어는 페널티구역에 있는 볼을 놓인 그대로 플레이할 수도 있고, 페널티 구제를 받고 플레이할 수도 있다

플레이어의 볼이 페널티구역에 있는 경우:

- 플레이어는 일반구역에 있는 볼에 적용되는 규칙과 동일한 규칙에 따라 페널티 없이 그 볼을 놓인 그대로 플레이할 수도 있고(이는 페널티구역에서 볼을 플레이하는 방법을 제한하는 특정한 규칙은 없다는 것을 의미한다),
- 규칙 17.1d나 17.2에 따른 페널티 구제를 받고 페널티구역 밖에서 플레이할 수도 있다.



예외 - 페널티구역에 있는 플레이금지구역으로 인한 방해가 있는 경우, 반드시 구제를 받아야 한다(규칙 17.1e 참조).

### 17.1c 페널티구역에 있는 볼이 발견되지 않은 경우의 구제

플레이어의 볼이 발견되지는 않았지만 그 볼이 페널티구역에 정지한 것을 알고 있거나 사실상 확실한 경우:

- 플레이어는 규칙 17.1d 또는 17.2에 따라 페널티 구제를 받을 수 있다.
- 플레이어가 이 방법으로 구제를 받기 위하여 다른 볼을 인플레이한 경우:
  - » 원래의 볼은 더 이상 인플레이 상태가 아니므로, 그 볼을 플레이해서는 안 된다.
  - » 볼 찾기에 허용되는 시간(3분)이 종료되기 전에 원래의 볼이 코스에서 발견되더라도, 그 볼은 더 이상 인플레이 상태가 아니므로, 그 볼을 플레이해서는 안 된다(규칙 6.3b 참조).

그러나 그 볼이 페널티구역에 정지한 것을 알고 있거나 사실상 확실한 상황이 아닌데 그 볼이 분실된 경우, 플레이어는 반드시 규칙 18.2에 따라 스트로크와 거리 구제를 받아야 한다.

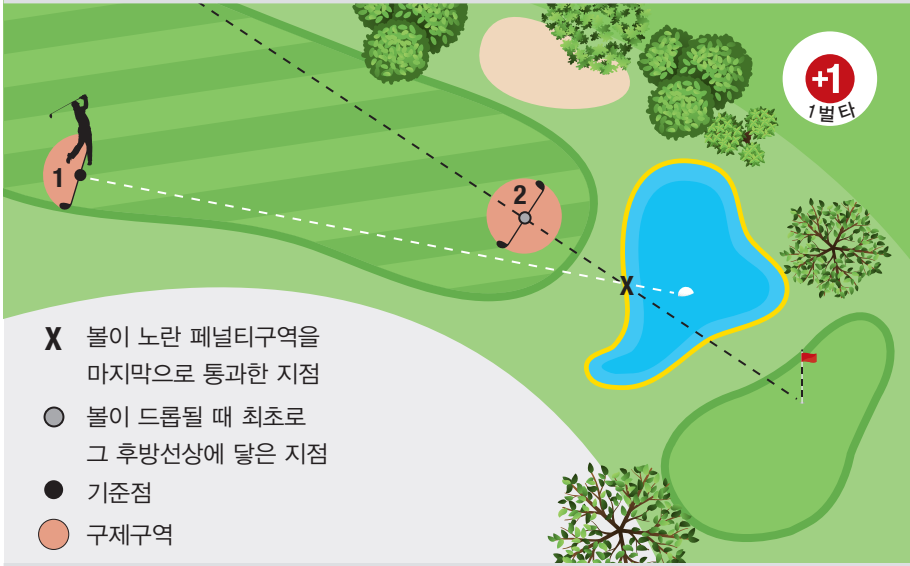
### 17.1d 페널티구역에 있는 볼에 대한 구제

플레이어의 볼이 페널티구역에 있는 경우(그 볼이 발견되지는 않았지만 페널티구역에 있는 것을 알고 있거나 사실상 확실한 경우 포함), 플레이어는 **1벌타**를 받고 구제를 받을 수 있다:

- (1) **스트로크와 거리 구제** - 플레이어는 직전의 스트로크를 한 곳에서 원래의 볼이나 다른 볼을 플레이할 수 있다(규칙 14.6 참조).
- (2) **후방선 구제** - 플레이어는 원래의 볼이 페널티구역의 경계를 마지막으로 통과한 것으로 추정되는 지점이 볼을 드롭하는 지점과 홀 사이에 있는 상태를 유지하면서, 그 페널티구역 밖에 원래의 볼 또는 다른 볼을 드롭할 수 있다(규칙 14.3 참조)(후방으로 얼마나 멀리 드롭하는가에 대한 거리제한은 없다). 후방선 구제를 받는 경우, 구제구역은 그 후방선상에 볼이 드롭될 때 최초로 지면에 닿은 지점으로부터 어느 방향으로든 한 클럽 길이 이내의 구역으로 결정된다. 그러나 다음과 같은 제한을 받는다:

- 구제구역의 위치 제한:
  - » 구제구역은 반드시 원래의 볼이 그 페널티구역의 경계를 마지막으로 통과한 것으로 추정되는 지점보다 홀에 더 가깝지 않아야 하며
  - » 그 페널티구역 이외의 어떤 코스 구역에나 있을 수 있다.
  - » 그러나 그 볼이 드롭될 때 최초로 지면에 닿은 구역과 동일한 코스의 구역에 있어야 한다.

그림 17.1d #1: 노란 페널티구역에 있는 볼에 대한 구제



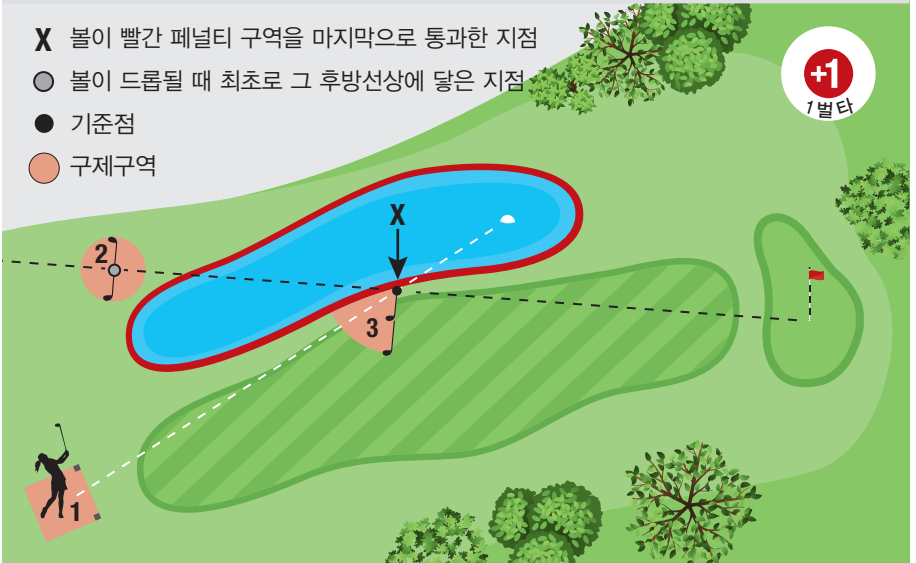
- X** 볼이 노란 페널티구역을 마지막으로 통과한 지점
- 볼이 드롭될 때 최초로 그 후방선상에 닿은 지점
- 기준점
- 구제구역

볼이 노란 페널티구역에 있는 것을 알고 있거나 사실상 확실한 상황에서 플레이어가 구제를 받기를 원하는 경우, 플레이어는 1벌타가 부과되는 두 가지 구제방법 중 한 가지 방법을 선택할 수 있다:

- (1) 플레이어는 직전의 스트로크를 한 곳을 기준으로 하는 구제구역에서 볼을 플레이하여 스트로크와 거리 구제를 받을 수도 있고,
- (2) X 지점이 볼을 드롭하는 지점과 홀 사이에 있는 상태를 유지하면서, 그 페널티구역 밖에 볼을 드롭하여 후방선 구제를 받을 수도 있다.

그림 17.1d #2: 빨간 페널티구역에 있는 볼에 대한 구제

- X 볼이 빨간 페널티 구역을 마지막으로 통과한 지점
- 볼이 드롭될 때 최초로 그 후방선상에 닿은 지점
- 기준점
- 구제구역



볼이 빨간 페널티구역에 있는 것을 알고 있거나 사실상 확실한 상황에서 플레이어가 구제를 받기를 원하는 경우, 플레이어는 1벌타가 부과되는 세 가지 구제방법 중 한 가지 방법을 선택할 수 있다.

- (1) 플레이어는 직전의 스트로크를 한 곳을 기준으로 하는 구제구역에서 볼을 플레이하여 스트로크와 거리 구제를 받을 수도 있고,
- (2) X 지점이 볼을 드롭하는 지점과 홀 사이에 있는 상태를 유지하면서, 그 페널티구역 밖에 볼을 드롭하여 후방선 구제를 받을 수도 있고,
- (3) 측면 구제를 받을 수도 있다(빨간 페널티구역에 국한). 측면 구제를 받기 위한 기준점은 X 지점이며, 볼은 반드시 X 지점보다 홀에 더 가깝지 않은 두 클럽 길이 이내의 구역에 드롭하여야 한다.

(3) 측면 구제(빨간 페널티구역에 국한) - 플레이어의 볼이 빨간 페널티구역의 경계를 마지막으로 통과한 경우, 플레이어는 다음의 조건을 모두 충족시키는 측면 구제구역에 원래의 볼이나 다른 볼을 드롭할 수 있다(규칙 14.3 참조):

- 기준점: 원래의 볼이 그 빨간 페널티구역의 경계를 마지막으로 통과한 것으로 추정되는 지점
- 구제구역의 크기: 기준점으로부터 두 클럽 길이 이내의 구역
- 구제구역의 위치 제한:

- » 구제구역은 반드시 기준점보다 홀에 더 가깝지 않아야 하며
- » 그 페널티구역 이외의 어떤 코스의 구역에나 있을 수 있다.
- » 그러나 기준점으로부터 두 클럽 길이 이내에 두 가지 이상의 코스의 구역이 있는 경우, 그 볼은 반드시 그 볼이 드롭될 때 최초로 지면에 닿은 구역과 동일한 코스의 구역에 있는 구제구역에 정지하여야 한다.

규칙 25.4m (규칙 17.1d(3)을 바위가 달린 이동장치를 사용하는 플레이어에게 적용하는 경우, 측면 구제구역의 크기를 네 클럽 길이 이내로 확장하는 것으로 수정) 참조

「위원회 절차」 섹션 8; 로컬을 모델 B-2 (위원회는 빨간 페널티구역의 맞은편에 홀로부터 등거리에 있는 구제구역에서도 측면 구제를 허용하는 로컬룰을 채택할 수 있다) 참조

### 17.1e 페널티구역에 있는 플레이금지구역으로 인한 방해를 받는 경우, 반드시 구제를 받아야 한다

다음과 같은 경우, 플레이어는 그 볼을 놓인 그대로 플레이해서는 안 된다.

(1) 볼이 페널티구역에 있는 플레이금지구역에 있는 경우 - 플레이어는 반드시 규칙 17.1d 또는 17.2에 따라 페널티 구제를 받아야 한다.

플레이어가 본 규칙에 따라 구제를 받은 후에도 여전히 플레이금지구역으로 인한 방해가 있는 경우, 그 볼은 놓인 그대로 플레이해서는 안 된다. 플레이어는 반드시 규칙 16.1f(2)에 따른 구제를 추가로 받아야 한다.

(2) 코스상의 플레이금지구역이 페널티구역에 있는 볼을 위한 스탠스나 스윙에 방해가 되는 경우 - 플레이어의 볼이 페널티구역 안에 있고 플레이금지구역 밖에 있지만, 플레이금지구역(비정상적인 코스상태에 있는 페널티구역에 있든)이 플레이어의 의도된 스탠스 구역이나 의도된 스윙 구역에 방해가 되는 경우,

- 플레이어는 반드시 규칙 17.1d 또는 17.2에 따라 그 페널티구역 밖에서 페널티 구제를 받아야 한다.
- 또는 반드시 다음의 조건을 모두 충족시키는 구제구역(그런 구제구역이 존재한다면)에 원래의 볼이나 다른 볼을 드롭하여 페널티 없는 구제를 받아야 한다(규칙 14.3 참조).
  - » 기준점: 그 플레이금지구역으로부터 가장 가까운 완전한 구제지점
  - » 구제구역의 크기: 기준점으로부터 한 클럽 길이 이내의 구역
  - » 구제구역의 위치 제한:
    - 구제구역은 반드시 그 볼이 놓인 페널티구역과 동일한 페널티구역에 있어야 하며
    - 기준점보다 홀에 더 가깝지 않아야 한다.

(3) 명백하게 불합리한 경우에는 페널티 없는 구제를 받을 수 없다 - 다음과 같은 경우, 플레이어는 플레이금지구역으로 인한 방해로부터 (2)에 따른 페널티 없는 구제를 받을 수 없다.

- 플레이금지구역 때문이 아니라 페널티 없는 구제가 허용되지 않는 다른 이유 때문에, 플레이어가 그 볼을 놓인 그대로 플레이하기가 명백하게 불합리한 경우(예-볼이 덤불 속에 놓여있기 때문에 플레이어가 스트로크를 할 수 없는 경우)
- 플레이어가 그런 상황에서 선택하기에는 명백하게 불합리한 클럽·스탠스나 스윙의 유형·플레이 방향을 선택할 때만 방해가 존재하는 경우

페널티구역 이외의 곳에 있는 볼이 플레이금지구역으로 인한 방해를 받는 경우의 처리 방법에 대해서는 규칙 16.1f를 참조한다.

**규칙 17.1을 위반하여 잘못된 장소에서 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 14.7a에 따라 일반 페널티**

## 17.2 페널티구역에서 볼을 플레이한 후의 선택사항

### Options After Playing Ball from Penalty Area

#### 17.2a 페널티구역에서 플레이한 볼이 동일한 페널티구역 또는 다른 페널티 구역에 정지한 경우

페널티구역에서 플레이한 볼이 동일한 페널티구역 또는 다른 페널티구역에 정지한 경우, 플레이어는 그 볼을 놓인 그대로 플레이할 수도 있고(규칙 17.1b 참조), **1벌타**를 받고, 다음의 구제방법 중 한 가지 방법에 따라 구제를 받을 수도 있다.

(1) **일반적인 구제방법** - 플레이어는 규칙 17.1d(1)에 따른 스트로크와 거리 구제 또는 규칙 17.1d(2)에 따른 후방선 구제 또는 규칙 17.1d(3)에 따른 측면 구제(빨간 페널티구역에 국한)를 받을 수 있다.

규칙 17.1d(2) 또는 (3)에 따라 구제를 받는 경우, 구제구역을 결정할 때 사용하는 추정 지점은 원래의 볼이 현재 놓여있는 페널티구역의 경계를 마지막으로 통과한 지점이다.

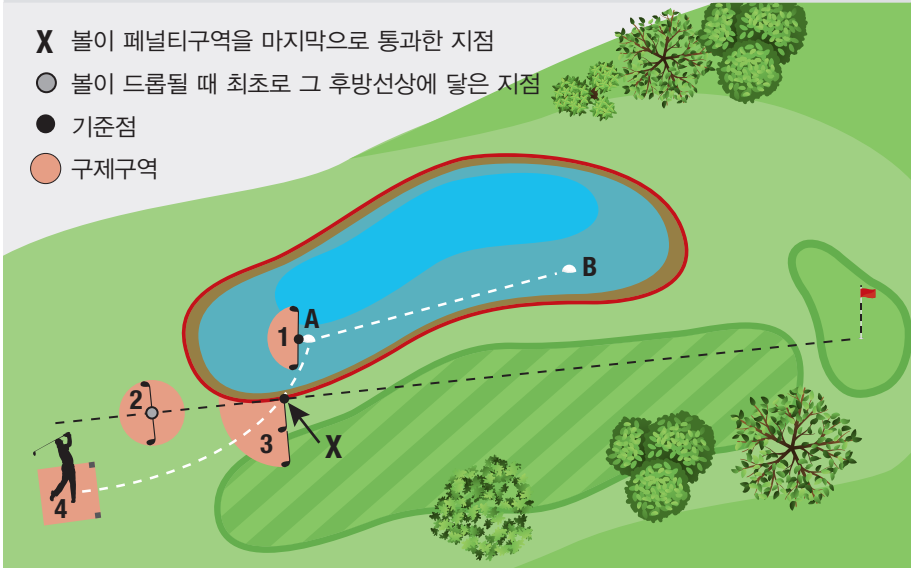
플레이어가 그 페널티구역에 볼을 드롭하여 스트로크와 거리 구제를 받은 후(규칙 14.6 참조) 그 드롭된 볼이 정지한 곳에서 그 볼을 플레이하지 않기로 한 경우,

- 플레이어는 규칙 17.1d(2)나 (3)(빨간 페널티구역에 국한) 또는 규칙 17.2a(2)에 따라 그 페널티구역 밖에서 추가로 구제를 받을 수 있다.
- 이와 같이 추가로 구제를 받는 경우에는 **1벌타**가 추가되므로, 플레이어는 **총 2벌타**를 받는다: 즉, 스트로크와 거리 구제로 인한 1벌타와 페널티구역 밖 구제로 인한 1벌타를 합하여 **총 2벌타**를 받는다.

(2) **추가적인 구제방법: 페널티구역 밖에서 마지막으로 스트로크를 한 곳에서 플레이하기** - (1)의 일반적인 구제방법 중 한 가지 방법을 사용하는 대신, 플레이어는 페널티구역 밖에서 마지막으로 스트로크를 한 곳에서 원래의 볼이나 다른 볼을 플레이하는 방법을 선택할 수도 있다(규칙 14.6 참조).

그림 17.2a #1: 페널티구역에서 플레이한 볼이 동일한 페널티구역에 정지한 경우

- X 볼이 페널티구역을 마지막으로 통과한 지점
- 볼이 드롭될 때 최초로 그 후방선상에 닿은 지점
- 기준점
- 구제구역

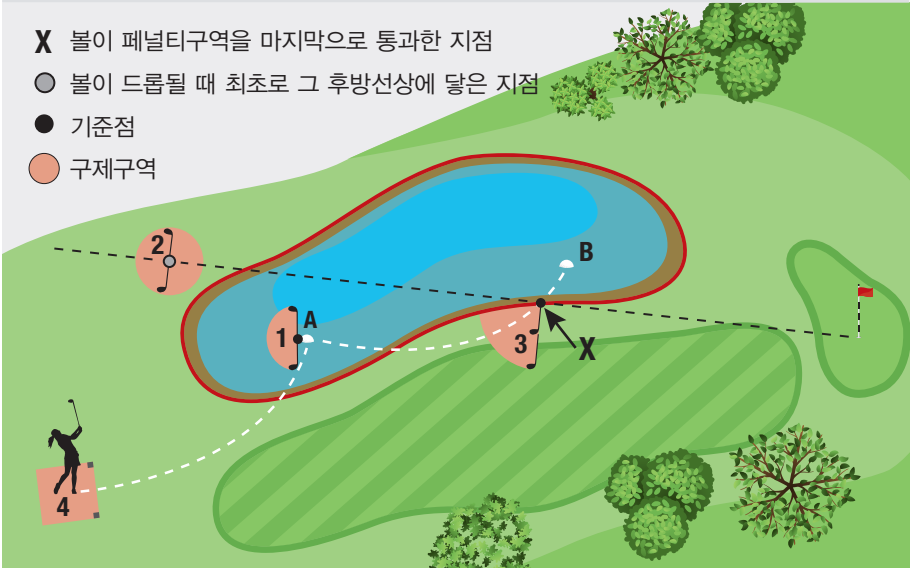


플레이어가 티잉구역에서 플레이한 볼이 페널티구역에 있는 A 지점으로 들어갔고, A 지점에서 플레이한 볼이 B 지점으로 갔다. 구제를 받기로 한 경우, 플레이어는 다음과 같이 1벌타가 부과되는 네 가지 구제방법 중 한 가지 방법을 선택할 수 있다.

- (1) 플레이어는 직전의 스트로크를 한 지점인 A 지점을 기준으로 하는 구제구역에서 볼을 플레이하여 스트로크와 거리 구제를 받을 수도 있고(이것은 네 번째 샷이 된다),
- (2) X 지점이 볼을 드롭하는 지점과 홀 사이에 있는 상태를 유지하면서, 그 페널티구역 밖에 볼을 드롭하여 후방선 구제를 받을 수도 있고(이것은 네 번째 샷이 된다),
- (3) 측면 구제를 받을 수도 있다(빨간 페널티구역에 국한). 측면 구제를 받기 위한 기준점은 X 지점이며, 볼은 반드시 X 지점보다 홀에 더 가깝지 않은 두 클럽 길이 이내의 구역에 드롭하여야 한다(이것은 네 번째 샷이 된다).
- (4) 또는 페널티구역 밖에서 마지막으로 스트로크를 한 곳인 티잉구역에서 볼을 플레이할 수도 있다(이것은 네 번째 샷이 된다).

플레이어가 구제방법 (1)을 선택한 후 그 드롭된 볼을 플레이하지 않기로 결정한 경우, 플레이어는 X 지점으로부터 후방선 구제나 측면 구제를 받을 수도 있고, 티잉구역에서 플레이할 수도 있다. 이 경우, 플레이어는 1벌타를 추가로 받게 되므로 플레이어가 받는 벌타는 총 2벌타가 된다(이것은 다섯 번째 샷이 된다).

그림 17.2a #2: 페널티구역에서 플레이한 볼이 그 페널티구역 밖으로 나갔다가 도로 그 페널티구역에 정지한 경우



플레이어가 티잉구역에서 플레이한 볼이 페널티구역에 있는 A 지점으로 들어갔고, A 지점에서 플레이한 볼이 그 페널티구역 밖으로 나갔다가 X 지점을 통과하여 도로 그 페널티구역에 있는 B 지점으로 갔다. 구제를 받기로 한 경우, 플레이어는 다음과 같이 1벌타가 부과되는 네 가지 구제방법 중 한 가지 방법을 선택할 수 있다.

- (1) 플레이어는 직전의 스트로크를 한 지점인 A 지점을 기준으로 하는 구제구역에서 볼을 플레이하여 스트로크와 거리 구제를 받을 수도 있고(이것은 네 번째 샷이 된다),
- (2) X 지점이 볼을 드롭하는 지점과 홀 사이에 있는 상태를 유지하면서, 그 페널티구역 밖에 볼을 드롭하여 후방선 구제를 받을 수도 있고(이것은 네 번째 샷이 된다),
- (3) 측면 구제를 받을 수도 있다(빨간 페널티구역에 국한). 측면 구제를 받기 위한 기준점은 X 지점이며, 볼은 반드시 X 지점보다 홀에 더 가깝지 않은 두 클럽 길이 이내의 구역에 드롭하여야 한다(이것은 네 번째 샷이 된다).
- (4) 또는 페널티구역 밖에서 마지막 스트로크를 한 곳인 티잉구역에서 볼을 플레이할 수도 있다(이것은 네 번째 샷이 된다).

플레이어가 구제방법 (1)을 선택한 후 그 드롭된 볼을 플레이하지 않기로 결정하는 경우, 플레이어는 X 지점으로부터 후방선 구제나 측면 구제를 받을 수도 있고, 티잉구역에서 플레이할 수도 있다. 이 경우, 플레이어는 1벌타를 추가로 받게 되므로 플레이어가 받는 벌타는 총 2벌타가 된다(이것은 다섯 번째 샷이 된다).

### 17.2b 페널티구역에서 플레이한 볼이 페널티구역 밖에서 분실되거나 아웃 오브바운즈에 있거나 플레이할 수 없는 상태가 된 경우

페널티구역에서 볼을 플레이한 후 원래의 볼이 다음과 같이 된 경우, 때로는 스트로크와 거리 구제를 받을 것이 요구되고, 때로는 스트로크와 거리 구제를 선택할 수 있다:

- 원래의 볼이 아웃 오브바운즈에 있거나 그 페널티구역 밖에서 분실된 경우 (규칙 18.2 참조)
- 원래의 볼이 그 페널티구역 밖에서 플레이할 수 없는 상태가 된 경우 (규칙 19.2a 참조)

플레이어가 그 페널티구역에 볼을 드롭하여 스트로크와 거리 구제(규칙 14.6 참조)를 받은 후 그 드롭된 볼이 정지한 곳에서 그 볼을 플레이하지 않기로 한 경우:

- 플레이어는 규칙 17.1d(2)나 (3)(빨간 페널티구역에 국한) 또는 규칙 17.2a(2)에 따라 그 페널티구역 밖에서 추가로 구제를 받을 수도 있다.
- 이와 같이 추가로 구제를 받는 경우에는 **1벌타**가 추가되므로, 플레이어는 **총 2벌타**를 받는다: 즉, 스트로크와 거리 구제로 인한 1벌타와 페널티구역 밖 구제로 인한 1벌타를 합하여 **총 2벌타**를 받는다.

이 경우, 플레이어가 먼저 그 페널티구역에 볼을 드롭하지 않고 곧바로 그 페널티구역 밖에서 이와 같은 구제를 받을 수도 있다. 그러나 이 경우에도 플레이어가 받게 되는 벌타는 **총 2벌타**다.

**규칙 17.2를 위반하여 잘못된 장소에서 볼을 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 14.7a에 따라 일반 페널티**

### 17.3 볼이 페널티구역에 있는 경우, 다른 규칙에 따라 구제를 받을 수 없다 No Relief Under Other Rules for Ball in Penalty Area

플레이어의 볼이 페널티구역에 있는 경우, 다음과 같은 것들로부터 구제를 받을 수 없다:

- 비정상적인 코스상태로 인한 방해 (규칙 16.1)
- 박힌 볼 (규칙 16.3)
- 언플레이어블볼 (규칙 19)

페널티구역에서 플레이어가 선택할 수 있는 유일한 구제방법은 규칙 17에 따른 페널티 구제뿐이다.

그러나 위험한 동물이 있는 상태가 페널티구역에 있는 볼을 플레이할 때 방해가 되는 경우, 플레이어는 페널티구역에서 페널티 없는 구제를 받을 수도 있고, 페널티구역 밖에서 페널티 구제를 받을 수도 있다(규칙 16.2b(2) 참조).



# 규칙 18

## 스트로크와 거리 구제 · 분실된 볼 · 아웃오브바운즈 · 프로비저널볼

Stroke-and-Distance Relief; Ball Lost or Out of Bounds; Provisional Ball

### 규칙의 목적 :

규칙 18은 스트로크와 거리의 페널티 구제를 받는 것에 관한 규칙이다. 볼이 페널티구역 밖에서 분실되거나 아웃오브바운즈에 정지하는 경우, 티잉구역으로부터 출발까지 요구되는 플레이의 연속성이 깨진다; 플레이어는 반드시 직전의 스트로크를 한 곳에서 다시 플레이하여 그 연속성을 이어나가야 한다.

본 규칙은 또한 인플레이 상태의 볼이 아웃오브바운즈로 갔을 수도 있고 페널티구역 밖에서 분실되었을 수도 있는 경우에 시간을 절약하기 위하여, 어떻게 그리고 언제 프로비저널볼을 플레이할 수 있는가에 관한 규칙이기도 하다.

### 18.1 스트로크와 거리의 페널티 구제는 언제든지 허용된다

Relief Under Penalty of Stroke and Distance Allowed at Any Time

언제든지, 플레이어는 **1벌타**를 추가하고 직전의 스트로크를 한 곳에서 원래의 볼이나 다른 볼을 플레이하여 스트로크와 거리 구제를 받을 수 있다(규칙 14.6 참조).

다음과 같이, 플레이어는 항상 스트로크와 거리 구제를 선택할 수 있다;

- 플레이어의 볼이 코스 어디에 있던 관계없이,
- 규칙에서 플레이어가 특정한 방법으로 구제를 받거나 특정한 장소에서 플레이할 것을 요구하는 경우에도 플레이어는 스트로크와 거리 구제를 선택할 수 있다.

플레이어가 스트로크와 거리의 페널티를 받고 다른 볼을 인플레이한 경우(규칙 14.4 참조):

- 원래의 볼은 더 이상 인플레이 상태의 볼이 아니므로, 그 볼을 플레이해서는 안 된다.
- 볼 찾기에 허용되는 시간(3분)이 종료되기 전에 원래의 볼이 코스에서 발견되더라도 그 볼은 더 이상 인플레이 상태가 아니므로, 그 볼을 플레이해서는 안 된다(규칙 6.3b 참조).

그러나 다음과 같이 직전의 스트로크를 한 곳에서 볼을 플레이하여야 하는 경우에는 본 규칙이 적용되지 않는다:

- 플레이어가 프로비저널볼을 플레이한다고 선언하는 경우(규칙 18.3b 참조)
- 플레이어가 규칙 14.7b 또는 20.1c(3)에 따라 두 번째 볼을 플레이하는 경우

## 18.2 볼이 분실되거나 아웃오브바운즈에 있는 경우: 반드시 스트로크와 거리 구제를 받아야 한다

Ball Lost or Out of Bounds: Stroke-and-Distance Relief Must Be Taken

### 18.2a 볼이 분실되거나 아웃오브바운즈에 있는 경우

(1) **볼이 분실된 경우** - 플레이어나 플레이어의 캐디가 볼을 찾기 시작한 후 3분 안에 발견되지 않은 경우, 그 볼은 분실된 볼이다.

볼을 찾기 시작한 후 3분 안에 볼이 발견되었지만, 그 볼이 플레이어의 볼인지 확실하지 않은 경우:

- 플레이어는 반드시 즉시 그 볼을 확인하려는 시도를 하여야 하며(규칙 7.2 참조), 볼 찾기에 허용되는 시간(3분)이 종료된 후라도, 그 볼을 확인하는 데 필요한 합리적인 시간이 허용된다.
- 볼을 확인하는 데 필요한 합리적인 시간에는 플레이어가 볼이 발견된 곳에 있지 않았을 때 그 볼이 있는 곳까지 가는 데 걸리는 합리적인 시간도 포함된다.

이와 같은 합리적인 시간 안에 플레이어가 자신의 볼을 확인하지 않은 경우, 그 볼은 분실된 볼이다.

(2) **볼이 아웃오브바운즈에 있는 경우** - 정지한 볼 전체가 코스의 경계 밖에 있는 경우에만 한하여, 그 볼은 아웃오브바운즈에 있는 볼이다.

다음과 같은 볼은 인바운즈에 있는 볼이다:

- 볼의 일부라도 코스의 경계 안의 지면 또는 그 경계 안에 있는 물체(예-자연물이나 인공물) 위에 놓여 있거나 닿아 있는 경우
- 볼의 일부라도 코스의 경계보다 위에 또는 그 코스의 다른 모든 부분보다 위에 있는 경우

플레이어는 코스에 있는 볼을 플레이하기 위하여 아웃오브바운즈에 설 수 있다.



- 그 볼이 움직일 수 있는 장애물(규칙 15.2b 참조) 또는 비정상적인 코스상태(규칙 16.1e 참조)의 안이나 위에 놓인 채 코스상에 정지한 것을 알고 있거나 사실상 확실한 경우
- 그 볼이 페널티구역(규칙 17.1c 참조)에 있는 것을 알고 있거나 사실상 확실한 경우
- 누군가가 고의로 그 볼의 방향이 바뀌거나 그 볼을 멈추게 한 것을 알고 있거나 사실상 확실한 경우(규칙 11.2c 참조).

**규칙 18.2를 위반하여 잘못된 장소에서 볼을 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 14.7a에 따라 일반 페널티**

### 18.3 프로비저널볼 Provisional Ball

#### 18.3a 프로비저널볼이 허용되는 경우

볼이 페널티구역 밖에서 분실되었을 수도 있고 아웃오브바운즈에 있을 수도 있는 경우, 시간을 절약하기 위하여, 플레이어는 잠정적으로 스트로크와 거리의 페널티를 받고 다른 볼을 플레이할 수 있다(규칙 14.6 참조). 여기에는 다음과 같은 경우가 포함된다:

- 원래의 볼이 발견되거나 확인되지는 않았지만 아직 분실된 상태는 아닌 경우
- 볼이 페널티구역에서 분실되었을 수도 있고, 코스 어딘가에서 분실되었을 수도 있는 경우
- 볼이 페널티구역에서 분실되었을 수도 있고, 아웃오브바운즈에 있을 수도 있는 경우

프로비저널볼이 허용되지 않을 때 플레이어가 프로비저널볼을 플레이할 의도를 가지고 직전의 스트로크를 한 곳에서 스트로크를 한 경우, 그렇게 플레이한 볼은 스트로크와 거리의 페널티를 받은 플레이어의 인플레이 상태의 볼이다(규칙 18.1 참조).

프로비저널볼이 페널티구역 밖에서 분실될 수도 있고, 아웃오브바운즈에 있을 수도 있는 경우:

- 플레이어는 또 다른 프로비저널볼을 플레이할 수 있다.
- 또 다른 프로비저널볼을 플레이하면, 그 또 다른 프로비저널볼과 첫 번째 프로비저널볼의 관계는 첫 번째 프로비저널볼과 원래의 볼의 관계와 같다.

#### 18.3b 프로비저널볼 플레이 선언하기

프로비저널볼에 스트로크를 하기 전에, 플레이어는 반드시 누군가에게 자신이 프로비저널볼을 플레이하려고 한다는 것을 선언하여야 한다:

- 플레이어가 단지 다른 볼을 플레이하겠다고거나 다시 플레이하겠다고 말하는 것만으로는 충분하지 않다.
- 플레이어는 반드시 '프로비저널볼'이라는 용어를 사용하여야 한다. 또는 규칙 18.3에 따라 잠정적으로 볼을 플레이한다는 의사를 다른 방법으로 명백하게 나타내야 한다.

플레이어가 프로비저널볼을 플레이할 의도가 있었다라도 그런 의도를 누군가에게 선언하지 않고 직전의 스트로크를 한 곳에서 볼을 플레이한 경우, 그 볼은 스트로크와 거리의 페널티를 받은 플레이어의 인플레이 상태의 볼이다(규칙 18.1 참조).

그러나 플레이어 주변에 플레이어의 선언을 들을 사람이 아무도 없는 경우, 플레이어가 프로비저널볼을 플레이한 후 누군가에게 알리는 것이 가능해졌을 때 자신이 방금 프로비저널볼을 플레이한 사실을 알릴 수도 있다.

### 18.3c 프로비저널볼이 인플레이 상태의 볼이 되거나 플레이에서 배제되는 경우

(1) 프로비저널볼을 두 번 이상 플레이하는 경우 - 원래의 볼이 있을 것으로 추정되는 지점과 홀로부터 동일한 거리이거나 그보다 더 먼 지점에서 프로비저널볼을 플레이하는 한, 플레이어는 그 볼을 '프로비저널볼'로서 계속 플레이할 수 있다.

위와 같은 지점에서 그 프로비저널볼을 플레이한 경우, 몇 번을 플레이하더라도 그 볼은 프로비저널볼이다.

그러나 그 프로비저널볼이 (2)와 같이 인플레이 상태의 볼이 되거나 (3)과 같이 플레이에서 배제되어 잘못된 볼이 되는 경우, 그 볼은 더 이상 프로비저널볼이 아니다.

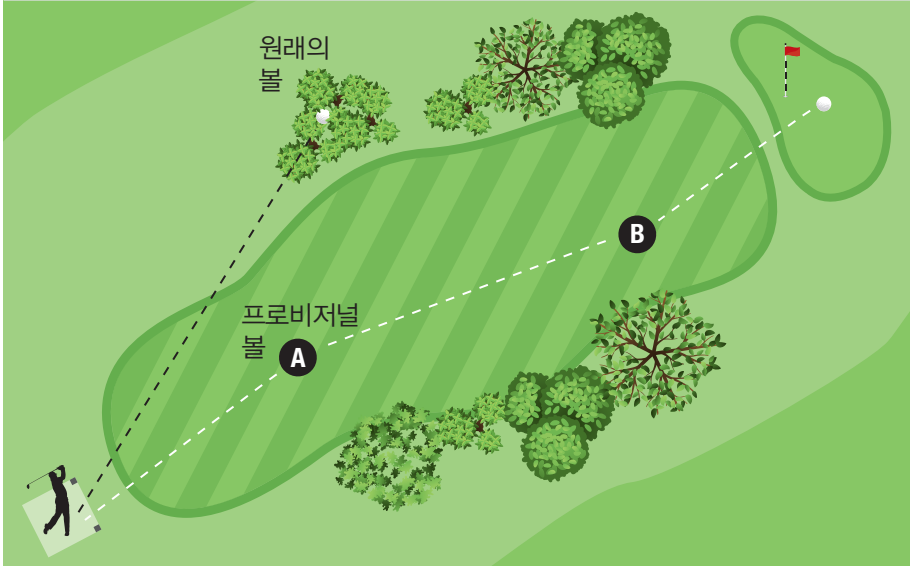
(2) 프로비저널볼이 인플레이 상태의 볼이 되는 경우 - 다음과 같은 경우, 프로비저널볼은 스트로크와 거리의 페널티를 받은 인플레이 상태의 볼이 된다.

- 원래의 볼이 페널티구역 이외의 코스상에서 분실되거나 아웃오브바운즈에 있는 경우 - 원래의 볼은 더 이상 인플레이 상태의 볼이 아니라(볼 찾기에 허용되는 시간(3분)이 종료된 후 코스에서 발견되더라도), 플레이해서는 안 되는 잘못된 볼이다(규칙 6.3c 참조).
- 원래의 볼이 있을 것으로 추정되는 지점보다 홀에 더 가까운 지점에서 프로비저널볼을 플레이한 경우 - 원래의 볼은 더 이상 인플레이 상태의 볼이 아니라(볼 찾기에 허용되는 시간(3분)이 종료되기 전에 코스에서 발견되거나 그 볼이 있을 것으로 추정되었던 지점보다 홀에 더 가까운 지점에서 발견되더라도), 플레이해서는 안 되는 잘못된 볼이다(규칙 6.3c 참조).

플레이어가 프로비저널볼을 원래의 볼과 동일한 위치로 플레이하여 어느 볼이 어떤 볼인지 구별할 수 없을 때:

- 그 볼들 중 하나만 코스에서 발견된 경우, 그 볼은 플레이어가 플레이한 프로비저널볼로 간주되며, 그 볼이 인플레이 상태의 볼이 된다
- 두 개의 볼이 모두 코스에서 발견된 경우, 플레이어는 반드시 그 볼들 중에서 프로비저널볼로 간주할 볼을 하나 선택하여야 한다. 플레이어가 프로비저널볼로 선택한 볼은 인플레이 상태의 볼이 되고, 다른 볼은 원래의 볼로 간주된다. 원래의 볼로 간주된 볼은 더 이상 인플레이 상태가 아니므로, 그 볼을 플레이해서는 안 된다.

그림 18.3c: 원래의 볼이 있을 것으로 추정되는 지점보다 홀에 더 가까운 지점에서 프로비저널볼을 플레이한 경우



- 플레이어가 티잉구역에서 플레이한 원래의 볼이 덤불 속에서 분실되었을 수도 있어서, '프로비저널볼'을 선언하고 플레이하였는데, 그 볼이 A 지점에 정지하였다.
- A 지점은 원래의 볼이 있을 것으로 추정되는 지점보다 홀에서 더 먼 지점이기 때문에, 플레이어는 A 지점에서 그 볼을 '프로비저널볼'로서 계속 플레이할 수 있다.
- 플레이어가 그 프로비저널볼을 A 지점에서 B 지점으로 플레이하였다.
- 그런데 B 지점은 원래의 볼이 있을 것으로 추정되는 지점보다 홀에 더 가까운 지점이다. 따라서, 플레이어가 B 지점에서 그 프로비저널볼을 플레이하는 경우, 그 프로비저널볼은 스트로크와 거리의 페널티를 받은 인플레이 상태의 볼이 된다.

예외 - 볼이 어떻게 되었는지 알고 있거나 사실상 확실한 경우, 플레이어는 다른 규칙에 따라 다른 볼로 교체할 수 있다: 플레이어의 볼이 발견되지는 않았지만 그 볼이 다음과 같이 된 것을 알고 있거나 사실상 확실한 경우, 플레이어에게는 추가로 선택할 수 있는 방법이 있다:

- 그 볼이 코스에 정지한 후 외부의 영향에 의하여 움직인 것(규칙 9.6 참조)을 알고 있거나 사실상 확실한 경우
- 그 볼이 움직일 수 있는 장애물(규칙 15.2b 참조)이나 비정상적인 코스상태(규칙 16.1e 참조)의 안이나 위에 놓인 채 코스상에 정지한 것을 알고 있거나 사실상 확실한 경우

- 누군가가 고의로 그 볼의 방향이 바꾸거나 그 볼을 멈추게 한 것(규칙 11.2c 참조)을 알고 있거나 사실상 확실한 경우.

위의 규칙들 중 한 가지 규칙이 적용되는 경우:

- 플레이어는 그 규칙에서 허용하는 바와 같이 다른 볼로 교체할 수 있고,
- 그 프로비저널볼을 스트로크와 거리의 페널티를 받은 인플레이 상태의 볼로 간주할 수 있다.

(3) 프로비저널볼이 반드시 플레이에서 배제되어야 하는 경우 - 프로비저널볼이 아직 인플레이 상태의 볼이 되지 않았는데 다음과 같은 일이 일어난 경우, 그 프로비저널볼은 반드시 플레이에서 배제되어야 한다.

- 볼 찾기에 허용되는 시간(3분)이 종료되기 전에 원래의 볼이 페널티구역 밖의 코스 상에서 발견된 경우 - 플레이어는 반드시 원래의 볼을 놓인 그대로 플레이하여야 한다.
- 원래의 볼이 페널티구역에서 발견된 경우 또는 페널티구역에 있는 것을 알고 있거나 사실상 확실한 경우 - 플레이어는 반드시 원래의 볼을 놓인 그대로 플레이하거나 규칙 17.1d에 따라 페널티 구제를 받아야 한다.

어떤 경우든:

- 플레이어는 잘못된 볼이 된 프로비저널볼에 더 이상의 스트로크를 해서는 안 되며 (규칙 6.3c 참조),
- 그 프로비저널볼이 플레이에서 배제되기 전에 그 볼과 관련된 모든 타수(그 볼을 플레이한 모든 스트로크와 그 볼을 플레이할 때 부과된 모든 벌타)는 타수에 포함되지 않는다.

플레이어가 그 프로비저널볼로 계속 플레이하기를 선호하여, 다른 사람들에게 자신의 볼을 찾지 말라고 요청할 수도 있다. 그러나 다른 사람들이 플레이어의 요청에 따라야 할 의무는 없다.

프로비저널볼이 아직 인플레이 상태의 볼이 되지 않은 상황에서 원래의 볼일 수도 있는 볼이 발견된 경우, 플레이어는 반드시 그 볼을 확인하기 위한 모든 합리적인 노력을 하여야 한다. 플레이어가 그런 합리적인 노력을 하지 않은 상황에서 위원회가 그것이 골프 게임의 정신에 반하는 매우 부당한 행동이었다고 판단하는 경우, 위원회는 규칙 1.2a에 따라 그 플레이어를 실격시킬 수 있다.

규칙  
**19**

## 언플레이어블볼

Unplayable Ball

### 규칙의 목적 :

규칙 19는 언플레이어블볼에 대한 몇 가지 구제방법에 관한 규칙이다. 본 규칙에서는 플레이어가 코스 어디에서든(페널티구역은 제외) 어려운 상황에서 벗어나기 위하여 사용할 수 있는 구제방법 - 원칙적으로 1벌타가 부과되는 구제방법 - 을 선택하는 것을 허용한다.

### 19.1 플레이어는 페널티구역 이외의 코스 어디에서나 언플레이어블볼 구제를 선택할 수 있다

Player May Decide to Take Unplayable Ball Relief Anywhere Except Penalty Area

플레이어는 규칙 19.2나 19.3에 따라 페널티 구제를 받고 자신의 볼을 언플레이어블볼로 간주한다고 결정할 수 있는 유일한 사람이다.

언플레이어블볼 구제는 페널티구역 이외의 코스 어디에서나 허용된다.

페널티구역에서 볼을 플레이할 수 없는 경우, 플레이어가 선택할 수 있는 유일한 구제방법은 규칙 17에 따른 페널티 구제뿐이다.

### 19.2 일반구역 · 퍼팅그린에서의 언플레이어블볼 구제

Relief Options for Unplayable Ball in General Area or on Putting Green

플레이어는 규칙 19.2a, b, c 중 한 가지 구제방법에 따라 **1벌타**를 받고 언플레이어블볼 구제를 받을 수 있다.

- 원래의 볼이 발견되지 않았거나 확인되지 않았더라도, 플레이어는 규칙 19.2a에 따라 **스트로크와 거리** 구제를 받을 수 있다.
- 그러나 플레이어가 규칙 19.2b에 따라 후방선 구제를 받거나 규칙 19.2c에 따라 측면 구제를 받으려면, 반드시 원래의 볼이 있는 지점을 알아야 한다.

#### 19.2a 스트로크와 거리 구제

스트로크와 거리 구제를 받는 경우, 플레이어는 직전의 **스트로크**를 한 곳에서 원래의 볼을 플레이할 수도 있고, 다른 볼을 플레이할 수도 있다(규칙 14.6 참조).



### 19.2b 후방선 구제

플레이어는 원래의 볼이 있는 지점이 볼을 드롭하는 지점과 홀 사이에 있는 상태를 유지 하면서, 원래의 볼이 있는 지점보다 후방에 원래의 볼이나 다른 볼을 드롭할 수 있다(규칙 14.3 참조)(후방으로 얼마나 멀리 드롭하는가에 대한 거리제한은 없다). 후방선 구제를 받는 경우, 구제구역은 그 후방선상에 볼이 드롭될 때 최초로 지면에 닿은 지점으로부터 어느 방향으로든 한 클럽 길이 이내의 구역으로 결정된다. 그러나 다음과 같은 제한을 받는다:

- 구제구역의 위치 제한:
  - » 구제구역은 반드시 원래의 볼이 있는 지점보다 홀에 더 가깝지 않아야 하며
  - » 어떤 코스의 구역에나 있을 수 있다.
  - » 그러나 그 볼이 드롭될 때 최초로 지면에 닿은 구역과 동일한 코스의 구역에 있어야 한다.

### 19.2c 측면 구제

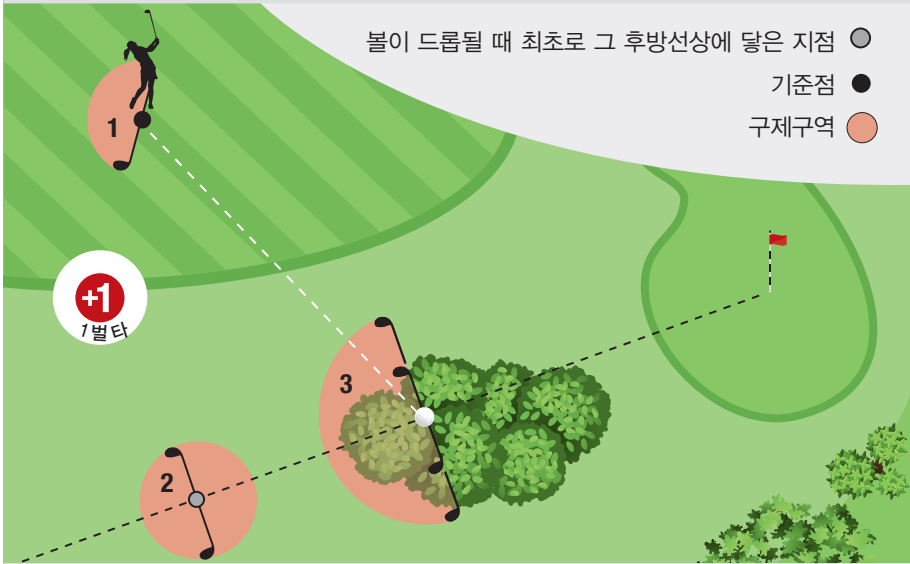
플레이어는 다음의 조건을 모두 충족시키는 측면 구제구역에 원래의 볼이나 다른 볼을 드롭할 수 있다(규칙 14.3 참조):

- 기준점: 원래의 볼이 있는 지점 - 그러나 그 볼이 지면보다 위에 놓인 경우(예-나무), 기준점은 그 볼로부터 수직으로 아래에 있는 지면상의 지점이다.
- 구제구역의 크기: 기준점으로부터 두 클럽 길이 이내의 구역
- 구제구역의 위치 제한:
  - » 구제구역은 반드시 기준점보다 홀에 더 가깝지 않아야 하며
  - » 어떤 코스의 구역에나 있을 수 있다.
  - » 그러나 기준점으로부터 두 클럽 길이 이내에 두 가지 이상의 코스의 구역이 있는 경우, 그 볼은 반드시 그 볼이 드롭될 때 최초로 지면에 닿은 구역과 동일한 코스의 구역에 있는 구제구역에 정지하여야 한다.

규칙 25.4m (규칙 19.2c를 바꿔가 달린 이동장치를 사용하는 플레이어에게 적용하는 경우, 측면 구제구역을 네 클럽 길이 이내의 구역으로 확장하는 것으로 수정) 참조

**규칙 19.2를 위반하여 잘못된 장소에서 볼을 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 14.7a에 따라 일반 페널티**

그림 19.2: 일반구역에서의 언플레이어블볼 구제



덤불 속에 있는 자신의 볼을 언플레이어블볼로 간주한다고 결정하는 경우, 플레이어에게는 1벌타가 추가되는 세 가지 선택이 있다.

- (1) 플레이어는 직전의 스트로크를 한 곳을 기준으로 하는 구제구역에서 볼을 플레이하여 스트로크와 거리 구제를 받을 수도 있고,
- (2) 원래의 볼이 있는 지점이 볼을 드롭하는 지점과 홀 사이에 있는 상태를 유지하면서, 원래의 볼이 있는 지점보다 후방에 원래의 볼이나 다른 볼을 드롭하여 후방선 구제를 받을 수도 있고,
- (3) 측면 구제를 받을 수도 있다. 측면 구제를 받기 위한 기준점은 원래의 볼이 있는 지점이며, 볼은 반드시 그 지점보다 홀에 더 가깝지 않은 두 클럽 길이 이내의 구제구역에 드롭하고 플레이하여야 한다.

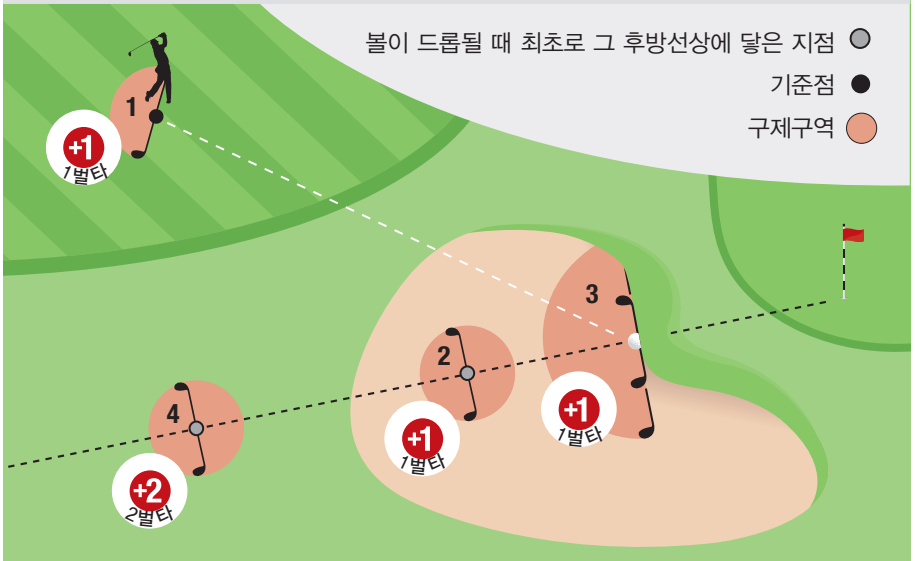
## 19.3 bunker에서의 언플레이어블볼 구제 Relief Options for Unplayable Ball in Bunker

### 19.3a 일반적인 구제방법(1벌타)

플레이어의 볼이 벙커에 있는 경우,

- 플레이어는 규칙 19.2의 구제방법 중 한 가지 방법에 따라 **1벌타**를 받고 언플레이어블볼 구제를 받을 수 있다.
- 다만 플레이어가 후방선 구제(규칙 19.2b 참조) 또는 측면 구제(규칙 19.2c 참조)를 받는 경우, 그 볼은 반드시 그 벙커 안에 드롭하고 정지하여야 한다.

그림 19.3: 벙커에서의 언플레이어블볼 구제



벙커에 있는 자신의 볼을 언플레이어블볼로 간주한다고 결정하는 경우, 플레이어에게는 다음과 같은 네 가지 선택이 있다.

- (1) 1벌타를 받고, 스트로크와 거리 구제를 받을 수 있다.
- (2) 1벌타를 받고, 벙커 안에서 후방선 구제를 받을 수 있다.
- (3) 1벌타를 받고, 벙커 안에서 측면 구제를 받을 수 있다.
- (4) 총 2벌타를 받고, 벙커 밖에서 후방선 구제를 받을 수 있다.

### 19.3b 추가적인 구제방법(2벌타)

플레이어의 볼이 벙커에 있는 경우의 추가적인 구제방법으로, 플레이어는 규칙 19.2b에 따라 **총 2벌타**를 받고 벙커 밖에서 후방선 구제를 받을 수 있다.

규칙 25.4n (규칙 19.3b의 추가적인 구제방법인 후방선 구제를 바퀴가 달린 이동장치를 사용하는 플레이어에게 적용하는 경우, 페널티를 1벌타로 수정) 참조

규칙 19.3을 위반하여 잘못된 장소에서 볼을 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 14.7a에 따라 **일반 페널티**

# VIII

## 규칙 적용에 문제가 생긴 경우, 플레이어와 위원회가 따라야 할 절차

Procedures for Players and Committee  
When Issues Arise in Applying the Rules

규칙 20

**규칙  
20**

## 라운드 동안 규칙에 관한 문제 해결하기; 레프리와 위원회의 재정

Resolving Rules Issues During Round; Rulings by Referee and Committee

### 규칙의 목적 :

규칙 20은 플레이어가 추후에 재정을 받을 수 있는 권리를 지키기 위한 절차(매치플레이어에서의 절차와 스트로크플레이어에서의 절차는 다르다)를 포함하여, 라운드 동안 규칙에 관한 문제가 생긴 경우에 어떻게 하여야 하는가에 관한 규칙이다.

본 규칙은 또한 사실상의 문제를 판단하고 규칙을 적용할 것을 위임받은 레프리의 역할에 관한 규칙이기도 하다. 레프리나 위원회의 정정은 모든 플레이어에게 구속력이 있다.

## 20.1 라운드 동안 규칙에 관한 문제 해결하기

Resolving Rules Issues During Round

### 20.1a 플레이어는 플레이가 부당하게 지연되지 않도록 하여야 한다

라운드 동안 규칙에 관한 도움을 요청하는 경우, 플레이어가 플레이를 부당하게 지연시켜서는 안 된다:

- 레프리나 위원회로부터 합리적인 시간 안에 규칙에 관한 문제에 도움을 받을 수 없는 경우, 플레이어는 반드시 어떻게 할 것인지 스스로 결정하고 플레이를 계속하여야 한다.
- 플레이어는 매치플레이어에서는 재정을 요청(규칙 20.1b(2) 참조)하고 스트로크플레이어에서는 두 개의 볼을 플레이(규칙 20.1c(3) 참조)함으로써 자신의 권리를 지킬 수 있다.

### 20.1b 매치플레이어에서의 규칙에 관한 문제

(1) 규칙에 관한 문제를 합의로 결정하기 - 라운드 동안, 매치의 플레이어들은 규칙에 관한 문제를 어떻게 결정할 것인지에 대하여 합의할 수 있다:

- 플레이어들이 어떤 규칙이나 페널티가 적용된다는 것을 알면서도 그것을 무시하기로 합의하지 않은 한, 추후에 그 합의가 잘못된 것이었다고 밝혀지더라도, 그 합의의 결과는 그대로 확정된다(규칙 1.3b(1) 참조).
- 그러나 레프리가 그 매치에 배정되는 경우, 그 레프리는 자신이 목격한 규칙에 관한 모든 문제에 대하여 제때 재정을 내려야 하고(규칙 20.1b(2) 참조), 플레이어들은 반드시 그 재정에 따라야 한다.

레프리가 부재한 상황에서 플레이어와 상대방이 합의에 이르지 못하거나 규칙을 적용하는 방법에 의문이 있는 경우, 플레이어든 상대방이든 규칙 20.1b(2)에 따라 재정을 요청할 수 있다.

- (2) **매치의 결과가 확정되기 전에 재정 요청하기** - 플레이어가 레프리나 위원회가 자신의 플레이 또는 상대방의 플레이에 규칙을 적용하는 방법을 결정해주시기를 원하는 경우, 플레이어는 재정을 요청할 수 있다.

레프리나 위원회로부터 합리적인 시간 안에 규칙에 관한 문제에 도움을 받을 수 없는 경우, 플레이어는 레프리나 위원회로부터 그러한 도움을 받을 수 있을 때 추후 재정을 요청하겠다는 의사를 상대방에게 알리는 것으로 재정 요청을 대신할 수 있다.

매치의 결과가 확정되기 전에, 플레이어가 재정을 요청한 경우:

- 요청이 제때 이루어진 경우에 한하여 재정이 내려지고, 플레이어가 규칙에 관한 문제가 생긴 사실을 인지하게 된 시점에 따라 다음과 같이 결정된다:
  - » 플레이어가 어느 플레이어든 그 매치의 마지막 홀을 시작하기 전에 규칙에 관한 문제가 생긴 사실을 인지하게 된 경우 - 플레이어는 어느 플레이어라도 다른 홀을 시작하기 위한 스트로크를 하기 전에 재정을 요청하여야 한다.
  - » 플레이어가 그 매치의 마지막 홀을 플레이하는 동안 또는 그 홀이 끝난 후에 규칙에 관한 문제가 생긴 사실을 인지하게 된 경우 - 재정 요청은 반드시 그 매치의 결과가 확정되기 전에 이루어져야 한다(규칙 3.2a(5) 참조).
- 플레이어가 제때 재정을 요청하지 않은 경우, 레프리나 위원회는 재정을 내리지 않을 것이며, 규칙이 잘못된 방식으로 적용되었더라도 문제가 된 홀(들)의 결과는 그대로 유효하다.

플레이어가 이전의 홀에 대한 재정을 요청하였을 때는 다음의 세 가지 조건을 모두 충족시키는 경우에 한하여, 재정이 내려진다:

- 상대방이 규칙 3.2d(1)(잘못된 타수를 알려준 경우)이나 규칙 3.2d(2)(페널티에 대하여 플레이어에게 알려주지 않은 경우)를 위반하였고,
- 그 재정 요청은 플레이어가 어느 플레이어든 현재 플레이 중인 홀을 시작하기 위한 스트로크를 하기 전에는 또는 홀과 홀 사이에 있는 경우에는 방금 끝난 홀을 시작하기 위한 스트로크를 하기 전에는 인지하지 못하였던 사실에 근거한 것이며,
- 이와 같은 사실들을 인지하게 된 후, 플레이어가 제때(위에 언급한 시점) 재정을 요청한 경우

- (3) 매치의 결과가 확정된 후에 재정을 요청한 경우 - 매치의 결과가 확정된 후에 플레이어가 재정을 요청한 경우,
- 위원회는 다음의 두 가지 조건을 모두 충족시키는 경우에 한하여 플레이어에게 재정을 내린다:
    - » 플레이어가 매치의 결과가 확정되기 전에는 인지하지 못하였던 사실에 근거하여 재정을 요청하였고,
    - » 상대방이 규칙 3.2d(1)(잘못된 타수를 알려준 경우) 또는 규칙 3.2d(2)(페널티 받은 사실을 플레이어에게 알려주지 않은 경우)를 위반하였으며, 매치의 결과가 확정되기 전에 이미 자신의 위반 사실을 알고 있었던 경우
  - 이와 같은 재정을 내리는 데는 시간제한이 없다.
- (4) 두 개의 볼을 플레이할 권리는 없다 - 매치에서는 올바른 절차를 확실하게 알지 못하는 플레이어가 두 개의 볼을 플레이하는 것이 허용되지 않는다. 두 개의 볼을 플레이하는 절차는 스트로크플레이에서만 적용된다(규칙 20.1c 참조).

### 20.1c 스트로크플레이에서 규칙에 관한 문제

- (1) 규칙에 관한 문제를 합의에 의하여 결정할 권리는 없다 - 레프리카나 위원회로부터 합리적인 시간 안에 규칙에 관한 문제에 도움을 받을 수 없는 경우:
- 플레이어들이 규칙을 적용하는 데 서로 도움을 주고받을 것을 권장한다. 그러나 플레이어들이 규칙에 관한 문제를 합의에 의하여 결정할 권리는 없으며, 플레이어들이 어떤 합의에 이르더라도, 그 합의는 레프리카나 위원회 또는 플레이어 누구에게도 구속력이 없다.
  - 플레이어는 스코어카드를 제출하기 전에 위원회에 규칙에 관한 모든 문제를 제기하여야 한다.
- (2) 플레이어들은 그 경기에 참가한 다른 플레이어들의 권리와 이익을 지켜주어야 한다 - 다른 모든 플레이어의 이익을 지켜주기 위하여:
- 다른 플레이어가 규칙을 위반하였거나 위반하였을 수도 있는데 그 다른 플레이어가 그것을 인지하지 못하거나 무시하고 있다고 플레이어가 알고 있거나 확실하는 경우, 플레이어는 그 사실을 그 다른 플레이어나 그 다른 플레이어의 마커 또는 레프리카나 위원회에 알려야 한다.
  - 플레이어는 그 문제를 인지한 후 즉시, 그리고 가능한 한 그 다른 플레이어가 스코어카드를 제출하기 전에 그 사실을 알려야 한다.

플레이어가 그 사실을 알리지 않은 것에 대하여 위원회가 그것이 골프 게임의 정신에 반하는 매우 부당한 행동이었다고 판단하는 경우, 위원회는 규칙 1.2a에 따라 그 플레이어를 실격시킬 수 있다.



(3) 처리 방법을 확실하게 알지 못하여 두 개의 볼을 플레이하는 경우 - 홀을 플레이하는 동안 올바른 절차에 대하여 확실하게 알지 못하는 플레이어는 페널티 없이 두 개의 볼로 플레이하여 그 홀을 끝낼 수 있다:

- 불확실한 상황이 생긴 후 스트로크를 하기 전에, 플레이어는 두 개의 볼을 플레이할 것인지 여부를 결정하여야 한다.
- 또한 스트로크를 하기 전에, 플레이어는 그 절차가 규칙에서 허용되는 절차라면 어느 볼을 자신의 유효한 볼로 할 것인지를 선택하여야 하며, 그것을 자신의 마커나 다른 플레이어에게 알려주어야 한다.
- 플레이어가 어느 볼을 자신의 유효한 볼로 할 것인지를 제때 선택하지 않은 경우, 먼저 플레이한 볼이 자동적으로 선택된 볼로 간주된다.
- 플레이어는 반드시 스코어카드를 제출하기 전에 위원회에 이 상황에 관한 사실을 보고하여야 한다. 플레이어가 그 두 개의 볼로 같은 스코어를 내더라도, 반드시 그 사실을 보고하여야 한다. 그 사실을 위원회에 보고하지 않은 경우, 플레이어는 **실격**이 된다.
- 플레이어가 두 번째 볼을 플레이하기로 결정하기 전에 스트로크를 한 경우:
  - » 본 규칙은 전혀 적용되지 않으며, 유효한 스코어는 플레이어가 두 번째 볼을 플레이하기로 결정하기 전에 플레이한 볼로 낸 스코어이다.
  - » 그러나 두 번째 볼을 플레이한 것에 대한 페널티는 없다.

본 규칙에 따라 플레이한 두 번째 볼은 규칙 18.3에 따라 플레이하는 프로비저널볼과 같은 것은 아니다.

(4) 위원회의 홀 스코어 결정 - 플레이어가 (3)에 따라 두 개의 볼을 플레이한 경우, 위원회는 플레이어의 홀 스코어를 다음과 같이 결정한다:

- 선택된 볼(플레이어가 선택한 것이든 자동적으로 선택된 것이든)에 사용된 절차가 규칙에서 허용되는 절차인 경우, 그 선택된 볼로 낸 스코어가 유효하다.
- 선택된 볼에 사용된 절차는 규칙에서 허용되는 절차가 아니고, 다른 볼에 사용된 절차가 규칙에서 허용되는 절차인 경우, 그 다른 볼로 낸 스코어가 유효하다.
- 두 개의 볼에 사용된 절차 모두가 규칙에서 허용되는 절차가 아닌 경우, 선택된 볼(플레이어가 선택한 것이든 자동적으로 선택된 것이든)을 잘못된 장소에서 플레이할 때 중대한 위반이 없었던 경우에 한하여, 선택된 볼로 낸 스코어가 유효하다. 그 볼을 잘못된 장소에서 플레이할 때 중대한 위반이 있었던 경우에는 다른 볼로 낸 스코어가 유효하다.
- 두 개의 볼을 모두 잘못된 장소에서 플레이하고 그렇게 플레이할 때 중대한 위반이 있었던 경우, 플레이어는 **실격**이 된다.

- 유효하지 않은 볼로 낸 모든 타수(그 볼을 플레이한 모든 스트로크와 그 볼을 플레이할 때 부과된 모든 벌타)는 플레이어의 홀 스코어에 포함되지 않는다.

‘사용된 절차가 규칙에서 허용되는 경우’는 (1) 원래의 볼을 놓인 그대로 플레이하였고, 그곳에서의 플레이가 허용된 것을 의미하거나 (2) 플레이한 볼이 규칙에 따라 올바른 절차에 따라, 올바른 방식으로, 올바른 장소에서 인플레이 상태가 된 것을 의미한다.

## 20.2 규칙에 관한 문제를 규칙에 따라 재정하기 Rulings on Issues Under the Rules

### 20.2a 레프리의 재정

레프리는 사실상의 문제를 판단하고 규칙을 적용할 권한을 위원회로부터 공식적으로 위임받은 사람이다. 레프리는 재정을 내리기 전에 위원회의 도움을 받을 수 있다.

플레이어는 레프리가 사실이나 규칙 적용 방법에 대하여 내린 재정에 반드시 따라야 한다.

플레이어가 레프리가 내린 재정에 대하여 위원회에 이의를 제기할 권리는 없지만, 재정이 내려진 후, 레프리는 다음과 같이 할 수 있다:

- 다른 레프리로부터 다른 의견을 들을 수도 있고,
- 위원회에 재정에 대한 검토를 요청할 수도 있다.

그러나 그렇게 하는 것이 요구되는 것은 아니다.

레프리의 결정은 최종적인 것이므로, 레프리가 실수로 플레이어의 규칙 위반을 승인한 경우, 플레이어는 페널티를 받지 않는다. 그러나 레프리나 위원회가 내린 잘못된 재정을 바로잡게 되는 경우에 대해서는 규칙 20.2d를 참조한다.

### 20.2b 위원회의 재정

규칙을 재정할 레프리가 없거나 레프리가 위원회에 재정에 대한 검토를 요청한 경우:

- 그 문제에 대한 재정은 위원회가 내릴 것이며,
- 위원회가 내린 재정은 최종적인 것이다.

위원회가 재정을 내릴 수 없는 경우, 위원회는 그 문제를 대한골프협회의 규칙분과위원회에 회부할 수 있고, 대한골프협회의 규칙분과위원회가 내린 재정은 최종적인 것이다.

### 20.2c 비디오 증거를 사용하는 경우, ‘육안’ 기준의 적용

위원회가 재정을 내리는 데 있어서 사실상의 문제를 판단하는 경우, 비디오 증거의 용도는 ‘육안’ 기준으로 한정된다.

- 비디오상에 나타난 사실들을 육안으로 보는 것이 합리적으로 가능하지 않았을 경우, 그 비디오 증거가 규칙 위반을 가리키더라도, 그 증거는 고려하지 않는다.

- 그러나 ‘육안’ 기준에 따라 비디오 증거는 고려되지 않더라도, 플레이어가 다른 방식으로 자신의 규칙 위반 사실을 인지한 경우(예-벙커에서 플레이어의 클럽이 모래에 닿는 것이 육안으로 보이지는 않았지만, 플레이어는 그것을 느낄 수 있었던 경우)에는 규칙 위반이 있었던 것으로 판단한다.

### 20.2d 잘못된 재정과 행정적인 착오

(1) **잘못된 재정** - 잘못된 재정은 레프리카 위원회가 규칙을 적용하려고 하였으나 잘못 적용한 경우에 일어난다. 다음은 잘못된 재정의 예이다:

- 잘못된 페널티를 적용한 경우 또는 적용하여야 할 페널티를 적용하지 않은 경우
- 적용되지 않는 규칙이나 존재하지도 않는 규칙을 적용한 경우
- 규칙을 잘못 해석하여 잘못 적용한 경우

레프리카 위원회의 재정이 추후에 잘못된 재정으로 밝혀진다면, 규칙에 따라 그 잘못을 바로잡는 것이 가능할 경우에 그 잘못된 재정을 바로잡을 것이다. 그 재정을 바로잡기에 너무 늦은 경우에는 그 잘못된 재정이 그대로 유효하다.

라운드 동안 또는 규칙 5.7a에 따라 플레이가 중단된 동안, 플레이어가 레프리카 위원회의 지침을 합리적으로 오해하여 규칙에 위반되는 행동을 한 경우(예-규칙에서 허용되지 않는데, 인플레이 상태의 볼을 집어 올린 경우), 페널티는 없고, 그 지침은 잘못된 재정으로 간주된다.

#### 「위원회 절차」 섹션6C (잘못된 재정에 대한 위원회의 조치) 참조

(2) **행정적인 착오** - 행정적인 착오는 경기 운영과 관련된 절차상의 착오이며, 그러한 착오를 바로잡는 데는 시간제한이 없다. 매치의 결과가 결정되거나 스트로크플레이 경기가 종료된 이후라도 이와 같은 착오는 바로잡아야 한다. 행정적인 착오는 잘못된 재정과는 다르다. 다음은 행정적인 착오의 예이다:

- 스트로크플레이에서 동점자 또는 같은 타수를 낸 플레이어를 잘못 처리한 경우
- 핸디캡을 잘못 계산하여, 실제로 이긴 플레이어가 아닌 다른 플레이어가 그 경기의 승자가 된 경우
- 우승자의 스코어를 게시하지 않아서, 우승자가 아닌 다른 플레이어에게 상을 수여한 경우

이와 같은 행정적인 착오가 생긴 경우, 그 착오를 바로잡고, 그것에 따라 그 경기의 결과 또한 수정하여야 한다.

### 20.2e 매치 · 경기의 결과가 확정된 후 플레이어를 실격시키는 경우

(1) **매치플레이** - 규칙 1.2(매우 부당한 행동)나 규칙 1.3b(1)(적용하여야 할 페널티를 고의로 적용하지 않은 경우 또는 적용되는 것으로 알고 있는 규칙이나 페널티를 무시하기로 다른 플레이어와 합의한 경우)에 따라 플레이어를 실격시키는 데는 시간제한이 없다.

본 규칙은 매치의 결과가 확정된 후에도 적용될 수 있다(규칙 3.2a(5) 참조).

매치의 결과가 확정된 후 플레이어의 요청에 따라 위원회가 재정을 내리는 경우에 대해서는 규칙 20.1b(3)을 참조한다.

(2) **스트로크플레이** - 원칙적으로 다음과 같은 경우, **스트로크플레이** 경기가 종료된 후 페널티가 추가되거나 수정되어서는 안 된다:

- 위원회가 정해놓은 방식에 따라 경기의 결과가 확정된 경우
- **스트로크플레이** 예선을 거쳐 **매치플레이**를 하는 경기에서, 플레이어가 자신의 첫 매치를 시작하기 위하여 티오프를 한 경우

그러나 다음과 같은 경우에는 경기가 종료된 후라도 반드시 **실격**이 되어야 한다:

- 플레이어가 한 홀이라도 실제 타수보다 적은 타수로 홀 스코어를 제출한 경우 - 그러나 그 낮은 스코어가 경기 종료 전에는 알지 못했던 1타 이상의 별타를 포함시키지 않았기 때문인 경우, 플레이어는 실격이 되지 않는다(규칙 3.3b(3) 참조)
- 플레이어가 실격 페널티가 부과되는 규칙을 위반한 것을 경기 종료 전에 알았던 경우
- 플레이어가 규칙이나 페널티가 적용된다는 것을 알면서도 그것을 무시하기로 다른 플레이어와 합의한 경우(규칙 1.3b(1) 참조)

위원회는 경기가 종료된 후라도 규칙 1.2(매우 부당한 행동)에 따라 플레이어를 실격시킬 수 있다.

## 20.2f 부적격한 플레이어

경기에 참가한 플레이어가 '경기 조건'에 부적격한 플레이어로 밝혀지는 경우, 그 경기의 결과를 바로잡는 데는 시간제한이 없다. 이는 매치의 결과가 확정되거나 **스트로크플레이** 경기가 종료된 이후에도 적용된다.

이와 같이 부적격한 플레이어로 밝혀지는 경우, 플레이어는 실격 처리되는 것이 아니라 그 경기에 참가하지 않았던 것으로 간주되고, 그것에 따라 경기의 결과가 수정된다.

## 20.3 규칙에서 다루어지지 않은 상황 Situations Not Covered by the Rules

규칙에서 다루어지지 않은 모든 상황에 대해서는 위원회가 결정하여야 한다:

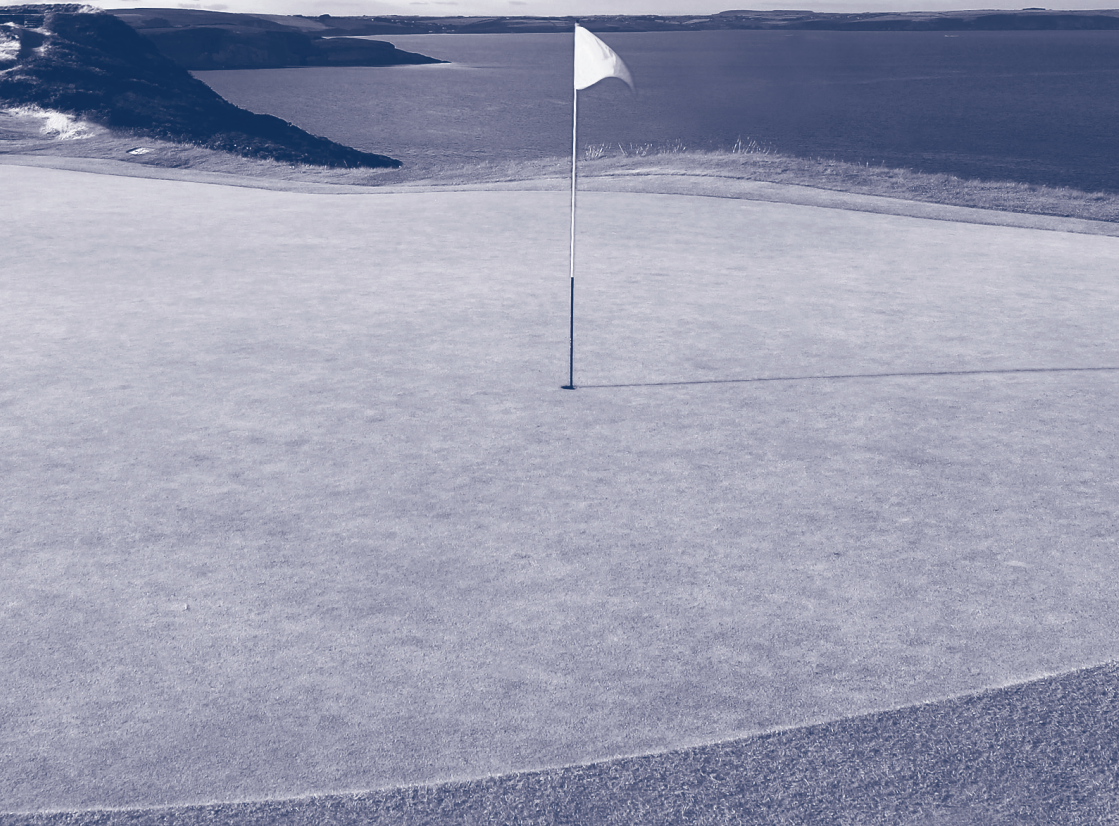
- 위원회는 그 상황과 관련된 모든 요소를 고려하여야 하며,
- 그 상황을 합리적이고 공정한 방식으로 그리고 그것과 유사한 상황이 규칙에 따라 처리되는 방식과 일관되게 처리하여야 한다.

IX

# 그 밖의 플레이 방식

Other Forms of Play

규칙 21-24



규칙  
**21**

## 그 밖의 개인 스트로크플레이와 개인 매치플레이

Other Forms of Individual Stroke Play and Match Play

### 규칙의 목적 :

규칙 21은 스코어 산정 방법이 기본적인 스트로크플레이와는 다른 세 가지 스트로크플레이 방식들을 포함하여, 각기 다른 네 가지 경기 방식에 관한 규칙이다: 스테이블포드(각 홀에 부여된 점수로 스코어 산정) · 맥시멈스코어(각 홀의 스코어를 최대 타수로 한정) · 파/보기(매치플레이의 스코어 산정 방법을 홀 별로 적용) · 스리볼 매치 플레이

### 21.1 스테이블포드 Stableford

#### 21.1a 스테이블포드의 개요

스테이블포드는 다음과 같은 스트로크플레이의 한 방식이다:

- 플레이어나 편의 홀 스코어는 그 홀에서의 플레이어나 편의 타수(스트로크 수와 벌타의 합)를 위원회가 정해놓은 그 홀의 목표 스코어와 비교하여 주어지는 점수로 결정되고,
- 가장 높은 점수로 모든 라운드를 끝낸 플레이어나 편이 그 경기의 우승자가 된다.

스테이블포드에는 규칙 1부터 규칙 20까지의 스트로크플레이의 규칙이 규칙 21.1로 수정되어 적용된다. 규칙 21.1은 다음과 같은 경기를 위한 규칙이다:

- 스크래치 경기 - 그러나 핸디캡 경기에도 채택될 수 있다.
- 개인 경기 - 그러나 파트너들이 참가하는 경기에는 규칙 22(포섬)와 23(포볼)으로 수정되어 채택될 수 있고, 팀 경기에는 규칙 24로 수정되어 채택될 수 있다.

#### 21.1b 스테이블포드의 스코어 산정 방법

- (1) **점수 부여 방법** - 각 홀의 점수는 플레이어의 홀 스코어를 위원회가 정해놓은 그 홀의 목표 스코어와 비교하여 주어진다. 위원회가 다른 목표 스코어를 정해놓지 않은 한, 홀의 목표 스코어는 파다.

플레이어가 낸 타수	점수
목표 스코어보다 2타 이상 많거나 스코어를 제출하지 않은 경우	0
목표 스코어보다 1타 많은 타수	1
목표 스코어와 같은 타수	2
목표 스코어보다 1타 적은 타수	3
목표 스코어보다 2타 적은 타수	4
목표 스코어보다 3타 적은 타수	5
목표 스코어보다 4타 적은 타수	6

어떤 이유로든 규칙에 따라 **홀 아웃**하지 않은 플레이어의 홀 스코어는 0점이다.

신속한 플레이 속도를 유지하기 위하여, 플레이어의 홀 스코어가 0점이 될 경우, 홀 플레이를 중단할 것을 권장한다.

홀은 플레이어가 **홀 아웃**한 시점 또는 플레이어가 **홀 아웃**하지 않고 그 홀을 끝내는 것을 선택한 시점 또는 플레이어의 스코어가 0점이 된 시점에 끝난다.

(2) **홀 스코어 기록** - 규칙 3.3b의 요건에 부합되도록, 플레이어는 반드시 다음과 같이 홀 스코어를 기록하여야 한다:

- **홀 아웃하여 홀을 끝냈을 때;**
  - » 플레이어의 스코어가 1점 이상의 점수를 받게 되는 스코어인 경우 - 스코어카드에 그 스코어를 기록한다.
  - » 플레이어의 스코어가 0점을 받게 되는 스코어인 경우 - 스코어카드에 스코어를 기록하지 않거나 0점을 받게 되는 스코어를 기록한다.
- **홀 아웃하지 않고 홀을 끝낸 경우** - 플레이어가 규칙에 따라 **홀 아웃**하지 않고 홀을 끝낸 경우, 스코어카드에 스코어를 기록하지 않거나 0점을 받게 되는 스코어를 기록한다.

위원회는 플레이어가 각 홀에서 받은 점수를 합산할 책임이 있으며, 핸디캡 경기에서는 그 점수를 합산하기 전에 각 홀의 스코어에 핸디캡 스트로크를 적용할 책임이 있다.

「위원회 절차」 섹션 5A(5) (홀마다 주어진 점수를 플레이어 스스로 스코어카드에 기록할 것을 경기 조건으로 권장할 수 있으나 요구할 수는 없다) 참조

그림 21.1b: 스크래치 스테이블포드의 스코어 산정 방법

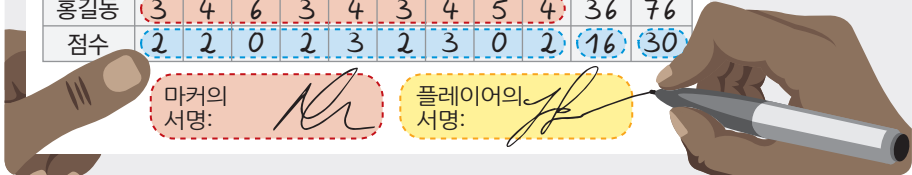
이름: **홍길동** 날짜: **2023년 1월 3일**

홀	1	2	3	4	5	6	7	8	9	아웃
거리	445	186	378	387	181	533	313	412	537	3372
파	4	3	4	4	3	5	4	4	5	36
홍길동	3	3	5	4	4	7	5	4	5	40
점수	3	2	1	2	1	0	1	2	2	14

책임

-  위원회
-  플레이어
-  플레이어와 마커

홀	10	11	12	13	14	15	16	17	18	인	합계
거리	206	424	397	202	541	150	593	137	401	3051	6423
파	3	4	4	3	5	3	5	3	4	34	70
홍길동	3	4	6	3	4	3	4	5	4	36	76
점수	2	2	0	2	3	2	3	0	2	16	30



21.1c 스테이블포드에서 적용되는 페널티

스트로크플레이어에서 적용되는 모든 페널티는 스테이블포드에서도 적용된다. 다만 다음의 다섯 가지 규칙 중 하나라도 위반하는 경우, 플레이어는 **실격**이 되지는 않지만, 위반이 일어난 홀에 대하여 **0점**을 받는다:

- 규칙 3.3c에 따라 홀 아웃하지 않은 경우
- 홀을 시작할 때 티잉구역 밖에서 플레이한 잘못을 바로잡지 않은 경우 (규칙 6.1b(2) 참조)
- 잘못된 볼을 플레이한 잘못을 바로잡지 않은 경우 (규칙 6.3c 참조)
- 잘못된 장소에서 플레이할 때 중대한 위반이 있었는데도, 그 잘못을 바로잡지 않은 경우 (규칙 14.7b 참조)
- 잘못된 순서로 스트로크를 한 실수를 바로잡지 않은 경우 (규칙 22.3 참조)

실격 페널티가 부과되는 규칙을 위반한 모든 경우, 플레이어는 **실격**이 된다.

모든 벌타를 적용하더라도, 스테이블포드에서 플레이어의 홀 스코어가 0점 미만이 될 수는 없다.



### 21.1d 스테이블포드에서 규칙 11.2가 적용되지 않는 경우

다음과 같은 경우, 규칙 11.2가 적용되지 않는다:

플레이어의 움직이고 있는 볼이 홀에 들어가야 그 홀에서 1점을 얻게 되는 상황에서 그 볼이 홀에 들어갈 수 있는 합리적인 기회가 없었을 때 누군가가 고의로 그 볼의 방향을 바꾸거나 그 볼을 멈추게 한 경우, 그 사람에게는 페널티가 없지만, 플레이어는 그 홀에 대하여 0점을 받는다.

### 21.1e 스테이블포드에서 라운드가 끝나는 시점

플레이어의 라운드는 다음과 같은 시점에 끝난다:

- 플레이어가 자신의 마지막 홀에서 홀 아웃한 시점(규칙(예-규칙 6.1 또는 14.7b)에 따라 잘못을 바로잡는 것까지 포함)
- 마지막 홀에서 홀 아웃하지 않고 그 홀을 끝내는 것을 선택한 시점 또는 마지막 홀에서 이미 1점 이상의 점수를 얻을 수 없게 된 시점

## 21.2 맥시멈스코어 Maximum Score

### 21.2a 맥시멈스코어의 개요

맥시멈스코어는 플레이어나 편의 홀 스코어가 위원회가 한정해놓은 최대 타수(스트로크 수와 벌타의 합)(예-더블 파 · 특정한 타수나 점수 · 네트더블보기)로 제한되는 스트로크 플레이의 한 방식이다.

맥시멈스코어에는 규칙 1부터 규칙 20까지의 스트로크플레이의 규칙이 규칙 21.2로 수정되어 적용된다. 규칙 21.2는 다음과 같은 경기를 위한 규칙이다:

- 스크래치 경기 - 그러나 핸디캡 경기에도 채택될 수 있다.
- 개인 경기 - 그러나 파트너들이 참가하는 경기에는 규칙 22(포섬)와 23(포볼)으로 수정되어 채택될 수 있고, 팀 경기에는 규칙 24로 수정되어 채택될 수 있다.

### 21.2b 맥시멈스코어의 스코어 산정 방법

(1) **플레이어의 홀 스코어:** 플레이어의 홀 스코어는 플레이어의 타수(스트로크 수와 벌타의 합)를 기준으로 한다. 다만 실제 타수가 그 홀의 최대 스코어를 초과하더라도, 플레이어는 그 최대 스코어까지만 받는다.

어떤 이유론든 규칙에 따라 홀 아웃하지 않은 플레이어는 그 홀에서 그 홀의 최대 스코어를 받는다.

신속한 플레이 속도를 유지하기 위하여, 플레이어의 홀 스코어가 그 홀의 최대 스코어가 될 경우, 홀 플레이를 중단할 것을 권장한다.

홀은 플레이어가 홀 아웃한 시점 또는 홀 아웃하지 않고 그 홀을 끝내는 것을 선택한 시점 또는 플레이어의 스코어가 그 홀의 최대 스코어가 된 시점에 끝난다.

(2) 홀 스코어 기록 - 규칙 3.3b의 요건에 부합되도록, 플레이어는 반드시 다음과 같이 홀 스코어를 기록하여야 한다:

- 홀 아웃하여 홀을 끝냈을 때
  - » 플레이어의 스코어가 그 홀의 최대 스코어보다 낮은 경우 - 스코어카드에 그 실제 스코어를 기록한다.
  - » 플레이어의 스코어가 그 홀의 최대 스코어와 같거나 그 스코어보다 높을 때 - 스코어카드에 스코어를 기록하지 않거나, 그 홀의 최대 스코어와 같거나 그 스코어보다 높은 실제 스코어를 기록한다.
- 홀 아웃하지 않고 홀을 끝냈을 때 - 플레이어가 규칙에 따라 홀 아웃하지 않은 경우, 스코어카드에 스코어를 기록하지 않거나, 그 홀의 최대 스코어와 같거나 그 스코어보다 높은 실제 스코어를 기록한다.

스코어카드에 스코어가 기록되지 않은 홀이나 그 홀의 최대 스코어보다 높은 스코어가 기록된 홀에 대하여, 위원회는 그 홀의 최대 스코어에 따라 플레이어의 스코어를 조정할 책임이 있고, 핸디캡 경기에서는 핸디캡 스트로크를 적용할 책임이 있다.

### 21.2c 맥시멈스코어에서 적용되는 페널티

스트로크플레이어에서 적용되는 모든 페널티는 맥시멈스코어에서도 적용된다. 다만 다음의 다섯 가지 규칙 중 하나라도 위반하는 경우, 플레이어는 **실격**이 되지는 않지만, 위반이 일어난 홀에 대하여 **맥시멈스코어**를 받는다;

- 규칙 3.3c에 따라 홀 아웃하지 않은 경우
- 홀을 시작할 때 티잉구역 밖에서 플레이한 잘못을 바로잡지 않은 경우 (규칙 6.1b(2) 참조)
- 잘못된 볼을 플레이한 잘못을 바로잡지 않은 경우 (규칙 6.3c 참조)
- 잘못된 장소에서 플레이할 때 중대한 위반이 있었는데도, 그 잘못을 바로잡지 않은 경우 (규칙 14.7b 참조)
- 잘못된 순서로 스트로크를 한 실수를 바로잡지 않은 경우 (규칙 22.3 참조)

실격 페널티가 부과되는 규칙을 위반한 모든 경우, 플레이어는 **실격**이 된다.

모든 벌타를 적용하더라도, 맥시멈스코어에서 플레이어의 홀 스코어가 위원회가 정해놓은 그 홀의 최대 스코어를 초과할 수는 없다.

### 21.2d 맥시멈스코어에서 규칙 11.2가 적용되지 않는 경우

다음과 같은 경우, 규칙 11.2가 적용되지 않는다:

플레이어의 움직이고 있는 볼이 홀에 들어가야 그 홀에서 최대 스코어보다 한 타라도 적은 스코어를 얻게 되는 상황에서 그 볼이 홀에 들어갈 수 있는 합리적인 기회가 없었을 때 누군가가 고의로 그 볼의 방향을 바꾸거나 그 볼을 멈추게 한 경우, 그 사람에게는 페널티가 없지만, 플레이어는 그 홀에서 그 홀의 최대 스코어를 받게 된다.

### 21.2e 맥시멈스코어에서 라운드가 끝나는 시점

플레이어의 라운드는 다음과 같은 시점에 끝난다:

- 플레이어가 자신의 마지막 홀에서 홀 아웃한 시점(규칙(예-규칙 6.1 또는 14.7b)에 따라 잘못을 바로잡는 것까지 포함)
- 마지막 홀에서 홀 아웃하지 않고 그 홀을 끝내는 것을 선택한 시점 또는 마지막 홀에서 이미 그 홀의 최대 스코어를 받게 된 시점

## 21.3 파/보기 Par/Bogey

### 21.3a 파/보기의 개요

파/보기는 다음과 같이 매치플레이어에서와 동일한 스코어 산정 방법을 사용하는 스트로크 플레이의 한 방식이다:

- 플레이어나 편이 위원회가 정해놓은 그 홀의 고정된 목표 스코어보다 더 적은 타수(스트로크 수와 벌타의 합)로 홀을 끝내면 그 홀을 이기고, 더 많은 타수로 홀을 끝내면 그 홀을 진다.
- 진 홀 대비 이긴 홀의 총수가 가장 많은 플레이어나 편이 그 경기의 우승자가 된다(즉, 이긴 홀을 더하고 진 홀은 뺀다).

파/보기에는 규칙 1부터 규칙 20까지의 스트로크플레이의 규칙이 규칙 21.3으로 수정되어 적용된다. 규칙 21.3은 다음과 같은 경기를 위한 규칙이다:

- 스크래치 경기 - 그러나 핸디캡 경기에도 채택될 수 있다.
- 개인 경기 - 그러나 파트너들이 참가하는 경기에는 규칙 22(포섬)와 23(포볼)으로 수정되어 채택될 수 있고, 팀 경기에는 규칙 24로 수정되어 채택될 수 있다.

### 21.3b 파/보기의 스코어 산정 방법

(1) **홀의 승패** - 스코어 산정 방법이 매치플레이어에서와 같다. 즉, 다음과 같이 플레이어의 타수(스트로크 수와 벌타의 합)를 위원회가 정해놓은 고정된 목표 스코어(주로 파 또는 보기)와 비교하여 홀의 승패를 결정한다.

- 플레이어의 스코어가 그 홀의 고정된 스코어보다 낮은 경우, 플레이어가 그 홀을 이긴다.

- 플레이어의 스코어가 그 홀의 고정된 스코어와 같은 경우, 그 홀을 비긴다.
- 플레이어의 스코어가 그 홀의 고정 스코어보다 높거나 스코어가 기록되지 않은 경우, 플레이어는 그 홀을 진다.

어떤 이유로든 규칙에 따라 홀 아웃하지 않은 플레이어는 그 홀을 진다.

신속한 플레이 속도를 유지하기 위하여, 플레이어의 홀 스코어가 그 홀의 고정된 스코어를 초과하는 경우, 홀 플레이를 중단할 것을 권장한다.

홀은 플레이어가 홀 아웃한 시점 또는 플레이어가 홀 아웃하지 않고 그 홀을 끝내는 것을 선택한 시점 또는 플레이어의 스코어가 그 홀의 고정된 스코어를 초과한 시점에 끝난다.

(2) **홀 스코어 기록** - 규칙 3.3b의 요건에 부합되도록, 플레이어는 반드시 다음과 같이 홀 스코어를 기록하여야 한다;

- **홀 아웃하여 홀을 끝냈을 때:**
  - » 플레이어의 스코어가 홀을 이기거나 비기는 스코어인 경우 - 스코어카드에 그 실제 스코어를 기록한다.
  - » 플레이어의 스코어가 그 홀을 지는 스코어인 경우 - 스코어카드에 스코어를 기록하지 않거나, 그 홀을 지는 스코어를 기록한다.
- **홀 아웃하지 않고 홀을 끝냈을 때** - 플레이어가 규칙에 따라 홀 아웃하지 않고 그 홀을 끝낸 경우, 스코어카드에 스코어를 기록하지 않거나 그 홀을 지는 스코어를 기록한다.

위원회는 플레이어가 각 홀을 이겼는지 졌는지 또는 비겼는지 결정할 책임이 있으며, 핸디캡 경기에서는 그 홀의 결과를 결정하기 전에 각 홀에 기록된 스코어에 핸디캡 스트로크를 적용할 책임이 있다.

**예외 - 홀의 결과에 영향을 미치지 않은 경우, 페널티가 없다:** 플레이어가 실제 스코어보다 낮은 홀 스코어를 기록한 스코어카드를 제출하였으나, 그것이 홀을 이기거나 지거나 비긴 것에 영향을 미치지 않은 경우, 규칙 3.3b에 따른 페널티가 없다.

「위원회 절차」 **섹션 5A(5) (홀의 결과를 플레이어 스스로 스코어카드에 기록할 것을 경기 조건으로 권장할 수 있으나 요구할 수는 없다) 참조**

### 21.3c 파/보기에서 적용되는 페널티

스트로크플레이어에서 적용되는 모든 페널티는 파/보기에서도 적용된다. 다만 다음의 다섯 가지 규칙 중 하나라도 위반하는 경우, 플레이어는 **실격**이 되지는 않지만, 위반이 일어난 **홀을 진다**:

- 규칙 3.3c에 따라 홀 아웃하지 않은 경우

- 홀을 시작할 때 티잉구역 밖에서 플레이한 잘못을 바로잡지 않은 경우 (규칙 6.1b(2) 참조)
- 잘못된 볼을 플레이한 잘못을 바로잡지 않은 경우 (규칙 6.3c 참조)
- 잘못된 장소에서 플레이할 때 중대한 위반이 있었는데도, 그 잘못을 바로잡지 않은 경우 (규칙 14.7b 참조)
- 잘못된 순서로 스트로크를 한 실수를 바로잡지 않은 경우 (규칙 22.3 참조)

실격 페널티가 부과되는 그 밖의 규칙을 위반한 모든 경우, 플레이어는 **실격**이 된다. 모든 벌타를 적용하더라도, 플레이어가 그 홀을 지는 것 외에는 더 나빠질 것이 없다.

### 21.3d 파/보기에서 규칙 11.2가 적용되지 않는 경우

다음과 같은 경우, 규칙 11.2가 적용되지 않는다:

플레이어의 움직이고 있는 볼이 홀에 들어가야 그 홀을 비기게 되는 상황에서 그 볼이 홀에 들어갈 수 있는 합리적인 기회가 없었을 때 누군가가 고의로 그 볼의 방향을 바꾸거나 그 볼을 멈추게 한 경우, 그 사람에게는 페널티가 없지만, 플레이어는 그 홀을 진다.

### 21.3e 파/보기에서 라운드가 끝나는 시점

플레이어의 라운드는 다음과 같은 시점에 끝난다:

- 플레이어가 자신의 마지막 홀에서 홀 아웃한 시점(규칙(예-규칙 6.1 또는 14.7b)에 따라 잘못을 바로잡는 것까지 포함)
- 마지막 홀에서 홀 아웃하지 않고 그 홀을 끝내는 것을 선택한 시점 또는 마지막 홀에서 이미 그 홀을 지게 된 시점

## 21.4 스리볼 매치플레이 Three-Ball Match Play

### 21.4a 스리볼 매치플레이의 개요

스리볼 매치플레이는 다음과 같은 매치플레이의 한 방식이다.

- 스리볼 매치플레이에서는 세 명의 플레이어 각각이 다른 두 명의 플레이어에 대항하여 두 개의 개별적인 매치를 동시에 플레이한다.
- 각 플레이어는 자신의 두 매치에 사용되는 하나의 볼만 플레이한다.

스리볼 매치플레이에는 규칙 1부터 규칙 20까지의 매치플레이의 규칙이 별개의 세 매치 모두에 적용된다. 다만 규칙 1부터 규칙 20까지의 매치플레이의 규칙을 어느 한 매치에 적용하는 것이 다른 매치에 적용하는 것과 상충될 수도 있는 경우에는 스리볼 매치플레이의 규칙을 적용한다.

### 21.4b 순서를 지키지 않고 플레이한 경우

플레이어가 어느 매치에서든 순서를 지키지 않고 플레이한 경우, 먼저 플레이하였어야 할 상대방은 규칙 6.4a(2)에 따라 그 스트로크를 취소시킬 수 있다.

플레이어가 두 매치 모두에서 순서를 지키지 않고 플레이한 경우, 각 매치의 상대방은 그 플레이어와 경쟁하는 매치에서 그 스트로크를 취소시킬 것인지 여부를 선택할 수 있다.

두 매치 중 한 매치에서만 플레이어의 스트로크가 취소된 경우:

- 그 플레이어는 다른 매치에서는 반드시 원래의 볼로 플레이를 계속하여야 한다.
- 이는 그 플레이어가 반드시 각 매치에서 각기 다른 볼을 플레이하여 홀을 끝내야 한다는 것을 의미한다.

### 21.4c 한 상대방이 볼이나 볼마커를 집어 올리거나 움직인 경우

상대방이 플레이어의 볼이나 볼마커를 집어 올리거나 움직이게 하여 규칙 9.5b나 9.7에 따라 1벌타를 받은 경우, 그 페널티는 그 플레이어와의 매치에만 적용된다.

그 상대방은 다른 플레이어와의 매치에서는 페널티를 받지 않는다.

## 21.5 그 밖의 플레이 방식 Other Forms of Playing Golf

규칙 3, 21, 22, 23에서는 몇 가지 특정한 플레이 방식들만 다루고 있지만, 골프는 그 밖에도 여러 가지 방식으로 플레이된다(예-스크램블·그린섬).

골프 규칙은 이러한 방식과 그 밖의 다양한 플레이 방식에서 플레이를 관장하기 위하여 채택될 수 있다.

「위원회 절차」 섹션 9 (그 밖의 플레이 방식에 골프 규칙을 채택하는 경우의 권장 사항) 참조

# 규칙 22

## 포섬(얼터네이트 샷)

Foursomes(Also Known as Alternate Shot)

### 규칙의 목적 :

규칙 22는 두 명의 파트너가 한 편을 이루어 하나의 볼을 번갈아가며 스트로크하면서 다른 한 편과 경쟁하는 포섬에 관한 규칙이다. 포섬은 매치플레이로 플레이되기도 하고, 스트로크 플레이로 플레이되기도 한다. 포섬에 관한 규칙은 본질적으로 개인으로서 플레이하는 경기에 관한 규칙과 동일하다. 다만 파트너들이 홀을 시작하기 위한 티오프를 번갈아가며 하고 그 이후에도 번갈아가며 치는 샷으로 각 홀을 끝낼 것이 요구된다는 점에서 다르다.

### 22.1 포섬의 개요 Overview of Foursomes

포섬(얼터네이트 샷)은 파트너들이 참가하는 플레이 방식으로, 매치플레이로 플레이되기도 하고, 스트로크플레이로 플레이되기도 한다. 포섬에서는 두 명의 파트너가 한 편을 이루어 각 홀에서 하나의 볼을 번갈아가며 플레이하면서 다른 한 편과 경쟁한다.

포섬(하나의 볼을 플레이하는 편을 한 개인 플레이어처럼 간주)에는 규칙 1부터 규칙 20까지의 규칙이 규칙 22로 수정되어 적용된다.

포섬의 변형으로는 스리섬으로 알려진 매치플레이 방식이 있다. 스리섬에서는 한 개인 플레이어가 본 규칙에 따라 번갈아가면서 샷을 하는 두 명의 파트너로 이루어진 편과 경쟁한다.

### 22.2 어느 파트너든 편을 위하여 행동할 수 있다

Either Partner May Act for Side

포섬에서는 두 명의 파트너가 한 편을 이루어 하나의 볼만 플레이하기 때문에:

- 어느 파트너든 스트로크를 하기 전에 자신들의 편에게 허용되는 행동이라면 어떠한 행동이든 할 수 있으며(예-볼을 마크하기·집어 올리기·리플레이스하기·드롭하기·플레이스하기), 다음 플레이 순서가 어느 파트너인지는 문제가 되지 않는다.
- 한 파트너와 그 파트너의 캐디는 다른 파트너의 캐디가 다른 파트너에게 도움을 줄 때 허용되는 방식이라면 어떠한 방식으로든 다른 파트너에게 도움을 줄 수 있다(예-어드바이스를 제공하거나 요청하기 또는 규칙 10에 따라 허용되는 그 밖의 행동). 그러나 다른 파트너의 캐디가 다른 파트너에게 제공하는 것이 규칙에 따라 허용되지 않는 도움이라면 어떠한 도움도 제공해서는 안 된다.
- 어느 파트너든 어느 캐디든, 그 파트너나 캐디가 한 모든 행동이나 규칙 위반은 그 편에 적용된다.

스트로크플레이 방식의 포섬에서는 파트너들 중 한 사람만 그 편 의 스코어카드상의 홀 스코어들을 확인·서명하면 된다(규칙 3.3b 참조).

## 22.3 한 편 의 파트너 들은 반드시 번갈아가며 스트로크를 하여야 한다

### Side Must Alternate in Making Strokes

각 홀에서, 파트너들은 다음과 같이 반드시 차례로 번갈아가며 그 편 의 각 스트로크를 하여야 한다:

- 파트너들은 반드시 각 홀의 티잉구역에서 먼저 플레이하는 순서를 번갈아가며 하여야 한다.
- 티잉구역에서 그 편 의 첫 번째 스트로크를 한 후, 파트너들은 그 홀의 남은 부분에서도 반드시 번갈아가며 스트로크를 하여야 한다.
- 스트로크가 취소되는 경우 또는 스트로크를 다시 하는 경우 또는 다른 이유로 규칙에 따라 그 스트로크가 타수에 포함되지 않는 경우(다만 본 규칙을 위반하여 잘못된 순서로 플레이한 경우는 예외)에는 반드시 그 스트로크를 했던 파트너가 그 편 의 다음 스트로크를 하여야 한다.
- 그 편에서 프로비저널볼을 플레이하기로 결정한 경우, 그 프로비저널볼은 반드시 그 편 의 다음 스트로크를 할 순서가 된 파트너가 하여야 한다.

그 편에서 받은 어떠한 벌타도 그 편 의 파트너들이 번갈아가며 플레이하는 순서에는 영향을 미치지 않는다.

### 규칙 22.3을 위반하여 잘못된 순서로 스트로크를 한 것에 대한 페널티: 일반 페널티

스트로크플레이 방식의 포섬에서, 그 편은 반드시 다음과 같이 그 잘못을 바로잡아야 한다:

- 그 편에서 최초로 잘못된 순서로 스트로크를 한 곳에서, 그 스트로크를 할 순서(올바른 순서)였던 파트너가 스트로크를 하여야 한다(규칙 14.6 참조).
- 잘못된 순서로 한 스트로크와 그 잘못을 바로잡기 전의 모든 타수(잘못된 순서로 플레이한 볼과 관련된 모든 스트로크와 모든 벌타)는 타수에 포함되지 않는다.
- 그 편이 다른 홀을 시작하기 위한 스트로크를 하기 전에 또는 그 홀이 그 라운드 의 마지막 홀인 경우에는 그 편 의 스코어카드를 제출하기 전에 그 잘못을 바로잡지 않은 경우, 그 편은 실격이 된다.

## 22.4 라운드 시작하기 Starting the Round

### 22.4a 첫 번째로 플레이할 파트너

라운드를 시작하는 첫 번째 티잉구역에서 그 편 의 어느 파트너가 반드시 첫 번째로 플레이하여야 한다는 경기 조건이 있지 않는 한, 티잉구역에서 첫 번째로 플레이할 파트너는 그 편에서 선택할 수 있다.



그 편이 라운드는 그 파트너가 그 편이 첫 번째 홀을 시작하기 위한 스트로크를 한 시점에 시작된다.

### 22.4b 출발 시각과 출발 지점

규칙 5.3a는 그 편에서 첫 번째로 플레이할 파트너가 누구인지에 따라 각 파트너에게 다르게 적용된다:

- 그 편에서 첫 번째로 플레이할 파트너는 반드시 출발 시각에 출발 지점에서 플레이할 준비가 된 상태로 있어야 하며, 반드시 출발 시각(그보다 이르지 않은)에 출발하여야 한다.
- 두 번째로 플레이할 파트너는 반드시 출발 시각에 출발 지점에 있거나, 티잉구역에서 플레이한 볼이 정지할 것으로 예상되는 지점 근처에 있어야 한다.

어느 파트너든지 이와 같은 시점에 이와 같은 위치에 있지 않은 경우, 그 편은 규칙 5.3a에 위반이 된다.

### 22.5 파트너들은 클럽을 공동으로 사용할 수 있다 Partners May Share Clubs

규칙 4.1b(2)는 파트너들이 가진 클럽의 총 수가 14개를 넘지 않는 한, 파트너들이 클럽을 공동으로 사용하도록 허용하는 것으로 수정된다.

### 22.6 스트로크를 할 때, 플레이어가 파트너의 플레이 선상 후방에 서 있는 것에 대한 제한 Restriction on Player Standing Behind Partner When Stroke Made

규칙 10.2b(4)의 제한사항 외에도, 플레이어는 자신의 파트너가 스트로크를 하고 있는 동안 자신의 편이 다음 스트로크에 대한 정보를 얻기 위하여 그 볼 후방의 플레이 선의 연장선상 또는 그 가까이에 서 있어서는 안 된다.

**규칙 22.6을 위반한 것에 대한 페널티: 일반 페널티**

# 규칙 23

## 포볼

Four-Ball

### 규칙의 목적 :

규칙 23은 두 명의 파트너가 한 편을 이루어 각자 자신의 볼을 플레이하면서 다른 편과 경쟁하는 포볼에 관한 규칙이다. 포볼은 매치플레이로 플레이되기도 하고, 스트로크플레이로 플레이되기도 한다. 포볼에서 편의 홀 스코어는 그 홀에서 더 낮은 스코어를 낸 파트너의 스코어이다.

### 23.1 포볼의 개요 Overview of Four-Ball

포볼은 다음과 같이 파트너들이 참가하는 경기 방식으로, 매치플레이로 플레이되기도 하고, 스트로크플레이로 플레이되기도 한다:

- 포볼에서는 두 명의 파트너가 각자 자신의 볼을 플레이하면서 한 편을 이루어 다른 편과 경쟁한다.
- 그 편의 홀 스코어는 그 홀에서 더 낮은 스코어를 낸 파트너의 스코어이다.

포볼에는 규칙 1부터 규칙 20까지의 규칙이 규칙 23으로 수정되어 적용된다.

포볼의 변형으로는 베스트볼로 알려진 매치플레이 방식이 있다. 베스트볼에서는 한 개인 플레이어가 둘 또는 세 명의 파트너로 이루어진 편과 경쟁하며, 각 파트너는 규칙 23의 특정한 규칙으로 수정된 바와 같이, 규칙에 따라 각자 자신의 볼을 플레이한다. (세 명의 파트너가 한 편을 이루는 베스트볼에서 다른 파트너와 관련하여 언급하는 경우, 다른 파트너는 다른 두 명의 파트너를 의미한다).

### 23.2 포볼의 스코어 산정 방법 Scoring in Four-Ball

#### 23.2a 매치플레이와 스트로크플레이에서 편의 홀 스코어

- 두 파트너가 모두 홀 아웃한 경우 또는 규칙에 따라 다른 방식으로 홀을 끝낸 경우 - 더 낮은 스코어가 그 편의 홀 스코어이다.
- 한 파트너만 홀 아웃하였거나 규칙에 따라 다른 방식으로 홀을 끝낸 경우 - 그 파트너의 스코어가 그 편의 홀 스코어이다. 다른 파트너는 홀 아웃을 하지 않아도 된다.
- 두 파트너가 모두 홀 아웃하지도 않고 규칙에 따라 다른 방식으로 홀을 끝내지도 않은 경우 - 그 편의 홀 스코어는 없다:
  - » 이는 매치플레이에서, 상대방이 이미 그 홀을 컨시드하였거나 다른 방식으로 그 홀을 진 것이 아닌 한, 그 편이 **그 홀을 진다**는 것을 의미한다.
  - » 스트로크플레이에서, 규칙 3.3c에 따라 제때 그 잘못을 바로잡지 않은 경우, 그 편은 **실격**이 된다.

### 23.2b 스트로크플레이에서 편 의 스코어카드

(1) **편의 책임** - 각 편 의 홀 스코어는 반드시 그로스 스코어로, 하나의 스코어카드에 기록하여야 한다.

각 홀에 대하여:

- 적어도 한 파트너의 그로스 스코어는 반드시 스코어카드에 기록하여야 한다.
- 두 파트너의 스코어를 모두 기록하여도 페널티는 없다.
- 스코어카드에 기록된 각 스코어는 반드시 어느 스코어가 어느 파트너의 것인지 명백하게 구별되는 것이어야 한다. 어느 스코어가 어느 파트너의 것인지 구별되지 않는 경우, 그 편은 **실격**이 된다.
- 어느 파트너의 것인지 구별되지 않는 하나의 스코어로 그 편의 스코어를 나타내는 것으로는 충분하지 않다.

포볼에서는 파트너들 중 한 사람만 그 편의 스코어카드상의 홀 스코어들을 확인·서명하면 된다(규칙 3.3b(2) 참조).

(2) **위원회의 책임** - 위원회는 핸디캡 경기에서 모든 핸디캡을 적용하고, 어느 스코어를 그 편의 홀 스코어로 집계할 것인지 결정할 책임이 있다:

- 단 하나의 스코어만 홀 스코어로 기록된 경우, 그 스코어를 그 편의 스코어로 집계한다.
- 두 파트너의 홀 스코어가 모두 기록된 경우:
  - » 그 두 개의 스코어가 다를 때, 더 낮은 스코어(그로스 또는 넷)가 그 편의 스코어로 집계한다.
  - » 그 두 개의 스코어가 같을 때, 위원회는 어느 스코어를 그 편의 스코어로 집계할 수 있다. 어떤 이유로든 위원회가 집계한 스코어가 잘못된 스코어로 밝혀질 경우, 위원회는 다른 스코어를 그 편의 스코어로 집계한다.

편의 스코어로 집계된 스코어가 어느 파트너의 스코어인지 명백하게 구별되지 않는 경우 또는 그 파트너가 그 홀의 플레이와 관련하여 실격이 된 경우, 그 편은 **실격**이 된다.

### 23.2c 포볼에서 규칙 11.2가 적용되지 않는 경우

다음과 같은 경우, 규칙 11.2가 적용되지 않는다:

플레이어의 파트너는 이미 그 홀을 끝냈고, 플레이어의 움직이고 있는 볼이 홀에 들어가야 그 편의 홀 스코어를 한 타 더 낮출 수 있게 되는 상황에서 그 볼이 홀에 들어갈 수 있는 합리적인 기회가 없었을 때 누군가가 고의로 그 볼의 방향을 바꾸거나 그 볼을 멈추게 한 경우, 그 사람에게는 페널티가 없지만, 그 플레이어의 볼은 그 편의 스코어로 집계되지 않는다.

그림 23.2b: 스크래치 포볼 스트로크플레이의 스코어 산정방법

이름: 홍길동, 구민석

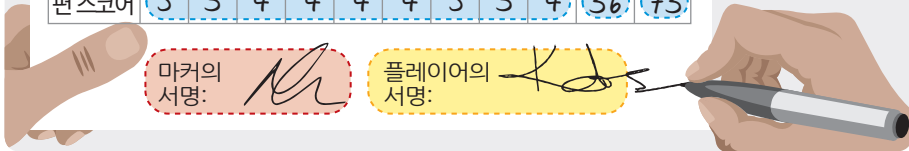
날짜: 2023년 10월 5일

홀	1	2	3	4	5	6	7	8	9	아웃
홍길동	4		5	4	6	4	3		6	
구민석	5	3	5		6	4		3	5	
편스코어	4	3	5	4	6	4	3	3	5	37

홀	10	11	12	13	14	15	16	17	18	인	합계
홍길동	5	4	4	4		4	5	3	4		
구민석	5	3		4	4	4		3	5		
편스코어	5	3	4	4	4	4	5	3	4	36	73

책임

-  위원회
-  플레이어
-  플레이어와 마커



### 23.3 라운드가 시작되고 끝나는 시점; 홀이 끝나는 시점

When Round Starts and Ends; When Hole Is Completed

#### 23.3a 라운드가 시작되는 시점

편의 라운드는 파트너들 중 한 파트너가 그 편 of 첫 번째 홀을 시작하기 위한 스트로크를 하는 시점에 시작된다.

#### 23.3b 라운드가 끝나는 시점

편의 라운드는 다음과 같은 시점에 끝난다:

- 매치플레이에서:
  - » 어느 편이든 그 매치를 이긴 시점 (규칙 3.2a(3) 참조)
  - » 그 매치를 비긴 상태로 끝낼 수 있다는 경기 조건이 명시된 경우, 마지막 홀이 끝난 후 그 매치가 비긴 시점(규칙 3.2a(4) 참조)
- 스트로크플레이에서, 라운드의 마지막 홀에서 두 파트너 모두 홀 아웃하여 그 홀을 끝낸 시점(규칙(예-규칙 6.1이 또는 14.7b)에 따라 잘못을 바로잡는 것까지 포함) 또는 한 파트너는 홀 아웃하고 다른 파트너는 홀 아웃하지 않고 그 홀을 끝내는 것을 선택한 시점

#### 23.3c 홀이 끝나는 시점

(1) 매치플레이 - 각 편 of 홀은 다음과 같은 시점에 끝난다:

- » 두 파트너 모두 홀 아웃한 시점 또는 두 파트너 모두 자신의 다음 스트로크에 대하여 컨시드를 받은 시점
  - » 한 파트너는 홀 아웃하였거나 자신의 다음 스트로크에 대하여 컨시드를 받았고, 다른 파트너는 홀 아웃하지 않고 그 홀을 끝내는 것을 선택하였거나 그 편의 스코어로 집계될 수 없는 스코어를 갖게 된 시점
  - » 그 홀의 결과가 결정된 시점(예-다른 편의 홀 스코어가 그 편이 낼 수 있는 스코어보다 낮은 경우)
- (2) **스트로크플레이** - 각 편의 홀은 두 파트너 모두 홀 아웃한 시점 또는 한 파트너는 홀 아웃하였고 다른 파트너는 홀 아웃하지 않고 그 홀을 끝내는 것을 선택한 시점 또는 한 파트너는 홀 아웃하였고 다른 파트너는 그 홀에서 실격이 된 시점에 끝난다.

**23.4 파트너들 중 한 사람만 그 편을 대표할 수도 있고, 두 파트너 모두 그 편을 대표할 수도 있다** One or Both Partners May Represent the Side

라운드 내내 또는 그 라운드의 일부에서, 한 파트너가 그 편을 대표할 수도 있다. 그 편을 대표하기 위하여 두 파트너 모두 있어야 하는 것은 아니며, 두 파트너 모두 있는 경우라도, 홀마다 두 파트너 모두 플레이하여야 하는 것은 아니다.

부재중이던 파트너가 플레이하기 위하여 도착한 경우, 그 파트너는 홀과 홀 사이의 플레이에서만 그 편을 위한 플레이를 시작할 수 있다.

- **매치플레이** - 그 매치의 어느 플레이어든 홀을 시작하기 전 - 부재중이던 파트너가 그 매치의 어느 편의 어느 플레이어든 홀 플레이를 시작한 후 도착한 경우, 그 파트너는 다음 홀이 시작될 때까지 자신의 편을 위하여 플레이하는 것이 허용되지 않는다.
- **스트로크플레이** - 다른 파트너가 홀을 시작하기 전 - 부재중이던 파트너가 자신의 파트너가 홀 플레이를 시작한 후 도착한 경우, 그 파트너는 다음 홀이 시작될 때까지 자신의 편을 위하여 플레이하는 것이 허용되지 않는다.

그 파트너가 홀에서 플레이하는 것은 허용되지 않지만, 그 홀에서 자신의 파트너에게 어드바이스나 도움을 제공하거나, 자신의 파트너를 위한 그 밖의 행동을 할 수는 있다(규칙 23.5a와 23.5b 참조).

**규칙 23.4를 위반하여 홀을 플레이하는 것이 허용되지 않는 경우에 스트로크를 한 것에 대한 페널티: 일반 페널티**

**23.5 파트너의 플레이에 영향을 미치는 플레이어의 행동**  
Player's Actions Affecting Partner's Play

**23.5a 파트너가 자신의 볼과 관련하여 할 수 있는 모든 행동은 플레이어에게도 허용된다**

한 편의 각 파트너는 반드시 각자 자신의 볼을 플레이하여야 하지만:

- 플레이어는 파트너가 스트로크를 하기 전에 그 파트너의 볼과 관련하여 그 파트너에게 허용되는 행동이라면 어떤 행동이든 할 수 있다(예-볼을 마크하기 · 집어 올리기 · 리플레이스하기 · 드롭하기 · 플레이스하기).

- 플레이어와 플레이어의 캐디는 그 파트너의 캐디가 그 파트너에게 도움을 제공하는 것이 허용된 방식이라면 어떤 방식으로든(예-어드바이스를 제공하거나 어드바이스 요청을 받아들이거나 규칙 10에 따라 허용되는 행동을 하는 방식으로) 그 파트너에게 도움을 제공할 수 있다. 그러나 규칙에 따라 그 파트너의 캐디에게 허용되지 않는 도움이라면 어떠한 도움도 제공해서는 안 된다.

스트로크플레이에서, 파트너들이 서로에게 또는 다른 어떤 플레이어에게 도움을 제공하기 위하여 퍼팅그린에 볼을 그대로 놓아두고 플레이하기로 합의해서는 안 된다(규칙 15.3a 참조).

### 23.5b 파트너는 플레이어의 행동에 대한 책임이 있다

파트너의 볼이나 장비와 관련하여 플레이어가 한 모든 행동은 파트너가 한 행동으로 간주된다. 플레이어의 행동이 파트너가 하였더라도 규칙에 위반되었을 행동인 경우:

- 그 파트너가 규칙에 위반되고, 그 위반에 따른 페널티를 받는다(규칙 23.9a 참조).
- 다음은 이와 같이 플레이어가 규칙에 위반되는 경우의 예이다:
  - » 파트너가 할 스트로크에 영향을 미치는 상태를 플레이어가 개선한 경우
  - » 플레이어가 우연히 파트너의 볼을 움직이게 한 경우
  - » 플레이어가 파트너의 볼을 집어 올리기 전에 그 지점을 마크하지 않은 경우

본 규칙은 플레이어의 캐디가 파트너의 볼과 관련하여, 파트너나 파트너의 캐디가 하였더라도 규칙에 위반되었을 행동을 한 경우에도 적용된다.

플레이어나 플레이어의 캐디의 행동이 플레이어의 볼과 파트너의 볼의 플레이에 모두 영향을 미쳤을 때, 플레이어와 파트너 모두에게 페널티가 적용되는 경우에 대해서는 규칙 23.9a(2)를 참조하여 확인한다.

### 23.6 편의 플레이 순서 Side's Order of Play

파트너들은 자신들의 편에서 최선이라고 생각하는 순서대로 플레이를 할 수 있다.

이는 규칙 6.4a(매치플레이)나 규칙 6.4b(스트로크플레이)에 따라 플레이어가 플레이할 순서에 플레이어가 플레이할 수도 있고, 파트너가 플레이할 수도 있다는 것을 의미한다.

예외 - 매치플레이에서 스트로크를 컨시드 받은 후 홀 플레이를 계속한 경우:

- 자신의 파트너에게 도움이 될 경우, 플레이어는 자신의 다음 스트로크에 대한 컨시드를 받은 후 홀 플레이를 계속해서 안 된다.
- 플레이어가 자신의 다음 스트로크에 대한 컨시드를 받고도 홀 플레이를 계속한 경우, 플레이어의 홀 스코어는 페널티 없이 그대로 유효하지만, 파트너의 홀 스코어는 그 편의 스코어로 집계되지 않는다.

### 23.7 파트너들은 클럽을 공동으로 사용할 수 있다 Partners May Share Clubs

규칙 4.1b(2)는 파트너들이 가진 클럽의 총 수가 14개를 넘지 않는 한, 파트너들이 클럽을 공동으로 사용하도록 허용하는 것으로 수정된다.

**23.8 스트로크를 할 때, 플레이어가 파트너의 플레이 선상 후방에 서 있는 것에 대한 제한** Restriction on Player Standing Behind Partner When Stroke Made

규칙 10.2b(4)의 제한 사항 외에도, 플레이어는 파트너가 스트로크를 하고 있는 동안 자신의 편의 다음 스트로크(즉, 플레이어의 다음 스트로크)에 대한 정보를 얻기 위하여 그 볼 후방의 플레이 선의 연장선상 또는 그 가까이에 서 있어서는 안 된다.

**규칙 23.8을 위반한 것에 대한 페널티: 일반 페널티**

**23.9 페널티가 한 파트너에게만 적용되는 경우 또는 파트너 모두에게 적용되는 경우** When Penalty Applies to One Partner Only or Applies to Both Partners

플레이어가 규칙 위반으로 페널티를 받는 경우, 페널티는 플레이어에게만 적용될 수도 있고, 두 파트너 모두(즉, 편)에게 적용될 수도 있다. 페널티가 어떻게 적용되는가는 그 페널티의 내용과 플레이 방식에 따라 결정된다.

**23.9a 실격 이외의 페널티**

(1) 원칙적으로 페널티는 플레이어에게만 적용되고, 파트너에게는 적용되지 않는다: 플레이어가 실격 이외의 페널티를 받은 경우, 그 페널티는 원칙적으로 플레이어에게만 적용되고 파트너에게는 적용되지 않는다. 다만 (2)의 상황에서는 예외이다.

- 모든 벌타는 플레이어의 스코어에만 추가되고, 파트너의 스코어에는 추가되지 않는다.
- 매치플레이에서, **일반 페널티(홀 패)**를 받은 플레이어에게는 그 편의 홀 스코어로 집계할 스코어가 없다. 그러나 그 페널티가 파트너에게 영향을 미치는 것은 아니기 때문에, 그 파트너는 그 홀에서 편을 위한 플레이를 계속할 수 있다.

(2) 플레이어의 페널티가 파트너에게도 적용되는 상황

- 플레이어가 규칙 4.1b(클럽 개수의 한도(14개); 클럽의 공동 사용·추가·교체)를 위반한 경우 - 매치플레이에서는 그 편이 페널티(**매치 스코어 조정**)를 받고, 스트로크플레이에서는 파트너도 플레이어가 받는 것과 **동일한 페널티**를 받는다.
- 플레이어의 위반이 파트너의 플레이에 도움이 된 경우 - 매치플레이에서든 스트로크플레이에서든, 파트너도 플레이어가 받는 것과 동일한 페널티를 받는다.
- 매치플레이에서 플레이어의 위반이 상대방의 플레이에 피해가 된 경우 - 파트너도 플레이어가 받는 것과 **동일한 페널티**를 받는다.

예외 - 플레이어가 잘못된 볼에 스트로크를 한 것은 파트너의 플레이에 도움을 제공하거나 상대방의 플레이에 피해를 준 것으로 간주되지 않는다:

- 이 경우, 규칙 6.3c의 위반에 대한 **일반 페널티**는 플레이어만(파트너가 아니라) 받는다.
- 잘못된 볼로 플레이한 볼이 파트너의 볼이든 상대방의 볼이든 다른 누군가의 볼이든 관계없이, 규칙 6.3c의 위반에 대한 **일반 페널티**는 플레이어만(파트너가 아니라) 받는다.

### 23.9b 실격 페널티

(1) 한 파트너의 위반이 그 편의 실격을 의미하는 경우: 어느 파트너든 다음과 같은 규칙에 따라 실격 페널티를 받은 경우, 그 편은 **실격**이 된다.

- 규칙 1.2 플레이어의 행동 기준
- 규칙 1.3 규칙에 따라 플레이하기
- 규칙 4.1a 스트로크를 하는 데 허용되는 클럽
- 규칙 4.1c 클럽을 플레이에서 배제시키는 절차
- 규칙 4.2a 라운드 플레이에 허용되는 볼
- 규칙 4.3 장비의 사용
- 규칙 5.6a 부당한 지연
- 규칙 5.7b 위원회가 플레이 중단을 선언하는 경우
- 규칙 6.2b 티잉구역 규칙

매치플레이에만 적용

- 규칙 3.2c 핸디캡 매치에서 핸디캡 적용하기

스트로크플레이에만 적용

- 규칙 3.3b(2) 플레이어의 책임: 스코어카드의 확인 · 서명 및 제출
- 규칙 3.3b(3) 잘못된 홀 스코어
- 규칙 5.2b 라운드 전에 또는 라운드와 라운드 사이에 코스에서 연습하기
- 규칙 23.2b 스트로크플레이에서 편의 스코어카드

(2) 두 파트너 모두의 위반이 그 편의 실격을 의미하는 경우: 두 파트너 모두 다음과 같은 규칙에 따라 실격 페널티를 받은 경우, 그 편은 **실격**이 된다.

- 규칙 5.3 라운드 시작하기와 끝내기
- 규칙 5.4 그룹에서 플레이하기
- 규칙 5.7a 플레이어가 플레이를 중단할 수 있는 경우 또는 반드시 중단하여야 하는 경우
- 규칙 5.7c 플레이가 재개되는 경우

스트로크플레이에만 적용

같은 홀에서 두 파트너가 다음 규칙들 중 어떠한 규칙이든 한 가지 규칙을 각각 위반하여 실격 페널티를 받은 경우, 그 편은 **실격**이 된다.

- 규칙 3.3c 홀 아웃하지 않은 경우
- 규칙 6.1b 홀을 시작할 때 티잉구역 밖에서 플레이한 경우
- 규칙 6.3 잘못된 볼
- 규칙 14.7b 잘못된 장소에서 플레이한 경우
- 규칙 20.1c(3) 두 개의 볼을 플레이한 것을 보고하지 않은 경우

(3) 플레이어의 위반이 집계할 홀 스코어가 없다는 것을 의미하는 경우 - 어떤 홀에서 플레이어가 실격 페널티가 있는 규칙을 위반하더라도, 그 플레이어가 경기에서 실격이 되는 것은 아니다. 그러나 그 플레이어가 그 위반이 일어난 홀에서 낸 스코어는 그 편의 스코어로 집계되지 않는다.

매치플레이에서, 두 파트너 모두 같은 홀에서 이와 같은 규칙을 위반한 경우, 그 편은 **그 홀을 진다**.



# 규칙 24

## 팀 경기

### Team Competitions

#### 규칙의 목적 :

규칙 24는 팀 경기에 관한 규칙이다. 팀 경기는 매치플레이어로 플레이될 수도 있고, 스트로크 플레이어로 플레이될 수도 있다. 팀 경기에서는 여러 명의 플레이어들 또는 여러 개의 편들이 하나의 팀을 이루어 경쟁하며, 그 플레이어들이나 편들의 라운드 또는 매치의 결과를 종합하여 팀 전체의 스코어를 산출한다.

#### 24.1 팀 경기의 개요 Overview of Team Competitions

- ‘팀’은 다른 팀에 대하여 경쟁하는 개인 플레이어들의 그룹 또는 편으로 플레이하는 플레이어들의 그룹을 말한다.
- 팀 경기에서 하는 플레이어의 플레이는 그 경기와 동시에 열리는 다른 경기(예-개인 스트로크플레이)의 일부가 될 수도 있다.

팀 경기에는 규칙 1부터 규칙 23까지의 규칙이 규칙 24로 수정되어 적용된다.

#### 24.2 팀 경기의 경기 조건 Terms of Team Competition

위원회는 다음과 같은 팀 경기의 플레이 방식, 팀 전체의 스코어를 계산하는 방법 및 그 밖의 경기 조건을 결정한다. 예를 들면:

- 매치플레이어에서, 매치를 이겼을 때 주는 점수나 비겼을 때 주는 점수
- 스트로크플레이어에서, 각 팀의 총 스코어로 집계할 스코어의 개수
- 그 경기를 비긴 상태로 끝낼 것인지 여부 - 비긴 상태로 끝내지 않을 경우, 승패를 결정하는 방법

#### 24.3 팀의 주장 Team Captain

각 팀은 그 팀을 이끌어나가고 그 팀을 위한 결정을 내릴 사람을 그 팀의 주장으로 지명할 수 있다(예-팀의 주장은 그 팀의 플레이어들을 어느 라운드 또는 어느 매치에, 어떤 순서로, 누구와 함께 파트너로 플레이하게 할 것인지 등을 결정한다).

팀의 주장은 그 경기에 참가하는 플레이어일 수도 있다.

**24.4 팀 경기에서 허용되는 어드바이스 Advice Allowed in Team Competition**

**24.4a 팀에 어드바이스를 제공하는 것이 허용되는 사람(어드바이스 제공자)**

위원회는 각 팀이 라운드 동안 그 팀의 플레이어들에게 규칙 10.2에 허용된 바와 같이 어드바이스와 그 밖의 도움을 제공하거나 그 플레이어들로부터 어드바이스 요청을 받아들일 수 있는 한 사람(“어드바이스 제공자”)을 지정하는 것을 허용하는 로컬룰을 채택할 수 있다.

- 어드바이스 제공자는 팀의 주장이나 팀 코치일 수도 있고, 다른 사람일 수도 있다(그 경기에서 플레이하는 팀 구성원 포함).
- 어드바이스를 제공하기 전에 반드시, 어드바이스 제공자가 누구인지 위원회에 확인되어야 한다.
- 위원회는 각 팀이 라운드나 경기 도중에 그 팀의 어드바이스 제공자를 바꾸는 것을 허용할 수도 있다.

「위원회 절차」 섹션 8; 로컬룰 모델 H-2 (위원회는 각 팀이 두 명의 어드바이스 제공자를 지명하는 것을 허용하는 로컬룰을 채택할 수도 있다) 참조

**24.4b. 플레이를 하는 동안 어드바이스 제공자에 대한 제한**

팀의 어드바이스 제공자가 그 팀의 플레이어인 경우, 그 플레이어가 그 경기의 라운드를 플레이하는 동안에는 어드바이스 제공자의 역할을 하는 것이 허용되지 않는다.

라운드를 플레이하는 동안, 그 어드바이스 제공자는 규칙 10.2의 어드바이스와 그 밖의 도움에 관한 제한의 목적상, 그 팀의 다른 구성원들과 똑같이 간주된다.

**24.4c 파트너 이외의 팀 구성원들 간에는 어드바이스가 금지된다**

한 편을 이룬 파트너로서 함께 플레이하는 경우를 제외하고,

- 플레이어는 그 코스에서 플레이 중인 자신의 팀 구성원에게 어드바이스를 요청하거나 제공해서는 안 된다.
- 이 요건은 그 팀 구성원이 그 코스에서 플레이 중인 같은 그룹의 플레이어든 다른 그룹의 플레이어든 관계없이 적용된다.

「위원회 절차」 섹션 8; 로컬룰 모델 H-5 (위원회는 플레이어의 라운드 스코어를 팀 스코어의 일부로만 집계하는 스트로크플레이 방식의 팀 경기에서 같은 그룹에서 플레이하고 있는 팀 구성원들은 파트너가 아니더라도 서로 어드바이스를 제공하는 것을 허용하는 로컬룰을 채택할 수 있다) 참조

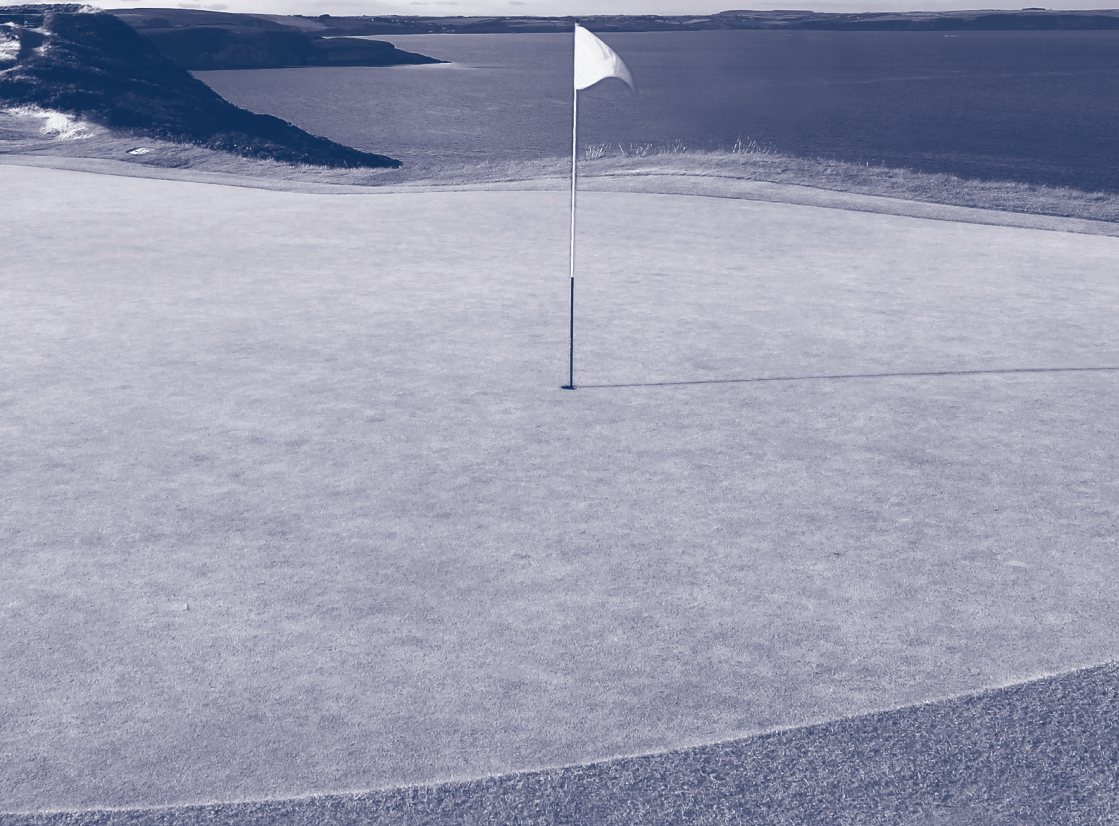
**규칙 24.4의 위반에 대한 페널티: 일반 페널티**

X

# 장애를 가진 플레이어를 위한 수정

Modifications for Players with Disabilities

규칙 25



규칙  
**25**

## 장애를 가진 플레이어를 위한 수정

### Modifications for Players with Disabilities

#### 규칙의 목적 :

규칙 25는 특정한 장애를 가진 플레이어들이 장애를 갖지 않은 플레이어들이나 동일한 장애를 가진 플레이어들 또는 다른 유형의 장애를 가진 플레이어들과 공정하게 플레이할 수 있도록 수정된 특정한 골프 규칙이다.

#### 25.1 개요 Overview

규칙 25는 모든 플레이 방식과 모든 경기에 적용된다. 규칙 25로 특정하게 수정된 규칙을 사용할 수 있는지 여부는 플레이어가 가진 장애의 범주와 적격성에 따라 결정된다.

규칙 25는 다음과 같은 범주의 장애를 가진 플레이어들을 위하여 특정한 규칙들을 수정한다:

- 눈이 보이지 않는 플레이어(일정 수준의 시각장애를 가진 플레이어 포함)
- 지체장애를 가진 플레이어(사지결핍증을 가진 플레이어와 그 일부를 상실한 플레이어)
- 이동보조장치를 사용하는 플레이어
- 지적장애를 가진 플레이어

현실적으로는 그 밖의 다른 유형의 장애를 가진 플레이어들도 있지만(예-신경질환이 있는 플레이어, 정형외과적 질환이 있는 플레이어, 왜소증을 가진 플레이어, 청각장애를 가진 플레이어), 아직까지 이런 범주의 장애를 가진 플레이어들을 위하여 **골프 규칙**을 수정하고자 하는 요청이 없기 때문에, **규칙 25**에서는 다루지 않는다.

『장비규칙』의 섹션 7에 언급된 경우를 제외하고, 『장비규칙』은 수정 없이 적용된다. 클럽이나 볼 이외의 장비를 의료적인 이유로 사용하는 것에 관한 정보는 **규칙 4.3b**를 참조한다.

『위원회 절차』 섹션 5D (플레이어의 적격성에 관한 지침, 규칙 25 및 장애를 가진 플레이어들이 참가하는 경기에 대한 추가 지침) 참조

## 25.2 눈이 보이지 않는 플레이어를 위한 수정

Modification for Players Who Are Blind

### 규칙의 목적 :

규칙 25.2에서는 눈이 보이지 않는 플레이어(일정 수준의 시각장애를 가진 플레이어 포함)가 동시에 조력자와 캐디의 도움을 받고 목표지점을 조준하는 데 도움을 받는 것을 허용하고, 클럽으로 벙커의 모래를 건드리는 것에 대한 금지사항에 제한적인 예외를 제공하며, 볼을 집어 올리고 드롭하고 플레이스하고 리플레이스하는 데 도움을 받는 것을 허용한다.

### 25.2a 조력자의 도움

눈이 보이지 않는 플레이어는 다음과 같은 경우 또는 다음과 같은 방법으로 조력자의 도움을 받을 수 있다:

- 스탠스를 취할 때
- 스트로크 전에 목표지점을 조준할 때
- 어드바이스를 요청하고 얻음으로써

조력자는 규칙에 따라 캐디와 동일한 자격을 갖는다(규칙 10.3 참조). 다만 규칙 25.2e에 언급된 경우는 예외이다.

규칙 10.2a(어드바이스)의 목적상, 플레이어는 조력자와 캐디에게 동시에 어드바이스를 요청하고 얻을 수 있다.

### 25.2b 플레이어에게는 한 번에 한 명의 조력자만 허용된다

눈이 보이지 않는 플레이어는 한 번에 한 명의 조력자만 쓸 수 있다.

눈이 보이지 않는 플레이어가 한 번에 두 명 이상의 조력자를 쓰는 경우, 그 플레이어는 규칙 10.3a(1)(플레이어는 한 번에 한 명의 캐디만 쓸 수 있다)에 언급된 바와 같이, 그러한 위반이 일어난 각 홀에 대하여 **일반 페널티**를 받는다.

### 25.2c 규칙 10.2b(3)(목표지점을 조준하거나 스탠스를 취하거나 스윙을 하는데 도움이 되는 물체를 놓아두어서는 안 된다)의 수정

규칙 10.2b(3)는 눈이 보이지 않는 플레이어나 캐디 또는 조력자가 목표지점을 조준하거나 스트로크를 하기 위한 스탠스를 취하는 데 도움을 받기 위하여 물체를 놓아두더라도 페널티가 없는 것으로 수정된다(예-플레이어가 조준하여야 할 목표지점이나 발을 두어야 할 위치를 나타내기 위하여 지면에 내려놓은 클럽). 그러나 그 물체는 **스트로크**를 하기 전에 반드시 제거되어야 한다. 그 물체가 제거되지 않은 경우, 플레이어는 규칙 10.2b(3)을 위반한 것에 대하여 **일반 페널티**를 받는다.

### 25.2d 규칙 10.2b(4)(플레이어가 스트로크를 하기 전에 캐디에게 제한된 구역)의 수정

규칙 10.2b(4)는 눈이 보이지 않는 플레이어의 캐디 또는 조력자가 그 플레이어가 스트로크를 하는 것 자체를 돕는 것이 아닌 한, 스트로크를 하기 전이나 하는 동안 언제든지 그 볼 후방의 플레이 선의 연장선상 또는 그 가까이에 위치하더라도 페널티가 없는 것으로 수정된다.

### 25.2e 규칙 10.3(캐디)의 수정

눈이 보이지 않는 플레이어의 조력자는 그 플레이어의 캐디로서의 역할도 할 수 있다. 그러나 그렇게 하는 것이 요구되는 것은 아니다.

눈이 보이지 않는 플레이어는 조력자와 캐디를 동시에 쓸 수 있다:

- 다만 조력자와 캐디를 동시에 쓰더라도, 조력자가 플레이어를 안내하거나, 플레이어가 스트로크를 하기 전에 스탠스를 취하거나 목표지점을 조준하는 데 도움을 제공하거나, 캐디의 정의에 언급된 정도로 플레이어를 돕는 것 이외에, 플레이어의 클럽을 가지고 있거나 다루어서 안 된다.
- 본 규칙을 위반하여 조력자가 플레이어의 클럽을 가지고 있거나 다른 경우, 플레이어는 두 명의 캐디를 동시에 쓴 것이 되므로, 그러한 위반이 일어난 각 홀에 대하여 **일반 페널티**를 받는다(규칙 10.3a(1) 참조).

### 25.2f 규칙 12.2b(1)(모래를 건드려서 페널티를 받게 되는 경우)의 수정

벙커에 있는 자신의 볼에 스트로크를 하기 전에, 눈이 보이지 않는 플레이어는 페널티 없이 클럽으로 그 벙커에 있는 모래를 건드릴 수 있다:

- 즉, 볼 바로 앞뒤에 있는 모래를 건드리거나,
- 스트로크를 위한 백스윙을 하면서 모래를 건드릴 수 있다.

그러나 이와 같이 모래를 건드릴 때, 플레이어가 클럽을 가볍게 지면에 댄으로써 생기는 정도 이상으로 그 볼의 라이를 개선해서는 안 된다.

모래 상태를 테스트하기 위하여 벙커에 있는 모래를 고의로 건드리는 것과 연습 스윙을 하면서 클럽으로 모래를 건드리는 것에 관한 규칙 12.2b(1)의 금지 사항은 눈이 보이지 않는 플레이어에게도 그대로 적용된다.

### 25.2g 규칙 14.1b(볼을 집어 올릴 수 있는 사람)의 수정

규칙 14.1b는 눈이 보이지 않는 플레이어의 볼이 퍼팅그린에 있는 경우, 그 플레이어의 캐디뿐만 아니라 조력자도 플레이어의 위임 없이 그 볼을 집어 올릴 수 있는 것으로 수정된다.

### 25.2h 도움을 받아서 볼을 드롭하거나 플레이스하거나 리플레이스하는 경우

눈이 보이지 않는 플레이어를 위하여, 플레이어가 볼을 드롭하거나 플레이스하거나 리플레이스할 것을 요구하는 모든 규칙은 플레이어가 아무런 제한 없이 누구에게나 자신의 볼을 드롭하거나 플레이스하거나 리플레이스할 것을 일괄적으로 위임하는 것을 허용하도록 수정된다.

## 25.3 지체장애를 가진 플레이어를 위한 수정

Modification for Players Who Are Amputees

### 규칙의 목적 :

규칙 25.3에서는 지체장애를 가진 플레이어(사지결핍증을 가진 플레이어와 그 일부를 상실한 플레이어)가 보철장치를 사용하고 클럽을 고정시킨 채 스트로크를 하는 것을 허용하고, 도움을 받아서 볼을 드롭하고 플레이스하고 리플레이스하는 것을 허용한다.

### 25.3a 보철장치의 사용

플레이어가 의수나 의족을 사용할 만한 의료적인 이유가 있고 그 플레이어가 그것을 사용한다고 해서 다른 플레이어보다 어떠한 부당한 이익도 얻는 것이 아니라고 위원회에서 판단하는 경우, 보철장치를 사용하는 것은 규칙 4.3에 위반되지 않는다(규칙 4.3b 참조). 장치 사용에 관하여 의문이 있는 플레이어는 가능한 한 빨리 그 문제를 위원회에 제기하여야 한다.

장비의 비정상적인 사용에 관한 규칙 4.3a의 금지 사항은 보철장치를 사용하는 플레이어에게도 그대로 적용된다.

### 25.3b 규칙 10.1b(클럽을 고정시키는 경우)의 수정

지체장애를 가진 플레이어가 그 장애 때문에 자신의 클럽을 고정시키지 않고는 클럽을 들거나 스윙을 할 수 없는 경우, 규칙 10.1b에 따른 페널티 없이 클럽을 고정시킨 채 스트로크를 할 수 있다.

### 25.3c 도움을 받아서 볼을 드롭하거나 플레이스하거나 리플레이스하는 경우

지체장애를 가진 플레이어를 위하여, 플레이어가 볼을 드롭하거나 플레이스하거나 리플레이스할 것을 요구하는 모든 규칙은 플레이어가 아무런 제한 없이 누구에게나 자신의 볼을 드롭하거나 플레이스하거나 리플레이스할 것을 일괄적으로 위임하는 것을 허용하도록 수정된다.

### 25.3d ‘리플레이스’의 정의의 수정

지체장애를 가진 플레이어를 위하여, 리플레이스의 정의(및 규칙 14.2b(2))는 플레이어가 손이나 그 밖의 다른 장비로(예-클럽으로 볼을 굴려서) 자신의 볼을 리플레이스하는 것을 허용하도록 수정된다.

## 25.4 이동보조장치를 사용하는 플레이어를 위한 수정

Modification for Players Who Use Mobility Devices

### 규칙의 목적 :

규칙 25.4에서는 이동보조장치를 사용하는 플레이어가 조력자와 캐디로부터 동시에 보조받는 것을 허용하고, 플레이어가 스탠스를 취하고 스트로크를 하는 데 도움을 받기 위하여 어떻게 이동보조장치(예-휠체어, 바퀴 달린 이동장치, 지팡이, 목발)를 사용할 수 있는지 설명하며, 일부 구제 절차를 수정한다.

규칙 25.4a부터 25.4i까지는 모든 이동보조장치(지팡이, 목발, 휠체어 및 바퀴 달린 이동장치 포함)에 적용된다.

규칙 25.4m과 25.4n은 휠체어와 그 밖의 바퀴 달린 이동장치에만 적용된다.

### 25.4a 조력자 또는 다른 누군가의 도움

이동보조장치를 사용하는 플레이어는 다음과 같은 방식으로 조력자나 다른 누군가(다른 플레이어 포함)의 도움을 받을 수 있다:

- **퍼팅그린에서 볼을 집어 올리는 경우:** 이동보조장치를 사용하는 플레이어의 볼이 퍼팅그린에 있는 경우, 규칙 14.1b는 그 플레이어의 캐디뿐만 아니라 조력자도 그 플레이어의 위임 없이 그 볼을 집어 올릴 수 있도록 수정된다.
- **볼을 드롭 · 플레이스 · 리플레이스하는 경우:** 플레이어가 볼을 드롭하거나 플레이스하거나 리플레이스할 것을 요구하는 모든 규칙은 그 플레이어가 누구에게든 자신의 볼을 드롭하거나 플레이스하거나 리플레이스할 것을 일괄적으로 위임하는 것을 아무런 제한 없이 허용하도록 수정된다.
- **플레이어나 장치의 위치를 설정하는 경우:** 규칙 10.2b(5)에 허용된 바와 같이, 스트로크를 하기 전에, 이동보조장치를 사용하는 플레이어는 다른 누군가로부터 물리적인 도움을 받고 자신의 위치를 잡을 수도 있고, 이동보조장치를 위치시키거나 치울 수도 있다.

### 25.4b 조력자의 어드바이스

이동보조장치를 사용하는 플레이어는 규칙 10.2a(어드바이스)에 따라 플레이어가 자신의 캐디에게 어드바이스를 요청하고 얻는 것과 동일한 방식으로, 자신의 조력자에게 어드바이스를 요청하고 얻을 수 있다.

조력자는 규칙에 따라 캐디와 동일한 자격을 갖는다(규칙 10.3 참조). 다만 규칙 25.4j에 명시된 경우는 예외이다.

규칙 10.2a의 목적상, 플레이어는 조력자와 캐디에게 동시에 어드바이스를 요청하고 얻을 수 있다.



### 25.4c 플레이어에게는 한 번에 한 명의 조력자만 허용된다

이동보조장치를 사용하는 플레이어는 한 번에 한 명의 조력자만 쓸 수 있다.

이동보조장치를 사용하는 플레이어가 한 번에 두 명 이상의 조력자를 쓰는 경우, 그 플레이어는 규칙 10.3a(1)(플레이어는 한 번에 한 명의 캐디만 쓸 수 있다)에 언급된 바와 같이, 그러한 위반이 일어난 각 홀에 대하여 **일반 페널티**를 받는다.

### 25.4d ‘스탠스’의 정의의 수정

플레이어의 이동보조장치의 사용은 여러 가지 규칙의 목적상 ‘스탠스’에 영향을 미칠 수 있다(예-규칙 8.1a에 따라 의도된 스탠스 구역을 결정하는 경우 및 규칙 16.1에 따라 비정상적인 코스상태로 인한 방해 여부를 판단하는 경우).

이 문제를 해결하기 위하여, 이동보조장치를 사용하는 플레이어의 경우, 스탠스의 정의는 ‘스트로크를 준비하거나 실행할 때의 플레이어의 발과 몸의 위치 및 플레이어가 사용하는 이동보조장치의 위치’로 수정된다.

### 25.4e ‘리플레이스’의 정의의 수정

이동보조장치를 사용하는 플레이어의 경우, 플레이어가 손이나 다른 장비로 자신의 볼을 리플레이스하는 것을 허용하기 위하여, 리플레이스의 정의(및 규칙 14.2b(2))를 확장한다.

### 25.4f 규칙 4.3(장비의 사용)의 적용

이동보조장치의 사용과 관련하여, 규칙 4.3은 다음과 같이 적용한다:

- 규칙 4.3b의 기준에 따라 허용되는 경우, 이동보조장치를 사용하는 플레이어는 자신의 플레이에 도움이 되는 이동보조장치를 사용할 수 있다.
- 장비의 비정상적인 사용에 관한 규칙 4.3a의 금지 사항은 이동보조장치를 사용하는 플레이어에게도 그대로 적용된다.

### 25.4g 규칙 8.1b(5)의 수정 – 스탠스를 취할 때 이동보조장치의 사용을 허용

규칙 8.1b(5)에 따르면, 플레이어가 ‘합리적인 정도로 모래나 흩어진 흙을 발로 파고드는 것을 포함하여’ 견고하게 스탠스를 취하는 행동으로 스트로크에 영향을 미치는 상태를 개선한 경우, 페널티가 없다.

이동보조장치를 사용하는 플레이어의 경우, 규칙 8.1b(5)는 다음과 같은 내용이 ‘합리적인 정도로 발로 파고드는 것’에 포함되도록 수정된다:

- 이동보조장치를 타거나 착용한 채 합리적인 정도로 파고드는 것
- 스탠스를 취할 때, 이동보조장치의 위치를 잡고 미끄러지지 않도록 하는 합리적인 행동

그러나 본 수정규칙이 이동보조장치를 사용하는 플레이어가 스윙 중에 그 장치가 미끄러지지 않도록 스탠스를 만드는 정도 이상으로 파고드는 것을 허용하는 것은 아니다(예-그 장치가 그 자리에서 버틸 수 있도록 흙더미나 모래더미를 만드는 것).

이동보조장치를 사용하는 플레이어가 그렇게 한 경우, 플레이어는 규칙 8.1b(3)을 위반하여 스탠스를 만들기 위하여 지면 상태를 변경한 것에 대하여 **일반 페널티**를 받는다.

### 25.4h 규칙 10.1b(클럽을 고정시키는 경우)의 수정

이동보조장치를 사용하는 플레이어가 그 장치 때문에 자신의 클럽을 고정시키지 않고는 클럽을 들거나 스윙을 할 수 없는 경우, 규칙 10.1b에 따른 페널티 없이 클럽을 고정시킨 채 **스트로크**를 할 수 있다.

### 25.4i 규칙 10.1c(플레이 선을 가로질러 서거나 밟고 선 채 스트로크를 한 경우)의 수정

플레이어가 이동보조장치를 사용하는 점을 고려하여, 규칙 10.1c는 이동보조장치를 사용하는 플레이어가 고의로 자신의 이동보조장치의 어떤 부분을 **플레이 선**이나 볼 후방의 연장선 양쪽에 위치시키거나 그 선에 닿게 한 채 **스트로크**를 해서는 안 되는 것으로 수정된다.

### 25.4j 규칙 10.3(캐디)의 수정

이동보조장치를 사용하는 플레이어의 조력자는 그 플레이어의 캐디로서의 역할도 할 수 있다. 그러나 그렇게 하는 것이 요구되는 것은 아니다.

이동보조장치를 사용하는 플레이어는 조력자와 캐디를 동시에 쓸 수 있다:

- 다만 조력자와 캐디를 동시에 쓰더라도, 조력자는 플레이어가 **스트로크**를 하기 전에 스탠스를 취하거나 정렬할 때 도움을 제공하거나 캐디의 정의에 언급된 정도로 플레이어를 돕는 것 이외에, 플레이어의 클럽을 가지고 있거나 다뤄서는 안 된다. 그러나 이 요건이 **규칙 10.2b(3)**(스탠스를 취하는 데 도움이 되는 물체를 놓아두어서는 안 된다)을 수정하는 것은 아니다.
- 본 규칙을 위반하여 조력자가 플레이어의 클럽을 가지고 있거나 다룬 경우, 플레이어는 두 명의 캐디를 동시에 쓴 것이 되므로, 그러한 위반이 일어난 각 홀에 대하여 **일반 페널티**를 받는다(규칙 10.3a(1) 참조).

### 25.4k 규칙 11.1b(2)의 수정

이동보조장치를 사용하는 플레이어를 위하여, 규칙 11.1b(2)는 플레이어가 퍼팅그린에서 플레이하여 움직이고 있는 볼이 우연히 그 장치를 맞힌 경우, 그 볼은 반드시 놓인 그대로 플레이하도록 수정된다.

### 25.4i 규칙 12.2b(1)의 적용 – bunker에서 모래 상태를 테스트하기 위하여 이동 보조장치를 사용하는 경우

규칙 12.2b(1)에 따르면, 플레이어가 '다음 스트로크에 대한 정보를 얻으려고 모래의 상태를 테스트하기 위하여 고의로 손·클럽·고무래·그 밖의 물체로 bunker에 있는 모래를 건드려서는 안 된다.'

이 규칙은 고의로 모래 상태를 테스트하기 위하여 이동보조장치를 사용하는 경우에도 그대로 적용된다.

그러나 그 밖의 목적으로는 이동보조장치를 사용하는 플레이어가 페널티 없이 그 장치로 모래를 건드릴 수 있다.

### 25.4m 바퀴 달린 이동장치를 사용하는 플레이어의 경우: 빨간 페널티구역에 있는 볼과 언플레이어블볼에 대한 측면 구제방법의 수정

바퀴 달린 이동장치를 사용하는 플레이어가 빨간 페널티구역에 있는 볼이나 언플레이어블볼에 대하여 측면 구제를 받는 경우, 규칙 17.1d(3)과 19.2c는 허용되는 구제구역의 크기를 측정할 때 사용하는 두 클럽 길이를 네 클럽 길이로 확장하는 것으로 수정된다.

### 25.4n 바퀴 달린 이동장치를 사용하는 플레이어의 경우: 규칙 19.3b에 따른 페널티의 수정(bunker에서의 언플레이어블볼 구제)

바퀴 달린 이동장치를 사용하는 플레이어가 bunker에서 언플레이어블볼 구제를 받는 경우, 규칙 19.3b는 그 플레이어가 **1벌타**를 받고 그 bunker 밖에서 후방선 구제를 받을 수 있는 것으로 수정된다.

## 25.5 지적장애를 가진 플레이어를 위한 수정 Modification for Players with Intellectual Disabilities

### 규칙의 목적 :

규칙 25.5에서는 지적장애를 가진 플레이어가 조력자와 캐디로부터 동시에 도움을 받는 것을 허용하며, 감독관의 역할에 대해서 명확하게 설명한다. 감독관은 특정 플레이어에게 배정되는 것이 아니므로, 어드바이스를 제공하는 것이 허용되지 않는다.

### 25.5a 조력자 또는 감독관의 도움

지적장애를 가진 플레이어가 필요로 하는 도움의 정도는 각 개인에 따라 다를 것이다.

위원회는 지적장애를 가진 플레이어를 돕기 위하여 조력자나 감독관을 제공하거나 허용할 수 있다:

- 조력자는 지적장애를 가진 개인 플레이어가 플레이하는 것과 규칙을 적용하는 것을 돕는다:
  - » 조력자는 규칙에 따라 캐디와 동일한 자격을 갖는다(규칙 10.3 참조). 그러나 규칙 25.5c에 언급된 바와 같은 제한을 받는다.
  - » 규칙 10.2a(어드바이스)의 목적상, 플레이어는 조력자와 캐디에게 동시에 어드바이스를 요청하고 얻을 수 있다.
- 감독관은 경기가 진행되는 동안 지적장애를 가진 플레이어를 도와주도록 위원회가 지정한 사람이다:
  - » 감독관은 특정 플레이어에게 배정되는 것이 아니며, 도움을 필요로 하는 지적장애를 가진 모든 플레이어를 돕는 것이 감독관의 역할이다.
  - » 규칙의 목적상, 감독관은 외부의 영향이다.
  - » 플레이어는 감독관에게 어드바이스를 요청하거나 감독관으로부터 어드바이스를 얻을 수 없다.

### 25.5b 플레이어에게는 한 번에 한 명의 조력자만 허용된다

지적장애를 가진 플레이어는 한 번에 한 명의 조력자만 쓸 수 있다.

지적장애를 가진 플레이어가 한 번에 두 명 이상의 조력자를 쓰는 경우, 그 플레이어는 규칙 10.3a(1)(플레이어는 한 번에 한 명의 캐디만 쓸 수 있다)에 명시된 바와 같이, 그러한 위반이 일어난 각 홀에 대하여 **일반 페널티**를 받는다.

### 25.5c 규칙 10.3(캐디)의 수정

지적장애를 가진 플레이어의 조력자는 그 플레이어의 캐디로서의 역할도 할 수 있다. 그러나 그렇게 하는 것이 요구되는 것은 아니다.

지적장애를 가진 플레이어는 조력자와 캐디를 동시에 쓸 수 있다:

- 다만 조력자와 캐디를 동시에 쓰더라도, 플레이어가 스트로크를 하기 전에 스탠스를 취하거나 정렬할 때 조력자가 도움을 제공하거나, 캐디의 정의에 언급된 정도로 플레이어를 돕는 것 이외에, 플레이어의 클럽을 가지고 있거나 다뤄서는 안 된다. 그러나 본 규칙이 규칙 10.2b(3)(스탠스를 취하는 데 도움이 되는 물체를 놓아두어서는 안 된다)을 수정하는 것은 아니다.
- 본 규칙을 위반하여 조력자가 플레이어의 클럽을 가지고 있거나 다른 경우, 플레이어는 두 명의 캐디를 동시에 쓴 것이 되므로, 그러한 위반이 일어난 각 홀에 대하여 **일반 페널티**를 받는다(규칙 10.3a(1) 참조).

### 25.5d 규칙 14.1b(볼을 집어 올릴 수 있는 사람)의 수정

규칙 14.1b는 지적장애를 가진 플레이어의 볼이 퍼팅그린에 있는 경우, 플레이어의 캐디뿐만 아니라 조력자도 플레이어의 위임 없이 그 볼을 집어 올릴 수 있도록 수정된다.

### 25.5e 지적장애와 함께 신체적 장애를 가진 플레이어

지적장애와 함께 신체적 장애를 가진 플레이어를 위하여, 위원회는 그 두 가지 유형의 장애를 다룰 수 있도록 규칙 25의 규칙들을 조합하여 사용할 것을 권장한다.

## 25.6 장애의 모든 범주에 대한 일반 규정

General Provisions for All Categories of Disabilities

### 25.6a 부당한 지연

장애를 가진 플레이어들에게 부당한 지연을 금지하는 규칙 5.6a를 적용하는 경우:

- 각 위원회는 코스의 난이도와 기상상태(이동보조장치를 사용하는 데 영향을 미칠 수 있다는 점에서), 경기의 성격, 경기에 참여한 플레이어들의 장애 정도를 고려하여, 자랑껏 나름의 합리적인 기준을 정하여야 한다.
- 이와 같은 요소들을 고려하여, 위원회들이 부당한 지연에 해당되는 사항에 대하여 보다 완화된 해석을 사용하는 것이 적절하다.

### 25.6b 드롭하기

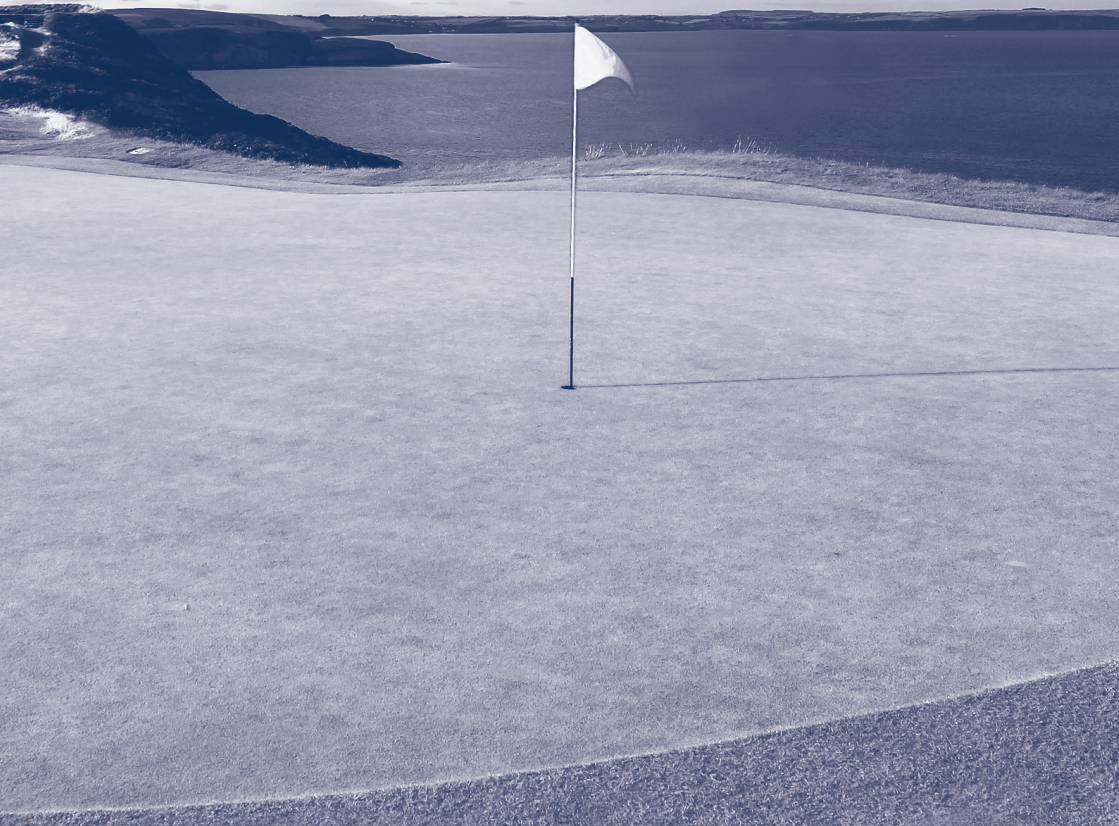
규칙 14.3b(볼은 반드시 올바른 방법으로 드롭하여야 한다)를 적용하는 경우, 장애를 가진 플레이어들은 신체적인 한계 때문에 자신이 무릎 높이에서 볼을 드롭하였는지 여부를 알기가 어렵거나 알 수 없을 수도 있으므로, 위원회는 그렇게 볼을 드롭하였다는 플레이어의 합리적인 판단을 받아들여야 한다. 또한, 위원회는 플레이어의 신체적인 한계를 고려하여, 무릎 높이에서 볼을 드롭하기 위한 모든 합리적인 노력을 다한 것으로 받아들여야 한다.

「위원회 절차」 섹션 5d (규칙 25 및 장애를 가진 플레이어들이 참가하는 경기에 대한 추가 지침) 참조

XI

# 용어의 정의

Definitions



### 가장 가까운 완전한 구제지점 Nearest Point of Complete Relief

가장 가까운 완전한 구제지점이란 비정상적인 코스상태(규칙 16.1), 위험한 동물이 있는 상태(규칙 16.2), 잘못된 그린(규칙 13.1f), 플레이금지구역(규칙 16.1f와 17.1e) 으로부터 페널티 없는 구제를 받거나 특정한 로컬룰에 따라 구제를 받는 경우의 기준점을 말한다.

이 기준점은 볼이 놓일 것으로 추정되는 지점으로:

- 그 볼의 원래의 지점과 가장 가깝지만, 그 지점보다 홀에 더 가깝지 않고,
- 요구되는 코스의 구역에 있으며,
- 원래의 지점에 그런 상태가 없었다면 플레이어가 그 지점에서 하였을 스트로크에 대한 구제가 이루어지고 있는 상태로부터는 어떠한 방해(사용 중인 규칙에 따라)도 없는 지점이어야 한다.

이 기준점을 추정할 때, 플레이어는 반드시 그 스트로크에 사용하였을 것과 동일한 클럽·스탠스·스윙·플레이 선을 사용하여야 한다.

플레이어가 실제로 스탠스를 취하고 선택한 클럽으로 스윙을 해보면서 그 스트로크를 시연할 필요는 없다(그러나 일반적으로 플레이어가 시연해보는 것이 정확하게 추정하는 데 도움이 되므로 그렇게 할 것을 권장한다).

가장 가까운 완전한 구제지점은 오로지 구제를 받는 특정한 상태와 관련된 것이지만, 그 지점이 그 상태와 다른 무엇인가에 의한 방해가 있는 위치에 있을 수도 있다:

- 플레이어가 구제를 받고 난 후 또 다른 상태로 인한 방해가 있고 그 또 다른 상태에서부터의 구제가 허용되는 경우, 플레이어는 그 새로운 상태에서부터 새로운 가장 가까운 완전한 구제지점을 결정하여 다시 구제를 받을 수 있다.
- 구제는 반드시 각 상태에 대하여 개별적으로 받아야 한다. 다만 플레이어가 각 상태에서부터 개별적으로 구제를 받더라도 그 둘 중 어느 한 상태로 인한 방해가 계속될 것이라는 결론을 내리는 것이 합리적일 때는 그 두 상태에서부터 동시에 구제(그 두 상태 모두로부터 가장 가까운 완전한 구제지점을 기준으로)를 받을 수 있다.

### 개선 Improve

개선이란 플레이어가 스트로크에 대한 잠재적인 이익을 얻기 위하여 스트로크에 영향을 미치는 상태 또는 플레이에 영향을 미치는 물리적인 상태를 하나 이상 변경하는 것을 말한다.

### 교체 Substitute

교체란 플레이어가 다른 볼을 인플레이 상태가 되도록 함으로써, 홀 플레이에 사용 중인 볼을 바꾸는 것을 말한다.

원래의 볼이 어떤 상태였는지와 관계없이, 어떤 방식으로든 원래의 볼을 대신하여 다른 볼을 인플레이 상태가 되도록 한 경우(규칙 14.4 참조), 그 다른 볼은 교체된 볼이다: 즉,



- 원래의 볼이 인플레이 상태였는지 여부와 관계없이
- 원래의 볼을 코스에서 집어 올렸기 때문에 또는 원래의 볼이 분실되었거나 아웃오브 바운즈에 있기 때문에, 원래의 볼이 더 이상 인플레이 상태의 볼이 아니었는지 여부와 관계없이

다음과 같은 경우에도, 교체된 볼이 플레이어의 인플레이 상태의 볼이다:

- 잘못된 방식으로 또는 잘못된 장소에 볼을 리플레이스하거나 드롭하거나 플레이스하여 교체한 경우
- 규칙에서 플레이어가 다른 볼로 교체할 것이 아니라 원래의 볼을 인플레이 상태로 되돌려놓을 것을 요구하였는데, 다른 볼로 교체한 경우

### 구제구역 Relief Area

구제구역이란 플레이어가 규칙에 따른 구제를 받을 때 반드시 볼을 드롭하여야 하는 구역을 말한다. 후방선 구제(규칙 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b, 19.3 참조)를 제외하고, 각 구제 규칙은 플레이어가 다음의 세 가지 요소를 충족시키는 위치와 크기를 가진 특정한 구제구역을 사용할 것을 요구한다:

- **기준점:** 구제구역의 크기를 측정하는 기준이 되는 지점
- **구제구역의 크기:** 구제구역의 크기는 기준점으로부터 한 클럽 길이 또는 두 클럽 길이 이내의 구역이다. 다만 다음과 같은 제한을 받는다:
- **구제구역의 위치 제한:** 구제구역의 위치가 명확하게 규정되도록, 다음과 같은 방식들 중 한 가지 이상의 방식으로 그 위치가 제한될 수 있다.
  - » 구제구역은 반드시 특정한 코스의 구역에 있어야 한다(예-일반구역이어야만 한다 또는 벙커나 페널티구역이서는 안 된다).
  - » 구제구역은 기준점보다 홀에 더 가깝지 않아야 한다. 또는 반드시 구제를 받는 페널티구역이나 벙커의 밖에 있어야 한다.
  - » 구제구역은 구제를 받는 상태로부터 어떠한 방해(그 특정 규칙에 규정된 방해)도 받지 않는 곳이어야 한다.

후방선 구제를 받는 경우, 플레이어는 반드시 사용 중인 규칙에서 허용하는 위치에 있는 후방선상에 볼을 드롭하여야 하며, 구제구역은 그 볼이 드롭될 때 최초로 지면에 닿은 지점으로부터 어느 방향으로든 한 클럽 길이 이내의 구역으로 결정된다.

규칙에서 플레이어가 후방선 구제를 사용하여 다시 또는 두 번째로 볼을 드롭할 것을 요구하는 경우:

- 플레이어는 볼을 드롭하는 지점을 바꿀 수 있고(즉, 첫 번째 드롭한 지점보다 홀에 더 가깝거나 먼 지점에 드롭할 수 있고), 구제구역 또한 그 바뀐 드롭 지점에 따라 달라진다.

- 그 코스의 다른 구역에 드롭할 수도 있다.

그러나 그렇게 하는 것이 규칙 14.3c가 적용되는 방식을 바꾸는 것은 아니다.

구제구역의 크기를 정하기 위하여 클럽 길이를 이용할 때, 플레이어는 배수로나 구멍 또는 그와 유사한 것들을 가로질러 측정할 수 있으며, 어떤 물체(예-나무·울타리·벽·터널·배수구·스프링클러 헤드)를 가로지르거나 통과하여 측정할 수 있다. 그러나 자연적인 오르막/내리막 지형을 수평으로 가로질러 측정해서는 안 된다.

「위원회 절차」 섹션 2 (위원회는 플레이어가 특정한 구제를 받는 경우에 드롭존을 구제구역으로 사용할 것을 허용하거나 요구할 수 있다) 참조

### 깃대 Flagstick

깃대란 위원회가 플레이어들에게 홀의 위치가 어디인지 보여주기 위하여 홀에 꽂아둔 움직일 수 있는 긴 막대를 말한다. 깃대에는 깃발과 그 막대에 부착된 그 밖의 모든 물질이나 물체도 포함된다.

홀의 위치를 나타내기 위하여 인공물이나 자연물(예-클럽 또는 막대기)을 사용하는 경우, 규칙 적용의 목적상 그 물체는 깃대로 간주된다.

깃대에 관한 요건은 「장비 규칙」에 나와 있다.

### 동물 Animal

동물이란 포유류·조류·파충류·양서류·무척추동물(예-벌레·곤충·거미·갑각류)을 포함하여, 동물계에 살아있는 모든 개체(사람은 제외)를 말한다.

### 동물이 만든 구멍 Animal Hole

동물이 만든 구멍이란 루스임페디먼트로 규정된 동물(예-벌레나 곤충)이 판 구멍 이외의, 동물이 지면에 판 모든 구멍을 말한다.

다음과 같은 것들은 동물이 만든 구멍에 포함된다:

- 동물이 그 구멍을 팔 때 떨어져 나온 부스러기
- 동물이 그 구멍을 드나든 흔적이나 자국
- 동물이 땅속으로 판 구멍으로 인하여 불룩하게 솟아오르거나 변형된 지면의 모든 부분

동물이 그 구멍을 드나든 흔적이나 자국의 일부가 아닌 동물의 발자국은 동물이 만든 구멍에 포함되지 않는다.

### 드롭 Drop

드롭이란 볼을 인플레이 상태가 되게 하려는 의도를 가지고, 그 볼을 손에 들고 공중에서 떨어뜨리는 것을 말한다.

플레이어가 볼을 인플레이 상태가 되게 하려는 의도 없이 떨어뜨린 경우, 그 볼은 드롭된

것이 아니므로, 인플레이 상태의 볼이 아니다(규칙 14.4 참조).

각 구제 규칙에서는 그 볼을 반드시 드롭하고 그 볼이 반드시 정지하여야 할 특정한 구제 구역을 규정하고 있다.

구제를 받을 때, 플레이어는 반드시 볼이 다음과 같이 떨어질 수 있도록, 무릎 높이의 위치에서 그 볼을 손에서 놓아야 한다:

- 볼이 똑바로 떨어지도록 하여야 한다. 즉, 플레이어가 볼을 던지거나 굴리거나 볼에 스핀을 주어서는 안 되며, 볼이 정지할 곳에 영향을 미칠 수도 있는 동작은 어떠한 동작도해서는 안 된다.
- 그 볼이 지면에 닿기 전에 플레이어의 몸이나 장비를 맞지 않도록 하여야 한다(규칙 14.3b 참조).

## 라운드 Round

라운드란 위원회가 정한 순서대로 플레이하는 18개의 홀 또는 그 이하의 홀을 말한다.

## 라이 Lie

라이란 볼이 정지한 지점과 그 볼에 닿아있거나 그 볼 바로 옆에 자라거나 붙어있는 모든 자연물·움직일 수 없는 장애물·코스과 분리할 수 없는 물체·코스의 경계물을 아우르는 지점을 말한다.

루스임페디먼트와 움직일 수 있는 장애물은 볼의 라이에 해당되지 않는다.

## 레프리 Referee

레프리란 사실상의 문제를 결정하고 규칙을 적용할 권한을 위원회로부터 공식적으로 위임받은 사람을 말한다.

매치플레이어에서, 레프리의 의무와 권한은 그 레프리에게 주어진 역할에 따라 결정된다:

- 레프리가 한 매치의 라운드 내내 그 매치에 배정되는 경우, 그 레프리는 자신이 보거나 들은 모든 규칙 위반에 관하여 조치를 취할 책임이 있다(규칙 20.1b(1) 참조).
- 레프리가 여러 개의 매치 또는 그 코스의 특정 홀이나 특정 구간에 배정되는 경우, 그 레프리는 어느 한 매치에 관여할 권한이 없다. 다만 다음과 같은 경우는 예외다:
  - » 매치의 플레이어가 규칙과 관련하여 도움을 요청하거나 재정을 요구하는 경우(규칙 20.1b(2) 참조)
  - » 매치의 플레이어(들)가 규칙 1.2(플레이어의 행동 기준)나 규칙 1.3b(1)(둘 이상의 플레이어들이 어떤 규칙이나 페널티가 적용되는 것을 알면서도 그것을 무시하기로 합의한 경우)나 규칙 5.6a(플레이어의 부당한 지연) 또는 규칙 5.6b(신속한 플레이 속도)에 위반이 될 수도 있는 경우
  - » 플레이어가 자신의 출발 지점에 늦게 도착한 경우(규칙 5.3 참조)

» 플레이어가 볼을 찾는 시간이 3분에 이른 경우(규칙 5.6a와 ‘분실’의 정의 참조)

스트로크플레이에서, 레프리는 자신이 보거나 들은 모든 규칙 위반에 관하여 조치를 취할 책임이 있다. 이는 그 레프리가 어떤 그룹의 한 라운드 내내 그 라운드에 배정된 경우 또는 여러 그룹이나 그 코스의 특정 홀이나 특정 구간을 모니터하도록 배정된 경우에도 적용된다.

레프리의 의무는 매치플레이와 스트로크플레이의 위원회에 의하여 제한될 수도 있다.

### 루스임페디먼트 Loose Impediment

루스임페디먼트란 다음과 같이 어딘가에 붙어 있지 않은 모든 자연물을 말한다:

- 돌멩이, 어딘가에 붙어 있지 않은 풀 · 낙엽 · 나뭇가지 · 나무토막
- 동물의 사체와 배설물
- 벌레, 곤충, 벌레나 곤충처럼 쉽게 제거할 수 있는 동물, 그런 동물들이 만든 흩더미나 거미줄(예-지렁이 똥, 개밧독)
- 뭉쳐진 흩덩어리(에어레이션 찌꺼기 포함)

다음과 같은 상태의 자연물은 루스임페디먼트가 아니다:

- 자라거나 붙어 있는 자연물
- 지면에 단단히 박혀 있는 자연물(즉, 쉽게 뽑히지 않는 자연물)
- 볼에 달라붙어 있는 자연물

특별한 경우:

- 모래와 흩어진 흙은 루스임페디먼트가 아니다(벌레나 곤충 또는 그것과 유사한 동물이 만든 아주 작은 마운드는 여기에 포함되지 않는다).
- 이슬과 서리와 물은 루스임페디먼트가 아니다.
- 눈과 천연 얼음(서리는 제외)은 루스임페디먼트이기도 하고, 지면에 있는 경우에는 플레이어의 선택에 따라 일시적으로 고인 물로 간주될 수도 있다.
- 거미줄은 다른 물체에 붙어 있더라도 루스임페디먼트이다.
- 볼에 달라붙어 있는 살아있는 곤충은 루스임페디먼트이다.

### 리플레이스 Replace

리플레이스란 볼을 인플레이 상태가 되게 하려는 의도로, 손으로 그 볼을 내려놓아 플레이스하는 것을 말한다.

플레이어가 볼을 인플레이 상태가 되게 하려는 의도 없이 그 볼을 내려놓은 경우, 그 볼은 리플레이스된 것이 아니므로, 인플레이 상태가 아니다(규칙 14.4 참조).

규칙에서 볼을 리플레이스할 것을 요구할 때마다, 관련 규칙에는 그 볼을 반드시 리플레이스하여야 할 특정한 지점을 규정하고 있다.

**규칙 25.3d와 25.4e** (지체장애를 가진 플레이어나 이동보조장치를 사용하는 플레이어의 경우, 리플레이스의 정의는 장비를 사용하여 볼을 리플레이스하는 것을 허용하는 것으로 수정한다) 참조

### 마커 Marker

마커란 스트로크플레이에서 플레이어의 스코어카드에 그 플레이어의 스코어를 기록하고 그 스코어카드를 확인하고 서명할 책임이 있는 사람을 말한다. 다른 플레이어는 마커가 될 수 있지만, 플레이어의 파트너는 마커가 될 수 없다.

위원회는 플레이어의 마커를 지정해줄 수도 있고, 플레이어들에게 마커를 선택하는 방법을 알려줄 수도 있다.

### 마크 Mark

마크란 볼이 정지한 지점을 나타내기 위하여 다음과 같이 하는 것을 말한다:

- 정지한 볼 바로 뒤나 옆에 볼마커를 놓아둔다.
- 클럽을 들고 정지한 볼 바로 뒤나 옆의 지면에 클럽의 한쪽 끝을 댄다.

이는 정지한 볼을 집어 올린 후 그 볼을 반드시 리플레이스하여야 할 지점을 나타내기 위한 것이다.

### 매치플레이 Match Play

매치플레이란 플레이어나 편이 상대방이나 다른 편을 직접적으로 상대하여, 한 라운드 이상의 매치를 경쟁하는 플레이 방식을 말한다:

- 플레이어나 편이 상대방이나 다른 편보다 더 적은 타수(스트로크 수와 벌타의 합)로 홀을 끝내면, 그 홀을 이긴다.
- 플레이어나 편이 남은 홀들보다 더 많은 수의 홀을 이겨서 상대방이나 다른 편을 앞선 경우, 그 매치의 승자가 된다.

매치플레이는 싱글 매치(한 명의 플레이어가 한 명의 상대방과 직접적으로 경쟁하는 플레이)나 스리볼 매치로 플레이될 수도 있고, 두 명의 파트너로 이루어진 편들이 경쟁하는 포섬이나 포볼 매치로 플레이될 수도 있다.

### 맥시멈스코어 Maximum Score

맥시멈스코어란 플레이어나 편이 홀 스코어가 위원회가 한정해놓은 최대 타수(스트로크 수와 벌타의 합)(예-더블 파·특정한 타수·네트더블보기)로 제한되는 스트로크플레이의 한 방식을 말한다.

### 박힌 볼 Embedded

박힌 볼이란 플레이어의 볼이 플레이어의 직전의 **스트로크**로 인하여 생긴 그 볼 자체의 피치마크 안에 들어간 채 그 볼의 일부가 지면 아래에 있는 상태를 말한다.

볼이 흙에 직접 닿은 채 **박힌** 경우에만 **박힌 볼**로 간주되는 것은 아니다(예를 들면, 풀이나 루스임페디먼트가 그 볼과 흙 사이에 끼여 있을 수도 있다).

### 벙커 Bunker

벙커란 모래로 특별하게 조성된 구역으로, 주로 풀이나 흙이 제거된 채 움푹 꺼진 지형을 말한다.

다음과 같은 것들은 벙커의 일부가 아니다:

- 벙커로 조성된 구역의 경계에 흙·풀·뗏장·인공자재로 만들어진 턱이나 측벽 또는 측면
- 벙커로 조성된 구역의 경계 안에 있는 흙 또는 자라거나 붙어 있는 모든 자연물(예- 풀·덤불·나무)
- 벙커로 조성된 구역의 경계 밖으로 흘러나오거나 흩뿌려진 모래
- 벙커로 조성된 구역의 안에 있는 모래로 된 구역이 아닌, 코스상에 있는 모래로 된 모든 구역(예-시막·그 밖의 자연적인 모래지역·흔히 황무지로 불리는 구역)

벙커는 코스의 구역으로 규정된 다섯 가지 구역 중 하나이다.

위원회는 모래로 조성된 구역을 **일반구역**의 일부(즉, 벙커가 아니라는 의미)로 규정할 수도 있고, 조성된 구역은 아니지만 모래로 되어있는 구역을 **벙커**로 규정할 수도 있다.

위원회가 수리 중인 벙커 전체를 수리지로 규정하는 경우, 그 벙커는 **일반구역**의 일부로 간주된다(즉, 그 수리 중인 벙커는 벙커가 아니라는 것을 의미한다).

「용어의 정의」와 규칙 12에서 언급하는 '모래'에는 그 모래에 혼합된 모든 종류의 흙과 벙커 자재로 쓰이는 모든 종류의 모래(예-조개껍데기를 갈아서 만든 모래)가 포함된다.

### 볼마커 Ball-Marker

볼마커란 집어 올릴 볼의 지점을 **마크**하기 위하여 사용하는 인공물(예-티·동전·볼마커 용으로 만들어진 물건·그 밖의 자그마한 **장비**)을 말한다.

규칙에서 **볼마커**를 움직인 것에 대하여 언급하는 경우, 그것은 집어 올린 후 아직 리플레 이스하지 않은 볼의 지점을 **마크**하기 위하여 코스상에 놓아둔 **볼마커**를 의미한다.

### 분실 Lost

분실이란 플레이어나 플레이어의 캐디(또는 플레이어의 파트너나 파트너의 캐디)가 볼을 찾기 시작한 후 3분 안에 그 볼이 발견되지 않은 상태를 말한다. 볼이 분실되었다는 플레이어의 선언만으로 그 볼이 **분실된 볼**이 되는 것은 아니다.

플레이어가 다른 사람이 자신을 대신하여 볼을 찾도록, 고의로 볼 찾기를 시작하지 않고 지연시킨 경우, 볼 찾기에 허용되는 시간(3분)은 플레이어가 볼을 찾는 구역에 도착하는 것을 지연시키지 않았다면 그 구역에 있었을 시점에 시작된다.

볼 찾기가 시작된 후 타당한 이유(예-위원회가 플레이 중단을 선언한 경우 또는 다른 플레이어의 플레이를 기다리기 위하여 잠시 비켜서 있어야 하는 경우) 때문에 또는 플레이어가 잘못된 볼을 잘못 확인하였기 때문에, 볼 찾기가 일시적으로 중단되는 경우:

- 볼 찾기가 중단된 시점부터 재개되는 시점까지의 시간은 볼 찾기에 허용되는 시간(3분)에 포함되지 않으며,
- 볼 찾기에 허용되는 시간은 볼 찾기를 시작한 시점부터 볼 찾기가 중단된 시점까지의 시간과 볼 찾기가 재개되는 시점부터 볼 찾기가 종료되는 시점까지의 시간을 합하여, 총 3분이다.

### 비정상적인 코스상태 Abnormal Course Condition

비정상적인 코스상태란 다음과 같이 규정된 네 가지 상태를 말한다:

- 동물이 만든 구멍
- 수리지
- 움직일 수 없는 장애물
- 일시적으로 고인 물

### 상대방 Opponent

상대방이란 매치에서 플레이어가 대항하여 경쟁하는 사람을 말한다. 상대방이라는 용어는 매치플레이에만 적용된다.

### 수리지 Ground Under Repair

수리지란 위원회가 그 코스에서 수리지로 규정한 모든 부분(표시 여부와 관계없이)을 말한다. 모든 규정된 수리지에는 다음과 같은 부분들이 모두 포함된다:

- 수리지로 규정된 구역의 경계 안에 있는 모든 지면
- 수리지로 규정된 구역에 뿌리를 둔 모든 풀·덤불·나무 또는 자라거나 붙어 있는 모든 자연물 및 이러한 자연물의 일부가 수리지로 규정된 구역의 경계 밖에서 지면보다 위로 뻗어 나간 모든 부분 - 그러나 수리지로 규정된 구역의 경계 밖의 지면에 붙어 있거나 그 지면 아래에 있는 자연물은 포함되지 않는다(예-수리지로 규정된 구역의 경계 안에 뿌리를 둔 나무의 뿌리가 그 경계 밖으로 뻗어나간 부분).

위원회가 수리지로 규정하지 않더라도, 다음과 같은 것들은 수리지에 포함된다:

- 다음과 같은 과정에서 위원회나 코스 관리팀에 의하여 만들어진 모든 구멍:

- » 코스를 셋업하는 과정(예-말뚝을 제거한 곳에 생긴 구멍 또는 더블 그린의 홀 중에서 다른 홀의 플레이에 사용되고 있는 홀)
- » 코스를 관리하는 과정(예-뗏장이나 나무 그루터기를 제거하거나 배관을 설치하는 과정에서 생긴 구멍, 그러나 에어레이션 구멍은 제외)
- 나중에 치우려고 쌓아둔 깎아낸 잔디더미나 낙엽더미 또는 그 밖의 모든 물체
  - » 그러나 치우려고 쌓아둔 모든 자연물은 루스임페디먼트이기도 하며,
  - » 위원회가 수리지로 규정하지 않은 이상, 치울 의도 없이 코스상에 남겨둔 모든 물체는 수리지가 아니다.
- 플레이어의 볼에 너무 가깝게 있어서 플레이어의 스트로크나 스탠스로 인하여 훼손될 수도 있는 모든 동물의 서식지(예-새 둥지) - 다만 그 서식지가 루스임페디먼트로 규정된 동물(예-벌레나 곤충)이 만든 것인 경우는 예외

수리지의 경계는 말뚝이나 선 또는 물리적인 특징으로 규정되어야 한다:

- **말뚝**: 말뚝으로 규정된 경우, 그 수리지의 경계는 그 말뚝과 지면의 바깥쪽 접점들을 이은 선으로 규정되며, 말뚝 자체는 그 수리지 안에 있는 것이다.
- **선**: 지면 위에 칠한 선으로 규정된 경우, 그 수리지의 경계는 그 선의 외곽선이며, 선 자체는 그 수리지에 있는 것이다.
- **물리적인 특징**: 물리적인 특징(예-화단이나 잔디 재배지)으로 규정된 경우, 위원회는 그 수리지의 경계를 명확하게 규정하여야 한다.

수리지의 경계가 선이나 물리적인 특징으로 규정되는 경우, 그 수리지의 위치를 나타내기 위하여 말뚝이 사용될 수도 있다.

말뚝이 수리지의 경계를 규정하거나 나타내기 위하여 사용되는 경우, 그 말뚝은 장해물이다.

### 스리볼 Three-Ball

스리볼이란 다음과 같은 매치플레이의 한 방식을 말한다:

- 스리볼에서는 세 명의 플레이어 각각이 다른 두 명의 플레이어에 대항하여 두 개의 개별적인 매치를 동시에 플레이한다.
- 각 플레이어는 자신의 두 매치에 사용되는 하나의 볼만 플레이한다.

### 스코어카드 Scorecard

스코어카드란 스트로크플레이에서 플레이어의 각 홀의 스코어가 기록되는 문서를 말한다.

스코어카드는 위원회가 다음과 같은 용도로 승인한 종이로 된 카드 또는 전자식 입력기의 형태를 띤다:

- 플레이어의 각 홀 스코어를 기록



- 마커와 플레이어가 친필 서명이나 위원회가 승인한 전자인증방식으로 스코어를 확인·서명

매치플레이어에서 스코어카드가 요구되는 것은 아니지만, 매치 스코어를 확인하고자 하는 플레이어는 스코어카드를 사용할 수도 있다.

### 스탠스 Stance

스탠스란 플레이어가 스트로크를 준비하고 실행할 때의 플레이어의 발과 몸의 위치를 말한다.

규칙 25.4d (스탠스의 정의를 이동보조장치를 사용하는 플레이어에게 적용하는 경우, 그 정의에는 스트로크를 준비하거나 실행할 때의 이동보조장치의 위치도 포함되는 것으로 수정된다) 참조

### 스테이블포드 Stableford

스테이블포드란 다음과 같은 스트로크플레이의 한 방식을 말한다:

- 플레이어나 편의 홀 스코어는 그 홀에서의 플레이어나 편의 타수(스트로크 수와 벌타의 합)를 위원회가 정해놓은 그 홀의 목표 스코어와 비교하여 주어지는 점수로 결정되고,
- 가장 높은 점수로 모든 라운드를 끝낸 플레이어나 편이 그 경기의 우승자가 된다.

### 스트로크 Stroke

스트로크란 볼을 보내고자 하는 방향으로 그 볼을 치기 위하여 클럽을 움직이는 동작을 말한다.

그러나 다음과 같은 경우, 플레이어는 스트로크를 한 것이 아니다:

- 플레이어가 다운스윙 도중에 볼을 치지 않아야겠다고 판단하여, 클럽 헤드가 볼에 도달하기 전에 의도적으로 클럽헤드를 멈추었거나 또는 클럽 헤드를 도저히 멈출 수 없어서 의도적으로 볼을 맞지 않은 경우
- 플레이어가 연습 스윙을 하거나 스트로크를 하려고 준비하다가 우연히 볼을 친 경우

규칙에서 '볼을 플레이하는 것'과 관련하여 언급하는 경우, 그것은 스트로크를 하는 것과 동일한 것을 의미한다.

플레이어의 홀 스코어나 라운드 스코어는 '타수' 또는 '넌 타수'로 표현되며, 이는 플레이어가 한 모든 스트로크와 모든 벌타를 의미한다(규칙 3.1c 참조).

### 스트로크와 거리 Stroke and Distance

스트로크와 거리란 플레이어가 직전의 스트로크를 한 곳에서 볼을 플레이하여 규칙 17, 18 또는 19에 따른 구제를 받는 경우의 절차와 페널티를 말한다(규칙 14.6 참조).

**스트로크와 거리**라는 용어는 다음의 두 가지를 모두 의미한다:

- 플레이어는 1벌타를 받는다.
- 플레이어의 직전의 **스트로크**를 한 지점으로부터 **홀** 쪽으로 나아간 거리상의 이점을 모두 잃는다.

### 스트로크에 영향을 미치는 상태 Conditions Affecting the Stroke

**스트로크에 영향을 미치는 상태**란 플레이어의 정지한 볼의 **라이** · 의도된 **스탠스 구역** · 의도된 **스윙 구역** · **플레이 선** · 플레이어가 볼을 드롭하거나 플레이스할 **구제구역**을 말한다.

- ‘의도된 스탠스 구역’에는 플레이어가 의도된 **스트로크**를 준비하고 실행할 때 발로 딛고 설 곳과 플레이어의 몸이 위치하는 방법과 장소에 합리적으로 영향을 미칠 수도 있는 구역 전체가 모두 포함된다.
- ‘의도된 스윙 구역’에는 그 의도된 **스트로크**를 위한 모든 부분(즉, 백스윙이나 다운스윙 또는 스윙의 완성)에 합리적으로 영향을 미칠 수도 있는 구역 전체가 포함된다.
- **라이** · **플레이 선** · **구제구역**이라는 각 용어는 그 용어만의 고유한 정의를 가지고 있다.

### 스트로크플레이 Stroke Play

**스트로크플레이**란 플레이어나 편이 그 경기에 참가한 다른 모든 플레이어나 편들에 대하여 경쟁하는 플레이 방식을 말한다.

**스트로크플레이**의 기본 방식(규칙 3.3 참조)에서:

- 플레이어의 **라운드 스코어**나 편이 **라운드 스코어**는 그 플레이어나 편이 그 **라운드**의 각 홀에서 **홀** 아웃한 타수(**스트로크 수**와 **벌타**의 합)를 모두 더한 타수이며,
- 가장 적은 타수로 모든 **라운드**를 끝낸 플레이어나 편이 그 경기의 우승자가 된다.

**스트로크플레이**의 기본 방식과는 다른 스코어 산정 방법을 가진 그 밖의 **스트로크플레이** 방식으로는 **스테이블포드** · **맥시멈 스코어** · **파/보기**가 있다(규칙 21 참조).

모든 **스트로크플레이** 방식은 개인 경기(각 플레이어가 각자 경쟁하는 경기)로 플레이될 수도 있고, **파트너들**로 이루어진 편들이 참가하는 경기(**포섬**이나 **포볼**)로 플레이될 수도 있다.

### 아너 Honour

**아너**란 플레이어가 **티잉구역**에서 첫 번째로 플레이할 권리를 말한다(규칙 6.4 참조).

### 아웃오브바운즈 Out of Bounds

**아웃오브바운즈**란 위원회가 규정한 **코스**의 경계 밖에 있는 모든 구역을 말한다. **코스**의 경계 안에 있는 모든 구역은 **인바운즈**이다.

**코스**의 경계는 그 **코스**의 지면보다 위로도 연장되고 아래로도 연장된다:

- 이는 코스의 경계 안에 있는 모든 지면과 모든 물체(예-자연물과 인공물)는 그 지면 상에 있든 그 지면의 표면보다 위나 아래에 있든, 모두 인바운즈에 있다는 것을 의미한다.
- 어떤 물체가 코스의 경계 안과 밖 양쪽에 모두 있는 경우(예-경계 울타리에 붙어 있는 계단, 그 경계 밖에 뿌리를 둔 나무의 가지가 경계 안으로 뻗어 들어온 부분, 그 경계 안에 뿌리를 둔 나무의 가지가 경계 밖으로 뻗어 나간 부분), 그 경계 밖에 있는 부분만 아웃오브바운즈이다.

코스의 경계는 코스의 경계물이나 선으로 규정되어야 한다:

- **코스의 경계물**: 말뚝이나 울타리로 규정된 경우, 코스의 경계는 그 말뚝이나 울타리 기둥(비스듬하게 세워진 지지대는 제외)과 지면의 코스 쪽 접점들을 이은 선으로 규정되며, 그 말뚝이나 울타리 기둥은 아웃오브바운즈이다.

코스의 경계가 다른 물체(예-벽)로 규정된 경우 또는 위원회가 경계 울타리를 다른 방식으로 간주하고자 하는 경우, 위원회는 그 코스의 경계를 명확하게 규정하여야 한다.

- **선**: 지면상에 칠한 선으로 규정된 경우, 코스의 경계는 그 선의 코스 쪽 외곽선이며, 그 선 자체는 아웃오브바운즈이다.

코스의 경계를 규정하거나 나타내기 위하여 사용된 말뚝은 코스의 경계물이다.

지면상의 선이 코스의 경계를 규정하는 경우, 그 코스의 경계가 위치한 곳을 나타내기 위하여 말뚝이 사용될 수 있다.

코스의 경계를 규정하는 말뚝이나 경계선은 흰색이어야 한다.

### 알고 있거나 사실상 확실한 Known or Virtually Certain

알고 있거나 사실상 확실한이란 플레이어의 볼에 어떤 일이 일어났는지를 판단하는 기준을 말한다. 예를 들면, 그 볼이 페널티구역에 정지하였는지 여부, 그 볼이 움직였는지 여부 또는 그 볼을 움직이게 한 원인은 무엇인지를 판단하는 기준을 말한다.

알고 있거나 사실상 확실한은 단지 그럴 가능성이나 개연성이 있다는 것 이상을 의미한다.

- 즉, 문제가 된 그 일이 플레이어의 볼에 일어났다는 결정적인 증거(예-플레이어나 다른 목격자가 그 일이 일어난 것을 보았다)가 있다는 것을 의미하거나,
- 의심의 여지는 있지만, 합리적으로 이용할 수 있는 모든 정보가 문제가 된 그 일이 일어났을 가능성이 적어도 95%는 된다는 것을 의미한다.

‘합리적으로 이용할 수 있는 모든 정보’란 플레이어가 알고 있는 모든 정보와 플레이어가 경기를 부당하게 지연시키지 않으면서 합리적인 노력으로 얻을 수 있는 그 밖의 모든 정보를 말한다.

볼을 찾는 경우, 알고 있거나 사실상 확실한 사실의 존재 여부는 오로지 볼 찾기에 허용되는 시간(3분) 안에 발견된 정보만 고려하여 판단한다.

### 어드바이스 Advice

어드바이스란 플레이어가 홀이나 라운드를 플레이하는 동안 다음과 같은 경우에 영향을 미칠 의도를 가지고 하는 모든 말이나 행동을 말한다(예-방금 전에 스트로크에 사용한 클럽을 보여주는 동작):

- 클럽을 선택할 때
- 스트로크를 할 때
- 어떻게 플레이할 것인지 결정할 때

그러나 다음과 같이 공공연하게 알려진 정보는 어드바이스에 포함되지 않는다:

- 코스상에 있는 것들의 위치(예-홀 · 퍼팅그린 · 페어웨이 · 페널티구역 · 벙커 · 다른 플레이어의 볼)
- 한 지점에서 다른 지점까지의 거리
- 바람의 방향
- 골프 규칙

### 외부의 영향 Outside Influence

외부의 영향이란 플레이어의 볼이나 장비 또는 코스에 일어나는 일에 영향을 미칠 수 있는 모든 사람과 사물을 말한다.

- 모든 사람(다른 플레이어 포함) - 다만 플레이어 · 플레이어의 캐디 · 플레이어의 파트너 · 그 파트너의 캐디 · 상대방 · 그 상대방의 캐디는 제외
- 모든 동물
- 모든 자연물이나 인공물 또는 그 밖의 모든 것(움직이고 있는 다른 볼 포함) - 다만 자연의 힘은 제외
- 인위적으로 작동되는 공기와 물(예-선풍기 또는 급수시스템)

### 움직이다 Moved

움직이다란 정지하였던 볼이 원래의 지점을 벗어나 다른 지점에 정지하고, 그것이 육안으로 확인될 수 있는 경우를 말한다(누군가 그 볼이 움직이는 것을 실제로 보았는지 여부는 관계가 없다).

이는 그 볼이 원래의 지점으로부터 위아래로 또는 수평으로, 즉 어느 방향으로 움직였든 관계없이 적용된다.

정지한 볼이 기우뚱거리기만 하다가(즉, 제자리에서 흔들리기만 하다가) 원래의 지점에 멈추거나 원래의 지점으로 되돌아간 경우, 그 볼은 움직인 볼이 아니다.

### 움직일 수 없는 장애물 Immovable Obstruction

움직일 수 없는 장애물이란 다음과 같은 모든 장애물을 말한다:

- 불합리한 노력 없이는 움직일 수 없거나 그 장애물이나 코스를 훼손시키지 않고는 움직일 수 없는 장애물
- 움직일 수 있는 장애물의 정의에 부합되지 않는 장애물

어떤 장애물이 움직일 수 있는 장애물의 정의에 부합되더라도, 위원회는 그 장애물을 움직일 수 없는 장애물로 규정할 수 있다.

### 움직일 수 있는 장애물 Movable Obstruction

움직일 수 있는 장애물이란 합리적인 노력으로 그리고 그 장애물이나 코스를 훼손시키지 않으면서 움직일 수 있는 장애물을 말한다.

움직일 수 없는 장애물이나 코스와 분리할 수 없는 물체(예-게이트·문·부착된 케이블)의 일부가 이 두 가지 기준에 부합되는 경우, 그 부분은 움직일 수 있는 장애물로 간주된다.

그러나 이는 움직일 수 없는 장애물이나 코스와 분리할 수 없는 물체의 일부가 움직이도록 되어 있는 것이 아닌 경우(예-돌담에 붙어 있진 않지만 그 돌담의 일부인 돌)에는 적용되지 않는다. 그 부분은 움직일 수 있는 장애물로 간주되지 않는다.

어떤 장애물이 움직일 수 있는 경우라도, 위원회는 그 장애물을 움직일 수 없는 장애물로 규정할 수 있다.

### 위원회 Committee

위원회란 경기를 주관하고 코스를 관장하는 개인 또는 그룹을 말한다.

### 인플레이 In Play

인플레이란 플레이어의 볼이 코스상에 놓여 있고 홀 플레이에 사용되고 있는 상태를 말한다.

- 어떤 홀에서 볼이 인플레이 상태가 되는 시점은 다음과 같다:
  - » 플레이어가 티잉구역 안에서 그 볼에 스트로크를 하는 시점
  - » 매치플레이에서 플레이어가 티잉구역 밖에서 스트로크를 하였는데, 상대방이 규칙 6.1b에 따라 그 스트로크를 취소시키지 않은 시점
- 일단 인플레이 상태가 된 볼은 홀에 들어갈 때까지 여전히 인플레이 상태의 볼이다. 다만 다음과 같은 경우, 그 볼은 더 이상 인플레이 상태가 아니다:
  - » 그 볼을 코스에서 집어 올린 경우
  - » 그 볼이 분실(코스상에 정지하더라도 분실된 볼로 간주되는 경우 포함)되거나 아웃 오브바운즈에 정지한 경우

» 그 볼을 다른 볼로 교체한 경우(규칙에서 허용되지 않을 때 교체한 경우 포함)

인플레이 상태가 아닌 볼은 잘못된 볼이다.

어떤 경우라도, 플레이어는 두 개 이상의 인플레이 상태의 볼을 가질 수 없다(플레이어가 한 홀에서 두 개 이상의 볼을 플레이할 수 있는 제한적인 경우에 대해서는 규칙 6.3d를 참조한다).

규칙에서 정지한 볼 또는 움직이고 있는 볼과 관련하여 언급하는 경우, 이는 인플레이 상태에 있는 볼을 의미한다.

인플레이 상태인 볼의 지점을 마크하기 위하여 볼마커를 놓아둔 경우:

- 그 볼을 집어 올리지 않았더라도, 그 볼은 여전히 인플레이 상태의 볼이며,
- 그 볼을 집어 올렸다가 리플레이스한 경우, 그 볼마커를 제거하지 않았더라도, 그 볼은 인플레이 상태의 볼이다.

### 일반구역 General Area

일반구역이란 다음과 같이 규정된 네 가지 구역 이외의 코스상의 모든 구역을 말한다: (1) 플레이어가 홀을 시작할 때 반드시 플레이하여야 하는 티잉구역, (2) 모든 페널티구역, (3) 모든 벙커, (4) 플레이어가 플레이 중인 홀의 퍼팅그린.

다음과 같은 구역은 일반구역에 포함된다:

- 티잉구역 이외의 코스상에 있는 모든 티잉 장소
- 모든 잘못된 그린

### 일반 페널티 General Penalty

일반 페널티란 매치플레이어에서의 홀 패, 스트로크플레이어에서의 2벌타를 말한다.

### 일시적으로 고인 물 Temporary Water

일시적으로 고인 물이란 다음과 같은 물이 지표면에 일시적으로 고여 있는 것(예-비 온 뒤에 생긴 물웅덩이나 관개시설 또는 수역에서 흘러넘친 물)을 말한다:

- 페널티구역에 있는 물을 제외하고,
- 플레이어가 스탠스(지면을 발로 지나치게 강하게 밟지 않고 자연스럽게 취하는 스탠스)를 취하기 전이나 취한 후에 볼 수 있는 물

지면이 단지 축축하거나 질퍽거리거나 무른 상태이거나 플레이어가 지면에 섰을 때만 잠깐 고인 물이 보이는 정도로는 충분하지 않다: 반드시 스탠스를 취하기 전이나 후에 물이 고여 있는 상태여야 한다.

특별한 경우:

- 이슬과 서리는 일시적으로 고인 물이 아니다.

- 눈과 천연 얼음(서리는 제외)은 루스임페디먼트이기도 하고, 지면에 있는 경우에는 플레이어의 선택에 따라 일시적으로 고인 물로 간주될 수도 있다.
- 인공 얼음은 장애물이다.

### 자연의 힘 Natural Forces

자연의 힘이란 자연의 영향(예-바람, 물, 뚜렷한 이유 없이 중력의 영향 때문에 어떤 일이 일어나는 경우)을 말한다.

### 잘못된 그린 Wrong Green

잘못된 그린이란 플레이어가 플레이 중인 홀의 퍼팅그린 이외의 코스상에 있는 모든 그린을 말한다. 다음과 같은 그린들은 잘못된 그린에 포함된다:

- 플레이어가 현재 플레이 중인 홀 이외의 다른 모든 홀의 퍼팅그린
- 임시 그린을 사용 중인 홀의 기존의 퍼팅그린
- 퍼팅·치핑·피칭을 연습하기 위하여 마련된 모든 그린(다만 위원회가 로컬룰로써 이러한 그린들을 잘못된 그린에서 제외시킨 경우는 예외다.)

잘못된 그린은 일반구역의 일부이다.

### 잘못된 볼 Wrong Ball

잘못된 볼이란 다음과 같은 볼 이외의 모든 볼을 말한다:

- 플레이어의 인플레이 상태에 있는 볼(원래의 볼이든 교체한 볼이든)
- 플레이어의 프로비저널볼(규칙 18.3c에 따라 그 볼이 플레이에서 배제되기 전까지)
- 스트로크플레이에서 플레이어가 규칙 14.7b 또는 규칙 20.1c에 따라 플레이한 두 번째 볼

잘못된 볼의 예:

- 다른 플레이어의 인플레이 상태의 볼
- 버려져 있는 볼
- 플레이어 자신의 볼이지만 아웃오브바운즈에 있거나 분실되었거나 집어 올린 후 아직 인플레이 상태로 되돌려놓지 않은 볼

### 잘못된 장소 Wrong Place

잘못된 장소란 규칙에서 플레이어가 자신의 볼을 플레이할 것을 요구하거나 허용하는 곳 이외의 코스상의 모든 장소를 말한다.

잘못된 장소에서 플레이한 예:

- 잘못된 지점에 볼을 리플레이스한 후 플레이한 경우 또는 규칙에서 리플레이스할 것을 요구할 때 리플레이스하지 않고 플레이한 경우
- 요구되는 구제구역 밖에 드롭한 볼을 플레이한 경우
- 잘못된 규칙에 따른 구제를 받아서, 볼을 규칙에 따라 허용되지 않는 장소에 드롭하고 규칙에 따라 허용되지 않는 장소에서 플레이한 경우
- 플레이금지구역에서 플레이한 경우 또는 플레이금지구역이 플레이어의 의도된 스탠스 나 스윙 구역에 방해가 되는 상태에서 플레이한 경우

다음과 같은 상황에서는 플레이어가 잘못된 장소에서 플레이한 것이 아니다:

- 홀 플레이를 시작할 때 또는 그 잘못을 바로잡고자 할 때 티잉구역 밖에서 볼을 플레이한 경우(규칙 6.1b 참조).
- 스트로크를 다시 할 것이 요구될 때 그렇게 하지 않고, 그 볼이 정지한 지점에서 그대로 플레이한 경우

### 장비 Equipment

장비란 플레이어나 플레이어의 캐디가 사용하거나, 착용하거나, 들고 있거나, 가지고 있는 모든 것을 말한다.

코스를 보호하는 데 사용되는 물체(예- 고무래)는 플레이어나 캐디가 그것을 들고 있거나 가지고 있는 동안에만 장비로 간주된다.

다른 사람이 플레이어를 위하여 가지고 있는 물체(클럽은 제외)는, 그것이 플레이어의 것이더라도, 장비가 아니다.

### 장비 규칙 Equipment Rules

장비 규칙이란 플레이어가 라운드 동안 사용하도록 허용된 클럽과 볼 및 그 밖의 장비에 관한 규격과 규정을 말한다. 「장비 규칙」은 [RandA.org/EquipmentStandards](http://RandA.org/EquipmentStandards)에서 찾아볼 수 있다.

### 장해물 Obstruction

장해물이란 코스와 분리할 수 없는 물체와 코스의 경계물 이외의 모든 인공물을 말한다.

장해물의 예:

- 인공적으로 포장된 도로와 길 및 그 도로나 길의 인공적인 경계부분
- 건물 또는 우천 시 대피시설
- 스프링클러 헤드, 배수구, 관개시설, 컨트롤박스
- 말뚝, 벽, 철조망, 울타리(그러나 코스의 경계를 규정하거나 나타내는 코스의 경계물로 사용된 경우, 이러한 물체들은 장해물이 아니다.)



- 골프 카트, 잔디 깎는 기계, 자동차 및 그 밖의 차량
- 쓰레기통, 표지판, 벤치
- 플레이어들의 장비, 깃대, 고무래

장애물에는 움직일 수 있는 장애물과 움직일 수 없는 장애물이 있다. 움직일 수 없는 장애물의 일부(예- 게이트·문·부착된 케이블)가 움직일 수 있는 장애물의 정의에 부합되는 경우, 그 부분은 움직일 수 있는 장애물로 간주된다.

페인트로 칠한 점이나 선(예-경계와 페널티구역을 규정하는 데 사용된 페인트로 칠한 점이나 선)은 장애물이 아니다.

「위원회 절차」 섹션 8; 로컬룰 모델 F-23 (위원회는 특정한 구제 절차가 적용되는 장애물을 움직일 수 없는 임시 장애물로 규정하는 로컬룰을 채택할 수 있다) 참조

### 중대한 위반 Serious Breach

중대한 위반이란 스트로크플레이에서 플레이어가 잘못된 장소에서 플레이한 것이 올바른 장소에서 할 스트로크에 비하여 상당한 이익을 얻을 수 있었던 경우를 말한다.

중대한 위반이 있었는지 여부를 판단하기 위하여 이 두 가지 경우를 비교할 때, 다음과 같은 요소들을 고려하여야 한다:

- 그 스트로크의 난이도
- 홀에서 그 볼까지의 거리
- 그 플레이 선상에 있는 방해 요소의 영향
- 그 스트로크에 영향을 미치는 상태

매치플레이에서는 플레이어가 잘못된 장소에서 플레이하면 그 홀을 지게 되기 때문에, 중대한 위반의 개념이 적용되지 않는다.

### 최대한의 구제지점 Point of Maximum Available Relief

최대한의 구제지점이란 벙커(규칙 16.1c)나 퍼팅그린(규칙 16.1d)에 있는 비정상적인 코스 상태로부터 페널티 없는 구제를 받기 위한 가장 가까운 완전한 구제지점이 없는 경우에 그 상태로부터 페널티 없는 구제를 받기 위한 기준점을 말한다.

이 지점은 볼이 놓여야 할 것으로 추정되는 지점으로:

- 그 볼의 원래의 지점과 가장 가깝지만, 그 지점보다 홀에 더 가깝지 않고,
- 요구되는 코스의 구역에 있으며,
- 원래의 지점에 비정상적인 코스 상태가 없었다면 그 지점에서 플레이어가 하였을 스트로크에 끼치는 방해가 가장 적은 지점이다.

이 기준점을 추정할 때, 플레이어는 반드시 그 **스트로크**에 사용하였을 것과 동일한 클럽·스탠스·스윙·플레이 선을 사용하여야 한다.

플레이어가 실제로 스탠스를 취하고 선택한 클럽으로 스윙을 해보면서 그 **스트로크**를 시연할 필요는 없다(다만 일반적으로 플레이어가 시연해보는 것이 정확하게 추정하는 데 도움이 되므로 그렇게 할 것을 권장한다).

최대한의 구제지점은 볼의 라이와 플레이어의 의도된 스탠스 구역이나 스윙 구역 또는 플레이 선(퍼팅그린의 경우에만 해당)에 방해가 되는 정도를 상대적으로 비교하여 찾는다. 예를 들면, 일시적으로 고인 물로부터 구제를 받는 경우:

- 최대한의 구제지점은 플레이어의 볼이 플레이어가 설 자리보다 물이 더 얇은 곳(라이나 스윙보다는 스탠스에 영향을 미치는 곳)에 있게 될 수도 있고, 플레이어의 볼이 플레이어가 설 자리보다 더 깊은 곳(스탠스보다는 라이나 스윙에 영향을 미치는 곳)에 있게 될 수도 있다.
- 퍼팅그린에서는 최대한의 구제지점이 플레이어의 볼이 일시적으로 고인 물을 가장 얇거나 가장 짧은 쪽으로 통과하는 플레이 선을 기준으로 결정될 수 있다.

### 캐디 Caddie

캐디란 다음과 같은 방법으로 라운드 동안 플레이어를 돕는 사람을 말한다:

- **클럽을 가지고 있거나 운반하거나 다루기**: 플레이어가 플레이를 하는 동안 플레이어의 클럽을 가지고 있거나 운반하거나(예- 카트나 트롤리로 이동) 다루는 사람은 플레이어가 캐디로 지명하지 않았더라도, 그 플레이어의 캐디이다. 그러나 플레이어가 캐디로 지명하지 않은 사람이 플레이어의 클럽(예- 플레이어가 깜빡하고 클럽을 두고 간 경우)이나 가방이나 카트를 플레이에 방해가 되지 않도록 또는 호의로 이동시키는 경우, 그 사람은 플레이어의 캐디라고 할 수 없다.
- **어드바이스 제공하기**: 플레이어의 캐디(파트너와 파트너의 캐디 포함)는 플레이어가 어드바이스를 요청할 수 있는 유일한 사람이다.

캐디는 규칙에 따라 허용되는 그 밖의 방식으로도 플레이어를 도울 수 있다(규칙 10.3b 참조).

### 코스 Course

코스란 위원회가 정한 모든 경계 안에 있는 플레이 구역 전체를 말한다:

- 코스의 경계 안의 모든 구역은 인바운즈로서, 코스의 일부이다.
- 코스의 경계 밖의 모든 구역은 아웃오브바운즈이며, 코스의 일부가 아니다.
- 코스의 경계는 그 코스의 지면보다 위로도 연장되고 아래로도 연장된다.

코스는 코스의 구역으로 규정된 다섯 가지 구역으로 이루어진다.

### 코스과 분리할 수 없는 물체 Integral Object

코스과 분리할 수 없는 물체란 위원회가 코스를 플레이하는 도전의 일부로 규정하여 그것으로부터 페널티 없는 구제를 허용하지 않은 인공물을 말한다.

코스과 분리할 수 없는 물체는 움직일 수 없는 것으로 간주된다(규칙 8.1a 참조). 다만 코스와 분리할 수 없는 물체의 일부(예-게이트·문·부착된 케이블)가 움직일 수 있는 장애물의 정의에 부합되는 경우, 그 부분은 움직일 수 있는 장애물로 간주된다.

위원회가 코스와 분리할 수 없는 물체로 규정한 인공물은 장애물이나 코스의 경계물이 아니다.

### 코스의 경계물 Boundary Object

코스의 경계물이란 아웃오브바운즈임을 규정하거나 나타내는 인공물(예-벽·울타리·말뚝·철책)을 말하며, 그것으로부터 페널티 없는 구제는 허용되지 않는다.

코스의 경계물에는 경계 울타리의 모든 받침대와 기둥이 포함되지만, 다음과 같은 것들은 포함되지 않는다:

- 벽이나 울타리에 부착된 비스듬한 지지대나 당김줄
- 그 벽이나 울타리를 넘어가거나 통과하는 데 사용되는 모든 문, 계단, 다리 또는 그와 유사한 구조물

코스의 경계물은, 그 전체 또는 일부가 움직일 수 있는 것이라도, 움직일 수 없는 것으로 간주된다(규칙 8.1a 참조).

코스의 경계물은 장애물이나 코스와 분리할 수 없는 물체가 아니다.

### 코스의 구역 Areas of the Course

코스의 구역이란 코스를 이루는 구역으로 규정된 다섯 가지 구역을 말한다:

- 일반구역
- 플레이어가 홀을 시작할 때 반드시 플레이하여야 하는 티잉구역
- 모든 페널티구역
- 모든 bunker
- 플레이어가 플레이 중인 홀의 퍼팅그린

### 클럽 길이 Club-Length

클럽 길이란 플레이어가 라운드 동안 가지고 있는 14개 이하의 클럽들(규칙 4.1b(1)에 허용된 클럽들) 중 퍼터 이외의 가장 긴 클럽의 길이를 말한다.

클럽 길이는 각 홀에서 플레이어의 티잉구역을 규정하는 데 사용되는 측정 단위이자, 규칙에 따른 구제를 받는 경우에 플레이어의 규제구역의 크기를 정할 때 사용되는 측정 단위이다.

이와 같이 구역의 크기를 측정할 목적으로 사용하는 경우, 그 클럽의 헤드 끝에서부터 그립의 끝까지 그 클럽의 전체 길이가 모두 사용된다. 그러나 그 그립 끝에 붙인 부착물은 어떠한 것도 클럽 길이의 일부가 아니다.

### 티 Tee

티란 티잉구역에서 볼을 플레이하기 위하여 그 볼을 지면보다 위에 올려놓는 데 사용하는 물체를 말한다. 티는 반드시 그 길이가 4인치(101.6밀리미터) 이하이고 「장비 규칙」에 적합한 것이어야 한다.

### 티잉구역 Teeing Area

티잉구역이란 플레이어가 홀을 시작할 때 반드시 플레이하여야 하는 구역을 말한다.

티잉구역은 다음과 같이 규정된 두 클럽 길이의 깊이를 가진 직사각형 구역이다:

- 티잉구역의 앞쪽 경계는 위원회가 설정한 두 개의 티마커의 맨 앞부분의 점들을 이은 선으로 규정되고,
- 티잉구역의 좌우 경계는 두 개의 티마커의 바깥쪽 점들로부터 후방으로 두 클럽 길이 이내로 규정된다.

티잉구역은 코스의 구역으로 규정된 다섯 가지 구역 중 하나이다.

코스상에 있는 다른 모든 티잉 장소(같은 홀에 있든 다른 홀에 있든)는 일반구역의 일부이다.

### 파/보기 Par/Bogey

파/보기란 매치플레이어에서와 동일한 스코어 산정 방법을 사용하는 스트로크플레이의 한 방식을 말한다:

- 파/보기에서 플레이어나 편은 위원회가 정해놓은 그 홀의 고정된 목표 스코어보다 더 적은 타수(스트로크 수와 벌타의 합)로 홀을 끝내면 그 홀을 이기고, 더 많은 타수로 홀을 끝내면 그 홀을 진다.
- 진 홀 대비 이긴 홀의 총수(이긴 홀을 더하고 진 홀은 뺀다)가 가장 많은 플레이어나 편이 그 경기의 우승자가 된다.

### 파트너 Partner

파트너란 매치플레이어나 스트로크플레이에서 다른 플레이어와 한 편을 이루어 함께 경쟁하는 플레이어를 말한다.

### 퍼팅그린 Putting Green

퍼팅그린이란 플레이어가 플레이 중인 홀에 있는 다음과 같은 구역을 말한다:

- 퍼팅그린은 특별하게 조성된 구역 또는
- 위원회가 퍼팅그린으로 규정한 구역(예-임시 그린을 사용하는 경우)이다.

각 홀의 퍼팅그린에는 플레이어가 볼을 플레이하여 넣으려고 하는 홀이 포함되어 있다.

퍼팅그린은 코스의 구역으로 규정된 다섯 가지 구역 중 하나이다. 다른 모든 홀(플레이어가 현재 플레이 중이 아닌 홀들)의 퍼팅그린들은 잘못된 그린이며, 일반구역의 일부이다.

위원회가 퍼팅그린의 경계를 다른 방식으로 규정(예-선이나 점으로 표시)하지 않은 이상, 그 퍼팅그린의 경계는 그 특별하게 조성된 구역이 시작되는 것이 뚜렷하게 보이는 곳(예-그 경계가 뚜렷하게 나타나도록 잔디가 깎인 곳)으로 규정된다.

하나의 더블 그린이 서로 다른 두 개의 홀의 퍼팅그린으로 사용되는 경우:

- 두 개의 홀을 가지고 있는 조성된 구역 전체는 각 홀을 플레이할 때 그 홀의 퍼팅그린으로 간주된다.
- 그러나 위원회는 그 더블 그린을 두 개의 다른 퍼팅그린으로 나누는 경계를 규정할 수 있으며, 따라서 플레이어가 두 개의 홀 중 어느 한 홀을 플레이 중인 경우, 그 경계를 기준으로 다른 홀의 퍼팅그린으로 사용되는 더블 그린의 일부는 잘못된 그린이다.

### 페널티구역 Penalty Area

페널티구역이란 플레이어의 볼이 그 구역에 정지한 경우, 1벌타를 받고 구제를 받을 수 있는 구역을 말한다.

페널티구역은:

- 코스상에 있는 모든 수역(위원회가 페널티구역으로 표시하였는지 여부와 관계없이)으로서, 바다·호수·연못·강·도랑·지표면의 배수로·개방 하천(건천 포함)을 포함하며,
- 그 밖에 위원회가 페널티구역으로 규정한 코스의 모든 부분을 말한다.

페널티구역은 코스의 구역으로 규정된 다섯 가지 구역 중 하나이다.

페널티구역에는 두 가지 다른 유형의 페널티구역이 있으며, 각 구역을 표시하는 데 사용되는 색깔에 따라 노란 페널티구역과 빨간 페널티구역으로 나뉜다:

- 노란 페널티구역(노란 선이나 노란 말뚝으로 표시)으로부터 구제를 받는 경우, 두 가지 구제방법(규칙 17.1d(1)과 (2))이 있다.
- 빨간 페널티구역(빨간 선이나 빨간 말뚝으로 표시)으로부터 구제를 받는 경우, 노란 페널티구역에서 이용할 수 있는 두 가지 구제방법 외에 추가로 측면 구제 방법(규칙 17.1d(3))을 사용할 수 있다.

위원회가 페널티구역의 색깔을 표시하지 않은 경우, 그 페널티구역은 빨간 페널티구역으로 간주된다.

페널티구역의 경계는 지면보다 위로도 연장되고 아래로도 연장된다:

- 이는 페널티구역의 경계 안에 있는 모든 지면과 모든 물체(예-자연물과 인공물)는 그 지면상에 있든 그 지면의 표면보다 위나 아래에 있든, 모두 페널티구역의 일부라는 것을 의미한다.
- 어떤 물체가 페널티구역의 경계 안과 밖 양쪽에 모두 있는 경우(예-페널티구역 위를 지나는 다리, 그 경계 안에 뿌리를 둔 나무에서 경계 밖으로 뻗어 나간 나뭇가지 또는 그 경계 밖에 뿌리를 둔 나무에서 경계 안으로 뻗어 들어온 나뭇가지), 그 경계 안에 있는 부분만 페널티구역의 일부이다.

페널티구역의 경계는 말뚝이나 선 또는 물리적인 특징으로 규정되어야 한다:

- 말뚝: 말뚝으로 규정된 경우, 페널티구역의 경계는 그 말뚝과 지면의 가장 바깥쪽 접점들을 이은 선으로 규정되며, 말뚝 자체는 페널티구역 안에 있는 것이다.
- 선: 지면 위에 칠한 선으로 규정된 경우, 페널티구역의 경계는 그 선의 외곽선이며, 선 자체는 페널티구역에 있는 것이다.
- 물리적인 특징: 물리적인 특징(예-해변 · 사막지역 · 옹벽)으로 규정된 경우, 위원회는 페널티구역의 경계를 명확하게 규정하여야 한다.

페널티구역의 경계가 선 또는 물리적인 특징으로 규정되는 경우, 그 페널티구역이 위치한 곳을 나타내기 위하여 말뚝이 사용될 수도 있다.

페널티구역의 경계를 규정하거나 나타내기 위하여 사용된 말뚝은 장애물이다.

위원회가 페널티구역의 경계를 규정할 때 그 페널티구역의 일부임이 명백한 수역을 실수로 포함시키지 않은 경우(예-말뚝의 위치로 인하여 페널티구역에 있는 수역의 일부가 일반구역에 있는 것으로 보이는 경우), 그 구역은 페널티구역의 일부이다.

위원회가 어떤 수역의 경계를 규정하지 않은 경우, 그 페널티구역의 경계는 그 수역의 자연적인 경계(즉, 물을 가둘 수 있는 우묵한 지형의 내리막 경사가 시작되는 부분)로 규정된다.

평소에는 물이 없는 개방 하천(예-우기를 제외하고는 주로 마른 상태로 있는 배수로나 지표수가 흐르던 구역)인 경우, 위원회는 그 구역을 일반구역의 일부(즉, 페널티구역이 아니라는 의미)로 규정할 수 있다.

### 편 Side

편이란 매치플레이나 스트로크플레이의 라운드에서 하나의 단위로 경쟁하는 두 명 이상의 파트너들을 말한다.

파트너들로 이루어진 각 세트가 하나의 편이며, 각 편에 속한 파트너들은 각자 자신의 볼을 플레이하거나(포볼), 하나의 볼을 번갈아가며 플레이한다(포섬).

편이 팀과 같은 것은 아니다. 팀 경기에서, 각 팀은 개인 플레이어로서 경쟁하는 플레이어들로 구성되거나, 편으로서 경쟁하는 플레이어들로 구성된다.

### 포볼 Four-Ball

포볼이란 각자 자신의 볼을 플레이하는 두 명의 파트너로 이루어진 편들이 경쟁하는 플레이 방식을 말한다. 편의 홀 스코어는 두 파트너 중 그 홀에서 더 낮은 스코어를 낸 파트너의 스코어이다.

포볼은 두 명의 파트너로 이루어진 한 편과 두 명의 파트너로 이루어진 다른 한 편의 매치플레이 경기로 플레이될 수도 있고, 두 명의 파트너로 이루어진 여러 편들의 스트로크플레이 경기로 플레이될 수도 있다.

### 포섬(얼터네이트 샷) Foursomes(Alternate Shot)

포섬이란 한 편을 이룬 두 명의 파트너가 각 홀에서 하나의 볼을 번갈아가며 플레이하면서 다른 편과 경쟁하는 플레이 방식을 말한다.

포섬은 두 명의 파트너로 이루어진 한 편과 두 명의 파트너로 이루어진 다른 한 편의 매치플레이 경기로 플레이될 수도 있고, 두 명의 파트너로 이루어진 여러 편들의 스트로크플레이 경기로 플레이될 수도 있다.

### 프로비저널볼 Provisional Ball

프로비저널볼이란 플레이어가 방금 플레이한 볼이 다음과 같이 될 수도 있는 경우에 플레이하는 다른 볼을 말한다:

- 아웃오브바운즈에 있을 수도 있는 경우
- 페널티구역 밖에서 분실되었을 수도 있는 경우

프로비저널볼이 규칙 18.3c에 따라 인플레이 상태가 되지 않는 이상, 그 볼은 플레이어의 인플레이 상태의 볼이 아니다.

### 플레이금지구역 No Play Zone

플레이금지구역이란 위원회가 플레이를 금지시킨 코스の一部를 말한다. 플레이금지구역은 반드시 비정상적인 코스 상태의 일부 또는 페널티구역의 일부로 규정되어야 한다.

위원회는 어떠한 이유로든 플레이금지구역을 설정할 수 있다. 예를 들면:

- 야생동물 · 동물의 서식지 · 환경적으로 취약한 구역을 보호하기 위하여
- 묘목 · 화단 · 잔디 재배지 · 잔디를 이식한 구역 · 그 밖의 조림구역이 훼손되는 것을 막기 위하여
- 플레이어를 위험으로부터 보호하기 위하여
- 역사적으로나 문화적으로 의미 있는 장소를 보존하기 위하여

위원회는 플레이금지구역의 경계를 선이나 말뚝으로 규정하여야 하며, 그 선이나 말뚝(또는 말뚝의 윗부분)으로 그 구역이 플레이금지구역이 포함되어 있지 않은 일반적인 비정상적인 코스 상태나 페널티구역과는 다른 플레이금지구역이라는 것을 명확하게 나타내야 한다.

### 플레이 선 Line of Play

플레이 선이란 플레이어가 **스트로크**를 하여 볼을 보내고자 하는 선을 말하며, 플레이 선에는 그 선으로부터 지면보다 위로 합리적인 거리에 있는 구역과 그 선 양옆으로 합리적인 거리에 있는 구역이 포함된다.

플레이 선이 반드시 두 지점 사이의 직선이어야 하는 것은 아니다(즉, 그 선은 플레이어가 자신의 볼을 보내고자 하는 방향에 따라 곡선이 될 수도 있다).

### 홀 Hole

홀이란 플레이 중인 홀의 퍼팅그린에서 그 홀의 플레이를 끝내는 지점을 말한다:

- 홀의 직경은 반드시 4.25인치(108밀리미터)여야 하며, 그 깊이는 4인치(101.6밀리미터) 이상이어야 한다.
- 홀 안에 원통이 사용된 경우, 그 원통의 외경은 4.25인치(108밀리미터)를 넘지 않아야 한다. 퍼팅그린의 흙의 특성상 그 그린의 표면에 더 가깝게 묻힐 수밖에 없는 경우가 아닌 이상, 원통은 반드시 퍼팅그린의 표면으로부터 적어도 1인치(25.4밀리미터) 아래에 묻혀야 한다.

규칙에서 사용하는 '홀'(「용어의 정의」상 홀이 아닌)은 특정한 티잉구역 · 퍼팅그린 · 홀과 관련된 코스の一部를 말한다. 홀 플레이는 티잉구역에서 시작되며, 그 볼이 퍼팅그린에 있는 홀에 들어가는 시점(또는 규칙에서 그 홀이 끝난 것을 달리 규정하는 경우)에 끝난다.

### 홀에 들어간다 Holed

홀에 들어간다는 **스트로크** 후 볼이 홀 안에 정지하고 그 볼 전체가 퍼팅그린의 표면 아래에 있는 상태를 말한다.

규칙에서 '홀아웃하기' 또는 '홀아웃하다'와 관련하여 언급하는 경우, 이는 플레이어의 볼이 홀에 들어간 것을 의미한다.

볼이 홀에 꽂혀있는 깃대에 기댄 채 정지한 경우에 대해서는 **규칙 13.2c**를 참조한다(볼의 일부라도 퍼팅그린의 표면 아래에 있는 경우, 그 볼은 홀에 들어간 것으로 간주된다).



# 찾아보기

Index



# 찾아보기

	규칙	페이지
<b>골프 게임</b>	1.1	20
<b>규칙</b>		
- 규칙의 의미	1.3a	21
- 규칙의 적용	1.3b(1)	22
<b>규칙에 관한 문제</b>		
- 규칙에서 다루어지지 않은 상황	20.3	178
- 레프리의 재정	20.2a	176
- 매치의 결과가 확정된 후 플레이어를 실격시키는 경우	20.2e(1)	177
- 매치플레이	20.1b	172
- 부당한 지연을 방지	20.1a	172
- 부적격한 플레이어	20.2f	178
- 비디오 증거를 사용할 때 육안 기준 적용하기	20.2c	176
- 스트로크플레이	20.1c	174
- 스트로크플레이 경기가 종료된 후 플레이어를 실격시키는 경우	20.2e(2)	178
- 위원회의 재정	20.2b	176
- 잘못된 재정을 바로잡는 경우	20.2d	177
- 행정적인 착오	20.2d	177
<b>그 밖의 플레이 방식</b>	21.5	188
<b>그로스 스코어</b>	3.1c(1)	29
<b>그룹</b>		
- 매치플레이	5.4a	52
- 스트로크플레이	5.4b	52
<b>깃대</b>	13.2	108
- 깃대 제거하기	13.2b(1)	110
- 깃대를 홀에 꽂힌 그대로 두기	13.2a	108
- 볼이 깃대 또는 깃대를 잡고 있는 사람을 맞힌 경우	13.2b(2)	110
- 홀에 꽂혀 있는 깃대에 기댄 채 정지한 볼	13.2c	111
<b>네트 스코어</b>	3.1c(2)	29
<b>동물이 만든 구멍</b>	비정상적인 코스상태 참조	
<b>라운드 끝나는 시점</b>	5.3b	52

	규칙	페이지
<b>라운드를 시작하는 시점</b>	5.3a	51
<b>루스임페디먼트</b>	15.1	130
- 루스임페디먼트 제거	15.1a	130
- 제거하는 과정에서 움직인 볼	15.1b	131
<b>매치플레이</b>		
- 매치 스코어 알기	3.2d(3)	33
- 매치를 이기는 경우	3.2a(3)	30
- 매치의 결과가 확정되는 시점	3.2a(5)	30
- 비긴 매치의 연장	3.2a(4)	30
- 상대방에게 타수 알려주기	3.2d(1)	32
- 상대방에게 페널티 알려주기	3.2d(2)	32
- 자신의 권리와 이익 지키기	3.2d(4)	33
- 컨시드	3.2b	30
- 핸디캡을 적용하는 방법	3.2c	31
- 홀을 비기는 경우	3.2a(2)	29
- 홀을 이기는 경우	3.2a(1)	29
<b>맥시멈스코어</b>	21.2	183
- 라운드가 끝나는 시점	21.2e	185
- 볼의 방향을 고의로 바꾼 경우	21.2d	184
- 스코어 산정방법	21.2b	183
- 페널티	21.2c	184
<b>박힌 볼</b>		
- 구제가 허용되는 경우	16.3a	145
- 구제를 받는 방법	16.3b	146
<b>벙커</b>	12	100
- 루스임페디먼트	12.2a, 15.1	101, 130
- 모래를 건드려도 페널티를 받지 않는 경우	12.2b(2)	102
- 모래를 건드려서 페널티를 받게 되는 경우	12.2b(1)	101
- 바퀴 달린 이동장치를 사용하는 플레이어가 언플레이어블볼을 선언한 경우	25.4n	209
- 볼이 벙커에 있는 경우	12.1	101
- 비정상적인 코스상태	16.1c	140
- 언플레이어블볼	19.3	169

	규칙	페이지
- 움직일 수 있는 장애물	12.2a, 15.2	101, 131
- 위험한 동물이 있는 상태	16.2	144
- 장애를 가진 플레이어가 모래를 건드려도 페널티를 받지 않는 경우	25.4f	209
<b>볼</b>		
- 갈라지거나 금이 간 경우	4.2c	43
- 볼 교체	4.2c(2), 14.2	44, 115
- 적합한 볼	4.2a	43
- 조각난 경우	4.2b, 4.2c	43
- 코스 상에 있는 볼이 플레이에 방해가 되는 경우	15.3b	135
- 퍼팅그린에 있는 볼이 플레이에 도움이 되는 경우	15.3a	134
<b>볼 교체</b>	6.3b	63
<b>볼 닦기</b>	14.1c	115
<b>볼 드롭하기</b>		
- 고의로 방향을 바꾼 경우	14.3d	122
- 볼을 구제구역 안에 드롭하여야 하고 그 안에 정지하여야 한다	14.3c(1)	120
- 볼을 드롭하는 방법	14.3b	118
- 볼이 구제구역 밖에 정지한 경우	14.3c(2)	121
- 원래의 볼이나 다른 볼을 사용할 수 있다	14.3a	118
- 장애를 가진 플레이어가 볼을 드롭하는 방법	25.2h, 25.3c, 25.4a, 25.6b	205, 205, 206, 212
- 지면에 닿은 후 우연히 방향이 변경된 경우	14.3c	120
<b>볼 집어 올리기와 리플레이스</b>	리플레이스 참조	
- 반드시 볼을 리플레이스하여야 하는 사람	14.2b	116
- 반드시 원래의 볼을 사용하여야 한다	14.2a	115
- 반드시 지점을 마크하여야 한다	14.1a	114
- 볼 닦기	14.1c	115
- 볼을 리플레이스 하는 방법	14.2b(2)	116
- 볼을 집어 올릴 수 있는 사람	14.1b	114
- 장애를 가진 플레이어가 볼을 리플레이스 하는 방법	25.3d, 25.4e	205, 207
- 장애를 가진 플레이어의 경우 반드시 볼을 리플레이스하여야 하는 사람	25.2h, 25.3c, 25.4a	205, 205, 206
- 장애를 가진 플레이어의 경우 볼을 집어 올릴 수 있는 사람	25.2g, 25.4a, 25.5d	204, 206, 211
<b>볼 찾기</b>		

	규칙	페이지
- 볼을 찾는 과정에서 우연히 움직인 볼	7.4	72
- 올바르게 볼 찾기	7.1a	70
- 찾는 과정에서 모래를 움직인 경우	7.1b	71
<b>볼 확인</b>		
- 볼을 확인하기 위하여 집어 올리기	7.3	71
- 볼을 확인하는 과정에서 우연히 움직인 볼	7.4	72
- 볼을 확인하는 방법	7.2	71
<b>볼마커</b>		
- 상대방이 집어 올리거나 움직이게 한 경우 페널티	9.7b	84
- 집어 올리거나 움직인 경우	9.7a	84
- 플레이에 도움이나 방해가 되는 경우	15.3c	135
<b>볼은 놓인 그대로 플레이하기</b>	9.1a	79
<b>볼을 리플레이스하기</b>		
- 리플레이스한 볼이 원래의 지점에 멈추지 않는 경우	14.2e	117
- 리플레이스할 수 있는 사람	14.2b(1)	116
- 모래가 없는 곳에서 원래의 라이가 변경된 경우	14.2d(2)	117
- 모래가 있는 곳에서 원래의 라이가 변경된 경우	14.2d(1)	117
- 반드시 볼을 리플레이스하여야 하는 방법	14.2b(2)	116
- 볼을 리플레이스하는 지점	14.2c	116
- 장애를 가진 플레이어의 경우 반드시 볼을 리플레이스하여야 하는 사람	25.2h, 25.3c, 25.4a	205, 205, 206
<b>분실된 볼</b>		
- 볼이 분실된 경우	18.2a(1)	160
- 볼이 분실된 경우 처리방법	18.2b	161
<b>비정상적인 코스상태</b>		
- 구제가 허용되는 경우	16.1a(1)	137
- 구제가 허용되는지 확인하기 위하여 집어 올리기	16.4	148
- 벙커	16.1c	140
- 볼이 발견되지 않은 경우	16.1e	142
- 수리지	16.1	137
- 스트로크가 명백하게 불합리한 경우	16.1a(3)	139
- 일반구역	16.1b	139
- 퍼팅그린	16.1d	142
- 페널티구역	16.1a(2)	139

	규칙	페이지
- 플레이금지구역	16.1f	143
<b>상태 개선</b>		
- 개선된 상태를 복원	8.1c	75
- 스트로크에 영향을 미치는 상태	8.1	73
- 허용되는 행동	8.1b	74
- 허용되지 않는 행동	8.1a	73
<b>상태를 고의적으로 변경한 경우</b>		
- 그 밖의 물리적인 상태에 영향을 미치는 경우	8.2b	77
- 금지되는 행동들	8.3b	78
- 다른 플레이어의 볼에 영향을 미치는 경우	8.3	78
- 볼의 라이에 영향을 미치는 경우	8.2, 22.2, 23.5b	77, 189, 196
<b>수리지</b>	비정상적인 코스상태 참조	
<b>스리볼 매치플레이</b>	21.4	187
- 상대방이 볼이나 볼마커를 집어 올리거나 움직인 경우	21.4c	188
- 순서를 지키지 않고 플레이한 경우	21.4b	188
<b>스테이블포드</b>		
- 고의로 볼의 방향을 바꾼 경우	21.1d	183
- 라운드가 끝나는 시점	21.1e	183
- 스코어 산정방법	21.1b	180
- 페널티	21.1c	182
<b>스트로크가 취소된 경우</b>	14.6	125
<b>스트로크와 거리</b>		
- 일반구역이나 페널티구역 또는 bunker에서 직전의 스트로크를 한 경우	14.6b	125
- 티잉구역에서 직전의 스트로크를 한 경우	14.6a	125
- 퍼팅그린에서 직전의 스트로크를 한 경우	14.6c	127
<b>스트로크와 거리 구제</b>	18.1	159
<b>스트로크플레이</b>		
- 스코어카드 - 마커의 책임	3.3b(1)	34
- 스코어카드 - 잘못된 홀 스코어	3.3b(3)	36
- 스코어카드 - 플레이어의 책임	3.3b(2)	35
- 스코어카드 - 핸디캡 경기의 스코어 산정방법	3.3b(4)	36
- 스트로크플레이의 승자	3.3a	34

	규칙	페이지
- 홀 아웃	3.3c	37
<b>스트로크하기</b>		
- 백스윙을 시작한 후 볼이 움직이기 시작한 경우	10.1d	86
- 볼을 올바르게 치는 방법	10.1a	85
- 볼이 물속에서 움직이는 경우	10.1d	86
- 볼이 티에서 떨어지고 있는 경우	10.1d	86
- 이동보조장치를 사용하는 플레이어가 플레이 선을 가로질러 서거나 밟고 선 경우	25.4i	208
- 장애를 가진 플레이어가 클럽을 고정시키는 경우	25.3b, 25.4h	205, 208
- 클럽을 고정시키는 경우	10.1b	85
- 플레이 선을 가로질러 서거나 밟고 선 경우	10.1c	86
<b>아웃오브바운즈</b>		
- 볼이 아웃오브바운즈로 간 경우	18.2a(2)	160
- 볼이 아웃오브바운즈로 간 경우의 처리방법	18.2b	161
<b>악화된 상태</b>		
	8.1d	76
<b>어드바이스와 그 밖의 도움</b>		
- 눈이 보이지 않는 플레이어를 위해 방향을 잡는 데 도움이 되는 물체	25.2c	203
- 물리적인 도움과 그 밖의 요소로부터의 보호	10.2b(5)	90
- 방향을 잡는 데 도움이 되는 물체	10.2b(3)	89
- 어드바이스	10.2a	87
- 장애를 가진 플레이어가 조력자, 다른 사람 또는 감독관으로부터 도움을 받는 경우	25.2a, 25.4a, 25.5a	203, 206, 210
- 플레이 선	10.2b	88
<b>언플레이어블볼</b>		
	19	166
- 구제를 받을 수 있는 경우	19.1	166
- 바퀴 달린 이동장치를 사용하는 플레이어들을 위한 측면 구제	25.4m	209
- 벙커 - 바퀴 달린 이동장치를 사용하는 플레이어들을 위한 벙커 밖에서 구제	25.4n	209
- 벙커 - 벙커 밖에서 구제	19.3b	170
- 벙커 - 벙커 안에서 구제	19.3a	169
- 스트로크와 거리 구제	19.2a	166
- 일반구역	19.2	166
- 측면 구제	19.2c	167

	규칙	페이지
- 퍼팅그린	19.2	166
- 페널티구역	19.1	166
- 후방선 구제	19.2b	167
<b>얼터네이트 샷</b>	포섭 참조	
<b>연습</b>		
- 매치플레이 경기의 라운드 전 또는 라운드와 라운드 사이	5.2a	51
- 스트로크플레이 경기의 라운드 전 또는 라운드와 라운드 사이	5.2b	51
- 플레이가 중단된 동안의 연습	5.5c	53
- 홀과 홀 사이의 연습	5.5b	53
- 홀을 플레이하는 동안 연습	5.5a	53
<b>움직이고 있는 볼</b>		
- 깃대 제거	11.3	98
- 사람에 의하여 고의로 방향이 바뀌거나 멈춰진 경우	11.2	96
- 사람을 맞힌 경우	11.1	94
- 외부의 영향을 맞힌 경우(장비포함)	11.1	94
- 움직이고 있는 볼에 영향을 미치기 위하여 고의로 상태를 변경한 경우	11.3	98
- 이동보조장치를 맞힌 경우	25.4k	208
- 퍼팅그린에서 볼을 집어올린 경우	11.3	98
<b>움직인 볼</b>		
- 다른 사람에 의해	9.6	84
- 동물에 의해	9.6	84
- 매치 플레이어에서 상대방에 의해, 페널티가 적용되는 경우	9.5b	83
- 매치플레이어에서 상대방 캐디에 의해	9.5	83
- 매치플레이어에서 상대방에 의해	9.5	83
- 바람, 물 또는 자연의 힘에 의해	9.3	80
- 백스윙이나 스트로크를 하는 동안	9.1b	79
- 볼을 움직이게 한 원인 판단하기	9.2b	80
- 볼의 움직임 여부 판단하기	9.2a	80
- 스트로크플레이에서 다른 플레이어에 의해	9.6	84
- 외부의 영향에 의해	9.6	84
- 캐디에 의해	9.4	81
- 파트너에 의해	22.2, 23.5b	189, 196
- 퍼팅그린에서 플레이에 도움이 되는 경우	15.3a	134



	규칙	페이지
- 플레이어에 의해	9.4	81
- 플레이어에 의해, 페널티가 적용되는 경우	9.4b	81
<b>움직일 수 없는 장애물</b>	비정상적인 코스상태 참조	
<b>움직일 수 있는 장애물</b>	15.2	131
- 불이 발견되지 않은 경우	15.2b	133
- 움직일 수 있는 장애물 제거	15.2a(1)	131
- 퍼팅그린 이외의 코스 상에 있는 경우의 구제	15.2a(2)	132
- 퍼팅그린에 있는 경우의 구제	15.2a(3)	133
<b>위험한 동물이 있는 상태</b>		
- 구제가 허용되는 경우	16.2a	144
- 구제를 받는 방법	16.2b	144
<b>인공적으로 포장된 길</b>	비정상적인 코스상태 참조	
<b>인플레이 상태의 볼</b>	14.4	123
<b>일반구역</b>	2.2a	25
<b>일시적으로 고인 물</b>	비정상적인 코스상태 참조	
<b>잘못 바로잡기</b>		
- 다른 방법으로 바꿀 수 있는 경우	14.5b	124
- 잘못을 바로 잡을 수 있는 경우	14.5a	124
- 페널티가 적용되는 경우	14.5c	125
<b>잘못된 볼</b>	6.3c	64
- 다른 플레이어가 플레이어의 볼을 플레이한 경우	6.3c(2)	65
- 잘못된 볼에 스트로크를 한 경우	6.3c(1)	64
<b>잘못된 장소</b>		
- 바로잡을 것인지 아닌지	14.7b(1)	127
- 반드시 볼을 플레이하여야 할 장소	14.7a	127
- 중대한 위반이 아니었던 경우	14.7b	127
- 중대한 위반이었던 경우	14.7b	127
<b>장비</b>		
- 거리나 방향에 관한 정보	4.3a(1)	45
- 라운드 전이나 라운드 동안 수집된 정보	4.3a(3)	45
- 바람과 기타 기상상태에 관한 정보	4.3a(2)	45

	규칙	페이지
- 보철장치의 사용	25.3a	205
- 스트레칭 기구와 골프 훈련용 도구	4.3a(6)	47
- 오디오와 비디오	4.3a(4)	46
- 의료적인 예외	4.3b(1)	47
- 이동보조장치	25.4f	207
- 장갑과 그립용 물질	4.3a(5)	46
- 테이프 또는 그와 유사한 의료용품	4.3b(2)	48
<b>장애를 가진 플레이어를 위한 수정</b>	25	202
- 눈이 보이지 않는 플레이어	25.2	203
- 눈이 보이지 않는 플레이어를 위해 방향을 잡는 데 도움이 되는 물체	25.2c	203
- 눈이 보이지 않는 플레이어를 위해 캐디에게 제한된 구역	25.2d	204
- 모래를 건드려 페널티를 받지 않는 경우	25.2f, 25.4l	204, 209
- 바퀴 달린 이동장치를 사용하는 플레이어를 위한 측면 구제 방법	25.4m	209
- 보철장치의 사용	25.3a	205
- 볼 드롭하기	25.2h, 25.3c, 25.4a, 25.6b	205, 205, 206, 212
- 볼 집어 올리기와 리플레이스	25.2g, 25.2h, 25.3c, 25.3d, 25.4a, 25.4e, 25.5d	204, 205, 205, 205, 206, 207, 211
- 이동보조장치를 사용하는 플레이어	25.4	206
- 장애의 모든 범주에 대한 일반 규정	25.6	211
- 조력자, 다른 사람 또는 감독관으로부터 도움	25.2a, 25.4a, 25.5a	203, 206, 210
- 지적장애를 가진 플레이어	25.5	210
- 지적장애와 함께 신체적 장애를 가진 플레이어	25.5e	211
- 지체장애를 가진 플레이어	25.3	205
- 클럽을 고정시키는 경우	25.3b, 25.4h	205, 208
- 한 명의 조력자에게만 도움	25.2b, 25.4c, 25.5b	203, 207, 210
<b>조력자</b>		
- 장애를 가진 플레이어는 한 명의 조력자만 쓸 수 있다.	25.2b, 25.4c, 25.5b	203, 207, 210
- 조력자, 다른 사람 또는 감독관으로부터 도움	25.2a, 25.4a, 25.4b, 25.5a	203, 206, 206, 210
<b>캐디</b>		
- 공동으로 쓰는 캐디	10.3a(2)	91

	규칙	페이지
- 규칙 위반	10.3c	93
- 눈이 보이지 않는 플레이어를 위해 캐디에게 제한된 구역	25.2d	204
- 언제든지 허용되는 행동	10.3b, 10.2b(1)	92, 88
- 장애를 가진 플레이어를 위한 수정 규칙	25.2e, 25.4j, 25.5d	204, 208, 211
- 플레이어가 스트로크를 하기 전, 캐디의 제한 구역	10.2b(4)	89
- 플레이어는 한 번에 한 캐디만 쓸 수 있다	10.3a(1)	90
- 플레이어의 위임을 받은 경우에만 허용되는 행동	10.3b(2)	92
- 허용되지 않는 행동	10.3b(3)	92
<b>코스</b>		
- 볼이 두 가지 구역에 걸쳐있는 경우	2.2c	27
- 특정한 구역	2.2b	26
<b>클럽</b>		
- 라운드 동안 손상된 클럽의 사용 또는 수리	4.1a(2)	38
- 적합한 클럽	4.1a(1)	38
- 클럽 개수의 한도 - 14개	4.1b(1)	40
- 클럽을 추가 또는 교체	4.1b(3),(4)	41
- 클럽을 플레이에서 배제시키는 경우	4.1c	42
- 클럽의 공동 사용	4.1b(2), 22.5, 23.7	40, 191, 196
- 클럽의 성능을 고의로 변화시킨 경우	4.1a(3)	39
<b>티잉구역</b>		
	6.2	60
- 개선할 수 있는 경우	6.2b(3)	61
- 볼은 티에 올려놓을 수 있다.	6.2b(2)	61
- 볼이 티잉구역에 있는 경우	6.2b(1)	60
- 티마커를 움직이는 경우	6.2b(4)	62
- 티잉구역 규칙이 적용되는 경우	6.2a	60
<b>팀 경기</b>		
	24.1	199
- 어드바이스	24.4	200
- 조건	24.2	199
- 팀의 주장	24.3	199
<b>파/보기</b>		
	21.3	185
- 라운드가 끝나는 시점	21.3e	187
- 볼의 방향을 고의로 바꾼 경우	21.3d	187
- 스코어 산정방법	21.3b	185

	규칙	페이지
- 페널티	21.3c	186
<b>퍼팅그린</b>	13	103
- 고의로 테스트 하는 경우	13.1e	105
- 마크하기, 집어 올리기, 닦기	13.1b	103
- 모래와 흩어진 흙 제거	13.1c(1)	104
- 볼이 퍼팅그린에 있는 경우	13.1a	103
- 볼이나 볼마커가 우연히 움직인 경우	13.1d(1)	105
- 볼이나 볼마커가 자연의 힘에 의하여 움직인 경우	13.1d(2)	105
- 손상 수리	13.1c(2)	104
- 잘못된 그린	13.1f	106
- 홀에 걸쳐있는 볼	13.3	112
<b>페널티</b>	1.3c	23
<b>페널티구역</b>	17	150
- 구제를 받는 방법	17.1d	151
- 노란 페널티구역에 대한 구제 방법	17.1d	151
- 다른 규칙에 따른 구제를 받을 수 없다	17.3	158
- 바퀴 달린 이동장치를 사용하는 플레이어를 위한 빨간 페널티구역에 대한 구제 방법	25.4m	209
- 볼이 놓은 그대로 플레이하기	17.1b	150
- 볼이 발견되지 않은 경우	17.1c	151
- 볼이 페널티구역에 있는 경우	17.1a	150
- 빨간 페널티구역에 대한 구제 방법	17.1d	151
- 페널티구역에서 플레이한 볼이 아웃오브바운즈로 갔거나, 분실되었거나 언플레이어블 상태가 된 경우	17.2b	158
- 페널티구역에서 플레이한 볼이 페널티구역에 정지한 경우	17.2a	155
- 플레이금지구역	17.1e	154
<b>포볼</b>	23.1	192
- 고의로 볼의 방향을 바꾼 경우	23.2c	193
- 라운드가 끝나는 시점	23.3b	194
- 라운드가 시작되는 시점	23.3a	194
- 매치플레이어와 스트로크플레이어에서 편의 스코어	23.2a	192
- 부재중이던 파트너가 그룹에 합류할 수 있는 경우	23.4	195
- 스트로크플레이어에서 스코어카드	23.2b	193
- 컨시드받은 스트로크가 플레이 가능한지 여부	23.6	196

	규칙	페이지
- 파트너들은 각자 또는 함께 그 편을 대표할 수 있다	23.4	195
- 파트너들이 클럽을 공동으로 사용	23.7	196
- 파트너의 플레이에 영향을 미치는 플레이어의 행동	23.5a	195
- 파트너의 행동에 대한 책임은 플레이어에게 있다	23.5b	196
- 페널티	23.9	197
- 플레이 순서	23.6	196
- 플레이어가 스트로크하는 동안 파트너가 플레이 선상 후방에 서는 경우	23.8	197
<b>포섬</b>	22.1	189
- 라운드가 시작되는 시점	22.4b	191
- 어느 파트너든 편을 위하여 행동할 수 있다	22.2	189
- 잘못된 순서로 플레이한 경우	22.3	190
- 첫 번째로 플레이할 파트너	22.4a	190
- 파트너들이 클럽을 공동으로 사용	22.5	191
- 편은 반드시 스트로크를 번갈아 하여야 한다	22.3	190
- 플레이어가 스트로크하는 동안 파트너가 플레이 선상 후방에 서는 경우	22.6	191
<b>프로비저널볼</b>		
- 프로비저널볼 플레이 선언하기	18.3b	162
- 프로비저널볼을 두 번 이상 플레이하는 경우	18.3c(1)	163
- 프로비저널볼을 반드시 포기하여야 하는 경우	18.3c(3)	165
- 프로비저널볼이 인플레이 상태의 볼이 되는 경우	18.3c(2)	163
- 허용되는 경우	18.3a	162
<b>플레이 방식: 매치플레이 또는 스트로크플레이</b>	3.1a	28
<b>플레이 속도</b>		
- 권장사항	5.6b(1)	54
- 순서와 관계없이 플레이하기	5.6b(2)	55
- 장애를 가진 플레이어의 부당한 지연	25.6a	211
- 준비된 골프	5.6b, 6.4b(2)	54, 67
- 플레이 속도 지침	5.6b(3)	55
- 플레이어의 부당한 지연	5.6a	54
<b>플레이 순서</b>		
- 구제를 받는 경우	6.4d(1)	68
- 매치플레이	6.4a(1)	65

	규칙	페이지
- 매치플레이 - 순서를 지키지 않은 경우	6.4a(2)	66
- 스트로크플레이	6.4b(1)	66
- 준비된 골프	6.4b(2)	67
- 티잉구역 이외의 곳에서 프로비저널볼을 플레이할 경우	6.4d(2)	68
- 티잉구역에서 다시 플레이 하는 경우	6.4c	67
- 티잉구역에서 프로비저널볼을 플레이할 경우	6.4c	67
- 포볼	23.6	196
- 포섬	22.4	190
<b>플레이 중단</b>		
- 낙뢰	5.7a	55
- 매치플레이에서 합의에 의해	5.7a	55
- 볼을 집어 올린 경우	5.7d(1)	57
- 위원회가 일반적인 중단을 선언한 경우	5.7b(2)	56
- 위원회가 즉시 중단을 선언한 경우	5.7b(1)	56
- 위원회에 의한 중단	5.7a	55
- 플레이 재개	5.7c	57
- 플레이가 중단된 동안 볼이나 볼마커가 움직인 경우	5.7d(2)	58
- 플레이어가 플레이를 중단할 수 있거나 반드시 중단하여야 하는 경우	5.7a	55
<b>플레이금지구역</b>	16.1f, 17.1e	143, 154
<b>합리적인 판단</b>	1.3b(2)	22
<b>행동</b>		
- 플레이어가 지켜야 하는 행동	1.2a	20
- 행동 수칙	1.2b	21
<b>홀 끝내기</b>	6.5	68
<b>홀 시작하기</b>		
- 티잉구역 안에서 플레이하기 - 매치플레이	6.1b(1)	59
- 티잉구역 안에서 플레이하기 - 스트로크플레이	6.1b(2)	60
- 홀이 시작되는 시점	6.1a	59







## 규칙 번역 승인 계약

이 규칙 책은 대한골프협회와 R&A Rules Limited와의 계약에 의해 승인 제작되었으며,  
이 책에 게재된 규칙의 의미에 관한 분쟁이 야기될 경우  
영문 규칙에 따라 해석하시기 바랍니다.

---

## 골프 규칙 2023년도 판

발행일 | 2022년 12월 30일

편집·발행 | 대한골프협회 출판사업부  
(번역: 이성희 규칙·심판위원)

등록 | 2009년 6월 29일 제406-2009-000047호

주소 | 경기도 파주시 회동길 174

전화 | 031-540-5700

정가 | 7,000원

ISBN 979-11-981695-0-1 (93060)

※ 이 책의 무단 복제 및 전재를 금합니다.





ROLEX

DAY-DATE



OYSTER PERPETUAL DAY-DATE 40  
IN PLATINUM

1956년에 출시된 이후 수많은 리더들과 저명인사들이 선택한  
데이-데이트와 고유의 요일 표시창은 변함없는 품격과 성취의 상징입니다.

*#Perpetual #변함없는탁월함*



---

R&A와 USGA는  
골프 경기뿐만 아니라  
일반적인 플레이로서 골프를 즐기는  
전 세계의 모든 골퍼에게 적용되는  
규칙을 제정하여 발표한다.

---



**ROLEX**

PROUD SUPPORTER OF  
THE GAME OF GOLF

값 7,000 원

93060



9 791198 169501

ISBN 979-11-981695-0-1