



Rules of Golf

골프규칙 및 아마추어자격규칙

2016년 1월부터 유효





골프 규칙

• R&A Rules Limited, USGA 공동 승인 •

2016

제33판

2016년 1월부터 유효

© 2015 R&A Rules Limited and The United States
Golf Association. All rights reserved.

사단법인 대한골프협회



스코틀랜드, 세인트 앤드류스에 본부를 둔 R&A와 뉴저지주 파월에 본부를 둔 USGA는 함께 전 세계의 골프를 관장하며 골프 규칙과 아마추어 자격 규칙을 제정하고 해석하는 일을 한다.

R&A와 USGA는 본 단일 규정집을 발간하는데 서로 협력하지만 그 관할 지역은 별도로 운영한다.

USGA는 미국 국내 및 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 그것의 해석을 언제라도 수정할 권한을 갖는다.

www.RandA.org

www.USGA.org

목 차

서문	16
2016년도 규칙의 주요 변경 사항	23
규칙책의 이용 방법	27
골프 규칙의 빠른 이해를 위한 지침	30

제1장 에티켓

서론	41
경기의 기본 정신	41
안전	41
다른 플레이어에 대한 배려	42
경기 속도	43
코스의 선행권	44
코스의 보호	44
결론	45

제2장 용어의 정의

R&A	46
가장 가까운 구제지점	46
경기자	46
교체한 볼	47
구멍 파는 동물	47
국외자	47
규칙	48
깃대	48
다른 퍼팅 그린	48
동반경기자	48
래터럴 워터 해저드	48
럽 오브 더 그린	50
루스 임페디먼트	50
마커	50
매치 플레이 방식	50

벌타	51
빙커	51
베스트 볼	52
볼에 어드레스	52
분실구	52
분실된 볼	52
비정상적인 코스 상태	53
상대방	53
수리지	53
스루 더 그린	54
스리볼	54
스리섬	54
스탠스	54
스트로크	54
스트로크 플레이 방식	54
심판원	55
싱글	55
아너	55
아웃 오브 바운드	56
어드바이스	56
업저버	57
오구	57
움직인 것으로 보는 볼	57
움직인 또는 움직여진 볼	57
워터 해저드	58
위원회	58
인 플레이 볼	59
잠정구	59
장해물	60
정규 라운드	60
캐디	60
캐주얼 워터	61
코스	61
티잉 그라운드	61
파트너	61
퍼트 선	62

퍼팅 그린	62
편	62
포볼	62
포섬	62
포어캐디	63
플레이 선	63
해저드	63
홀	63
홀에 들어가다	63
홀에 들어간 볼	63
휴대품	63

제3장 플레이 규칙 경기

규칙 1. 경기	65
1-1. 총칙	65
1-2. 볼의 움직임이나 자연적 상태의 변경에 영향을 미치는 행동	65
1-3. 합의(合意)의 반칙	66
1-4. 규칙에 없는 사항	67
규칙 2. 매치 플레이	67
2-1. 총칙	67
2-2. 비긴 홀	67
2-3. 매치의 승자	68
2-4. 매치나 홀의 양보 또는 다음 스트로크의 면제	68
2-5. 처리 절차에 관한 의문: 분쟁과 클레임	68
2-6. 일반의 벌	69
규칙 3. 스트로크 플레이	70
3-1. 총칙; 우승자	70
3-2. 홀 아웃하지 않은 경우	70
3-3. 처리 절차에 관한 의문	70
a. 경기자를 위한 처리 절차	70
b. 그 홀의 스코어에 대한 위원회의 결정	71

3-4. 규칙에 따르기를 거부	72
3-5. 일반의 벌	72

클럽과 볼

규칙 4. 클럽	73
4-1. 클럽의 형태와 구조	73
a. 총칙	73
b. 마모와 개조	73
4-2. 성능의 변경과 이물질	74
a. 성능의 변경	74
b. 이물질	74
4-3. 손상된 클럽; 수리와 대체	75
a. 정상적인 플레이 과정에서 입은 손상	75
b. 정상적인 플레이 과정이 아닌 상태에서 입은 손상	76
c. 라운드 전에 입은 손상	76
4-4. 클럽은 14개가 한도	76
a. 클럽의 선정과 추가	76
b. 파트너들 사이 클럽의 공유	77
c. 초과 클럽을 사용하지 않겠다는 선언	77

규칙 5. 볼	78
5-1. 총칙	78
5-2. 이물질	78
5-3. 플레이에 부적합한 볼	79

플레이어의 책임

규칙 6. 플레이어	80
6-1. 규칙	81
6-2. 핸디캡	81
a. 매치 플레이	81
b. 스트로크 플레이	81
6-3. 출발시간과 조 편성	81
a. 출발시간	81
b. 조 편성	82
6-4. 캐디	82
6-5. 볼	83

6-6. 스트로크 플레이의 스코어	83
a. 스코어 기록	83
b. 스코어 카드의 서명과 제출	84
c. 스코어 카드의 변경	84
d. 홀에 대한 스코어의 오기	84
6-7. 부당한 지연; 느린 플레이	85
6-8. 플레이의 중단; 플레이 재개	86
a. 허용되는 경우	86
b. 위원회 결정에 의해 일시 중지된 경우의 처리 절차	87
c. 플레이 중단 시 볼 집어 올리기	87
d. 플레이 재개 시 처리절차	88
규칙 7. 연습	89
7-1. 라운드 전 또는 라운드와 라운드 사이의 연습	89
a. 매치 플레이	89
b. 스트로크 플레이	89
7-2. 라운드중의 연습	90
규칙 8. 어드바이스; 플레이 선의 지시	91
8-1. 어드바이스	91
8-2. 플레이 선의 지시	92
a. 퍼팅 그린 이외	92
b. 퍼팅 그린	92
규칙 9. 타수의 보고	93
9-1. 총칙	93
9-2. 매치 플레이	93
a. 타수의 보고	93
b. 오보	93
9-3. 스트로크 플레이	94

플레이 순서

규칙 10. 플레이 순서	94
10-1. 매치 플레이	94
a. 홀을 출발할 때	94
b. 홀의 플레이 도중	95

c. 잘못된 순서로 플레이한 경우	95
10-2. 스트로크 플레이	95
a. 홀의 출발할 때	95
b. 홀의 플레이 도중	96
c. 잘못된 순서로 플레이 한 경우	96
10-3. 티잉 그라운드에서의 잠정구 또는 다른 볼	96

티잉 그라운드

규칙 11. 티잉 그라운드	97
11-1. 티에 볼을 올려놓기	97
11-2. 티 마커	98
11-3. 티에서 떨어지는 볼	98
11-4. 티잉 그라운드 구역 밖에서의 플레이	98
a. 매치 플레이	98
b. 스트로크 플레이	98
11-5. 다른 티잉 그라운드에서 쳤을 때	99

볼 플레이

규칙 12. 볼 찾기와 확인	99
12-1. 볼이 보이는 한도; 볼 찾기	99
a. 모래에 덮인 볼을 찾거나 확인하는 경우	100
b. 해저드 안에서 루스 임페디먼트로 덮여 있는 볼을 찾거나 확인하는 경우	100
c. 워터 해저드 안의 물속에 들어간 볼을 찾는 경우	101
d. 장애물 또는 비정상적인 코스 상태 안에 있는 볼을 찾는 경우	101
12-2. 확인을 위하여 볼을 집어 올리기	102
규칙 13. 볼은 있는 그대로의 상태로 플레이	103
13-1. 총칙	103
13-2. 볼의 라이, 의도하는 스탠스나 스윙의 구역 또는 플레이 선의 개선	103
13-3. 스탠스의 장소를 만드는 것	104
13-4. 해저드 안에 있는 볼; 금지되는 행위	104
규칙 14. 볼을 치는 방법	106

14-1. 총칙 106
 a. 볼은 바르게 칠 것 106
 b. 클럽을 몸에 고정하기 106
 14-2. 원조 106
 a. 물리적인 원조와 자연 현상의 비바람으로부터 보호 106
 b. 볼 뒤에 캐디나 파트너를 세워두는 행위 107
 14-3. 인공의 기기, 비정상적인 장비 및 장비의 비정상적인 사용 107
 14-4. 두 번 이상 치기 109
 14-5. 움직이고 있는 볼을 플레이한 경우 109
 14-6. 물속에서 움직이고 있는 볼 109

규칙 15. 교체한 볼; 오구 110

15-1. 총칙 110
 15-2. 교체한 볼 110
 15-3. 오구 111
 a. 매치 플레이 111
 b. 스트로크 플레이 111

퍼팅 그린

규칙 16. 퍼팅 그린 112

16-1. 총칙 112
 a. 퍼트 선에 접촉 112
 b. 볼을 집어 올리기와 닦기 113
 c. 홀 자국, 볼 마크 및 다른 손상의 수리 113
 d. 퍼팅 그린 면의 테스트 113
 e. 퍼트의 선을 걸터 서거나 그 위를 밟고 서는 것 113
 f. 다른 볼이 움직이고 있을 때 스트로크한 경우 114
 16-2. 홀에 걸쳐 있는 볼 114

규칙 17. 깃대 115

17-1. 깃대에 붙어 시중들기, 깃대를 제거하기 또는
 들어올리기 115
 17-2. 승인 없이 깃대에 붙어 시중들기 116
 17-3. 볼이 깃대 또는 깃대에 붙어 시중들고 있는 사람에게
 맞는 경우 116

17-4. 깃대에 기대어 있는 볼	117
--------------------------	-----

볼이 움직이거나, 방향이 변경되거나, 정지된 경우

규칙 18. 정지하고 있는 볼이 움직인 경우	117
18-1. 국외자에 의한 경우	117
18-2. 플레이어, 파트너, 캐디 또는 휴대품에 의한 경우	118
18-3. 매치 플레이에서 상대방, 캐디 또는 휴대품에 의한 경우	119
a. 볼을 찾는 중일 때	119
b. 볼을 찾는 중이 아닐 때	119
18-4. 스트로크 플레이에서 동반경기자, 캐디 또는 휴대품에 의한 경우	120
18-5. 다른 볼에 의한 경우	120
18-6. 측정 중에 움직인 볼	120

규칙 19. 움직이고 있는 볼이 방향이 변경되거나 정지된 경우

19-1. 국외자에 의한 경우	121
19-2. 플레이어, 파트너, 캐디 또는 휴대품에 의한 경우	122
19-3. 매치 플레이에서의 상대방, 캐디 또는 휴대품에 의한 경우	123
19-4. 스트로크 플레이에서 동반경기자, 캐디 또는 휴대품에 의한 경우	124
19-5. 다른 볼에 의한 경우	124
a. 정지해 있는 볼에 의하여	124
b. 움직이고 있는 볼에 의하여	124

구제 상황과 그 처리 절차

규칙 20. 볼을 집어 올리기, 드롭하기 및 플레이스 하기; 오소에서 플레이	125
20-1. 볼을 집어 올리기와 마크하기	125
20-2. 드롭과 재드롭	126
a. 드롭하는 사람과 방법	126
b. 드롭할 장소	127
c. 재드롭해야 할 경우	127
20-3. 플레이스와 리플레이스	128
a. 플레이스하는 사람과 장소	128

b. 플레이스하거나 리플레이스 해야 할 볼의 라이가 변경된 경우	129
c. 지점을 결정할 수 없는 경우	130
d. 그 지점에 볼이 정지하지 않은 경우	130
20-4. 드롭하거나 플레이스한 볼이 인 플레이로 되는 때	131
20-5. 앞서 스트로크 한 곳에서 다음 스트로크를 하는 경우	132
20-6. 잘못 교체하거나, 드롭하거나, 플레이스한 볼을 집어 올리기	132
20-7. 오소에서의 플레이	132
a. 총칙	132
b. 매치 플레이	133
c. 스트로크 플레이	133
규칙 21. 볼 닦기	134
규칙 22. 플레이에 원조 또는 방해가 되는 볼	135
22-1. 플레이에 원조가 되는 볼	135
22-2. 플레이에 방해가 되는 볼	136
규칙 23. 루스 임페디먼트	137
23-1. 구제	137
규칙 24. 장애물	138
24-1. 움직일 수 있는 장애물	138
24-2. 움직일 수 없는 장애물	139
a. 방해	139
b. 구제	139
24-3. 장애물 안에 있는 볼이 발견되지 않은 경우	141
a. 움직일 수 있는 장애물 안에 있는 볼이 발견되지 않은 경우	142
b. 움직일 수 없는 장애물 안에 있는 볼이 발견되지 않은 경우	142
규칙 25. 비정상적인 코스의 상태, 지면에 박힌 볼 및 다른 퍼팅 그린	143
25-1. 비정상적인 코스 상태	143

a. 방해	143
b. 구제	144
c. 비정상적인 코스 상태 안에 있는 볼이 발견되지 않은 경우	146
25-2. 지면에 박힌 볼	147
25-3. 다른 퍼팅 그린	148
a. 방해	148
b. 구제	148
규칙 26. 워터 해저드(래터럴 워터 해저드 포함)	149
26-1. 워터 해저드 안에 들어간 볼의 구제	149
26-2. 워터 해저드 안에서 플레이한 볼	150
a. 볼이 같은 워터 해저드 또는 다른 워터 해저드 안에 정지한 경우	150
b. 볼이 워터 해저드 밖에서 분실되거나 연플레이어블의 경우 또는 아웃 오브 바운드가 된 경우	151
규칙 27. 분실구 또는 아웃 오브 바운드 볼; 잠정구	152
27-1. 스트로크와 거리; 아웃 오브 바운드 볼; 5분 이내에 발견되지 않은 볼	152
a. 스트로크와 거리에 의한 처리	152
b. 아웃 오브 바운드 볼	152
c. 5분 이내에 발견되지 않은 볼	153
27-2. 잠정구	153
a. 처리 절차	153
b. 잠정구가 인 플레이 볼로 되는 경우	154
c. 잠정구를 포기해야 할 경우	154
규칙 28. 연플레이어블 볼	155
기타 플레이 방식	
규칙 29. 스리섬과 포섬	156
29-1. 총칙	156
29-2. 매치 플레이	156
29-3. 스트로크 플레이	156

규칙 30. 스리볼, 베스트볼 및 포볼 매치 플레이	157
30-1. 총칙	157
30-2. 스리볼 매치 플레이	157
a. 정지하고 있는 볼을 상대방이 움직이거나 고의로 접촉한 경우	157
b. 볼이 우연히 상대방에 의하여 방향이 변경되거나 정지된 경우	157
30-3. 베스트볼과 포볼 매치 플레이	158
a. 편의 대표자	158
b. 플레이 순서	158
c. 오구	158
d. 편에 대한 벌	159
e. 편의 경기 실격	159
f. 다른 벌이 파트너에 주는 영향	160
 규칙 31. 포볼 스트로크 플레이	160
31-1. 총칙	160
31-2. 편의 대표자	160
31-3. 스코어 기록	161
31-4. 플레이 순서	161
31-5. 오구	161
31-6. 편에 대한 벌	161
31-7. 경기 실격의 벌	162
a. 1명의 파트너가 규칙을 위반한 경우	162
b. 2명의 파트너가 모두 규칙을 위반한 경우	162
c. 그 홀에서만 실격	163
31-8. 다른 벌이 파트너에 대한 영향	163
 규칙 32. 보기, 파 및 스테이블포드 경기	163
32-1. 경기 조건	163
a. 보기와 파 경기	164
b. 스테이블포드 경기	165
32-2. 경기실격의 벌	166
a. 경기에서 실격	166
b. 그 홀에서 만의 실격	167

경기 관리

규칙 33. 위원회	167
33-1. 경기조건; 규칙의 배제	168
33-2. 코스	168
a. 경계와 한계의 명시	168
b. 새로운 홀	168
c. 연습장	169
d. 플레이가 불가능한 코스	169
33-3. 출발시간과 조 편성	169
33-4. 핸디캡 스트로크 표	170
33-5. 스코어 카드	170
33-6. 동점일 때 승패의 결정	170
33-7. 경기실격의 벌; 위원회의 재량권	171
33-8. 로컬 룰	171
a. 제정의 방침	171
b. 규칙의 배제 또는 수정	171
규칙 34. 분쟁과 재정	172
34-1. 클레임과 벌	172
a. 매치 플레이	172
b. 스트로크 플레이	172
34-2. 심판원의 재정	173
34-3. 위원회의 재정	173

부속규칙 I

부속규칙 I 목차	174
로컬 룰; 경기조건	176
A. 로컬 룰	176
B. 경기 조건	197

부속규칙 II

클럽의 디자인	209
---------------	-----

부속규칙 III

볼	226
---------	-----

부속규칙 IV

기기 및 다른 장비 228

아마추어 자격 규칙

서문 232
 용어의 정의 234
 규칙 237
 부속규칙 - 도박에 대한 방침 255

찾아보기

찾아보기 258

R&A RULES LIMITED

세인트 앤드류스 R&A골프클럽은 골프 규칙과 아마추어 자격 규칙에 대한 제정, 해석 그리고 재정을 하는 데 있어 모든 책임과 권한을 2004년 1월 1일부터 R&A Rules Limited로 이양하였음.

GENDER

이 골프 규칙책에서 사람과 관련하여 언급된 성(性)은 양성(즉 남성과 여성)을 의미함.

GOLFERS WITH DISABILITIES

R&A는 “지체부자유자들을 위한 골프 규칙 개정판(A Modification of the Rules of Golf for Golfers with Disabilities)”이라는 제목으로 지체부자유자들에게 적합하도록 개정된 골프 규칙을 제공하고 있음.

HANDICAPS

골프 규칙은 핸디캡산정과 조정에 관해서 규정하지 않음. 핸디캡과 관련된 사항은 각국 협회의 소관 사항임.

서문_2016년도 판 골프 규칙

본 서는 2016년 1월 1일부터 전 세계적으로 유효한 골프 규칙을 담고 있습니다. 이 2016년 판 개정본에는 R&A Rules Limited와 USGA의 골프 규칙 위원회가 지난 4년간 전 세계의 골프관련 단체들과 협의하여 만든 결과물이 반영되어 있습니다.

금번 재검토 과정에서, 우리 위원회들은 역사적인 근본 원칙과 게임의 정신, 규칙에서 요구되는 명료성, 이해성, 정확성, 적절성 그리고 골프 플레이에 있어 성실성과 에티켓 준수의 중요성 등을 지속적인 지침으로 삼았습니다. 또한 프로, 아마추어를 포함한 모든 경기 수준의 플레이어들에게 적용할 수 있는 단일 규정집이 유지되는데 주력하였습니다. 2016년 판 주요 규칙 변경사항은 23~26페이지에 요약되어 있습니다.

더 나아가서, R&A와 USGA는 모든 골퍼들이 골프 규칙을 쉽게 읽고 이해하고 또 적용함과 동시에 경기속도와 환경에 대한 책임과 같은 보다 광범위한 목표를 추구할 수 있도록 검토하고 있습니다. 우리는 이러한 계획이 앞으로 수년간 지속되기를 기대합니다.

끝으로 우리는 관련 위원회와 스태프들의 노고와 본 개정판 발간에 기여하신 모든 분들께 진심으로 감사드립니다.

2015년 9월

Christopher J Hilton
Chairman
Rules of Golf Committee
R&A Rules Limited

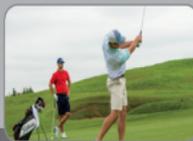
Mark E Newell
Chairman
Rules of Golf Committee
United States Golf Association



ELORD

한국골프의 발전과 세계화를 위한
공익사업에 계속 전력하겠습니다.

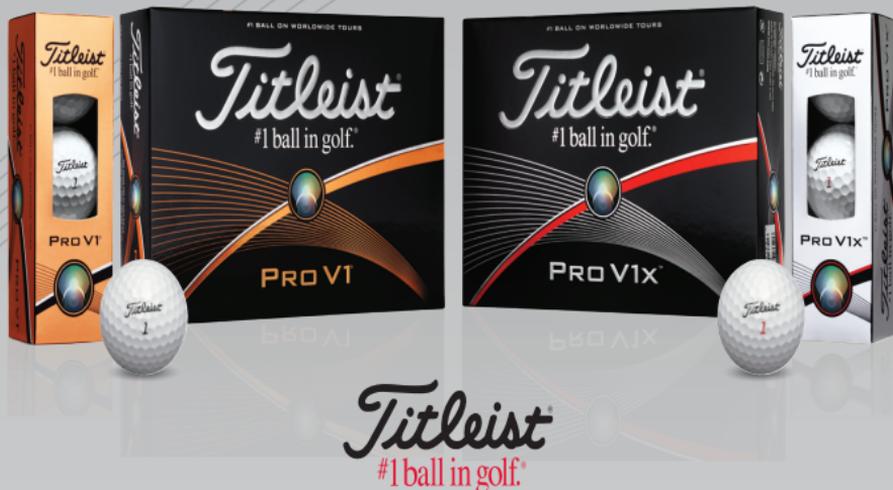




Introducing the New Pro V1 and Pro V1x.

MAKE A DIFFERENCE IN YOUR GAME.

타이틀리스트는 전세계 가장 많은 골퍼들의 믿음을 바탕으로 골퍼들의 우수성에 대한 새로운 기준을 만들어가고 있습니다. 새로운 ProV1®과 ProV1x™는 뛰어난 비거리와 일관된 볼비행으로 모든 골퍼들에게 최고의 퍼포먼스를 제공합니다. 타이틀리스트만의 새로운 우레탄 엘라스토머 커버 기술로 더욱 향상된 숏게임 컨트롤, 부드러운 타구감과 높은 내구성의 차이를 경험해 보세요. The difference is everything. The difference is for your game.



골프강국 대한민국!

1965년 대한골프협회가 설립 된지 50년!

우리나라 골프인구는 이미 600만 명을 넘어섰고 국내 골프장은 550여 곳, 공식 대회만 100여개 그간 930여명의 국가대표와 국가상비군 선수가 발굴 육성되고 3천명의 청소년 선수가 오늘도 최정상을 꿈꾸며 골프에 정진하고 있습니다.

세계 정상을 향한 그들의 꿈을

KGA회원사들이 적극 후원합니다.

88 360° 가평베네스트 경주신라 계룡대 곤지암 골프존 카운티선운 군산 그랜드 김포시사이드 꽃담 나인브릿지 남부 남서울 남여주 남촌 노벨 뉴서울 뉴코리아 대구 동래베네스트 드림파크 떼제베 라데나 라비에벨 라헨느 레이크사이드 레이크우드 레이크힐스용인 레이크힐스제주 레인보우힐스 롯데스카이힐제주 마에스트로 마우나오션 무안 베어즈베스트청라 베어크리크 부산 부영 블루원보문 블루원상주 블루원용인 샌드파인 서서울 서울 세인트포 세종에머슨 센추리21 송추 수원 스카이72 스프링데일 실크리버 썬밸리 아난티클럽서울 아시아나 안양 알펜시아700 양주 에머슨 에콜리안정선 엘리시안제주 오라 오션힐스포항 용원 우정힐스 울산 웰링턴 유성 인터볼고 경산 임페리얼레이크 잭니클라우스 제일 중문 창원 천룡 청평마이다스 코리아 태광 파인스톤 페럼 포천아도니스 프리스틴밸리 프린세스 플라자CC용인 핑크스 하이원 한성 한양 해비치 해비치제주 해슬리나인브릿지 해피니스 화산 화순 휘닉스파크

사진출처_Igf홈페이지



새로운 비전을 품고

세계 정상을 향해 비상하는 한국골프!



THE **KGA**

바람이 다르다!



2016년도 규칙의 주요 변경 사항

골프 규칙 Rules of Golf

규칙 3-3. 처리 절차에 관한 의문

본 규칙은 다음 사항들에 대한 자세한 지침을 주기 위하여 수정되었다.

1. 처리절차가 확실하지 않아 2개의 볼로 플레이하기로 결정한 경기자를 위한 절차; 그리고
2. 그런 경우 위원회가 어느 볼의 타수를 채택하는가 하는 결정 방법.

추가하여, 2개의 볼을 처리한 절차가 모두 규칙에서 허용되지 않을 경우 어느 볼을 채택할 것인가 하는 지침을 자세히 설명하였다.

규칙 6-6d 예외. 홀에 대한 스코어의 오기

새로운 예외 규정은 다음과 같다. 경기자가 1타 또는 그 이상의 벌타를 포함시키지 않아서 어떤 홀의 스코어를 실제 타수 보다 적게 기록하여 제출하였으나, 그 경기자가 스코어 카드 제출 전에 자신의 규칙 위반 사실을 몰랐을 경우는 경기 실격은 아니다. 그 대신 규칙 6-6d를 위반한 각 홀에 적용 규칙에 따라 벌타를 가산하고 추가로 2벌타 씩 부가한다.

규칙 14-1b. 클럽을 몸에 고정하기

클럽을 몸에 붙여 고정하는 것을 금지하는 새로운 규칙이 도입되었다. 이것은 스트로크 하는 동안 “직접적”이거나 “고정점”을 사용하는 것 모두 금지하는 것이다.

규칙 14-3. 인공의 기기, 비정상적인 장비 및 장비의 비정상적인 사용

본 규칙에 관한 몇 가지 수정사항은 다음과 같다.

1. 관할 단체가, 규칙 14-3에 위반하는 물품들의 사용 여부를 결정하는 지침에 대한 원칙 설명.
2. 종전 표현을 더 명확히 하기 위하여 장비의 “비정상적인(unusual) 사용” 대신 “비정상적인(abnormal) 사용”으로 영문 용어 변경.
3. 라운드 도중 규칙 14-3의 첫 번째 위반 시 벌이 매치 플레이에서는 그 홀의 패, 스트로크 플레이에서는 2 벌타로 수정되었다. 본 규칙의 계속적인 위반 시에는 경기 실격이다.

규칙 18-2. 플레이어, 파트너, 캐디 또는 휴대품에 의하여 정지하고 있는 볼이 움직인 경우

규칙 18-2b(어드레스한 후에 움직인 볼)가 삭제되었다. 이것은 플레이어가 어드레스한 후 볼이 움직인 경우, 그 볼의 움직임에 플레이어가 분명한 원인이 되는 일을 한 때에만 규칙 18-2에 의하여 벌이 적용된다는 것을 의미한다.

규칙 25-2. 지면에 박힌 볼

주(註)를 다음과 같이 추가하였다.

1. 지면에 박힌 볼의 상태를 명확히 하고
2. 스루 더 그린의 어느 곳에서든지 지면에 박힌 볼을 벌 없이 구제 받을 수 있는 로컬 룰을 위원회가 제정할 수 있다는 것을 확정하였다.

규칙 26-2. 워터 해저드 안에서 플레이 한 볼

본 규칙은 명확히 하기 위하여 다시 정리되었고 본질적인 변경은 없다.

부속 규칙 I Appendix I

로컬 룰; 경기조건

중전 부속규칙 I의 로컬 룰 관련 A와 B 부문을 통합하여 특정 로컬 룰 관련 모든 정보를 한 곳에 모아 놓았다.

부속 규칙 IV Appendix IV

기기 및 다른 장비

5. 거리 측정기와 관련하여 다음과 같이 개정되었다.

로컬 룰이 거리 측정기 사용을 허용할 경우 플레이어가 규칙에서 금지한 다른 목적으로 그 기기를 사용했을 때만 규칙 14-3에 위반이 된다. 종전에는 그런 로컬 룰이 공고되었을 때, 플레이어는 규칙 14-3에 위반되는 기능이 포함된 거리 측정기를 사용할 경우 그 플레이어가 실제로 그런 다른 기능을 사용하였는지 여부에 관계없이 규칙 14-3에 위반이 되었었다.

부속 규칙 II, III, IV Appendices II, III and IV

장비의 적합성과 제품 제출 절차에 관한 설명이 규칙 4, 5, 14-3에서 삭제된 것은 부속 규칙 II, III, IV와의 중복을 피하기 위한 것이다. 부속 규칙에 이 설명들을 통합시킨 이번 개정은 본질적인 변경은 없으며, 오직 그 효율성을 위한 것이다.

아마추어 자격 규칙 Rules of Amateur Status

규칙 3-1b. 자선단체 기부 상금

새로운 규칙 3-1b가 신설된 것은, 상금이나 그와 유사한 가치가 있는 것을 공인 자선단체에 기부하기 위한 시합이나 경기 또는 시범경기에 아마추어 골퍼가 참가할 수 있도록 하기 위한 것이다. 단, 그 대회 조직위원회 측이 먼저 **관할 단체**(대한골프협회)의 사전 승인을 받은 경우에 한 한다.

규칙 4-3. 골프 관련 비용

새로운 규칙 4-3은 아마추어 골퍼가 경기가 아닌 골프 관련 활동을 함에 있어 실제 비용을 초과하지 않는 합리적인 비용을 수령할 수 있다는 것을 명확히 하였다.

규칙 9-2ii. 복권대기기간; 프로페셔널리즘

복권대기 기간에 관한 지침에서 규칙 위반 기간이 6년 이상(변경 전 5년 이상)인 경우 2년의 복권대기기간을 가져야 된다고 권장한다. 추가하여, 복권신청자가 상금이 걸린 경기에 많이 참가했었던 경우에는 그 경기들의 수준과 신청자의 참가 전적들을 고려하여 복권대기 기간이 연장될 수도 있다고 수정되었다.

규칙책의 이용 방법

규칙책을 가진 모든 사람이 이 책의 처음부터 끝까지 전부를 읽지는 않을 것이다. 대부분의 골퍼들은, 코스에서 해결할 필요가 있는, 규칙에 관한 문제가 생겼을 때에만 규칙책을 찾는다. 확실히 규칙에 관한 기초적인 이해를 습득하고 합리적인 자세로 골프를 하기 위하여 적어도 이 책에 수록된 「골프 규칙의 빠른 이해를 위한 지침」과 「에티켓 장」을 읽어보기를 바란다.

코스에서 생긴 규칙에 관한 문제의 올바른 해답을 확인하기 위하여 규칙책의 “찾아보기”를 이용하는 것은 관련된 규칙을 찾는데 큰 도움이 될 것이다. 예를 들어 플레이어가 퍼팅 그린 위에서 우연히 그의 볼 마커를 움직인 경우 “볼 마커”, “볼의 집어 올리기”, “퍼팅 그린”과 같은 문제의 핵심 용어를 확인하고 “찾아보기”에서 그 소제목을 찾는다. 그리고 “볼 마커”, “볼의 집어 올리기”의 소제목 밑에서 관련된 규칙(규칙 20-1)을 읽고 올바른 해답을 확인하면 된다.

골프 규칙의 핵심 용어의 확인과 “찾아보기”의 이용 이외에 다음 사항들은 규칙책을 이용하는 데 도움이 될 것이다.

표현의 이해 Understand the Words

규칙책은 매우 정확하고 신중한 방식으로 기록되었다. 따라서 다음과 같은 말을 사용하는 데 있어서 그 차이를 알아야 하고 이해하여야 한다.

- “... 할 수 있다.... 해도 된다(may)” = 그 행동은 선택적

또는 임의(任意)로 할 수 있음을 뜻한다(예를 들어, 플레이어는 그 스트로크를 취소할 수 있다).

- “... 해야 한다.... 하도록 한다(should)” = 그 행동을 권고 또는 권장하지만 반드시 그렇게 해야 하는 것은 아니라는 것을 뜻 한다(예를 들어 마커는 스코어를 검사해야(하도록) 한다).
- “... 하지 않으면 안 된다(must)” = 지시 또는 명령을 뜻 한다. 따라서 그렇게 하지 않으면 벌이 있다(예를 들어 플레이어의 클럽은 규칙에 적합하지 않으면 안 된다).
- “**볼(a ball)**” = 다른 볼로 교체할 수 있다는 것을 뜻 한다(예를 들어 그 지점 후방에 볼을 드롭한다. 규칙 26, 27 및 28).
- “**그 볼(the ball)**” = 다른 볼로 교체해서는 안 된다는 것을 뜻 한다(예를 들어, 플레이어는 그 볼을 집어 올려서 드롭하지 않으면 안 된다. 규칙 24-2 및 25-1).

용어의 정의를 알아야 한다 Know the Definitions

정의(定義)가 내려진 50개 이상의 용어(예를 들어, 비정상적인 코스 상태, 스루 더 그린 등)가 있으며 그것들은 골프 규칙이 제정된 내용을 중심으로 그 기반을 형성하고 있다. 정의가 내려진 용어(책 전체에 걸쳐 고딕체로 되어 있는)에 대한 완전한 이해는 규칙의 올바른 적용에 있어서 대단히 중요하다.

경우에 관련된 사실 The Facts of the Case

규칙에 관해서 어떤 의문에 대한 해답을 얻기 위해서는 그 경우에 관련된 사실의 상세한 내용을 고려하지 않으면 안 된다. 따라서 다음과 같은 내용을 확인하여야 한다.

- 플레이 방식(예를 들어 매치 플레이나 스트로크 플레이, 싱글, 포섬이나 포볼 등)
- 관련된 사람(예를 들어 플레이어, 그의 파트너나 캐디, 국외자 등)
- 사건이 일어난 장소(예를 들어 티잉 그라운드 위, 벙커 안이나 워터 해저드 안, 퍼팅 그린 위 등)
- 실제로 일어난 일의 내용
- 플레이어의 의도(예를 들어 그가 무엇을 하였으며 무엇을 하기 원하는가?)
- 사건이 일어난 때(예를 들어 플레이어가 스코어 카드를 제출한 후, 경기가 끝난 후 등)

규칙책의 참고 Refer to the Book

위에서 설명한 바와 같이 규칙책의 “찾아보기”와 관련 규칙에 대한 참조는 코스에서 생길 수 있는 대부분의 문제에 대한 해답을 제공해 줄 것이다. 의문이 있는 경우 코스는 있는 상태 그대로 플레이하며 볼은 있는 그대로 플레이한다. 클럽 하우스에 돌아오자마자 위원회에 그 문제를 회부할 수 있으며, 규칙책 자체만으로 명백하지 않은 문제는 골프 규칙 재정을 참고하여 해결할 수 있다.

골프 규칙의 빠른 이해를 위한 지침

본 지침은 일반적인 규칙 상황들에 관하여 간단한 설명을 제공하기 위한 것이다. 그러나 본 지침은 의문이 생길 때마다 찾게 되는 골프 규칙을 대신할 수는 없다. 본 지침에 수록된 문제점에 관한 더 상세한 내용은 관련 규칙을 참조하기 바란다.

전반적인 요점 General Points

골프경기는 올바른 정신으로 골프 규칙의 에티켓 장을 준수하여 플레이하여야 한다. 특히 다음의 사항들을 유의하여야 한다.

- 다른 플레이어들을 배려하여야 한다.
- 약간 빠른 속도로 플레이하여야 하며 더 빨리 플레이 할 수 있는 조에게 먼저 지나가도록 양보한다.
- 벙커를 평탄하게 고르고 디보트를 제자리에 메우고 그린의 볼 마크를 수리하여 코스를 보호하여야 한다.

라운드를 시작하기 전에

- 스코어 카드나 게시판에 있는 로컬 룰을 읽어본다.
- 볼에 식별 할 수 있는 표시를 한다. 많은 골퍼들이 같은 상표와 모델의 볼을 사용하고 있는데 만일 자신의 볼을 식별할 수 없으면 분실구로 간주된다(규칙 12-2 및 27-1).
- 자신의 클럽 수를 세어본다. 허용되는 클럽 수는 최대 14개 까지다(규칙 4-4).

라운드 중에

- 자신의 캐디나 자신의 파트너(즉 자기편 플레이어), 또는 파트너의 캐디를 제외한 누구로부터도 어드바이스를 구하지 않는다. 자신의 파트너를 제외한 누구에게도 어드바이스를 주지 않는다. ; 그러나 규칙, 해저드나 깃대까지의 거리, 위치 등에 관한 정보를 물어볼 수도 있고 줄 수도 있다(규칙 8-1).
- 한 홀의 플레이 도중에는 어떤 연습 샷도 할 수 없다(규칙 7-2).

라운드를 끝마칠 때

- 매치 플레이에서는 매치의 결과가 확실히 게시되도록 한다.
- 스트로크 플레이에서는 자신의 스코어 카드가 정확히 기록되어 있는지, 그리고 자신과 마커의 서명이 되어 있는지 확인하고 될수록 빨리 위원회에 제출하여야 한다(규칙 6-6).

플레이 규칙 The Rules of Play

티 샷 [규칙 11]

티 샷을 하기 전에 볼은 바꿀 수 있으며 볼을 바꾸고자 할 경우 같은 조의 동반 플레이어에게 이 사실을 알려주는 것이 좋은 습관이다. 티 샷은 두 개의 티 마커 사이에서 하고 티 마크 앞에서 하면 안 된다. 두 개의 티 마크 앞쪽 한계선에서 뒤로 2클럽 길이 이내에서 티 샷 할 수 있다.

그 구역 밖에서 티 샷 한 경우

- 매치 플레이에서는 벌이 없으나, 자신의 상대방이 그 즉시 그렇게 하기를 원한다면 자신의 스트로크를 다시 하

도록 요구할 수 있다.

- 스트로크 플레이에서는 2벌타를 받게 되며, 올바른 구역 안에서 볼을 다시 플레이하지 않으면 안 된다. 이때 처음 친 스트로크는 계산하지 않는다.

볼 플레이 (규칙 12, 13, 14 및 15)

자신의 볼이라고 생각하는 데 그 볼에서 자신의 식별 할 수 있는 표시를 볼 수 없는 경우에는 자신의 마커나 상대방에게 통보하고 그 볼 위치를 마크한 후 확인하기 위하여 집어 올릴 수 있다. 본 규칙에 따라 볼을 집어 올릴 경우 그 볼을 확인하는 데 필요한 정도 이상으로 닦아서는 안 된다 (규칙 12-2).

볼은 있는 상태 그대로 플레이한다. 다음과 같은 행위를 하여 자신의 라이(lie), 의도하는 스탠스나 스윙 구역 또는 플레이 선을 개선하지 않는다.

- 올바른 스탠스나 스윙을 하는 도중 일어난 경우를 제외하고, 어떤 생장물이나 고정물을 움직이거나, 구부리거나, 부러뜨리는 행위, 또는
- 어떤 것을 누르는 행위(규칙 13-2)

자신의 볼이 벙커나 워터 해저드 안에 있는 경우 다음과 같은 행위를 해서는 안 된다.

- 다운스윙하기 전에 자신의 손이나 클럽으로 지면(또는 워터 해저드 안의 물)에 접촉하는 행위, 또는
- 루스 임페디먼트를 움직이는 행위(규칙 13-4)

오구를 플레이한 경우 (즉, 버려진 볼이나 다른 플레이어의 볼을 플레이)

- 매치 플레이에서 자신은 그 홀에서 패하며,
- 스트로크 플레이에서 자신은 2벌타를 받고, 오구로 플레이한 타수는 계산하지 않으나 올바른 볼을 플레이하여 그

잘못을 시정하지 않으면 안 된다(규칙 15-3).

퍼팅 그린 위 (규칙 16 및 17)

퍼팅 그린 위에서는

- 볼을 마크하고 집어올려서 올려서 닦을 수 있으며 (그 볼은 항상 정확한 지점에 리플레이스하고)
- 볼 자국과 오래된 홀 자국은 수리할 수 있으나 스파이크 (spike) 자국과 같은 다른 손상은 수리할 수 없다(규칙 16-1).

퍼팅 그린 위에서 스트로크 할 때 깃대가 제거되었는지 또는 깃대에 누가 붙어서 시중들고 있는가를 확인하여야 한다. 볼이 퍼팅 그린 밖에 있는 경우에도 역시 깃대는 제거되거나 깃대에 붙어서 시중들 수 있다(규칙 17).

정지된 볼이 움직인 경우 (규칙 18)

일반적으로 볼이 인 플레이일 때, 만일 우연히 자신의 볼을 움직인 원인이 되는 일을 하거나, 허용되지 않는데 볼을 집어 올리면 1벌타를 받고 자신의 볼을 리플레이스 한다.

만일 자신, 자신의 캐디, 파트너, 파트너의 캐디 이외의 다른 사람이 정지된 자신의 볼을 움직이거나 다른 볼에 의하여 자신의 볼이 움직인 경우 벌 없이 리플레이스 한다. 정지된 볼이 바람에 의하여 움직이거나 저절로 움직인 경우에는 벌 없이 볼이 있는 그대로의 상태로 플레이한다.

움직이고 있는 볼이 방향이 변경되거나 정지된 경우 (규칙 19)

자신의 움직이고 있는 볼이 자신, 자신의 캐디, 파트너, 파트너의 캐디 또는 자신과 파트너와 관련된 휴대품에 의하여 방향이 변경되거나 정지된 경우 1벌타를 받고 그 볼은

있는 그대로의 상태로 플레이한다(규칙 19-2).

자신의 움직이고 있는 볼이 정지하고 있는 다른 볼에 의하여 방향이 변경되거나 정지된 경우 정상적으로는 벌이 없으며 그 볼은 있는 그대로의 상태로 플레이한다. 그러나 스트로크 플레이에서 자신이 스트로크하기 전에 양쪽 볼이 모두 퍼팅 그린 위에 있었던 때는 2벌타를 받는다(규칙 19-5a).

볼을 집어 올리거나, 드롭하기 및 플레이스하기 (규칙 20)

리플레이스 해야 할 볼(예를 들어 퍼팅 그린 위에서 볼을 닦기 위하여 집어 올린 경우)은 집어 올리기 전에 그 볼 위치를 마크하지 않으면 안 된다(규칙 20-1).

다른 위치에 드롭하거나 플레이스하기 위하여(예를 들어 언플레이어블 볼 규칙에 의하여 2클럽 길이 이내에 드롭하는 경우) 볼을 집어 올릴 경우, 권장은 하고 있지만, 그 볼 위치를 반드시 마크해야 하는 것은 아니다.

드롭할 때는 똑바로 서서 볼을 어깨 높이까지 올려서 팔을 완전히 편 채로 드롭한다.

일반적인 상황으로 다음과 같은 경우에는 드롭한 볼을 재드롭하지 않으면 안 된다.

- 벌 없이 구제를 받았으나(예를 들어 움직일 수 없는 장애물) 동일한 상태의 방해를 받는 위치로 볼이 다시 굴러간 경우
- 볼이 드롭된 지점에서 2클럽 길이 이상 굴러가서 정지한 경우
- 볼이 최초의 위치, 가장 가까운 구제 지점이나 워터 해저드의 경계를 최후로 넘어간 지점보다 홀에 더 가까이 굴러가서 정지한 경우

두 번째 드롭한 볼이 위의 위치로 굴러간 경우에는 재드

롭할 때 코스에 처음 떨어진 지점에 플레이스 한다(규칙 20-2c).

플레이어에 원조 또는 방해가 되는 볼 (규칙 22)

- 볼이 다른 플레이어에게 원조가 될 염려가 있다고 생각할 경우 자신의 볼은 집어 올릴 수 있고 다른 볼은 집어 올리게 할 수 있으며
- 볼이 자신의 플레이어에 방해가 될 염려가 있는 경우 그 볼을 집어 올리게 할 수 있다.

다른 플레이어를 원조하기 위하여 볼을 그 위치에 그대로 놓아두는 데 동의하면 안 된다.

퍼팅 그린 위에서 집어 올린 볼을 제외하고, 플레이어에 원조 또는 방해가 되기 때문에 집어 올린 볼은 닦아서는 안 된다.

루스 임페디먼트 (규칙 23)

루스 임페디먼트와 자신의 볼이 같은 해저드(즉 벙커, 워터 해저드) 안에 있는 경우를 제외하고 어떤 루스 임페디먼트(즉 돌, 떨어진 나뭇잎 및 작은 가지와 같은 자연히 떨어져 있는 물체)도 움직일 수 있다. 루스 임페디먼트를 제거하였는데 그 행위가 자신의 볼을 움직인 원인이 된 경우 그 볼은 리플레이스 하여야 하며(볼이 퍼팅 그린 위에 있는 경우를 제외하고) 자신은 1벌타를 받는다.

움직일 수 있는 장애물 (규칙 24-1)

어떤 곳에 있더라도 움직일 수 있는 장애물(즉 고무래, 빈 병 등과 같은 움직일 수 있는 인공물)은 벌 없이 움직일 수 있다. 그렇게 장애물을 움직인 결과로 자신의 볼이 움직인 경우 그 볼은 벌 없이 리플레이스 하지 않으면 안 된다.

자신의 볼이 움직일 수 있는 장애물 안이나 위에 있는 경

우 볼을 집어 올리고 그 장애물을 제거할 수 있으며 그 장애물 위에 볼이 놓여 있었던 곳의 바로 아래 지점에 그 볼을 벌 없이 드롭할 수 있다. 다만 퍼팅 그린 위에서는 볼이 있었던 곳의 바로 아래 지점에 플레이스할 수 있다.

움직일 수 없는 장애물과 비정상적인 코스 상태 (규칙 24-2 및 25-1)

움직일 수 없는 장애물은 코스 위의 움직일 수 없거나(예를 들면 건물) 쉽게 움직일 수 없는(예를 들면 지면에 단단히 박힌 방향 표시판) 인공 물체를 말한다. 아웃 오브 바운드를 표시하는 물체는 장애물로 취급하지 않는다.

비정상적인 코스 상태는 캐주얼 워터, 수리지 또는 구멍 파는 동물, 파충류, 새들에 의하여 만들어진 구멍이나 구멍에서 나온 흙더미를 말한다.

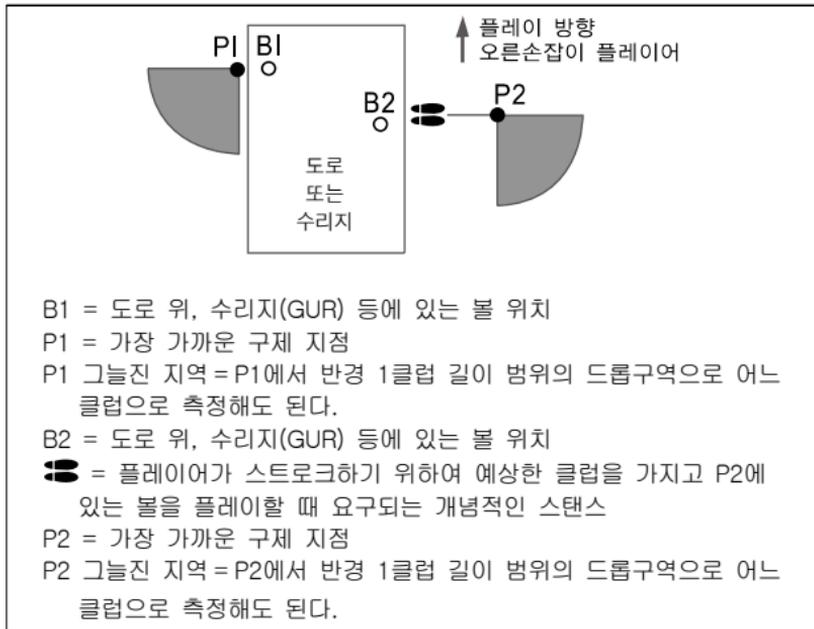
볼이 워터 해저드 안에 있을 때를 제외하고, 움직일 수 없는 장애물과 비정상적인 코스 상태가 볼의 라이, 자신의 스탠스나 스윙에 물리적으로 방해가 되는 경우 그 상태에서부터 벌 없이 구제를 받을 수 있다. 따라서 볼을 집어 올려서 “가장 가까운 구제 지점”(용어의 정의 “가장 가까운 구제 지점” 참조)에서 1클럽 길이 이내이며 그 가장 가까운 구제 지점보다 흙에 더 가깝지 않은 곳에 드롭할 수 있다(아래의 그림 참조). 볼이 퍼팅 그린 위에 있는 경우 그 볼은 가장 가까운 구제지점에 플레이스 하는 데 그 지점이 퍼팅 그린 밖이 될 수도 있다.

자신의 볼과 그러한 상태가 모두 퍼팅 그린 위에 있는 경우를 제외하고, 자신의 플레이 선상에 그러한 상태가 걸려 있는 경우에도 구제를 받을 수 없다.

볼이 벙커 안에 있는 경우, 추가 선택사항으로 1벌타를 받고 벙커 바깥의 후방에서 그러한 상태에서부터 구제를 받을 수 있다.

다음의 그림은 규칙 24-2와 25-1에 있는 용어 “가장 가

가운 구제지점”에서 오른손잡이 플레이어의 경우를 설명한 것이다.



워터 해저드 [규칙 26]

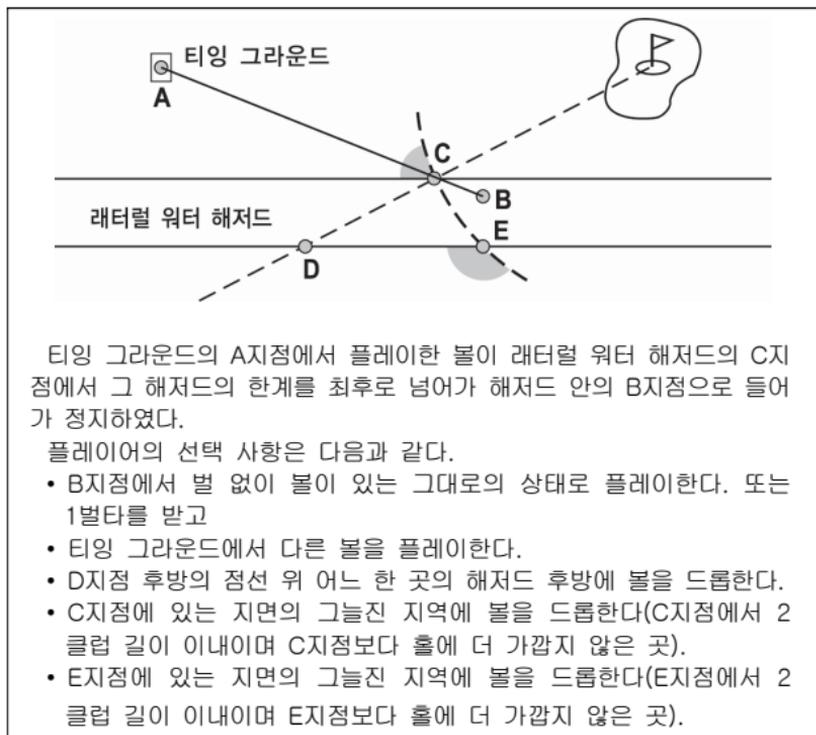
자신의 볼이 워터 해저드(황색 말뚝과 (또는) 선) 안에 있는 경우, 있는 그대로의 상태로 플레이하거나 1벌타를 받고

- 앞서 그 워터 해저드 안으로 볼을 친 곳에서 다시 볼을 플레이 한다. 또는
- 홀과 볼이 워터 해저드 한계를 최후로 넘어간 지점을 연결한 직선상으로 그 워터 해저드 후방선상에 거리에는 제한이 없이 볼을 드롭한다.

자신의 볼이 래터럴 워터 해저드(적색 말뚝과 (또는) 선) 안에 있는 경우, 워터 해저드 안에 있을 때의 위의 선택사항

에 추가하여 1벌타를 받고 홀에 더 가깝지 않은 곳으로 다음 지점에서 2클럽 길이 이내에 볼을 드롭할 수 있다.

- 볼이 그 래터럴 워터 해저드의 한계를 최후로 넘어간 지점 또는
- 볼이 그 래터럴 워터 해저드의 한계를 최후로 넘어간 지점과 같은 거리에 있는 해저드 건너편의 한계상 지점



분실구 또는 아웃 오브 바운드 볼; 잠정구 [규칙 27]

코스의 경계를 확인하기 위하여 스코어 카드 상에 나와 있는 로컬 룰을 점검한다. 일반적으로 코스의 경계는 울타리, 벽, 백색 말뚝 또는 백색 선으로 표시되어 있다.

자신의 볼이 워터 해저드 밖에서 분실되거나 아웃 오브 바운드가 된 경우 1벌타를 받고, 최후로 플레이 했던 지점에서 다른 볼을 플레이 하지 않으면 안 된다. 즉 스트로크와 거리의 벌을 받는 것이다.

볼을 찾기 위하여 5분간의 시간이 허용되는데, 5분 이내에 그 볼이 발견되지 않으면 분실된 것이다.

샷을 한 후 자신의 볼이 워터 해저드 밖에서 분실될 염려가 있거나 아웃 오브 바운드가 될 염려가 있다고 생각한 경우 잠정구를 플레이 하여야 한다. 그리고 잠정구라는 것을 반드시 공표하여야 하고 원구를 찾으러 앞으로 나가기 전에 잠정구를 플레이 하지 않으면 안 된다.

원구가(워터 해저드 이외의 곳에서) 분실되거나 아웃 오브 바운드가 된 경우 1벌타를 받고 그 잠정구로 계속 플레이 하지 않으면 안 된다. 원구가 인 바운드(in bounds)에서 5분 이내에 발견된 경우 그 원구로 플레이를 계속하여야 하며 잠정구로 플레이 하는 것은 중지하지 않으면 안 된다.

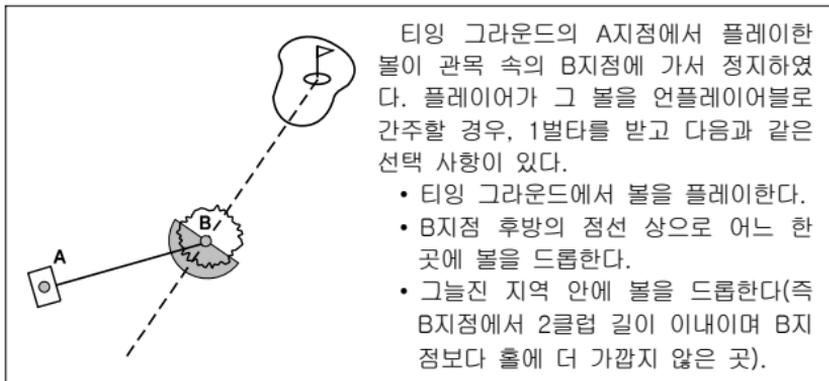
언플레이어블 볼 (규칙 28)

자신의 볼이 워터 해저드 안에 있는 경우 언플레이어블 볼 규칙은 적용되지 않으며, 구제를 받을 경우에는 워터 해저드 규칙에 의하여 처리하지 않으면 안 된다. 그 외 코스의 어느 곳에서라도 자신의 볼이 언플레이어블 볼이라고 생각한 경우 1벌타를 받고 다음의 한 가지로 처리할 수 있다.

- 최후로 쳤던 곳에서 볼을 플레이 한다. 또는
- 홀과, 볼이 놓여 있었던 지점을 연결한 직선상으로 볼이 있었던 지점 후방에 거리에 제한 없이 볼을 드롭한다. 또는
- 홀에 더 가깝지 않은 곳으로 볼이 놓여 있는 지점에서 2 클럽 길이 이내의 범위 안에 볼을 드롭한다.

자신의 볼이 벙커 안에 있는 경우에도 위와 같이 처리할

수 있다. 다만 볼 후방선상의 한 지점이나 2클럽 길이 이내에 드롭하는 경우에는 그 bunker 안에 드롭하지 않으면 안 된다.



골프 규칙

제1장 에티켓; 코스에서의 행동

Etiquette; Behaviour on the Course

서론 Introduction

본 장은 골프 경기를 할 때 지켜야 할 예의에 관한 지침을 규정한다. 모든 플레이어가 이를 준수한다면 경기에서 최대한의 즐거움을 얻을 수 있을 것이다. 가장 중요한 원칙은 코스에서 항상 다른 플레이어를 배려하는 일이다.

경기의 기본 정신 The Spirit of the Games

골프는 대부분 심판원의 감독 없이 플레이된다. 골프 경기는 다른 플레이어들을 배려하고 규칙을 준수하는 사람의 성실성 여하에 달려 있다. 그리고 모든 플레이어는 경기하는 방법에 관계없이 언제나 절제된 태도로 행동하고 예의를 지키며 스포츠맨십을 발휘하여야 한다. 이것이 골프 경기의 기본 정신이다.

안전 Safety

플레이어는 스트로크 또는 연습 스윙을 할 때 클럽으로 다칠 만한 가까운 곳 또는 볼이나 돌, 자갈, 나뭇가지 등이 날려서 다칠 만한 위치에 아무도 없는가를 확인하여야 한다. 플레이어는 앞서 간 플레이어들이 볼의 도달 범위 밖으로 나갈 때까지 볼을 쳐서는 안 된다.

플레이어는 볼을 스트로크 할 때 가까이 있거나 앞에 있는 코스관리인을 맞힐 염려가 있을 경우 항상 경고를 주어야 한

다. 플레이어가 사람이 맞을 위험이 있는 방향으로 볼을 플레이한 경우에는 즉시 큰 소리를 질러 경고하여야 한다. 그와 같은 상황에서 관례적인 경고 발언은 “볼”이라고 외치는 것이다.

다른 플레이어에 대한 배려 Consideration for Other Players

소란(騷亂)이나 정신 집중 방해의 금지

플레이어는 항상 코스에서 다른 플레이어들을 배려하여야 하며 움직이거나, 말하거나, 불필요한 잡음을 내서 그들의 플레이를 방해해서는 안 된다.

플레이어는 코스로 가져간 전자 기기(器機)가 다른 플레이어들을 혼란시키지 않는다는 것을 확인하여야 한다.

티잉 그라운드에서 플레이어는 자신의 플레이 순서가 올 때까지 자신의 볼을 티업해서는 안 된다. 그리고 플레이어들은 다른 플레이어가 플레이하려고 할 때 볼 가까이나 바로 뒤에 서서는 안 되며 홀 바로 뒤에 서서도 안 된다.

퍼팅 그린 위에서

퍼팅 그린 위에서 플레이어는 다른 플레이어의 퍼트 선 위에 서서는 안 되며 다른 플레이어가 스트로크 할 때 그의 퍼트 선에 그림자를 지게 해서도 안 된다.

플레이어들은 그들이 속한 조(組)의 다른 플레이어 전원이 홀 아웃 할 때까지 퍼팅 그린 위나 가까이에 머물러 있어야 한다.

스코어 기록

스트로크 플레이에서 마커를 맡아보는 플레이어는, 필요한 경우, 다음 티잉 그라운드로 가는 도중에 관련 플레이어와 함께 스코어를 확인하고 이를 기록하여야 한다.

경기 속도 Pace of Play

약간 빠른 경기 속도 및 유지

플레이어는 약간 빠른 속도로 플레이하여야 한다. 위원회는 모든 플레이어가 준수해야 할 경기 속도 지침을 제정할 수 있다. 앞서 간 조(組)와의 속도를 맞추어 나가는 일은 그 조의 책임이다. 한 홀이 비어 있도록 늦어지고 그 결과 후속 조가 지연되는 경우 그 조에 속한 플레이어 수에 관계없이 후속 조에게 먼저 플레이하여 나아가도록 권하여야 한다. 한 조가 한 홀이 비어 있을 정도로 늦지는 않았으나 후속 조가 더 빠르게 플레이할 수 있는 것이 명백한 경우 그 빠르게 움직이는 후속 조에게 먼저 플레이하여 나아가도록 권하여야 한다.

플레이할 준비

플레이어는 플레이 순서가 왔을 때 바로 플레이할 수 있도록 준비하여야 한다.

그리고 퍼팅 그린이나 그 가까이에서 플레이할 때에는 자신들의 백이나 카트를 퍼팅 그린을 떠나서 다음 티잉 그라운드로 빨리 이동할 수 있는 위치에 놓아두어야 한다. 한 홀의 플레이가 끝나면 플레이어들은 곧 그 퍼팅 그린을 떠나야 한다.

분실구

플레이어가 자신의 볼이 워터 해저드 밖에서 분실될 염려가 있거나 아웃 오브 바운드가 될 염려가 있다고 생각할 때 시간 절약을 위하여 잠정구를 플레이하여야 한다.

볼을 찾는 플레이어들은 볼을 쉽게 찾지 못할 것이 분명해지면 곧 후속 조의 플레이어들에게 먼저 플레이하여 나아가도록 신호를 보내야 하며 5분 이상 찾아본 후에 신호해서는 안 된다. 그리고 후속 조에게 먼저 플레이하여 나아가도록 허용

한 경우 그 후속 조가 지나가서 볼의 도달 범위 밖으로 나갈 때까지 플레이해서는 안 된다.

코스의 선행권 先行權, Priority on the Course

위원회가 따로 결정한 경우를 제외하고 코스의 선행권은 조(組)의 플레이 속도에 의하여 결정된다. 1라운드를 플레이하는 조는 1라운드보다 더 짧은 라운드를 플레이하는 조를 통과하여 먼저 나아갈 권리가 인정된다. 그때 “조”라는 용어에는 혼자서 플레이하는 경우도 포함된다.

코스의 보호 Care of the Course

벙커

플레이어들은 벙커를 나오기 전에 자신이 만든 것과 그 근처의 다른 플레이어들이 만든 움푹 팬 곳이나 발자국을 모두 잘 메워서 평탄하게 골라 놓아야 한다. 벙커 가까이에 고무래가 있는 경우에는 이러한 목적을 위하여 그 고무래를 사용하도록 한다.

디보트, 볼 마크 및 골프화에 의한 손상의 수리

플레이어들은 그들 자신들이 만든 디보트 자국과 볼의 충격에 의한 퍼팅 그린 면의 손상(플레이어 자신이 만들었거나 그렇지 않았거나에 상관없이)을 정성껏 고쳐 놓지 않으면 안 된다. 그리고 골프화에 의한 퍼팅 그린 면의 손상은 같은 조의 플레이어 모두가 그 홀의 플레이를 끝낸 후 곧바로 수리해 놓아야 한다.

불필요한 손상의 방지

플레이어는 연습 스윙을 할 때 디보트를 내거나, 화가 나서

또는 다른 이유 때문에 클럽 헤드로 지면을 내리쳐서 코스가 상하지 않도록 주의하여야 한다.

플레이어는 백이나 깃대를 놓을 때 퍼팅 그린에 상하지 않도록 주의하여야 한다.

홀이 상하지 않도록 하기 위하여 플레이어와 캐디는 홀에 너무 가까이 서서는 안 되며 깃대를 빼거나 꽃을 때나 홀에서 볼을 꺼낼 때 홀이 상하지 않도록 유의하여야 한다. 그리고 홀에서 볼을 꺼내기 위하여 클럽 헤드를 사용해서는 안 된다.

플레이어는 퍼팅 그린 위에서, 특히 홀에서 볼을 꺼낼 때 클럽을 짚고 기대서는 안 된다.

깃대는 퍼팅 그린을 떠나기 전에 홀 가운데의 제자리에 바르게 세워 놓아야 한다.

플레이어는 경기하는 골프장의 골프 카트 운행에 관한 주의 사항을 엄수하여야 한다.

결론 Conclusion ; 위반 시의 벌

플레이어들이 본 장의 지침을 준수할 경우, 각자가 더 유쾌한 경기를 즐기게 될 것이다.

플레이어가, 라운드 중에 또는 어떤 기간에 걸쳐, 계속해서 이 지침을 무시하고 다른 사람에게 피해를 끼친 경우 위원회는 위반 플레이어에 대하여 적절한 징계 조치를 고려하도록 권장한다. 이러한 징계 조치에는, 예를 들어, 코스에서 한정된 기간 플레이가 금지되거나 일정한 횟수의 경기 참가가 금지되는 조치가 포함된다. 이것은 본 지침에 따라서 플레이하려는 다수의 이익을 보호한다는 관점에서 정당하다고 인정할 수 있다.

위원회는 플레이어가 에티켓의 중대한 위반을 했을 경우 규칙 33-7에 의하여 그 플레이어를 경기 실격시킬 수 있다.

제2장 용어의 정의

Definitions

용어의 정의는 가나다순으로 나열하였으며 규칙에서 그 용어가 나올 때 고딕체 활자를 사용하였다.

R&A

“R&A”는 R&A 규칙 유한 회사(有限會社)를 의미한다.

가장 가까운 구제 지점 Nearest Point of Relief

“가장 가까운 구제 지점”이란 움직일 수 없는 장애물(규칙 24-2), 비정상적인 코스 상태(규칙 25-1) 또는 다른 퍼팅 그린(규칙 25-3)에 의한 방해로부터 벌 없이 구제를 받을 때의 기점(基點)을 말한다.

가장 가까운 구제 지점은 볼이 놓여 있는 곳에 가장 가까운 코스 위의 한 지점으로

- (i) 홀에 더 가깝지 않고
- (ii) 구제를 받고자 하는 상태가 그곳에 없었다면 플레이어가 볼이 있는 원위치에서 스트로크 하는 것과 똑같이 방해를 받지 않고 스트로크 할 수 있는 곳이다.

주(註): 가장 가까운 구제 지점을 정확히 결정하기 위해서는 다음 스트로크를 위한 어드레스 자세를 취하고 치는 방향을 잡아 스윙을 해보면서, 만일 구제를 받고자 하는 그런 상태가 그곳에 없었다면 사용했을 클럽을 사용하여야 한다.

경기자 Competitor

“경기자”란 스트로크 플레이 경기의 플레이어를 말한다. “동반 경기자”란 경기자와 함께 플레이하는 사람을 말하며 이들은 서로 파트너가 아니다.

포섬과 **포볼** 스트로크 플레이 경기에서는 문맥상 그와 같이 인정되면 “**경기자**” 또는 “**동반 경기자**”라는 용어에 그의 **파트너**가 포함된다.

교체한 볼 Substituted Ball

“**교체한 볼**”이란 볼 교체가 허용되는가, 안되는가의 여부에 상관없이 **인 플레이 볼**, **분실구**, **아웃 오브 바운드 볼** 또는 **집어 올려 진 원구** 대신에 **인 플레이**로 한 볼을 말한다. **교체한 볼**은 그 볼이 드롭되거나 플레이스 되었을 때 **인 플레이** 볼이 된다(규칙 20-4).

구멍 파는 동물 Burrowing Animal

“**구멍 파는 동물**”이란 토끼, 두더지, 마멋, 땅다람쥐, 도롱뇽 등과 같이 서식지나 은신처를 만들기 위하여 구멍을 파는 동물(벌레, 곤충 또는 이와 유사한 것을 제외한)을 말한다.

주(註): 구멍 파는 동물이 아닌 동물(예를 들면, 개)이 만든 구멍은 **수리지**로 표시하거나 **수리지**로 선언하지 않는 한 **비정상적인 코스 상태**가 아니다.

국외자 Outside Agency

매치 플레이에서 “**국외자**”란 플레이어나 상대방, 어느 한 편에 속한 **캐디**, 현재 플레이하고 있는 홀에서 어느 한 편이 플레이한 볼 또는 어느 한 **편의 휴대품**을 제외한 모든 사람과 사물을 말한다.

스트로크 플레이에서 **국외자**란 **경기자 편**, **경기자 편**에 속한 **캐디**, 현재 플레이하고 있는 홀에서 **경기자 편**이 플레이한 볼 또는 **경기자 편**의 **휴대품**을 제외한 모든 사람과 사물을 말한다.

국외자에는 **심판원**, **마커**, **업저버** 그리고 **포어캐디**가 포함된다. 바람과 물은 **국외자**가 아니다.

규칙 Rule or Rules

“**규칙**”이란 용어는 다음의 내용을 포함한다.

- a. 골프 규칙과 “골프 규칙 재정”에 포함된 해석
- b. 규칙 33-1 및 부속 규칙 I에 의하여 **위원회**가 정한 모든 경기 조건
- c. 규칙 33-8a 및 부속 규칙 I에 의하여 **위원회**가 제정한 모든 로컬 룰
- d. 다음에 수록된 규격 즉:
 - (i) 부속 규칙 II 및 III의 클럽과 볼 그리고 “클럽과 볼의 규칙에 대한 안내서”에 포함된 해석
 - (ii) 부속 규칙 IV의 기기(器機) 및 다른 장비

깃대 Flagstick

“**깃대**”란 홀의 위치를 표시하기 위하여 깃발 또는 다른 물건을 달거나 달지 않은 채 홀의 중심에 똑바로 세워 둔 움직일 수 있는 표시물을 말한다. **깃대**의 단면은 원형이어야 한다. 볼의 움직임에 부당한 영향을 미칠지도 모르는 충전물(充填物)이나 충격 흡수물질의 사용은 금지된다.

다른 퍼팅 그린 Wrong Putting Green

“**다른 퍼팅 그린**”이란 현재 플레이하고 있는 홀의 퍼팅 그린 이외의 퍼팅 그린을 말한다. **위원회**가 따로 규정한 경우를 제외하고 **다른 퍼팅 그린**이라는 용어에 코스의 연습용 퍼팅 그린이나 연습용 피칭 그린도 포함된다.

동반 경기자 Fellow-Competitor

용어의 정의 “**경기자**” 참조.

래터럴 워터 해저드 Lateral Water Hazard

“**래터럴 워터 해저드**”란 규칙 26-1b에 따라서 그 워터 해

저드 후방에 볼을 드롭하기가 불가능하거나 위원회가 실행 불가능하다고 인정한 위치에 있는 워터 해저드 또는 그 일부를 말한다. 래터럴 워터 해저드의 한계 안에 있는 모든 지면과 물은 그 래터럴 워터 해저드의 일부다.

래터럴 워터 해저드의 한계가 말뚝으로 정해졌을 때 그 말뚝은 래터럴 워터 해저드 안에 있는 것으로 치며 래터럴 워터 해저드의 한계는 말뚝의 지표면에 접한 가장 가까운 래터럴 워터 해저드 바깥쪽 지점들에 의하여 정해진다. 래터럴 워터 해저드를 표시하기 위하여 말뚝과 선 양쪽을 사용한 경우 말뚝은 래터럴 워터 해저드라는 것을 확인하고 선은 래터럴 워터 해저드의 한계를 정한다. 래터럴 워터 해저드의 한계가 선으로 지상에 정해졌을 때 그 선 자체는 래터럴 워터 해저드 안에 있는 것이다. 래터럴 워터 해저드의 한계는 수직 위와 아래로 연장된다.

볼이 래터럴 워터 해저드 안에 놓여 있거나 볼의 어느 일부가 래터럴 워터 해저드에 접촉하고 있는 경우 그 볼은 래터럴 워터 해저드 안에 있는 볼이다.

래터럴 워터 해저드의 한계를 정하기 위하여 또는 래터럴 워터 해저드라는 것을 확인하기 위하여 사용한 말뚝은 장애물이다.

주(註) 1: 워터 해저드의 일부를 래터럴 워터 해저드로 할 때는 그 부분은 명확히 표시해 두지 않으면 안 된다. 래터럴 워터 해저드의 한계를 정하기 위하여 또는 래터럴 워터 해저드라는 것을 확인하기 위하여 사용한 말뚝이나 선은 반드시 적색이어야 한다.

주(註) 2: 위원회는 래터럴 워터 해저드로 정해진 환경 상취약지역에서 플레이를 금지하는 로컬 룰을 제정할 수 있다.

주(註) 3: 위원회는 래터럴 워터 해저드를 워터 해저드로 정할 수 있다.

럽 오브 더 그린 Rub of the Green

“럽 오브 더 그린”이란 움직이고 있는 볼이 우연히 국외자에 의하여 방향이 변경되거나 정지된 경우를 말한다(규칙 19-1 참조).

루스 임페디먼트 Loose Impediments

“루스 임페디먼트”란 자연물로써

- 고정되어 있지 않고, 성장하지 않으며
- 땅에 단단히 박혀 있지 않고
- 볼에 달라붙어 있지 않은 것으로

다음의 것들이 포함된다. 즉

- 돌, 나뭇잎, 나무의 잔가지, 나뭇가지 그리고 이와 유사한 것
- 동물의 똥
- 벌레, 곤충 및 이와 유사한 것들 그리고 그것들이 파내 놓은 흙과 퇴적물(堆積物)

모래와 흩어진 흙은 퍼팅 그린에 있을 때에는 루스 임페디먼트이나 다른 곳에 있을 때에는 아니다.

서리(霜) 이외의 눈(雪)과 천연 얼음(氷)은 플레이어의 선택에 따라서 캐주얼 워터 또는 루스 임페디먼트로 취급할 수 있다.

이슬(露)과 서리는 루스 임페디먼트가 아니다.

마커 Marker

“마커”란 스트로크 플레이에서 경기자의 스코어를 기록하도록 위원회가 임명한 사람을 말하며 동반 경기자도 마커가 될 수 있다. 마커는 심판원(審判員)이 아니다.

매치 플레이 방식 Forms of Match Play

싱글: 1명이 다른 1명에 대하여 플레이하는 매치를 말한다.

스리성: 1명이 다른 2명에 대하여 플레이하며 각 편은

1개의 볼로 플레이하는 매치를 말한다.

포섬: 2명이 다른 2명에 대항하여 플레이하며 각 **편**은 1개의 볼로 플레이하는 매치를 말한다.

스리볼: 3명이 서로 대항하여 각자의 볼을 플레이하는 매치 플레이 경기를 말한다.

각 플레이어는 2개의 별개 매치를 동시에 하는 것이다.

베스트볼: 1명이 다른 2명 중 스코어가 더 좋은 사람과 대항하거나 다른 3명 중 스코어가 가장 좋은 사람과 대항하여 플레이하는 매치를 말한다.

포볼: 2명 중 스코어가 더 좋은 사람이 다른 2명 중 스코어가 더 좋은 사람에게 대항하여 플레이하는 매치를 말한다.

벌타 Penalty Stroke

“**벌타**”란 해당 **규칙**에 의하여 플레이어 또는 그 편이 스코어에 가산(加算)되는 **스트로크** 수를 말한다. **스리섬**과 **포섬**의 경우 벌타는 플레이어의 플레이 순서에 영향을 미치지 않는다.

벙커 Bunker

“**벙커**”란 흔히 움푹 들어간 지역으로 풀이나 흙이 제거되고 그 대신 모래 또는 이와 유사(類似)한 것을 넣어서 지면에 조성한 구역으로 된 **해저드**를 말한다.

뗏장을 쌓아 올린 면(풀로 덮여 있거나 흙만 있거나를 불문하고)을 포함하여 **벙커**의 지면 가장자리나 **벙커** 안에서 풀로 덮여 있는 지면은 **벙커**의 일부가 아니다. 풀로 덮여 있지 않은 **벙커**의 측벽이나 턱은 **벙커**의 일부다. **벙커**의 한계는 수직 아래로 연장될 뿐 위로는 아니다.

볼이 **벙커** 안에 놓여 있거나 볼의 어느 일부가 **벙커**에 접촉하고 있는 경우 그 볼은 **벙커** 안에 있는 볼이다.

베스트 볼 Best-Ball

용어의 정의 “**매치 플레이 방식**” 참조.

볼에 어드레스 Addressing the Ball

플레이어가 **스탠스**를 취했는지 여부와 상관없이 클럽을 볼 바로 앞이나 볼 바로 뒤의 땅에 댄을 때 “**볼에 어드레스**”한 것이 된다.

분실구 Lost Ball

다음과 같은 경우에는 볼이 “**분실**”된 것으로 간주한다.

- 플레이어, 플레이어 편 또는 이들의 **캐디**가 볼을 찾기 시작하여 5분 이내에 볼이 발견되지 않거나 플레이어가 자신의 볼임을 확인하지 못하였을 때
- 플레이어가 원구가 있을 것으로 생각되는 장소에서 또는 그 장소보다 홀에 더 가까운 지점에서 **잠정구를 스트로크**했을 때(규칙 27-2b 참조)
- 플레이어가 규칙 26-1a, 27-1 또는 28a에 의하여 스트로크와 거리의 벌을 받고 다른 볼을 **인 플레이**로 했을 때
- 발견되지 않은 볼이 **국외자**에 의하여 움직였거나(규칙 18-1 참조), 장애물 안에(규칙 24-3 참조) 있거나, **비정상적인 코스 상태**(규칙 25-1c) 안에 또는 **워터 해저드**(규칙 26-1b 또는 26-1c) 안에 있다는 것을 알고 있거나 사실상 확실하기 때문에 플레이어가 다른 볼을 **인 플레이**로 했을 때
- 플레이어가 **교체한 볼을 스트로크** 했을 때 **오구(誤球)**를 플레이하는 데 보낸 시간은 찾기 위하여 허용된 5분 내에 포함되지 않는다.

분실된 볼 Ball Lost

용어의 정의 “**분실구**” 참조.

비정상적인 코스 상태 Abnormal Ground Conditions

“비정상적인 코스 상태”란 캐주얼 워터, 수리지 또는 구멍 파는 동물이나 파충류, 새들에 의하여 코스에 만들어진 구멍, 쌓인 흙, 통로를 말한다.

상대방 Opponent

“상대방”이란 매치 플레이에서 한 플레이어의 편이 대항하여 경기하고 있는 다른 편의 한 플레이어를 말한다.

수리지 Ground Under Repair

“수리지”란 위원회의 지시에 의하여 수리지로 표시되거나 위원회로부터 권한을 위임 받은 사람에게 의하여 수리지로 선언된 코스의 일부 구역을 말한다. 수리지 안에 있는 모든 지면과 풀, 관목, 나무 또는 기타 생장물(生長物)은 수리지의 일부분이다. 수리지에는 그 표시가 없어도 다른 곳으로 옮기기 위하여 쌓아 놓은 물건과 그린 키퍼가 만든 구멍이 포함된다. 다른 곳으로 옮길 의사가 없이 방치되어 있는 깎아 놓은 풀과 기타 코스 위에 남겨 놓은 물건은 그 표시가 없는 한 수리지 가 아니다.

수리지의 한계가 말뚝으로 정해졌을 때 그 말뚝은 수리지 안에 있는 것으로 하며 수리지의 한계는 말뚝의 지표면에 접한 가장 가까운 수리지 바깥쪽 지점들에 의하여 정해진다. 수리지를 표시하기 위하여 말뚝과 선 양쪽을 사용한 경우 말뚝은 수리지라는 것을 확인하고 선은 수리지의 한계를 정한다. 수리지의 한계가 선으로 지상에 정해졌을 때 그 선 자체는 수리지 안에 있는 것이다. 수리지의 한계는 수직 아래로 연장될 뿐 위로는 아니다.

볼이 수리지 안에 놓여 있거나 볼의 어느 일부가 수리지에 접촉하고 있는 경우 그 볼은 수리지 안에 있는 볼이다.

수리지의 한계를 정하기 위하여 또는 수리지라는 것을 확

인하기 위하여 사용한 말뚝은 장애물이다.

주(註): 위원회는 수리지에서 또는 수리지로 정해진 환경 상 취약지역에서 플레이를 금지하는 로컬 룰을 제정할 수 있다.

스루 더 그린 Through the Green

“스루 더 그린”이란 다음과 같은 것을 제외한 코스의 전 지역을 말한다.

- a. 현재 플레이하고 있는 홀의 티잉 그라운드와 퍼팅 그린
- b. 코스 안에 있는 모든 해저드

스리볼 Three-Ball

용어의 정의 “매치 플레이 방식” 참조.

스리섬 Threesome

용어의 정의 “매치 플레이 방식” 참조.

스탠스 Stance

플레이어가 스트로크하기 위하여 발의 위치를 정하고 섰을 때 “스탠스”를 취한 것으로 한다.

스트로크 Stroke

“스트로크”란 볼을 쳐서 움직이게 할 의사를 가지고 클럽을 앞 방향으로 움직이는 동작을 말한다. 그러나 클럽 헤드가 볼에 도달하기 전에 플레이어가 자발적으로 다운스윙을 중지했을 경우 그 플레이어는 스트로크하지 않은 것이다.

스트로크 플레이 방식 Forms of Stroke Play

- 개인: 각 경기자가 한 개인으로서 플레이하는 경기를 말한다.
 포섬: 2명의 경기자가 파트너로서 1개의 볼을 플레이하는

경기를 말한다.

포볼: 2명의 **경기자**가 **파트너**로서 플레이하며 각자는 자기 볼을 플레이하는 경기를 말한다. **파트너**들이 낸 스코어 중에서 더 적은 스코어가 그 홀의 스코어가 된다.

1명의 **파트너**가 1홀의 플레이를 끝마치지 않은 경우에도 벌이 없다.

주(註): 보기, 파 및 스테이블포드 경기에 관해서는 규칙 32-1을 참조한다.

심판원 Referee

“**심판원**”이란 사실에 관한 문제를 재정(裁定)하고 **규칙**을 적용하기 위하여 **위원회**가 임명한 사람을 말한다. **심판원**은 그가 목격하거나 보고 받은 모든 **규칙** 위반에 대해서 조치를 취하지 않으면 안 된다.

심판원은 **깃대**에 붙여 시종들거나, **홀** 위치에 서거나 그 위치를 표시하거나 또는 볼을 집어 올리거나 그 위치를 마크해서는 안 된다.

매치 플레이에서 예외: **심판원**이 매치에서 플레이어들과 동행하도록 지정되지 않는 한 **심판원**은 규칙 1-3, 6-7 또는 33-7에 관련된 경우 이외에는 간섭할 권한이 없다.

싱글 Single

용어의 정의 “**매치 플레이 방식**” 및 “**스트로크 플레이 방식**” 참조.

아너 Honour

티잉 그라운드에서 가장 먼저 플레이하는 플레이어가 “**아너**”를 갖는다고 한다.

아웃 오브 바운드 Out of Bounds

“아웃 오브 바운드”란 코스의 한계를 넘어서 장소 또는 위원회가 그렇게 표시한 코스의 일부를 말한다.

아웃 오브 바운드가 말뚝이나 울타리를 기준으로 또는 말뚝이나 울타리를 넘어서 쪽으로 정해진 경우 그 아웃 오브 바운드의 선은 말뚝이나 울타리 기둥[지주(支柱)를 제외한]의 지표면에 접한 가장 가까운 코스 안쪽 지점에 의하여 결정된다. 아웃 오브 바운드를 표시하기 위하여 말뚝과 선 양쪽을 사용한 경우 말뚝은 아웃 오브 바운드라는 것을 확인하고 선은 아웃 오브 바운드의 한계를 정한다. 아웃 오브 바운드가 선으로 지상에 정해졌을 때 그 선 자체는 아웃 오브 바운드이다. 아웃 오브 바운드의 선은 수직 위와 아래로 연장된다.

볼 전체가 아웃 오브 바운드에 놓여 있는 경우 그 볼은 아웃 오브 바운드 볼이다.

플레이어는 인 바운드에 있는 볼을 플레이하기 위하여 아웃 오브 바운드에 설 수 있다.

벽, 담, 말뚝 울타리와 같이 아웃 오브 바운드를 정하는 것들은 장애물이 아니며 고정물(固定物)로 간주한다. 아웃 오브 바운드라는 것을 표시하는 말뚝은 장애물이 아니며 고정물로 간주한다.

주(註) 1: 아웃 오브 바운드를 정하기 위하여 사용한 말뚝이나 선은 백색이어야 한다.

주(註) 2: 위원회는 아웃 오브 바운드라는 것을 나타내고 있으나 아웃 오브 바운드의 한계를 정하고 있지 않은 말뚝은 장애물이라는 것을 선언하는 로컬 룰을 제정할 수 있다.

어드바이스 Advice

“어드바이스”란 플레이어의 플레이에 관한 결단, 클럽의 선택 또는 스트로크의 방법에 영향을 미칠 수 있는 조언이나

시사(示唆)를 말한다.

규칙, 거리 또는 공지사항, 예를 들어 **해저드**의 위치나 **퍼팅 그린** 위의 **깃대** 위치와 같은 것에 관한 정보는 **어드바이스**가 아니다.

업저버 Observer

“**업저버**”란 사실에 관한 문제의 재정에 관하여 **심판원**을 보조(補助)하며 어떤 규칙 위반도 심판원에게 보고하도록 위원회가 임명한 사람을 말한다. **업저버**는 **깃대**에 붙어 시종들거나, **홀** 위치에 서거나 그 위치를 표시하거나 또는 **볼**을 집어 올리거나 그 위치를 마크해서는 안 된다.

오구誤球 Wrong Ball

“**오구**”란 다음과 같은 플레이어의 볼 이외의 모든 볼을 말한다.

- **인 플레이 볼**
- **잠정구**
- **스트로크 플레이에서 규칙 3-3 또는 20-7c에 의하여 플레이한 제2의 볼**

인 플레이 볼에는 볼 교체가 허용되는가 안 되는가의 여부에 상관없이 **인 플레이 볼**을 다른 볼로 교체 했으면 그 **교체한 볼**도 포함된다. **교체한 볼**은 그 볼이 드롭되거나 플레이스 되었을 때 **인 플레이 볼**이 된다(규칙 20-4).

움직인 것으로 보는 볼 Ball Deemed to Move

용어의 정의 “**움직인 또는 움직여진 볼**” 참조.

움직인 또는 움직여진 볼 Move or Moved

볼이 있는 위치를 떠나서 다른 장소에 가서 정지하였을 때 그 볼은 “**움직인**” 것으로 본다.

워터 해저드 Water Hazard

“워터 해저드”란 코스 안의 모든 바다, 호수, 연못, 하천, 도랑, 표면 배수로 또는 뚜껑이 없는 수로(水路, 물이 있고 없고를 불문하고) 그리고 이와 유사한 상태의 것을 말한다. 워터 해저드의 한계 안에 있는 모든 지면과 물은 그 워터 해저드의 일부다.

워터 해저드의 한계가 말뚝으로 정해졌을 때 그 말뚝은 워터 해저드 안에 있는 것으로 하며 워터 해저드의 한계는 말뚝의 지표면에 접한 가장 가까운 워터 해저드 바깥쪽 지점들에 의하여 정해진다. 워터 해저드를 표시하기 위하여 말뚝과 선 양쪽을 사용한 경우 말뚝은 워터 해저드라는 것을 확인하고 선은 워터 해저드의 한계를 정한다. 워터 해저드의 한계가 선으로 지상에 정해졌을 때 그 선 자체는 워터 해저드 안에 있는 것이다. 워터 해저드의 한계는 수직 위와 아래로 연장된다.

볼이 워터 해저드 안에 놓여 있거나 볼의 어느 일부가 워터 해저드에 접촉하고 있는 경우 그 볼은 워터 해저드 안에 있는 볼이다.

워터 해저드의 한계를 정하기 위하여 또는 워터 해저드라는 것을 확인하기 위하여 사용한 말뚝은 장애물이다.

주(註) 1: 워터 해저드의 한계를 정하기 위하여 또는 워터 해저드라는 것을 확인하기 위하여 사용한 말뚝이나 선은 반드시 황색이어야 한다.

주(註) 2: 위원회는 워터 해저드로 정해진 환경 상 취약 지역에서 플레이를 금지하는 로컬 룰을 제정할 수 있다.

위원회 Committee

“위원회”란 경기를 관리하는 위원회를 말하며 경기에 관한 문제가 아닌 경우에는 코스를 관리하는 위원회를 말한다.

인 플레이 볼 Ball in Play

볼은 플레이어가 **티잉 그라운드**에서 **스트로크**하자마자 “**인 플레이**”로 된다. 그 볼은 분실되거나, **아웃 오브 바운드** 이거나, 집어 올려졌거나 또는 교체가 허용되거나 안 되거나 간에 다른 볼로 **교체된** 경우를 제외하고 홀 아웃할 때까지 **인 플레이** 상태를 지속한다. 다만 다른 볼로 교체된 경우 그 **교체된 볼이 인 플레이 볼**로 된다.

인 플레이 볼이 마크되었지만 집어올려지지 않았을 때는 **인 플레이** 상태이다. 볼이 마크되고 집어올려졌다가 리플레이스 되었을 때는 볼 마커가 제거되었는가 안 되는가의 여부에 상관없이 다시 **인 플레이** 상태가 된 것이다.

플레이어가 한 홀의 플레이를 시작할 때 **티잉 그라운드** 밖에서 플레이하거나 또는 그 잘못을 시정하려고 다시 **티잉 그라운드** 밖에서 플레이한 경우 그 볼은 **인 플레이**가 아니며 규칙 11-4 또는 11-5가 적용된다. 그 이외의 경우 **인 플레이** 볼에는 플레이어가 다음 **스트로크**를 **티잉 그라운드**에서 하기로 하였거나 규칙에 따라 그곳에서 쳐야할 때 **티잉 그라운드** 밖에서 플레이한 볼이 포함된다.

매치 플레이에서의 예외: **인 플레이** 볼에는, 플레이어가 한 홀의 플레이를 시작할 때 **티잉 그라운드** 밖에서 플레이하였는데, 상대방이 규칙 11-4a에 따라서 **스트로크**를 취소하도록 요구하지 않으면 그 **티잉 그라운드** 밖에서 플레이한 볼이 포함된다.

잠정구 Provisional Ball

“**잠정구**”란 볼이 **워터 해저드** 밖에서 **분실될** 염려가 있거나 **아웃 오브 바운드**가 될 염려가 있을 때 규칙 27-2에 의하여 플레이하는 볼을 말한다.

장애물 Obstructions

“**장애물**”이란 모든 인공물(人工物)로써 도로와 통로의 인공 표면과 측면 그리고 제조된 얼음을 포함한다. 다만 다음의 것은 제외된다.

- 아웃 오브 바운드**를 표시하는 것으로 벽, 담, 말뚝 및 울타리와 같은 물체
- 아웃 오브 바운드**에 있는 움직일 수 없는 인공 물체의 모든 부분
- 위원회**가 **코스**와 분리될 수 없는 부분이라고 선언한 모든 건조물(建造物)

무리한 노력을 들이지 않고, 플레이를 부당하게 지연시키지 않으며, 손상을 입히지 않고 옮길 수 있는 **장애물**은 움직일 수 있는 **장애물**이다. 그렇지 않은 경우는 움직일 수 없는 **장애물**이다.

주(註): **위원회**는 움직일 수 있는 **장애물**을 움직일 수 없는 **장애물**로 선언하는 로컬 룰을 제정할 수 있다.

정규 라운드 Stipulated Round

“**정규 라운드**”는 **위원회**가 따로 허용한 경우를 제외하고 올바른 홀 순서에 따라 코스의 여러 홀을 플레이하는 것으로 이루어진다. **정규 라운드**의 홀 수는 **위원회**가 18홀보다 더 적은 홀 수를 허용한 경우를 제외하고 18홀이다. 매치 플레이에서 **정규 라운드**의 연장에 관해서는 규칙 2-3을 참조한다.

캐디 Caddie

“**캐디**”란 **규칙**에 따라서 플레이어를 원조하는 사람을 말하며 여기에는 플레이하는 동안 플레이어의 클럽을 운반하거나 취급하는 일이 포함될 수 있다.

1**캐디**를 2명 이상의 플레이어가 공용(共用)한 경우 그 **캐디**는 볼(또는 **파트너**의 볼)과 관련된 문제가 일어났을 때 항

상 그 볼의 소유자의 **캐디**로 간주(看做)하며 **캐디**가 운반하고 있는 **휴대품**도 그 플레이어의 **휴대품**으로 간주한다. 다만 **캐디**가 다른 플레이어(또는 다른 플레이어의 **파트너**)의 특별한 지시에 의하여 행동한 경우에는 지시한 그 플레이어의 **캐디**로 본다.

캐주얼 워터 Casual Water

“**캐주얼 워터**”란 워터 해저드 안에 있지 않으며 플레이어가 **스탠스**를 취하기 전 또는 취한 후에 볼 수 있는 **코스** 위에 일시적으로 고인 물을 말한다. 서리(霜) 이외의 눈(雪)과 천연 얼음(氷)은 플레이어의 선택에 따라서 **캐주얼 워터** 또는 **루스 임페디먼트**로 취급할 수 있다. 인공 얼음은 **장해물**이다. 이슬(露)과 서리는 **캐주얼 워터**가 아니다.

볼이 **캐주얼 워터** 안에 놓여 있거나 볼의 어느 일부가 **캐주얼 워터**에 접촉하고 있는 경우 그 볼은 **캐주얼 워터** 안에 있는 볼이다.

코스 Course

“**코스**”란 **위원회**가 설정한 모든 경계선 이내에 있는 전 지역을 말한다(규칙 33-2 참조).

티잉 그라운드 Teeing Ground

“**티잉 그라운드**”란 플레이할 홀의 출발 장소를 말한다. **티잉 그라운드**는 2개의 티 마커 바깥쪽 한계(限界)로 전면과 측면이 정해지며 측면의 길이가 2클럽 길이인 직사각형으로 된 구역이다. 볼 전체가 **티잉 그라운드** 밖에 놓여 있는 경우 그 볼은 **티잉 그라운드** 밖에 있는 볼이다.

파트너 Partner

“**파트너**”란 같은 편에서 자신과 한편이 된 플레이어를 말

한다.

스리섬, 포섬, 베스트볼 또는 포볼 플레이에서는 문맥상(文脈上) 그와 같이 인정되면 “플레이어”라는 용어에 그의 **파트너** 또는 **파트너들**이 포함된다.

퍼트 선 Line of Putt

“**퍼트 선**”이란 퍼팅 그린 위에서 플레이어가 볼을 쳐서 보내고자 하는 선을 말한다. 규칙 16-1e에 관한 경우를 제외하고, **퍼트 선**은 플레이어가 의도하는 그 선 양쪽의 적절한 넓이를 포함한다. **퍼트 선**은 홀을 넘어 연장되지 않는다.

퍼팅 그린 Putting Green

“**퍼팅 그린**”이란 현재 플레이하고 있는 홀에서 퍼팅을 위하여 특별히 마련된 모든 장소 또는 **위원회**가 **퍼팅 그린**이라고 정한 모든 장소를 말한다. 볼의 어느 일부가 **퍼팅 그린**에 접촉하고 있는 경우 그 볼은 **퍼팅 그린** 위에 있는 볼이다.

편便 Side

“**편**”이란 1명의 플레이어 또는 **파트너**인 2명 이상의 플레이어들을 말한다. 매치 플레이에서 상대하고 있는 **편**의 각 플레이어는 **상대방**이다. 스트로크 플레이에서 모든 **편**에 속한 플레이어들은 **경기자**들이며 다른 **편**에 속해 있으면서 함께 플레이하는 플레이어들은 **동반 경기자**들이다.

포볼 Four-Ball

용어의 정의 “**매치 플레이 방식**” 및 “**스트로크 플레이 방식**” 참조.

포섬 Foursome

용어의 정의 “**매치 플레이 방식**” 및 “**스트로크 플레이 방식**” 참조.

포어캐디 Forecaddie

“포어캐디”란 플레이하는 동안 볼의 위치를 플레이어에게 가르쳐 주기 위하여 **위원회**가 배치한 사람을 말하며 그는 **국외자**이다.

플레이 선 Line of Play

“플레이 선”이란 플레이어가 볼을 쳐서 보내고자 하는 방향을 말하며 의도하는 그 방향 양쪽의 적절한 넓이를 포함한다. **플레이 선**은 지면에서 수직 위로 연장되지만 홀을 넘어 연장되지 않는다.

해저드 Hazards

“해저드”란 모든 **벙커** 또는 **워터** **해저드**를 말한다.

홀 Hole

“홀”의 직경은 4.25인치(108mm)이어야 하며 깊이는 4인치(101.6mm) 이상이어야 한다. 원통을 사용할 경우 그 원통은 토질이 허용하는 한 **퍼팅 그린** 면에서 적어도 1인치(25.4mm) 아래로 묻어야 한다. 또 원통의 외경(外徑)은 4.25인치(108mm)를 초과해서는 안 된다.

홀에 들어가다 Holed

볼이 홀의 원둘레 안에 정지해 있으며 볼 전체가 홀 가장자리보다 아래에 있을 때 그 볼은 “**홀에 들어갔다**”라고 말한다.

홀에 들어간 볼 Ball Holed

용어의 정의 “**홀에 들어가다**” 참조.

휴대품 Equipment

“휴대품”이란 플레이어와 플레이어의 **캐디**가 사용, 착용,

소지 또는 휴대하고 있는 모든 물건을 말한다. 단 다음의 것은 제외된다.

- 현재 플레이 하고 있는 홀에서 플레이 중인 볼
- 볼 위치나 볼을 드롭할 지역의 범위를 마크하기 위하여 사용되는 동전이나 티와 같은 작은 물건

주(註) 1: 현재 플레이하고 있는 홀에서 플레이 중인 볼이 집어 올려진 후 다시 인플레이 상태가 되지 않았을 때에는 그 볼은 **휴대품**이다.

주(註) 2: **휴대품**에는 코스의 보호를 위해 코스에 놓여 있는 물건들도 포함된다. 즉 고무래는 들고 있거나 휴대하고 있을 때 **휴대품**이 된다.

주(註) 3: **휴대품**을 2명 이상의 플레이어가 공용하고 있을 때, 그 공용 **휴대품**은 공용하고 있는 플레이어들 중 오직 1명의 **휴대품**으로 간주된다.

공용 카트가 그것을 공용하고 있는 플레이어(또는 **파트너** 또는 그들의 **캐디**) 중 1명에 의해 움직이고 있을 경우 그 카트와 그 안에 실려 있는 모든 것은 그 플레이어의 **휴대품**으로 간주한다. 그 이외의 경우에는 볼(또는 **파트너**의 볼)과 관련된 문제가 일어났을 때 그 카트와 그 안에 실려 있는 모든 것은 카트를 공용하고 있는 플레이어의 **휴대품**으로 간주한다.

다른 공용 **휴대품**은 그 **휴대품**을 마지막으로 사용, 착용, 소지 또는 휴대했던 플레이어의 **휴대품**으로 간주한다. 그것은 다른 플레이어(또는 **파트너** 또는 그들의 **캐디**)가 그 **휴대품**을 사용, 착용, 소지 또는 휴대하기 전까지는 그 플레이어의 **휴대품**으로 남는다.

제3장 플레이 규칙

The Rules of Play

경기 The Game

규칙 1 경기 The Game

정의

용어의 정의는 제2장에 가나다순으로 나열하였으며 규칙에서 그 용어가 나올 때 고딕체 활자를 사용하였다.

1-1. 총칙 General

골프 경기는 규칙에 따라서 1개의 볼을 클럽으로 **티잉 그라운드**에서 플레이하여 **1스트로크** 또는 연속적인 **스트로크**로 **홀**에 넣는 것으로 이루어진다.

1-2. 볼의 움직임이나 자연적 상태의 변경에 영향을 미치는 행동

Exerting Influence on Movement of Ball or Altering Physical Conditions

플레이어는 (i)인 **플레이 볼**의 움직임에 영향을 줄 의도로 어떤 행동을 하거나 (ii)한 **홀**의 플레이에 영향을 미칠 의도로 자연적 상태를 변경시켜서는 안 된다.

예외:

1. 다른 **규칙**에 의하여 특별히 허용되거나 특별히 금지된 행동은 규칙 1-2가 아닌 그 다른 **규칙**에 의한다.
2. 오직 코스를 보호하기 위한 목적으로 취한 행동은 규칙 1-2에 위반되지 않는다.

* 규칙 1-2의 위반에 대한 벌은

매치 플레이 - 그 홀의 패, 스트로크 플레이 - 2벌타.

* 규칙 1-2의 중대한 위반인 경우 위원회는 경기 실격의 벌을 줄 수 있다.

주(註) 1: 본 규칙을 위반하고 취한 행동이 플레이어 자신이나 다른 플레이어에게 현저한 이익을 얻게 하거나, 그의 **파트너** 이외의 다른 플레이어를 현저히 불리하게 만들었다고 **위원회**가 생각한 경우 그 플레이어는 규칙 1-2의 중대한 위반을 했다고 간주된다.

주(註) 2: 스트로크 플레이에서 중대한 위반으로 경기 실격의 벌이 생기는 경우를 제외하고, 자신의 볼 움직임과 관련하여 규칙 1-2를 위반한 플레이어는 그 볼이 정지했던 곳에서 플레이하지 않으면 안 된다. 또는 볼의 방향이 변경된 경우에는 그 볼이 정지해 있는 곳에서 플레이하지 않으면 안 된다. 만일 플레이어 볼의 움직임이 **동반 경기자**나 다른 **국외자**의 고의에 의한 영향을 받았다면 규칙 1-4가 적용된다(규칙 19-1, 주(註) 참조).

1-3. 합의의 반칙 Agreement to Waive Rules

플레이어는 규칙의 적용을 배제하거나 받은 벌을 면제하기로 합의해서는 안 된다.

규칙 1-3의 위반에 대한 벌은

매치 플레이 - 양(兩) 편 모두 경기 실격.

스트로크 플레이 - 관련 경기자 경기 실격.

(스트로크 플레이에서 잘못된 순서에 의하여 플레이하기로 합의한 경우 - 규칙 10-2c 참조).

1-4. 규칙에 없는 사항 Points Not Covered by Rules

분쟁의 쟁점이 **규칙**에 규정되어 있지 않은 경우에는 형평(衡平)의 이념에 따라 재정하여야 한다.

규칙 2 매치 플레이 Match Play

정의

용어의 정의는 제2장에 가나다순으로 나열하였으며 규칙에서 그 용어가 나올 때 고딕체 활자를 사용하였다.

2-1. 총칙 General

위원회가 따로 정한 경우를 제외하고 매치는 한 **편**이 다른 **편**에 대항하여 **정규 라운드**를 플레이하는 것으로 이루어진다.

매치 플레이에서는 각 홀마다 승패를 결정한다.

규칙에 따로 정한 경우를 제외하고 더 적은 타수로 볼을 홀에 넣은 편이 그 홀의 승자가 된다. 핸디캡 적용 매치에서는 더 적은 넷 스코어를 낸 편이 그 홀의 승자가 된다.

매치의 상태를 표현할 때에는 몇 개 “홀 업(holes up)” 또는 “올 스퀘어(all square)” 그리고 “몇 홀 남았다(to play)”라는 용어를 사용한다.

이긴 홀 수가 플레이할 나머지 홀 수와 같은 때에 그 편은 “도미(dormie)”라고 한다.

2-2. 비긴 홀 Halved Hole

양 편이 같은 타수로 **홀** 아웃하면 그 홀은 비긴 것이다.

플레이어가 **홀** 아웃하였고 그의 상대방이 그 홀을 비기기 위한 **1스트로크**를 남겨 놓고 있을 때에는 홀 아웃한 플레이어가 만일 그 후에 벌을 받더라도 그 홀은 비긴 것이다.

2-3. 매치의 승자 Winner of Match

매치에서 한 편이 경기를 끝내지 않은 홀 수보다 더 많은 수의 홀을 이긴 편이 승자가 된다.

위원회는 동점이 된 경우, 승패가 결정될 때까지 정규 라운드를 몇 홀이라도 연장할 수 있다.

2-4. 매치나 홀의 양보 또는 다음 스트로크의 면제

Concession of Match, Hole or Next Stroke

플레이어는 1회의 매치를 시작하기 전 또는 끝나기 전에 어느 때든지 그 매치의 승리를 양보할 수 있다.

플레이어는 1홀을 시작하기 전 또는 끝나기 전에 그 홀의 승리를 양보할 수 있다.

플레이어는 상대방의 볼이 정지해 있으면 어느 때든지 상대방의 다음 **스트로크**를 면제해 줄 수 있다. 그때 상대방은 그의 다음 **스트로크**로 **홀** 아웃한 것으로 인정되며 어느 편이든 그 볼을 제거할 수 있다.

양보는 사절하거나 철회할 수 없다.

(홀에 걸쳐 있는 볼 - 규칙 16-2 참조).

2-5. 처리 절차에 관한 의문; 분쟁과 클레임

Doubt as to Procedure; Disputes and Claims

매치 플레이에서 플레이어들 사이에 의문이나 분쟁이 생겼을 경우 플레이어는 클레임을 제기할 수 있다. **위원회**로부터 정식으로 권한을 위임 받은 사람이 합당한 시간 내에 그 장소에 나타나지 않은 경우에도 플레이어들은 지체 없이 매치를 계속하지 않으면 안 된다. **위원회**는 클레임이 신속히 제기되었고 클레임을 제기하는 플레이어가 (i) 클레임을 제기하거나 재정을 원한다는 것과 (ii) 그 클레임을 제기하거나 재정을 원하게 된 근거가 되는 사실 등을 합당한 시간 내에 그의 **상대방**에게 통보한 경우에 한하여 그 클레임을 수리할 수 있다.

클레임을 발생시키는 상황이 발견되자마자 곧 플레이어가 다음과 같은 때에 클레임을 제기한 경우에는 클레임이 신속히 제기되었다고 간주한다. 즉 (i)그 매치의 플레이어 중 한 사람이라도 다음 **티잉 그라운드**에서 플레이하기 전에 또는 (ii)매치의 마지막 홀인 경우에는 그 매치의 플레이어 전원이 **퍼팅 그린**을 떠나기 전에 또는 (iii)매치의 결과가 공식 발표되기 전에 그 매치의 전 플레이어가 최종 홀의 **퍼팅 그린**을 떠난 후 클레임을 발생시키는 상황이 발견된 때.

매치에서 앞 홀에 관련된 클레임은 그 클레임을 제기한 플레이어가 사전에 모르고 있었던 사실과 그 플레이어가 **상대방**으로부터 오보(誤報)(규칙 6-2a 또는 9)를 제공받은 것에 근거를 두고 있는 경우, **위원회**에 한해서 수리될 수 있다. 그러한 클레임은 신속히 제기되지 않으면 안 된다.

매치의 결과가 일단 공식 발표된 후에는 (i)결과가 공식 발표될 당시에 클레임을 제기한 플레이어가 사전에 모르고 있었던 사실에 근거를 두고 있고 (ii)클레임을 제기한 플레이어가 **상대방**으로부터 오보를 제공 받았으며 (iii)**상대방**은 그가 오보를 제공하였다는 것을 알고 있었다고 **위원회**가 확신하지 않는 한, **위원회**는 클레임을 수리해서는 안 된다. 그러한 클레임 수리에 관한 시한(時限)은 없다.

주(註) 1: 양쪽 편 사이에 **규칙**을 면제하기로 한 합의(규칙 1-3)가 없으면 플레이어는 **상대방**의 규칙 위반을 무시해도 된다.

주(註) 2: 매치 플레이에서 플레이어가 그의 권리나 정확한 처리 절차에 의문이 있는 경우 그는 2개의 볼로 한 홀의 플레이를 끝마쳐서는 안 된다.

2-6. 일반의 벌 General Penalty

매치 플레이에서는 **규칙**에 따로 정한 경우를 제외하고 **규칙** 위반의 벌은 그 홀의 패로 한다.

규칙 3 스트로크 플레이 Stroke Play

정의

용어의 정의는 제2장에 가나다순으로 나열하였으며 규칙에서 그 용어가 나올 때 고딕체 활자를 사용하였다.

3-1. 총칙; 우승자 General; Winner

스트로크 플레이 경기는 **경기자들이** 1 또는 2 이상 **정규 라운드**의 각 홀에서 경기하고 각 라운드에 대하여 각 홀에서 낸 그로스 스코어가 기재된 스코어 카드를 제출하는 것으로 이루어진다. 각 경기자는 경기에서 각기 다른 **경기자**에 대하여 플레이한다.

1 또는 2 이상의 **정규 라운드**를 가장 적은 타수로 플레이한 **경기자**를 우승자로 한다.

핸디캡 적용 경기에서는 1 또는 2 이상의 **정규 라운드**에서 가장 적은 넷 스코어를 낸 **경기자**를 우승자로 한다.

3-2. 홀 아웃 하지 않은 경우 Failure to Hole Out

경기자가 어느 홀에서든지 홀 아웃하지 않고 다음 **티잉 그라운드**에서 **스트로크** 하기 전에 또는 라운드의 마지막 홀에서는 **퍼팅 그린**을 떠나기 전에 그 잘못을 시정하지 않은 경우 **그 경기자는 경기 실격이 된다.**

3-3. 처리 절차에 관한 의문 Doubt as to Procedure

a. 경기자를 위한 처리 절차

스트로크 플레이에서 한 홀의 플레이 중에 **경기자**가 자신의 권리 또는 올바른 처리 절차에 관하여 의문이 있는 경우 그는 벌 없이 2개의 볼로 그 홀을 끝마칠 수 있다. 본 **규칙**에 따라 처리하려면 그는 의문이 있는 상황이 발생한 후 다

음 행동(즉 원구를 스트로크 하는 것)을 하기 전에 2개의 볼을 플레이 하는 것을 결정하지 않으면 안 된다.

그 경기자는 그의 마커나 동반경기자에게 다음 사항을 통보하여야 한다.

- 그가 2개의 볼을 플레이 하고자 한다는 것; 그리고
- 그 볼에 취한 처리절차가 규칙에서 허용된다면 어느 볼의 스코어를 택할 것인가

경기자는 그의 스코어 카드를 제출하기 전에 위원회에 2개의 볼을 플레이한 사실을 보고하지 않으면 안 된다. 그렇게 하지 않을 경우, 그는 경기 실격이 된다.

만일 경기자가 2개의 볼을 플레이하기를 결정하기 전에 그 다음의 행동을 하면 규칙 3-3에 의한 처리절차를 하지 않은 것이다. 이 경우 원구의 스코어가 그 홀의 스코어가 된다. 경기자는 제2의 볼을 플레이한 것에 대한 벌은 없다.

b. 그 홀의 스코어에 대한 위원회의 결정

경기자가 본 규칙에 따라 처리했을 때, 위원회는 그의 스코어를 다음과 같이 결정한다.

- (i) 경기자가 다음 행동을 하기 전에 스코어로 택할 볼을 통보하고, 그 선택한 볼의 처리절차가 규칙에서 허용된다면, 그 볼의 스코어를 그 홀의 스코어로 한다.
선택한 볼의 처리절차가 규칙에서 허용되지 않으면, 다른 볼을 위하여 취한 처리 절차가 규칙에서 허용될 경우 그 다른 볼로 친 스코어를 그 홀의 스코어로 한다.
- (ii) 경기자가 다음 행동을 하기 전에 어느 쪽 볼의 스코어를 택하겠다는 것을 사전에 통보하지 않았을 때는 원구를 규칙에 따라서 플레이 했다면 그 원구로 플레이한 스코어가 그 홀의 스코어이다. 그렇지 않을 경우 제2의 볼을 규칙에 따라서 플레이 했다면 제2의 볼로 플레이 한 스코어를 그 홀의 스코어로 한다.

- (iii) 만일 두 볼 모두 처리절차가 규칙에 맞지 않았을 때, **경기자가** 원구를 오소플레이하여 중대한 규칙위반을 하지 않은 한 원구의 볼을 그 홀의 스코어로 한다. 만일 **경기자가** 한 볼의 플레이에서 중대한 규칙 위반을 하였을 경우 다른 볼을 위한 처리절차가 규칙에서 허용되지 않더라도 그 다른 볼의 스코어를 그 홀의 스코어로 한다. **경기자가** 두 볼 다 중대한 규칙 위반으로 플레이 한 경우 **경기 실격이 된다.**

주(註) 1: “어떤 볼에 취한 처리절차가 규칙에서 허용된다.”라는 뜻은 규칙 3-3에 의하여 처리하고자 한 후 (a)원구가 정지된 곳에서 플레이하고 그 위치에서 플레이 하는 것이 허용되거나 (b)그 볼에 취한 처리절차가 규칙에서 허용되고 규칙에 따라 올바른 장소에서 적절한 행동으로 그 볼을 플레이하는 것이다.

주(註) 2: 원구가 플레이 된 두 볼 중 어느 것도 아닐 때, 원구의 스코어를 그 홀의 스코어로 택할 경우, 첫 번째로 플레이된 볼이 원구로 간주된다.

주(註) 3: 본 규칙이 적용된 후, 그 홀의 스코어로 택하지 않기로 한 볼을 친 타수와 그 볼을 플레이 할 때 받은 벌타는 무시된다. 규칙 3-3에 의하여 플레이한 제2의 볼은 규칙 27-2에 의한 **잠정구가** 아니다(오소에서 플레이된 볼-규칙 20-7c 참조).

3-4. 규칙에 따르기를 거부 Refusal to Comply with a Rule

경기자가 다른 경기자의 권리에 영향을 미치는 규칙에 따르는 것을 거부한 경우 **그 경기자는 경기 실격이 된다.**

3-5. 일반의 벌 General Penalty

스트로크 플레이에서는 따로 정한 경우를 제외하고 **규칙 위반의 벌은 2타로 한다.**

클럽과 볼 Clubs and The Ball

R&A는 어느 때든지 클럽과 볼(부속 규칙 II 및 III 참조)에 관련된 규칙의 변경과 그 규칙들에 관련된 해석을 내리고 변경하는 권한을 갖는다.

규칙 4 클럽 Clubs

규칙 4에 의하여 클럽의 적합성에 관한 상세한 규격과 해석 및 클럽에 관한 상담 및 제출 절차는 부속규칙 II를 참조한다.

정의

용어의 정의는 제2장에 가나다순으로 나열하였으며 규칙에서 그 용어가 나올 때 고딕체 활자를 사용하였다.

4-1. 클럽의 형태와 구조 Form and Make of Clubs

a. 총칙

플레이어의 클럽은 본 규칙 4-1과 부속 규칙 II에 명시된 규정, 규격 및 해석에 적합하지 않으면 안 된다.

주(註): 위원회는 경기 조건(규칙 33-1)에서 플레이어가 휴대한 드라이버는 R&A가 발행한 현행 적격(適格) 드라이버 헤드 목록에 등재(登載)된 것과 동일한 모델과 로프트를 확인 받은 클럽 헤드를 부착한 클럽이 아니면 안 된다는 것을 요구할 수 있다.

b. 마모(磨耗)와 개조(改造)

신품이 **규칙**에 맞는 클럽이라면 정상적인 사용을 통하여 마모된 후에도 **규칙**에 적합한 것으로 본다. 어떤 부분이라도 고의로 개조된 클럽은 신품으로 보며 그 개조된 상태로

도 **규칙**에 맞지 않으면 안 된다.

4-2. 성능의 변경과 이물질(異物質)

Playing Characteristics Changed and Foreign Material

a. 성능의 변경

정규 라운드 중 클럽의 성능을 조절하거나 다른 방법에 의하여 고의로 변경해서는 안 된다.

b. 이물질

볼의 움직임에 영향을 줄 목적으로 클럽 타면(打面)에 이물질을 부착해서는 안 된다.

* **규칙 4-1 또는 4-2에 위반된 1개 또는 2개 이상의 클럽을 휴대하였으나 스트로크하지 않은 경우에 대한 벌은**

매치 플레이 - **규칙** 위반이 발견된 홀을 끝마친 시점에 **규칙** 위반이 있었던 각 홀에 대하여 1개 홀씩 빼서 매치의 상태를 조정한다. 다만 빼는 홀 수는 1라운드에 최고 2개 홀까지로 한다.

스트로크 플레이 - **규칙** 위반이 있었던 각 홀에 대하여 2벌타를 과한다. 다만 **벌타** 수는 1라운드에 최고 4타까지로 한다(위반이 있었던 처음 2개 홀에 각각 2타).

매치 플레이 또는 스트로크 플레이 - **규칙** 위반이 홀과 홀 사이에서 발견된 경우 그 위반은 다음 홀의 플레이 중에 발견된 것으로 간주되며 따라서 그 벌은 다음 홀에 적용되지 않으면 안 된다.

보기와 파 경기 - **규칙 32-1a, 주(註) 1** 참조.

스테이블포드 경기 - **규칙 32-1b, 주(註) 1** 참조.

* 플레이어는 **규칙 4-1 또는 4-2**를 위반하고 휴대한 클럽에 대하여 **규칙** 위반이 있었던 것을 발견한 즉시, 매치 플레이에서는 그의 상대방에게 스트로크 플레이에서는 그의 **마커**

플레이어가 그렇게 하지 않은 경우 그는 경기 실격이 된다.

규칙 4-1 또는 4-2에 위반된 클럽으로 스트로크한 것에 대한 벌은 - 경기 실격.

4-3. 손상된 클럽 수리와 대체 Damaged Clubs: Repair and Replacement

a. 정상적인 플레이 과정에서 입은 손상

정규 라운드 중 플레이어의 클럽이 정상적인 플레이 과정에서 손상을 입은 경우 플레이어는 다음과 같이 할 수 있다.

- (i) 그 **정규 라운드**의 나머지 홀에서 손상된 상태 그대로 그 클럽을 사용한다. 또는
- (ii) 플레이를 부당하게 지연시키지 않고 그 클럽을 수리하거나 수리 받는다. 또는
- (iii) 그 클럽이 플레이에 부적합하게 된 경우에 한하여, 추가 선택 사항으로써, 그 손상된 클럽을 다른 클럽으로 교체할 수 있다. 클럽을 교체할 때에는 플레이를 부당하게 지연시키지 않아야 한다(규칙 6-7). 그러나 **정규 라운드** 중에 그 **코스**에서 플레이하고 있는 다른 플레이어가 플레이를 위하여 선정한 클럽 또는 플레이어가 휴대했거나 플레이어를 위해 가져온 클럽 부품을 사용하여 조립한 클럽으로 교체할 수는 없다.

규칙 4-3a의 위반에 대한 벌은

규칙 4-4a 또는 4-4b 그리고 4-4c의 벌칙 참조.

주(註): 클럽이 실질적인 손상을 입었을 경우 예를 들어 샤프트가 움푹 들어갔거나, 상당히 휘었거나, 부러졌거나, 클럽 헤드가 헐거워지거나, 떨어져나갔거나, 현저히 변형

된 경우 또는 그립이 헐거워진 경우 그 클럽은 플레이에 부적합한 것이다. 단지 클럽의 라이나 로프트가 변경되었거나 클럽 헤드가 굽혔다는 이유만으로는 플레이에 부적합한 클럽이라고 할 수 없다.

b. 정상적인 플레이 과정이 아닌 상태에서 입은 손상

정규 라운드 중에 플레이어의 클럽이 정상적인 플레이 과정이 아닌 상태에서 입은 손상으로 규칙에 맞지 않게 되거나 클럽의 성능이 변경된 경우 그 이후의 라운드 중에는 그 클럽을 사용하거나 대체해서는 안 된다.

규칙 4-3b의 위반에 대한 벌은 - 경기 실격.

c. 라운드 전에 입은 손상

플레이어는 라운드 전에 손상된 클럽이 그 상태 그대로 **규칙**에 적합하다면 그 클럽을 사용할 수 있다. 라운드 전에 입은 클럽의 손상은 그 성능을 변경시키지 않고 플레이를 부당하게 지연시키지 않는 한 그 라운드 중에 수리할 수 있다.

규칙 4-3c의 위반에 대한 벌은

규칙 4-1 또는 4-2를 위한 벌칙 참조.

(부당한 지연 - 규칙 6-7 참조)

4-4. 클럽은 14개가 한도 Maximum of Fourteen Clubs

a. 클럽의 선정과 추가

플레이어는 14개보다 더 많은 클럽을 가지고 **정규 라운드**를 출발해서는 안 된다. 플레이어의 클럽은 그 라운드를 위하여 선정한 클럽에 한정된다. 다만 플레이어가 14개미만의 클럽을 가지고 시작한 경우 합계 14개를 넘지 않는 한 몇 개라도 추가할 수 있다.

클럽을 추가할 때에는 플레이를 부당하게 지연시키지 않아야 한다(규칙 6-7). 플레이어는 **정규 라운드** 중에 그 코스에서 플레이하고 있는 다른 플레이어가 플레이를 위하여 선정한 클럽 또는 플레이어가 휴대했거나 플레이어를 위해 가져온 클럽 부품을 사용하여 조립한 클럽으로 추가해서는 안 된다.

b. 파트너들 사이 클럽의 공유

파트너들은, 그 **파트너들**이 휴대한 클럽 수가 합계 14개를 초과하지 않으면, 클럽을 공유할 수 있다.

규칙 4-4a 또는 4-4b의 위반의 벌은

휴대한 클럽의 초과 수에 관계없이

매치 플레이 - 규칙 위반이 발견된 홀을 끝마친 시점에 규칙 위반이 있었던 각 홀에 대하여 1개 홀씩 빼서 매치의 상태를 조정한다. 다만 빼는 홀 수는 1라운드에 최고 2개 홀까지로 한다.

스트로크 플레이 - 규칙 위반이 있었던 각 홀에 대하여 2벌타를 과한다. 다만 벌타 수는 1라운드에 최고 4타까지로 한다(위반이 있었던 처음 2개 홀에 각각 2타).

매치 플레이 또는 스트로크 플레이 - 규칙 위반이 홀과 홀 사이에서 발견된 경우에는 방금 끝난 홀의 플레이중에 발견된 것으로 간주되며, 규칙 4-4a 및 4-4b에 대한 위반의 벌은 다음 홀에 적용되지 않는다.

보기와 파 경기 - 규칙 32-1a, 주(註) 1 참조.

스테이블포드 경기 - 규칙 32-1b, 주(註) 1 참조.

c. 초과 클럽을 사용하지 않겠다는 선언

플레이어는 규칙 4-3a(iii) 또는 4-4를 위반하고 휴대했거나 사용한 클럽에 대하여 **규칙 위반이 있었던 것을 발견한 즉시, 매치 플레이에서는 그의 상대방에게 스트로크 플**

레이에서는 그의 마커나 동반 경기자에게 사용하지 않겠다는 선언을 반드시 하여야 하며 이후 정규 라운드 of 나머지 홀에서 사용해서는 안 된다.

규칙 4-4c의 위반에 대한 벌은 - 경기 실격.

규칙 5 볼 The Ball

규칙 5에 의하여 볼의 적합성에 관한 상세한 규격과 해석 및 볼에 관한 상담 및 제출 절차는 부속 규칙 III을 참조한다.

정의

용어의 정의는 제2장에 가나다순으로 나열하였으며 규칙에서 그 용어가 나올 때 고딕체 활자를 사용하였다.

5-1. 총칙 General

플레이어가 사용하는 볼은 부속 규칙 III에 명시된 요건에 적합한 것이 아니면 안 된다.

주(註): 위원회는 경기 조건(규칙 33-1)에서 플레이어가 사용하는 볼은 R&A에서 발행한 현행 적격(適格) 골프 볼 목록에 등재된 볼이어야 한다고 요구할 수 있다.

5-2. 이물질 Foreign Material

플레이어가 플레이하는 볼은 그 성능을 변경할 목적으로 이물질을 볼에 부착해서는 안 된다.

규칙 5-1 또는 5-2의 위반에 대한 벌은 - 경기 실격

5-3. 플레이에 부적합한 볼 Ball Unfit for Play

볼이 한눈에 보일 정도로 찢개졌거나, 금이 갔거나, 변형되어 있는 경우 그 볼은 플레이에 부적합한 볼이다. 단지 흠이나 다른 물건이 볼에 붙어 있거나, 표면에 긁히거나 스친 자국이 있거나, 표면의 페인트가 벗겨졌거나, 색깔이 변한 것만으로는 플레이에 부적합한 볼이라고 할 수 없다.

플레이어가 현재 플레이하고 있는 홀의 플레이 중에 자신의 볼이 플레이에 부적합하다고 생각할 경우 그는 부적합한가 아닌가의 여부를 확인하기 위하여 벌 없이 자신의 볼을 집어 올릴 수 있다.

볼을 집어 올리기 전에 플레이어는 매치 플레이에서 상대방에게, 스트로크 플레이에서는 그의 **마커**나 **동반 경기자**에게 그의 의사를 반드시 통보하여야 하며 볼 위치를 마크하여야 한다. 그 뒤에 플레이어는 그의 상대방, **마커** 또는 **동반 경기자**에게 그 볼을 검사하고 볼을 집어 올리는 것과 리플레이스하는 데 볼 기회를 준다면 그는 볼을 집어 올리고 검사할 수 있다. 규칙 5-3에 의하여 볼을 집어 올렸을 경우 그 볼을 닦아서는 안 된다.

플레이어가 이러한 처리 절차의 하나라도 따르지 않은 경우 또는 현재 플레이하고 있는 홀의 플레이 중에 플레이에 부적합하게 되었다고 생각되는 이유가 없는데 볼을 집어 올린 경우 그는 **1벌타**를 받는다.

그 볼이 현재 플레이하고 있는 홀의 플레이 중에 플레이에 부적합하게 된 것으로 확인된 경우 플레이어는 다른 볼로 **교체**하여 그 볼을 원구가 있었던 지점에 플레이스 할 수 있다. 그러나 부적합하게 된 것으로 판단되지 않은 경우에는 원구를 리플레이스 하지 않으면 안 된다. 플레이어가 허용되지 않는 데, 볼을 **교체**하고 그 잘못 **교체한 볼을 스트로크**한 경우 그는 **규칙 5-3의 위반으로 일반의 벌을 받아야 하나** 본 규칙

5-3 또는 15-2에 의한 추가의 벌은 없다.

스트로크의 결과로 볼이 여러 조각으로 쪼개진 경우 그 **스트로크**를 취소하고 플레이어는 원구를 플레이했던 지점에 될수록 가까운 곳에서 벌 없이 **볼**을 플레이하지 않으면 안 된다 (규칙 20-5 참조).

*** 규칙 5-3의 위반에 대한 벌은**

매치 플레이 - 그 홀의 패, 스트로크 플레이 - 2벌타.

*** 플레이어가 규칙 5-3의 위반으로 일반의 벌을 받은 경우 본 규칙 5-3에 의한 추가의 벌(1벌타)은 없다.**

주(註) 1: 상대방, 마커 또는 동반 경기자가 볼이 플레이에 부적합하다는 플레이어의 주장에 대하여 이의를 제기하고자 할 경우에는 플레이어가 다른 볼을 플레이하기 전에 제기하지 않으면 안 된다.

주(註) 2: 플레이스하거나 리플레이스 할 볼의 최초 라이가 변경된 경우에 관해서는 규칙 20-3b를 참조한다.

(퍼팅 그린 위에서 또는 다른 규칙에 의하여 집어 올린 볼을 닦은 경우 - 규칙 21 참조).

플레이어의 책임 Player's Responsibilities

규칙 6 플레이어 The Player

정의

용어의 정의는 제2장에 가나다순으로 나열하였으며 규칙에서 그 용어가 나올 때 고딕체 활자를 사용하였다.

6-1. 규칙 Rules

플레이어와 그의 캐디는 규칙을 알아 두어야 할 책임이 있다. 정규 라운드 중 플레이어의 캐디가 어떤 규칙을 위반해도 그 플레이어가 해당되는 벌을 받는다.

6-2. 핸디캡 Handicap

a. 매치 플레이

핸디캡 적용 경기에서 매치를 시작하기 전에 플레이어들은 서로 각자의 핸디캡을 확정하여야 한다. 플레이어가 자신이 인정받은 것보다 더 높은 핸디캡을 선언한 후 매치를 시작하고 그 때문에 주고받는 스트로크 수에 영향을 미친 경우 그는 경기 실격이 된다. 그 이외의 경우 플레이어는 선언한 그 핸디캡으로 플레이하지 않으면 안 된다.

b. 스트로크 플레이

핸디캡 적용 경기의 모든 라운드에서 경기자는 위원회에 스코어 카드를 제출하기 전에 자신의 핸디캡이 스코어 카드에 기록되어 있는가를 확인하지 않으면 안 된다. 제출된 자신의 스코어 카드(규칙 6-6b)에 핸디캡이 기록되어 있지 않거나 기록된 핸디캡이 경기자가 인정받은 것보다 더 높기 때문에 받은 스트로크 수에 영향을 미친 경우 경기자는 그 핸디캡 경기에서 경기 실격이 된다. 그 이외의 경우에는 제출된 스코어가 그대로 채택된다.

주(註): 핸디캡 스트로크를 주거나 받는 홀을 알아 두는 것은 플레이어의 책임이다.

6-3. 출발 시간과 조(組) 편성 Time of Starting and Groups

a. 출발 시간

플레이어는 위원회가 정한 시간에 출발하지 않으면 안 된다.

규칙 6-3a의 위반에 대한 벌은

플레이어가 자신의 출발 시간 후 5분 이내에 플레이할 수 있는 상태로 출발 지점에 도착하면 **매치 플레이에서는 1번 홀의 패, 스트로크 플레이에서는 1번 홀에서 2벌 타로 한다.** 그렇지 않은 경우 본 규칙 위반에 대한 벌은 경기 실격이다.

보기와 파 경기 - 규칙 32-1a, 주(註) 2 참조.

스테이블포드 경기 - 규칙 32-1b, 주(註) 2 참조.

예외: 플레이어가 예외적인 상황으로, 정각에 출발하는 것에 방해를 받았다고 **위원회**가 결정한 경우에는 벌이 없다.

b. 조 편성

스트로크 플레이에서 **경기자는 위원회**가 변경을 승인 또는 추인하지 않는 한 위원회가 정한 조 편성대로 라운드를 하지 않으면 안 된다.

규칙 6-3b의 위반에 대한 벌은 - 경기 실격

(베스트볼과 포볼 플레이에 관해서는 규칙 30-3a 및 31-2 참조).

6-4. 캐디 Caddie

플레이어는 **캐디**의 원조를 받을 수 있으나 어느 시점(時點)에서도 1명의 **캐디**만으로 제한된다.

* 규칙 6-4의 위반에 대한 벌은

매치 플레이 - **규칙** 위반이 발견된 홀을 끝마친 시점에 **규칙** 위반이 있었던 각 홀에 대하여 1개 홀씩 빼서 매치의 상태를 조정한다. 다만 빼는 홀 수는 1라운드에 최고 2개 홀까지로 한다.

스트로크 플레이 - 규칙 위반이 있었던 각 홀에 대하여
2벌타를 과한다. 다만 벌타수는 1라운드에 최고 4타까
지로 한다(위반이 있었던 처음 2개 홀에 각각 2타).

**매치 플레이 또는 스트로크 플레이 - 규칙 위반이 홀과
홀사이에서 발견된 경우** 그 위반은 다음 홀의 플레이
중에 발견된 것으로 간주되며, 그 벌은 따라서 다음
홀에 적용되지 않으면 안 된다.

보기와 파 경기 - 규칙 32-1a, 주(註) 1 참조

스테이블포드 경기 - 규칙 32-1b, 주(註) 1 참조

- * 본 규칙 6-4를 위반하고 2명 이상의 **캐디**를 동반한 플
레이어는 **규칙** 위반이 있었던 것을 발견한 즉시 정규 라
운드의 나머지 부분에서는 어느 때라도 2명 이상의 **캐디**
를 동반하지 않겠다는 것을 확실히 하지 않으면 안 된다.
그렇지 않은 경우 플레이어는 경기 실격이 된다.

주(註): 위원회는 경기 조건(규칙 33-1)에서, **캐디**의 사용을
금지하거나 플레이어 자신이 하는 **캐디** 선정을 제한할 수
있다.

6-5. 볼 Ball

자신의 올바른 볼을 플레이할 책임은 플레이어 자신에게 있
다. 플레이어 각자는 자신의 볼을 식별할 수 있는 표지를 해
두어야 한다.

6-6. 스트로크 플레이어의 스코어 Scoring in Stroke Play

a. 스코어 기록

마커는 각 홀의 플레이가 끝난 뒤 **경기자**와 함께 스코어
를 점검하고 기록하여야 한다. 라운드가 끝나면 **마커**는 스
코어 카드에 서명하지 않으면 안 되며 그것을 **경기자**에게

넘겨주어야 한다. 2명 이상의 **마커**가 스코어를 기록한 경우에는 각자가 책임을 진 부분에 대하여 서명하지 않으면 안 된다.

b. 스코어 카드의 서명과 제출

라운드가 끝난 후 **경기자**는 각 홀에 대한 자신의 스코어를 점검하여야 하며 어떤 의문점이 있으면 위원회에 질문하여 해결하여야 한다. **경기자**는 **마커**나 **마커들**이 스코어 카드에 서명한 것을 확인하고 자신도 그 스코어 카드에 서명한 다음 되도록 빨리 **위원회**에 제출하지 않으면 안 된다.

규칙 6-6b의 위반에 대한 벌은 - 경기 실격

c. 스코어 카드의 변경

경기자가 스코어 카드를 위원회에 제출한 후에는 그 기재 내용을 변경할 수 없다.

d. 홀에 대한 스코어의 오기(誤記)

경기자는 자신의 스코어 카드에 각 홀별로 기록된 스코어의 정확성에 대하여 책임을 진다. **경기자**가 한 홀의 스코어를 실제로 친 스코어보다 더 적게 기록하여 제출한 경우 **그 경기자는 경기 실격이 된다**. 그러나 **경기자**가 실제로 친 스코어보다 더 많이 기록하여 제출한 경우에는 그 제출된 스코어가 그대로 채택된다.

예외: **경기자**가 어느 홀에 1타 또는 그 이상의 벌타를 포함시키지 않아서 실제 타수보다 적은 스코어를 제출하였으나, 그 **경기자**가 스코어 카드 제출 전에 **규칙** 위반을 몰랐을 경우는 경기 실격은 아니다. 그런 상황에서는 **적용규칙에 정해진 벌을 받고 경기자가 규칙 6-6d를 위반한 각 홀에 2벌타를 추가한다**. 적용되는 벌칙이 경기실격인 경우는 본 예외규정은 적용되지 않는다.

주(註) 1: 위원회는 스코어 합산과 스코어 카드에 기록된 핸디캡의 적용에 대하여 책임을 진다 - 규칙 33-5 참조.

주(註) 2: 포볼 스트로크 플레이에 관해서는 규칙 31-3 및 31-7a를 참조한다.

6-7. 부당한 지연; 느린 플레이 Undue Delay; Slow Play

플레이어는 부당한 지연 없이 플레이하여야 하며 **위원회**가 플레이 속도 지침을 정한 때에는 그 지침에 따라 플레이하여야 한다. 한 홀의 플레이를 끝마친 후 다음 **티잉 그라운드**에서 플레이하기까지의 사이에도 플레이어는 플레이를 부당하게 지연시켜서는 안 된다.

규칙 6-7의 위반에 대한 벌은

매치 플레이 - 그 홀의 패, **스트로크 플레이** - 2벌타.

보기와 파 경기 - 규칙 32-1a 주(註) 2 참조.

스테이블포드 경기 - 규칙 32-1b 주(註) 2 참조.

그 후 다시 위반한 경우 - 경기 실격.

주(註) 1: 플레이어가 홀과 홀 사이에서 플레이를 부당하게 지연시킨 경우 그는 다음 홀의 플레이를 지연시킨 것이 되며 보기, 파 및 스테이블포드 경기(규칙 32)를 제외하고, 벌은 다음 홀에 적용한다.

주(註) 2: 느린 플레이를 방지할 목적으로 **위원회**는 경기 조건(규칙 33-1)에 **1정규 라운드**, 1홀 또는 **1스트로크**를 끝마치는 데 허용되는 최대 시간 주기(週期)를 포함한 플레이 속도 지침을 정할 수 있다.

매치 플레이에서 **위원회**는 이러한 상황에서 본 규칙 6-7의 위반에 대한 벌을 다음과 같이 수정할 수 있다.

첫 번째 위반 - 그 홀의 패,

두 번째 위반 - 그 홀의 패,

그 후 다시 위반한 경우 - 경기 실격.

스트로크 플레이에 한하여 위원회는 경기 조건에서 본 규칙 6-7의 위반에 대한 벌을 다음과 같이 수정할 수 있다.

첫 번째 위반 - 1벌타,

두 번째 위반 - 2벌타,

그 후 다시 위반한 경우 - 경기 실격.

6-8. 플레이 중단; 플레이 재개(再開) Discontinuance of Play; Resumption of Play

a. 허용되는 경우

플레이어는 다음의 경우를 제외하고 플레이를 중단해서는 안 된다.

(i) **위원회**가 플레이를 일시 중지시킨 경우

(ii) 플레이어가 낙뢰(落雷)의 위험이 있다고 생각한 경우

(iii) 플레이어가 의문점 또는 쟁점에 대하여 **위원회**의 재정을 구하고 있는 경우(규칙 2-5 및 34-3 참조)

(iv) 기타 급병(急病)과 같은 정당한 이유가 있는 경우
약천후 그 자체는 플레이 중단의 정당한 이유가 되지 않는다.

위원회로부터 특별한 허락 없이 플레이를 중단한 경우 플레이어는 되도록 빨리 위원회에 그 사실을 보고하지 않으면 안 된다. **위원회**가 플레이어의 보고를 받고 그 이유가 정당하다고 인정한 경우에는 플레이어에게 벌이 없다. 그 이외의 경우 **플레이어는 경기 실격이 된다.**

매치 플레이에서의 예외: 플레이어들의 합의로 매치 플레이를 중단하여도 그것으로 인하여 경기가 지연되지 않는 한 플레이어들은 경기 실격이 되지 않는다.

주(註): 코스를 떠나는 것 그 자체는 플레이를 중단하는 것이 아니다.

b. 위원회 결정에 의하여 일시 중지된 경우의 처리 절차

위원회가 플레이를 일시 중지시켰을 때 매치 또는 같은 조의 플레이어들이 홀과 홀 사이에 있는 경우 플레이어들은 **위원회**가 플레이 재개를 지시할 때까지 플레이를 재개해서는 안 된다. 플레이어들이 한 홀의 플레이를 시작한 경우에는 즉시 그 홀의 플레이를 중단하거나, 지체 없이 플레이를 계속할 수 있으면, 그대로 그 홀의 플레이를 계속할 수 있다. 다만 그 홀의 플레이를 계속하기로 했더라도 그 홀을 끝내기 전에 중단하는 것이 허용된다. 어떤 경우에도 그 홀이 끝난 후에는 플레이를 중단하여야 한다.

플레이어들은 **위원회**가 플레이 재개를 지시한 때에 플레이를 재개하지 않으면 안 된다.

규칙 6-8b의 위반에 대한 벌은 - 경기 실격

주(註): **위원회**는 위험한 상황이 발생할 가능성이 큰 경우 **위원회**의 플레이 중지 지시에 따라서 즉시 플레이를 중단하지 않으면 안 된다는 것을 경기 조건(규칙 33-1)에 규정할 수 있다. 플레이어가 플레이를 즉시 중단하지 않은 경우 규칙 33-7에 규정된 바와 같은 벌을 면제해 줄 만한 정당한 사유가 있는 상황이 아니면 **그 플레이어는 경기 실격이 된다.**

c. 플레이 중단 시 볼 집어 올리기

플레이어가 규칙 6-8a에 의하여 한 홀의 플레이를 중단한 경우 플레이어는 **위원회**의 지시에 의하여 플레이를 일시 중지한 때 또는 볼을 집어 올릴 정당한 이유가 있을 때에 한하여 벌 없이 자신의 볼을 집어 올릴 수 있다. 볼을 집어 올리기 전에 플레이어는 그 볼 위치를 마크하지 않으면 안 된다. **위원회**의 특별한 허락 없이 플레이를 중단하고 그의 볼을 집어 올린 경우 플레이어는 **위원회**에 보고(규칙 6-8a)

할 때 볼을 집어 올린 사실을 보고 하지 않으면 안 된다.

플레이어가 볼을 집어 올릴 수 있는 정당한 이유가 없는 데 볼을 집어 올리거나, 볼을 집어 올리기 전에 볼 위치를 마크하지 않거나, 볼을 집어 올린 사실을 보고하지 않은 경우 **플레이어는 1벌타를 받는다.**

d. 플레이 재개 시 처리 절차

비록 플레이가 훗날에 재개되어도 중단되었던 그 곳에서 재개하지 않으면 안 된다. 플레이어는 플레이 재개 전이나 플레이가 재개될 때 다음과 같이 처리하여야 한다.

- (i) 플레이어가 볼을 집어 올린 경우, 그가 규칙 6-8c에 의하여 볼을 집어 올리는 것이 인정된 때에는, 원구를 집어 올렸던 지점에 원구 또는 **교체한 볼**을 플레이스 하지 않으면 안 된다. 그 이외의 경우에는 원구를 리플레이스하지 않으면 안 된다.
- (ii) 플레이어가 볼을 집어 올리지 않은 경우, 그가 규칙 6-8c에 의하여 볼을 집어 올리는 것이 인정된 때에는 볼을 집어 올려 닦을 수 있으며 원구를 집어 올렸던 지점에 그 볼을 리플레이스하거나 볼을 교체할 수 있다. 플레이어는 볼을 집어 올리기 전에 그 볼 위치를 마크하지 않으면 안 된다.
- (iii) 플레이가 중단된 사이에 플레이어의 볼 또는 볼 마커가 움직인 경우(바람이나 물에 의하여 움직인 경우를 포함) **볼** 또는 볼 마커를 원구 또는 볼 마커가 움직이기 시작한 지점에 플레이스하지 않으면 안 된다.

주(註): 볼을 플레이스할 지점을 결정할 수 없는 경우에는 그 위치를 반드시 추정하여야 하며, 그 추정한 지점에 볼을 플레이스하지 않으면 안 된다. 그때 규칙 20-3c의 규정은 적용되지 않는다.

- * 규칙 6-8d의 위반에 대한 벌은
매치 플레이 - 그 홀의 패, 스트로크 플레이 - 2벌타.
- * 플레이어가 규칙 6-8d의 위반으로 일반의 벌을 받은 경우 규칙 6-8c에 의한 추가의 벌(1벌타)은 없다.

규칙 7 연습 Practice

정의

용어의 정의는 제2장에 가나다순으로 나열하였으며 규칙에서 그 용어가 나올 때 고딕체 활자를 사용하였다.

7-1. 라운드 전 또는 라운드와 라운드 사이의 연습

Before or Between Rounds

a. 매치 플레이

플레이어는 매치 플레이 경기가 있는 어느 날이라도 라운드 전에 그 경기가 있을 코스에서 연습할 수 있다.

b. 스트로크 플레이

경기자는 스트로크 플레이 경기가 있는 어느 날이라도 라운드 전 또는 플레이 오프 전에 경기가 있을 **코스**에서 연습하거나, **퍼팅 그린** 면에서 볼을 굴리거나, **퍼팅 그린** 면을 문지르거나, 굽어서 그 **코스**의 **퍼팅 그린** 면을 테스트해서는 안 된다.

2라운드 이상 스트로크 플레이 경기가 연일 있을 때 **경기자**는 라운드와 라운드 사이에 아직 남은 경기가 있을 코스에서 연습을 해서는 안 되며, **퍼팅 그린** 면에서 볼을 굴리거나, **퍼팅 그린** 면을 문지르거나, 굽어서 그 **코스**의 **퍼팅 그린** 면을 테스트해서는 안 된다.

예외: 라운드 또는 플레이 오프 출발 전에 첫 번째 티잉 그라운드 위에서나 그 근처 또는 어느 연습 지역에서 도 연습 퍼팅 또는 연습 칩핑은 허용된다.

규칙 7-1b의 위반에 대한 벌은 - 경기 실격

주(註): 위원회는 경기 조건(규칙 33-1)에서, 매치 플레이 경기가 있는 날 경기가 있을 코스에서의 연습을 금지하거나, 스트로크 플레이 경기가 있는 날 또는 스트로크 플레이 경기의 라운드와 라운드 사이에 경기가 있을 코스나 그 코스의 일부(규칙 33-2c)에서의 연습을 허용할 수 있다.

7-2. 라운드 중의 연습 During Round

플레이어는 한 홀의 플레이 중에 연습 **스트로크**를 해서는 안 된다. 홀과 홀 사이에서도 연습 **스트로크**를 해서는 안 된다. 다만 **해저드**에서 연습 **스트로크**를 하지 않고 플레이를 부당하게 지연시키지 않는다면(규칙 6-7) 다음과 같은 장소에서나 그 근처에서 연습 퍼팅 또는 연습 칩핑은 허용된다.

- 방금 플레이한 홀의 **퍼팅 그린**
- 모든 연습 **퍼팅 그린**
- 그 라운드에서 플레이할 다음 홀의 **티잉 그라운드**
승패의 결과가 결정된 뒤 그 홀에서 플레이를 계속하면서 한 **스트로크**는 연습 **스트로크**가 아니다.

예외: 위원회가 플레이를 중지시킨 경우 플레이어는 플레이 재개 전에 다음과 같은 연습을 할 수 있다.

- 본 규칙 7-2에 규정된 연습
- 경기하고 있는 **코스**가 아닌 다른 곳에서의 연습
- 위원회**가 별도로 허용한 장소에서의 연습

규칙 7-2의 위반에 대한 벌은

매치 플레이 - 그 홀의 패, **스트로크 플레이** - 2벌타.

홀과 홀 사이에서 **규칙**을 위반한 경우 그 벌은 다음 홀에 적용한다.

주(註) 1: 연습 스윙은 연습 **스트로크**가 아니므로 플레이어는 **규칙**을 위반하지 않는 한 어느 곳에서도 연습 스윙을 할 수 있다.

주(註) 2: **위원회**는 경기 조건(규칙 33-1)에서 다음의 것을 금지할 수 있다.

- (a) 방금 끝난 홀의 **퍼팅 그린**에서나 그 근처에서의 연습 하는 것
- (b) 방금 끝난 홀의 **퍼팅 그린**에서 볼을 굴리는 것

규칙 8

어드바이스; 플레이 선의 지시 Advice; Indicating Line of Play

정의

용어의 정의는 제2장에 가나다순으로 나열하였으며 규칙에서 그 용어가 나올 때 고딕체 활자로 사용하였다.

8-1. 어드바이스 Advice

정규 라운드 중에 플레이어는

- a. 자신의 **파트너**를 제외하고 **코스**에서 경기를 하고 있는 다른 사람에게 **어드바이스**를 해서는 안 되며, 또는
- b. 자신의 **파트너**, 자신의 **캐디** 또는 **파트너의 캐디**를 제외한 다른 사람으로부터 **어드바이스**를 청해서는 안 된다.

8-2. 플레이 선의 지시 Indicating Line of Play

a. 퍼팅 그린 이외

퍼팅 그린 이외의 곳에서 플레이어는 누구로부터도 플레이 선의 지시를 받을 수 있으나 스트로크 하는 동안에는 플레이 선 또는 홀을 넘어서 그 선의 연장선 위어나 그 선 가까이 아무도 세워 두어서는 안 된다. 플레이 선을 지시하기 위하여 플레이어가 놓아두었거나 플레이어의 승인 하에 놓여진 마크는 스트로크 하기 전에 제거하지 않으면 안 된다.

예외: 사람이 붙어 시종들거나 들어 올린 깃대 - 규칙 17-1 참조.

b. 퍼팅 그린

플레이어의 볼이 퍼팅 그린 위에 있는 경우, 플레이어, 그의 파트너 또는 그들의 캐디는 스트로크 전에는 퍼트 선을 가리킬 수 있으나, 스트로크 중에는 가리킬 수 없다. 퍼트 선을 가리키는 동안 퍼팅 그린에 접촉해서는 안 된다. 퍼트 선을 가리키는 목적으로 마크를 어느 곳에도 놓아두어서는 안 된다.

(퍼트 선에 접촉 - 규칙 16-1a 참조)

규칙 8의 위반에 대한 벌은

매치 플레이 - 그 홀의 패, 스트로크 플레이 - 2벌타.

주(註): 위원회는 팀 경기 조건(규칙 33-1)에서, 각 팀이 그 팀 선수들에게 어드바이스(퍼트 선의 지시를 포함)를 줄 수 있는 한 사람을 임명하는 것을 허용할 수 있다. 위원회는 그러한 사람의 임명과 그 임명된 사람에게 허용되는 행위에 관련된 조건을 규정할 수 있다. 임명된 사람은 어드바이스를 하기 전에 위원회에 그 신분을 밝혀야 한다.

규칙 9

타수(打數)의 보고 Information as to Strokes Taken

정의

용어의 정의는 제2장에 가나다순으로 나열하였으며 규칙에서 그 용어가 나올 때 고딕체 활자를 사용하였다.

9-1. 총칙 General

플레이어의 타수는 **벌타**를 포함한 것이다.

9-2. 매치 플레이 Match Play

a. 타수의 보고

상대방은 한 홀의 플레이 중에는 그때까지 플레이어가 친 타수를 그리고 한 홀의 플레이가 끝난 뒤에는 방금 끝난 그 홀에서 친 타수를 플레이어로부터 확인할 권리가 있다.

b. 오보(誤報)

플레이어는 그의 상대방에게 오보를 제공해서는 안 된다. 플레이어가 오보를 제공한 경우 그는 그 홀의 패가 된다. 다음과 같은 경우 플레이어는 오보를 제공한 것으로 간주된다.

- (i) (a)플레이어가 벌을 받게 되는 **규칙**에 의하여 처리하고 있는 것이 분명하고 그 장면을 상대방이 보고 있었던 경우 또는 (b)그의 상대방이 다음 **스트로크**를 하기 전에 그 잘못을 시정한 경우를 제외하고 그가 벌을 받은 사실을 될수록 빨리 상대방에게 통보하지 않았을 때 또는
- (ii) 플레이어가 한 홀의 플레이 중에, 그가 친 타수에 관하여 틀린 정보를 제공하고 그의 상대방이 다음 **스트로크**를 하기 전에 그 잘못을 시정하지 않은 경우, 또는
- (iii)플레이어가 한 홀의 플레이를 끝마쳤을 때, 그가 낸 타수에 관하여 틀린 정보를 제공하여 그것 때문에 그

홀의 승패의 결과에 대하여 상대방이 잘못 알게 한 경우. 그러나 그 매치의 플레이어 중 한 사람이라도 다음 **티잉 그라운드**에서 플레이하기 전에 또는 매치의 마지막 홀인 경우에는 모든 플레이어가 **퍼팅 그린**을 떠나기 전에 그 잘못을 시정한 경우는 제외된다.

플레이어가 비록 그가 벌을 받은 것을 몰랐기 때문에 벌을 포함시키지 않았다 하더라도 그는 오보를 제공한 것이 된다. 따라서 **규칙**을 알아 두는 일은 플레이어의 책임이다.

9-3. 스트로크 플레이 Stroke Play

벌을 받은 **경기자**는 될수록 빨리 그의 **마커**에게 그 사실을 알려야 한다.

플레이 순서 Order of Play

규칙 10 플레이 순서 Order of Play

정의

용어의 정의는 가나다순으로 나열하였으며 규칙에서 그 용어가 나올 때 고딕체 활자를 사용하였다.

10-1. 매치 플레이 Match Play

a. 홀을 출발할 때

첫 **티잉 그라운드**에서 **아너**를 갖는 편은 조 편성표의 순서에 따라 결정된다. 조 편성표가 없을 때에는 **아너**는 제비뽑기로 정하도록 한다.

한 홀에서 이긴 편이 다음 **티잉 그라운드**에서 **아너**를 갖고, 한 홀에서 비긴 때는 그 앞 **티잉 그라운드**에서 **아너**를 가진 편이 그대로 **아너**를 계속 갖는다.

b. 홀의 플레이 도중

양쪽 플레이어들이 그 홀을 출발한 후에는 **홀**에서 더 멀리 있는 볼을 먼저 플레이한다. 2개 이상의 볼이 **홀**에서 같은 거리에 있거나 **홀**로부터 거리를 결정할 수 없는 경우에는 먼저 플레이할 볼을 제비뽑기로 정하도록 한다.

예외: 규칙 30-3b(**베스트볼** 및 **포볼** 매치 플레이)

주(註): 원구를 있는 그대로 플레이하는 것이 허용되지 않고, 플레이어가 원구를 방금 쳤던 지점에 될수록 가까운 곳에서 **볼**을 플레이해야 한다는 것을 알게 된 경우(규칙 20-5 참조) 플레이 순서는 앞서 **스트로크**했던 지점에 의하여 결정된다. 앞서 **스트로크**했던 곳이 아닌 다른 지점에서 **볼**을 플레이할 수 있는 경우 플레이 순서는 원구가 멎어있는 위치에 따라 결정된다.

c. 잘못된 순서로 플레이한 경우

플레이어가 그의 상대방이 **스트로크** 했어야 할 때에 플레이한 경우 벌은 없으나 상대방은 즉시 그 플레이어에게 그 **스트로크**를 취소하고 방금 친 지점에 될수록 가까운 곳에서 올바른 순서대로 원구를 플레이하도록 요구할 수 있다(규칙 20-5 참조).

10-2. 스트로크 플레이 Stroke Play

a. 홀을 출발할 때

첫 **티잉 그라운드**에서 **아너**를 가진 **경기자**는 조 편성표의 순서에 따라 결정한다. 조 편성표가 없을 때에는 **아너**는 제비뽑기로 정하도록 한다.

한 **홀**에서 가장 적은 스코어를 낸 **경기자**가 다음 **티잉 그라운드**에서 **아너**를 갖는다. 두 번째로 적은 스코어를 낸 **경기자**가 그 다음에 플레이하며 이하 같은 순서대로 플레이한다. 2명 이상의 **경기자**가 한 **홀**에서 같은 스코어를 낸 경우 그들은 다음 **티잉 그라운드**에서 그 앞 **티잉 그라운드**

에서와 같은 순서대로 플레이한다.

예외: 규칙 32-1(핸디캡 적용 보기, 파, 스테이블포드 경기)

b. 홀의 플레이 도중

경기자들이 그 홀을 시작한 후에는 홀에서 가장 멀리 있는 볼을 먼저 플레이한다. 2개 이상의 볼이 홀에서 같은 거리에 있거나 홀로부터 거리를 결정할 수 없는 경우 먼저 플레이할 볼을 재비뽑기로 정하도록 한다.

예외: 규칙 22(플레이에 원조 또는 방해가 되는 볼) 및 31-4(**포볼** 스트로크 플레이).

주(註): 원구를 있는 그대로 플레이하는 것이 허용되지 않고 **경기자가** 원구로 방금 플레이했던 지점에 될수록 가까운 곳에서 **볼을** 플레이해야 한다는 것을 알게 된 경우(규칙 20-5 참조) 플레이 순서는 앞서 **스트로크**한 지점에 의하여 결정된다. 앞서 **스트로크**했던 곳이 아닌 다른 지점에서 **볼을** 플레이할 수 있는 경우 플레이 순서는 원구가 벗어 있는 위치에 따라 결정된다.

c. 잘못된 순서로 플레이한 경우

경기자가 잘못된 순서로 플레이한 경우 벌은 없으며 볼은 있는 그대로 플레이한다. 그러나 **경기자들** 중 한 사람을 유리하게 하기 위하여 경기자들이 순서를 바꾸어 치도록 합의하였다고 **위원회**가 결정한 경우에는 **경기자 전원**은 **경기 실격**이 된다.

(퍼팅 그린 위에서 친 다른 볼이 움직이고 있을 때 스트로크한 경우 - 규칙 16-1f 참조).

(포섬 스트로크 플레이에서 잘못된 순서로 플레이한 경우 - 규칙 29-3 참조).

10-3. 티잉 그라운드에서의 잠정구 또는 다른 볼

Provisional Ball or Another Ball from Teeing Ground

플레이어가 **티잉 그라운드**에서 **잠정구** 또는 다른 볼을 플레이할 경우에는 그의 상대방 또는 **동반 경기자**가 첫 번째 **스트로크**를 한 다음에 플레이하지 않으면 안 된다. 1명 이상의 플레이어가 **티잉 그라운드**에서 **잠정구**를 플레이하기로 하였거나 또는 다른 볼을 플레이해야 할 경우 최초의 순서대로 치지 않으면 안 된다. 플레이어가 잘못된 순서로 잠정구 또는 다른 볼을 플레이한 경우 규칙 10-1c 또는 10-2c가 적용된다.

티잉 그라운드 Teeing Ground

규칙 11 티잉 그라운드 Teeing Ground

정의

용어의 정의는 제2장에 가나다순으로 나열하였으며 규칙에서 그 용어가 나올 때 고딕체 활자를 사용하였다.

11-1. 티에 볼을 올려놓기 Teeing

플레이어가 **티잉 그라운드**에서 볼을 인 플레이로 할 경우 그 볼은 **티잉 그라운드** 구역 안에서 플레이하여야 하며 지면 위에서 그대로 치거나 또는 지면에 꽂거나 놓은 규칙에 적합한 티(부속 규칙 IV)위에서 플레이하지 않으면 안 된다.

본 규칙 11을 적용하기 위하여 지면에는 울퉁불퉁한 표면(플레이어가 돋우었거나 돋우지 않았거나를 불문하고)과 모래나 다른 자연물(플레이어가 갖다 놓았거나 놓지 않았거나를 불문하고)이 포함된다.

플레이어가 규칙에 부적합한 티에서 볼을 **스트로크**하거나 본 규칙 11에서 허용되지 않은 방법으로 티업한 볼을 **스트로크**한 경우 **그 플레이어는 경기 실격이 된다.**

플레이어는 **티잉 그라운드** 안에 있는 볼을 플레이하기 위

하여 티잉 그라운드 밖에 설 수 있다.

11-2. 티 마커 Tee-Markers

현재 플레이하고 있는 홀의 티잉 그라운드에서 어떤 볼이라도 플레이어가 그 볼을 처음 스트로크하기 전까지 티 마커는 고정물(固定物)로 간주한다. 그 상황에서 플레이어가 자신의 스탠스, 의도하는 스윙 구역 또는 플레이 선에 방해가 되지 않도록 하기 위하여 티 마커를 움직이거나 타인으로 하여금 움직이도록 허용하면 그 플레이어는 규칙 13-2의 위반에 대한 벌을 받는다.

11-3. 티에서 떨어지는 볼 Ball Falling off Tee

인 플레이로 되지 않은 볼이 티에서 떨어지거나 플레이어가 어드레스하다가 떨어뜨린 경우 그 볼은 벌 없이 다시 티업할 수 있다. 그러나 떨어지는 볼을 스트로크한 경우에는 그 상황에서 그 볼이 움직이고 있었거나 움직이고 있지 않았거나 간에 1타로 계산하나 벌은 없다.

11-4. 티잉 그라운드 밖에서의 플레이

Playing from Outside Teeing Ground

a. 매치 플레이

플레이어가 한 홀을 시작할 때 티잉 그라운드 밖에서 볼을 플레이한 경우 벌은 없으나 상대방은 즉시 그 플레이어에게 그 스트로크를 취소하고 티잉 그라운드 안에서 볼을 다시 플레이하도록 요구할 수 있다.

b. 스트로크 플레이

경기자가 한 홀을 출발할 때 티잉 그라운드 밖에서 볼을 플레이한 경우 그는 2벌타를 받고 티잉 그라운드 안에서 볼을 다시 플레이하지 않으면 안 된다.

경기자가 그의 잘못을 먼저 시정하지 않고 다음 티잉 그

라운드에서 **스트로크**하거나 마지막 홀에서는 그의 잘못을 시정할 의사표시를 하지 않고 **퍼팅 그린**을 떠난 때에는 **그는 경기 실격이 된다.**

경기자가 **티잉 그라운드** 밖에서 한 타수와 그 후 그 잘못을 시정할 때까지 친 타수는 모두 그의 스코어에 가산하지 않는다.

11-5. 다른 티잉 그라운드에서 쳤을 때

Playing from Wrong Teeing Ground

규칙 11-4를 적용한다.

볼 플레이 Playing the Ball

규칙 12 볼 찾기와 확인 Searching for and Identifying Ball

정의

용어의 정의는 제2장에 가나다순으로 나열하였으며 규칙에 그 용어가 나올 때 고딕체 활자로 사용하였다.

12-1. 볼이 보이는 한도(限度); 볼 찾기 Seeing Ball; Searching for Ball

플레이어는 **스트로크** 할 때 반드시 그의 볼이 보여야 한다고 주장할 권리를 가진 것은 아니다.

코스 어디에서나 자신의 볼을 찾기 위하여 플레이어는 긴 풀, 골풀, 관목, 가시금작나무, 히스 또는 그와 유사한 것들을 접촉하거나 구부릴 수 있으나 그 한도는 볼을 찾거나 확인하는 데 필요한 정도까지만 할 수 있다. 다만 그와 같은 행위가 볼의 라이, 의도하는 **스탠스**나 스윙 구역 또는 **플레이 선**을 개선해서는 안 된다. 만일 그때 볼이 **움직인** 경우에는 본 규칙 12-1의 (a)-(d)항에 규정된 바와 같은 경우 이외에는 규칙

18-2가 적용된다.

규칙에 의하여 달리 허용된 볼 찾기와 확인 방법에 추가하여 플레이어는 역시 규칙 12-1에 의하여 다음과 같이 볼을 찾거나 확인할 수 있다.

a. 모래에 덮인 볼을 찾거나 확인하는 경우

플레이어의 볼이 있는 **코스**의 어디에서나, 그 볼을 발견할 수 없거나 확인할 수 없을 정도로, 모래로 덮여 있다고 생각될 때 플레이어는 벌 없이 그 볼을 찾거나 확인하기 위하여 모래를 접촉하거나 옮길 수 있다. 만일 볼이 발견되고 그 볼이 플레이어의 볼로 확인되면 플레이어는 모래를 제자리에 덮어서 최초의 라이와 되도록 같은 상태로 다시 만들지 않으면 안 된다.

볼을 찾거나 확인하거나 또는 라이를 다시 만드는 중에 모래를 접촉하고 옮길 때 볼을 **움직인** 경우에도 벌은 없으나 그 볼을 리플레이스 하지 않으면 안 되며 그 라이도 다시 만들지 않으면 안 된다.

본 규칙 12-1에 의하여 라이를 다시 만들 때 플레이어가 볼의 일부를 조금만 볼 수 있도록 해 두는 것은 허용된다.

b. 해저드 안에서 루스 임페디먼트로 덮여 있는 볼을 찾거나 확인하는 경우

해저드 안에서 플레이어의 볼이 발견할 수 없거나 확인할 수 없을 정도로 **루스 임페디먼트**로 덮여 있다고 생각될 때 플레이어는 벌 없이 그 볼을 찾거나 확인하기 위하여 **루스 임페디먼트**를 접촉하거나 옮길 수 있다. 만일 볼이 발견되고 그 볼이 플레이어의 볼로 확인되면 플레이어는 **루스 임페디먼트**를 제자리에 덮어 주지 않으면 안 된다. 볼을 찾거나 확인하는 동안 **루스 임페디먼트**를 접촉하거나 움직일 때 볼을 **움직인** 경우에는 규칙 18-2가 적용된다. **루스 임페디먼트**를 제자리에 덮을 때 볼을 **움직인** 경

우에는 벌은 없으나 그 볼을 리플레이스 하지 않으면 안 된다.

볼이 **루스 임페디먼트**로 완전히 덮여 있었던 경우 플레이어는 그 볼을 다시 덮어 주지 않으면 안 되지만 플레이어가 볼의 일부를 조금만 볼 수 있도록 해 두는 것은 허용된다.

c. 워터 해저드 안의 물속에 들어간 볼을 찾는 경우

볼이 **워터 해저드** 안의 물속에 들어갔다고 생각한 경우 플레이어는 벌 없이 클럽이나 다른 것으로 휘저어서 볼을 찾아볼 수 있다. 휘저어 찾을 때 우연히 물속에 있는 볼을 **움직인** 경우에도 플레이어가 규칙 26-1에 의하여 처리하기로 선택하지 않는 한 벌은 없으나 그 볼은 리플레이스 하지 않으면 안 된다. 플레이어가 물속에 들어가지 않았던 볼을 **움직이거나** 볼을 휘저어 찾는 동안이 아닌데 우연히 볼을 **움직인** 경우에는 규칙 18-2가 적용된다.

d. 장애물 또는 비정상적인 코스 상태 안에 있는 볼을 찾는 경우

장애물 안이나 위에 또는 **비정상적인 코스 상태** 안에 있는 경우 그 볼을 찾을 때 우연히 볼을 **움직인** 경우에도 플레이어가 적용할 수 있는 규칙 24-1b, 24-2b 또는 25-1b에 의하여 처리하기로 선택하지 않는 한 벌은 없으나 그 볼은 리플레이스 하지 않으면 안 된다. 플레이어가 그 볼을 리플레이스 했을지라도, 적용할 수 있으면 아직 규칙 24-1b, 24-2b 또는 25-1b 중의 한 **규칙**에 의하여 처리할 수 있다.

규칙 12-1의 위반에 대한 벌은

매치 플레이 - 그 홀의 패, 스트로크 플레이 - 2벌타.

(볼의 라이, 의도하는 스탠스나 스윙 구역 또는 플레이 선의 개선 - 규칙 13-2 참조).

12-2. 확인을 위하여 볼을 집어올리기 Lifting Ball for Identification

올바른 볼을 플레이할 책임은 플레이어 자신에게 있다. 각자 플레이어는 자신의 볼에 식별할 수 있는 표시를 해 두도록 한다.

플레이어는 정지된 볼이 자신의 볼이라고 생각되나 확인할 수 없는 경우 그는 확인을 위하여 벌 없이 그 볼을 집어 올릴 수 있다. 확인을 위하여 볼을 집어 올릴 수 있는 권리는 규칙 12-1에 의하여 허용된 행위 외에 추가된 것이다.

플레이어는 볼을 집어 올리기 전에 매치 플레이에서는 그의 상대방에게 스트로크 플레이에서는 그의 마커 또는 동반 경기자에게 자신의 의사를 알리지 않으면 안 되며 그 볼의 위치를 마크하지 않으면 안 된다. 그 뒤 플레이어는 그의 상대방, 마커 또는 동반 경기자에게 볼을 집어 올리는 것과 리플레이스 하는 데 지켜 볼 기회를 준다면 그는 볼을 집어 올리고 확인할 수 있다. 규칙 12-2에 의하여 볼을 집어 올렸을 경우 그 볼을 확인하는 데 필요한 정도 이상으로 닦아서는 안 된다.

그 볼이 플레이어의 볼이며 그가 이러한 처리 절차의 전부 또는 일부를 따르지 않은 경우 또는 플레이어가 그렇게 할 정당한 이유가 없이 자신의 볼을 확인하기 위하여 집어올린 경우 플레이어는 1벌타를 받는다. 집어 올린 볼이 플레이어 자신의 볼인 경우 플레이어는 그 볼을 리플레이스 하지 않으면 안 된다. 리플레이스 하지 않은 경우 플레이어는 규칙 12-2의 위반으로 일반의 벌을 받지만 본 규칙 12-2에 의한 추가의 벌(1벌타)은 없다.

주(註): 리플레이스 할 볼의 최초 라이가 변경된 경우에는 규칙 20-3b를 참조한다.

* 규칙 12-2의 위반에 대한 벌은

매치 플레이 - 그 홀의 패, 스트로크 플레이 - 2벌타.

- * 플레이어가 규칙 12-2의 위반으로 일반의 벌을 받은 경우 본 규칙 12-2에 의한 추가의 벌(1벌타)은 없다.

규칙 13 | **볼은 있는 그대로의 상태로 플레이** Ball Played as It Lies

정의

용어의 정의는 제2장에 가나다순으로 나열하였으며 규칙에서 그 용어가 나올 때 고딕체 활자를 사용하였다.

13-1. 총칙 General

규칙에 따로 정한 때를 제외하고 볼은 있는 그대로 플레이 하지 않으면 안 된다.

(정지된 볼이 움직인 경우 - 규칙 18 참조).

13-2. 볼의 라이, 의도하는 스탠스나 스윙 구역 또는 플레이 선의 개선 Improving Lie, Area of Intended Stance or Swing, or Line of Play

플레이어는 자신의

- 볼 위치 또는 라이
- 의도하는 **스탠스**나 스윙 구역
- **플레이 선** 또는 **홀** 너머 적절한 연장 선 부분, 또는
- 볼을 드롭하거나 플레이스할 지역을

다음과 같은 행위로 개선하거나 개선하도록 허용해서는 안 된다.

- 클럽으로 지면을 누르는 행위
- 생장물 또는 고정물(움직일 수 없는 **장해물** 및 **아웃 오브 바운드**의 경계를 표시하는 물체 포함)을 움직이거나 구부리거나 부러뜨리는 행위

- 지면을 돋우거나 지면의 울퉁불퉁한 곳을 고르는 행위
- 모래, 흩어진 흙, 제자리에 갖다 놓은 디보트 또는 제자리를 메운 잔디 조각을 제거하거나 누르는 행위
- 이슬, 서리 또는 물을 제거하는 행위

그러나 다음과 같은 경우의 행위에는 플레이어에게 벌이 없다.

- 볼에 **어드레스**할 때 클럽을 가볍게 지면에 놓는 행위
- 스탠스를 올바르게 취하는 경우
- 볼을 **스트로크**하려고 할 때나 **스트로크**하기 위하여 클럽을 후방으로 움직여서 그대로 **스트로크**한 경우
- **티잉 그라운드** 구역 안에서 지면을 돋우거나 지면의 울퉁불퉁한 곳을 고르는 경우 또는 **티잉 그라운드**에서 이슬, 서리 또는 물을 제거하는 행위
- **퍼팅 그린** 위에서 모래와 흩어진 흙을 제거하거나 손상된 곳을 수리하는 경우(규칙 16-1)

예외: 볼이 해저드 안에 있는 경우 - 규칙 13-4 참조.

13-3. 스탠스의 장소를 만드는 것 Building Stance

플레이어는 **스탠스**를 취할 때 양 발로 지면을 단단히 밟을 수는 있으나 **스탠스**의 장소를 만들어서는 안 된다.

13-4. 해저드 안에 있는 볼; 금지되는 행위

Ball in Hazard; Prohibited Actions

규칙에서 정한 경우를 제외하고 플레이어는 **해저드**(벙커 또는 **워터 해저드**를 불문하고) 안에 있는 볼이나 **해저드**에서 집어 올렸다가 후에 다시 그 **해저드** 안에 드롭하거나 플레이스 하게 되는 볼을 **스트로크**하기 전에 다음과 같은 행위를 해서는 안 된다.

- a. 그 **해저드** 또는 다른 비슷한 **해저드**의 상태를 테스트하는 것
- b. 그 **해저드** 안의 지면이나 **워터 해저드** 안의 물에 손이나 클럽으로 접촉하는 것

- c. 그 **해저드** 안에 있거나 **해저드**에 접촉하고 있는 **루스 임페디먼트**를 접촉하거나 움직이는 것

예외:

1. **해저드**의 상태를 테스트하거나 볼의 라이를 개선하지 않으면 플레이어에게 다음과 같은 행위가 있어도 벌은 없다.
 - (a) 넘어졌거나 또는 넘어지지 않기 위하여, 또는 어떤 **규칙**에 의하여 **장해물**을 제거하거나, 거리를 측정하거나, 볼 위치를 마크하거나, 볼을 회수하거나, 집어 올리거나, 플레이스하거나, 리플레이스 하다가 **해저드** 안의 지면이나 **루스 임페디먼트** 또는 **워터 해저드** 안의 물에 접촉하는 행위
 - (b) **해저드** 안에 클럽을 놓는 행위
2. 모래나 흙을 고르는 것이 오직 **코스**를 보호하기 위한 목적이라면, 플레이어의 다음 **스트로크**와 관련해서 **규칙 13-2**에 위반되지 않으면, 플레이어는 어느 때든 **해저드** 안의 모래나 흙을 평탄하게 고를 수 있다. **해저드**에서 플레이한 볼이 **스트로크**한 후 **해저드** 밖에 있는 경우 플레이어는 제한 없이 **해저드** 안의 모래나 흙을 평탄하게 고를 수 있다.
3. 플레이어가 **해저드**에서 **스트로크**하였는데 볼이 다른 **해저드** 안에 들어가서 맞은 경우 그 앞서 **스트로크**를 했던 **해저드**에서 그 후에 행한 행동에 대해 **규칙 13-4a**가 적용되지 않는다.

주(註): 볼에 **어드레스**할 때 또는 **스트로크**하기 위하여 클럽을 후방으로 움직일 때를 포함하여 언제든지 플레이어는 클럽이나 다른 것으로 **장해물**, **위원회**가 **코스**와 분리될 수 없는 부분으로 선언한 건조물 또는 풀, 관목, 수목, 기타 생장물에 접촉할 수 있다.

규칙 13의 위반에 대한 벌은**매치 플레이 - 그 홀의 패, 스트로크 플레이 - 2벌타.**

(볼 찾기 - 규칙 12-1 참조).

(워터 해저드 안에 있는 볼의 구제 - 규칙 26 참조).

규칙 14 볼을 치는 방법 Striking the Ball**정의**

용어의 정의는 제2장에 가나다순으로 나열하였으며 규칙에서 그 용어가 나올 때 고딕체 활자를 사용하였다.

14-1. 총칙 General**a. 볼은 바르게 칠 것**

플레이어는 볼을 클럽 헤드로 올바르게 쳐야 하며 밀어내거나, 긁어 당기거나, 떠 올려서는 안 된다.

b. 클럽을 몸에 고정하기

플레이어는 **스트로크** 하는 동안 “직접적”이거나 “고정점”을 사용하여 몸에 붙여 고정하여서는 안 된다.

주(註) 1: 플레이어가 의도적으로 클럽이나 클럽을 잡은 손을 그의 몸 어느 한 부분에 접촉하고 있을 때 “직접적”으로 고정한 것이다. 그러나 클럽이나 클럽을 잡은 손을 다른 손이나 팔뚝에 대는 것은 예외이다.

주(註) 2: 고정점은 플레이어가 의도적으로 팔뚝을 몸의 어느 한 부분에 붙여서 클럽을 잡은 손이 안정점이 되고 다른 손이 스윙하도록 할 때 생긴 것이다.

14-2. 원조 Assistance**a. 물리적인 원조와 자연 현상의 비바람으로부터 보호**

플레이어는 물리적인 원조나 자연 현상의 비바람으로부터 보호를 받는 상태에서 **스트로크**해서는 안 된다.

b. 볼 뒤에 캐디나 파트너를 세워두는 행위

플레이어는 **플레이 선** 또는 **퍼트 선**의 볼 후방 연장선 위에나 그 가까이에 자신의 **캐디**, 그의 **파트너** 또는 **파트너의 캐디**가 서 있는 상태에서 **스트로크**해서는 안 된다.

예외: 플레이어의 **캐디**, 그의 **파트너** 또는 **파트너의 캐디**가 우연히 **플레이 선** 또는 **퍼트 선**의 볼 후방 연장선 위에나 그 가까이에 서 있는 경우에는 벌이 없다.

규칙 14-1 또는 14-2의 위반에 대한 벌은

매치 플레이 - 그 홀의 패, 스트로크 플레이 - 2벌타.

14-3. 인공의 기기(器機), 비정상적인 장비 및 장비의 비정상적인 사용 Artificial Devices, Unusual Equipment and Abnormal Use of Equipment

규칙 14-3은 플레이어가 특정한 스트로크를 하거나 또는 그의 일반적인 플레이 할 때 도움을 줄 수 있는 **장비**와 기기(전자기기 포함) 사용에 관하여 규정하고 있다.

골프는 플레이어의 판단, 기량과 능력에 따라 성공이 좌우되는 도전적인 경기이다. 이런 기본 원칙이 **R&A**가 어떤 품목의 사용이 규칙 14-3에 위반되는가를 결정하는 지침이 된다.

규칙 14-3에 의하여 **장비**와 기기(器機)의 적합성에 관한 자세한 규격과 해석 및 **장비**와 기기(器機)의 상담 및 제출 절차는 부속 규칙 IV를 참조한다.

규칙에서 정한 경우를 제외하고, **정규 라운드** 동안 플레이 어는 인공의 기기(器機)나 비정상적인 **장비**를 사용해서는 안 되며, 또한 어떤 **장비**를 비정상적인 방법으로 사용할 수 없다.

a. **스트로크**하거나 플레이할 때 플레이어에게 원조가 될

수 있는 물건

- b. 플레이어의 플레이에 영향을 미칠 수 있는 거리를 측정하거나 상황을 판단하는 목적의 물건
- c. 클럽을 쥐는 데 플레이어에게 원조가 될 수 있는 물건. 다만 다음과 같은 경우는 제외된다.
 - (i) 단순한 장갑이라면 그 장갑을 끼는 경우
 - (ii) 송진, 파우더, 건조제 또는 가습제를 사용하는 경우
 - (iii) 타월이나 손수건을 그립에 감는 경우

예외:

1. 다음과 같은 경우는 본 규칙 14-3에 위반되지 않는다.
 - (a) 그 장비나 기기(器機)가 의료상의 이상(異狀) 상태를 완화시키기 위하여 고안되거나 의료상의 이상 상태를 완화시키는 효과를 가진 경우
 - (b) 플레이어가 그 장비나 기기를 사용하기 위한 정당한 의료상의 이유가 있을 때
 - (c) 그 장비나 기기의 사용이, 다른 플레이어들 보다 플레이어에게 어떤 부당한 이익을 주지 않는다고 **위원회**가 납득한 경우
2. 플레이어가 전통적으로 인정된 방법으로 장비를 사용하는 경우 그는 본 규칙 14-3에 위반되지 않는다.

규칙 14-3의 위반에 대한 벌은

매치 플레이 - 그 홀의 패; 스트로크 플레이 - 2벌타

계속되는 위반 - 경기 실격

* 두 홀 플레이 도중에 위반이 있을 경우 벌타는 다음 홀에 부가.

주(註): 위원회는 플레이어가 거리 측정기를 사용하는 것을 허용하는 로컬 룰을 제정할 수 있다.

14-4. 두 번 이상 치기 Striking the Ball More Than Once

한 번의 **스트로크** 중에 플레이어의 클럽이 두 번 이상 볼을 친 경우 플레이어는 그 **스트로크**를 1타로 하고 **1벌타를 추가하여** 합계 2타로 하지 않으면 안 된다.

14-5. 움직이고 있는 볼을 플레이한 경우 Playing Moving Ball

플레이어는 자신의 볼이 움직이고 있는 동안에 **스트로크**해서는 안 된다.

예외:

- 티에서 떨어지고 있는 볼 - 규칙 11-3
- 두 번 이상 치는 볼 - 규칙 14-4
- 물속에서 움직이고 있는 볼 - 규칙 14-6

플레이어가 **스트로크**를 시작한 후 또는 **스트로크**하기 위하여 그의 클럽을 후방으로 움직인 후에 볼이 움직이기 시작한 경우 플레이어는 그 움직이고 있는 볼을 플레이한 것에 대하여 본 규칙 14-5에 의한 벌은 없으나 규칙 18-2 (정지된 볼이 플레이어에 의해 움직여졌다)에 의한 벌은 면할 수 없다.

(플레이어, 파트너 또는 캐디가 고의로 볼의 방향을 변경시키거나 정지시킨 경우 - 규칙 1-2 참조).

14-6. 물속에서 움직이고 있는 볼 Ball Moving in Water

볼이 **워터 해저드** 안의 물속에서 움직이고 있을 때 플레이어는 벌 없이 **스트로크** 할 수 있으나 바람이나 물의 흐름에 의한 볼 위치의 개선을 기다리기 위하여 **스트로크**를 지체해서는 안 된다. 플레이어가 규칙 26에 의하여 처리하기로 결정한 경우 **워터 해저드** 안의 물속에서 움직이고 있는 볼은 집어 올릴 수 있다.

규칙 14-5 또는 14-6의 위반에 대한 벌은

매치 플레이 - 그 홀의 패, 스트로크 플레이 - 2벌타.

규칙 15 교체한 볼; 오구 Substituted Ball; Wrong Ball

정의

용어의 정의는 제2장에 가나다순으로 나열하였으며 규칙에서 그 용어가 나올 때 고딕체 활자를 사용하였다.

15-1. 총칙 General

볼이 분실되거나, 아웃 오브 바운드가 되거나 또는 볼을 교체(규칙 15-2 참조)하는 것이 허용되거나 안 되거나 간에 플레이어가 다른 볼로 교체한 경우를 제외하고 플레이어는 **티잉 그라운드**에서 플레이한 볼로 홀 아웃하지 않으면 안 된다. 플레이어가 **오구**를 플레이한 경우에 규칙 15-3을 참조한다.

15-2. 교체한 볼 Substituted Ball

한 홀의 플레이를 끝마치기까지 플레이어에게 다른 볼을 플레이하거나, 드롭하거나 플레이스하도록 허용된 규칙에 따라 처리할 경우 플레이어는 볼을 **교체할** 수 있다. 그 **교체한 볼**은 **인 플레이 볼**로 된다.

규칙에 의하여 다른 볼로 **교체**가 허용되지 않는데 플레이어가 볼을 **교체**한 경우(플레이어가 본의 아니게 **오구**를 드롭하거나 플레이스 하여 볼을 **교체**한 것 포함) 그 **교체**한 다른 볼은 **오구**가 아니고 **인 플레이 볼**로 된다. 플레이어가 규칙 20-6에 규정된 바에 따라 잘못을 시정하지 않고 잘못 교체한 볼을 스트로크한 경우 그는 해당되는 **규칙에 의하여 매치 플레이에서 그 홀의 패, 스트로크 플레이에서는 2벌타를 받고, 교체한 볼로 그 홀을 끝마치지 않으면 안 된다.**

예외: 플레이어가 오소에서 플레이한 것에 대하여 벌을 받은 경우, 허용되지 않는데, 볼을 교체한 것에 대한 추가의 벌은 없다.

(오소에서의 플레이 - 규칙 20-7 참조).

15-3. 오구 Wrong Ball

a. 매치 플레이

플레이어가 **오구**를 **스트로크**한 경우 **그 홀의 패가 된다**.
 그 **오구**가 다른 플레이어의 볼인 경우 그 볼의 소유주는 **오구**를 처음 플레이했던 지점에 **볼**을 플레이스하지 않으면 안 된다.

플레이어와 상대방이 한 홀의 플레이 중에 서로 볼이 바뀐 경우 **오구**를 먼저 **스트로크**한 쪽이 **그 홀의 패가 되며**, 누가 먼저 쳤는지 확정할 수 없을 때에는 볼이 바뀐 상태 그대로 그 홀의 플레이를 끝마치지 않으면 안 된다.

예외: 플레이어가 **워터 해저드** 안의 물속에서 움직이고 있는 **오구**를 **스트로크**하여도 벌은 없다. 워터 해저드 안의 물속에서 움직이고 있는 **오구**를 친 타수는 플레이어의 스코어로 계산하지 않는다. 플레이어는 올바른 볼을 플레이하거나 규칙에 의한 처리를 하여 그의 잘못을 시정하지 않으면 안 된다.

(플레이스와 리플레이스 - 규칙 20-3 참조).

b. 스트로크 플레이

경기자가 **오구**를 1회 이상 **스트로크**한 경우 **그 경기자는 2벌타를 받는다**.

경기자는 올바른 볼을 플레이하거나 **규칙**에 의한 처리를 하여 그 잘못을 시정하지 않으면 안 된다. **경기자**가 다음 **티잉 그라운드**에서 **스트로크**하기 전에 그의 잘못을 시정하지 않거나 그 라운드의 마지막 홀에서는 **퍼팅 그린**을 떠나기 전에 그의 잘못을 시정할 의사를 선언하지 않으면 **경기자는 경기 실격이 된다**.

오구를 플레이한 타수는 **경기자**의 스코어로 계산하지 않는다. 그 **오구**가 다른 플레이어의 볼인 경우 그 볼의 소유

주는 **오구**를 처음 플레이했던 지점에 볼을 플레이스하지 않으면 안 된다.

예외: 경기자가 워터 해저드 안의 물속에서 움직이고 있는 **오구**를 **스트로크**하여도 벌은 없다. 워터 해저드 안의 물속에서 움직이고 있는 **오구**를 친 타수는 **경기자**의 스코어로 계산하지 않는다.

(플레이스와 리플레이스 - 규칙 20-3 참조).

퍼팅 그린 The Putting Green

규칙 16 퍼팅 그린 The Putting Green

정의

용어의 정의는 제2장에 가나다순으로 나열하였으며 규칙에서 그 용어가 나올 때 고딕체 활자를 사용하였다.

16-1. 총칙 General

a. 퍼트 선에 접촉

다음의 경우를 제외하고 **퍼트 선**에 접촉해서는 안 된다.

- (i) 플레이어가 **루스 임페디먼트**를 제거할 때. 그때 플레이어는 아무것도 눌러서는 안 된다.
- (ii) 플레이어가 **어드레스**할 때 볼 앞에 클럽을 놓을 경우. 이때 아무것도 눌러서는 안 된다.
- (iii) 거리를 측정할 때 - 규칙 18-6.
- (iv) 볼을 집어 올리거나 리플레이스 할 때 - 규칙 16-1b.
- (v) 볼 마커를 누를 때.
- (vi) **퍼팅 그린** 위의 사용했던 흙 자국이나 볼 마크를 수리할 때 - 규칙 16-1c.
- (vii) 움직일 수 있는 **장해물**을 제거할 때 - 규칙 24-1.

(퍼팅 그린 위에서 퍼트 선을 지시 - 규칙 8-2b 참조)

b. 볼을 집어 올리기와 닦기

퍼팅 그린 위의 볼은 집어 올릴 수 있으며, 원하면 닦을 수 있다. 볼을 집어 올리기 전에 그 볼 위치를 마크하지 않으면 안 되며 그 볼은 리플레이스 하지 않으면 안 된다(규칙 20-1 참조). 다른 볼이 움직이고 있을 때 그 볼의 움직임에 영향을 미칠지도 모르는 볼은 집어 올려서는 안 된다.

c. 흙 자국, 볼 마크 및 다른 손상의 수리

자신의 볼이 **퍼팅 그린**에 있거나 없거나 상관없이 플레이어는 사용했던 흙 자국이나 볼의 충격에 의해 **퍼팅 그린**에 생긴 손상을 수리할 수 있다. 수리 중에 우연히 볼이나 볼 마커를 움직인 경우에는 그 볼이나 볼 마커를 리플레이스 하지 않으면 안 된다. 볼이나 볼 마커가 움직인 원인이 사용했던 흙을 메운 자국이나 볼의 충격으로 **퍼팅 그린** 면의 손상을 수리하는 바로 그 구체적인 행위에 있는 경우에는 벌이 없다. 그렇지 않은 경우 규칙 18이 적용된다.

그 이외 **퍼팅 그린** 면의 다른 어떤 손상도 그 흙의 계속되는 플레이에서 플레이어에게 원조가 될지도 모르는 경우 그 손상을 수리해서는 안 된다.

d. 퍼팅 그린 면의 테스트

정규 라운드 중 플레이어는 모든 **퍼팅 그린** 면에서 볼을 굴리거나, **퍼팅 그린** 면을 문지르거나, 굽어서 그 **퍼팅 그린** 면을 테스트해서는 안 된다.

예외: 위원회가 그러한 행위를 금지하지 않는 한(규칙 7-2 주(註) 2 참조) 플레이어는 홀과 홀 사이에서, 모든 연습 **퍼팅 그린** 면과 방금 플레이가 끝난 홀의 **퍼팅 그린** 면을 테스트할 수 있다.

e. 퍼트 선을 걸터 서거나 그 위를 밟고 서는 것

플레이어는 **퍼팅 그린** 위에서 **퍼트 선** 또는 볼 후방 퍼

트 선의 연장선을 걸터 서거나 한 쪽 발이라도 그 선을 밟고 서는 **스탠스로 스트로크**해서는 안 된다.

예외: 부주의로 또는 다른 플레이어의 **퍼트 선**이나 예상되는 **퍼트 선** 위에 서는 것을 피하기 위하여 **퍼트 선** (또는 볼 뒤 **퍼트 선**의 연장선) 위에 또는 **퍼트 선**을 걸터 서서 **스탠스**를 취한 경우에는 벌이 없다.

f. 다른 볼이 움직이고 있을 때 스트로크한 경우

퍼팅 그린 위에서 다른 플레이어가 **스트로크**한 볼이 움직이고 있는 동안에 플레이어는 **스트로크**해서는 안 된다. 그러나 다른 볼이 움직이고 있을 때 **스트로크**했다 하더라도 그 때가 그 플레이어가 플레이 할 순서라면 벌이 없다. (다른 볼이 움직이고 있는 동안에 플레이에 원조 또는 방해가 되는 볼을 집어 올리기 - 규칙 22 참조).

규칙 16-1의 위반에 대한 벌 :

매치 플레이 - 그 홀의 패, 스트로크 플레이 - 2벌타.

(캐디 또는 파트너의 위치 - 규칙 14-2 참조).

(다른 퍼팅 그린 - 규칙 25-3 참조).

16-2. 홀에 걸쳐 있는 볼 Ball Overhanging Hole

볼의 일부가 **홀** 가장자리에 걸쳐 있는 경우 플레이어에게 부당한 지연 없이 홀까지 가는 데 충분한 시간과 그에 추가하여 볼이 정지해 있는가 아닌가의 여부를 확인하기 위한 10초간이 허용된다. 그때까지도 볼이 **홀**에 들어가지 않으면 그 볼은 정지된 볼로 간주한다. 그러나 그 뒤에 볼이 **홀**에 들어간 경우에는 플레이어가 한 최후의 **스트로크**로 **홀** 아아웃한 것으로 간주하고 플레이어는 그 홀에서 친 자신의 스코어에 **1벌타**를 추가하지 않으면 안 된다. 그 이외의 경우에는 본 규칙 16-2에 의한 벌은 없다.

(부당한 지연 - 규칙 6-7 참조).

규칙 17 깃대 The Flagstick

정의

용어의 정의는 제2장에 가나다순으로 나열하였으며 규칙에서 그 용어가 나올 때 고딕체 활자를 사용하였다.

17-1. 깃대에 붙어 시중들기, 깃대를 제거하기 또는 들어올리기 Flagstick Attended, Removed or Held Up

코스의 어느 곳에서든지 **스트로크**하기 전에 플레이어는 **깃대**에 사람이 붙어 시중들게 하거나, **깃대**를 제거시키거나, **홀** 위치를 표시하기 위하여 들어올리게 할 수 있다.

플레이어가 **스트로크**하기 전에 사람이 붙어 시중들거나, 제거하거나, 들어 올리지 않은 **깃대**의 경우, **스트로크**하고 있거나 볼이 움직이고 있는 동안에 그렇게 하면, 볼의 움직임에 영향을 미칠 수도 있을 때에는 그 **깃대**에 사람이 붙어 시중들거나, 제거하거나, 들어 올려서는 안 된다.

주(註) 1: **스트로크**하고 있는 동안에 **깃대**가 홀에 꽂혀 있고 누군가가 **홀** 가까이에 서있는 경우 그 사람은 그 **깃대**에 붙어 시중들고 있는 것으로 간주된다.

주(註) 2: **스트로크**하기 전에 누군가가 **깃대**에 붙어 시중들거나, **깃대**를 제거하거나, 들어올리는 것을 플레이어가 알고도 그에 대한 이의(異意)를 제기하지 않은 경우에는 플레이어가 그 행위를 승인한 것으로 간주된다.

주(註) 3: **스트로크**하고 있는 동안에 누군가가 **깃대**에 붙어 시중들거나, **깃대**를 들어올린 경우 그 사람은 볼이 정지할 때까지 그 **깃대**에 붙어 시중들고 있는 것으로 간주된다. (볼이 움직이고 있는 동안에 사람이 붙어 시중들거나, 제거하거

나, 들어 올렸을 때의 깃대를 움직인 경우 - 규칙 24-1 참조)

17-2. 승인 없이 깃대에 붙어 시중들기 Unauthorised Attendance

매치 플레이에서는 상대방이나 그의 **캐디**, 스트로크 플레이에서는 **동반 경기자**나 그의 **캐디**가 **스트로크**하거나 볼이 움직이고 있는 동안에 플레이어의 승인 없이 또는 플레이어가 알기 전에 **깃대**에 붙어 시중들거나, **깃대**를 제거하거나, 들어 올리고 볼의 움직임에 영향을 미칠 염려가 있는 행동을 한 경우 상대방이나 **동반 경기자**는 해당되는 벌을 받는다.

* 규칙 17-1 또는 17-2의 위반에 대한 벌은

매치 플레이 - 그 홀의 패, 스트로크 플레이 - 2벌타.

- * 스트로크 플레이에서 규칙 17-2의 위반이 생긴 후 **경기자**의 볼이 **깃대**, **깃대**에 붙어 시중들고 있거나 잡고 있는 사람 또는 그 사람이 휴대한 물건에 맞아도 **경기자**에게는 벌이 없으며 그 볼은 있는 그대로의 상태로 플레이하여야 한다. 다만 **퍼팅 그린** 위에서 **스트로크**한 경우 그 **스트로크**를 취소하고 볼을 리플레이스 하여 다시 플레이하지 않으면 안 된다.

17-3. 볼이 깃대 또는 깃대에 붙어 시중들고 있는 사람에 맞은 경우 Ball Striking Flagstick or Attendant

플레이어의 볼이 다음과 같은 것을 맞혀서는 안 된다.

- a. 사람이 붙어 시중들거나, 제거하거나, 들어올린 **깃대**
- b. **깃대**에 붙어 시중들거나 **깃대**를 들어올린 사람 또는 그 사람이 휴대한 물건
- c. **퍼팅 그린** 위에서 **스트로크**한 경우 홀에 꽂혀 있으나 사람이 붙어 시중들고 있지 않은 **깃대**

예외: 플레이어의 승인 없이 사람이 붙어 시중들거나, 제거하거나, 들어올린 **깃대** - 규칙 17-2 참조.

규칙 17-3의 위반에 대한 벌은

매치 플레이 - 그 홀의 패, 스트로크 플레이 - 2벌타. 그리고 그 볼은 있는 그대로의 상태로 플레이하지 않으면 안 된다.

17-4. 깃대에 기대어 있는 볼 Ball Resting Against Flagstick

플레이어의 볼이 홀에 꽂혀 있는 깃대에 기대어 정지하고 있으며 그 볼이 **홀에 들어가지** 않은 경우 플레이어 또는 플레이어가 승인한 다른 사람은 그 **깃대**를 움직이거나 제거할 수 있다. 그때 볼이 홀 안으로 떨어져 들어간 경우에는 플레이어가 한 최후의 **스트로크**로 **홀** 아아웃한 것으로 간주한다. 그러나 볼이 **움직였지만 홀** 안으로 떨어져 들어가지 않은 경우 그 볼은 벌 없이 홀 가장자리에 플레이스하지 않으면 안 된다.

볼이 움직이거나, 방향이 변경되거나, 정지된 경우 Ball Moved, Deflected, or Stopped

규칙 18 정지하고 있는 볼이 움직인 경우 Ball at Rest Moved

정의

용어의 정의는 제2장에 가나다순으로 나열하였으며 규칙에서 그 용어가 나올 때 고딕체 활자를 사용하였다.

18-1. 국외자에 의한 경우 By Outside Agency

정지하고 있는 볼이 **국외자**에 의하여 **움직인** 경우 벌이 없으며, 그 볼은 리플레이스 하지 않으면 안 된다.

주(註): **국외자**에 의하여 볼이 **움직였는가** 움직이지 않았는가의 여부는 사실에 관한 문제다. 본 규칙 18-1을 적용하기 위해서는 **국외자**가 그 볼을 **움직였다**는 것을 알고 있

거나 사실상 확실하지 않으면 안 된다. 그렇게 알고 있지 않거나 불확실할 때 플레이어는 그 볼이 있는 그대로의 상태로 플레이하거나, 볼이 발견되지 않은 경우에는 규칙 27-1에 의하여 처리하지 않으면 안 된다.

(정지하고 있는 플레이어의 볼이 다른 볼에 의하여 움직인 경우 - 규칙 18-5 참조).

18-2. 플레이어, 파트너, 캐디 또는 휴대품에 의한 경우

By Player, Partner, Caddie or Equipment

규칙에서 허용된 경우를 제외하고, 플레이어의 볼이 인 플레이 중일 때

(i) 플레이어, 파트너 또는 그들의 한 캐디가 다음과 같은 행위를 한 경우

- 볼을 집어 올리거나, 볼을 움직이거나
- 고의로 볼을 접촉하거나(볼에 어드레스 하는 중 클럽으로 접촉한 것은 제외)
- 볼이 움직인 원인이 되는 일을 하거나

(ii) 플레이어 또는 파트너의 휴대품이 볼을 움직인 원인이 된 경우

플레이어는 1벌타를 받는다.

볼이 움직인 경우 그 볼은 리플레이스 하지 않으면 안 된다. 다만 플레이어가 스트로크를 시작한 후에 또는 스트로크 하기 위하여 클럽을 후방으로 움직이기 시작한 후에 그 볼이 움직였는데 그대로 그 볼을 스트로크한 때는 제외된다.

그러나 다음과 같은 상황에서 플레이어가 우연히 그의 볼을 움직인 원인이 되는 일을 한 때에는 규칙에 의한 벌이 없다.

- 모래에 덮여 있는 볼을 찾거나, 그런 과정에 변경된 볼의 라이를 다시 만들거나, 해저드에서 볼을 찾거나 확인하다가 움직인 루스임페디먼트를 리플레이스하거나, 워터 해

저드 안의 물속에 있는 볼을 휘저어 찾거나, **장해물**이나 **비정상적인 코스 상태** 안에 있는 볼을 찾고 있을 때 - 규칙 12-1.

- 홀 자국 또는 볼 자국(pitch-mark)을 수리하고 있을 때 - 규칙 16-1c.
- 거리를 측정하고 있을 때 - 규칙 18-6.
- **규칙**에 의하여 볼을 집어 올리고 있을 때 - 규칙 20-1.
- **규칙**에 의하여 볼을 플레이스하거나 리플레이스 하고 있을 때 - 규칙 20-3a.
- **퍼팅 그린** 위의 **루스 임페디먼트**를 제거하고 있을 때 - 규칙 23-1.
- 움직일 수 있는 **장해물**을 제거하고 있을 때 - 규칙 24-1.

18-3. 매치 플레이에서 상대방, 캐디 또는 휴대품에 의한 경우

By Opponent, Caddie or Equipment in Match Play

a. 볼을 찾는 중일 때

플레이어의 볼을 찾는 중에 상대방, 그의 캐디 또는 그의 휴대품이 그 볼을 움직이거나, 접촉하거나, 볼을 움직이게 한 경우에도 벌은 없다. 볼이 움직인 경우 그 볼은 리플레이스 하지 않으면 안 된다.

b. 볼을 찾는 중이 아닐 때

플레이어의 볼을 찾는 중이 아닐 때 상대방, 그의 캐디 또는 그의 휴대품이 그 볼을 움직이거나, 고의로 볼에 접촉하거나, 볼을 움직이게 한 경우 **규칙**에서 따로 규정하지 않는 한 **상대방은 1벌타를 받는다**. 볼이 움직인 경우 그 볼을 리플레이스 하지 않으면 안 된다.

(오구를 플레이한 경우 - 규칙 15-3 참조).

(측정 중에 움직인 볼 - 규칙 18-6 참조).

18-4. 스트로크 플레이에서 동반 경기자, 캐디 또는 휴대품에 의한 경우 By Fellow-Competitor, Caddie or Equipment in Stroke Play

동반 경기자, 그의 캐디 또는 그의 휴대품이 플레이어의 볼을 움직이거나, 접촉하거나, 그 볼을 움직이게 한 경우에도 벌이 없다. 볼이 움직인 경우 그 볼을 리플레이스 하지 않으면 안 된다.

(오구를 플레이한 경우 - 규칙 15-3 참조).

18-5. 다른 볼에 의한 경우 By Another Ball

벗어있는 인 플레이 볼이 스트로크 후에 움직이고 있는 다른 볼에 의하여 움직인 경우 그 움직인 볼을 리플레이스 하지 않으면 안 된다.

18-6. 측정 중에 움직인 볼 Ball Moved in Measuring

규칙에 따라 처리하거나 규칙의 적용을 결정하기 위하여 거리를 측정할 때 볼이나 볼 마커가 움직인 경우 그 볼이나 볼 마커는 리플레이스 하지 않으면 안 된다. 그 볼이나 볼 마커가 움직인 원인이 측정하는 바로 그 구체적인 행위에 있는 경우에는 벌이 없다. 그렇지 않은 경우 규칙 18-2, 18-3b 또는 18-4의 규정이 적용된다.

* 규칙 18의 위반에 대한 벌은

매치 플레이 - 그 홀의 패, 스트로크 플레이 - 2벌타.

- * 볼을 리플레이스 해야 할 플레이어가 리플레이스 하지 않은 경우 또는 볼을 교체하는 것이 허용되지 않는데, 규칙 18에 의하여 교체된 볼을 스트로크한 경우 플레이어는 규칙 18의 위반으로 일반의 벌을 받을 뿐 본 규칙 18에 의한 추가의 벌(1벌타)은 없다.

주(註) 1: 본 규칙 18에 의하여 리플레이스 해야 할 볼을 곧 회수할 수 없는 경우에는 다른 볼로 **교체**할 수 있다.

주(註) 2: 플레이스하거나 리플레이스 해야 할 원구 라이가 변경된 경우에는 규칙 20-3b를 참조한다.

주(註) 3: 볼을 플레이스 또는 리플레이스 해야 할 지점을 확정할 수 없는 경우에는 규칙 20-3c를 참조한다.

규칙 19 움직이고 있는 볼이 방향이 변경되거나 정지된 경우 Ball in Motion Deflected or Stopped

정의

용어의 정의는 제2장에 가나다순으로 나열하였으며 규칙에서 그 용어가 나올 때 고딕체 활자를 사용하였다.

19-1. 국외자에 의한 경우 By Outside Agency

움직이고 있는 플레이어의 볼이 우연히 **국외자**에 의하여 방향이 변경되거나 정지된 경우는 **럽 오브 더 그린**으로 누구에게도 벌이 없으며 그 볼은 있는 그대로의 상태로 플레이하지 않으면 안 된다.

다만 다음과 같은 경우는 제외된다.

- a. **퍼팅 그린** 이외의 곳에서 **스트로크** 후 움직이고 있는 플레이어의 볼이 어느 움직이고 있거나 살아 있는 **국외자**의 안이나 위에 정지한 경우에는 볼이 **국외자**의 안이나 위에 정지했던 곳의 바로 아래 지점에 되도록 가깝고 홀에 더 가깝지 않은 지점에, **스루 더 그린** 또는 **해저드** 안에서는 그 볼을 드롭하고 **퍼팅 그린** 위에서는 플레이스하지 않으면 안 된다.
- b. **퍼팅 그린** 위에서 **스트로크** 후 움직이고 있는 플레이어의 볼이, 벌레, 곤충 또는 이와 유사한 것을 제외한, 어느 움직이고 있거나 살아 있는 **국외자**에 의하여 방향이

변경되거나, 정지되거나 또는 그 **국외자**의 안이나 위에 정지한 경우에는 그 **스트로크**를 취소하고 그 볼은 반드시 리플레이스 하여야 하며 다시 플레이하지 않으면 안 된다.

볼을 곧 회수 할 수 없는 경우에는 다른 볼로 **교체**할 수 있다.

예외: 깃대에 붙어 시종들거나 **깃대**를 들어 올린 사람 또는 그가 휴대한 물건을 맞힌 볼 - 규칙 17-3b 참조.

주(註): 움직이고 있는 플레이어의 볼이 **국외자**에 의하여 고의로 방향이 변경되거나 정지된 경우

(a) **퍼팅 그린** 이외의 곳에서는 스트로크한 후 볼이 정지할 지점을 추정(推定)하지 않으면 안 된다. 그 지점이 다음과 같은 경우 즉

(i) **스루 더 그린** 또는 **해저드**인 경우 그 볼은 그 추정 지점에 될수록 가까이 드롭하지 않으면 안 된다.

(ii) **아웃 오브 바운드**인 경우 플레이어는 규칙 27-1에 의하여 처리하지 않으면 안 된다.

(iii) **퍼팅 그린** 위인 경우 그 볼은 그 추정 지점에 플레이스하지 않으면 안 된다.

(b) **퍼팅 그린** 위에서 **스트로크**한 후에는 그 **스트로크**는 취소되며 벌 없이 그 볼을 리플레이스 하여 다시 플레이하지 않으면 안 된다.

그 **국외자**가 **동반 경기자**나 그의 **캐디**인 경우에는 그 **동반 경기자**에게 규칙 1-2가 적용된다.

(플레이어의 볼이 다른 볼에 의하여 방향이 변경되거나 정지된 경우 - 규칙 19-5 참조).

19-2. 플레이어, 파트너, 캐디 또는 휴대품에 의한 경우

By Player, Partner, Caddie or Equipment

플레이어의 볼이 우연히 플레이어 자신, 그의 **파트너** 또는 그들의 어느 **캐디**나 **휴대품**에 의하여 방향이 변경되거나 정

지된 경우 **플레이어는 1벌타를 받는다.** 그 볼은 있는 그대로의 상태로 플레이하지 않으면 안 된다. 다만 그 볼이 플레이어, 그의 **파트너** 또는 그들의 어느 **캐디**가 입고 있는 옷 또는 **휴대품** 안이나 위에 정지한 때, 볼이 그 물건의 안이나 위에 정지했던 곳의 바로 아래 지점에 되도록 가깝고 홀에 더 가깝지 않은 지점에, **스루 더 그린** 또는 **해저드** 안에서는 그 볼을 드롭하고 **퍼팅 그린** 위에서는 플레이스하지 않으면 안 된다.

예외:

1. 볼이 깃대에 붙어 시중들거나 깃대를 들어 올린 사람 또는 그 사람이 휴대한 물건에 맞은 경우 - 규칙 17-3b 참조.
2. 드롭한 볼 - 규칙 20-2a 참조.

(플레이어, 파트너 또는 캐디가 고의로 볼의 방향을 변경시키거나 정지시킨 경우 - 규칙 1-2 참조).

19-3. 매치 플레이에서 상대방, 캐디 또는 휴대품에 의한 경우

By Opponent, Caddie or Equipment in Match Play

플레이어의 볼이 우연히 상대방, 그의 **캐디** 또는 그의 **휴대품**에 의하여 방향이 변경되거나 정지되어도 벌이 없다. 플레이어는, 어느 한 편이 다음 **스트로크**를 하기 전에, 그 **스트로크**를 취소하고 원구를 최후로 플레이했던 곳에 되도록 가까운 지점에서 벌 없이 **볼**을 플레이하거나(규칙 20-5 참조) 그 볼이 있는 그대로의 상태로 플레이할 수 있다. 그러나 플레이어가 그 **스트로크**를 취소하지 않기로 결정하였는데 그 볼이 상대방이나 그의 **캐디**가 입고 있는 옷 또는 **휴대품**의 안이나 위에 정지한 경우에는, 볼이 그 물건의 안이나 위에 정지했던 곳의 바로 아래 지점에 되도록 가까우나 **홀**에 더 가깝지 않은 지점에, **스루 더 그린** 또는 **해저드** 안에서는 그 볼을 드롭하고 **퍼팅 그린** 위에서는 플레이스하지 않으면 안 된다.

예외: 볼이 깃대에 붙어 시중들거나 깃대를 들어 올린 사람

또는 그가 휴대한 물건에 맞은 경우 - 규칙 17-3b 참조.
(상대방 또는 캐디에 의하여 고의로 방향이 변경되거나 정지된 볼 - 규칙 1-2 참조).

19-4. 스트로크 플레이에서 동반 경기자, 캐디 또는 휴대품에 의한 경우 By Fellow - Competitor, Caddie or Equipment in Stroke Play

볼이 **국외자**에 의하여 방향이 변경된 경우에 관한 규칙 19-1 참조.

예외: 깃대에 붙어 시종들거나 깃대를 들어 올린 사람 또는 그가 휴대한 물건을 맞힌 볼 - 규칙 17-3b 참조.

19-5. 다른 볼에 의한 경우 By Another Ball

a. 정지해 있는 볼에 의하여

스트로크 후 움직이고 있는 플레이어의 볼이 정지해 있는 다른 **인 플레이 볼**에 의하여 방향이 변경되거나 정지된 경우 플레이어는 자신의 볼을 있는 그대로의 상태로 플레이하지 않으면 안 된다. 매치 플레이에서는 누구에게도 벌이 없다. 스트로크 플레이에서는 **스트로크**하기 전에 양쪽 볼이 모두 **퍼팅 그린**에 있었던 경우를 제외하고 누구에게도 벌이 없다. 다만 양쪽 볼이 모두 **퍼팅 그린**에 있었던 경우 **맞힌 볼의 플레이어는 2벌타를 받는다.**

b. 움직이고 있는 볼에 의하여

퍼팅 그린 이외의 곳에서 **스트로크** 후 움직이고 있는 플레이어의 볼이 **스트로크** 후 움직이고 있는 다른 볼에 의하여 방향이 변경되거나 정지된 경우 플레이어는 벌 없이 자신의 볼을 있는 그대로의 상태로 플레이하지 않으면 안 된다.

퍼팅 그린 위에서 **스트로크** 후 움직이고 있는 플레이어의 볼이 **스트로크** 후 움직이고 있는 다른 볼에 의하여 방향이 변경되거나 정지된 경우 플레이어의 **스트로크**는 취소되며

벌 없이 그 볼을 리플레이스 하여 다시 플레이하지 않으면 안 된다.

주(註): 본 규칙 19-5의 어느 항목도 규칙 10-1(매치 플레이에서 플레이 순서) 또는 규칙 16-1f(다른 볼이 움직이고 있을 때의 스트로크)에 우선(優先)하지 않는다.

규칙 19의 위반에 대한 벌은

매치 플레이 - 그 홀의 패, 스트로크 플레이 - 2벌타.

구제 상황과 그 처리 절차

Relief Situations and Procedure

규칙 20

볼을 집어 올리기, 드롭하기 및 플레이스하기;
오소에서 플레이 Lifting, Dropping and Placing;
Playing from Wrong Place

정의

용어의 정의는 제2장에 가나다순으로 나열하였으며 규칙에서 그 용어가 나올 때 고딕체 활자를 사용하였다.

20-1. 볼을 집어 올리기와 마크하기 Lifting and Marking

규칙에 따라 볼을 집어 올릴 때는 플레이어, 그의 **파트너** 또는 플레이어가 승인한 사람이 집어 올릴 수 있다. 그 경우에 모든 규칙위반에 대한 책임은 플레이어가 진다.

리플레이스 해야 하는 **규칙**에 의하여 볼을 집어 올릴 때에는 사전에 그 볼 위치를 마크하지 않으면 안 된다. 마크하지 않았을 경우 **플레이어는 1벌타를 받고** 그 볼은 리플레이스 하지 않으면 안 된다. 그 볼을 리플레이스 하지 않았을 경우 **플레이어는 본 규칙 20-1의 위반으로 일반의 벌을 받지만** 규칙

20-1에 의한 추가의 벌(1벌타)은 없다.

규칙에 따라 볼을 집어 올리고 있거나 그 볼 위치를 마크하는 과정에서 우연히 볼이나 볼 마커를 **움직인** 경우에는 그 볼이나 볼 마커는 리플레이스 하지 않으면 안 된다. 볼이나 볼 마커가 움직인 원인이 그 볼 위치를 마크하거나 볼을 집어 올리는 바로 그 구체적인 행위에 있는 경우에는 벌이 없다. 그 이외의 경우에는 **본 규칙 20-1 또는 18-2에 의하여 플레이어는 1벌타를 받는다.**

예외: 플레이어가 규칙 5-3 또는 12-2에 따라서 처리하지 않은 것에 대하여 벌을 받은 경우 본 규칙 20-1에 의한 추가의 벌(1벌타)은 없다.

주(註): 집어 올리는 볼 위치는 볼 마커, 작은 동전 또는 다른 유사한 물건으로 볼 바로 뒤에 놓아서 마크하여야 한다. 볼 마커가 다른 플레이어의 플레이, **스탠스** 또는 **스트로크**에 방해가 되는 경우 그 볼 마커를 1클럽 헤드 길이 또는 그 이상 클럽 헤드 길이만큼 한 쪽 옆으로 옮겨 플레이스 하여야 한다.

20-2. 드롭과 재드롭 Dropping and Re-Dropping

a. 드롭하는 사람과 방법

규칙에 의하여 드롭할 볼은 플레이어 자신이 드롭하지 않으면 안 된다. 플레이어는 똑바로 서서 볼을 어깨 높이까지 올려서 팔을 완전히 편 채로 드롭하지 않으면 안 된다. 다른 사람이 드롭하거나 다른 방법으로 드롭한 경우 그 잘못을 규칙 20-6에 규정된 바와 같이 시정하지 않으면 **플레이어는 1벌타를 받는다.**

드롭한 볼이 **코스**의 일부에 떨어지기 전이나 떨어진 후 정지하기 전에 어느 사람이나 어느 플레이어의 **휴대품**에 접촉한 경우 그 볼은 벌 없이 재드롭하지 않으면 안 된다.

이 상황에서 볼을 반드시 재드롭해야 하는 횟수에는 제한

이 없다.

(볼의 위치 또는 움직임에 영향을 미치는 행동을 한 경우 - 규칙 1-2 참조).

b. 드롭할 장소

특정 지점에 될수록 가까이 볼을 드롭할 때는 그 특정 지점보다 **홀**에 더 가깝지 않은 곳에 볼을 드롭하지 않으면 안 되며 플레이어가 그 특정 지점을 정확히 알지 못할 때에는 그 위치를 추정하지 않으면 안 된다.

드롭할 때 볼은 해당되는 **규칙**에서 드롭하도록 요구하는 **코스**의 일부에 먼저 떨어지지 않으면 안 된다. 그와 같이 드롭하지 않은 경우에는 규칙 20-6 및 20-7이 적용된다.

c. 재드롭해야 할 경우

드롭한 볼이 다음과 같이 된 경우 그 볼은 벌 없이 재드롭하지 않으면 안 된다.

- (i) **해저드** 안으로 굴러 들어가 정지한 경우
- (ii) **해저드** 안에서 굴러 나와 **해저드** 밖에 정지한 경우
- (iii) **퍼팅 그린** 위로 굴러 들어가 정지한 경우
- (iv) **아웃 오브 바운드로** 굴러 나가 정지한 경우
- (v) 규칙 24-2b(움직일 수 없는 장애물), 규칙 25-1(비정상적인 코스 상태), 규칙 25-3(다른 퍼팅 그린) 또는 로컬 룰(규칙 33-8a)에 의하여 구제를 받았으나 바로 같은 상태의 방해가 되는 위치로 다시 굴러 들어가 정지한 경우 또는 규칙 25-2(지면에 박힌 볼)에 의하여 볼 자국(pitch-mark)에 박힌 볼을 집어 올렸던 바로 그 볼 자국 안으로 굴러들어가 정지한 경우
- (vi) 볼이 **코스**의 일부에 처음 떨어진 곳에서 2클럽 길이 이상 굴러가서 정지한 경우
- (vii) 볼이 다음 지점보다 **홀**에 더 가까이 굴러가서 정지한 경우

- (a) 규칙에서 따로 허용한 경우를 제외하고, 최초의 위치 또는 그 추정 위치(규칙 20-2b 참조)
- (b) 가장 가까운 구제 지점 또는 최대한의 구제를 받을 수 있는 지점(규칙 24-2, 25-1 또는 25-3)
- (c) 원구가 워터 해저드나 래터럴 워터 해저드의 한계를 최후로 넘어간 지점(규칙 26-1)

재드롭했을 때 볼이 위와 같은 어느 위치에 굴러 들어갔을 때에는 재드롭할 당시 볼이 코스¹의 일부에 처음 떨어진 지점에 되도록 가까운 곳에 그 볼을 플레이스하지 않으면 안 된다.

주(註) 1: 드롭했거나 또는 재드롭한 볼이 일단 정지했다가 다시 움직인 때에는 다른 규칙이 적용되지 않는 한 그 볼은 있는 그대로의 상태에서 플레이스하지 않으면 안 된다.

주(註) 2: 본 규칙 20-2c에 의하여 재드롭 또는 플레이스해야 할 볼을 곧 회수할 수 없는 경우에는 다른 볼로 교체할 수 있다.

(드롭 구역의 사용 - 부속 규칙 I, A, 6 참조).

20-3. 플레이스와 리플레이스 Placing and Replacing

a. 플레이스하는 사람과 장소

규칙에 의하여 플레이스할 볼은 플레이어나 그의 파트너가 플레이스하지 않으면 안 된다.

규칙에 의하여 리플레이스 할 볼은 다음과 같은 사람 즉 (i)볼을 집어 올렸거나 움직인 사람, (ii)플레이어 또는 (iii)플레이어의 파트너 중 한 사람이 리플레이스 하지 않으면 안 된다. 그 볼은 볼을 집어 올렸거나 움직인 지점에 놓지 않으면 안 된다. 볼을 어느 다른 사람이 플레이스하거나 리플레이스 하고 규칙 20-6에 규정된 바와 같이 그 잘못을 시정하지 않은 경우 플레이어는 1벌타를 받는다. 그때 어느

경우에도 플레이어는 그 볼을 플레이스하거나 리플레이스한 결과로 생긴 어떤 **규칙** 위반에 대해서도 그 책임을 진다.

볼을 플레이스하거나 리플레이스 할 때 볼이나 볼 마커가 우연히 **움직여진** 경우 그 볼이나 볼 마커는 리플레이스하지 않으면 안 된다. 볼이나 볼 마커가 움직인 원인이 그 볼을 플레이스하거나, 리플레이스 하거나, 볼 마커를 제거하는 바로 그 구체적인 행위에 있는 경우에는 벌이 없다. 그 이외의 경우에는 **규칙 18-2 또는 20-1에 의하여 플레이어는 1벌타를 받는다.**

리플레이스 할 볼을, 그 볼을 집어 올렸거나 볼이 **움직였던** 지점이 아닌 다른 곳에 플레이스하고 규칙 20-6에 규정된 바와 같이 그 잘못을 시정하지 않은 경우 **플레이어는 해당되는 규칙 위반으로 일반의 벌 즉 매치 플레이에서 그 홀의 패, 스트로크 플레이에서는 2벌타를 받는다.**

b. 플레이스하거나 리플레이스 해야 할 볼의 라이가 변경된 경우

플레이스 또는 리플레이스 해야 할 볼의 최초 라이가 변경된 경우에는 다음과 같이 처리한다.

- (i) **해저드** 안 이외의 곳에서는 홀에 더 가깝지 않고, 최초의 라이에서 1클럽 길이 이내의 **해저드** 안이 아닌 장소로, 최초의 라이에 가장 비슷하고 가장 가까운 라이에 그 볼을 플레이스 하지 않으면 안 된다.
- (ii) **워터 해저드** 안에서는 볼은 그 **워터 해저드** 안에 플레이스 하지 않으면 안 된다는 것을 제외하고 위의 (i)에 따라서 그 볼을 플레이스 하지 않으면 안 된다.
- (iii) **벙커** 안에서는 최초의 라이와 되도록 같은 상태로 다시 만들어야 하며 그 라이에 그 볼을 플레이스 하지 않으면 안 된다.

주(註): 만일 플레이스하거나 리플레이스 할 볼의 최초 라이가 변경되어 그 볼을 플레이스하거나 리플레이스

할 지점을 결정하기가 불가능한 때에는 최초의 라이를 알고 있는 경우, 규칙 20-3b를 적용하며, 최초의 라이를 알고 있지 않은 경우, 규칙 20-3c를 적용한다.

예외: 플레이어가 모래에 덮인 볼을 찾거나 확인하는 경우
- 규칙 12-1a 참조.

c. 지점을 결정할 수 없는 경우

볼을 플레이스하거나 리플레이스 해야 할 지점을 결정할 수 없는 경우에는 다음과 같이 처리한다.

- (i) **스루 더 그린**에서는 **해저드** 안이나 **퍼팅 그린** 위가 아닌 곳으로 볼이 있었던 지점에 되도록 가까운 곳에 그 볼을 드롭하지 않으면 안 된다.
- (ii) **해저드** 안에서는 볼이 있었던 지점에 되도록 가까운 곳의 그 해저드 안에 볼을 드롭하지 않으면 된다.
- (iii) **퍼팅 그린**에서는 **해저드** 안이 아닌 곳으로 볼이 있었던 지점에 되도록 가까운 곳에 그 볼을 플레이스하지 않으면 안 된다.

예외: 플레이를 재개할 때(규칙 6-8d) 볼을 플레이스할 지점을 결정할 수 없는 경우에는 그 위치를 반드시 추정하여야 한다. 그 추정 지점에 볼을 플레이스하지 않으면 안 된다.

d. 그 지점에 볼이 정지하지 않은 경우

볼을 플레이스했을 때 그 볼이 플레이스한 지점에 정지하지 않은 경우 벌은 없으며 그 볼을 리플레이스 하지 않으면 안 된다. 그래도 아직 볼이 그 지점에 정지하지 않은 경우에는 다음과 같이 처리한다.

- (i) **해저드** 안 이외의 곳에서는 홀에 더 가깝지 않고 **해저드** 안이 아니며 볼이 정지될 수 있는 가장 가까운 지점에 그 볼을 플레이스하지 않으면 안 된다.
- (ii) **해저드** 안에서는 홀에 더 가깝지 않고 볼이 정지될 수 있는 가장 가까운 지점의 그 해저드 안에 그 볼을 플

레이스하지 않으면 안 된다.

볼을 플레이스했을 때 그 볼이 플레이스한 지점에 정지했다가 다시 움직인 경우 벌은 없으며, 다른 규칙이 적용되는 경우를 제외하고, 그 볼은 있는 그대로의 상태로 플레이 하지 않으면 안 된다.

- * 규칙 20-1, 20-2 또는 20-3의 위반에 대한 벌은 매치 플레이 - 그 홀의 패, 스트로크 플레이 - 2벌다.
- * 교체가 허용되지 않는데 플레이어가 본 규칙(20-1, 20-2, 20-3) 중 한 가지 항목에 의하여 교체한 볼을 스트로크한 경우 그는 그 규칙 위반에 대한 일반의 벌을 받으나 그 규칙에 의한 추가의 벌은 없다. 플레이어가 부적절한 방법으로 볼을 드롭하고 오소에서 플레이한 경우 또는 규칙에 의하여 허용되지 않은 사람이 볼을 인 플레이로 하여 그 뒤에 오소에서 플레이한 경우에는 규칙 20-7c, 주(註) 3을 참조한다.

20-4. 드롭하거나 플레이스한 볼이 인 플레이로 되는 때

When Ball Dropped or Placed is in Play

플레이어의 인 플레이 볼이 집어 올려진 경우 그 볼은 드롭하거나 플레이스했을 때 다시 인플레이로 된다. 리플레이스 된 볼은 그 볼의 마커가 제거되었는가 안 되는가의 여부에 상관없이 인 플레이 상태이다.

교체된 볼은 드롭하거나 플레이스했을 때 인 플레이 볼로 된다.

(잘못 교체된 볼 - 규칙 15-2 참조)

(잘못 교체하거나, 드롭하거나, 플레이스한 볼을 집어 올린 경우 - 규칙 20-6 참조)

20-5. 앞서 스트로크한 곳에서 다음 스트로크를 하는 경우

Making Next Stroke from Where Previous Stroke Made

플레이어가 앞서 **스트로크**한 곳에서 다음 **스트로크**를 하기로 결정하거나 그렇게 해야 할 경우 그는 다음과 같이 처리하지 않으면 안 된다.

- (a) **티잉 그라운드** 위: 볼을 **티잉 그라운드** 구역 안에서 플레이하지 않으면 안 된다.
티잉 그라운드 안에서는 어느 곳에서도 플레이할 수 있으며 그때 볼을 티업해도 된다.
- (b) **스루 더 그린**: 볼을 드롭하지 않으면 안 되며 드롭했을 때 **스루 더 그린**의 **코스** 일부에 먼저 떨어지지 않으면 안 된다.
- (c) **헤저드** 안: 플레이해야 할 볼을 드롭하여야 되며 드롭했을 때 **헤저드** 안의 **코스** 일부에 먼저 떨어지지 않으면 안 된다.
- (d) **퍼팅 그린**: 볼은 **퍼팅 그린**에 플레이스하지 않으면 안 된다.

규칙 20-5의 위반에 대한 벌은

매치 플레이 - 그 홀의 패, 스트로크 플레이 - 2벌타.

20-6. 잘못 교체하거나, 드롭하거나, 플레이스한 볼을 집어 올리기

Lifting Ball Incorrectly Substituted, Dropped or Placed

볼을 잘못 **교체**했거나, 오소 또는 **규칙**에 따르지 않고 볼을 드롭했거나, 플레이스 했어도 아직 그 볼을 플레이하지 않았을 때에는 벌 없이 그 볼을 집어 올릴 수 있으며 플레이어는 그 후에 올바르게 처리하지 않으면 안 된다.

20-7. 오소에서의 플레이 Playing from Wrong Place

a. 총칙

플레이어는 다음과 같이 자신의 인 플레이 볼을 스트로크한 경우 오소에서 플레이한 것이 된다.

- (i) 규칙에서, 허용되지 않은 코스¹의 일부 지점에서 스트로크하거나, 볼을 드롭하거나, 플레이스한 경우, 또는
- (ii) 드롭한 볼을 재드롭할 것과 또는 움직여진 볼을 리플레이스 할 것을 규칙에서 요구할 때

주(註): 티잉 그라운드 밖에서 또는 다른 티잉 그라운드에서 플레이한 볼에 관해서는 규칙 11-4 참조.

b. 매치 플레이

플레이어가 오소에서 스트로크한 경우 그는 그 홀의 패가 된다.

c. 스트로크 플레이

경기자가 오소에서 스트로크한 경우 그는 해당되는 규칙에 의하여 2벌타를 받는다.

그 오소에서의 플레이에서 경기자가 중대한 위반(주(註) 1 참조)을 하지 않았다면 그의 잘못을 시정하지 않고 오소에서 플레이한 볼로 그 홀의 플레이를 끝마치지 않으면 안 된다.

경기자가 오소에서 플레이한 후 그가 그 사실을 알게 되었으며 중대한 위반을 했을지도 모른다고 생각한 경우에는, 다음 티잉 그라운드에서 스트로크하기 전에, 경기자는 규칙에 따라서 제2의 볼을 플레이하여 그 볼로 플레이를 끝마치지 않으면 안 된다. 그 라운드의 마지막 홀인 경우, 경기자는 그 퍼팅 그린을 떠나기 전에, 규칙에 따라서 제2의 볼을 플레이하여 그 홀의 플레이를 끝마친다는 뜻을 선언하지 않으면 안 된다.

경기자가 제2의 볼을 플레이한 경우 그는 그의 스코어 카드를 제출하기 전에 위원회에 그 사실을 보고하지 않으면 안 되며 보고하지 않은 경우 경기자는 경기 실격이 된

다. 위원회는 경기자가 해당 규칙에 대하여 중대한 위반을 했는가 하지 않았는가의 여부를 결정하지 않으면 안 된다. 중대한 위반을 했을 경우 제2의 볼로 낸 스코어를 채택하며 경기자는 그 볼로 친 스코어에 2벌타를 가산하지 않으면 안 된다. 경기자가 중대한 위반을 했는데 위에서 설명한 바와 같이 그 잘못을 시정하지 않은 경우 그 경기자는 경기 실격이 된다.

주(註) 1: 경기자가 오소에서 플레이한 결과로 현저(顯著)한 이익을 얻었다고 위원회가 생각한 경우에 그 경기자는 해당되는 규칙의 중대한 위반을 했다고 간주된다.

주(註) 2: 경기자가 규칙 20-7c에 의하여 제2의 볼을 플레이하였는데 그 볼을 채택하지 않기로 결정한 경우 그 볼을 플레이한 타수와 단지 그 볼을 플레이한 것에 의하여 받은 벌타는 모두 무시된다. 제2의 볼을 채택하기로 재정한 경우 원구를 오소에서 플레이한 타수와 계속해서 그 볼로 친 타수 그리고 그 볼을 플레이하면서 받은 벌타는 모두 무시된다.

주(註) 3: 플레이어가 오소에서 스트로크한 것에 대하여 벌을 받은 경우 다음의 행위에 대한 추가의 벌은 없다.

- (a) 허용되지 않는데 볼을 교체한 경우
- (b) 규칙에 의하여 플레이스해야 할 볼을 드롭하거나 드롭해야 할 볼을 플레이스한 경우
- (c) 규칙에 맞지 않은 방법으로 볼을 드롭한 경우
- (d) 규칙에 의하여 그렇게 하는 것이 허용되지 않은 사람이 볼을 인 플레이로 한 경우

규칙 21 볼 닦기 Cleaning Ball

정의

용어의 정의는 제2장에 가나다순으로 나열하였으며 규칙에서 그 용어가 나올 때 고딕체 활자를 사용하였다.

퍼팅 그린에 있는 볼은 규칙 16-1b에 의하여 집어 올렸을 때에는 그 볼을 닦을 수 있다. 다른 곳에서도 다음의 경우를 제외하고 볼을 집어 올렸을 때에는 그 볼을 닦을 수 있다.

- a. 볼이 플레이에 부적합한가 아닌가의 여부를 확정하기 위하여(규칙 5-3)
- b. 볼을 확인하기 위하여(규칙 12-2). 다만 이 경우에 확인에 필요한 정도까지만 볼을 닦을 수 있다. 또는
- c. 볼이 플레이에 원조 또는 방해가 되기 때문에(규칙 22) 본 규칙 21에 규정된 바와 같은 경우를 제외하고 플레이어가 한 홀의 플레이 중에 자신의 볼을 닦은 경우 **플레이어는 1벌타를 받고**, 볼을 집어 올렸을 때에는, 그 볼을 리플레이스하지 않으면 안 된다.

볼을 리플레이스 해야 하는 데 하지 않은 경우 **플레이어는 해당되는 규칙에 의하여 일반의 벌을 받지만** 규칙 21에 의한 추가의 벌(1벌타)은 없다.

예외: 플레이어가 규칙 5-3, 12-2 또는 22에 따라 조치를 취하지 않은 것에 대하여 벌을 받은 경우 규칙 21에 의한 추가의 벌(1벌타)은 없다.

규칙 22

플레이에 원조 또는 방해가 되는 볼 Ball Assisting or Interfering with Play

정의

용어의 정의는 제2장에 가나다순으로 나열하였으며 규칙에서 그 용어가 나올 때 고딕체 활자를 사용하였다.

22-1. 플레이에 원조가 되는 볼 Ball Assisting Play

볼이 움직이고 있을 때를 제외하고 플레이어는 볼이 다른 플레이어에게 원조가 될지도 모른다고 생각할 경우 그는 다음과 같은 행위를 할 수 있다.

- a. 자신의 볼인 경우 그 볼을 집어 올릴 수 있다.
- b. 다른 볼인 경우 그 볼을 집어 올리게 할 수 있다.

본 규칙 22-1에 의하여 집어 올린 볼은 리플레이스하지 않으면 안 된다(규칙 20-3 참조).

퍼팅 그린에 있는 볼을 제외하고 그 볼을 닦아서는 안 된다(규칙 21 참조).

스트로크 플레이에서 자신의 볼을 집어 올리도록 요구 받은 플레이어는 볼을 집어 올리지 않고 먼저 플레이할 수 있다.

스트로크 플레이에서 경기자들이 서로 어느 **경기자**에게 원조가 될지도 모르는 볼을 집어 올리지 않기로, 합의하였다고 **위원회**가 판정한 경우 **그 경기자들은 모두 경기 실격이 된다.**

주(註): 다른 볼이 움직이고 있을 때 그 볼의 움직임에 영향을 미칠지도 모르는 볼은 집어 올려서는 안 된다.

22-2. 플레이에 방해가 되는 볼 Ball Interfering with Play

볼이 움직이고 있을 때를 제외하고, 플레이어는 다른 볼이 자신의 플레이에 방해가 될지도 모른다고 생각할 경우 그는 그 볼을 집어 올리게 할 수 있다.

본 규칙 22-2에 의하여 집어 올린 볼은 리플레이스하지 않으면 안 된다(규칙 20-3 참조). **퍼팅 그린**에 있는 볼을 제외하고 그 볼을 닦아서는 안 된다(규칙 21 참조).

스트로크 플레이에서 자신의 볼을 집어 올리도록 요구 받은 플레이어는 볼을 집어 올리는 대신 오히려 먼저 플레이할 수 있다.

주(註) 1: 퍼팅 그린 이외의 곳에서 플레이어는 단지 다른 플레이어의 플레이에 방해가 될지도 모른다고 생각하기

때문에 자신의 볼을 집어 올려서는 안 된다. 플레이어가 집어 올리도록 요구 받지 않았는데, 자신의 볼을 집어 올린 경우 그는 규칙 18-2의 위반으로 1벌타를 받지만 규칙 22에 의한 추가의 벌은 없다.

주(註) 2: 다른 볼이 움직이고 있을 때 그 볼의 움직임에 영향을 미칠지도 모르는 볼은 집어 올려서는 안 된다.

규칙 22의 위반에 대한 벌은

매치 플레이 - 그 홀의 패, 스트로크 플레이 - 2벌타.

규칙 23 루스 임페디먼트 Loose Impediments

정의

용어의 정의는 제2장에 가나다순으로 나열하였으며 규칙에서 그 용어가 나올 때 고딕체 활자를 사용하였다.

23-1. 구제 Relief

루스 임페디먼트와 볼이 모두 같은 **해저드** 안에 있거나 접촉해 있는 경우를 제외하고 어떤 **루스 임페디먼트**도 벌 없이 제거할 수 있다.

볼이 **퍼팅 그린** 위가 아닌 다른 곳에 놓여 있을 때 플레이어가 **루스 임페디먼트**를 제거하다가 그 볼을 움직이게 한 경우에는 규칙 18-2를 적용한다.

퍼팅 그린 위에서, 플레이어가 **루스 임페디먼트**를 제거할 때, 우연히 볼이나 볼 마커를 **움직인** 경우 그 볼이나 볼 마커는 리플레이스하지 않으면 안 된다. 볼이나 볼 마커가 움직인 원인이 바로 그 **루스 임페디먼트**를 제거하는 것에 있는 경우에는 벌이 없다. 그렇지 않은 경우 **플레이어는 규칙 18-2에**

의하여 1벌타를 받는다.

볼이 움직이고 있는 경우 그 볼의 움직임에 영향을 미칠지도 모르는 **루스 임페디먼트**는 제거해서는 안 된다.

주(註): 볼이 **해저드** 안에 있는 경우 플레이어는 같은 **해저드** 안에 놓여 있거나 그 **해저드**에 접촉하고 있는 **루스 임페디먼트**를 접촉하거나 움직여서는 안 된다(규칙 13-4c 참조).

규칙 23의 위반에 대한 벌은

매치 플레이 - 그 홀의 패, 스트로크 플레이 - 2벌타.

(해저드 안에 있는 볼 찾기 - 규칙 12-1 참조).

(퍼트 선에 접촉한 경우 - 규칙 16-1a 참조).

규칙 24 장애물 Obstructions

정의

용어의 정의는 제2장에 가나다순으로 나열하였으며 규칙에서 그 용어가 나올 때 고딕체 활자를 사용하였다.

24-1. 움직일 수 있는 장애물 Movable Obstruction

플레이어는 움직일 수 있는 **장애물**로부터 벌 없이 다음과 같이 구제를 받을 수 있다.

- a. 볼이 움직일 수 있는 **장애물**의 안이나 위에 있지 않을 때에는 그 **장애물**을 제거할 수 있다. 볼이 **움직인** 경우에는 그 볼을 리플레이스 하지 않으면 안 되며 볼이 움직인 원인이 **장애물**을 제거하는 것에 있는 경우에는 벌이 없다. 그 이외의 경우에는 규칙 18-2가 적용된다.
- b. 볼이 움직일 수 있는 **장애물**의 안이나 위에 있을 때에는 볼을 집어 올리고 그 **장애물**을 제거할 수 있다. 집어 올린 볼은, 그 볼이 **장애물**의 안이나 위에 있었던 장소의

바로 아래 지점에 되도록 가깝고 홀에 더 가깝지 않은 곳에, **스루 더 그린**이나 **해저드** 안에서는 드롭하고 **퍼팅 그린** 위에서는 플레이스하지 않으면 안 된다.

본 규칙 24-1에 의하여 볼을 집어 올린 경우 그 볼은 닦을 수 있다.

볼이 움직이고 있을 때에는, 플레이어의 **휴대품**이나 사람이 붙어 시중들고 있는, 제거한 또는 들어 올린 **깃대** 이외에, 볼의 움직임에 영향을 줄 수 있는 **장해물**을 움직여서는 안 된다. (볼에 영향을 미치는 행동 - 규칙 1-2 참조).

주(註): 본 규칙 24-1에 의하여 드롭하거나 플레이스할 볼을 곧 회수할 수 없는 경우에는 다른 볼로 교체할 수 있다.

24-2. 움직일 수 없는 장해물 Immovable Obstruction

a. 방해

볼이 움직일 수 없는 **장해물**의 안이나 위에 있거나 그 움직일 수 없는 **장해물**이 플레이어의 **스탠스**나 의도하는 스윙 구역에 방해가 될 때에는 움직일 수 없는 **장해물**에 의한 방해가 생긴 것으로 한다. 플레이어의 볼이 **퍼팅 그린**에 있을 때 **퍼팅 그린** 위의 움직일 수 없는 **장해물**이 플레이어의 **퍼트 선상**에 걸리는 경우에도 역시 방해가 생긴 것으로 한다. 그 이외의 경우에는 **플레이 선상**에 움직일 수 없는 **장해물**이 걸려 있어도 그 자체만으로는 본 규칙 24-2a에서 뜻하는 방해가 생긴 것이 아니다.

b. 구제

볼이 **워터 해저드** 안이나 **래터럴 워터 해저드** 안에 있을 때를 제외하고 플레이어는 움직일 수 없는 **장해물**에 의한 방해로부터 다음과 같이 구제를 받을 수 있다.

(i) 스루 더 그린

볼이 **스루 더 그린**에 있는 경우 플레이어는 벌 없이 그 볼을 집어 올려서, **가장 가까운 구제 지점**으로부

터 1클럽 길이 이내로 그 가장 가까운 구제 지점보다 홀에 더 가깝지 않은 곳에, 그 볼을 드롭하지 않으면 안 된다. 이때 가장 가까운 구제 지점은 해저드 안이나 퍼팅 그린에 있어서는 안 된다. 가장 가까운 구제 지점에서 1클럽 길이 이내에 볼을 드롭했을 때 그 볼은, 움직일 수 없는 장애물에 의한 방해로 피하고 해저드 안이나 퍼팅 그린 위가 아닌, 코스상의 일부 지점에 먼저 떨어지지 않으면 안 된다.

(ii) 벙커 안

볼이 벙커 안에 있는 경우 플레이어는 그 볼을 집어 올려서 다음의 한 가지 방법으로 드롭하지 않으면 안 된다.

- (a) 벌 없이, 위의 (i)에 따라서 드롭하되 가장 가까운 구제 지점은 반드시 벙커 안에 있어야 된다는 점과 그 볼도 그 벙커 안에 드롭하지 않으면 안 된다.
- (b) 1벌타를 받고, 홀과 볼이 놓여 있었던 지점을 연결한 직선상으로, 그 벙커 밖의 1지점에 드롭. 그 지점이 벙커 후방이면 아무리 멀리 떨어져도 그 거리는 제한이 없다.

(iii) 퍼팅 그린 위

볼이 퍼팅 그린에 있는 경우 플레이어는 벌 없이 그 볼을 집어 올려서 해저드 안이 아닌 곳의 가장 가까운 구제 지점에 플레이스하지 않으면 안 된다. 그때 가장 가까운 구제 지점은 퍼팅 그린 밖에 있어도 된다.

(iv) 티잉 그라운드 위

볼이 티잉 그라운드에 있는 경우 플레이어는 벌 없이 그 볼을 집어 올려서 위의 (i)에 따라서 드롭하지 않으면 안 된다.

본 규칙 24-2b에 의하여 볼을 집어 올린 경우 그 볼은

뒹을 수 있다.

(구제를 받았으나 바로 같은 상태의 방해가 되는 위치로 다시 굴러간 경우 - 규칙 20-2c(v) 참조).

예외: 플레이어는 다음과 같은 경우 본 규칙 24-2b에 의한 구제를 받아서는 안 된다.

(a) 움직일 수 없는 **장해물** 이외의 다른 것에 의한 방해로 분명히 **스트로크**하기가 실행 불가능한 경우, 또는

(b) 움직일 수 없는 **장해물**에 의한 방해가 분명히 무리한 **스트로크**나 불필요하게 비정상적인 **스탠스**, 스윙 또는 플레이 방향을 취할 때에만 생기는 경우

주(註) 1: 볼이 **워터 해저드(래터럴 워터 해저드 포함)**

안에 있는 경우 플레이어는 움직일 수 없는 **장해물**에 의한 방해로부터 구제를 받아서는 안 된다. 플레이어는 볼이 있는 그대로의 상태로 플레이하거나 규칙 26-1에 의하여 처리하지 않으면 안 된다.

주(註) 2: 본 규칙 24-2b에 의하여 드롭하거나 플레이스 할 볼을 곧 회수할 수 없는 경우에는 다른 볼로 **교체**할 수 있다.

주(註) 3: 위원회는 움직일 수 없는 **장해물** 위를 넘어가거나, 안으로 또는 아래를 통하지 않고 **가장 가까운 구제 지점**을 결정하지 않으면 안 된다는 로컬 룰을 제정할 수 있다.

24-3. 장해물 안에 있는 볼이 발견되지 않은 경우

Ball in Obstruction Not Found

장해물 방향으로 볼을 친 후 발견되지 않은 그 볼이 그 **장해물** 안에 있는지 없는지의 여부는 사실에 관한 문제다. 본 규칙 24-3을 적용하기 위해서는 그 볼이 그 **장해물** 안에 있다는 것을 알고 있거나 사실상 확실하지 않으면 안 된다. 그

와 같이 알고 있지 않거나 불확실할 때 플레이어는 규칙 27-1에 의하여 처리하지 않으면 안 된다.

a. 움직일 수 있는 장애물 안에 있는 볼이 발견되지 않은 경우

발견되지 않은 볼이 움직일 수 있는 **장애물** 안에 있다는 것을 알고 있거나 사실상 확실한 경우 플레이어는 본 규칙 24-3a에 의하여 다른 볼로 **교체할** 수 있으며 벌 없이 구제를 받을 수 있다. 플레이어가 구제를 받기로 결정한 경우 그는 그 **장애물**을 제거하고, 그 볼이 움직일 수 있는 **장애물**의 가장 바깥쪽 한계를 최후로 넘어간 지점의 바로 아래 지점에 되도록 가깝고 홀에 더 가깝지 않은 곳에, **스루 더 그린**이나 **해저드** 안에서는 **볼**을 드롭하고 **퍼팅 그린** 위에서는 **볼**을 플레이스하지 않으면 안 된다.

b. 움직일 수 없는 장애물 안에 있는 볼이 발견되지 않은 경우

발견되지 않은 볼이 움직일 수 없는 **장애물** 안에 있다는 것을 알고 있거나 사실상 확실한 경우 플레이어는 본 규칙 24-3b에 의하여 구제를 받을 수 있다. 구제를 받기로 하였을 때에는 그 **장애물**의 가장 바깥쪽 한계를 최후로 넘은 지점을 결정하지 않으면 안 되며, 본 규칙 24-3b를 적용하기 위해서는 그 볼이 그 지점에 있는 것으로 간주하고 플레이어는 다음과 같이 처리하지 않으면 안 된다.

(i) 스루 더 그린

볼이 **스루 더 그린**에서 움직일 수 없는 **장애물**의 가장 바깥쪽 한계를 최후로 넘어간 경우 플레이어는 벌 없이 다른 볼로 **교체할** 수 있으며 규칙 24-2b(i)에 규정된 바와 같이 구제를 받을 수 있다.

(ii) 벙커 안

볼이 **벙커** 안에서 움직일 수 없는 **장애물**의 가장 바깥쪽 한계를 최후로 넘어간 경우 플레이어는 벌 없이 다른 볼로 **교체할** 수 있으며 규칙 24-2b(ii)에 규정된 바와 같이 구제를 받을 수 있다.

(iii) 워터 해저드(래터럴 워터 해저드 포함) 안

볼이 **워터 해저드** 안에서 움직일 수 없는 **장해물**의 가장 바깥쪽 한계를 최후로 넘어간 경우 플레이어는 벌 없이 구제를 받을 수 없다. 플레이어는 규칙 26-1에 의하여 처리하지 않으면 안 된다.

(iv) 퍼팅 그린 위

볼이 **퍼팅 그린** 위에서 움직일 수 없는 **장해물**의 가장 바깥쪽 한계를 최후로 넘어간 경우 플레이어는 벌 없이 다른 볼로 **교체**할 수 있으며 규칙 24-2b(iii)에 규정된 바와 같이 구제를 받을 수 있다.

규칙 24의 위반에 대한 벌은

매치 플레이 - 그 홀의 패, 스트로크 플레이 - 2벌타.

규칙 25

비정상적인 코스 상태, 지면에 박힌 볼 및 다른 퍼팅 그린
Abnormal Ground Conditions, Embedded Ball and Wrong Putting Green

정의

용어의 정의는 제2장에 가나다순으로 나열하였으며 규칙에서 그 용어가 나올 때 고딕체 활자를 사용하였다.

25-1. 비정상적인 코스 상태 Abnormal Ground Conditions

a. 방해

볼이 **비정상적인 코스 상태** 안에 있거나 접촉하고 있는 경우 또는 **비정상적인 코스 상태**가 플레이어의 스탠스나 의도하는 스윙 구역을 방해할 때에는 **비정상적인 코스 상태**에 의한 방해가 생긴 것으로 한다. 플레이어의 볼이 **퍼팅 그린**에 있을 때 **비정상적인 코스 상태**가 플레이어의 퍼트

선상에 걸린 경우에도 역시 방해가 생긴 것으로 한다. 그 이외의 경우에는 **플레이 선상에 비정상적인 코스 상태**가 걸려 있어도 그 자체만으로는 본 규칙 25-1a에서 뜻하는 방해가 생긴 것이 아니다.

주(註): 위원회는 **비정상적인 코스 상태**가 플레이어의 스탠스에 방해가 되어도 그 자체만으로는 본 규칙 25-1에서 뜻하는 방해가 생긴 것으로 간주하지 않는다는 로컬 룰을 만들 수 있다.

b. 구제

볼이 **워터 해저드** 안이나 **래터럴 워터 해저드** 안에 있을 때를 제외하고 플레이어는 **비정상적인 코스 상태**에 의한 방해로부터 다음과 같이 구제를 받을 수 있다.

(i) 스루 더 그린

볼이 **스루 더 그린**에 있는 경우 플레이어는 벌 없이 그 볼을 집어 올려서 **가장 가까운 구제 지점**으로부터 1클럽 길이 이내로 그 **가장 가까운 구제 지점**보다 **홀**에 더 가깝지 않은 곳에 그 볼을 드롭하지 않으면 안 된다. 그때 **가장 가까운 구제 지점**은 **해저드** 안이나 **퍼팅 그린**에 있어서는 안 된다. **가장 가까운 구제 지점**에서 1클럽 길이 이내에 볼을 드롭했을 때 그 볼은 **비정상적인 코스 상태**에 의한 방해를 피하고 **해저드** 안이나 **퍼팅 그린** 위가 아닌 **코스상**의 일부에 먼저 떨어지지 않으면 안 된다.

(ii) 벙커 안

볼이 **벙커** 안에 있는 경우 플레이어는 그 볼을 집어 올려서 다음의 한 가지 방법으로 드롭하지 않으면 안 된다.

- (a) 벌 없이, 위의 (i)에 따라서 드롭하되 **가장 가까운 구제 지점**은 반드시 **벙커** 안에 있어야 되고 볼도 그 **벙커** 안에 드롭하지 않으면 안 된다. 또는 완전

한 구제가 불가능한 경우에는 그 상태에서 최대한의 구제를 받을 수 있는, **코스상**의 일부로 **홀**에 더 가깝지 않고 볼이 놓여 있었던 곳에 되도록 가까운, 그 벙커 안의 지점에 드롭.

- (b) 1벌타를 받고, 홀과 볼이 놓여 있었던 지점을 연결한 직선상으로, 그 벙커 밖의 지점에 드롭하고, 이때 그 지점이 벙커 후방이면 아무리 멀리 떨어져도 그 거리에는 제한이 없다.

(iii)퍼팅 그린 위

볼이 **퍼팅 그린**에 있는 경우 플레이어는 벌 없이 그 볼을 집어 올려서 **해저드** 안이 아닌 곳의 **가장 가까운 구제 지점**에 플레이스하지 않으면 안 된다. 또는 완전한 구제가 불가능한 경우에는 그 상태에서 최대한의 구제를 받을 수 있으며, **홀**에 더 가깝지 않고, **해저드** 안 이외의 장소로 볼이 놓여 있었던 곳에 되도록 가까운 지점에 플레이스하지 않으면 안 된다. 그때 **가장 가까운 구제 지점**이나 최대한의 구제를 받을 수 있는 가장 가까운 지점은 **퍼팅 그린** 밖에 있어도 된다.

(iv)티잉 그라운드 위

볼이 **티잉 그라운드** 위에 있는 경우 플레이어는 벌 없이 그 볼을 집어 올려서 위의 (i)에 따라서 드롭하지 않으면 안 된다.

규칙 25-1b에 의하여 볼을 집어 올린 경우 그 볼은 닳을 수 있다.

(구제를 받았으나 볼이 바로 같은 상태의 방해가 되는 위치로 다시 굴러간 경우 - 규칙 20-2c(v) 참조).

예외: 플레이어는 다음과 같은 경우 본 규칙 25-1b에 의한 구제를 받아서는 안 된다.

- (a) **비정상적인 코스 상태** 이외의 다른 것에 의한 방해로 분명히 **스트로크**하기가 실행 불가능한 경우, 또는

(b) **비정상적인 코스 상태**에 의한 방해가 분명히 무리한 **스트로크**나 불필요하게 비정상적인 **스탠스**, 스윙 또는 플레이 방향을 취할 때에만 생기는 경우

주(註) 1: 볼이 워터 해저드(래터럴 워터 해저드 포함) 안에 있는 경우 플레이어는 벌 없이 **비정상적인 코스 상태**에 의한 방해로부터 구제를 받을 수 없다. 플레이어는 볼이 있는 그대로의 상태로 플레이하거나(로컬 룰에 의하여 그 곳에서의 플레이가 금지되어 있지 않는) 규칙 26-1에 의하여 처리하지 않으면 안 된다.

주(註) 2: 본 규칙 25에 의하여 드롭하거나 플레이스할 볼을 곧 회수할 수 없는 경우에는 다른 볼로 교체할 수 있다.

c. 비정상적인 코스 상태 안에 있는 볼이 발견되지 않은 경우

비정상적인 코스 상태 방향으로 볼을 친 후 발견되지 않은 경우 그 **비정상적인 코스 상태** 안에 있는지 없는지의 여부는 사실에 관한 문제다. 본 규칙 25-1c를 적용하기 위해서는 그 볼이 그 **비정상적인 코스 상태** 안에 있다는 것을 알고 있거나 사실상 확실하지 않으면 안 된다. 그와 같이 알고 있지 않거나 확실하지 않을 때 플레이어는 규칙 27-1에 의하여 처리하지 않으면 안 된다.

발견되지 않은 볼이 **비정상적인 코스 상태** 안에 있다는 것을 알고 있거나 사실상 확실한 경우 플레이어는 본 규칙 25-1c에 의하여 구제를 받을 수 있다. 플레이어가 구제를 받기로 한 경우 그 **비정상적인 코스 상태**의 가장 바깥쪽 한계를 볼이 최후로 넘어간 지점을 결정하지 않으면 안 되며, 본 규칙 25-1c를 적용하기 위해서는 그 **비정상적인 코스 상태**의 가장 바깥쪽 한계를 최후로 넘어간 지점에 그 볼이 있는 것으로 간주하고 플레이어는 다음과 같이 처리하지 않으면 안 된다.

- (i) 스루 더 그린
볼이 **스루 더 그린**에 있는 **비정상적인 코스 상태**의 가장 바깥쪽 한계를 최후로 넘어간 경우 플레이어는 벌 없이 다른 볼로 **교체할** 수 있으며 규칙 25-1b(i)에 규정된 바와 같이 구제를 받을 수 있다.
- (ii) 벙커 안
볼이 **벙커 안**의 한 지점에 있는 **비정상적인 코스 상태**의 가장 바깥쪽 한계를 최후로 넘어간 경우 플레이어는 벌 없이 다른 볼로 **교체할** 수 있으며 규칙 25-1b(ii)에 규정된 바와 같이 구제를 받을 수 있다.
- (iii) 워터 해저드(래터럴 워터 해저드 포함) 안
볼이 **워터 해저드 안**의 한 지점에 있는 **비정상적인 코스 상태**의 가장 바깥쪽 한계를 최후로 넘어간 경우 플레이어는 벌 없이 구제를 받을 수 없다. 플레이어는 규칙 26-1에 의하여 처리하지 않으면 안 된다.
- (iv) 퍼팅 그린 위
볼이 **퍼팅 그린 위**의 한 지점에 있는 **비정상적인 코스 상태**의 가장 바깥쪽 한계를 최후로 넘어간 경우 플레이어는 벌 없이 다른 볼로 **교체할** 수 있으며 규칙 25-1b(iii)에 규정된 바와 같이 구제를 받을 수 있다.

25-2. 지면에 박힌 볼 Embedded Ball

스루 더 그린 잔디를 짧게 깎은 구역 안에서 볼이 지면에 박힌 경우 그 볼은 벌 없이 집어올려서 닦을 수 있으며, **홀**에 더 가깝지 않고 볼이 놓여 있던 지점에 되도록 가까운 곳에 드롭 할 수 있다. 드롭 할 때 볼은 **스루 더 그린**의 코스상 일부에 먼저 떨어지지 않으면 안 된다.

주(註) 1: “지면에 박힌” 볼은 볼 자체의 힘으로 지면에 만든 자국(Pitch-Mark)에 박히고 볼의 일부가 지면보다 아래에 있을 때를 말한다. 박힌 상태에서 볼이 반드시 흙

에 접촉해야만 하는 것은 아니다.(즉, 풀이나 루스 임페 디먼트 같은 것들이 볼과 흙 사이에 끼어 있을 수 있다.)

주(註) 2: “잔디를 짧게 깎은 구역”이란 러프를 지나는 통로를 포함하여, 페어웨이 잔디 높이나 그 이하로 깎은 코스의 모든 구역을 의미한다.

주(註) 3: 위원회는 부속규칙 1에 규정되어 있는 것과 같이 플레이어가 **스루 더 그린** 어디에서나 박힌 볼을 벌 없이 구제 받는 것을 허용하는 로컬 룰을 제정할 수 있다.

25-3. 다른 퍼팅 그린 Wrong Putting Green

a. 방해

볼이 다른 퍼팅 그린에 있을 때에는 다른 퍼팅 그린에 의한 방해가 생긴 것으로 한다. 플레이어의 스탠스나 의도하는 스윙 구역에 방해가 되어도 그 자체만으로는 본 규칙 25-3에서 뜻하는 방해가 생긴 것이 아니다.

b. 구제

플레이어의 볼이 다른 퍼팅 그린에 있는 경우 플레이어는 볼이 있는 그대로의 상태로 플레이해서는 안 된다. 플레이어는 벌 없이 다음과 같이 구제를 받지 않으면 안 된다.

즉 플레이어는 볼을 집어 올려서 가장 가까운 구제 지점으로부터 1클럽 길이 이내로 그 가장 가까운 구제 지점보다 홀에 더 가깝지 않은 곳에 그 볼을 드롭하지 않으면 안 된다. 그때 가장 가까운 구제 지점은 해저드 안이나 퍼팅 그린에 있어서는 안 된다. 가장 가까운 구제 지점에서 1클럽 길이 이내에 볼을 드롭했을 때 그 볼은, 다른 퍼팅 그린에 의한 방해를 피하고 해저드 안이나 퍼팅 그린 위가 아닌, 코스상의 일부 지점에 먼저 떨어지지 않으면 안 된다. 본 규칙 25-3에 의하여 볼을 집어 올린 경우 그 볼은 닦을 수 있다.

규칙 25의 위반에 대한 벌은

매치 플레이 - 그 홀의 패, 스트로크 플레이 - 2벌타.

규칙 26 워터 해저드(래터럴 워터 해저드 포함) Water Hazards(Including Lateral Water Hazards)

정의

용어의 정의는 제2장에 가나다순으로 나열하였으며 규칙에서 그 용어가 나올 때 고딕체 활자를 사용하였다.

26-1. 워터 해저드 안에 들어간 볼의 구제

Relief for Ball in Water Hazard

워터 해저드 방향으로 볼을 친 후 발견되지 않은 그 볼이 그 **워터 해저드** 안에 있는지 없는지의 여부는 사실에 관한 문제다. 친 볼이 **워터 해저드** 방향으로 갔으나 발견되지 않았는데 그 볼이 그 **해저드** 안에 있다는 것에 대하여 알고 있는 바나 사실상 확실성이 없을 때 플레이어는 규칙 27-1에 의하여 처리하지 않으면 안 된다.

워터 해저드 안에서 볼이 발견되거나 또는 발견되지 않은 볼이 **워터 해저드** 안에(볼이 물속에 있거나, 없거나를 불문하고) 있다는 것을 알고 있거나 사실상 확실한 경우 **플레이어는 1벌타를 받고** 다음의 한 가지로 처리할 수 있다.

- a. 원구를 최후로 플레이한 곳에 되도록 가까운 지점에서 **볼**을 플레이하여 규칙 27-1의 스트로크와 거리 규정에 의하여 처리한다(규칙 20-5 참조).
- b. 홀과 **워터 해저드**의 한계를 최후로 원구가 넘어간 지점을 연결한 직선상으로 그 **워터 해저드** 후방에 **볼**을 드롭한다. 그때 그 지점이 **워터 해저드** 후방이면 아무리 멀리 떨어져도 그 거리에는 제한이 없다.
- c. 볼이 **래터럴 워터 해저드**의 한계를 최후로 넘어간 경우에 한하여 추가로 처리할 수 있는 선택 사항은 다음 지점으로부터 2클럽 길이 이내로, 홀에 더 가깝지 않게, 그 **워터 해저드** 밖에 **볼**을 드롭하는 것이다.

- (i) 원구가 그 **래터럴 워터 해저드**의 한계를 최후로 넘어간 지점
- (ii) 홀에서 같은 거리에 있는 **래터럴 워터 해저드** 건너편의 한계 상 지점

본 규칙 26-1에 의하여 처리할 경우 플레이어는 그의 볼을 집어 올려서 닳거나 **바꿀** 수 있다.

(볼이 워터 해저드 안에 있는 경우 금지되는 행위 - 규칙 13-4 참조).

(워터 해저드 안의 물속에서 움직이고 있는 볼 - 규칙 14-6 참조).

26-2. 워터 해저드 안에서 플레이한 볼 Ball Played Within Water Hazard

a. 볼이 같은 워터 해저드 또는 다른 워터 해저드 안에 정지한 경우

워터 해저드 안에서 플레이한 볼이 **스트로크**한 후에도 같은 워터 해저드 또는 다른 워터 해저드 안에 멎어 있는 경우 플레이어는 다음과 같이 처리할 수 있다.

- (i) **추가로 1벌타를 받고** 그 워터 해저드 밖에서 최후로 **스트로크**한 지점에 되도록 가까운 곳에서 볼을 플레이 할 수 있다(규칙 20-5 참조).
- (ii) 규칙 26-1a, 26-1b에 의하여 처리하거나 적용할 수 있으면 26-1e에 의하여 처리하여 규칙에 따라 **1벌타를 받는다**. 규칙 26-1b 또는 26-1c를 적용하기 위해서는 원구가 들어가 있는 **워터 해저드**의 한계를 최후로 넘어간 지점을 기점으로 사용한다.

주(註): 플레이어가 규칙 26-1a에 의하여 처리하고자 원구를 **해저드** 안의 최후로 플레이 했던 지점에 되도록 가까운 지점에 드롭하였으나, 그 드롭한 볼을 플레이 하지 않기로 결정한 경우, 그는 위의 (i), 규칙 26-1b, 또는 적용할 수 있으면 규칙 26-1c에 의하여 처리할

- 수 있다. 그럴 경우 **플레이어는 합계 2벌타를 받게 된다** : 규칙 26-1a에 의하여 처리한 1벌타와 위의 (i), 규칙 26-1b, 또는 규칙 26-1c에 의하여 처리한 1벌타
- b. 볼이 워터 해저드 밖에서 분실되거나 언플레이어블의 경우 또는 아웃 오브 바운드가 된 경우**

워터 해저드 안에서 플레이한 볼이 그 워터 해저드 밖에서 분실되거나 언플레이어블 볼로 간주된 경우 또는 **아웃 오브 바운드** 볼이 된 경우 플레이어는 **규칙 27-1 또는 28a에 의하여 1벌타를 받고** 그 워터 해저드 안에서 원구를 최후로 플레이한 지점에 되도록 가까운 곳에서 볼을 플레이할 수 있다(규칙 20-5 참조).

플레이어가 그 지점에서 플레이하지 않기로 결정한 경우 그는 다음과 같이 처리할 수 있다.

- (i) **추가로 1벌타를 받고**(합계 2벌타) 워터 해저드 밖에서 최후로 스트로크한 지점에 되도록 가까운 곳에서 볼을 플레이할 수 있다(규칙 20-5 참조); 또는
- (ii) 규칙 26-1b 또는 적용할 수 있으면 규칙 26-1c에 의하여 처리할 수 있으며 규칙에 따라 **1벌타를 추가로 받는다**(합계 2벌타). 그리고 원구가 그 워터 해저드 안에 정지하기 전에 워터 해저드의 한계를 최후로 넘어간 지점을 기점(基點)으로 사용한다.

주(註) 1: 규칙 26-2b에 의하여 처리할 때 플레이어는 규칙 27-1 또는 28a에 의하여 **볼을 드롭할 필요는 없다**. 플레이어가 **볼을 드롭**한 경우에도 그 볼을 반드시 플레이할 필요는 없으며 플레이어는 위의 (i) 또는 (ii)에 따라 처리할 수 있다. 그럴 경우 **플레이어는 합계 2벌타를 받는다** : 규칙 27-1 또는 28a에 의한 1벌타와 위의 (i) 또는 (ii)에 의하여 처리한 추가 1벌타.

주(註) 2: 워터 해저드 안에서 플레이한 볼이 그 워터 해

저드 밖에서 언플레이어블로 간주된 경우 규칙 26-2b 에도 불구하고 플레이어는 규칙 28b 또는 28c에 의하여 처리할 수 있다.

규칙 26의 위반에 대한 벌은

매치 플레이 - 그 홀의 패, 스트로크 플레이 - 2벌타.

규칙 27

분실구 또는 아웃 오브 바운드 볼; 잠정구 Ball Lost or Out of Bounds; Provisional Ball

정의

용어의 정의는 제2장에 가나다순으로 나열하였으며 규칙에서 그 용어가 나올 때 고딕체 활자를 사용하였다.

27-1. 스트로크와 거리; 아웃 오브 바운드 볼; 5분 이내에 발견되지 않은 볼 Stroke and Distance; Ball Out of Bounds; Ball Not Found Within Five Minutes

a. 스트로크와 거리에 의한 처리

플레이어는 어느 때든지 **1벌타를 받고**, 원구를 최후로 플레이했던 지점에 되도록 가까운 곳에서 **볼**을 플레이할 수 있다(규칙 20-5 참조). 즉 스트로크와 거리의 벌을 받고 처리할 수 있다.

규칙에서 따로 규정된 경우를 제외하고 플레이어가 원구를 최후로 플레이했던 지점에서 **볼**을 **스트로크**한 경우 그는 스트로크와 거리의 벌을 받고 처리한 것으로 간주된다.

b. 아웃 오브 바운드 볼

볼이 **아웃 오브 바운드**가 된 경우 **플레이어는 1벌타를 받고** 원구를 최후로 플레이 했던 지점에 되도록 가까운 곳에서 **볼**을 플레이하지 않으면 안 된다(규칙 20-5 참조).

c. 5분 이내에 발견되지 않은 볼

볼이 플레이어 **편**이나 그들의 **캐디**가 볼을 찾기 시작하여 5분 이내에 볼이 발견되지 않거나 플레이어가 자신의 볼로 확인하지 못해서 볼이 **분실된** 경우 **플레이어는 1벌타를 받고** 원구를 최후로 플레이했던 지점에 되도록 가까운 곳에서 **볼을** 플레이하지 않으면 안 된다(규칙 20-5 참조).

예외: 발견되지 않았던 원구가 **국외자**에 의하여 움직였다는 것(규칙 18-1), **장해물** 안에(규칙 24-3) 있다는 것, **비정상적인 코스 상태** 안에(규칙 25-1) 있다는 것 또는 **워터 해저드** 안에(규칙 26-1) 있다는 것을 알고 있거나 사실상 확실한 경우 플레이어는 해당되는 규칙에 의하여 처리할 수 있다.

규칙 27-1의 위반에 대한 벌은

매치 플레이 - 그 홀의 패, 스트로크 플레이 - 2벌타.

27-2. 잠정구 Provisional Ball

a. 처리 절차

볼이 **워터 해저드** 밖에서 분실되었을 염려가 있거나 **아웃 오브 바운드**가 되었을 염려가 있는 경우, 시간 절약을 위하여 플레이어는 규칙 27-1에 따라서 잠정적으로 다른 볼을 플레이할 수 있다. 플레이어는 다음과 같이 하지 않으면 안 된다.

- (i) **잠정구**를 플레이 할 의사를 매치 플레이에서는 상대방, 스트로크 플레이에서는 그의 **마커** 또는 **동반 경기자**에 알리지 않으면 안 된다; 그리고
- (ii) 플레이어나 그의 **파트너**가 원구를 찾으러 앞으로 나가기 전에 **잠정구**를 플레이 하지 않으면 안 된다.

플레이어가 다른 볼을 플레이하기 전에 위의 요건들을 충족하지 못하였을 경우 그 볼은 **잠정구**가 아니고 **스트**

로크와 거리의 벌을 받고(규칙 27-1) 인 플레이 볼로 되며 원구는 **분실구**가 된다.

(티잉 그라운드에서의 플레이 순서 - 규칙 10-3 참조).

주(註): 규칙 27-2a에 의하여 플레이한 **잠정구**가 **워터 해저드** 밖에서 분실되었을 염려가 있거나 **아웃 오브 바운드**가 되었을 염려가 있는 경우 플레이어는 또 다른 (두 번째) **잠정구**를 플레이할 수 있다. 또 다른 **잠정구**를 플레이했을 경우 그 볼과 앞서 플레이한(첫 번째) **잠정구**가 갖는 관계는 첫 번째 플레이한 **잠정구**와 원구가 갖는 관계와 같다.

b. 잠정구가 인 플레이 볼로 되는 경우

플레이어는 원구가 있을 것으로 생각되는 곳에 도달할 때까지 **잠정구**를 몇 번이라도 플레이할 수 있다. 플레이어가 원구가 있을 것으로 생각되는 장소에서 또는 그 장소보다 **홀**에 더 가까운 지점에서 그 **잠정구**를 **스트로크**한 경우 원구는 **분실구**가 되며 그 **잠정구**는 **스트로크와 거리의 벌을 받고 인 플레이 볼로** 된다(규칙 27-1).

원구가 **워터 해저드** 밖에서 **분실**되거나 **아웃 오브 바운드**가 된 경우에도 **잠정구**는 **스트로크와 거리의 벌을 받고 인 플레이 볼로** 된다(규칙 27-1).

예외: 발견되지 않았던 원구가 **국외자**에 의하여 움직였다는 것(규칙 18-1), **장해물**(규칙 24-3) 안에 또는 **비정상적인 코스 상태**(규칙 25-1c) 안에 있다는 것을 알고 있거나 사실상 확실한 경우 플레이어는 해당되는 규칙에 의하여 처리할 수 있다.

c. 잠정구를 포기해야 할 경우

원구가 **분실**되지 않았거나 **아웃 오브 바운드**가 되지 않았을 경우 플레이어는 **잠정구**를 포기하고 원구로 플레이를 계속하지 않으면 안 된다. 원구가 **워터 해저드** 안에 있다는 것을 알고 있거나 사실상 확실한 경우 플레이어는 규칙

26-1에 따라서 처리할 수 있다. 어떤 상황이었든지 플레이어가 **잠정구**를 한번이라도 **스트로크**한 경우 그는 **오구**를 플레이한 것이 되며 규칙 15-3이 적용된다.

주(註): 규칙 27-2a에 의하여 **잠정구**를 플레이한 경우, 그 뒤에 규칙 27-2c에 의하여 결국 포기하게 된, 그 **잠정구**에 대하여 본 규칙 27-2a가 적용된 후 그 볼을 플레이한 **스트로크** 수와 단지 그 볼을 플레이한 것에 의하여 받은 벌은 모두 무시된다.

규칙 28 언플레이어블 볼 Ball Unplayable

정의

용어의 정의는 제2장에 가나다순으로 나열하였으며 규칙에서 그 용어가 나올 때 고딕체 활자를 사용하였다.

볼이 **워터 해저드** 안에 있을 때를 제외하고 플레이어는 **코스** 위의 어느 곳에서도 자신의 볼을 언플레이어블로 간주할 수 있다. 플레이어는 자신의 볼이 언플레이어블인가 아닌가를 판단할 수 있는 유일한 사람이다.

플레이어가 자신의 볼을 언플레이어블로 간주한 경우 **1벌타**를 받고 다음의 한 가지로 처리하지 않으면 안 된다.

- 원구를 최후로 플레이한 지점에 되도록 가까운 지점에서 볼을 플레이하여 규칙 27-1의 스트로크와 거리 규정에 의하여 처리한다(규칙 20-5 참조).
- 홀과 볼이 있었던 지점을 연결한 직선상으로 그 볼이 있었던 지점 후방에 **볼**을 드롭한다. 그때 그 지점은 볼이 있었던 지점 후방이면 아무리 멀리 떨어져도 그 거리에는 제한이 없다.

c. 그 볼이 있었던 지점에서 2클럽 길이 이내로 홀에 더 가깝지 않은 곳에 **볼**을 드롭한다.

언플레이어볼 볼이 **벙커** 안에 있는 경우에도 플레이어는 위의 a, b 또는 c에 의하여 처리할 수 있으며 플레이어가 위의 b나 c에 의하여 처리할 때는 그 **벙커** 안에 볼을 드롭하지 않으면 안 된다.

본 규칙 28에 의하여 처리할 경우 플레이어는 그의 볼을 집어 올려서 닦을 수 있고 또는 볼을 **교체**할 수 있다.

규칙 28의 위반에 대한 벌은

매치 플레이 - 그 홀의 패, 스트로크 플레이 - 2벌타.

기타 플레이 방식 Other Forms of Play

규칙 29 스리섬과 포섬 Threesomes and Foursomes

정의

용어의 정의는 제2장에 가나다순으로 나열하였으며 규칙에서 그 용어가 나올 때 고딕체 활자를 사용하였다.

29-1. 총칙 General

스리섬과 **포섬**에서 어느 **정규 라운드** 중에도 **파트너들**은 **티잉 그라운드**에서 교대로 플레이하여야 하며 각 홀의 플레이 중에도 교대로 플레이하지 않으면 안 된다. 그때 **벌타**는 플레이 순서에 영향을 미치지 않는다.

29-2. 매치 플레이 Match Play

파트너가 플레이했어야 할 순서에 플레이어가 플레이한 경우 **그 편은 그 홀의 패가 된다.**

29-3. 스트로크 플레이 Stroke Play

파트너가 잘못된 순서로 한 번 이상 **스트로크**한 경우 그 **스트로크**는 모두 취소하고 **그 편은 2벌타를 받는다**. 그 편은 잘못된 순서로 처음 플레이한 지점에 되도록 가까운 곳에서 올바른 순서로 **볼**을 플레이하여 잘못을 시정하지 않으면 안 된다(규칙 20-5 참조). 그 편이 먼저 잘못을 시정하지 않고 다음 **티잉 그라운드**에서 **스트로크**하거나 라운드의 마지막 홀에서 잘못을 시정할 의사를 선언하지 않고 **퍼팅 그린**을 떠난 경우 **그 편은 경기 실격이 된다**.

규칙 30

스리볼, 베스트볼 및 포볼 매치 플레이

Three-Ball, Best-Ball and Four-Ball Match Play

정의

용어의 정의는 제2장에 가나다순으로 나열하였으며 규칙에서 그 용어가 나올 때 고딕체 활자를 사용하였다.

30-1. 총칙 General

골프 규칙은 다음의 특정 규칙(규칙 30-2 및 30-3)에 모순되지 않는 한 **스리볼, 베스트볼 및 포볼** 매치에도 적용된다.

30-2. 스리볼 매치 플레이 Three-Ball Match Play

- a. **정지하고 있는 볼을 상대방이 움직이거나 고의로 접촉한 경우**
상대방이 규칙 18-3b에 의하여 1벌타를 받은 경우 그 벌은 접촉되거나 움직여진 볼의 소유주인 플레이어와의 매치에서만 받게 된다. 그러나 다른 플레이어와의 매치에서는 벌이 없다.
- b. **볼이 우연히 상대방에 의하여 방향이 변경되거나 정지된 경우**
 플레이어의 볼이 우연히 상대방 또는 그의 캐디나 휴대품에 의하여 방향이 변경되거나 정지된 경우에는 누구에게

도 벌이 없다. 플레이어는 그 상대방과의 매치에서, 어느 편이든 다음 **스트로크**를 하기 전에, 그 **스트로크**를 취소하고 원구를 최후로 플레이했던 지점에 되도록 가까운 곳에서 벌 없이 **볼**을 플레이하거나(규칙 20-5 참조) 볼이 있는 그대로의 상태로 플레이할 수 있다. 그러나 다른 상대방과의 매치에서는 볼이 있는 그대로의 상태로 플레이하지 않으면 안 된다.

예외: 볼이 **깃대**에 붙어 시종들거나 **깃대**를 들어 올린 사람 또는 그가 휴대한 물건에 맞은 경우 - 규칙 17-3b 참조.

(상대방이 고의로 볼의 방향을 변경시키거나 정지시킨 경우 - 규칙 1-2 참조).

30-3. 베스트볼과 포볼 매치 플레이 Best-Ball and Four-Ball Match Play

a. 편의 대표자

한 편은 1명의 **파트너**에게 그 매치의 전부 또는 일부를 대표시킬 수 있으며 반드시 **파트너** 전원이 참가할 필요는 없다. 불참했던 **파트너**는 홀과 홀 사이에서 매치에 참가할 수 있으나 한 홀의 플레이 중에는 안 된다.

b. 플레이 순서

같은 편에 속한 볼은 그 편이 정한 임의(任意)의 순서로 플레이할 수 있다.

c. 오구

플레이어가 **오구**를 **스트로크**했기 때문에 규칙 15-3a에 의하여 그 홀에서 패의 벌을 받은 경우 **그 플레이어는 그 홀에서 경기 실격이 되지만** 비록 그 **오구**가 그의 **파트너**의 볼일지라도, 그의 **파트너**는 벌을 받지 않는다. 그 **오구**가 다른 플레이어의 볼인 경우 그 볼의 소유주는 **오구**가 처음 플레이되었던 지점에 **볼**을 플레이스하지 않으면 안 된다.

격이 된다.

f. 다른 벌이 파트너에 주는 영향

플레이어의 규칙 위반이 파트너의 플레이에 원조가 되거나 상대방 플레이에 불리하게 영향을 미친 경우에는 플레이어가 벌을 받을 뿐 아니라 그 파트너도 해당되는 벌을 받는다.

그 이외 다른 모든 경우에는 플레이어가 규칙 위반으로 벌을 받아도 그 벌은 파트너에게는 없다. 그때 그 벌이 그 홀의 패로 정해진 경우 플레이어는 그 홀에서 경기 실격이 된다.

규칙 31 포볼 스트로크 플레이 Four-Ball Stroke Play

정의

용어의 정의는 제2장에 가나다순으로 나열하였으며 규칙에서 그 용어가 나올 때 고딕체 활자를 사용하였다.

31-1. 총칙 General

골프 규칙은 다음의 특정 규칙(규칙 31-2에서 31-8까지)에 모순되지 않는 한 포볼 스트로크 플레이에도 적용된다.

31-2. 편의 대표자 Representation of Side

한 편은 어느 파트너 1명에게 정규 라운드의 전부 또는 일부를 대표시킬 수 있으며 반드시 파트너 2명이 모두 참가할 필요는 없다. 불참했던 경기자는 홀과 홀 사이에서 그의 파트너와 합류(合流)할 수 있으나 한 홀의 플레이 중에 합류해서는 안 된다.

또는 규칙 6-8(플레이 중단)의 위반으로 경기 실격의 벌을 받은 경우, 또는

- (ii) 같은 홀에서 각 **파트너**가 경기 실격의 벌이 규정된 **규칙**을 위반하거나 그 1홀에서 실격의 벌이 규정된 **규칙**을 위반한 경우

c. 그 홀에서만 실격

위의 (i), (ii) 이외의 경우에는, 실격이 되는 **규칙** 위반을 해도 **경기자**는 **규칙** 위반을 한 **그 홀에서만 실격**이 된다.

31-8. 다른 벌의 파트너에 대한 영향 Effect of Other Penalties

경기자의 **규칙** 위반이 **파트너**의 플레이에 원조가 되는 경우에는 **경기자**가 벌을 받을 뿐 아니라 **파트너**도 해당되는 벌을 받는다.

그 이외 다른 모든 경우에는 **경기자**가 **규칙** 위반으로 벌을 받아도 그 벌은 **파트너**에게는 없다.

규칙 32

보기, 파 및 스테이블포드 경기 Bogey, Par and Stableford Competitions

정의

용어의 정의는 제2장에 가나다순으로 나열하였으며 규칙에서 그 용어가 나올 때 고딕체 활자를 사용하였다.

32-1. 경기 조건 Conditions

보기, 파 및 스테이블포드 경기는 홀마다 정해져 있는 스코어에 대하여 플레이하는 스트로크 플레이 방식이며, 다음의 특정 규칙(규칙 32-1과 32-2)에 모순되지 않는 한 스트로크 플레이 규칙이 적용된다.

핸디캡 적용 보기, 파 및 스테이블포드 경기에서는 한 홀에서 가장 낮은 네트 스코어를 낸 **경기자**가 다음 **티잉** **그라운**

계한 총 홀수에서 1개 홀을 뺀다. **경기자가 그의 스코어에 포함시키지 않았던 벌타는 규칙 위반을 했던 홀에 적용한다.** 그러나 규칙 6-6d의 위반이 그 홀의 승패에 영향을 주지 않는 경우 벌은 적용하지 않는다.

b. 스테이블포드 경기

스테이블포드 경기의 스코어 계산 방법은 홀마다 정해져 있는 스코어와 비교하여 다음과 같은 점수를 주어서 그 득점을 집계(集計)한다.

플레이한 홀에서

점수

정해져 있는 스코어보다 2타 이상 많거나 스코어 제출이 없을 때	0
정해져 있는 스코어보다 1타 더 많은 때	1
정해져 있는 스코어와 같은 때	2
정해져 있는 스코어보다 1타 더 적은 때	3
정해져 있는 스코어보다 2타 더 적은 때	4
정해져 있는 스코어보다 3타 더 적은 때	5
정해져 있는 스코어보다 4타 더 적은 때	6

가장 높은 점수를 득점한 **경기자**가 우승자가 된다.

마커는 경기자가 낸 네트 스코어가 1점 이상 득점을 한 각 홀의 그로스 스코어만 기록할 책임을 진다.

주(註) 1: 경기자가 각 라운드마다 최고의 벌이 규정되어 있는 규칙을 위반한 경우 그는, 그의 스코어 카드를 제출하기 전에 **위원회**에 그 사실을 보고하지 않으면 안 된다. 보고하지 않은 경우 **경기자는 경기 실격이 된다.**

위원회는 그 라운드의 총 득점에서 규칙 위반이 있었던 각 홀에 대하여 2점씩 뺀다. 다만 빼는 점수는 각 규칙 위반이 있었던 1라운드에 최고 4점까지로 한다.

주(註) 2: 경기자가 규칙 6-3a(출발 시간)를 위반하였으나 그가 자신의 출발 시간 후 5분 이내에 플레이할 수

- 규칙 6-4 캐디
- 규칙 6-6b 스코어 카드의 서명과 제출
- 규칙 6-6d 홀에 대한 틀린 스코어 즉 기록된 스코어가 실제로 친 것보다 더 낮은 경우. 다만 본 규칙 위반이 그 홀에서 승패의 결과에 영향을 미치지 않은 때에는 벌이 없다.
- 규칙 6-7 부당한 지연; 느린 플레이
- 규칙 6-8 플레이 중단
- 규칙 7-1 라운드 전 또는 라운드와 라운드 사이의 연습
- 규칙 10-2c 잘못된 순서로 플레이한 경우
- 규칙 11-1 티에 볼을 올려놓기
- 규칙 14-3 인공의 기기(器械), 비정상적인 장비 및 장비의 비정상적인 사용
- 규칙 22-1 플레이에 원조가 되는 볼
- 규칙 33-7 위원회가 부과한 경기 실격의 벌

b. 그 홀에서만 실격

위 a 이외의 모든 경우에는, 실격이 되는 **규칙** 위반을 해도 **경기자는 규칙 위반을 한 그 홀에서만 경기 실격이 된다.**

경기 관리 Administration

규칙 33 위원회 The Committee

정의

용어의 정의는 제2장에 가나다순으로 나열하였으며 규칙에서 그 용어가 나올 때 고딕체 활자를 사용하였다.

33-1. 경기 조건; 규칙의 배제 Conditions; Waiving Rule

위원회는 플레이할 경기에 관한 조건을 제정하지 않으면 안 된다.

위원회는 골프 규칙을 배제(排除)할 권한이 없다.

정규 라운드의 홀 수는 그 라운드의 경기가 일단 시작되고 나면 줄일 수 없다.

스트로크 플레이에 관한 규칙 중 어떤 규칙은 매치 플레이의 규칙과는 본질적으로 다르기 때문에 그 두 경기방식을 혼합해서 플레이할 수 없고 또한 허용되지도 않는다. 이 상황에서 플레이한 매치의 결과는 무효이며 스트로크 플레이에서 그 경기자들은 경기 실격이 된다.

스트로크 플레이에서 위원회는 심판원의 임무를 제한할 수 있다.

33-2. 코스 The Course

a. 경계와 한계의 명시

위원회는 다음과 같은 것에 대한 경계와 한계를 명확히 정해 놓지 않으면 안 된다.

- (i) 코스와 아웃 오브 바운드
- (ii) 워터 해저드와 래터럴 워터 해저드의 한계
- (iii) 수리지
- (iv) 장애물 및 코스와 분리될 수 없는 부분

b. 새로운 홀

스트로크 플레이 경기가 시작되는 당일에 그리고 다른 때에는 위원회가 필요하다고 생각할 때 새로운 홀을 만들어야 한다. 단, 한 라운드에 참가하고 있는 모든 경기자가 같은 위치에 설치된 각 홀에서 플레이할 수 있도록 하여야 한다.

예외: 손상된 홀을, 홀의 정의에 맞도록, 수리할 수 없는 경우 위원회는 그 홀에 가까운 유사한 상태의 위치에 새로운 홀을 만들 수 있다.

주(註): 단일 라운드 경기가 2일 이상에 걸쳐서 열리게 되는 경우 **위원회**는 경기 조건(규칙 33-1)에 **홀과 티잉 그라운드** 위치를 경기가 있는 날마다 다르게 만들 수 있다고 규정할 수 있다. 다만 어느 날이라도 경기가 있는 그 하루는 모든 **경기자**가 같은 위치에 설치한 **홀과 티잉 그라운드**에서 플레이할 수 있도록 하여야 한다.

c. 연습장

경기가 열리는 **코스** 지역 밖에 연습장이 없을 때에 **위원회**는, 연습을 할 수 있는 장소를 설정할 수 있으면 플레이자들이 경기가 있는 어느 날이라도 연습할 수 있도록 장소를 만들어 놓아야 한다. **위원회**는 스트로크 플레이 경기가 있는 날에 경기가 있을 **코스**의 **퍼팅 그린** 위에서 또는 그 **퍼팅 그린**을 향하여 연습하거나 **해저드**에서 연습하는 것을 일반적으로 허용해서는 안 된다.

d. 플레이가 불가능한 코스

위원회 또는 **위원회**로부터 위임 받은 사람이 어떤 이유로 **코스**가 플레이할 수 없는 상태 또는 골프 경기 본래의 플레이를 할 수 없는 상황이라고 생각되는 경우 매치 플레이 또는 스트로크 플레이에서 그 플레이를 일시 중지하도록 명령하거나, 스트로크 플레이에서는 문제의 라운드에 대하여 그 플레이를 무효로 선언하고 그 스코어 전부를 취소할 수 있다. 라운드가 취소된 때에는 그 라운드에서 받은 모든 별도 취소된다.

(플레이의 중단 및 재개의 경우 처리 절차 - 규칙 6-8 참조).

33-3 출발 시간과 조 편성 Times of Starting and Groups

위원회는 **경기자들**의 출발 시간을 반드시 정하여야 하며 스트로크 플레이에서는 **경기자들**이 플레이해야 할 조를 편성하지 않으면 안 된다.

매치 플레이 경기가 장기간에 걸쳐서 플레이될 경우 **위원**

회는 각 라운드를 끝마치지 않으면 안 될 기한을 반드시 정하여야 한다. 그 기한 내에서 그들의 매치를 할 날짜를 조정하도록 플레이어들에게 허용된 경우 **위원회**는, 플레이어들이 그 전날까지 합의에 도달하지 못하면, 그 기한의 마지막 날 지정된 시간에 그 매치가 시작되지 않으면 안 된다는 내용을 발표하여야 한다.

33-4 핸디캡 스트로크 표 Handicap Stroke Table

위원회는 핸디캡 스트로크를 주거나 받는 홀의 순서를 나타내는 핸디캡 스트로크 표를 발표하지 않으면 안 된다.

33-5. 스코어 카드 Score Card

위원회는 스트로크 플레이에서 일자와 **경기자**의 성명이 기재된 스코어 카드를, 그리고 **포섬**이나 **포볼** 스트로크 플레이에서는 **경기자들**의 성명이 기재된 스코어 카드를 각 **경기자**에게 제공하지 않으면 안 된다.

스트로크 플레이에서 **위원회**는 스코어의 합산과 스코어 카드에 기록된 핸디캡의 적용에 관한 책임을 진다.

포볼 스트로크 플레이에서 **위원회**는 스코어 카드에 기록된 핸디캡을 적용하여 낸 각 홀의 더 좋은 스코어의 기록과 그 더 좋은 스코어의 합산에 관한 책임을 진다.

보기, 파 및 스테이블포드 경기에서 **위원회**는 스코어 카드에 기록된 핸디캡을 적용하고 각 홀에서 승패의 결과 그리고 라운드 전체적인 승패의 결과나 총 득점을 확인하는 책임을 진다.

주(註): **위원회**는 각 **경기자**에게 그의 스코어 카드에 일자와 자신의 성명을 기재하도록 요구할 수 있다.

33-6 동점일 때 승패의 결정 Decision of Ties

위원회는 수준이 같은 조건의 경기(scratch play) 또는 한

디캡 적용 경기 여부에 상관없이 비기게 된 매치 또는 동점이 된 스트로크 플레이의 승패를 결정하는 방법과 일시를 발표하지 않으면 안 된다.

비기게 된 매치를 스트로크 플레이 방식으로 결정해서는 안 되며 동점이 된 스트로크 플레이를 매치 플레이 방식으로 결정해서도 안 된다.

33-7. 경기 실격의 벌; 위원회의 재량권 Disqualification Penalty; Committee Discretion

위원회는 예외적으로 개별적인 경우에 한하여 그와 같은 조치가 정당하다고 판단할 경우, 경기 실격의 벌을 면제하거나, 수정하거나, 부과할 수 있다.

경기 실격보다 더 가벼운 벌은 어느 경우에도 면제하거나 수정해서는 안 된다.

위원회는 플레이어가 에티켓의 중대한 위반을 했다고 간주할 경우 본 규칙 33-7에 의하여 플레이어에게 경기 실격의 벌을 부과할 수 있다.

33-8. 로컬 룰 Local Rules

a. 제정의 방침

위원회는 부속규칙 1에 명시된 방침과 모순되지 않으면 특정 지역의 비정상적인 상태에 대한 로컬 룰을 제정할 수 있다.

b. 규칙의 배제 또는 수정

골프 규칙은 로컬 룰에 의하여 배제되어서는 안 된다. 그러나 규칙을 수정하는 로컬 룰을 제정할 필요가 있을 정도로 지역적으로 비정상적인 코스 상태가 정상적인 플레이를 방해한다고 위원회가 판단할 경우 그 로컬 룰은 대한골프협회의 승인을 반드시 받아야 한다.

규칙 34 분쟁과 재정 Disputes and Decisions

정의

용어의 정의는 제2장에 가나다순으로 나열하였으며 규칙에서 그 용어가 나올 때 고딕체 활자를 사용하였다.

34-1. 클레임과 벌 Claims and Penalties

a. 매치 플레이

규칙 2-5에 의하여 **위원회**에 클레임이 제기된 경우 **위원회**는 필요하면 매치의 상태를 조정할 수 있도록 되도록 빨리 재정을 내려야 한다. **위원회**는 클레임이 규칙 2-5에 따라서 제기되지 않은 경우는 그 클레임을 심의해서는 안 된다.

규칙 1-3의 위반에 대한 경기 실격의 벌을 적용하는 데는 시한(時限)이 없다.

b. 스트로크 플레이

스트로크 플레이에서 경기가 끝난 후에는 벌을 취소하거나, 수정하거나, 과해서는 안 된다. 경기 결과가 공식적으로 발표된 때 또는 매치 플레이에 나갈 사람을 선발하는 스트로크 플레이 예선에서는 그 플레이어가 첫 번째 매치에서 티 오프했을 때 끝난 것이다.

예외: 다음과 같은 경우에는 경기가 끝난 후에도 **경기자**는 경기 실격의 벌을 받지 않으면 안 된다.

- (i) **경기자**가 규칙 1-3(합의의 반칙)을 위반했던 경우
- (ii) 스코어 카드에 기록된 핸디캡이 **경기자**의 정확한 핸디캡보다 더 높은 것을, **경기자**가 경기가 끝나기 전에, 알고 있었으며 그 스코어 카드를 제출하여 그 로인해 **경기자**가 받은 핸디캡 스트로크 수에 영향을 미쳤던 경우(규칙 6-2b)

- (iii) 경기자가 경기가 끝나기 전에 벌을 받은 사실을 모르고 있었기 때문에 한 개 또는 그 이상의 벌타를 포함 시키지 않은 경우를 제외하고, 어떤 이유로든 어느 홀에서라도 실제로 친 스코어보다 더 낮은 스코어를 제출한 경우(규칙 6-6d)
- (iv) 경기자가 벌이 실격으로 규정된 **규칙**을 위반한 것을 경기가 끝나기 전에, 알고 있었던 경우

34-2. 심판원의 재정 Referee's Decision

위원회가 임명한 **심판원**의 재정은 최종적인 것이다.

34-3. 위원회의 재정 Committee's Decision

심판원이 없을 때는 규칙에 관한 어떤 분쟁이나 의문점은 **위원회**에 문의하지 않으면 안 되며 그 **위원회**의 재정은 최종적인 것이다.

위원회가 재정을 내릴 수 없는 경우 그 **위원회**는 골프 규칙에 관한 분쟁이나 의문점을 R&A 규칙위원회에 회부할 수 있으며 그 규칙위원회의 재정은 최종적인 것이다.

분쟁이나 의문점이 R&A 규칙위원회에 회부되지 않았을 경우 플레이어(또는 플레이어들)는, **위원회**가 내린 재정의 정확성에 관한 의견을 구하기 위하여, 관계 당사자가 동의한 진술서를 **위원회**가 정식으로 임명한 대표자를 통하여 R&A 규칙위원회에 문의할 것을 요구할 수 있다. 그 회답은 공인된 대표자에게 송부된다.

골프 규칙에 따라서 플레이하지 않았을 경우 규칙위원회는 어떤 의문 사항에 대해서도 재정을 내리지 않는다.

주(註): 문의 사항들은 우선 대한골프협회에 제출하며, 의문이 있을 경우에는 대한골프협회가 R&A에 회부할 것을 권장한다.

부속 규칙 I - 목차

A. 로컬 룰

- | | |
|--|-----|
| 1. 코스 - 경계와 한계의 명시 및 물체에 대한 취급
..... | 176 |
| 2. 코스의 보호 | 177 |
| a. 수리지; 플레이 금지 | 177 |
| b. 어린 나무의 보호 | 178 |
| c. 환경 상 취약 지역 | 179 |
| 3. 코스의 상태 | 182 |
| a. 지면에 박힌 볼 | 182 |
| b. “프리퍼드 라이”와 “윈터 룰” | 183 |
| c. 볼 닦기 | 184 |
| d. 에어레이션을 할 때 생긴 구멍 | 185 |
| e. 떴장의 이음매 | 186 |
| f. bunker 안에 있는 돌 | 186 |
| 4. 장애물 | 187 |
| a. 퍼팅 그린에 가까이 있는 움직일 수 없는 장애물 | 187 |
| b. 임시 움직일 수 없는 장애물 | 188 |
| c. 임시 동력선과 케이블 | 193 |
| 5. 워터 해저드 - 규칙 26-1에 의하여 잠정적으로
플레이한 볼 | 194 |
| 6. 드롭 구역 | 195 |
| 7. 거리 측정기 | 197 |

B. 경기 조건

- | | |
|------------------------|-----|
| 1. 클럽과 볼의 규격 | 198 |
| a. 적격 드라이버 헤드 목록 | 198 |
| b. 적격 골프 볼 목록 | 199 |

c. 한 가지 볼을 사용하는 조건	200
2. 캐디	201
3. 경기 속도	202
4. 위험한 상황으로 인한 플레이의 일시 중지	202
5. 연습	203
a. 총칙	203
b. 홀과 홀 사이의 연습	203
6. 팀 경기에서의 어드바이스	204
7. 새로운 홀	204
8. 이동 수단	204
9. 도핑 방지	205
10. 동점의 결정 방법	205
11. 매치 플레이의 조 편성; 일반 순위 조 편성	208

부속 규칙 I - 로컬 룰; 경기 조건

Local Rules; Conditions of the Competition

A

로컬 룰 Local Rules

정의

용어의 정의는 가나다순으로 나열하였으며 규칙에서 그 용어기 나올 때 고딕체 활자를 사용하였다.

총칙

규칙 33-8a에 규정된 바와 같이 **위원회**는 특정 지역의 비정상적인 상태에 대하여 본 부속 규칙에 제정된 방침에 부합(附合)되는 한 로컬 룰을 제정하여 공표할 수 있다. 그 외에 로컬 룰로 인정되는 사항과 금지되는 사항에 관한 상세한 자료는 규칙 33-8에 속한 항목의 “골프 규칙 재정”과 “경기 운영에 관한 지침”에 나와 있다.

특정 지역의 비정상적인 상태가 골프 경기의 정상적인 플레이를 방해하여 **위원회**가 골프 규칙을 수정해야 할 필요가 있다고 판단하는 경우 그 **위원회**는 R&A의 승인을 반드시 받아야 한다.

부속 규칙 I에 제정된 방침 안에서 **위원회**는 로컬 룰의 예를 채택하여 아래에 제시한 예와 같이 스코어 카드에 인쇄하거나 게시판에 게시하여 참조할 수 있도록 할 수 있다. 그러나 일시적으로 발생한 자연 현상에 대한 로컬 룰의 예는 스코어 카드에 인쇄해서는 안 된다.

1. 코스- 경계와 한계의 명시 및 물체에 대한 취급 Course - Defining Boundaries, Margins and Status of Objects

위원회는 다음의 로컬 룰을 채택할 수 있다.

- **아웃 오브 바운드, 워터 해저드, 래터럴 워터 해저드, 수리지, 장애물 및 코스**와 분리될 수 없는 부분을 한정하기 위하여 사용하는 표시 방법을 명시한다(규칙 33-2a).
- **래터럴 워터 해저드**로 취급될 수도 있는 **워터 해저드**에 대하여 그 규칙상 취급을 명확하게 한다(규칙 26).
- **장애물**이 될 수도 있는 물체에 대한 취급을 명확히 한다(규칙 24).
- 모든 건조물은 **코스**와 분리될 수 없는 부분이며, 따라서 장애물이 아니라고 선언한다. 예를 들어 **티잉 그라운드, 퍼팅 그린 및 벙커**의 인공적으로 쌓아 올린 측면(側面) 등이다(규칙 24 및 33-2a).
- 도로와 통로의 인공 표면과 측면을 코스와 분리될 수 없는 부분으로 선언한다.
- 인공 표면과 측면을 가지고 있지 않은 도로와 통로가 플레이에 불공정한 영향을 미칠 수 있는 경우 그 도로와 통로로부터 규칙 24-2b에 의하여 받을 수 있는 구제방법을 규정한다.
- **코스** 위나 **코스**에 인접해서 설치된 임시 장애물을 움직일 수 있는 장애물, 움직일 수 없는 장애물 또는 임시 움직일 수 없는 장애물로 규정한다.

2. 코스의 보호 Course Protection

a. 수리지; 플레이 금지

위원회가 잔디 육성지(育成地), 어린 나무의 식수지 및 기타 **코스**의 재배지(栽培地)를 포함한 코스의 어느 지역을 보호하고자 할 경우, 그 지역을 **수리지**로 선언하여야 하며 그 지역 안에서의 플레이를 금지하여야 한다. 따라서 다음과 같은 로컬 룰을 권장한다.

“_____로 표시된 지역은 플레이가 금지된 수리지다. 플레

이어의 볼이 그 지역 안에 있거나 그 지역이 플레이어의 스탠스나 의도하는 스윙 구역에 방해가 되는 경우 플레이어는 규칙 25-1에 의하여 구제를 받지 않으면 안 된다.

본 로컬 룰의 위반에 대한 벌은

매치 플레이 - 그 홀의 패, 스트로크 플레이 - 2벌타.”

b. 어린 나무의 보호

어린 나무의 손상을 방지하고자 할 경우 다음과 같은 로컬 룰을 권장한다.

“_____로 표시되어 식별할 수 있는 어린 나무의 보호. 그러한 나무가 플레이어의 스탠스나 의도하는 스윙 구역에 방해가 되는 경우 벌 없이 볼을 집어 올려서 규칙 24-2b(움직일 수 없는 장애물)에 규정된 처리 절차에 따라 드롭하지 않으면 안 된다. 볼이 워터 해저드 안에 있는 경우 플레이어는, 가장 가까운 구제 지점은 그 워터 해저드 안에 있어야 하며 볼도 워터 해저드 안에 드롭하여야 한다는 점을 제외하고 규칙 24-2b(i)에 따라 볼을 집어 올려서 드롭하지 않으면 안 된다. 또는 플레이어는 규칙 26에 의하여 처리할 수도 있다. 본 로컬 룰에 의하여 볼을 집어 올린 경우 그 볼은 닦을 수 있다.

예외: 플레이어는 다음의 경우 본 로컬 룰에 의한 구제를 받아서는 안 된다.

- (a) 그 어린 나무 이외의 다른 것에 의한 방해로 분명히 스트로크하기가 실행 불가능한 경우, 또는
- (b) 어린 나무에 의한 방해가 분명히 무리한 스트로크나 불필요하게 비정상적인 스탠스, 스윙 또는 플레이 방향을 취할 때에만 생기는 경우

본 로컬 룰의 위반에 대한 벌은
매치 플레이 - 그 홀의 패, 스트로크 플레이 - 2벌타.”

C. 환경 상 취약 지역

관계 당국(즉 정부 기관이나 이와 유사한 기관)이 환경 상의 이유로 코스 지역이나 코스에 인접한 지역에 들어가거나 그 곳에서 플레이하는 것을 금지하는 경우 위원회는 로컬 룰을 제정하여 그 구제 절차를 명확히 하여야 한다. **위원회**는 한 구역을 환경 상 취약 지역으로 선언할 수 없다.

위원회는 그 지역을 **수리지**로, **워터 해저드**로 또는 **아웃 오브 바운드**로 정하는가의 여부에 관하여 어느 정도의 재량권을 갖는다. 그러나 그 곳이 “**워터 해저드**”의 정의에 부합되지 않은 경우에는 단순히 그 지역을 **워터 해저드**로 정해서는 안 되며 그 홀의 특성을 유지하도록 노력하여야 한다. 따라서 다음과 같은 로컬 룰을 권장한다.

“1. 정의

환경 상 취약 지역(ESA)이란 관계 당국이 그와 같이 선언한 지역을 말하며 환경 상의 이유로 들어가거나 그 곳에서 플레이하는 것이 금지되어 있다.

“_____로 표시되어 식별할 수 있는 지역은 ‘환경 상 취약 지역’(ESA)이다. 이 지역들은(**수리지**, **워터 해저드** 또는 **아웃 오브 바운드**)로 취급한다.

2. 환경 상 취약 지역 안에 있는 볼

수리지:

볼이 수리지로 정해진 환경 상 취약 지역 안에 있는 경우 볼을 규칙 25-1b에 따라서 드롭하여야 한다.

발견되지 않은 볼이 **수리지**로 정해진 환경 상 취약 지역 안에 있다는 것을 알고 있거나 사실상 확실

한 경우 플레이어는 규칙 25-1c에 규정된 바에 따라서 벌 없이 구제를 받을 수 있다.

위터 해저드와 래터럴 위터 해저드:

그 안에서 발견된 볼이나 발견되지 않은 볼이 **위터 해저드나 래터럴 위터 해저드**로 정해진 환경 상 취약 지역 안에 있다는 것을 알고 있거나 사실상 확실한 경우 플레이어는 1벌타를 받고 규칙 26-1에 의하여 처리하지 않으면 안 된다.

주(註): 규칙 26에 따라서 드롭한 볼이, 환경 상 취약 지역에 의하여 플레이어의 **스탠스**나 그의 의도하는 스윙 구역이 방해 받는 위치로 굴러 들어간 경우 플레이어는 본 로컬 룰 3에 규정된 바에 따라서 구제를 받아야 한다.

아웃 오브 바운드:

볼이 아웃 오브 바운드로 정해진 환경 상 취약 지역 안에 있는 경우 플레이어는 1벌타를 받고 원구를 최후로 플레이했던 지점에 되도록 가까운 곳에서(규칙 20-5 참조) 볼을 플레이하지 않으면 안 된다.

3. 스탠스나 의도하는 스윙 구역에 방해가 되는 경우

환경 상 취약 지역이 플레이어의 **스탠스**나 그의 의도하는 스윙 구역에 방해가 되는 경우 환경 상 취약 지역에 의한 방해가 생긴 것으로 한다. 그러한 방해가 있는 경우 플레이어는 다음과 같이 구제를 받지 않으면 안 된다.

(a) 스루 더 그린:

볼이 **스루 더 그린**에 있는 경우 (a)**홀**에 더 가깝지 않고 (b)환경 상 취약 지역에 의한 방해를 피하고 (c)**해저드** 안 또는 **퍼팅 그린** 위가 아닌 곳으로 볼이 정지하고 있는 곳에 가장 가까운 **코스상**의 지

점을 결정하지 않으면 안 된다. 플레이어는 그 볼을 집어 올려서 그와 같이 결정한 지점으로부터 1클럽 길이 이내로 위의 (a), (b) 및 (c)의 요건을 충족시킬 수 있는 **코스**의 한 지점에 벌 없이 그 볼을 드롭하지 않으면 안 된다.

(b) 해저드 안:

볼이 **해저드** 안에 있는 경우 플레이어는 그 볼을 집어 올려서 다음의 한 지점에 드롭하지 않으면 안 된다.

- (i) 벌 없이, 그 **해저드** 안에 볼이 있었던 지점에 되도록 가까우나, 흠에 더 가깝지 않으며, 환경 상 취약 지역으로부터 완전한 구제를 받을 수 있는 **코스**의 일부 지점. 또는
- (ii) 1벌타를 받고, 흠과 볼이 정지해 있었던 지점을 연결한 직선상으로 그 **해저드** 밖의 한 지점. 그때 그 지점이 **해저드** 후방이면 아무리 멀리 떨어져도 그 거리에는 제한이 없다. 그 밖에 플레이어는, 해당되는 경우, 규칙 26 또는 28에 의하여 처리할 수 있다.

(c) 퍼팅 그린 위:

볼이 **퍼팅 그린**에 있는 경우 플레이어는 벌 없이, 그 볼을 집어 올려서 환경 상 취약 지역으로부터 완전한 구제를 받을 수 있으며, 흠에 더 가깝지 않고, **해저드** 안이 아닌 곳으로 볼이 정지해 있었던 곳에 가장 가까운 위치에 플레이스하지 않으면 안 된다.

본 로컬 룰 3에 의하여 볼을 집어 올린 경우 그 볼은 닦을 수 있다.

예외: 플레이어는 다음의 경우에 본 로컬 룰 3에 의한 구제를 받아서는 안 된다.

- (a) 환경 상 취약 지역 이외의 다른 것에 의한 방해로 분명히 스트로크하기가 불가능한 경우, 또는
- (b) 환경 상 취약 지역에 의한 방해가 분명히 무리한 스트로크나 불필요하게 비정상적인 **스탠스**, 스윙 또는 플레이 방향을 취할 때에만 생기는 경우

본 로컬 룰의 위반에 대한 벌은

매치 플레이 - 그 홀의 패, **스트로크 플레이 - 2벌타.**"

주(註): 본 로컬 룰에 대한 중대한 위반을 한 경우 **위원회**는 경기 실격의 벌을 부과할 수 있다."

3. 코스 상태 Course Conditions

a. 지면에 박힌 볼

진흙과 과도한 습지가 있는 상태를 포함하여 골프 경기의 정상적인 플레이를 방해할 수도 있는 코스 상태에서는 **스루 더 그린**의 모든 곳에서 지면에 박힌 볼에 대한 구제를 허용하는 것이 정당화 된다.

규칙 25-2는 **스루 더 그린**의 잔디를 짧게 깎은 구역에서 볼 자체의 힘으로 지면에 만든 자국(pitch-mark) 안에 박힌 볼에 대하여 벌 없이 구제 받는 것을 규정하고 있다. **퍼팅 그린** 위에서는 볼을 집어 올릴 수 있으며 볼의 충격으로 입은 손상은 수리할 수 있다(규칙 16-1b 및 16-1c). **스루 더 그린**의 어느 곳에서든지 지면에 박힌 볼에 대한 구제를 허용하는 것이 타당하다고 생각할 경우 다음과 같은 로컬 룰을 권장한다.

“**스루 더 그린**의 지면에 볼 자체의 힘으로 지면에 만든 자국(pitch-mark) 안에 박힌 볼은 벌 없이 집어 올려서 닦을 수 있으며, **홀**에 더 가깝지 않고, 볼이 있었던 지점에 되도록 가까운 곳에 드롭할 수 있다. 드롭할 때 볼은 **스루 더 그린**의 코스 상 일부에 먼저 떨어져야 한다.

주(註): 볼이 자체의 힘으로 지면에 만든 자국(pitch-mark) 안에서 그 일부분이 지면 보다 아래에 있을 때 그 볼은 “박힌” 것이다. 볼이 박혔을 때 반드시 흙에 접촉해야 하는 것은 아니다(예를 들어 잔디, 루스 임페디먼트 그리고 그와 유사한 것들이 볼과 흙 사이에 끼어있을 수 있다).

예외:

1. 플레이어는 볼이 잔디를 짧게 깎지 않은 구역 안의 모래에 박힌 경우 본 로컬 룰에 의한 구제를 받을 수 없다.
2. 플레이어는 본 로컬 룰에 기재된 상태 이외의 다른 것에 의한 방해가 분명히 **스트로크**하기가 실행 불가능한 경우 본 로컬 룰에 의한 구제를 받을 수 없다.

본 로컬 룰의 위반에 대한 벌은

매치 플레이 - 그 흙의 패, **스트로크 플레이 - 2벌타.**

b. “프리퍼드 라이”와 “원터 룰”

수리지에 관해서는 규칙 25에 규정되어 있으며 일시적인 일부 지역의 비정상적인 상태가 공정한 플레이를 방해할 수도 있는데 그 상태가 광범위하지 않으면 그러한 곳은 **수리지**로 정해야 한다.

그러나 폭설, 봄철의 해빙, 장마 또는 혹서(酷暑)와 같은 악조건은 페어웨이를 불만족스럽게 만들고 때로는 잔디 깎는 중장비의 사용을 막기도 한다. 그러한 악조건인 상태가 **코스**에서 전반적으로 나타나기 때문에 **위원회**가 “프리퍼드 라이”나 “원터 룰”이 공정한 플레이를 향상시키고 **코스** 보호에 도움이 된다고 판단할 경우 다음과 같은 로컬 룰(그 상태가 개선되면 곧 철회)을 권장한다.

“스루 더 그린의 잔디를 짧게 깎은 구역에 있는 볼은 (또는 제한된 지역을 명시, 예를 들어 6번 홀 등) 벌 없이 집어 올려서 닦을 수 있다. 플레이어는 볼을 집어 올리기 전에 그 볼 위치를 마크하지 않으면 안 된다. 플레이어가 볼을 집어 올린 경우 그는 원구가 놓여 있었던 지점보다 홀에 더 가깝지 않고, **해저드** 안이나 **퍼팅 그린**이 아닌 곳으로, 원구가 놓여 있었던 곳으로부터 규정된 범위(범위를 명시, 예를 들어 6인치, 1클럽 길이 등) 이내의 지점에 그 볼을 플레이스하지 않으면 안 된다.

플레이어는 그의 볼을 단 한 번만 플레이스할 수 있으며 볼을 플레이스한 지점에 그 볼은 **인 플레이**로 된다 (규칙 20-4). 볼이 플레이스한 지점에 정지하지 않은 경우에는 규칙 20-3d가 적용된다. 볼이 플레이스한 지점에 정지하였는데 그 후에 **움직인** 경우에는 벌이 없으며, 다른 규칙이 적용되는 경우를 제외하고, 그 볼은 있는 그대로의 상태로 플레이하지 않으면 안 된다.

플레이어가 볼을 집어 올리기 전에 볼 위치를 마크하지 않거나 또는 클럽으로 볼을 굴리는 것과 같은 다른 방법으로 그 볼을 **움직인** 경우 플레이어는 1벌타를 받는다.

주(註): “잔디를 짧게 깎은 구역”이란, 러프를 지나는 통로를 포함하여, 페어웨이 잔디 높이나 그 이하로 깎은 **코스**의 모든 구역을 뜻한다.

* 본 로컬 룰의 위반에 대한 벌은

매치 플레이 - 그 홀의 패, **스트로크 플레이** - 2벌타.

* 본 로컬 룰의 위반으로 일반의 벌을 받은 경우 로컬 룰에 의한 추가의 벌(1벌타)은 적용되지 않는다.”

c. 볼 닦기

과도한 습기로 지면이 젖어 있기 때문에 상당히 많은

양의 진흙이 볼에 달라붙게 되는 상태에서는 볼을 집어 올려서, 닦고, 리플레이스 하도록 허용하는 것이 적절할 것이다. 그러한 상황에서는 다음과 같은 로컬 룰을 권장한다.

“___(지역을 명시)에서는 벌 없이 볼을 집어 올려서, 닦고, 리플레이스 할 수 있다.

주(註): 본 로컬 룰에 의하여 볼을 집어 올릴 때는 그 전에 그 볼 위치를 마크하지 않으면 안 된다 - 규칙 20-1 참조.

본 로컬 룰의 위반에 대한 벌은

매치 플레이 - 그 홀의 패, 스트로크 플레이 - 2벌타.”

d. 에어레이션을 할 때 생긴 구멍

코스에서 에어레이션을 한 경우 에어레이션을 할 때 생긴 구멍으로부터 벌 없이 구제 받는 것을 허용하는 로컬 룰의 채택이 타당하다고 생각된다. 따라서 다음과 같은 로컬 룰을 권장한다.

“스루 더 그린에서 볼이 에어레이션을 할 때 생긴 구멍 안이나 위에 정지한 경우 그 볼은 벌 없이 집어 올려서 닦을 수 있으며 볼이 있었던 지점에 되도록 가깝고, 홀에 더 가깝지 않은 곳에 드롭하여야 한다. 드롭했을 때 볼은 **스루 더 그린의 코스** 상 일부에 먼저 떨어지지 않으면 안 된다.

퍼팅 그린 위에서 에어레이션을 할 때 생긴 구멍 안이나 위에 정지한 볼은 그러한 상태를 피할 수 있는 곳으로, **홀에 더 가깝지 않고**, 에어레이션을 할 때 생긴 구멍에서 가장 가까운 지점에 그 볼을 플레이스할 수 있다.

본 로컬 룰의 위반에 대한 벌은

매치 플레이 - 그 홀의 패, 스트로크 플레이 - 2벌타.”

e. 뗏장의 이음매

위원회가 뗏장을 붙인 이음매로부터의 구제를 허용하나 뗏장 그 자체로부터의 구제는 원하지 않은 경우, 다음과 같은 로컬 룰을 권장한다.

“스루 더 그린에 있는 뗏장의 이음매(뗏장 자체가 아닌)는 수리지로 간주한다. 이음매에 의하여 플레이어의 스탠스에 방해가 되어도 그것은 규칙 25-1에서 뜻하는 방해로 간주하지 않는다. 볼이 뗏장 이음매 안에 있거나 그곳에 접촉한 경우 또는 뗏장 이음매가 의도하는 스윙구역에 방해가 되는 경우 규칙 25-1에 의하여 구제를 받을 수 있다. 뗏장을 이은 지역 안에 있는 모든 이음매는 똑같은 이음매로 간주한다.

본 로컬 룰의 위반에 대한 벌은

매치 플레이 - 그 홀의 패, 스트로크 플레이 - 2벌타.”

f. bunker 안에 있는 돌

용어의 정의에 의하면 돌은 루스 임페디먼트이기 때문에 플레이어의 볼이 해저드 안에 있는 경우 그 해저드 안에 있거나 해저드에 접촉하고 있는 돌을 접촉하거나 움직여서는 안 된다(규칙 13-4). 그러나 bunker 안에 있는 돌은 플레이어들에게 위험이 될 수 있으며(플레이어가 볼을 플레이 할 때 클럽이 돌을 쳐서 플레이어가 다칠 수 있다) 골프 경기의 정상적인 플레이를 방해할 수도 있다.

따라서 bunker 안에 있는 돌을 집어 올리도록 허용하는 것이 타당하다고 판단할 경우 다음과 같은 로컬 룰을 권장한다.

“bunker 안에 있는 돌은 움직일 수 있는 장애물이다(규칙 24-1 적용).”

4. 장애물 Obstructions

a. 퍼팅 그린에 가까이 있는 움직일 수 없는 장애물

(예를 들어 스프링클러 헤드)

규칙 24-2는 움직일 수 없는 장애물에 의한 방해로부터 벌 없이 구제 받는 것을 규정하고 있다. 그리고 퍼팅 그린 위를 제외하고, 플레이 선상에 움직일 수 없는 장애물이 걸려 있어도 그 자체만으로는 규칙 24에서 뜻하는 방해가 아니라는 것도 역시 규정하고 있다.

그러나 어떤 코스에서는 퍼팅 그린의 에이프런(apron)에 있는 잔디를 아주 짧게 깎아 놓았기 때문에 플레이어들이 퍼팅 그린 바로 밖에서 퍼트하기를 원할 수도 있다. 그러한 상태에서는 에이프런에 있는 움직일 수 없는 장애물이 골프 경기의 정상적인 플레이에 방해가 될 수도 있다. 따라서 그러한 상황에서 움직일 수 없는 장애물이 걸리는 경우로부터 벌 없이 추가로 구제 받는 것을 규정한 다음과 같은 로컬 룰의 제정이 타당할 것이다.

“움직일 수 없는 장애물에 의한 방해로부터의 구제는 규칙 24-2에 의하여 받을 수 있다.

그 외에 볼이 스루 더 그린에 있으며 움직일 수 없는 장애물이 퍼팅 그린 위나 퍼팅 그린 위에서 2클럽 길이 이내에 있고, 볼에서도 2클럽 길이 이내에 있으며, 볼과 홀 사이의 플레이 선상에 걸리는 경우 플레이어는 다음과 같이 구제를 받을 수 있다.

그 볼을 집어 올려서 (a)홀에 더 가깝지 않고, (b)움직일 수 없는 장애물이 걸리는 경우를 피하고, (c)해저드 안이나 퍼팅 그린 위가 아닌 곳으로, 볼이 정지해 있었던 곳에 가장 가까운 지점에 드롭하지 않으면 안 된다.

플레이어의 볼이 퍼팅 그린 위에 있고 그 퍼팅 그린 위에서 2클럽 길이 이내에 있는 움직일 수 없는 장애물이 그의 퍼트 선에 걸리는 경우에도 플레이어는 다음과 같이

구제를 받을 수 있다.

그 볼을 집어 올려서 (a)홀에 더 가깝지 않고, (b)움직일 수 없는 **장해물**이 걸리는 경우를 피하고, (c)**해저드** 안이 아닌 곳으로 볼이 정지해 있었던 곳에 가장 가까운 지점에 플레이스하지 않으면 안 된다.

볼을 집어 올린 경우 그 볼은 닳을 수 있다.

예외: 플레이어는 움직일 수 없는 **장해물** 이외의 다른 것에 의한 방해로 분명히 **스트로크**하기가 실행 불가능한 경우 본 로컬 룰에 의한 구제를 받아서는 안 된다.

본 로컬 룰의 위반에 대한 벌은

매치 플레이 - 그 홀의 패, 스트로크 플레이 - 2벌타."

주(註): 위원회는 본 로컬 룰을 다음과 같은 경우 즉 특정한 홀, 잔디를 짧게 깎은 구역으로 한정된 구역 안에 있는 볼, 특정한 **장해물**이나 **퍼팅 그린**에 있지 않은 **장해물** 그리고 필요하다면 잔디를 짧게 깎은 구역 안에 있는 **장해물**의 경우로 제한할 수 있다. “잔디를 짧게 깎은 구역”이란 러프를 지나는 통로를 포함하여 페어웨이 잔디 높이나 그 이하로 깎은 **코스**의 모든 구역을 말한다.

b. 임시 움직일 수 없는 장해물

코스 위나 **코스**에 인접해서 임시 장해물이 설치될 경우 위원회는 그러한 장해물이 움직일 수 있는 장해물인가, 움직일 수 없는 장해물인가 또는 임시 움직일 수 없는 **장해물**인가에 관하여 그 규칙상 취급을 정해 놓아야 한다.

위원회가 그러한 장해물을 임시 움직일 수 없는 장해물(Temporary Immovable Obstructions = TIO)로 정한 경우 다음과 같은 로컬 룰을 권장한다.

“1. 정의

임시 움직일 수 없는 장애물(TIO)이란 경기와 관련하여 고정되거나 쉽게 움직일 수 없도록 세운 비영구적(非永久的)인 인공 물체를 말한다. TIO의 예로는 천막, 스코어 보드, 관람석, TV 녹화용 타워 및 화장실이 포함되나 이것들로 한정되는 것은 아니다.

TIO를 받치고 있는 당김 받줄은 위원회가 그것을 고가(高架) 동력선(動力線)이나 케이블(cable)로 선언하지 않는 한 TIO의 일부분이다.

2. 방해

다음과 같은 경우에는 TIO에 의한 방해가 생긴 것으로 한다.

- (a) 볼이 TIO 앞에 있으며 너무 가까이 있기 때문에 그 TIO가 플레이어의 **스탠스**나 그의 의도하는 스윙 구역에 방해가 되는 경우
- (b) 볼이 TIO 안이나, 위나, 아래에 또는 뒤에 있기 때문에 그 TIO의 어느 일부분이 플레이어의 볼과 **홀** 사이를 연결한 직선상에 걸리는 경우로 그의 **플레이 선상**에 있는 경우. 그리고 볼이 홀에서 같은 거리의 그러한 걸리는 상태가 있는 지점으로부터 1클럽 길이 이내에 있는 경우에도 역시 방해가 생긴 것으로 한다.

주(註) : 볼이 TIO의 가장 바깥쪽 가장자리 아래에 있는 경우 그 가장자리가 지면을 향하여 밑으로 연장되어 있지 않을지라도 그 볼은 TIO 아래에 있는 볼이다.

3. 구제

플레이어는, **아웃 오브 바운드**에 있는 TIO를 포함한, TIO에 의한 방해로부터 다음과 같이 구제를 받을 수 있다.

(a) 스루 더 그린:

볼이 **스루 더 그린**에 있는 경우 (a)홀에 더 가깝지 않고, (b)위의 2에 기재된 바와 같은 방해물을 피하고, (c)**해저드** 안 또는 퍼팅 그린 위가 아닌 곳으로 볼이 놓여 있는 곳에 가장 가까운 코스상의 지점을 결정하지 않으면 안 된다. 플레이어는 그 볼을 집어 올려서 그와 같이 결정한 지점으로부터 1클럽 길이 이내로 위의 (a), (b) 및 (c)의 요건을 충족시킬 수 있는 코스상 일부 지점에 벌 없이 그 볼을 드롭하지 않으면 안 된다.

(b) 해저드 안:

볼이 **해저드** 안에 있는 경우 플레이어는 그 볼을 집어 올려서 다음의 어느 하나로 드롭하지 않으면 안 된다.

- (i) 벌 없이, 완전한 구제를 받을 수 있는 가장 가까운 코스상의 일부는 그 **해저드** 안에 있지 않으면 안 된다는 점과 볼도 **해저드** 안에 드롭하지 않으면 안 된다는 점을 제외하고, 위의 3(a)에 따라서 결정한 지점에 볼을 드롭하지 않으면 안 된다. 완전한 구제가 불가능한 경우에는 **해저드** 안에서 최대한의 구제를 받을 수 있는 코스상의 일부에 드롭하지 않으면 안 된다. 또는
- (ii) 1벌타를 받고, 그 **해저드** 밖에서 다음과 같이 처리한다. a)홀에 더 가깝지 않고, (b)위의 2에 기재되어 있는 바와 같은 방해물을 피하고, (c)**해저드** 안이 아닌 곳으로 볼이 놓여 있는 곳에 가장 가까운 코스상의 지점을 결정하지 않으면 안 된다. 플레이어는 그 볼을 집어 올려서 그와 같이 결정한 지점으로부터 1클럽 길이 이내로 위

의 (a), (b) 및 (c)의 요건을 충족시킬 수 있는 코스의 일부에 드롭하지 않으면 안 된다.

위의 3에 의하여 볼을 집어 올린 경우 그 볼은 닦을 수 있다.

주(註) 1: 볼이 **헤저드** 안에 있는 경우 본 로컬 룰에도 불구하고 플레이어는 적용할 수 있으면, 규칙 26 또는 규칙 28에 의하여 처리할 수 있다.

주(註) 2: 본 로컬 룰에 의하여 드롭해야 하는 볼을 곧 회수할 수 없는 경우에는 다른 볼로 **교체**할 수 있다.

주(註) 3: **위원회**는 (a)TIO로부터 구제를 받을 때 플레이어에게 드롭 구역이나 볼 드롭 지역의 사용을 허용하거나 사용하도록 요구하는 로컬 룰 또는 (b)구제의 선택 사항으로써 플레이어가 위의 3에 의하여 재정한 지점에서 TIO의 건너편에 볼을 드롭하는 것을 허용하는 로컬 룰을 제정할 수 있다. 그러나 그 이외의 경우에는 위의 3에 따라 드롭하는 것을 조건으로 한다.

예외: 플레이어의 볼이 TIO(TIO 안이나, 위나, 아래가 아닌)의 앞이나 뒤에 있을 때 다음과 같은 경우에는 위의 3에 의한 구제를 받아서는 안 된다.

1. TIO가 아닌 다른 것에 의한 방해로 분명히 플레이어가 **스트로크**하기가 실행 불가능한 경우 또는 TIO가 걸리는 상태가 있을 때 분명히 홀과 볼을 연결한 직선상에 볼을 보낼 수 있는 **스트로크**하기가 실행 불가능한 경우
2. TIO에 의한 방해가 분명히 무리한 **스트로크**나 불필요하게 비정상적인 **스탠스**, 스윙 또는 플레이 방향을 취할 때에만 생기는 경우. 또는
3. TIO가 걸리는 경우 플레이어가 볼을 그 TIO에

도달할 수 있을 정도로 흠을 향하여 충분히 멀리 칠 수 있다고 기대하는 것이 분명히 실행 불가능한 경우.

위의 예외 사항 때문에 구제를 받을 수 없는 플레이어는 볼이 스루 더 그린이나 벙커 안에 있는 경우, 적용할 수 있다면 규칙 24-2b에 규정된 바와 같이 구제를 받을 수 있다. 그리고 볼이 워터 해저드 안에 있는 경우, 가장 가까운 구제 지점은 그 워터 해저드 안에 있지 않으면 안 되며, 볼도 그 워터 해저드 안에 드롭하지 않으면 안 된다는 점을 제외하고, 플레이어는 규칙 24-2b(i)에 따라서 그 볼을 집어 올리고 드롭할 수 있다. 그렇지 않으면 플레이어는 규칙 26-1에 의하여 처리할 수 있다.

4. 임시 움직일 수 없는 장애물 안에 있는 볼이 발견되지 않은 경우

발견되지 않은 볼이 임시 움직일 수 없는 장애물(TIO) 안이나, 위 또는 밑에 있다는 것을 알고 있거나 사실상 확실한 경우, 적용할 수 있으면, 플레이어는 3 또는 5의 규정에 의하여 볼을 드롭할 수 있다. 3과 5를 적용하기 위하여 볼은 그 TIO의 가장 바깥쪽 한계를 최후로 넘어간 지점에 놓여 있는 것으로 간주한다(규칙 24-3).

5. 드롭 구역

플레이어가 TIO로부터 방해로 받는 경우 위원회는 드롭 구역의 사용을 허용하거나 사용하도록 요구할 수 있다. 플레이어가 구제를 받고 드롭 구역을 사용하는 경우 그는 볼이 최초로 놓여 있었던 곳이나 위의 4에 의하여 놓여 있다고 간주한 곳에서 가장 가까운 드롭 구역(가장 가까운 드롭 구역이 흠에 더 가까울지라도) 안에 볼을 드롭하지 않으면 안 된다.

주(註): 드롭 구역이 흠에 더 가까운 상황이 되는 경우,

위원회는 그 사용을 금지하는 로컬 룰을 제정할 수 있다.

본 로컬 룰의 위반에 대한 벌은

매치 플레이 - 그 홀의 패, 스트로크 플레이 - 2벌타.”

c. 임시 동력선과 케이블

임시 동력선, 케이블 또는 전화선이 **코스** 위에 가설된 경우 다음과 같은 로컬 룰을 권장한다.

“임시 동력선, 케이블, 전화선 그리고 가설물을 덮고 있는 매트(mat)나 받치고 있는 지주(支柱)는 장애물이다.

1. 그 가설물을 쉽게 움직일 수 있으면 규칙 24-1을 적용한다.
2. 그 가설물이 고정되어 있거나 쉽게 움직일 수 없으면, 볼이 **스루 더 그린**에 있거나 **벙커** 안에 있는 경우, 플레이어는 규칙 24-2b에 규정된 바에 따라서 구제를 받을 수 있다. 볼이 **워터 해저드** 안에 있는 경우 플레이어는, **가장 가까운 구제 지점**은 그 **워터 해저드** 안에 있지 않으면 안 되며 **볼도 해저드** 안에 드롭하지 않으면 안 된다는 점을 제외하고, 규칙 24-2b(i)에 따라 볼을 집어 올려서 드롭할 수 있다. 또는 규칙 26에 의하여 처리할 수도 있다.
3. 볼이 고가 동력선이나 케이블에 맞은 경우 그 스트로크를 취소하고 플레이어는 규칙 20-5(앞서 스트로크한 곳에서 다음 스트로크를 하는 경우)에 따라서 원구를 플레이한 곳에 될수록 가까운 지점에서 볼을 플레이하지 않으면 안 된다.

주(註): 임시 움직일 수 없는 장애물을 받치고 있는 당김 밧줄은, 로컬 룰에 의하여, **위원회**가 그것을

고가(高架) 동력선이나 케이블로 취급할 것을 선언하지 않는 한 임시 움직일 수 없는 **장애물**의 일부 분이다.

예외: **스트로크**한 볼이 지상에서 올라가는 케이블의 고가 접합(接合) 부분에 맞은 경우 그 **스트로크**를 다시 해서는 안 된다.

4. 케이블이 풀로 덮여 있는 도랑은, 표시되어 있지 않더라도, **수리지**이며 규칙 25-1b가 적용된다.”

본 로컬 룰의 위반에 대한 벌은

매치 플레이 - 그 홀의 패, 스트로크 플레이 - 2벌타.”

5. 워터 해저드; 규칙 26-1에 의하여 잠정적으로 플레이한 볼

Water Hazards - Playing Ball Provisionally Under Rule 26-1

워터 해저드(래터럴 워터 해저드 포함)가 다음과 같은 크기와 형태로 되어 있는(있거나) 다음과 같은 위치에 있을 때, 즉

- (i) 그 **워터 해저드** 안에 볼이 있는가 없는가의 여부를 결정하는 것이 불가능하거나 그와 같이 결정하기 위해서는 플레이를 부당하게 지연시키게 되는 경우 그리고
- (ii) 원구가 발견되지 않았는데 그 볼이 **워터 해저드** 안에 있다는 것을 알고 있거나 사실상 확실한 경우

위원회는 규칙 26-1에 의하여 잠정적으로 볼을 플레이하도록 허용하는 로컬 룰을 도입할 수 있다. 그때 그 볼은 규칙 26-1에 의한 해당되는 선택 사항에 의하여 잠정적으로 플레이된다. 그와 같이 처리하여 잠정적으로 볼을 플레이하였는데 원구가 그 **워터 해저드** 안에 있는 경우 플레이어는 원구를 있는 그대로의 상태로 플레이하거나 잠정적으로 플레이한 볼로 플레이를 계속할 수 있으나 원구를 규칙 26-1에 의하여 처리해서는 안 된다.

따라서 그러한 상황에서는 다음과 같은 로컬 룰을 권장한다.

“볼이 **워터 해저드** 안에(위치를 명시한다) 있는가 또는 **워터 해저드** 안에서 분실되었는가의 여부에 관하여 의문이 있는 경우 플레이어는 규칙 26-1에 규정된 해당되는 선택 사항의 한 가지에 의하여 잠정적으로 다른 볼을 플레이할 수 있다.

원구가 그 **워터 해저드** 밖에서 발견된 경우 플레이어는 그 볼로 플레이를 계속하여야 한다.

원구가 그 **워터 해저드** 안에서 발견된 경우 플레이어는 원구를 있는 그대로의 상태로 플레이하거나 규칙 26-1에 의하여 잠정적으로 플레이한 볼로 플레이를 계속하지 않으면 안 된다.

원구가 5분 이내에 발견되지 않거나 볼을 확인하지 못한 경우 플레이어는 잠정적으로 플레이한 볼로 플레이를 계속하지 않으면 안 된다.

본 로컬 룰의 위반에 대한 벌은

매치 플레이 - 그 홀의 패, **스트로크 플레이** - 2벌타.”

6. 드롭 구역 Dropping Zones

위원회는 규칙 24-2b 또는 규칙 24-3(움직일 수 없는 장애물), 규칙 25-1b 또는 25-1c(비정상적인 코스 상태), 25-3(다른 퍼팅 그린), 규칙 26-1(워터 해저드와 래터럴 워터 해저드) 또는 규칙 28(언플레이어블 볼)에 따라서 처리할 수 없거나 실행 가능성이 없다고 판단한 경우 구제를 받을 때 볼을 드롭할 수 있거나 드롭하지 않으면 안 되는 드롭 구역을 설정할 수 있다.

일반적으로 그러한 드롭 구역은, 필수적으로 그 곳에 드롭하기 보다는, 해당 규칙에 따라 할 수 있는 구제 선택 사항에 추가해서, 선택할 수 있는 구제방법으로 규정되어야

한다.

위터 해저드를 위해 설정한 드롭 구역의 예를 사용한 경우 다음과 같은 로컬 룰을 권장한다.

“볼이 위터 해저드 안에 있거나 또는 발견되지 않은 볼이 **위터 해저드** 안에(위치를 명시) 있다는 것을 알고 있거나 사실상 확실한 경우 플레이어는 다음의 한 가지로 처리할 수 있다.

- (i) 규칙 26-1에 의하여 처리한다. 또는
- (ii) 추가 선택 사항으로 1벌타를 받고, 볼을 드롭 구역 안에 드롭한다.

본 로컬 룰의 위반에 대한 벌은

매치 플레이 - 그 홀의 패, 스트로크 플레이 - 2벌타.”

주(註): 드롭 구역을 사용할 경우 볼의 드롭과 재드롭에 관하여 다음과 같은 규정이 적용된다.

- (a) 플레이어는 볼을 드롭할 때 반드시 드롭 구역 안에 설 필요는 없다.
- (b) 드롭한 볼은 드롭 구역 안에 있는 **코스**의 일부에 먼저 떨어지지 않으면 안 된다.
- (c) 드롭 구역이 선으로 정해진 경우 그 선은 드롭 구역 안에 있는 것으로 한다.
- (d) 드롭한 볼은 반드시 드롭 구역 안에 정지해 있어야 하는 것은 아니다.
- (e) 드롭한 볼이 규칙 20-2c(i-vi)에 기재된 어느 한 위치로 굴러가서 정지한 경우 재드롭하지 않으면 안 된다.
- (f) 드롭한 볼이 **코스**의 일부에 먼저 떨어진 지점에서 2클럽 길이 이내에 정지하고 위의 (e)에 기재된 어느 위치에도 들어가서 정지하지 않으면, **코스**의 일

부에 먼저 떨어진 지정보다 흠에 더 가까이 굴러가
도 된다.

- (g) 위의 (e) 및 (f)의 규정을 준수한다면 드롭한 볼은
다음의 지정보다 흠에 더 가까이 굴러가서 정지해
도 된다.
- 볼의 최초 위치 또는 추정(推定) 위치(규칙
20-2b 참조)
 - **가장 가까운 구제 지점** 또는 최대한의 구제를 받
을 수 있는 지점(규칙 24-2, 25-1 또는 25-3)
또는
 - 원구가 워터 해저드나 래터럴 워터 해저드의 경
계를 최후로 넘어간 지점(규칙 26-1)

7. 거리 측정기 Distance-Measuring Devices

위원회가 규칙 14-3 주(註)에 따라서 조치를 취하고자 할
경우 다음과 같은 문구를 권장한다.

“(해당 사항을 적절히 명시한다. 예를 들어 ‘본 경기에서’
또는 ‘본 코스에서 개최되는 모든 플레이에서’ 등) 플레이어는
거리 측정기를 사용하여 거리에 관한 정보를 얻을 수 있다.
정규 라운드 중 플레이어가 그의 플레이에 영향을 미칠지도
모르는 다른 상태(예를 들어 지면의 경사도, 풍속 등)를 측정
하기 위하여 사용한 경우, 플레이어는 규칙 14-3을 위반한
것이다.”

B

경기 조건 Conditions of the Competition

정의

용어의 정의는 가나다순으로 나열하였으며 규칙에서 그 용
어가 나올 때 고딕체 활자를 사용하였다.

총칙

규칙 33-1에 “위원회는 플레이할 경기에 관한 조건을 제정하지 않으면 안 된다”라고 규정되어 있다. 그 조건에는 참가 방법, 참가 자격, 플레이할 라운드의 수 등과 같이 골프 규칙이나 본 부속 규칙에서 취급하기에 적절하지 못한 많은 사항들이 포함되어야 한다. 그와 같은 조건들에 관한 상세한 자료는 규칙 33-1에 속한 항목의 “골프 규칙 재정”과 “경기 운영에 관한 지침”에 나와 있다.

그리고 경기 조건에서 취급할 수도 있는 다수의 사항들이 있는데 그중 특히 **위원회**의 주의를 끌고 있는 사항들은 다음과 같은 사항들이다.

1. 클럽과 볼의 규격 Specification of Clubs and the Ball

다음의 조건들은 숙련된 플레이어들에 참가하는 경기에만 적용하도록 권장한다.

a. 적격 드라이버 헤드 목록

R&A는 자체의 웹사이트(www.randa.org)에 사정(査定)을 받고 골프 규칙에 적합한 것으로 판정된, 드라이빙 클럽 헤드 목록(driving club head list)을 정기적으로 올린다. **위원회**는 플레이어에게 그 목록에 등재(登載)되어 있는 모델(model)과 로프트(loft)가 확인된 클럽 헤드를 부착한 드라이버로 제한하고자 할 경우, 그 목록을 게시하여 이용할 수 있도록 하여야 하며 다음과 같은 경기 조건을 사용하여야 한다.

“플레이어가 휴대한 어떤 드라이버도 R&A가 발행한 현행 적격 드라이버 헤드 목록에 등재된 모델과 로프트가 확인된 클럽 헤드를 부착하지 않으면 안 된다.

예외: 1999년 이전에 제작되었던 클럽 헤드를 부착한 드라이버는 본 경기 조건에서 제외된다.

* 본 조건에 위반된 1개 또는 2개 이상의 클럽을 휴대하였으나 스트로크하지 않은 것에 대한 벌은

매치 플레이 - 위반이 발견된 홀을 끝마친 시점에 위반이 있었던 각 홀에 대하여 1개 홀씩 빼서 매치의 상태를 조정한다. 다만 빼는 홀 수는 1라운드에 최고 2개 홀까지로 한다.

스트로크 플레이 - 위반이 있었던 각 홀에 대하여 2벌타를 과한다. 다만 벌타 수는 1라운드에 최고 4타까지만다(규칙 위반이 있었던 처음 2개 홀에 각각 2벌타).

매치 플레이 또는 스트로크 플레이 - 위반이 홀과 홀 사이에서 발견된 경우 그 위반은 다음 홀의 플레이 중에 발견된 것으로 간주되며 따라서 그 벌은 다음 홀에 적용되지 않으면 안 된다.

보기와 파 경기 - 규칙 32-1a 주(註) 1 참조

스테이블포드 경기 - 규칙 32-1b 주(註) 1 참조

* 플레이어가 본 조건을 위반하고 휴대한 클럽에 대하여 위반이 있었던 것을 발견한 즉시, 매치 플레이에서는 그의 상대방에게 스트로크 플레이에서는 그의 마커나 동반 경기자에게 사용하지 않겠다는 선언을 하지 않으면 안 된다. 플레이어가 그렇게 하지 않은 경우 그는 경기 실격이 된다.

본 조건에 위반된 클럽으로 스트로크한 것에 대한 벌은
- 경기 실격.

b. 적격 골프 볼 목록

R&A는 자체의 웹 사이트(www.randa.org)에 테스트(test)를 받고 골프 규칙에 적격으로 판정된 볼을 열거한 적격 골프 볼 목록을 주기적으로 올린다. **위원회**는 플레이어가 그 목록에 등재(登載)된 상표의 골프 볼을 플레이하도록 요구하고자 할 경우 그 목록을 이용할 수 있도록 하여야 하

며 다음과 같은 경기 조건을 사용하여야 한다.

“플레이어가 플레이하는 볼은 R&A에서 발행한 현행 적격 골프 볼 목록에 등재되어 있지 않으면 안 된다.

본 조건의 위반에 대한 벌은 - 경기 실격.”

c. 한 가지 볼을 사용하는 조건

정규 라운드 중에 상표와 모델이 다른 볼로 교체하는 것을 금지하고자 할 경우 다음과 같은 조건을 권장한다.

“라운드 중 사용하는 볼에 관한 제한 사항[규칙 5-1 주(註)]

(i) “한 가지 볼(One Ball)”을 사용하는 조건

정규 라운드 중에 플레이어가 플레이하는 볼은 현행 적격 골프 볼 목록에 한 가지 종류로 등재된 것과 동일한 상표와 모델의 볼이 아니면 안 된다.

주(註): 다른 상표와 또는 모델의 볼을 드롭하거나 플레이스한 경우 플레이어는 벌 없이 그 볼을 집어 올릴 수 있으며, 그 후 조건에 적합한 볼을 드롭하거나 플레이스하여 처리하지 않으면 안 된다(규칙 20-6).

본 조건에 대한 위반의 벌은

매치 플레이 - 위반이 발견된 홀을 끝마친 시점에 위반이 있었던 각 홀에 대하여 1개 홀씩 빼서 매치의 상태를 조정하지 않으면 안 된다. 다만 빼는 홀 수는 1라운드에 최고 2개 홀까지로 한다.

스트로크 플레이 - 위반이 있었던 각 홀에 대하여 2벌타를 과한다. 다만 벌타 수는 1라운드에 최고 4타까지로 한다(규칙 위반이 있었던 처음 2개 홀에 각각 2벌타).

보기와 파 경기 - 규칙 32-1a 주(註) 1 참조

스태이블포드 경기 - 규칙 32-1b 주(註) 참조

(ii) 위반을 발견했을 때의 처리 절차

플레이어는 그가 본 조건에 위반된 볼을 플레이하고 있었던 것을 발견한 경우, 다음 **티잉 그라운드**에서 플레이하기 전에 그 볼을 포기하고 조건에 적합한 볼을 사용하여 그 라운드를 끝마쳐야 한다. 그렇지 않은 경우 플레이어는 경기 실격이 된다.

그러한 위반이 1개 홀의 플레이 도중에 발견되어 플레이어가 그 홀을 끝마치기 전에 조건에 적합한 볼로 교체하기로 결정한 경우 플레이어는 조건을 위반하여 플레이했던 볼이 놓여 있었던 지점에 그 조건에 적합한 볼을 플레이스하지 않으면 안 된다.”

2. 캐디 Caddie, 규칙 6-4 주(註)

플레이어가 어느 시점에서든 1명의 **캐디**만을 사용한다면 규칙 6-4에서는 **캐디**를 사용하는 것을 허용하고 있다. 그러나 상황에 따라서 **위원회**는 **캐디**의 사용을 금지하거나 플레이어가 **캐디** 선정하는 것을 제한 할 수 있다. 예를 들어, 프로 골퍼, 형제나 자매, 부모, 경기에 참가한 다른 플레이어들 등. 그와 같은 경우에는 다음과 같은 문구를 권장한다.

캐디 사용 금지

“정규 라운드 중 플레이어의 **캐디** 사용을 금지한다.”

캐디로 고용할 수 있는 사람의 제한

“정규 라운드 중 플레이어가 _____를 그의 **캐디**로 고용하는 것을 금지한다.

* 본 조건의 위반에 대한 벌은

매치 플레이 - 위반이 발견된 홀을 끝마친 시점에 위반이 있었던 각 홀에 대하여 1개 홀씩 빼서 매치의

상태를 조정한다. 다만 빼는 홀 수는 1라운드에 최고 2개 홀까지로 한다.

스트로크 플레이 - 위반이 있었던 각 홀에 대하여 2벌타를 과한다. 다만 벌타 수는 최고 4타까지로 한다 (규칙 위반이 있었던 처음 2개 홀에 각각 2벌타).

매치 플레이 또는 스트로크 플레이 - 위반이 홀과 홀 사이에서 발견된 경우 그 위반은 다음 홀의 플레이 중에 발견된 것으로 간주되며, 벌은 그에 따라서 적용되지 않으면 안 된다.

보기와 파 경기 - 규칙 32-1a 주(註) 1 참조.

스테이블포드 경기 - 규칙 32-1b 주(註) 1 참조.

* 본 조건을 위반하고 캐디를 사용한 플레이어는 그 위반을 발견한 즉시 정규 라운드의 잔여 경기에서 확실히 본 조건을 따르도록 하지 않으면 안 된다. 그렇지 않은 경우 플레이어는 경기 실격이 된다.”

3. 경기 속도 Pace of Play, 규칙 6-7 주(註) 2

위원회는 규칙 6-7 주(註) 2에 따라 느린 플레이를 예방하기 위하여 경기 속도 지침을 설정할 수 있다.

4. 위험한 상황으로 인한 플레이어의 일시 중지 Suspension of Play Due to a Dangerous Situation, 규칙 6-8b 주(註)

골프 코스에서 낙뢰로 인한 많은 사상자가 발생해 왔기 때문에 모든 골프장과 골프 경기의 주최자들에게 낙뢰로부터 사람을 보호하기 위한 특별한 예방 조치를 강력히 권고한다. 특히 규칙 6-8과 33-2d에 유의하기 바란다. **위원회**가 규칙 6-8b 주(註)에 나와 있는 바와 같은 조건을 채택하고자 할 경우 다음과 같은 문구를 권장한다.

“위험한 상황 때문에 **위원회**의 지시로 플레이가 일시 중지

되었을 때 매치 또는 조(組)의 플레이어들이 홀과 홀 사이에 있는 경우 플레이어들은 **위원회**가 플레이의 재개를 지시할 때까지 플레이를 재개해서는 안 된다. 그들이 어느 홀의 플레이 도중인 경우에도 즉시 플레이를 중단하여야 하며, 그 후 **위원회**가 플레이의 재개를 지시할 때까지 플레이를 재개해서는 안 된다. 플레이어가 플레이를 즉시 중단하지 않은 경우, 규칙 33-7에 규정된 바와 같은 벌을 면제해 줄 만한 정당한 사유가 있는 상황이 아니면, 그 플레이어는 경기 실격이 된다.

위험한 상황으로 인한 플레이의 일시 중지를 위한 신호는 사이렌(siren)이 길게 울리는 소리로 한다.”

다음 신호는 일반적으로 사용되는 신호이며 모든 **위원회**도 이와 유사하게 할 것을 권장한다. 즉

- 즉시 플레이 중단 : 사이렌이 1회 길게 울리는 소리
- 플레이 중단 : 사이렌이 3회 연속 울리는 소리를 반복
- 플레이 재개 : 사이렌이 짧게 2회 울리는 소리를 반복

5. 연습 Practice

a. 총칙

위원회는 규칙 7-1 주(註), 7-2 예외(c), 7 주(註) 2 및 33-2c에 따라서 연습에 관한 규정을 제정할 수 있다.

b. 홀과 홀 사이의 연습 규칙 7 주(註) 2

위원회가 규칙 7-2 주(註) 2에 따라서 조치를 취하고자 할 경우 다음과 같은 문구를 권장한다.

“플레이어는 홀과 홀 사이에서, 방금 플레이한 홀의 **퍼팅 그린**에서나 그 근처에서, 연습 **스트로크**를 해서는 안 되며, 볼을 굴려서, 방금 플레이한 홀의 **퍼팅 그린** 면을 테스트해서도 안 된다.

본 조건의 위반에 대한 벌은

매치 플레이 - 다음 홀의 패, **스트로크 플레이** - 다음 홀에서 2벌타,

매치 또는 **스트로크 플레이** - 정규 라운드의 마지막 홀에서 위반한 경우 플레이어는 그 홀에서 벌을 받는다.”

6. 팀 경기에서의 어드바이스 Advice in Team Competition, 규칙 8 주(註)

위원회가 규칙 8 주(註)에 따라서 조치를 취하고자 할 경우 다음과 같은 문구를 권장한다.

“골프 규칙 8 주(註)에 따라서 각 팀은 그 팀 선수들에게 **어드바이스**를 줄 수 있는 1명(규칙에 의하여 플레이어가 **어드바이스**를 구할 수 있는 사람에게 추가하여)을 임명할 수 있다. 다만 그와 같은 사람(임명 될 사람에 대한 어떤 제한 사항을 삽입(插入)하고자 할 경우 그러한 제한 사항을 여기에 삽입한다)은 **어드바이스**를 주기 전에 **위원회**에 신분을 밝히지 않으면 안 된다.”

7. 새로운 홀 New Holes, 규칙 33-2b 주(註)

단일 라운드 경기가 2일 이상에 걸쳐서 열리게 되는 경우 **위원회**는 규칙 33-2b, 주(註)에 따라서 **홀과 티잉 그라운드**를 날마다 다르게 위치시킬 수 있다고 규정할 수 있다.

8. 이동 수단 Transportation

경기에서 플레이어들이 걸어서 플레이하도록 요구하고자 할 경우 다음과 같은 조건을 권장한다.

“플레이어는 **위원회**가 허가하지 않는 한, **정규 라운드** 중 어떤 형태의 이동 수단도 타고 가서는 안 된다.

*** 본 조건의 위반에 대한 벌은**

매치 플레이 - 위반이 발견된 홀을 끝마친 시점에 위반이 있었던 각 홀에 대하여 1개 홀씩 빼서 매치의 상태를 조정한다. 다만 빼는 홀 수는 1라운드에 최고 2개 홀까지로 한다.

스트로크 플레이 - 위반이 있었던 각 홀에 대하여 2벌타를 과한다. 다만 벌타 수는 1라운드에 최고 4타까지로 한다(규칙 위반이 있었던 처음 2개 홀에 각각 2벌타).

매치 플레이 또는 스트로크 플레이 - 위반이 홀과 홀 사이에서 발견된 경우 그 위반은 다음 홀의 플레이 중에 발견된 것으로 간주되며 벌은 그에 따라서 적용되지 않으면 안 된다.

보기와 파 경기 - 규칙 32-1a 주(註) 1 참조.

스테이블포드 경기 - 규칙 32-1b 주(註) 1 참조.

*** 인가(認可)되지 않은 형태의 모든 이동 수단의 사용은 위반을 발견한 즉시 그 사용을 중단하지 않으면 안 된다. 그렇지 않은 경우 플레이어는 경기 실격이 된다.”**

9. 도핑 방지 Anti-Doping

위원회는 경기 조건에서 플레이어에게 도핑(금지 약물 복용) 방지 방침에 따라야 한다는 것을 요구할 수 있다.

10. 동점일 때 승패의 결정 방법 How to Decide Ties

매치 플레이와 스트로크 플레이의 양쪽 플레이 방식에서 동점은 그대로 수용(受容) 할 수 있는 결과가 될 수 있다. 그러나 단 한 사람의 우승자를 가리고자 할 경우

위원회는 규칙 33-6에 의하여 동점을 결정하는 방법과 시기를 확정할 권한을 갖는다.

그 결정 사항은 사전에 공표하여야 한다.
따라서 대한골프협회는 다음과 같이 권장한다.

매치 플레이

올 스퀘어(all square)로 끝난 매치는 한 편이 한 홀을 이길 때까지 한 홀씩 연장하여 플레이하여야 한다. 그 플레이 오프(play-off)는 매치를 시작한 홀에서 출발하여야 한다. 핸디캡 적용 매치에서 핸디캡 스트로크는 **정규 라운드**에서와 똑같이 인정되어야 한다.

스트로크 플레이

- (a) 핸디캡을 적용하지 않는 스트로크 플레이 경기에서 동점이 된 경우에는 플레이 오프(play-off)를 하도록 권장한다. 플레이 오프는 18홀로 하거나 또는 **위원회**가 정한 18홀보다 더 적은 수의 홀이 될 수도 있다. 이와 같은 플레이 오프를 시행할 수 없거나 그래도 동점인 경우에는 1홀씩 하는(hole-by-hole) 플레이 오프를 권장한다.
- (b) 핸디캡 적용 스트로크 플레이 경기에서 동점의 경우 핸디캡 적용 플레이 오프를 하도록 권장한다. 이러한 플레이 오프는 18홀로 끝날 수 있는데 **위원회**가 정한 18홀 보다 더 적은 수의 홀이 될 수도 있다. 이와 같은 플레이 오프는 최소한 3개 홀로 이루어지도록 권장한다. 핸디캡 스트로크 할당표와 관련이 없는 경기에서, 18홀보다 더 적은 홀에서 하는 플레이 오프의 경우 플레이어들의 플레이 오프 핸디캡을 결정하기 위하여 플레이할 홀 수의 18홀에 대한 비율을 각 플레이어의 핸디캡에 적용하여야 한다. 핸디캡의 1/2타 이상은 1타로 계산하고 그 이하의 분수는 무시하여야 한다(4사5입). 포볼 스트로크 플레이와 보기, 파 및 스테이블포드 경기와 같은 핸디캡 스트로크 표와 관련이 있는 경기에서 플레이어들은 그들 각자의 스트

로크 할당표를 사용하는 경기를 할 때 그 경기를 위하여 할당 받았던 것과 같은 핸디캡 스트로크를 받아야 한다.

- (c) 어떤 형태의 플레이 오프도 할 수 없는 경우에는 매칭 스코어 카드(matching score cards) 방식을 권장한다. 이러한 매칭 카드 방식은 사전에 발표되어야 하며 이 같은 절차로도 우승자를 가리지 못할 경우에 대비한 조치도 역시 규정해 놓아야 한다. 일반적으로 인정될 수 있는 매칭 카드 방식은 최종 9개 홀 스코어에서 가장 좋은 스코어를 근거로 하여 우승자를 결정하는 방법이다. 그런데 동점이 된 플레이어들이 최종 9개 홀에서도 동일한 스코어를 낸 경우에는 최종 6개 홀에서, 그 다음에는 최종 3개 홀에서 그리고 최종적으로는 18번 홀에서 낸 스코어를 근거로 하여 우승자를 결정한다. 다수의 **티잉 그라운드**에서 출발하는 경기에 이 방법이 사용될 경우 “최종 9개 홀, 최종 6개 홀 등”은 10-18번 홀, 13-18번 홀 등으로 간주하도록 권장한다.

개인별 스트로크 플레이와 같은 핸디캡 스트로크 표와 관련이 없는 경기에서 최종 9개 홀, 최종 6개 홀, 최종 3개 홀 등의 계획안이 사용된 경우에는 그 홀들에서 낸 스코어에서 핸디캡의 1/2, 1/3, 1/6 등을 공제(控除)하여야 한다. 그와 같은 공제에서 소수점 이하의 사용에 관하여 위원회는 관계 핸디캡 취급 기관이 추천(推薦)하는 바에 따라서 조치를 취하여야 한다. 포볼 스트로크 플레이와 보기, 파 및 스테이블포드 경기와 같이 핸디캡 스트로크 표와 관련이 있는 경기에서 플레이어들은 그들 각자의 스트로크 할당표를 사용하는 경기를 할 때, 그 경기를 위하여 그들이 할당 받았던 것과 같은 핸디캡 스트로크를 받아야 한다.

11. 매치 플레이의 조 편성 Draw for Match Play

매치 플레이의 조 편성은 제비뽑기 방식이나 일정한 수의 플레이어들을 각각 4등분이나 8등분하여 조(組)의 편성표에 따라 나누어서 배치하는 편성 방식이 있으나 매치의 편성을 예선 라운드에 의하여 결정할 경우 일반 순위 조 편성 방식을 권장한다.

일반 순위 조 편성 방식

조 편성 목적으로 순위를 결정할 때는, 최종 순위를 결정하는 라운드가 아닌 예선 라운드에서 동점인 경우 그 순위는 그 스코어를 제출한 순서에 따라서 결정되며, 제일 먼저 스코어를 제출한 사람이 가장 낮은 번호를 받는다. 스코어를 제출한 순서를 결정할 수 없는 경우 동점은 제비뽑기로 결정한다.

예선 통과 64명의 경우

1 vs 64	2 vs 63
32 vs 33	31 vs 34
16 vs 49	15 vs 50
17 vs 48	18 vs 47
8 vs 57	7 vs 58
25 vs 40	26 vs 39
9 vs 56	10 vs 55
24 vs 41	23 vs 42
4 vs 61	3 vs 62
29 vs 36	30 vs 35
13 vs 52	14 vs 51
20 vs 45	19 vs 46
5 vs 60	6 vs 59
28 vs 37	27 vs 38
12 vs 53	11 vs 54
21 vs 44	22 vs 43

예선 통과 32명의 경우

1 vs 32	2 vs 31
16 vs 17	15 vs 18
8 vs 25	7 vs 26
9 vs 24	10 vs 23
4 vs 29	3 vs 30
13 vs 20	14 vs 19
5 vs 28	6 vs 27
12 vs 21	11 vs 22

예선 통과 16명의 경우

1 vs 16	2 vs 15
8 vs 9	7 vs 10
4 vs 13	3 vs 14
5 vs 12	6 vs 11

예선 통과 8명의 경우

1 vs 8	2 vs 7
4 vs 5	3 vs 6

부속 규칙 II, III 및 IV

정의

용어의 정의는 제2장에 가나다순으로 나열하였으며, 규칙에서 그 용어가 나올 때 고딕체 활자를 사용하였다.

R&A는 어느 때든지 클럽, 볼, 기기(器機) 및 다른 장비에 관련된 규칙의 변경과 이들 규칙에 관련된 해석을 내리고 변경하는 권한을 갖는다. 최신의 정보에 관해서는 **R&A**에 문의하거나 **R&A** 웹사이트 www.randa.org/equipmentrules를 참조한다.

규칙에 규정되어 있지 않은 사항으로 **규칙**의 목적이나 의도에 어긋나거나 경기의 성격을 현저하게 변화시키는 클럽, 볼, 기기 및 다른 장비의 디자인에 관해서는 **R&A**가 그 적부(適否)를 재정한다.

부속 규칙 II, III, IV에 나와 있는 치수와 제한은 그것에 의하여 적합성이 결정되는 단위로 표시되어 있다. 동등한 가치의 야드, 파운드 법/미터 법으로 환산된 치수를 참고하며, 1인치(inch) = 25.4밀리 미터(mm)의 환산율을 사용하여 계산한다.

부속 규칙 II - 클럽의 디자인

Design of Clubs

클럽의 적합성에 관하여 의문이 있는 플레이어는 **R&A**에 문의하여야 한다. 제조업자는 제조하고자 하는 클럽이 **규칙**에 적합한지 아닌지의 여부에 관한 재정을 구하기 위하여 그 클럽의 견본을 **R&A**에 제출하여야 한다. 그 제출된 견본은 대조용(對照用)으로 **R&A**의 소유물이 된다. 제조업자가 클럽을 제조하거나 판매하기 전에 그 견본을 제출하지 않거나, 견본을 제출하였으나 재정을 기다리지 않은 경우 그 제조업자는 클럽

이 **규칙**에 부적합하다는 재정을 받을 위험을 지게 된다.

다음 항목들은 그 규격 및 해석과 함께 클럽의 디자인에 관한 일반의 표준을 정한 것이다.

그에 대한 규정과 정확한 해석에 관한 더 상세한 정보는 “클럽과 볼의 규격에 관한 지침”에 규정되어 있다.

클럽이나 클럽의 일부분이 **규칙**의 범위 안에서 규격에 맞도록 요구되는 경우 그것은 그러한 규격에 맞도록 할 의도를 가지고 고안되고 제조되지 않으면 안 된다.

1. 클럽 Clubs

a. 총칙

클럽은 볼을 치기 위하여 고안된 장비이며 일반적으로 그 모양과 사용 목적에 의하여 구분된 우드(wood), 아이언(iron), 퍼터(putter)의 3가지 형태로 되어 있다. 퍼터는 주로 **퍼팅 그린** 위에서 사용하기 위하여 고안된 로프트(loft)가 10도 이하인 클럽이다.

클럽은 본질적으로 전통과 관습에서 벗어난 형태와 구조여서 안 된다. 클럽은 1자루의 샤프트(shaft)와 1개의 헤드(head)로 구성되어 있어야 하며 샤프트에는 역시 플레이어가 단단히 잡을 수 있도록 하기 위한 물질을 부착할 수 있다(아래의 3 참조). 클럽의 모든 부분은 클럽이 단일체가 되도록 고정되어 있어야 하며 어떤 외부 부착물도 부착되어서는 안 된다. 다만 클럽의 성능에 영향을 미치지 않는 부착물은 예외로 한다.

b. 조절성

모든 클럽은 무게 조절을 위한 기능을 포함할 수 있다. 다른 형태의 조절은 역시 **R&A**에 의한 사정(査定)을 받은 후 허용될 수 있다. 다음의 요구 사항은 허용할 수 있는 모든 조절 방법에 적용된다.

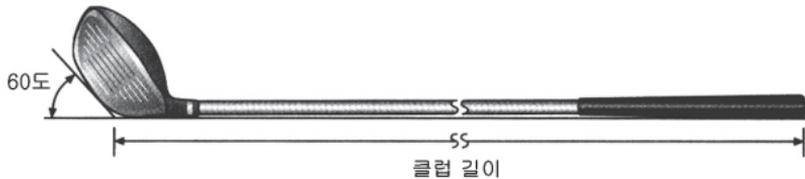
- (i) 조절은 손쉽게 할 수 없도록 한다.

(ii) 조절할 수 있는 부분은 단단히 고정시키고 라운드 중에 그 부분이 느슨해질 가능성이 없도록 한다.

(iii) 조절한 모든 형상(形狀)이 **규칙**에 적합하여야 한다.

정규 라운드 중에 클럽의 성능을 조절하거나 다른 방법에 의하여 고의로 변경해서는 안 된다(규칙 4-2a 참조).

c. 길이



<그림 1>

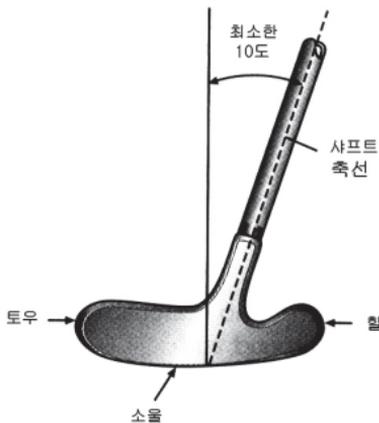
클럽의 전장(全長)은 18인치(0.457m) 이상이어야 하며, 퍼터를 제외하고, 48인치(1.219m)를 초과해서는 안 된다.

우드와 아이언 클럽의 길이는 클럽을 수평면상에 가로로 놓고, 그림 1에서 보는 바와 같이 소울(sole)이 수평면에 대하여 60도의 각도를 이루는 상태에서 측정하여 구한다. 클럽의 길이는 2평면(수평면과 소울 평면) 사이의 교차점으로부터 그립(grip) 상단(上端)까지의 길이로 정한다. 퍼터의 길이는 그립 상단으로부터 샤프트의 축선이나 샤프트의 연장된 직선을 따라서 클럽의 소울(sole)까지 측정하여 구한다.

d. 정렬 상태

정상적인 어드레스 자세를 취하고 클럽을 지면에 뒀을 때 샤프트는 다음과 같이 정렬되어야 한다.

- (i) 토우(toe)와 힐(heel)을 관통하는 수직면(垂直面)과 샤프트의 축선이 만나 이루는 각도는 그 수직면에 대하여 10도 이상이어야 한다(그림 II 참조). 클럽의 종합적인 디자인이 플레이어가 수직이나 거의 수직 상태의 자세로 클럽을 효과적으로 사용할 수 있도록 되어 있는 경우, 그 샤프트는 그 수직면에 대하여 25도 정도까지 기울어질 수도 있다.



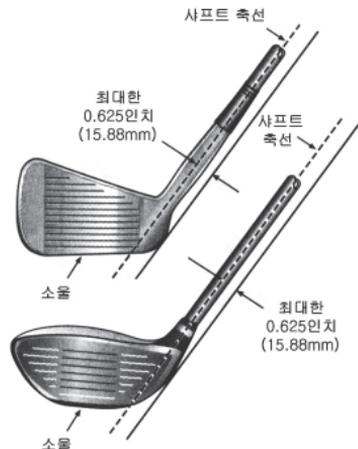
<그림 II>



<그림 III>

퍼터를 제외하고 클럽 힐 부분의 전체는 샤프트의 똑 바른 부분의 축선을 포함하여 이루는 평면과 의도하는 플레이 선(수평 방향)을 포함하여 이루는 평면 사이의 0.625인치(15.88mm) 이내에 들어 있어야 한다(그림 IV 참조).

(ii) 의도하는 플레이 선에 수직이 되는 평면과 샤프트의 축선이 만나 이루는 각도는 그 수직면에 대하여 앞쪽으로 20도 이하이어야 하며, 뒤쪽으로 10도 이하이어야 한다(그림 III 참조).



<그림 IV>

2. 샤프트 Shaft

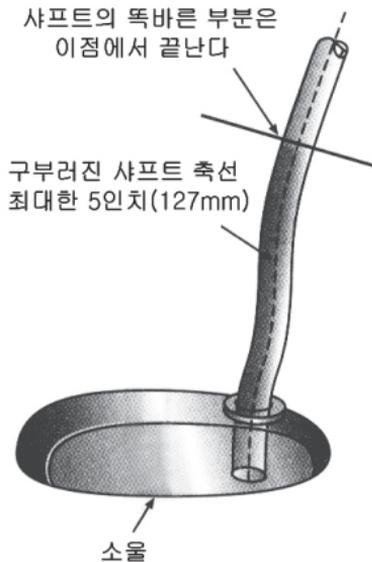
a. 일직선

샤프트는 그림의 상단으로 부터 소울의 위쪽으로 5인치(127mm) 이내의 1점까지 일직선이여야 한다. 그때 샤프트의 똑바른 부분이 끝나는 1점으로부터 소울까지의 길이는 그 사이에 샤프트와 네크(neck) 및(또는) 소켓(socket)의 구부러진 부분이 있는 경우에도 샤프트 축선을 따라서 구부러진 그대로 측정한다(그림 V 참조).

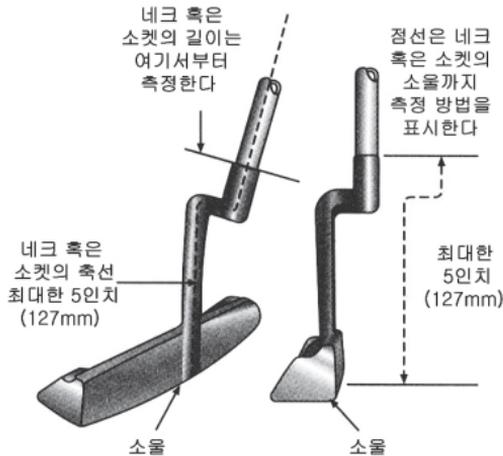
b. 구부림과 비틀림의 특성

샤프트는 그 길이에서 어느 1점을 선택하여 보아도 다음과 같아야 한다. 즉

- (i) 샤프트 종축(縱軸)의 주위를 어떻게 회전시켜 놓든 상관없이 샤프트를 구부리면 그 휘어지는 양이 같아야 한다.
- (ii) 양 방향으로의 비틀림 정도가 같아야 한다.



<그림 V>



<그림 VI>

C. 클럽 헤드에 부착

샤프트는 클럽 헤드의 힐에 직접 부착하거나 1개의 단순한 네크와 (또는) 소켓을 통하여 부착하지 않으면 안 된다. 네크와 (또는) 소켓의 상단으로부터 클럽의 소울까지의 길이는 네크와 (또는) 소켓의 축선을 따라서, 그리고 구부러진 부분은 구부러진 그대로, 측정할 때 5인치(127mm)를 초과해서는 안 된다(그림 VI 참조).

퍼터에 대한 예외 : 퍼터의 샤프트나 네크 또는 소켓은 클럽 헤드의 어느 부분에 부착해도 된다.

3. 그립 Grip, 그림 VII 참조

그립은 플레이어가 클럽을 견고하게 쥌 수 있도록 하기 위하여 샤프트에 부착된 재료로 되어 있다.

그립은 샤프트에 고정되어 있지 않으면 안 되며, 똑바르고, 형태가 단순해야 하며, 샤프트의 끝까지 연장되어 있어야 하고, 손의 어느 부분도 본을 떠서 부착해서는 안 된다. 재료가 부착되어 있지 않은 경우에는 플레이어가 잡도록 고안된 샤프트 부분을 그립으로 간주하지 않으면 안 된다.

(i) 퍼터 이외의 클럽은 그 그립 횡단면(橫斷面)이 원형이어야 한다. 다만 마디가 없이 연속적이고 똑바르며 빗살무늬가 도드라지게 한 재료를 그립의 전체 길이에 결합시킬 수 있다. 그때 감아서 결합시키는 형태의 그립이나 모조(模造) 그립은 약간 오목한 줄이 나선형(螺旋形)으로 되어 있어도 허용된다.

(ii) 퍼터의 그립은 그 횡단면에 오목한 부분이 없고 대칭(對稱)이며 그립의 전체 길이에 걸쳐서 대개 같은 형태이면 횡단면은 원형이 아니어도 된다(아래의 3(v) 참조).



<그림 VIII>

(iii) 그립은 앞으로 가면서 점점 더 가늘어지게 할 수는 있으나 그 사이에 어떤 불룩한 곳이나 잘룩한 곳이 있어서는 안 된다. 그립의 횡단면 치수는 어느 방향에서 측정해도 1.75인치(44.45mm)를 넘어서는 안 된다.

(iv) 퍼터 이외의 클럽은 그 그립의 축선이 샤프트의 축선과 일치하지 않으면 안 된다.

(v) 퍼터는 그립의 횡단면이 원형이고 그 축선이 샤프트의 축선과 일치하며 최소한 서로 1.5인치(38.1mm) 떨어져 있으면 2개의 그립을 가질 수 있다.

4. 클럽 헤드 Clubhead

a. 단순한 모양

클럽 헤드는 일반적으로 그 모양이 단순하지 않으면 안 된다. 모든 부품은 견고해야 하며 사실상 구조적(構造的)이고 기능적(機能的)이어야 한다. 클럽 헤드나 그 부품은 어떤 다른 물체와 닮은 모양으로 고안되어서는 안 된다. 단순한 모양을 정확히 또는 포괄적(包括的)으로 정의할 수는 없다. 따라서 이러한 요구 조건에 위배된다고 간주되기 때문에 허용되지 않는 특징물을 열거하면 다음과 같은 것들이 포함된다. 그러나 반드시 그것들에 한정된 것은 아니다.

(i) 모든 클럽

- 클럽 타면을 관통하는 구멍
- 클럽 헤드를 관통하는 구멍(퍼터 및 뒤쪽에 움푹 들어간 부분이 있는 캐비티 백 아이언 클럽에 대해서는 다소의 예외가 인정될 수 있다).
- 규격에 대한 치수를 맞추기 위하여 만들어진 특징물
- 클럽 타면(打面) 안으로 또는 앞으로 연장되어 있는 특징물
- 클럽 헤드 정상의 중앙선 위에 현저하게 연장되어 있는 특징물
- 클럽 타면 안으로 연장된, 그 클럽 헤드 위에 새긴, 골이나 홈(퍼터에 대해서는 다소의 예외가 인정될 수 있다).
- 광학(光學) 또는 전자 기기(器機)

(ii) 우드와 아이언

- 위의 (i)에 열거된 모든 특징물
- 클럽 헤드의 힐과(또는) 토우의 테두리 안에 있는, 위에서 보이는, 움푹 들어간 부분
- 클럽 헤드 뒤쪽의 테두리 안에 있는, 위에서 보이는, 아주 심하게 움푹 들어간 부분이나 다수의 움푹 들어

간 부분

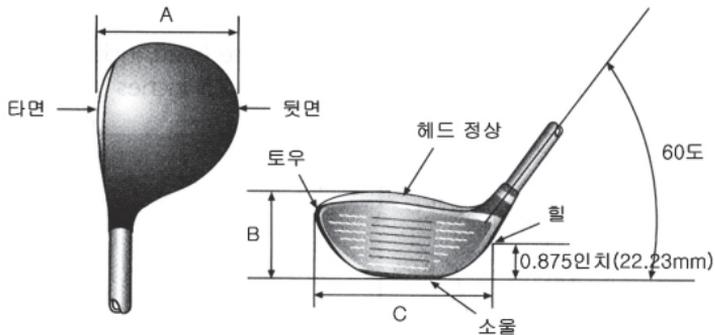
- 따로 허용되지 않는 특징물을 단순한 모양의 규정에 적합하게 만들기 위한 의도로 클럽 헤드에 부착되어 있는 투명한 물질
- 위에서 보았을 때 클럽 헤드의 테두리를 넘어서 연장되어 있는 특징물

b. 치수, 부피 및 관성(慣性) 모멘트

(i) 우드

클럽이 수평면에서 60도의 라이(lie) 각도를 유지하고 있을 때 그 클럽 헤드의 치수는 다음과 같지 않으면 안 된다.

- 클럽 헤드의 힐에서 토우까지의 길이는 타면에서 뒷면까지의 길이보다 더 길다.
 - 클럽 헤드의 힐에서 토우까지의 길이는 5인치(127mm) 이하이다.
 - 클럽 헤드의 소울에서 헤드 정상까지의 길이는 허용되는 특징물을 포함하여 2.8인치(71.12mm) 이하이다.
- 이러한 치수는 그 수직 투영면(投影面)에서
- 힐과 토우, 그리고
 - 타면과 뒷면(그림 VIII의 치수 A 참조)의 가장 바깥쪽 점 사이를 수평선으로 측정하여 구하며, 그 수평 투영면에서
 - 소울과 헤드 정상(그림 VIII의 치수 B 참조)의 가장 바깥쪽 점 사이를 수직선으로 측정하여 구한다. 힐의 가장 바깥쪽 점을 명확히 정할 수 없는 경우에는 클럽을 수평면상에 놓고 그 수평면에서 위로 0.875인치(22.23mm) 되는 지점으로 간주한다(그림 VIII의 치수 C 참조).



<그림 VIII>

클럽 헤드의 부피는 460입방 센티미터(28.06입방 인치) 이하이어야 한다. 그때 허용 오차는 10입방 센티미터(0.61입방 인치)이다.

클럽이 60도의 라이(lie) 각도를 유지하고 있을 때 클럽 헤드 중심을 지나는 종축(縱軸) 주위의 관성 모멘트 분력(分力)은 5,900그램·평방 센티미터(32.259온스·평방 인치) 이하이어야 한다. 그때 시험 허용 오차는 100그램·평방 센티미터(0.547온스·평방 인치)이다.

(ii) 아이언

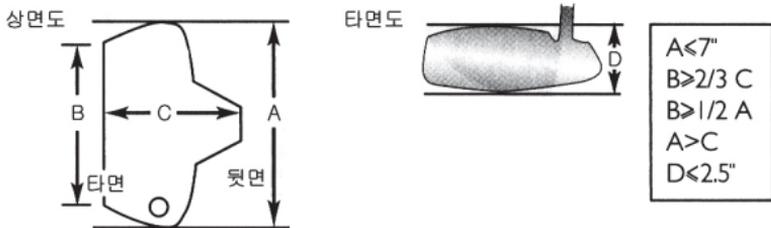
클럽 헤드가 정상적인 어드레스 자세를 취한 위치에 놓여 있을 때 그 클럽 헤드의 치수는 힐에서 토우까지의 길이가 타면에서 뒷면까지의 길이보다 더 길지 않으면 안 된다.

(iii) 퍼터 (그림 IX 참조)

클럽 헤드가 정상적인 어드레스 자세를 취한 위치에 놓여 있을 때 그 클럽 헤드의 치수는 다음과 같아야 한다.

- 힐에서 토우까지의 길이는 타면에서 뒷면까지의 길이보다 더 길다.

- 클럽 헤드의 힐에서 토우까지의 길이는 7인치(177.8 mm) 미만이거나 같다.
- 클럽 타면의 힐에서 토우까지의 길이는 클럽 헤드의 타면에서 뒷면까지 길이의 2/3보다 더 길거나 같다.
- 클럽 타면의 힐에서 토우까지의 길이는 클럽 헤드의 힐에서 토우까지 길이의 1/2보다 더 길거나 같다.
- 클럽 헤드의 소울에서 헤드 정상까지의 길이는, 허용되는 특징물을 포함하여, 2.5인치(63.5mm) 미만이거나 같다.



<그림 IX>

전통적인 모양을 한 클럽 헤드에 대하여, 이러한 치수는 그 수직 투영면에서

- 클럽 헤드의 힐과 토우
- 클럽 타면의 힐과 토우
- 타면과 뒷면의

가장 바깥쪽 점 사이를 수평선으로 측정하여 구하며, 그 수평 투영면에서

- 클럽 헤드의 소울과 헤드 정상의 가장 바깥쪽 점을 수직선으로 측정하여 구한다.

그러나 보통과 다른 모양을 한 클럽 헤드에 대하여, 토우에서 힐까지의 치수는 타면에서 그대로 측정될

수 있다.

c. 스프링 효과와 역학적인 특성

클럽 헤드의 고안, 재료 및(또는) 구조 또는 클럽 헤드(클럽 타면을 포함)에 대한 표면 처리는 다음과 같은 경우가 있게 해서는 안 된다.

- (i) R&A 내규의 진자(振子) 테스트 규정(Pendulum Test Protocol)에 명기된 제한 사항을 초과한 스프링 효과를 내는 경우
- (ii) 반드시 그것으로 한정된 것은 아니나, 클럽 헤드의 스프링 효과에 부당한 영향을 미치게 하려고 또는 그러한 효과를 가진 별도의 스프링이나 스프링과 같은 특징이 있는 것을 포함한 특징물을 첨가하거나 기술력을 사용하는 경우
- (iii) 볼의 움직임에 부당한 영향을 미치는 경우

주(註): 위의 (i)은 퍼터에는 적용되지 않는다.

d. 볼이 맞는 타면

클럽 헤드는 볼이 맞는 타면이 1면뿐이어야 한다. 다만 퍼터에 한하여 양면의 성능이 같고 번갈아 사용할 수 있도록 제작되었으면 2면이어도 된다.

5. 클럽 타면 Club Face

a. 총칙

클럽의 타면은 단단하고 견고하지 않으면 안 되며 표준 스틸(steel) 타면보다 현저하게 많거나 적은 스핀(spin)이 볼에 걸리게 해서는 안 된다(퍼터에 대해서는 약간의 예외가 인정될 수 있다). 아래에 열거하여 설명된 마킹(marking)을 제외하고 클럽 타면은 매끄러워야 하며 조금도 오목한 곳이 있어서는 안 된다.

b. 임팩트 부분의 거칠기와 재료

다음에 자세히 설명된 것과 같은 마킹을 제외하고 볼에 부딪치도록 의도한 부분(“임팩트 부분”) 범위 안에 있는 표면의 거칠기는 장식용 분사(sandblasting) 처리나 정교한 밀링(milling)을 한 정도의 거칠기를 넘어서는 것이 되어서는 안 된다(그림 X 참조).

임팩트 부분의 전면(全面)은 동일한 재료로 되어 있지 않으면 안 된다(나무로 만든 클럽에 대해서는 예외가 인정될 수 있다).



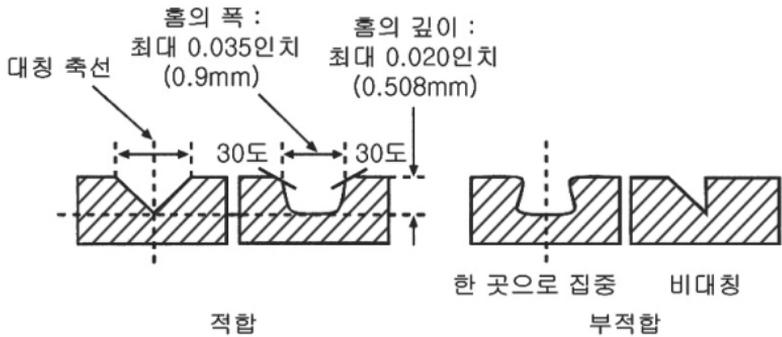
<그림 X>

c. 임팩트 부분의 마킹

클럽이 그 임팩트 부분에 홈(groove)과(또는) 펀치 마크(punch mark)를 가진 경우 그것들은 다음 규격에 맞지 않으면 안 된다.

(i) 홈

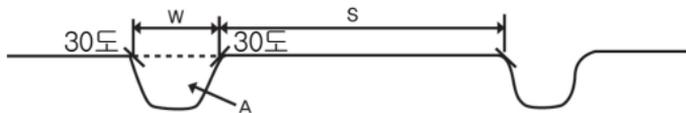
- 홈은 똑바르고 평행으로 되어 있지 않으면 안 된다.
- 홈은 횡단면이 대칭이 아니면 안 되며 측면이 한 곳으로 집중되어서는 안 된다(그림 XI 참조).



<그림 XI>

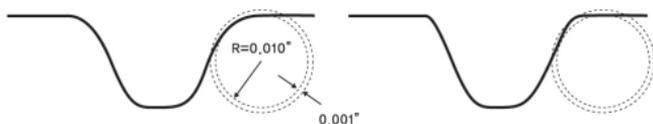
- *25도 이상의 로프트 각을 가진 클럽의 홈은 단순한 횡단면을 갖지 않으면 안 된다.
- 홈의 폭, 서로의 간격 및 횡단면은 임팩트 부분의 전체에 걸쳐서 일정하지 않으면 안 된다(우드에는 약간의 예외를 둘 수 있다).
- 각 홈의 폭(W)은 R&A 내규의 30도 측정 방법으로 측정하여 0.035인치(0.9mm) 이하가 아니면 안 된다.
- 인접한 홈들의 가장자리와 가장자리 간격(S)은 홈 폭의 3배 이상으로 0.075인치(1.905mm) 이상이 아니면 안 된다.
- 각 홈의 깊이는 0.020인치(0.508mm) 이하가 아니면 안 된다.
- *드라이빙 클럽이 아닌 클럽의 횡단면의 면적(A)을 홈의 피치(pitch)(W+S)로 나눈 값은 인치(inch)당 0.0030평방 인치(0.0762mm²/mm) 이하가 아니면 안 된다(그림 XII 참조).

$$\frac{A}{W+S} \leq 0.0030 \text{in}^2/\text{in}$$



<그림 XII>

- 홈은 날카로운 가장자리나 솟아오른 끝을 가져서는 안 된다.
- *25도 이상의 로프트 각을 가진 클럽용의 홈 가장자리는 그림 XIII에서 보는 바와 같이 측정할 때 실제로 유효 반경이 0.010인치(0.254mm) 이상인 둥근 형태가 되지 않으면 안 되며, 0.020인치(0.508mm) 이상 이어서는 안 된다. 이때 0.001인치(0.0254mm) 범위 내의 유효 반경 편차(偏差)는 허용될 수 있다.



적합

부적합

<그림 XIII>

(ii) 펀치 마크

- 펀치 마크의 최대 치수는 0.075인치(1.905mm) 이상 이어서는 안 된다.
- 인접한 펀치 마크들의 간격(또는 펀치 마크와 홈과의 간격)은 각각 중심에서 중심까지 측정할 때 그 간격은 0.168인치(4.27mm) 이상이 아니면 안 된다.

- 펀치 마크의 깊이는 0.040인치(1.02mm) 이하가 아니면 안 된다.
- 펀치 마크는 날카로운 가장자리나 솟아오른 끝을 가져서는 안 된다.
- *25도 이상의 로프트 각을 가진 클럽용의 펀치 마크 가장자리는 그림 XIII에서 보는 바와 같이 측정할 때 실제로 유효 반경이 0.010인치(0.254mm) 이상인 둥근 형태가 되지 않으면 안 되며, 0.020인치(0.508mm) 이상이어서는 안 된다. 이때 0.001인치(0.0254mm) 범위 내의 유효 반경 편차는 허용될 수 있다.

주(註) 1: 위에서 별표(*)를 붙여서 표시한 홈 및 펀치 마크 규격은 2010년 1월 1일 이후에 제조된 클럽의 새로운 모델과 클럽 타면의 마킹을 고의로 변경한, 예를 들어 다시 홈을 새겨서 변경한 클럽에 한하여 적용된다. 2010년 1월 1일 이전 이용 가능한 클럽의 규칙상 취급에 관한 더 상세한 정보에 관해서는 www.randa.org의 “장비 검색(Equipment Search)” 항목을 참조한다.

주(註) 2: 위원회는 경기 조건에서, 플레이어가 휴대한 클럽은 위에서 별표(*)를 붙여서 표시한 홈 및 펀치 마크 규격에 적합한 것이 아니면 안 된다는 것을 요구할 수 있다. 이 경기 조건은 숙련된 플레이어가 속한 경기에 한해서 적용하기를 권장한다. 더 상세한 정보에 관해서는 “골프 규칙 재정”의 재정4-1/1을 참조한다.

d. 장식용(裝飾用) 마킹

임팩트 부분의 중심을 표시하기 위하여 각 변의 길이가 0.375인치(9.53mm)인 정방형의 경계선 범위 안에 하나의 의장(意匠)을 만들어 넣을 수 있다. 그러한 의장은 볼이 움

직이는 데 부당한 영향을 미쳐서는 안 된다. 장식용 마킹은 임팩트 부분 밖에서는 허용된다.

e. 비금속 클럽 타면의 마킹

위의 여러 규격들은, 클럽 헤드 타면의 임팩트 부분이 금속의 경도(硬度)보다 더 낮은 경도의 재료로 되어 있고 로프트 각도가 24도 이하인, 나무로 만든 클럽 헤드에는 적용되지 않으나 볼이 움직이는 데 부당한 영향을 미칠 가능성이 있는 마킹은 금지된다.

f. 퍼터 타면의 마킹

퍼터 타면의 어느 마킹도 날카로운 가장자리나 솟아오른 끝을 가져서는 안 된다. 그리고 임팩트 부분의 거칠기, 재료 및 마킹에 관한 규격들은 여기에 적용되지 않는다.

부속 규칙 III - 볼

The Ball

볼의 적합성에 관하여 의문이 있는 플레이어는 R&A에 그 의견을 문의 하여야 한다.

제조업자는 제조하고자 하는 볼이 규칙에 적합한지 아닌지의 여부에 관한 재정을 구하기 위하여 그 볼의 견본을 R&A에 제출하여야 한다. 그 제출된 견본은 대조용으로 R&A 소유물이 된다. 제조업자가 볼을 제조하거나 판매하기 전에 그 견본을 제출하지 않았거나 그 견본을 제출하였으나 재정을 기다리지 않은 경우 그 제조업자는 볼이 **규칙**에 부적합하다는 재정을 받을 위험을 지게 된다.

다음 항목들은 볼 디자인의 총괄적인 규정과 규격 및 해석에 대한 지침이다. 이들 규정과 적절한 해석에 관한 더 자세한 정보는 “클럽과 볼에 관한 규칙 안내서”에 수록되어 있다. 볼이 규칙 범위내의 규격에 부합하려면 볼은 그 규격에 맞

추려는 의지를 갖고 디자인되고 생산되지 않으면 안 된다.

1. 총칙 General

볼은 대체로 전통과 관습에서 벗어난 형태와 구조여서는 안 된다. 역시 볼의 재료와 제작도 **규칙**의 목적과 의도에 반(反)해서는 안 된다.

2. 무게 Weight

볼의 무게는 1.620온스(45.93g) 이하이어야 한다.

3. 크기 Size

볼의 직경은 1.680인치(42.67mm) 이상이어야 한다.

4. 구형(球形의 대칭성[對稱性] Spherical Symmetry

볼은 구형의 대칭성을 가진 볼의 특성과 다른 특성을 갖도록 고안되거나, 제조되거나 의도적으로 개조(改造)되어서는 안 된다.

5. 초속(初速) Initial Velocity

볼의 초속은 R&A 내규의 골프 볼을 위한 초속 표준에 명기된 조건에 의하여 지정된 한도를 초과해서는 안 된다.

6. 총거리(總距離) 표준 Overall Distance Standard

볼이 날아간 거리와 굴러간 거리를 합계한 거리는 R&A에서 승인한 기구로 테스트 할 때 R&A 내규의 골프 볼 총거리 표준(Overall Distance Standard)에 명기된 조건에 의하여 지정된 거리를 초과해서는 안 된다.

부속 규칙 IV - 기기(器機) 및 다른 장비

Devices and Other Equipment

어떤 기기 및 다른 장비를 사용하는 것이 규칙에 위반되는가 안 되는가의 여부에 의문이 있는 플레이어는 R&A에 그 의견을 문의하여야 한다.

제조업자는 제조하고자 하는 기기 및 다른 장비를 플레이어가 정규 라운드 중에 사용할 경우 규칙 14-3에 위반되는가 안 되는가의 여부에 관한 재정을 구하기 위하여 그 제조하고자 하는 기기 및 다른 장비의 견본을 R&A에 제출하여야 한다. 그 제출된 견본은 대조용으로 R&A의 소유물이 된다. 제조업자가 기기 및 다른 장비를 제조하고(하거나) 판매하기 전에 그 견본을 제출하지 않거나 견본을 제출하였으나 재정을 기다리지 않은 경우 그 제조업자는 기기 및 다른 장비의 사용이 규칙에 위반된다는 재정을 받을 위험을 지게 된다.

다음의 항목은 규격 및 해석과 함께 기기 및 다른 장비의 디자인을 위한 일반적인 규정을 정하고 있다. 이 항목들은 규칙 11-1(티잉 그라운드)과 규칙 14-3(인공의 기기, 비정상적인 장비 및 장비의 비정상적인 사용)과 관련하여 읽어야 한다.

1. 티 (규칙 11) Tee

티는 볼을 땅에서 높이 올려놓기 위하여 고안된 장치를 말하며 다음과 같은 내용과 일치하지 않으면 안 된다.

- 4인치(101.6mm) 이하이어야 한다.
- 플레이 선을 가리키도록 디자인되거나 제조되어서는 안 된다.
- 볼의 움직임에 부당하게 영향을 미쳐서는 안 된다.
- 그 외 플레이어가 **스트로크**하거나 플레이하는 데 그에게 원조가 되어서는 안 된다.

2. 장갑 [규칙 14-3] Gloves

단순한 장갑이라면 플레이어는 클럽을 쥐는 데 원조가 될 수 있도록 그 장갑을 낄 수 있다.

단순한 장갑은 다음과 같은 내용과 일치하지 않으면 안 된다.

- 별도의 한 손가락집 속으로 손이 들어가는 외피로 되어 있거나 손가락들(4손가락과 엄지손가락)이 각각 맞는 손가락집들 속으로 들어가는 꼭 맞는 외피로 되어 있어야 한다.
- 전체 손바닥과 손가락들이 쥐는 표면은 매끄러운 재료로 제조되어야 한다.

“단순한” 장갑은 다음과 같은 것들이 통합되어 있어서는 안 된다.

- 주로 충전(充填) 부분을 제공하거나 충전 부분을 제공하는 효과를 낼 수 있는 목적으로 장갑을 쥐는 표면이나 장갑의 내부에 사용한 재료. 충전 부분이란 다른 재료를 추가하지 않아도 인접한 부분보다 0.025인치(0.635mm) 이상 더 두터운 재료로 된 장갑의 일부분을 말한다.

주(註): 충전 부분의 정의(위의 문장 참조) 내용을 초과하지 않는다면 마모(磨耗) 방지, 습기 흡수 또는 다른 기능을 위한 목적으로 재료를 추가할 수 있다.

- 클럽이 손에서 미끄러져 나가는 것을 방지하거나 클럽을 밀착하여 잡는 데 도움이 될 수 있는 가죽 끈
- 손가락들을 함께 감아서 묶을 수 있는 수단
- 그립의 재질에 들러붙게 하기 위하여 장갑에 부착해 놓은 재질
- 시각적인 도움을 주는 것 이외에 플레이어가 그립을 일관되게 또는 특정한 위치를 잡는데 원조가 되는 특징물
- **스트로크**하는 데 플레이어를 원조하기 위한 무게가 나가는 것
- 관절의 움직임을 제지할 수도 있는 어떤 특징물

- 플레이어가 스트로크하는 데 또는 그의 플레이를 원조할 수도 있는 어떤 다른 특징물

3. 골프화 [규칙 14-3] Shoes

확고한 **스탠스**를 취하는 데 플레이어에게 도움이 되는 골프화는 착용할 수 있다. 경기 조건에 따라서 골프화 바닥의 스파이크와 같은 특징물은 허용되지만 골프화는 다음과 같은 특색 있는 기능이 통합되어 있어서는 안 된다.

- 플레이어가 스탠스를 취하고(하거나) 스탠스의 장소를 만드는 데 도움이 되도록 디자인되었다.
- 플레이어가 필요한 일직선 맞춤을 하는 데 도움이 되도록 디자인되었다.
- 플레이어가 스트로크하는 데 또는 달리 그의 플레이를 원조할 수도 있다.

4. 골프복 [규칙 14-3] Clothing

골프복은 다음과 같은 특색 있는 기능이 포함되어 있어서는 안 된다.

- 플레이어가 필요한 일직선 맞춤을 하는 데 도움이 되도록 디자인되었다.
- 플레이어가 스트로크하는 데 또는 달리 그의 플레이를 원조할 수도 있다.

5. 거리 측정기 [규칙 14-3] Distance-Measuring Devices

정규 라운드 중에는 **위원회**가 허용한다는 취지의 로컬 룰을 채택하지 않는 한 어떤 거리 측정기의 사용도 허용되지 않는다.(규칙 14-3 및 부속규칙 I, A, 7 참조)

로컬 룰이 허용하는 경우 일지라도, 그 기기는 규칙 14-3에서 금지하고 있는 다른 목적으로 사용되어서는 안 된다. 그 다른 목적들에는 다음 내용들이 포함되며 이것들

로 한정된 것은 아니다.

- 경사도를 측정하는 것
- 플레이에 영향을 미칠 수 있는 다른 조건(예를 들어 풍속이나 풍향)을 측정하는 것
- 플레이어가 스트로크 할 때 또는 그의 플레이에 원조가 되는 권고를 할 수 있는 것(예를 들면 클럽의 선택, 플레이할 샷 방식, 그린 읽기, 또는 문제점에 관련한 어떤 어드바이스 등)
- 샷 거리에 영향을 미칠 수 있는 고저차이나 다른 조건에 근거하여 두 지점사이의 유효거리를 계산하는 것

스마트폰이나 소형디지털컴퓨터(PDA)와 같은 다기능 기기는 거리 측정기로 사용될 수 있다. 그러나 규칙 14-3에 위반이 되는 다른 조건들을 측정하는데 사용하여서는 안 된다.

아마추어 자격 규칙 Rules of Amateur Status

R&A Rules Limited와 USGA 승인

2016년 1월부터 유효

서문 - 2016년 아마추어 자격 규칙

오늘날 스포츠에서 아마추어리즘은 과거보다 많이 약화되었다. 그러나 R&A와 USGA는 아마추어와 프로 골프 사이의 차별화가 유지되어야 한다는 믿음을 계속 가지고 있다.

아마추어 골프는 두가지 필수적인 특성이 있으며, 스포츠에서 이런 특성들이 결합되어 있는 경우는 드물다.

1. 경기 규칙을 자율적으로 적용한다. 그리고
2. 어떤 플레이어도 다른 사람과 동일한 조건에서 경기할 수 있는 효율적인 핸디캡제도를 가지고 있다.

이 특성들은 아마추어 경기의 크나큰 매력의 한 부분이지만, 무분별한 재정적 포상으로 선수들의 성실성에 과도한 영향을 끼칠 가능성으로 연결되며, 그 다음에는 골프 경기 자체에 폐해가 될 수도 있다. 본 규칙의 목적은 적절한 한도와 제한을 통하여 아마추어 골퍼가 재정적 이익보다는 경기에 대한 도전과 경기의 정신에 초점을 맞추도록 격려하는데 있다.

아마추어 규약은, 젊고 유능한 골퍼들이 그들의 발전을 지원하는 외부의 도움을 필요로 하며, 그들을 격려하는 필요성을 인정하고 있다. 최근에 본 규칙은 선수들이 후원(재정적이거나 다른 방법)을 받아 그들의 모든 잠재력이 발휘되도록 훈련하는 기회가 보다 많이 생길 수 있게끔 상당히 완화되었다. 그 후원 수령은 관련 골프 중앙단체의 감독을

받아야 한다.

본 최근 규약에는, 아마추어 골퍼가 훌륭한 자선 행사를 후원하기 쉽도록 상금 관련 규칙을 개정하였다.

R&A와 USGA는 아마추어 자격규칙이 계속 발전하기를 기대한다. 그러나 골프코스과 동반 골퍼 그리고 경기 자체가 주는 도전을 순수하게 즐기는 수백만 골퍼들을 위해 아마추어 규약이 보존되고 존속하기를 기대한다.

2015년 9월

F Keith Andrews
Chairman
Amateur Status Committee
R&A Rules Ltd

William W Gist IV
Chairman
Amateur Status Committee
United States Golf Association

전문

R&A는 아마추어 자격 규칙의 변경과 아마추어 자격 규칙 해석의 시행 및 변경에 관한 권리를 언제든지 갖는다.

아마추어 자격 규칙에서 어떤 사람에게 관련되어 사용된 성(性)은 남녀의 양성(兩性)을 모두 포함한 것으로 이해하여야 한다.

용어의 정의

용어의 정의는 가나다순으로 나열하였으며 규칙에서 그 용어가 나올 때 고딕체 활자를 사용하였다.

R&A

“R&A”는 R&A 규칙 유한 회사를 뜻한다.

USGA

“USGA”는 미국골프협회를 뜻한다.

골프 교습 Instruction

“**골프 교습**”이란 골프 플레이의 신체적인 부분, 즉 골프 클럽을 스윙하여 볼을 치는 실제적인 기법(技法)을 가르치는 것을 말한다.

주(註): **골프 교습**에는 경기의 심리적인 면, 에티켓 또는 골프 규칙에 대하여 가르치는 것은 포함되지 않는다.

골프 기술이나 명성 Golf Skill or Reputation

특정한 **아마추어 골퍼**가 **골프 기술이나 명성**을 보유하고 있는가의 여부를 결정하는 것은 그 **관할 단체**에 속한 문제이다.

일반적으로 **아마추어 골퍼**는 다만 다음과 같은 경우를 통해서 획득한 것에 한하여 **골프 기술**을 획득한 것으로 본다.

(a) 지방이나 전국적인 수준의 경기에서 우승하였거나, 또는

국가, 지역, 도·시(道·市), 군(郡)의 단체나 협회 대표로 선발된 경우

- (b) 엘리트(elite)급 수준의 대회에 참가하여 경기한 경우 **골프의 명성**은 오직 **골프 기술**을 통해서만 획득될 수 있으며 그러한 명성은 플레이어의 **골프 기술이 관할 단체**가 정한 표준 이하로 떨어진 후 5년 간 지속 될 수 있다고 간주된다.

공로상 Testimonial Awards

“공로상”이란 두드러진 업적이나 골프에 대한 공헌에 관련된 상을 말하는 것으로 경기에 대한 상과 구별된다. **공로상**은 금전적인 상이어서는 안 된다.

관할 단체 Governing Body

어느 국가의 아마추어 자격 규칙에서 뜻하는 “**관할 단체**”는 그 국가의 전국적인 규모의 단체를 말한다.

주(註): 영국과 아일랜드에서 **관할 단체**는 R&A이다. 한국의 **관할 단체**는 대한골프협회다.

규칙 Rule or Rules

“**규칙**”이란 용어는 아마추어 자격 규칙과 “아마추어 자격 규칙 재정”에 포함되어 있는 해석을 말한다.

상징적인 상품 Symbolic Prize

“**상징적인 상품**”이란 금, 은, 세라믹, 유리 또는 이와 유사한 것으로 제작하여 그 상품에 영구적이고 독특하게 새겨 놓은 트로피(trophy)를 말한다.

상품권 賞品券, Prize Voucher

“**상품권**”이란 프로 샵, 골프 클럽 또는 다른 소매점에서 상

품 구입을 위하여 경기 담당 **위원회**가 발행한 상품 교환권, 선물 상환증, 선물 카드 또는 이와 유사한 것을 말한다.

소매가격 Retail Value

상품(賞品)의 “**소매가격**”이란 상품(賞品)을 받을 당시에 일반적으로 그 상품을 소매점에서 구매할 수 있는 가격을 말한다.

아마추어 골퍼 Amateur Golfer

“**아마추어 골퍼**”란 골프를 경기로 하든 오락으로 하든, 주어진 도전을 위하여 플레이하며, 직업으로서나 재정적 이익을 위하여 하지 않는 사람을 말한다.

위원회 Committee

“**위원회**”란 **관할 단체**의 해당 **위원회**를 말한다.

주니어 골퍼 Junior Golfer

“**주니어 골퍼**”란 **관할 단체**에 의하여 결정된 특정한 나이에 도달하지 않은 **아마추어 골퍼**를 말한다.

규칙 1 아마추어리즘 Amateurism

1-1. 총칙 General

아마추어 골퍼는 스스로 규칙에 따라서 경기를 하고 행동하지 않으면 안 된다.

1-2. 아마추어 자격 Amateur Status

아마추어 자격은 **아마추어 골퍼**로서 골프 경기에서 플레이할 수 있는 보편적인 자격 조건이다. 규칙에 위반된 행동을 한 사람은 그의 아마추어 자격을 상실할 수 있으며 그 결과 아마추어 경기에서 플레이할 수 있는 자격이 없어진다.

1-3. 규칙의 목적 Purpose of the Rules

규칙의 목적은 아마추어 골퍼와 프로 골퍼 사이의 차별화를 유지하고 골프 규칙과 핸디캡에 관하여 대부분 자율적으로 관리하고 있는 아마추어 골퍼를 무분별한 후원이나 재정적 포상금에서 나올 수 있는 압박감으로부터 자유롭게 하는 데 있다.

또한 적절한 한도와 제한 사항을 설정하여, 아마추어 자격 규칙의 의도는 **아마추어 골퍼**가 어떤 재정적 이익보다는 오히려 골프 경기에 대한 도전과 고유(固有)의 포상에 초점을 맞추도록 격려하는 것이다.

1-4. 규칙에 관한 의문 Doubt as to Rules

계획한 어떤 행위가 규칙에 의하여 허용되는가의 여부에 관해서 의문이 있는 사람은 **관할 단체**와 상의하여야 한다.

아마추어 골프 경기나 **아마추어 골퍼**가 참가하는 골프 경기의 주최자나 후원자는 그 계획이 규칙에 부합되는가의 여부에 관하여 의문이 있는 경우에도 **관할 단체**와 상의하여야 한다.

규칙 2 프로페셔널리즘 Professionalism

2-1. 총칙 General

아마추어 골퍼는 프로페셔널 골퍼(이하 “프로 골퍼”)로 행동해서는 안 되며 자신이 프로 골퍼라고 말해도 안 된다.

이 **규칙**을 적용하기 위하여 프로 골퍼는 다음과 같은 행위를 하는 사람을 말한다.

- 직업으로서 골프 경기를 한다.
- 프로 골퍼로 일하고 있다.
- 프로 선수로서 골프 경기에 참가한다.
- 어느 프로 골프 협회(PGA)의 회원 자격을 보유하거나 계속 유지한다.
- 오직 프로 골퍼로 한정된 프로 투어(Professional Tour)의 회원 자격을 보유하거나 계속 유지한다.

예외: 아마추어 골퍼는 프로 골프 협회 회원 자격의 범위에 속한 어떤 자격을 보유하거나 계속 유지할 수 있는데 그 범위에는 경기를 할 수 있는 권리가 주어지지 않아야 하며 순전히 관리 목적을 위한 것이어야 한다.

주(註) 1: 아마추어 골퍼는 다른 방법으로 **규칙**을 위반하지 않으면, 프로 골퍼의 지위를 위하여 신청한 뒤 실패한 경우를 포함하여 프로 골퍼로서 자신의 가능성에 관하여 문의해 볼 수 있으며 프로 샵에서 일하고 보수나 보상을 받을 수 있다.

주(註) 2: 아마추어 골퍼가 프로 투어의 회원 자격 획득을 위한 자격 예선 경기에서 1회 이상 경기를 하지 않으면 안 될 경우 그는 아마추어 자격을 상실하지 않고 그러한 예선 경기에 등록하여 플레이할 수 있다. 다만, 그 **아마추어 골퍼**는 플레이하기 전에 그 경기에서 어떤 상금에 대한 권리도 포기한다는 것을 서면으로 제출하지 않으면 안 된다.

2-2. 계약과 합의 Contract and Agreement

a. 전국적인 규모의 골프 단체나 골프 협회

규칙에서 따로 정한 경우를 제외하고 **아마추어 골퍼**는 여전히 그가 **아마추어 골퍼**로 있는 한, 직접적으로 또는 간접적으로 보수, 보상 또는 어떤 재정적 이익을 받지 않는다면 그의 전국적인 규모의 골프 단체나 골프 협회와 계약을 체결할 수 있다.

b. 프로 에이전트, 후원사 또는 다른 제3자

아마추어 골퍼는 제3자(프로 에이전트 또는 후원사를 포함하나 그 사람들로 제한되지 않는다)와 계약을 체결할 수 있다. 다만, 다음과 같은 조건이 있다.

- (i) 만 18세 이상이어야 한다.
- (ii) 계약은 오직 프로 골퍼로서 그 골퍼의 장래에 관련되어 있지만 **아마추어 골퍼**로서 어떤 아마추어 경기나 프로 경기에서 플레이하는 것을 약정하는 것은 아니다.
- (iii) 규칙에서 따로 정한 경우를 제외하고 **아마추어 골퍼**는, 여전히 그가 **아마추어 골퍼**로 있는 한, 직접적으로 또는 간접적으로 보수, 보상 또는 어떤 재정적 이익을 받지 않는다.

예외: 특별한 개별적인 상황에서 18세 미만의 **아마추어 골퍼**는 그 계약 기간이 12개월 미만이고 갱신하는 계약이 아니면 그러한 계약 체결을 허용해 주도록 **관할 단체**에 신청할 수 있다.

주(註) 1: **아마추어 골퍼**는 그 계약이 **규칙**을 준수(遵守)하고 있다는 것을 확실히 하기 위하여 어떤 제3자와의 계약서에 서명하기 전에 **관할 단체**와 상의하기를 권한다.

주(註) 2: **아마추어 골퍼**가 골프 교육 장학금(규칙 6-5 참조)을 받고 있거나 장차 그러한 장학금을 신청할 수 있는 경우 그는 그 제3자와의 계약이 장학금 규정에 의하여 허용될 수 있다는 것을 확실히 하기 위하여 그러한

장학금을 규정하는 전국적인 규모의 단체나 관련 교육 기관과 접촉하기를 권한다.

규칙 3 상품 Prizes

3-1. 상금을 위한 플레이 Playing for Prize Money

a. 총칙

아마추어 골퍼는 시합, 경기 또는 시범 경기에서 상금이 나 이와 유사한 가치가 있는 것을 받기 위하여 플레이해서는 안 된다.

그러나 **아마추어 골퍼**는 행사에 참가하기 전에 그 행사에서 상금 수령의 권리를 포기한다면, 상금이나 이와 유사한 가치가 있는 것이 제공되는 시합, 경기 또는 시범경기에 참가할 수 있다.

예외: 출신원 상 - 규칙 3-2b 참조.

b. 자선단체 기부 상금

아마추어 골퍼는 상금이나 그와 유사한 가치가 있는 것을 공인 자선단체에 기부하기 위한 시합이나 경기 또는 시범경기에 참가할 수 있다. 단 그 행사 조직위원회 측이 사전에 **관할 단체**(대한골프협회)의 사전 승인을 받은 경우에만 한다.

(규칙의 목적에 반(反)하는 행위 - 규칙 7-2 참조)

(도박에 관한 방침 - 부속규칙 참조)

3-2. 상품의 한도액 Prize Limits

a. 총칙

아마추어 골퍼는 **소매가격**으로 1,000,000원이나 이와 유사한 금액 이상의 가치가 있는 상품(상징적인 상품을 제외한)이나 **상품권(賞品券)**을 받아서는 안 된다. **관할 단체**

는 이보다 더 적은 한도액을 규정할 수 있다. 이 한도액은 **아마추어 골퍼**가 어느 한 경기나 일련의 경기에서 받은 총합계 상품이나 **상품권**에 적용된다.

예외: 홀 인 원(hole-in-one) 상 - 규칙 3-2b 참조.

주(註) 1: 상품의 한도액은 니어리스트 및 장타 경기를 포함하여 골프 코스에서든 골프 연습장에서든 또는 스크린골프장에서든, 어떤 형식의 골프 경기에도 적용된다.

주(註) 2: 특정한 상품에 대한 **소매가격**에 관하여 검증할 책임은 그 경기 담당 **위원회**에 있다.

주(註) 3: 그로스(gross) 경기나 핸디캡 적용 경기의 각 부별 상품의 총합계 가격은 18홀 경기에서는 규정된 한도액의 2배를 초과해서는 안 되며, 36홀 경기에서는 3배, 54홀 경기에서는 5배 그리고 72홀 경기에서는 6배를 초과하지 않도록 권장한다.

b. 홀 인 원(hole-in-one) 상

아마추어 골퍼는 골프의 라운드 중 홀 인 원 기록에 대하여 현금으로 주는 상을 포함한 규칙 3-2a에 규정된 한도액을 초과한 상금을 받을 수 있다.

주(註): 홀 인 원은 골프라운드 중에 기록하지 않으면 안 되는데 그 라운드에서 우연히 일어나지 않으면 안 된다. 단독의 복수신청 시합, 골프 코스가 아닌 곳에서 시행되는 시합(예를 들어 골프 연습장이나 스크린 골프장) 그리고 퍼팅 시합은 본 규정에 적용되는 시합이 아니며 규칙 3-1 및 3-2a에 규정된 한도(限度)와 제한 사항을 따라야 한다.

3-3. 공로상 Testimonial Awards

a. 총칙

아마추어 골퍼는 규칙 3-2에 규정된 **소매가격**의 한도를

초과한 공로상을 받아서는 안 된다.

b. 다수의 공로상

아마추어 골퍼는 합계 소매가격이 규정된 한도를 초과할 지라도 서로 다른 기증자들로부터 2개 이상의 공로상을 받을 수 있다. 다만 한 개의 상에 규정된 가격 한도를 회피하기 위하여 2개 이상으로 분리하여 기증한 것이 아니어야 한다.

규칙 4 비용 Expenses

4-1. 총칙 General

규칙에 따로 정한 경우를 제외하고, 아마추어 골퍼는 골프 경기나 시범 경기에서 플레이하기 위하여 누구로부터도 현금이나 다른 방법으로 비용을 받아서는 안 된다.

4-2. 경기 비용의 수령 Receipt of Competition Expenses

아마추어 골퍼는 본 규칙 4-2의 a-g항에 규정된 바와 같이, 골프 경기나 시범 경기에서 플레이하기 위하여 들어간 실제 비용을 초과하지 않은 범위의 적절한 경기 비용은 받을 수 있다.

아마추어 골퍼가 골프 교육 장학금(규칙 6-5 참조)을 받고 있거나 장차 그러한 장학금을 신청할 수 있는 경우, 그는 그 경기 비용이 적용할 수 있는 장학금 규정에 의하여 허용될 수 있다는 것을 확실히 하기 위하여, 그러한 장학금을 규정하는 전국적인 규모의 단체 그리고(또는) 관련 교육 기관과 접촉하기를 권한다.

a. 가족의 지원

아마추어 골퍼는 그의 가족 중 한 사람이나 법률상 보호자로부터 비용을 받을 수 있다.

b. 주니어 골퍼

주니어 골퍼는 오직 주니어 골퍼로 한정된 경기에서 경기할 경우 그 비용을 받을 수 있다.

주(註): 경기가 오직 주니어 골퍼로 한정되어 있지 않은 경우 주니어 골퍼는 규칙 4-2c에 규정된 바와 같이 그 경기에서 경기할 때 비용을 받을 수 있다.

C. 개인전 경기

아마추어 골퍼는 다음의 규칙을 따른다면 개인전 경기에서 시합할 경우 그 비용을 받을 수 있다.

- (i) 플레이어 자신의 국가에서 경기가 개최될 경우 그 비용은 플레이어가 속한 국가의 전국적인 규모, 지구, 도·시 또는 군의 골프 단체나 골프 협회에 의하여 승인되고 그 단체나 협회를 통하여 지출되지 않으면 안 된다. 또는 이러한 단체의 승인을 받고 플레이어가 속한 골프 클럽에 의하여 지출될 수도 있다.
- (ii) 다른 국가에서 시합이 개최될 경우 그 비용은 플레이어가 속한 국가의 전국적인 규모, 지구, 도·시 또는 군의 골프 단체나 골프 협회에 의하여 승인되고 그 단체나 협회를 통하여 지출되지 않으면 안 된다. 또는 플레이어가 속한 국가의 전국적인 규모의 골프 단체나 골프 협회의 승인을 받고 그가 현재 시합하고 있는 지역의 골프 관할 단체에 의하여 지출되지 않으면 안 된다.

관할 단체는 비용의 수량을 어느 한 해 일 년 동안에 특정한 경기 일수로 제한할 수 있으며 아마추어 골퍼는 그 제한을 초과해서는 안 된다. 그와 같은 경우에 그 비용은 경기 일수에 관련된 타당한 이동 일수와 연습 일수의 비용이 포함된 것으로 간주한다.

예외: 아마추어 골퍼는 프로 에이전트(규칙 2-2 참조)나 관할 단체에 의하여 그 적부(適否) 여부가 결정되

는 어떤 다른 유사한 출처로부터 직접적으로 또는 간접적으로 비용을 받아서는 안 된다.

주(註): 규칙에서 따로 정한 경우를 제외하고 **골프 기술이나 명성이 있는 아마추어 골퍼**는 받은 비용의 출처에 관하여 선전이나 광고를 해서는 안 된다(규칙 6-2 참조).

d. 단체전 경기

아마추어 골퍼는 다음의 기관을 대표하여 단체전 경기, 연습 활동 또는 훈련 캠프에 참가한 경우에는 그 비용을 받을 수 있다.

- 그의 국가
- 그의 지구, 도·시 또는 군(郡) 골프 단체나 골프 협회
- 그의 골프 클럽
- 그의 사업장이나 기업
- 위의 기관과 유사한 단체

주(註) 1: “유사한 단체”에는 공인된 교육 기관이나 군(軍) 근무 기관이 포함된다.

주(註) 2: 따로 규정된 경우를 제외하고 비용은 **아마추어 골퍼**가 대표하고 있는 단체나 그가 경기하고 있는 국가의 **골프 관할 단체**에 의하여 지출되지 않으면 안 된다.

e. 골프 기술과 관계가 없는 초청

골프 기술과 관계가 없다는 이유 때문에(예를 들어 저명인사, 사업 제휴자 또는 기업 고객) 골프 행사에 참가하도록 초청을 받은 **아마추어 골퍼**는 그 비용을 받을 수 있다.

f. 시범 경기

그 시범 경기가 플레이어가 경기하고 있는 다른 골프 행사와 관련이 없이 개최된다면 공인된 자선 단체를 돕기 위하여 시범 경기에 참가한 **아마추어 골퍼**는 그 비용을 받을 수 있다.

g. 후원 받은 핸디캡 적용 경기

아마추어 골퍼는 경기가 다음과 같이 승인되었다면 후원

받은 핸디캡 적용 경기에서 경기할 경우 그 비용을 받을 수 있다.

- (i) 플레이어 자신의 국가에서 경기가 개최될 경우 먼저 후원자는 매년 사전에 **관할 단체**의 승인을 받지 않으면 안 된다.
- (ii) 2개국 이상 국가에서 경기가 개최되거나 다른 국가의 골퍼들이 관련된 경우 먼저 후원자는 매년 사전에 각 **관할 단체**의 승인을 받지 않으면 안 된다. 그 승인을 위한 신청은 경기가 개최되는 국가의 **관할 단체**에 송부되어야 한다.

4-3. 골프 관련 비용 Golf-Related Expenses

아마추어 골퍼는 경기가 아닌 골프 관련 활동에서 실제 경비를 초과하지 않는 범위의 적절한 비용을 받을 수 있다.

예외: **아마추어 골퍼**는 프로 에이전트(규칙 2-2 참조)나, **관할 단체**에 의하여 그 적부(適否) 여부가 결정되는 어떤 다른 유사한 출처로부터 직접적으로 또는 간접적으로 비용을 받아서는 안 된다.

주(註): 규칙에 따로 정한 경우를 제외하고, **골프 기술이나 명성이 있는 아마추어 골퍼**는 어떠한 경비라도 지급받는 출처를 위하여 광고하거나 홍보하여서는 안 된다.

4-4. 생계비용 Subsistence Expenses

아마추어 골퍼는 그 비용이 플레이어가 속한 전국적인 규모의 골프 단체나 골프 협회에 의하여 승인되고 그 단체나 협회를 통하여 지출된다면, 일반 생활비를 보조하기 위하여 들 어간 실비를 초과하지 않는 범위의 적절한 생계비용을 받을 수 있다.

이러한 생계비용이 필요하고, 적절한가의 여부를 결정함

에 있어서 그러한 비용 승인에 단독재량권을 가진 전국적인 규모의 골프 단체나 골프 협회는 여러 요인들 중에서도 특히 사회-경제적 상황을 고려하여야 한다.

예외: 아마추어 골퍼는 프로 에이전트(규칙 2-2참조)나, **관할 단체**에 의하여 그 적부(適否)여부가 결정되는 어떤 다른 유사한 출처로부터 직접적으로 또는 간접적으로 생계비용을 받아서는 안 된다.

규칙 5 교습 Instruction

5-1. 총칙 General

규칙에 따로 정한 경우를 제외하고, **아마추어 골퍼**는 골프를 하는 기술을 **교습**한 대가로 직접적으로 또는 간접적으로 보수나 보상을 받아서는 안 된다.

5-2. 보수가 허용되는 경우 Where Payment Permitted

a. 학교, 대학, 캠프 등

(i) 교육 기관이나 교육 조직에 고용된 직원 또는 (ii) 캠프나 다른 유사한 프로그램의 코치인 **아마추어 골퍼**는 그 기관이나 조직 또는 캠프의 학생들에게 **골프 교습**을 한 대가로 보수나 보상을 받을 수 있다. 다만 **골프 교습**에 바친 총 시간이 직원이나 코치로서 모든 업무를 수행하는 데 보낸 시간의 50% 미만이어야 한다.

b. 승인된 프로그램

아마추어 골퍼는 **관할 단체**에 의하여 사전에 승인된 프로그램의 일부로서 **골프 교습**을 한 대가로 비용 또는 보수나 보상을 받을 수 있다.

5-3. 문서상의 교습 Instruction in Writing

아마추어 골퍼는 골퍼로서 그의 능력이나 명성이 그의 취업, 집필 의뢰 또는 저작물의 판매에 있어서 중요한 요인이 되지 않는다면, 문서상으로 **골프 교습**을 한 대가로 보수나 보상을 받을 수 있다.

규칙 6

골프 기술이나 명성의 이용

Use of Golf Skill or Reputation

규칙 6에 의한 다음 규정은 **골프 기술이나 명성**이 있는 **아마추어 골퍼**에 한해서 적용된다.

6-1. 총칙 General

규칙에서 따로 정한 경우를 제외하고 **골프 기술이나 명성**이 있는 **아마추어 골퍼**는 재정적 이익을 위하여 그 기술이나 명성을 이용해서는 안 된다.

6-2. 선전, 광고 및 판매 Promotion, Advertising and Sales

골프 기술이나 명성이 있는 **아마추어 골퍼**는 어떤 상품의 선전, 광고나 판매에 그 상품을 (i)선전하거나, 광고하거나, 판매하는 대가로 또는 (ii)그의 이름이나 초상을 제3자에게 이용하도록 허용한 대가로, 직접 또는 간접적으로 보수, 보상, 개인적인 특전 또는 재정적 이익을 얻기 위하여 그의 기술이나 명성을 이용해서는 안 된다.

본 규칙의 맥락상으로, 보수나 보상을 받지 않았다 하더라도, 선전, 광고, 판매 하거나 제3자가 그의 명성이나 이와 유사한 것을 사용하여 선전, 광고, 판매하도록 허용한다면 **아마추어 골퍼**는 개인적인 특권을 받은 것으로 간주된다.

예외: **골프 기술이나 명성**이 있는 **아마추어 골퍼**는 그의 이름이나 초상을 다음과 같은 것을 선전하는데 이용하도

록 허용할 수 있다.

- (a) 그의 국가, 지역, 시도 또는 지역 골프 단체나 협회
- (b) 공인된 자선 단체(또는 유사한 선행 단체)
- (c) 그가 속한 국가의 중앙골프단체나 협회의 승인을 받는 조건으로 골프경기의 발전을 위하여 또는 경기발전 전에 기여할 것으로 생각되는 경기나 행사

아마추어 골퍼는 위와 같은 목적으로 그의 이름이나 초상을 이용하도록 허용하는 대가로 직접 또는 간접적으로 보수나 보상 또는 재정적 이익을 얻어서는 안 된다. 그러나 이러한 홍보활동과 관련하여 발생하는 실제경비를 초과하지 않는 범위에서 적절한 비용을 받을 수 있다.

주(註) 1: 골프 기술이나 명성이 있는 아마추어 골퍼는 광고에 관련되어 있지 않으면 골프 장비를 취급하는 사람으로부터 그와 같은 장비를 받을 수 있다.

주(註) 2: 골프 장비와 골프복에는 제한된 이름과 로고 부착이 허용된다. 본 주(註)와 관련된 더 상세한 정보 및 이에 대한 적절한 해석은 “아마추어 자격 규칙 재정”에 규정되어 있다.

6-3. 개인적인 출연 Personal Appearance

골프 기술이나 명성이 있는 아마추어 골퍼는 개인적인 출연(출석)을 대가로 직접적으로 또는 간접적으로, 보수, 보상, 개인적인 특전 또는 재정적 이익을 얻기 위하여 그 기술이나 명성을 이용해서는 안 된다.

예외: 골프 기술이나 명성이 있는 아마추어 골퍼는 골프 경기나 시범 경기에 관련되어 있지 않으면 개인적인 출연에 관해서 실제 비용을 받을 수 있다.

6-4. 방송과 집필 Broadcasting and Writing

골프 기술이나 명성이 있는 아마추어 골퍼는 다음과 같은

조건 아래에서 방송이나 집필 대가로 보수, 보상, 개인적인 특전 또는 재정적 이익을 받을 수 있다.

- (a) 방송이나 집필이 그의 주요 업무 또는 직업의 일부이며 **골프 교습**이 포함되어 있지 않을 것(규칙 5) 또는
- (b) 방송이나 집필이 비상근 업무이며 플레이어가 해설, 기사 또는 책의 실제 저자이고 **골프 교습**이 포함되어 있지 않을 것

주(註): **골프 기술이나 명성이 있는 아마추어 골퍼**는 그 해설, 기사 또는 책에서 어떤 상품도 그것을 선전하거나 광고해서는 안 된다(규칙 6-2 참조).

6-5. 보조금과 장학금 Educational Grants, Scholarship and Bursaries

골프 기술이나 명성이 있는 아마추어 골퍼는 **관할 단체**가 승인한 기간 및 조건의 교육 보조금이나 장학금의 혜택을 받을 수 있다.

관할 단체는 예컨대 미국 전국 대학 체육 협회(NCAA) 또는 교육 기관에서 체육을 관장하는 다른 유사한 조직체의 규정과 같이 교육 보조금과 장학금의 기간 및 조건을 사전에 승인할 수 있다.

아마추어 골퍼가 **골프 교육 장학금**(규칙 6-5 참조)을 받고 있거나 장차 그러한 장학금을 신청할 수 있는 경우, 그는 어떤 제3자와의 계약(규칙 2-2b)이나 경기 비용(규칙 4-2)이 장학금 규정에 의하여 허용될 수 있다는 것을 확실히 하기 위하여 그러한 장학금을 규제하는 전국적인 규모의 단체나 관련 교육 기관과 접촉하도록 통보 받는다.

6-6. 회원 자격 Membership

골프 기술이나 명성이 있는 아마추어 골퍼는 **골프 클럽**의 회원 자격 제공이 그 클럽이나 코스를 위하여 플레이하도록 유도하기 위한 것이 아닌 한, 회원 자격이나 그에 준하는 특

전에 대한 가격을 전액 지불하지 않고 제공 받을 수 있다.

규칙 7 아마추어리즘에 모순된 기타 행위 Other Conduct Incompatible with Amateurism

7-1. 아마추어리즘에 해를 끼치는 행위 Conduct Detrimental to Amateurism

아마추어 골퍼는 아마추어 경기 최선의 이익에 해를 끼치는 행위를 해서는 안 된다.

7-2. 규칙의 목적에 반(反)하는 행위 Conduct Contrary to the Purpose of the Rules

아마추어 골퍼는 골프 도박에 관련된 행위를 포함하여 규칙의 목적에 반(反)하는 어떤 행위를 해셔도 안 된다(도박에 대한 방침 - 부속 규칙 참조).

규칙 8 규칙 시행을 위한 처리 절차 Procedure for Enforcement of the Rules

8-1. 위반에 대한 재정(裁定) Decision on a Breach

아마추어 골퍼라고 주장하는 한 사람이 규칙을 위반했을 가능성이 있다는 것을 **위원회**가 알게 된 경우 그 규칙을 위반했는가 하지 않았는가의 여부를 재정하는 것은 **위원회**에 속한 문제이다. 각 경우에 **위원회**는 적절한 정도로 조사하며 사안에 따라 심의한다. **위원회**의 재정은 본 **규칙 8**에 규정된 바와 같이 상소(上訴)를 제기할 수 있다는 것을 조건으로 최종적인 것이다.

8-2. 시행 Enforcement

한 사람에게 **규칙**을 위반하였다고 재정을 내린 경우 **위원회**는 그 사람의 아마추어 자격 상실을 선언하거나, 그 사람의

아마추어 자격을 유지하는 조건으로 구체적으로 열거한 위반 행위를 자제(自制)하거나, 하지 않도록 그 사람에게 요구할 수 있다.

위원회는 그 사람에게 본 규칙 8-2에 의하여 취한 조치를 통보하여야 하며 또한 모든 관련 골프 단체나 골프 협회에도 그 조치를 통보할 수 있다.

8-3. 상소(上訴) 절차 Appeals Procedure

각 **관할 단체**는 본 **규칙**의 시행에 관련된 어떤 재정에 대해서도 그 재정으로 불리한 영향을 받게 된 사람이 상소를 제기할 수 있는 방법과 절차를 규정해 놓아야 한다.

규칙 9

아마추어 자격의 복권(復權)

Reinstatement of Amateur Status

9-1. 총칙 General

위원회는 **규칙**에 규정된 바와 같은 청원에 의하여 다음과 같은 결정을 할 수 있는 유일한 권한을 갖는다.

- 프로 골퍼나 또는 **규칙**을 위반했던 다른 사람들을 아마추어 자격으로 복권시킨다.
- 복권에 필요한 대기(待機) 기간을 정한다.
- 복권을 거부한다.

9-2. 복권 신청 Applications for Reinstatement

각 복권 신청에 대해서는 정상적으로 다음과 같은 원칙들에 따라 고려하며 특성에 따라 심의할 것이다.

a. 복권 대기

아마추어 골프와 프로 골프는 서로 다른 기회를 제공하는 2가지 형태의 구별되는 경기이며, 프로 자격에서 아마추어 자격으로 바뀌는 절차가 너무 쉬운 경우에는 어느 쪽도 도

움이 되지 않는다. 더욱이 모든 **규칙** 위반에 대해서는 억지(抑止) 수단이 필요하다. 따라서 아마추어 자격 복권 신청자는 **위원회**가 규정한 복권 대기 기간을 감수하여야 한다.

복권 대기 기간은 일반적으로 그 사람이 최후로 **규칙**을 위반한 날부터 시작한다. 다만 **위원회**가 (a)그 사람이 최후로 위반한 날짜를 **위원회**가 알게 된 경우 또는 (b)**위원회**가 특정한 다른 날짜부터 시작한다고 결정한 경우에는 그 날부터 시작한다.

b. 복권 대기 기간

(i) 프로페셔널리즘

일반적으로 복권 대기 기간은 그 사람이 **규칙**을 위반했던 기간과 연관된다. 그러나 정상적으로 그 사람이 적어도 1년간 스스로 **규칙**에 따라서 행동했을 때 비로소 복권의 자격을 얻게 된다.

위원회는 복권 대기 기간에 관하여 다음과 같은 지침을 적용하도록 권장한다.

규칙 위반 기간	복권 대기 기간
6년 미만	1년 간
6년 이상	2년 간

그러나 복권 신청자가 상금을 받기 위하여 자주 플레이해 온 경우 그 복권 대기 기간을 연장할 수 있다. 복권 신청자의 대기기간 연장 여부를 결정하는데 경기 수준과 이들 경기에서 이룬 신청자들의 성적들이 고려되어야 한다.

모든 경우에 **위원회**는 복권 대기 기간을 연장하거나 단축하는 권한을 갖는다.

(ii) 그 외의 다른 규칙 위반

1년의 복권 대기 기간이 통상적으로 필요하지만 그

위반이 중대하다고 심의된 경우에는 그 기간을 연장할 수 있다.

c. 복권의 횟수

통상적으로 한 사람은 2회까지만 복권될 수 있다.

d. 전국적으로 유명한 플레이어

5년을 초과하여 규칙을 위반해 온 전국적으로 유명한 플레이어는 통상적으로 복권될 자격이 없다.

e. 복권 대기 동안의 자격

복권 대기 동안 복권 신청자는 **아마추어 골퍼**가 되기 위하여 신청한 사람이기 때문에 규칙을 준수하여야 한다.

복권 신청자는 **아마추어 골퍼**로서 경기에 참가할 수 있는 자격이 없다. 그러나 그는 클럽의 승인을 받는다는 조건으로 단지 그가 회원으로 있는 클럽의 회원들로만 플레이하는 경기에 참가하여 상품을 받을 수 있다. 그는 다른 클럽과의 대항전에서 그 경기에 참가하는 클럽과(또는) 경기를 주최하는 **위원회**의 승인을 받은 경우를 제외하고 그러한 클럽을 대표해서는 안 된다.

복권 신청자는 준수사항을 지키는 한 경기조건에 따라, 그의 복권 신청이 훼손되지 않고 **아마추어 골퍼**로 한정되어 있지 않은 경기에 참가할 수 있다. 그 경우에 복권 신청자는 그 경기에서 제공되는 어떤 상금에 대한 권리도 포기하여야 하며 **아마추어 골퍼**를 위하여 준비된 어떤 상품도 받아서는 안 된다(규칙 3-1).

9-3. 신청 절차 Procedure for Applications

각 복권 신청서는 **위원회**가 필요로 할 수 있는 정보를 포함하여 규정된 절차에 따라 **위원회**에 제출되지 않으면 안 된다.

9-4. 상소 절차 Appeals Procedure

각 **관할 단체**는 아마추어 자격 복권에 관한 어떤 재정(裁

定)에 대해서도 그 재정으로 불리한 영향을 받게 된 사람이 상소를 제기할 수 있는 방법과 절차를 규정해 놓아야 한다.

규칙 10 위원회의 재정 Committee Decision

10-1. 위원회의 재정 Committee's Decision

위원회의 재정은 규칙 8-3 및 9-4에 규정된 바와 같이 제기할 수 있다는 것을 조건으로, 최종적인 것이다.

10-2. 규칙에 의문이 있는 경우 Doubt as to Rules

관할 단체의 **위원회**가 어떤 사례에 의문이 있거나 **규칙**에 규정되어 있지 않은 사례라고 생각되는 경우, 그에 대한 재정을 내리기 전에 R&A 아마추어자격위원회와 상의할 수 있다.

부속 규칙 - 도박에 대한 방침

Policy on Gambling

총칙 General

“**아마추어 골퍼**”는 골프를 경기로 하든 오락으로 하든, 주어진 도전(挑戰)을 위하여 플레이 하는 사람이며, 직업으로서나 재정적 이익을 위하여 하지 않는 사람을 말한다.

아마추어 골프에서 어떤 형태의 도박이나 내기로부터 생길 수 있는 과도한 재정상의 포상은 골프 경기의 보전에 해를 끼치는 플레이와 핸디캡 조작(操作)으로 모두 **규칙**을 손상시키는 근원이 될 수 있다.

상금을 위한 플레이(규칙 3-1), **규칙**의 목적에 반(反)하는 (규칙 7-2) 도박이나 내기와 그 자체로는 **규칙**에 위반되지 않는 도박이나 내기 사이에는 차이가 있다. **아마추어 골퍼**나 그가 경기 하고 있는 경기 담당 **위원회**는 **규칙**의 적용에 관한 어떤 의문이 있는 경우에는 **관할 단체**와 상의하여야 한다. 그러한 지침이 없는 경우에는 **규칙**이 준수되고 있다는 것을 확실히 하기 위하여 상금은 시상 않기를 권장한다.

인정될 수 있는 도박의 형태 Acceptable Forms of Gambling

개별적인 골퍼들이나 골퍼들로 구성된 팀들 사이에서 골프 경기 중에 우연히 하게 되는 경우, 비공식적인 도박이나 내기는 상관없다. 비공식적인 도박이나 내기를 정확히 정의할 수는 없지만 그와 같은 도박이나 내기의 특징은 다음과 같은 경우들이다.

- 일반적으로 플레이어들이 서로 잘 알고 있는 사이이다.
- 그 도박이나 내기는 본인이 선택적으로 할 수 있으며 그 플레이어에 한정되어 있다.
- 플레이어들이 받는 돈의 유일한 출처는 플레이어들이 미리 내어놓은 돈이다.

- 그 행위에 관련된 돈의 액수가 통상적으로 과도한 것으로 생각되지 않는다.

따라서 비공식적인 도박이나 내기는 그 목적이 즐기기 위한 것이며 재정적 이익을 위한 것이 아니면 인정될 수 있다.

인정될 수 없는 도박의 형태 Unacceptable Forms of Gambling

상금을 조성하도록 기획하거나 광고하며 조직된 행사는 허용되지 않는다. 골퍼가 우선 상금에 대한 권리를 결정적으로 포기하지 않고 그런 행사에 참가하는 경우 상금을 바라고 플레이 하는 것으로 간주되어 규칙 3-1의 위반이 된다.

플레이어에게 참가를 요구하거나[예를 들어 강제적인 당첨자 독식내기(sweepstakes)] 상당히 큰 액수의 판돈에 말려들 가능성이 있는[예를 들어 경매식 당첨자 독식 내기(calcuttas and auction sweepstakes)]-플레이어들과 팀들은 경매에 의하여 팔리는 대상임) 다른 형태의 도박이나 내기는 **관할 단체**에 의하여 **규칙**의 목적에 위반되는 것으로 고려될 수 있다(규칙 7-2).

인정될 수 없는 도박이나 내기를 상세하게 정의하기는 어렵지만 그와 같은 도박이나 내기의 특징은 다음과 같은 경우들이다.

- 플레이어들이 아닌 다른 사람들도 그 도박이나 내기에 참가할 수 있다.
- 총금액이 과도한 것으로 생각된다.
- 도박이나 내기는 골프 규칙을 악용하거나 핸디캡을 조작해서 골프경기의 성실성을 손상시킬 수 있다고 믿는 이유가 있다.

인정되지 않은 도박이나 내기에 **아마추어 골퍼**가 참가하는 것은 **규칙**의 목적과 정신에 반한다고(규칙 7-2) 간주될 수 있으며 그의 아마추어 자격을 위태롭게 할 수도 있다.

주(註): 프로 골퍼로 한정되거나 특별히 프로 골퍼들을 위한 경기의 결과를 걸고 **아마추어 골퍼**가 내기나 도박을 하는 것에 관여하는 아마추어 자격 규칙이 적용되지 않는다.

찾아보기

<아마추어 자격 규칙에 관련된 항목은 밑줄을 쳐 놓았다.>

가

가까운 구제 지점

정의	46
벙커 안에서(규칙 24-2b, 25-1b)	139, 143
퍼팅 그린 위에서(규칙 24-2b, 25-1b)	139, 143
재드롭을 위한 기점(규칙 20-2c(vii))	127
스루 더 그린(24-2b, 25-1b)	139, 144

개인적인 출연(출석)

<u>아마추어 자격의 상실(규칙 6-3)</u>	248
----------------------------------	-----

거리

거리 측정기, 로컬 룰(부속 I)	230, 197
측정(규칙 14-3, 14-3 주(註), 부속 I)	107, 108, 197
거리에 관한 정보의 공유(어드바이스의 정의)	56

경기 실격, 참조: 벌

경기자, 참조: 동반 경기자

정의	46
처리 절차에 관한 의문(규칙 3-3)	70
홀 아웃하지 않은 경우(규칙 3-2)	70
잘못된 순서로 플레이한 경우(규칙 10-2c)	96
티잉 그라운드 밖에서의 플레이(규칙 11-4b)	98
오구를 스트로크한 경우(규칙 15-3b)	111
규칙에 따르기를 거부(규칙 3-4)	72
움직이고 있는 볼이 맞은 경우(규칙 19-2)	122
스코어 기록 책임(규칙 6-6)	83

경기 조건

팀 경기에서의 어드바이스(부속 I)	204
---------------------------	-----

도핑(doping) 방지(부속 I)	205
캐디	201
사용의 금지(부속 I)	201
캐디로 고용할 수 있는 사람의 제한(부속 I)	201
위원회가 경기 조건을 설정(규칙 33-1, 부속 I)	168, 198
동점일 때 승패의 결정 방법(부속 I)	205
매치 플레이의 조 편성(부속 I)	208
적격 골프 볼 목록(부속 I)	199
새로운 홀(부속 I)	204
경기 속도(부속 I)	202
플레이어가 규칙을 알아 두어야 할 책임(규칙 6-1)	81
연습(부속 I)	203
클럽과 볼의 규격	198
적격 드라이버 헤드 목록(부속 I)	198
적격 골프 볼 목록(부속 I)	199
한 가지 볼을 사용하는 조건(부속 I)	200
위험한 상황으로 인한 플레이의 일시 중지(부속 I)	202
계약 (규칙 2-2)	239
골프 경기	
정의(규칙 1-1)	65
골프 교습	
정의	234
<u>교습을 한 대가로 보상(규칙 5)</u>	246
골프 기술이나 명성	
정의	234
골프복	
일반적인 규정(부속 IV)	230
골프 카트	
사용을 금지하는 조건(부속 I)	204
불필요한 손상의 방지(에티켓)	44
골프화	

일반적인 규정(부속 IV)	230
골프화 스파이크(spike)	
골프화에 의한 손상의 수리(에티켓)	44
퍼팅 그린에 대한 손상의 수리(규칙 16-1c)	113
공로상	
정의	235
받는 경우(규칙 3-3)	241
광고	
아마추어 자격의 상실(규칙 6-2)	247
교육 보조금과 장학금	
아마추어 자격(규칙 6-5)	249
구멍 파는 동물	
정의	47
찾는 중에 움직인 경우(규칙 12-1d)	101
구멍 파는 동물이 만든 구멍(규칙 25-1)	143
국외자	
정의	47
정지된 볼이 국외자에 의하여 움직인 경우(규칙 18-1)	117
움직이고 있는 볼이 국외자에 맞고 방향이 변경되거나 정지된 경우(규칙 19-1)	121
동반 경기자(정의)	48
포어캐디(정의)	63
마커(정의)	50
업저버(정의)	57
심판원(정의)	55
군대 팀	
비용(규칙 4-2d)	244
규칙, 참조: 벌	
아마추어 자격	236
스리볼, 베스트볼, 및 포볼 매치 플레이에 적용(규칙 30-1) ..	157
수정에 대한 승인(규칙 33-8, 부속 I)	171, 176

위반에 대한 일반의 벌

매치 플레이(규칙 2-6) 69

스트로크 플레이(규칙 3-5) 72

로컬 룰(규칙 33-8, 부속 I) 171, 176

플레이어의 책임(규칙 6-1) 81

규정되어 있지 않은 경우(규칙 1-4) 67

스트로크 플레이에서 규칙에 따르기를 거부(규칙 3-4) 72

면제

합의에 의하여(규칙 1-3) 66

규칙 배제에 대한 위원회의 권한(규칙 33-1) 168

그린, 참조: 퍼팅 그린

그린 키퍼(greenkeeper)

그린 키퍼가 만든 구멍, 취급(수리지의 정의) 53

그립, 참조: 클럽

기업 팀

비용(규칙 4-2d) 244

깃대

정의 48

사람이 붙어 시중들거나, 제거하거나, 들어올린 깃대
(규칙 17-1) 115

볼이 움직이고 있는 동안에 사람이 붙어 시중들고 있는,
제거한 또한 들어올린 깃대를 움직인 경우(규칙 24-1) 138

불필요한 손상의 방지(에티켓) 44

깃대에 맞은 경우(규칙 17-3) 116

승인 없이 깃대에 붙어 시중들기(규칙 17-2) 116



낙뢰(落雷)

위험한 상황으로 인한 플레이어의 중지(부속 I) 202

플레이어의 중단(규칙 6-8a) 86

느린 플레이

매치 플레이에서 벌을 수정하는 경기 조건(규칙 6-7, 주(註) 2)	85
벌(규칙 6-7)	85
스트로크 플레이에서 벌을 수정하는 경기 조건 (규칙 6-7, 주(註) 2)	85

다

다른 곳으로 옮기기 위하여 쌓아 올려놓은 물건(수리지의 정의)	53
다른 퍼팅 그린	
정의	48
가장 가까운 구제 지점(가장 가까운 구제 지점의 정의)	46
대학 팀	
비용(규칙 4-2d)	244
도미(dormie)	
정의(규칙 2-1)	67
도박	
방침	255
동물, 구멍 파는 동물이 만든 구멍	
정의	47
그 안에 있는 볼을 찾는 중 움직인 경우(규칙 12-1d)	101
동반 경기자	
정의	48
깃대에 붙어 시중드는 경우(규칙 17)	115
움직이고 있는 볼이 동반 경기자에 맞은 경우(규칙 19-4)	124
동반 경기자에 의하여 움직인 볼(규칙 18-4)	120
부적합한 볼에 대하여 이의를 제기(규칙 5-3, 주(註) 1)	80
처리 절차에 관한 의문(규칙 3-3)	70
볼의 검사(규칙 5-3)	79
볼의 확인(규칙 12-2)	102
동점	

위원회의 책임(규칙 33-6)	170
매치 플레이에서 승패가 결정될 때까지 정규 라운드 연장 (규칙 2-3)	68
승패를 결정하기 위한 권장, 선택 사항(부속 1)	205
드롭한 볼, 참조: 스루 더 그린	
인 플레이(규칙 20-4)	131
잘못 드롭한 볼의 집어 올리기(규칙 20-6)	132
특정 지점에 가까이(규칙 20-2b)	127
반드시 플레이어 자신이 드롭(규칙 20-2a)	126
드롭한 볼을 오소에서 플레이(규칙 20-7)	132
재드롭(규칙 20-2c)	127
굴러간 경우	
아웃 오브 바운드, 해저드 안, 홀에 더 가까이 등 (규칙 20-2c)	127
구제를 받은 바로 그 상태의 방해가 되는 위치로 (규칙 20-2c)	127
플레이어 또는 휴대품에 접촉한 경우(규칙 20-2a)	126
드롭 구역	
부속 규칙(부속 1)	195
디보트(divot)	
디보트 자국의 수리(에티켓)	44
제자리에 갖다 놓은 경우(규칙 13-2)	103
라	
래터럴 워터 해저드	
정의	48
위원회의 결정(부속 1)	177
구제(규칙 26-1)	149
럽 오브 더 그린(rub of the green)	
정의	50
볼이 우연히 국외자에 맞고 방향이 변경되거나 정지된	

경우(규칙 19-1)	121
로컬 룰, 참조: 로컬 룰의 예	
드롭 구역의 사용(부속 I)	195
위원회의 책임(규칙 33-8a, 부속 I)	171, 176
골프 규칙에 모순된 경우(규칙 33-8)	171
비정상적인 코스 상태에 의하여 스탠스에 방해가 된 경우	
구제를 인정하지 않은 경우(규칙 25-1a 주(註))	143
거리 측정기(규칙 14-3)	107
프리퍼드 라이와 윈터 룰(부속 I)	183
플레이 금지	
환경 상 취약 지역에서(수리지의 정의, 워터 해저드의 정의, 부속 I)	53, 58, 177
수리지에서(수리지의 정의, 부속 I)	53, 177
규칙의 배제 또는 수정(규칙 33-8b)	171
로컬 룰의 예	
채택(부속 I)	176
에어레이션을 할 때 생긴 구멍(부속 I)	185
볼 닦기(부속 I)	184
거리 측정기(부속 I)	197
드롭 구역(부속 I)	195
지면에 박힌 볼(부속 I)	182
환경 상 취약 지역(부속 I)	179
수리지; 플레이 금지(부속 I)	177
퍼팅 그린에 가까이 있는 움직일 수 없는 장애물(부속 I)	187
프리퍼드 라이와 윈터 룰(부속 I)	183
어린 나무의 보호(부속 I)	178
뗏장의 이음매(부속 I)	186
벙커 안에 있는 돌(부속 I)	186
임시 장애물(부속 I)	188
임시 동력선(부속 I)	193
워터 해저드; 규칙 26-1에 의하여 잠정적으로 플레이한 볼	

(부속 1) 194

루스 임페디먼트, 참조: 해저드, 장애물

정의 137

 캐주얼 워터(캐주얼 워터의 정의) 61

 퍼팅 그린 위(루스 임페디먼트의 정의) 50

 구제(규칙 23-1) 137

제거

 퍼트 선상(규칙 16-1a) 112

 해저드 안(규칙 13-4) 104

 볼이 움직이고 있는 동안(규칙 23-1) 137

 벙커 안에 있는 돌; 로컬 룰(부속 1) 186

마

마커

정의 50

부적합한 볼에 대하여 이의를 제기(규칙 5-3 주(註) 1) 79

처리 절차에 관한 의문(규칙 3-3a) 70

볼의 검사(규칙 5-3) 79

볼의 확인(규칙 12-2) 102

국외자(국외자의 정의) 47

스코어 기록

 보기와 파 경기(규칙 32-1a) 164

 포볼 스트로크 플레이(규칙 31-3) 160

 스테이블포드 경기(규칙 32-1b) 165

 스트로크 플레이(규칙 6-6a) 83

벌의 통보(규칙 9-3) 94

말뚝

수리지, 한계를 정한(수리지의 정의) 53

 래터럴 워터 해저드, 한계를 정한(래터럴 워터 해저드의 정의) 48

 아웃 오브 바운드, 한계를 정한(아웃 오브 바운드의 정의) 56

워터 해저드, 한계를 정한(워터 해저드의 정의)	58
매치, 참조: 편	
정의(매치 플레이 방식의 정의)	50
양보(규칙 2-4)	68
승자(규칙 2-3)	68
매치 플레이, 참조: 베스트볼 매치 플레이, 포볼 매치 플레이, 벌, 스코어	
상대방에 의하여 움직인 볼(규칙 18-3)	119
찾는 중이 아닐 때(규칙 18-3b)	119
찾는 중일 때(규칙 18-3a)	119
플레이어에 의하여 움직인 볼(규칙 18-2)	118
오소에서 플레이한 볼(규칙 20-7b)	133
클레임(규칙 2-5)	68
스트로크 플레이와 혼합(규칙 33-1)	168
매치 또는 홀의 양보, 다음 스트로크의 면제(규칙 2-4)	68
합의에 의한 플레이 중단(규칙 6-8a)	86
조 편성(부속 1)	208
승인없이 깃대에 붙어 시중들기(규칙 17-2)	116
비긴 홀(규칙 2-2)	67
핸디캡(규칙 6-2a)	81
타수의 보고(규칙 9-2a)	93
플레이 순서(규칙 10-1a, 30-3b)	94, 158
티잉 그라운드 밖에서 플레이(규칙 11-4a)	98
경기 속도(에티켓)	43
벌	
배제하기로 합의(규칙 1-3)	66
클레임(규칙 2-5)	68
경기 실격, 위원회의 재량권(규칙 33-7)	171
일반의 벌(규칙 2-6)	69
상대방에게 통보(규칙 9-2b)	93
벌을 과하는 시한(규칙 34-1a)	172
연습	

라운드 전 또는 라운드와 라운드 사이(규칙 7-1a)	89
라운드 중(규칙 7-2)	90
매치의 상태(규칙 2-1)	67
느린 플레이(규칙 6-7)	85
오구를 스트로크(규칙 15-3a)	111
스리볼 매치에서 볼이 우연히 상대방에 의하여 방향이 변경 되거나 정지된 경우(규칙 30-2b)	157
동점(tie)의 해결(규칙 2-3, 부속 I)	68, 205
승자	67
홀(규칙 2-1)	67
매치(규칙 2-3)	68
타수에 관한 오보를 제공(규칙 9-2)	93
연제, 양보	
매치 또는 홀의 양보, 다음 스트로크의 연제(규칙 2-4)	68
물리적인 원조	
물리적인 원조와 자연 현상의 비바람으로부터 보호 14-2a)	106
바	
방송	
<u>아마추어 자격의 상실(규칙 6-4)</u>	248
벌	
스트로크 플레이에서 라운드가 취소된 때 벌도 취소 (규칙 33-2d)	169
경기 실격의 벌; 연제, 수정 또는 과할 수 있다 (규칙 33-7)	171
일반의 벌	
매치 플레이(규칙 2-6)	69
스트로크 플레이(규칙 3-5)	72
상대방 또는 마커에게 통보(규칙 9-2, 9-3)	93, 94
보기, 파 및 스테이블포드 경기에서 위원회에 최고의 벌을	

과하도록 정해진 규칙 위반을 보고(규칙 32-1a 주(註) 1) ……	164
벌을 과하는 시한	
매치 플레이(규칙 34-1a) ……	172
스트로크 플레이(규칙 34-1b) ……	172
면제	
합의에 의하여(규칙 1-3) ……	66
로컬 룰에 의하여(규칙 33-8b) ……	171

벌타

정의 ……	51
-------	----

병커, 참조: 해저드

정의 ……	51
가장 가까운 구제 지점(규칙 24-2b, 25-1b) ……	139, 144
병커 안에 있는 돌, 로컬 룰(부속 I) ……	186
병커 안에서 언플레이어블 볼(규칙 28) ……	155

베스트볼 매치 플레이, 참조: 포볼 매치 플레이

정의 ……	52
불참한 파트너(규칙 30-3a) ……	158
클럽 수의 허용 최대한도(규칙 30-3d) ……	159
플레이 순서(규칙 30-3b) ……	158

벌

편에 적용(규칙 30-3d) ……	159
편의 경기 실격(규칙 30-3e) ……	159
다른 벌의 파트너에 대한 영향(규칙 30-3f) ……	160

보기 경기

규칙 위반 시 이긴 홀 수를 조정(규칙 32-1a, 주(註) 1) ……	164
해설(규칙 32-1) ……	163
스코어 기록(규칙 32-1a) ……	164
스코어 계산(규칙 32-1a) ……	164
부당한 지연, 느린 플레이(규칙 32-1a 주(註) 2) ……	164

복권

아마추어 자격(규칙 9) ……	251
------------------	-----

**볼, 참조: 볼에 어드레스, 드롭한 볼, 볼의 집어 올리기,
적격 골프 볼 목록, 분실구, 움직인 볼, 아웃 오브 바운드,
볼의 플레이스, 잠정구, 제2의 볼, 볼을 치기**

플레이에 원조(규칙 22-1)	135
캐주얼 워터 안에 있는(정의)	61
땀기(규칙 21)	134
손상된, 플레이에 부적합한(규칙 5-3)	79
방향이 변경되거나 정지된 경우(규칙 19)	121
지면에 박힌 경우	
로컬 룰(부속 1)	182
구제(규칙 25-2)	147
한 홀의 플레이 중에 서로 볼이 바뀐 경우(15-3a)	111
볼에 영향을 미치는 행동(규칙 1-2)	65
볼을 바르게 치기(규칙 14-1a)	106
티에서 떨어지는 볼(규칙 11-3)	98
이물질을 부착(규칙 5-2)	78
홀에 들어가다	
정의	63
홀 위에 걸쳐 있는 볼(규칙 16-2)	114
홀 아웃	
티잉 그라운드에서 플레이한 볼(규칙 1-1, 15-1)	65, 110
스트로크 플레이에서 홀 아웃하지 않은 경우(규칙 3-2)	70
확인	
확인을 위하여 집어 올린 경우(규칙 12-2)	102
식별을 위하여 마크(규칙 6-5, 12-2)	83, 102
수리지 안에 있는(정의)	53
플레이에 방해가 되는(규칙 22-2)	136
움직인 볼	
방향이 변경되거나 정지된(규칙 19)	121
루스 임페디먼트를 제거하다가(규칙 23-1)	137
장해물을 제거하다가(규칙 24-1)	138

볼에 영향을 미치는 행동(규칙 1-2)	65
플레이에 방해가 되는 볼(규칙 22-2)	136
라이	
변경된 경우(규칙 20-3b)	129
개선(규칙 13-2)	103
적격 골프 볼 목록(부속 I)	199
플레이	
있는 그대로의 상태로(규칙 13-1)	103
움직이고 있는 동안에(규칙 14-5, 14-6)	109
퍼팅 그린 위에서 다른 플레이어가 스트로크한 볼이 움직이고 있는 동안에(규칙 16-1f)	114
오소에서, 매치 플레이(규칙 20-7b)	133
오소에서, 스트로크 플레이(규칙 20-7c)	133
깃대에 기대어 있는 (규칙 17-4)	117
찾는 중에(규칙 12-1)	99
플레이할 때 반드시 보여야(규칙 12-1)	99
규격	
상세한 규격(부속 III)	226
총칙(규칙 5-1)	78
교체	
인 플레이 볼로 되는 경우(규칙 15-2, 20-4)	110, 131
홀의 플레이 도중(규칙 15-1, 15-2)	110
볼을 곧 회수할 수 없는 경우(규칙 18 주(註) 1, 19-1, 24-2b 주(註) 2, 25-1b 주(註) 2)	117, 121, 139, 144
잘못 교체(규칙 20-6)	132
비정상적인 코스 상태에서 발견되지 않은 경우 (규칙 25-1c)	146
장애물 안에서 발견되지 않은 경우(규칙 24-3)	141
접촉	
상대방에 의하여(규칙 18-3)	119
플레이어에 의하여, 고의로(규칙 18-2)	118

언플레이어블

손상된, 플레이에 부적합한(규칙 5-3) 79

처리 절차(규칙 28) 155

워터 해저드 안에서

물 속에서 움직이고 있는(규칙 14-6) 109

플레이한 볼이 워터 해저드 밖에서 분실,

언플레이어블 또는 아웃 오브 바운드가 된 경우

(규칙 26-2b) 151

플레이한 볼이 같은 워터 해저드 또는 다른 해저드 안에

정지한 경우(규칙 26-2a) 150

구제(규칙 26-1) 149

오구

정의 57

포볼, 매치 플레이(규칙 30-3c) 158

포볼, 스트로크 플레이(규칙 31-5) 161

스트로크한 경우(규칙 15-3) 111

플레이에 보낸 시간(분실구의 정의) 52

볼 마커

마크하였으나 집어 올리지 않은(교체된 볼의 정의) 47

움직인 경우

우연히(규칙 20-1) 125

볼을 집어 올릴 때(규칙 20-1) 125

홀 자국이나 볼 마커를 수리할 때(규칙 16-1c) 113

볼을 리플레이스 할 때(규칙 20-3a) 128

볼에 어드레스(정의), 참조: 스탠스

정의 52

어드레스하는 동안 퍼트 선에 접촉(규칙 16-1a) 112

볼에 접촉, 참조: 볼

볼을 치다

클럽을 몸에 고정하기(규칙 14-1b) 106

바르게 칠 것(규칙 14-1a) 106

두 번 이상 치기(규칙 14-4) 109

볼 닦기

금지되는 경우와 허용되는 경우(규칙 21) 134

퍼팅 그린 위에서(규칙 16-1b, 21, 22) 113, 134, 135

코스 상태, 구제(부속 I) 182

구제를 받을 때

비정상적인 코스 상태에서(규칙 25-1) 143

환경 상 취약 지역에서(부속 I) 179

움직일 수 없는 장애물에서(규칙 24-2) 139

움직일 수 있는 장애물에서(규칙 24-1) 138

임시 장애물에서(부속 I) 188

언플레이어블 볼에서(규칙 28) 155

워터 해저드에서(규칙 26-1) 149

볼의 라이, 참조: 볼

볼의 집어 올리기, 참조: 볼 닦기, 가장 가까운 구제 지점

잘못 드롭한 볼(규칙 20-6) 132

확인을 위하여(규칙 12-2) 102

오소에서(규칙 20-6) 132

벙커 안(규칙 12-2, 13-4, 24-2b(ii), 25-1b(ii))

..... 102, 104, 139, 143

움직일 수 있는 장애물 안 또는 위(규칙 24-1) 138

워터 해저드 안(규칙 5-3, 6-8c, 12-2, 24-1, 26-1,

26-2) 79, 87, 102, 138, 149, 150

플레이에 방해가 되는 경우(규칙 22-2) 136

코스 상태로부터 방해(부속 I) 182

사전에 마크(규칙 20-1) 125

퍼팅 그린 위(규칙 16-1b) 113

벌(규칙 5-3, 6-8c, 12-2, 18-2, 20-1)

..... 79, 87, 102, 118, 125

스루 더 그린, 벌 없이(규칙 5-3, 6-8c, 12-2,

22, 24-2b, 25-1b) 79, 87, 102, 135, 139, 144

적합성을 결정하기 위하여(규칙 5-3)	79
플레이 중단의 경우(규칙 6-8c)	87
볼의 플레이스	
우연히 움직인 경우(규칙 20-3a)	128
드롭 또는 플레이스한 볼이 인 플레이로 된 경우 (규칙 20-4)	131
볼이 그 지점에 정지하지 않은 경우(규칙 20-3d)	130
잘못 교체, 드롭 또는 플레이스한 경우(규칙 20-6)	132
최초의 라이가 변경된 경우(규칙 20-3b)	129
지점을 확정할 수 없는 경우(규칙 20-3c)	130
볼이 움직였던 지점에(규칙 20-3a)	128
플레이가 재개될 때 처리 절차(규칙 6-8d)	88
볼의 확인, 참조: 볼	
부당한 지연	
벌(규칙 6-7)	85
분실구(정의)	
정의	52
비정상적인 코스 상태(규칙 25-1c)	146
캐주얼 워터, 수리지, 기타(규칙 25-1c)	146
장해물(규칙 24-3)	141
경기 속도, 배려(에티켓)	43
처리 절차(규칙 27-1)	152
잠정구의 플레이(규칙 27-2a)	153
임시 움직일 수 없는 장해물 안에서(부속 I)	192
워터 해저드 안에서(규칙 26-1)	149
분쟁	
클레임(규칙 2-5, 34)	68, 172
규칙에 없는 사항(규칙 1-4)	67
비긴 매치	
위원회에 의한 동점의 결정(규칙 33-6)	170
비긴 홀	

비긴 홀(규칙 2-2)	67
비바람으로부터 보호	
비바람으로부터 보호(규칙 14-2a)	106
비용	
받는 경우(규칙 4-2, 4-3)	242, 245
비정상적인 코스 상태	
정의	53
그 안에서 볼을 우연히 움직인 경우(규칙 12-1d)	101
방향(규칙 25-1a)	143
가장 가까운 구제 지점(정의)	46
구제(규칙 25-1b)	144

사

사업장 팀

비용(규칙 4-2d)	244
-------------------	-----

편(Side), 참조: 매치

정의	62
----------	----

경기 실격

베스트볼 또는 포볼 매치 플레이(규칙 30-3e)	159
-----------------------------------	-----

포볼 스트로크 플레이(규칙 31-7)	161
----------------------------	-----

플레이 순서

베스트볼 또는 포볼 매치 플레이(규칙 30-3b)	158
-----------------------------------	-----

포볼 스트로크 플레이(31-4)	161
-------------------------	-----

티잉 그라운드에서 아너(규칙 10-1a)	94
------------------------------	----

벌, 최대한 14개 클럽

베스트볼 또는 포볼 매치 플레이(규칙 30-3d)	159
-----------------------------------	-----

포볼 스트로크 플레이(규칙 31-6)	161
----------------------------	-----

대표

베스트볼 또는 포볼 매치 플레이(규칙 30-3a)	158
-----------------------------------	-----

포볼 스트로크 플레이(규칙 31-2)	160
----------------------------	-----

상대방

허락 없이 깃대에 붙어 시중든 경우(규칙 17-2)	116
상대방에 맞고 볼의 방향이 변경된 경우(규칙 19-3)	123
스리볼 매치에서 상대방에게 맞고 볼의 방향이 변경 된 경우(규칙 30-2b)	157
상대방에 의하여 볼이 움직인 경우(규칙 18-3)	119
상대방에게 벌 받은 사실을 통보(규칙 9-2b)	93
상소(上訴) 절차	
<u>아마추어 자격(규칙 8-3, 9-4)</u>	251, 253
상징적인 상품	
정의	235
상품	
<u>상품을 받는 경우(규칙 3)</u>	240
<u>상금을 위하여 플레이한 경우(규칙 3-1)</u>	240
생계비	
<u>비용(규칙 4-3)</u>	245
선, 참조: 말뚝	
수리지, 한계를 정한(수리지의 정의)	53
래터럴 워터 해저드, 한계를 정한(래터럴 워터 해저드의 정의)	48
아웃 오브 바운드, 한계를 정한(아웃 오브 바운드의 정의)	56
워터 해저드, 한계를 정한(워터 해저드의 정의)	58
소매가격	
정의	236
손상된 볼	
플레이에 부적합(규칙 5-3)	79
수리지	
정의	53
그 안에서 수색 중 볼이 움직인 경우(규칙 12-1d)	101
위원회가 정한(규칙 33-2a)	168
생장물 취급(정의)	53
로컬 룰, 드롭 구역(부속 I)	195

다른 곳으로 옮기기 위하여 쌓아 올려놓은 물건, 취급 (수리지의 정의)	53
플레이 금지, 로컬 룰(부속 I)	177
구제(규칙 25-1)	143

스루 더 그린

정의	54
에어레이션을 할 때 생긴 구멍(부속 I)	185
루스 임페디먼트에 접촉한 후 볼이 움직인 경우 (규칙 23-1)	137
가장 가까운 구제 지점(규칙 24-2, 25-1)	139, 143
앞서 스트로크한 곳에서 다음 스트로크를 하는 경우 (규칙 20-5)	131

스리볼 매치

정의	54
볼이 우연히 상대방에 맞고 방향이 변경되거나 정지된 경우(규칙 30-2b)	157
정지된 볼이 상대방에 의하여 움직인 경우(규칙 30-2a)	157

스리섬

정의	54
플레이 순서(규칙 29-1)	156

스코어

카드 제출 후 변경 금지(규칙 6-6c)	84
위원회의 책임(규칙 33-5)	170
경기자의 책임(규칙 6-6b, 6-6d, 31-3)	84, 84, 160
스트로크 플레이에서 제2의 볼을 플레이했을 경우 그 홀에 대한 스코어 결정(규칙 3-3b)	71
포볼 스트로크 플레이(규칙 31-3)	160
마커의 책임(규칙 6-6a, 31-3, 32-1b)	83, 160, 165
스코어의 오기(誤記)(6-6d)	84

스코어의 오기

벌타를 포함시키지 않은 경우(규칙 6-6d 예외)	84
-----------------------------------	----

각 홀에 대한(규칙 6-6d)	84
스탠스, 참조: 스트로크	
정의	54
비정상적인 스탠스, 방해	
비정상적인 코스 상태에 의하여(규칙 25-1b 예외)	148
움직일 수 없는 장애물에 의하여(규칙 24-2b 예외)	139
퍼트 선을 걸터 서거나 접촉한 경우(규칙 16-1e)	113
티 마커에 의한 방해를 피하기 위하여(규칙 11-2)	98
스탠스의 장소를 만드는 것(규칙 13-3)	104
바른 스탠스를 취하다(규칙 13-2)	103
방해	
비정상적인 코스 상태에 의한(규칙 25-1a)	143
움직일 수 없는 장애물에 의한(규칙 24-2a)	139
로컬 룰, 방해가 된 경우 구제를 인정하지 않는(규칙 25-1) ..	143
아웃 오브 바운드(아웃 오브 바운드의 정의)	56
티잉 그라운드 밖예(규칙 11-1)	97
스테이블포드 경기	
규칙 위반의 경우 최대한의 벌(규칙 32-1b 주(註) 1)	165
경기 실격의 벌(규칙 32-2)	165
스코어 기록(규칙 32-1b)	165
부당한 지연 및 느린 플레이(규칙 32-1b 주(註) 2)	165
스트로크, 참조: 스탠스	
정의	54
원조	
인공의 기기(규칙 14-3)	107
물리적인 원조(규칙 14-2)	106
양보(규칙 2-4)	68
스트로크의 결과로 손상된 볼(규칙 5-3)	79
취소(규칙 10-1c)	94
티잉 그라운드 밖에서(규칙 11-4)	98
앞서 스트로크한 곳에서 플레이(규칙 20-5)	131

안전의 배려(에티켓)	42
두 번 이상 치기(규칙 14-4)	109
잠정구로(규칙 27-2b)	154
오구로	
베스트볼 또는 포볼 매치 플레이(규칙 30-3c)	158
포볼 스트로크 플레이(규칙 31-5)	161
매치 플레이(규칙 15-3a)	111
스트로크 플레이(규칙 15-3b)	111

스트로크와 거리의 벌

워터 해저드 안에 있는 볼(규칙 26-1a)	149
분실구(규칙 27-1)	152
아웃 오브 바운드 볼(규칙 27-1)	152
언플레이어블 볼(규칙 28a)	155

스트로크 플레이, 참조: 포볼 스트로크 플레이, 벌, 스코어

티잉 그라운드 밖에서 플레이한 볼(규칙 11-4b)	98
오소에서 플레이한 볼(규칙 20-7c)	133
매치 플레이와 혼합(규칙 33-1)	168
해설(규칙 3-1)	70
처리 절차에 관한 의문(규칙 3-3)	70
홀 아웃하지 않은 경우(규칙 3-2)	70
승인 없이 깃대에 붙어 시중들기(규칙 17-2)	116

조 편성

조 편성 변경(규칙 6-3b)	82
위원회가 편성(규칙 33-3)	169
핸디캡(규칙 6-2b)	81
타수의 보고(규칙 9-3)	94
새로운 홀(규칙 33-2b, 부속 I)	168, 204
플레이 순서(규칙 10-2a, 10-2c, 29-3)	95, 96, 156

벌

합의의 반칙(규칙 1-3)	66
일반의 벌(규칙 3-5)	72

경기 실격 위원회의 재량권(규칙 33-7)	171
마커에게 통보(규칙 9-3)	94
벌을 과하는 시한(규칙 34-1b)	172
잘못된 순서로 플레이하기로 합의(규칙 10-2c)	96
규칙에 따르기를 거부(규칙 3-4)	72
제2의 볼을 플레이(규칙 3-3a)	70
느린 플레이, 벌의 수정(규칙 6-7 주(註) 2)	85
승자(규칙 3-1)	70
스파이크, 참조: 골프화 스파이크	
시행	
아마추어 자격(규칙 8-2)	250
심판원	
정의	55
최종적인 재정(규칙 34-2)	173
위원회에 의한 임무 제한(규칙 33-1)	172
국외자(국외자의 정의)	47
싱글(개인)	
매치(매치 플레이 방식의 정의)	50
스트로크 플레이(스트로크 플레이 방식의 정의)	54
아	
아너	
정의	55
결정(규칙 10-1a, 10-2a)	94, 95
핸디캡 적용 파, 보기 또는 스테이블포드 경기(규칙 32-1)	163
아마추어 골퍼	
정의	236
아마추어 자격, 참조: 규칙	
아웃 오브 바운드, 참조: 장애물	
정의	56
위원회의 결정(부속 1)	177

드롭한 볼이 OB 지역으로 굴러간 경우(규칙 20-2c)	127
잠정구의 플레이(규칙 27-2)	153
한정하는 물체	
고정물(규칙 13-2)	103
장해물이 아니다(장해물의 정의)	60
경기 속도, 배려(에티켓)	
잠정구를 플레이(규칙 27-2a)	153
처리 절차(규칙 27-1)	152
아웃 오브 바운드에 서는 것(아웃 오브 바운드의 정의)	56

안전

배려(에티켓)	42
---------------	----

어드레스 자세

가장 가까운 구제 지점 결정(가장 가까운 구제 지점의 정의, 주(註))	46
--	----

어드바이스

정의	56
정규 라운드 중(규칙 8-1)	91
팀 경기(부속 I)	204

어린 나무

보호, 로컬 룰(부속 I)	178
----------------------	-----

언플레이어블 볼

언플레이어블로 간주한 볼을 워터 해저드 안에서 플레이(규칙 26-2)	150
손상된, 플레이에 부적합한(규칙 5-3)	79
구제(규칙 28)	155

업저버

정의	57
국외자(국외자의 정의)	47

에어레이션을 할 때 생긴 구멍

로컬 룰(부속 I)	185
------------------	-----

연습, 참조: 연습장, 연습 스윙

라운드 전 또는 라운드와 라운드 사이(규칙 7-1)	89
라운드 중(규칙 7-2)	90
퍼팅 그린 위 또는 근처에서 연습 금지, 경기 조건(부속 I)	203
불필요한 손상의 방지(에티켓)	44
연습 스윙	
연습 스트로크가 아닌 경우(규칙 7-2 주(註) 1)	90
불필요한 손상의 방지(에티켓)	44
연습장	
위원회의 결정(규칙 33-2c)	169
오구	
정의	57
포볼	
매치 플레이(규칙 30-3c)	158
스트로크 플레이(규칙 31-5)	161
오구를 스트로크	
매치 플레이에서(규칙 15-3a)	111
스트로크 플레이에서(규칙 15-3b)	111
오구를 플레이하는 데 보낸 시간, 분실구의 정의	52
오보	
매치 플레이에서 타수의 보고(규칙 9-2a)	93
클레임 제기의 시한(규칙 2-5, 34-1)	68, 172
오소	
오소에서 플레이한 볼	
매치 플레이(규칙 20-7b)	133
스트로크 플레이(규칙 20-7c)	133
드롭하거나 플레이스한 볼을 집어 올리기(규칙 20-6)	132
완전한 제비뽑기식 편성 방법	
매치 플레이의 조 편성(부속 I)	208
움직인 볼, 참조: 볼의 집어 올리기	
정의	57
루스 임페디먼트에 접촉한 후에(규칙 23-1)	137

다른 볼에 의하여(규칙 18-5)	120
동반 경기자에 의하여(규칙 18-4)	120
상대방에 의하여	
찾는 중이 아닌 경우(규칙 18-3b)	119
찾는 중(규칙 18-3a)	119
스리볼 매치에서(규칙 30-2a)	157
국외자에 의하여(규칙 18-1)	117
플레이어에 의하여	
우연히(규칙 18-2)	118
루스 임페디먼트에 접촉한 후에(규칙 23-1)	137
고의로(규칙 18-2)	118
찾는 중에(규칙 18-1, 18-2, 18-3a, 18-4)	
.....	117, 118, 119, 120
측정 중에(규칙 18-6)	120
제거하는 중에	
볼 마커(규칙 20-1, 20-3a)	125, 128
루스 임페디먼트(규칙 23-1)	137
움직일 수 있는 장애물(규칙 24-1)	138
홀 자국이나 볼 마크를 수리하는 중(규칙 16-1c)	113
찾는 중에	
비정상적인 코스 상태 안에서 볼을 수색 중(규칙 12-1d)	101
해저드 안에서 덮여 있는 볼을 수색 중(규칙 12-1)	99
워터 해저드 안의 물속을 수색 중(규칙 12-1c, 14-6)	
.....	101, 109
곧 회수할 수 없는 경우(규칙 18-1 주(註) 1)	117
움직이고 있는 볼을 플레이한 경우(규칙 14-5)	107
워터 해저드, 참조: 해저드	
원조	
벌(규칙 14-2)	106
위원회, 참조: 경기 조건	
정의	58

스코어 합산과 핸디캡 적용(규칙 6-6d 주(註) 1, 33-5)	84, 170
코스과 분리될 수 없는 부분(규칙 33-2a)	168
재정(결정)	
최종적인 재정(규칙 34-3)	173
동점의 결정(규칙 33-6, 부속 I)	170, 205
정하다	
코스의 경계와 한계(규칙 33-2, 부속 I)	168, 176
움직일 수 있는 장애물을 움직일 수 없는 장애물로 선언 (장애물의 정의)	60
연습장(규칙 33-2c)	169
워터 해저드(워터 해저드, 래터럴 워터 해저드의 정의) · 58, 48	
의무와 권한(규칙 33)	167
경기 조건의 설정(규칙 33-1, 부속 I)	168, 198
매치 플레이에서 동점일 때 승패를 결정하기 위한 정규 라운드의 연장(규칙 2-3)	68
핸디캡 스트로크 표(규칙 33-4)	170
로컬 룰 제정(규칙 33-8a, 부속 I)	171, 176
경기 조건의 제정(규칙 33-1, 부속 I)	168, 198
연습 규정(규칙 7-1 주(註), 7-2 주(註) 2)	89, 90
느린 플레이 방지(규칙 6-7 주(註) 2)	85
제2의 볼 플레이 의사를 통보(규칙 3-3a)	70
오소에서 플레이한 경우 중대한 위반의 시정을 위한 통보 (규칙 20-7c)	133
출발 시간 결정과 조 편성(규칙 6-3, 33-3)	81, 169
위원회에 의한 플레이의 일시 중지(6-8)	86
원터 룰, 참조: 프리퍼드 라이	
이동 수단	
사용 금지, 경기 조건(부속 I)	204
이름이나 초상의 대어	
아마추어 자격의 상실(규칙 6-2)	247

인공 물체

장애물의 정의 60

인공적인 기기

비정상적인 장비, 장비의 비정상적인 사용, 인공적인 기기
(규칙 14-3) 107

인 플레이 볼, 참조: 볼, 움직인 볼

정의 59

잠정구가 인 플레이 볼로 되는 경우(규칙 27-2b) 154

교체한 볼(규칙 20-4) 131

일반 순위 조 편성

순위 결정(부속 I) 208

일반의 벌, 참조: 벌**일시적인 상태, 참조: 코스 상태****자연적 상태의 변경**

영향을 미치는(규칙 1-2) 65

잔디

제자리를 메운 잔디 조각(규칙 13-2) 103

뗏장을 붙인 이음매, 로컬 룰에 의한 구제(부속 I) 186

병커 면을 만들기 위하여 뗏장을 쌓아 올린 경우

(병커의 정의) 51

잠정구

정의 59

잠정구의 포기(규칙 27-2c) 154

인 플레이 볼로 되는 경우(분실구의 정의, 규칙 27-2b)
..... 154

티잉 그라운드에서(규칙 10-3) 96

워터 해저드와 관련하여 잠정구의 플레이를 허용하는

로컬 룰(부속 I) 194

경기 속도 배려(에티켓) 43

허용되는 경우(규칙 27-2a)	153
장학금	
받는 경우(규칙 6-5)	249
장해물, 참조: 해저드, 루스 임페디먼트, 아웃 오브 바운드	
정의	60
의도하는 스윙 구역(규칙 24-2a)	139
장해물 안에서 발견되지 않은 볼(규칙 24-3)	141
장해물 안에 있는 볼을 수색 중 움직인 경우(규칙 12-1d)	101
위원회의 재정(부속 I)	176
움직일 수 없는 장해물(규칙 24-2, 부속 I)	139, 187
퍼팅 그린에 가까이 있는 움직일 수 없는 장해물(부속 I)	187
볼의 라이나 스탠스에 방해, 플레이 선이나 퍼트 선에 걸리는 경우(규칙 24-1, 24-2a, 부속 I)	138, 139, 187
로컬 룰	
드롭 구역(부속 I)	195
퍼팅 그린에 가까이 있는 움직일 수 없는 장해물(부속 I)	187
벙커 안에 있는 돌(부속 I)	186
임시 움직일 수 없는 장해물(부속 I)	188
임시 동력선과 케이블(부속 I)	193
움직일 수 있는 장해물(규칙 24-1)	138
해저드 안에서 제거(규칙 24-1)	138
벙커 안에 있는 돌(부속 I)	186
접촉(규칙 13-4 주(註))	104
재정, 참조: 위원회	
형평의 이념(규칙 1-4)	67
위원회가 임명한 심판원의 재정이 최종적(규칙 34-2)	173
적격 골프 볼 목록	
경기 조건(규칙 5-1, 33-1, 부속 I)	78, 168, 199
적격 드라이버 헤드 목록	
경기 조건(규칙 4-1, 33-1, 부속 I)	73, 168, 198
정규 라운드	

정의	60
정규 라운드 중 어드바이스(규칙 8-1)	91
정규 라운드 중 인공적인 기기, 비정상적인 장비, 장비의 비정상적인 사용(규칙 14-3)	107
클럽	
손상된(규칙 4-3)	75
성능의 변경(규칙 4-2a)	74
매치 플레이에서 승패가 결정될 때까지 연장(규칙 2-3)	68
허용된 최대한의 클럽 수(규칙 4-4a)	76
정규 라운드가 시작되고 난 후의 홀 수(규칙 33-1)	168
끝마치는 데 허용되는 시간(규칙 6-7 주(註) 2)	85
정규 라운드 중 걸어서 플레이, 경기 조건(부속 1)	204

제비뽑기

매치 플레이, 일반 순위 조 편성(부속 1)	208
--------------------------------	-----

제2의 볼

위원회의 홀 스코어 결정(규칙 3-3b)	71
티잉 그라운드에서(규칙 10-3)	96
처리 절차에 의문이 있을 때 플레이(규칙 3-3)	70
스트로크 플레이에서 오소에서의 플레이(규칙 20-7c)	133

조 편성, 참조: 스트로크 플레이

볼을 찾는 동안 먼저 플레이하여 나아가도록 허용(에티켓)	43
코스 선의 선행권(에티켓)	44

주니어 골퍼

정의	236
비용(규칙 4-2b)	74

지면에 박힌 볼

정의(규칙 25-1 주(註))	143
로컬 룰(부속 1)	176
구제(규칙 25-2)	147

자연, 부당한, 참조: 느린 플레이

집필

아마추어 자격의 상실(규칙 6-4) 248
 문서상의 교습(규칙 5-3) 246

차

처리 절차에 관한 의문

매치 플레이(규칙 2-5) 68
 스트로크 플레이(규칙 3-3) 70

출발 시간

위원회의 책임(규칙 33-3) 169
 플레이어의 책임(규칙 6-3a) 81

측정

인공의 기기(규칙 14-3) 107
 측정 중 볼이 움직인 경우(규칙 18-6) 120

칩핑

라운드 전 연습(규칙 7-1b) 89
 라운드 중 연습(규칙 7-2) 90

카

캐디, 참조: 휴대품

정의 60
 깃대에 붙여 시중들기(규칙 17) 115
 캐디에 의하여 볼이 움직인 경우(규칙 18-2, 18-3, 18-4)
 118, 119, 120
 캐디에 의한 규칙 위반(규칙 6-1) 81
 포볼 매치 플레이에서 위반(규칙 30-3d) 159
 포볼 스트로크 플레이에서 위반(규칙 31-6) 161
 플레이어는 한 사람의 캐디(규칙 6-4) 82
 캐디의 위치(규칙 14-2b) 106
 캐디의 공용(캐디의 정의) 60
 캐디의 사용 금지 또는 제한(부속 I) 201

캐주얼 워터

정의 61

캐주얼 워터에 의한 방해 및 캐주얼 워터로부터 구제 (규칙 25-1)	143
---	-----

코스

정의	61
코스의 보호(에티켓)	44
경계와 한계의 명시(규칙 33-2a)	168
코스의 선행권(에티켓)	44
플레이 불가능한 코스(규칙 33-2d)	169

코스 상태

위원회의 결정(부속 I)	176
로컬 룰(부속 I)	182

코스과 분리될 수 없는 부분

위원회가 선언한 구축물(장해물의 정의, 규칙 33-2a, 부속 I)	60, 168, 177
--	--------------

클럽

조절성(부속 II)	209
조립(규칙 4-3a, 4-4a)	75, 76
차용 또는 공용(규칙 4-3a, 4-4a)	75, 76
성능의 변경(규칙 4-2)	74
손상된 경우	

정상적인 플레이 과정이 아닌 상태에서(규칙 4-3b)

정상적인 플레이 과정에서(규칙 4-3a)

라운드 전에(규칙 4-3c)

사용하지 않겠다는 선언(규칙 4-4c)

디자인 및 규격(부속 II)

타면(부속 II)

그립

쥐는 데 원조가 되는 물건(규칙 14-3)

규격(부속 II)

지면에 접촉

해저드 안에서(규칙 13-4)

가법계(규칙 13-2) 103

길이(부속 II) 211

적격 드라이버 헤드 목록에 등재 조건(부속 I) 198

허용된 최대한의 클럽 수(규칙 4-4a) 76

별

 초과 클럽(규칙 4-4) 76

 이물질 부착(규칙 4-2b) 74

 규칙에 부적합한 클럽(규칙 4-1) 73

 성능의 변경(규칙 4-2a) 74

라운드 중 교체(규칙 4-3a) 75

견본 제출(규칙 4) 73

샤프트(부속 II) 214

파트너들 사이의 공용(규칙 4-4b) 77

플레이에 부적합(규칙 4-3a) 75

마모와 개조(규칙 4-1b) 73

클레임

매치 플레이

 클레임과 별(규칙 34-1a) 172

 의문과 분쟁(규칙 2-5) 68

 스트로크 플레이, 클레임과 별(규칙 34-1b) 172



타수의 보고

총칙(규칙 9-1) 93

매치 플레이에서(규칙 9-2) 93

스트로크 플레이에서(규칙 9-3) 94

티

정의(부속 IV) 228

규칙에 부적합한 티 사용(규칙 11-1) 97

티 마커

티 마커의 취급(규칙 11-2)	98
티잉 그라운드, 참조: 아너	
정의	61
손상의 방지(에티켓)	44
홀 아웃하지 않은 경우 잘못된 시정(규칙 3-2)	70
이슬, 서리 또는 물의 제거(규칙 13-2)	103
티잉 그라운드에서 플레이한 볼로 홀 아웃(규칙 15-1)	110
지면의 울퉁불퉁한 곳, 돋우거나 제거한 경우(규칙 13-2)	103
다음 티잉 그라운드에서 플레이하기 전에 클레임 제기 (규칙 2-5)	68
플레이 순서	
매치 플레이(규칙 10-1a)	94
스트로크 플레이(규칙 10-2a)	95
스리섬 또는 포섬(규칙 29-1)	156
티잉 그라운드 밖에서 플레이(규칙 11-4)	98
티잉 그라운드에서 잠정구 또는 제2의 볼을 플레이 (규칙 10-3)	96
티잉 그라운드 위에서 또는 근처에서 연습	
라운드 전 또는 라운드와 라운드 사이(규칙 7-1)	89
라운드 중(규칙 7-2)	90
앞서 스트로크했던 곳(규칙 20-5)	131
티잉 그라운드 안에 있는 볼을 플레이하기 위하여 티잉 그라운드 밖에 서는 경우(규칙 11-1)	97
볼을 티업(규칙 11-1)	97
다른 티잉 그라운드(규칙 11-5)	99
티에서 떨어지는 볼(규칙 11-3)	98
티업 방법(규칙 11-1)	97
팀 경기	
비용(규칙 4-2d)	244

파

파 경기

위반의 경우 흠을 빼서 조정(규칙 32-1a 주(註) 1)	168
스코어 기록(규칙 32-1a)	168
스코어 계산(규칙 32-1a)	168
부당한 지연 또는 느린 플레이(규칙 32-1a 주(註) 2)	168

파트너

정의	61
불참	
베스트볼 및 포볼 매치 플레이(규칙 30-3a)	158
포볼 스트로크 플레이(규칙 31-2)	160
스트로크하는 동안의 위치(규칙 14-2b)	107
어드바이스 요청(규칙 8-1)	91
클럽의 공용(규칙 4-4b)	77

퍼트 선, 참조: 플레이 선

정의	62
퍼트 선을 지시(규칙 8-2b)	92
캐디 또는 파트너의 위치(규칙 14-2b)	107
루스 임페디먼트의 제거(규칙 16-1a)	112
흠 자국, 볼 마크 및 다른 손상의 수리(규칙 16-1c)	113
걸터 서거나 밟고 서는 것(규칙 16-1e)	113
접촉(규칙 16-1a)	112

퍼팅 그린, 참조: 해저드, 루스 임페디먼트, 장애물

정의	62
에어레이션을 할 때 생긴 구멍(부속 I)	185
볼	
뺨기(규칙 16-1b, 21, 22)	113, 134, 135
비정상적인 코스 상태 안에 있는(규칙 25-1b)	144
집어 올리기(규칙 16-1b, 21)	113, 134
흠 위에 걸쳐 있는(규칙 16-2)	114

상대방의 다음 스트로크를 면제(규칙 2-4)	68
다른 플레이어에 대한 배려(에티켓)	42
스트로크 플레이에서 홀 아웃의 불이행(규칙 3-2)	70
퍼팅 그린에 가까이 있는 움직일 수 없는 장애물(부속 I)	187
홀의 플레이가 끝났을 경우 떠나기(에티켓)	42

퍼트 선

캐디 또는 파트너의 위치(규칙 14-2b)	107
겉터 서거나 밟고 서는 것(규칙 16-1e)	113
지면을 테스트(규칙 16-1d)	113
접촉(규칙 16-1a)	112

퍼팅 그린 위에 있는 루스 임페디먼트

(루스 임페디먼트의 정의)	50
떠나기 전에 클레임 제기(규칙 2-5)	68
가장 가까운 구제 지점(규칙 24-2b, 25-1b)	139, 144

연습

라운드 전 또는 라운드와 라운드 사이(규칙 7-1b)	89
라운드 중(규칙 7-2)	90
손상의 수리(에티켓, 규칙 16-1c)	44, 113
지면을 테스트(규칙 16-1d)	113

다른 퍼팅 그린

정의	48
다른 퍼팅 그린에 의한 방해(규칙 25-3a)	148
다른 퍼팅 그린으로부터 구제(규칙 25-3b)	148

포볼 매치 플레이

정의(매치 플레이 방식의 정의)	50
불참한 파트너(규칙 30-3a)	158
플레이 순서(규칙 30-3b)	158

벌

편에 적용(규칙 30-3d)	159
편의 경기 실격(규칙 30-3e)	159
다른 벌의 파트너에 대한 영향(규칙 30-3f)	160

포볼 스트로크 플레이

정의(스트로크 플레이 방식의 정의) 54
 파트너 불참(규칙 31-2) 160
 플레이 순서(규칙 31-4) 161
벌
 편에 대한 벌(규칙 31-6) 161
 경기 실격의 벌(규칙 31-7) 161
 다른 벌의 파트너에 대한 영향(규칙 31-8) 163
 스코어 기록(규칙 6-6d 주(註) 2, 31-3, 31-7) 84, 160, 161

포섬

정의, 매치 플레이(매치 플레이 방식의 정의) 50
 정의, 스트로크 플레이(스트로크 플레이 방식의 정의) 54
 매치 플레이(규칙 29-2) 156
 플레이 순서(규칙 29-1) 156
 스트로크 플레이(규칙 29-3) 156

포어캐디

정의(국외자의 정의) 47

폴

깎아 놓은(수리지의 정의) 53
 벙커의 지면 가장자리나 벙커 안의 폴로 덮여 있는 지면은
 해저드가 아니다(벙커의 정의) 51
 볼에 달라붙어 있지 않은(루스 임페디먼트의 정의) 50
접촉
 해저드 안에서 클럽으로(규칙 13-4 주(註)) 105
 볼을 수색하거나 확인 중에(규칙 12-1) 99

프로페셔널리즘

의미(규칙 2-1) 238
복권 대기 기간(규칙 9-2b(i)) 252

프리퍼드 라이

위원회의 결정(부속 I) 176
 로컬 룰(부속 I) 183

플레이 불가능한 코스

위원회의 결정(규칙 33-2d) 169

플레이 선, 참조: 퍼트 선

정의 63

개선(규칙 13-2) 103

티 마커에 의한 방해를 피하기 위하여(규칙 11-2) 98

지시

퍼팅 그린 이외에서(규칙 8-2a) 92

퍼팅 그린 위에서(규칙 8-2b) 92

플레이 선에 걸리는 경우(규칙 24-2a, 25-1a) 139, 143

걸리는 경우, 로컬 룰퍼팅 그린 가까이에 있는 움직일 수 없는 장애물 위에서
(부속 I) 187

임시 움직일 수 없는 장애물에서(부속 I) 188

캐디 또는 파트너의 캐디 위치(규칙 14-2b) 107

경기 속도

느린 플레이 방지(규칙 6-7 주(註) 2, 부속 I) 85

볼을 수색할 경우(에티켓) 43

플레이 순서

베스트볼 및 포볼 매치 플레이(규칙 30-3b) 158

다른 플레이어에 대한 배려(에티켓) 42

핸디캡 적용 파, 보기 또는 스테이블포드 경기에서 아너

(규칙 32) 163

매치 플레이(규칙 10-1) 94

스트로크 플레이(규칙 10-2) 95

티잉 그라운드에서 플레이한 잠정구 또는 제2의 볼

(규칙 10-3) 96

볼을 있는 그대로의 상태로 플레이하지 않은 경우

(규칙 10-1 주(註), 10-2 주(註)) 94, 95

플레이어

볼을 움직인 경우

우연히(규칙 18-2)	118
루스 임페디먼트에 접촉한 후에(규칙 23-1)	137
고의로(규칙 18-2)	118
다른 플레이어에 대한 배려(에티켓)	42
볼의 검사(규칙 5-3)	79
볼의 확인(규칙 12-2)	102
클레임 제기(규칙 2-5)	68
정당한 볼을 플레이할 책임(규칙 6-5, 12-2)	83, 102
플레이의 일시 중지	
위원회의 결정(규칙 33-2d)	169
위험한 상황에서 즉시 중단을 요구하는 조건(부속 I)	202
플레이어를 위한 처리 절차(규칙 6-8b)	88
플레이의 중단	
허용되는 경기 조건(규칙 6-8a)	86
즉시 중단을 요구하는 조건(규칙 6-8b 주(註), 부속 I)	87, 202
플레이 중단의 경우 볼을 집어 올리기(규칙 6-8c)	87
위원회의 지시로 플레이가 일시 중지된 때 처리 절차 (규칙 6-8b)	87
하	
학교 시합	
비용(규칙 4-2d)	244
한 가지 볼을 사용하는 조건	
경기 조건(부속 I)	200
해저드, 참조: 장애물, 말뚝	
정의	63
볼이 그 안에 있는 경우	
다시 드롭하거나 플레이스하기 위하여 집어 올린 경우 (규칙 13-4)	104
해저드 안에 굴러 들어가거나 홀에 더 가까이 굴러간 경우 재드롭 여부(규칙 20-2c)	127

해저드에서 플레이한 볼이 다른 해저드 안에 정지한 경우 (규칙 13-4 예외 3)	105
벙커(벙커의 정의)	51
클럽으로 벙커 안의 지면에 접촉(규칙 13-4)	104
볼의 확인(규칙 12-2)	102
그 안에 클럽을 놓는 경우(규칙 13-4)	104
그 안에서 연습 금지(규칙 7-2)	90
그 안에서 앞서 스트로크한 곳(규칙 20-5)	131
덮여 있는 볼을 수색(규칙 12-1)	99
그 안에서 오구를 스트로크한 경우 (규칙 15-3)	111
상태를 테스트(규칙 13-4)	104
지면 또는 물에 접촉한 경우(규칙 13-4)	104
워터 해저드(래터럴 워터 해저드 포함)	

구제

비정상적인 코스 상태에서, 구제 금지(규칙 25-1b 주(註))	144
움직일 수 없는 장애물에서, 구제 금지(규칙 24-2 주(註) 1) ..	141
선택 사항(규칙 26-1)	149
물 속에서 움직이고 있는 볼을 플레이(규칙 14-6)	109
잠정적으로 플레이한 볼, 로컬 룰	194
그 안에서 플레이한 볼이 워터 해저드 밖에서 분실, 언플레이어블이 된 경우(규칙 26-2b)	151
그 안에서 플레이한 볼이 같은 워터 해저드 안에 정지한 경우(규칙 26-2a)	150
캐주얼 워터(캐주얼 워터의 정의)	61
드롭 구역, 로컬 룰(부속 1)	195
래터럴 워터 해저드(래터럴 워터 해저드의 정의)	48
수색 중 물을 휘젓는 경우(규칙 12-1c)	101
한계를 한정하는 말뚝(워터 해저드의 정의)	58

핸디캡

적용, 위원회의 책임(규칙 33-5)	170
매치 플레이(규칙 6-2a)	81

플레이어의 책임(규칙 6-2) 81
 틀리게 적용하여 플레이한 경우
 스트로크 플레이에서 알고 있었던 경우(규칙 34-1b) 172
 매치 플레이(규칙 6-2a) 81
 스트로크 플레이(규칙 6-2b) 81
 핸디캡 스트로크 표(규칙 33-4) 170

행위

아마추어리즘의 목적에 반(反)하는(규칙 7-2) 250
아마추어리즘에 해를 끼치는(규칙 7-1) 250

형평의 이념

분쟁에 관한 재정(규칙 1-4) 67

홀, 참조: 플레이 선, 매치 플레이

정의 63
 홀 위에 걸쳐 있는 볼(규칙 16-2) 114
 매치 플레이에서 양보(규칙 2-4) 68
 손상된 홀(규칙 33-2b) 168
 홀에 대한 스코어 결정(규칙 3-3b) 71
 비긴 홀(규칙 2-2) 67
 홀 아웃
 티잉 그라운드에서 플레이한 볼(규칙 1-1, 15-1) 65, 110
 홀 아웃하지 않은 경우(규칙 3-2) 70
 구멍 파는 동물(이 만든 구멍(구멍 파는 동물의 정의) 47
 구멍 파는 동물, 파충류 또는 새(비정상적인 코스
 상태의 정의) 53
 그린 키퍼가 만든 구멍(수리지의 정의) 53
 경기를 위한 새로운 홀(규칙 33-2b, 부속 I) 168, 204
 정규 라운드에서 홀 수(정규 라운드의 정의) 60
 깃대를 제자리에 바르게 세우기(에티켓) 45
 홀의 플레이 중 퍼팅 그린 면을 테스트(규칙 16-1d) 113
 홀의 플레이를 끝마치는 데 허용되는 시간
 (규칙 6-7 주(註) 2) 85

홀의 승자(규칙 2-1)	67
틀린 스코어(규칙 6-6d)	84
홀-인-원	
<u>상품(규칙 3-2b)</u>	241
홀 자국	
수리(규칙 16-1c)	113
환경 상 취약 지역	
위원회의 결정(부속 I)	176
로컬 룰(부속 I)	179
회원 자격	
<u>아마추어 자격의 상실(규칙 6-6)</u>	249
후원 받은 핸디캡 적용 경기	
<u>비용(규칙 4-2g)</u>	244
휴대품, 참조: 볼, 적격 드라이버 헤드 목록, 적격 골프 볼 목록	
정의	63
인공의 기기, 비정상적인 장비 및 비정상적인 사용 (규칙 14-3)	107
휴대품에 의하여 볼이 움직인 경우(규칙 18-2, 18-3, 18-4)	118, 119, 120
적격 드라이버 헤드 목록(부속 I)	198
적격 골프 볼 목록(부속 I)	199
볼이 움직이고 있는 동안 휴대품을 옮긴 경우(규칙 24-1)	138
코스 보호의 목적으로 내려놓은 휴대품(휴대품의 정의)	63
골프 카트의 공용(휴대품의 정의)	63
의료상의 이상 상태를 완화시키기 위하여 (규칙 14-3 예외 1)	108
움직이고 있는 볼을 움직인 경우(규칙 24-1)	138
전통적으로 인정될 수 있는 방법으로 사용 (규칙 14-3 예외 2)	108
골프 카트를 공용한 경우(휴대품의 정의)	63
<u>골프 장비를 받는 경우(규칙 6-2)</u>	247

규칙 번역 승인 계약

이 규칙 책은 대한골프협회와 R&A Rules Limited와의 계약에 의거 승인 제작되었으며, 이 책에 게재된 규칙의 의미에 관한 분쟁이 야기될 경우 영문 규칙에 따라 해석하시기 바랍니다.

골프 규칙 2016년도 판 (제33판)

발행일 | 초판 2016년 1월 15일
편집·발행 | 대한골프협회 출판사업부
등록 | 2009년 7월 8일 제406-2009-000084호
주소 | 경기도 파주시 회동길 174
전화 | 031-955-2255
정가 | 5,000원

ISBN 978-89-963758-5-2 90060

이 책의 무단 복제 및 전제를 금합니다.

