

PERATURAN GOLF

Berkuatkuasa Januari 2023

Diterjemah oleh:

Persatuan Golf Malaysia (MGA)

Semakan Terjemahan Bersama :

Dewan Bahasa & Pustaka (DBP)

Akademi Kemahiran Belia Golf (AKBG)

Persatuan Golf Malaysia (MGA)

Nota : *Jika terdapat sebarang kemusykilan atau keraguan, Peraturan Golf dalam Bahasa Inggeris menjadi sumber rujukan muktamad.*

PERATURAN GOLF

KANDUNGAN

PERATURAN 1	20
1.1 Permainan Golf	20
1.2 Standard Kelakuan Pemain	21
1.2a Kelakuan yang Dijangkakan daripada Semua Pemain	21
1.2b Kod Kelakuan	21
1.3 Bermain Mematuhi Peraturan	22
1.3a Maksud "Peraturan"; Terma Pertandingan	22
1.3b Mengguna Pakai Peraturan	22
1.3c Penalti	24
PERATURAN 2	27
Lapangan	27
2.1 Sempadan Lapangan dan Luar Sempadan	27
2.2 Kawasan Lapangan yang Ditetapkan	27
2.2a Kawasan Umum	27
2.2b Empat Kawasan Spesifik	28
2.2c Menentukan Kawasan Lapangan Tempat Bola Berada	29
2.3 Objek atau Keadaan yang Boleh Mengganggu Permainan	29
2.4 Zon Larangan Bermain	30
PERATURAN 3	31
Pertandingan	31
3.1 Elemen Asas Setiap Pertandingan	31
3.1a Format Permainan: Permainan Lawan atau Permainan Pukulan	31
3.1b Cara Pemain Bertanding: Bermain Secara Individu atau Regu	32
3.1c Bagaimana Pemain Memperolehi Skor: Skor Gros atau Skor Net	32
3.2 Permainan Lawan	33
3.2a Keputusan Lubang dan Perlawanan	33
3.2b Memberi Kemenangan	35
3.2c Mengguna Pakai Handikap dalam Perlawanan Handikap	37
3.2d Tanggungjawab Pemain dan Pemain Lawan	38

3.3 Permainan Pukulan	41
3.3a Pemenang Dalam Permainan Pukulan	41
3.3b Pengiraan Skor Dalam Permainan Pukulan	41
3.3c Gagal Menamatkan Lubang	45
PERATURAN 4	47
Peralatan Pemain.....	47
4.1 Klab	47
4.1a Klab yang Dibenarkan untuk Melakukan Pukulan	47
4.1b Had 14 Klab; Berkongsi, Menambah atau Mengganti Klab Semasa Pusingan	50
4.1c Prosedur Mengeluarkan Klab Daripada Permainan	53
4.2 Bola.....	54
4.2a Bola yang Dibenarkan Semasa Bermain Pusingan.....	54
4.2b Bola Pecah Berkecai Ketika Bermain Lubang.....	55
4.2c Bola Koyak atau Retak Ketika Bermain Lubang.....	55
4.3 Penggunaan Peralatan	56
4.3a Penggunaan Peralatan yang Dibenarkan dan Dilarang	56
4.3b Peralatan Digunakan atas Alasan Perubatan.....	60
PERATURAN 5	62
Bermain Suatu Pusingan.....	62
5.1 Maksud Pusingan	62
5.2 Berlatih di Lapangan Sebelum atau Antara Pusingan.....	63
5.2a Permainan Lawan	63
5.2b Permainan Pukulan	63
5.3 Memulakan dan Menamatkan Pusingan.....	64
5.3a Masa Memulakan Pusingan	64
5.3b Bila Pusingan Tamat	65
5.4 Bermain dalam Kumpulan.....	65
5.4a Permainan Lawan	65
5.4b Permainan Pukulan	66
5.5 Berlatih Semasa Pusingan atau Ketika Permainan Dihentikan	66
5.5a Pukulan Latihan Tidak Dibenarkan Ketika Bermain Lubang	66
5.5b Sekatan Pukulan Latihan Antara Dua Lubang	66
5.5c Berlatih Ketika Permainan Ditangguhkan atau Dihentikan.....	67

5.6 Melengahkan Permainan Tanpa Sebab; Kadar Permainan Pantas	67
5.6a Melengahkan Permainan Tanpa Sebab	67
5.6b Kadar Permainan Pantas	68
5.7 Menghentikan Permainan; Menyambung Semula Permainan	70
5.7a Bila Pemain Boleh atau Mesti Menghentikan Permainan	70
5.7b Apa Pemain Mesti Lakukan Apabila Jawatankuasa Menangguhkan Permainan	70
5.7c Apa Pemain Mesti Lakukan Apabila Permainan Disambung Semula	72
5.7d Mengangkat Bola Apabila Permainan Dihentikan; Meletakkan Semula dan Menggantikan Bola Apabila Permainan Disambung Semula.....	73
PERATURAN 6	75
Bermain Suatu Lubang.....	75
6.1 Memulakan Permainan Suatu Lubang	75
6.1a Bila Permainan Lubang Bermula	75
6.1b Bola Mesti Dimainkan dari Dalam Kawasan Ti	75
6.2 Bermain Bola dari Kawasan Ti	76
6.2a Bila Peraturan Kawasan Ti Diguna Pakai	76
6.2b Peraturan Kawasan Ti	77
6.3 Bola Digunakan semasa Bermain Lubang	80
6.3a Menamatkan Lubang dengan Bola yang Sama Dimainkan dari Kawasan Ti.....	80
6.3b Menggantikan Bola Lain Ketika Bermain Lubang	81
6.3c Bola Salah	83
6.3d Bila Pemain Boleh Bermain Lebih Daripada Satu Bola Pada Satu Masa	84
6.4 Giliran Bermain Apabila Bermain Lubang	84
6.4a Perlawanan Lawan	85
6.4b Permainan Pukulan.....	86
6.4c Bila Pemain Akan Bermain Bola Sementara atau Bola Lain dari Kawasan Ti	88
6.4d Bila Pemain Mengambil Pelepasan atau Akan Bermain Bola Sementara dari Mana-mana Tempat kecuali Kawasan Ti	88
6.5 Menamatkan Permainan Lubang	89
PERATURAN 7	91
Mencari Bola: Mencari dan Mengenal Pasti Bola	91
7.1 Bagaimana Mencari Bola Dengan Wajar.....	91
7.1a Pemain Boleh Mengambil Tindakan Wajar Mencari dan Mengenal Pasti Bola	91

7.1b Apa Patut Dilakukan Jika Pasir Mempengaruhi Kedudukan Bola Pemain Dialihkan Ketika Cuba Mencari dan Mengenal Pasti Bola.....	92
7.2 Bagaimana Mengenal Pasti Bola	92
7.3 Mengangkat Bola untuk Mengenal Pasti.....	93
7.4 Bola Dialihkan Dengan Tidak Sengaja Ketika Cuba Mencari dan Mengenal Pasti	93
PERATURAN 8	95
Lapangan Dimainkan Seperti Sedia Ada.....	95
8.1 Tindakan Pemain Menambah Baik Keadaan Mempengaruhi Pukulan	95
8.1a Tindakan yang Tidak Dibenarkan	96
8.1b Tindakan yang Dibenarkan	97
8.1c Mengelak Penalti dengan Memulihkan Keadaan yang Ditambah Baik Melanggar Peraturan 8.1a(1) atau 8.1a(2)	99
8.1d Memulihkan Keadaan Bertambah Buruk Selepas Bola Menetap	100
8.2 Tindakan Sengaja Pemain Mengubah Keadaan Fizikal Lain untuk Mempengaruhi Bola Tetap Pemain atau Pukulan yang Akan Dilakukan	102
8.2a Bila Peraturan 8.2 Diguna Pakai	102
8.2b Tindakan Dilarang untuk Mengubah Keadaan Fizikal Lain	103
8.3 Tindakan Sengaja Pemain Mengubah Keadaan Fizikal untuk Mempengaruhi Bola Tetap Pemain Lain atau Pukulan yang Akan Dilakukan	103
8.3a Bila Peraturan 8.3 Diguna Pakai	103
8.3b Tindakan Dilarang untuk Mengubah Keadaan Fizikal Lain	104
PERATURAN 9	105
Bola Dimainkan Di Kedudukannya; Bola Di Kedudukan Tetap Diangkat atau Dialihkan.....	105
9.1 Bola Dimainkan di Kedudukannya.....	105
9.1a Bermain Bola di Tempat Bola Menetap.....	105
9.1b Apa Patut Dilakukan Apabila Bola Beralih Semasa Ayunan Belakang atau Pukulan	106
9.2 Memutuskan Sama ada Bola Telah Beralih dan Apa Menyebabkan Bola Beralih	106
9.2a Memutuskan Sama ada Bola Beralih	106
9.2b Memutuskan Apa Menyebabkan Bola Beralih	106
9.3 Bola Dialihkan oleh Kuasa Semula Jadi.....	108
9.4 Bola Diangkat atau Dialihkan oleh Pemain	109
9.4a Bila Bola yang Diangkat atau Dialihkan Mesti Diletakkan Semula	109
9.4b Penalti Mengangkat atau Menyentuh Bola Dengan Sengaja atau Menyebabkan Bola Beralih	109

9.5 Bola Diangkat atau Dialihkan oleh Pemain Lawan Dalam Permainan Lawan.....	111
9.5a Bila Bola yang Diangkat atau Dialihkan Mesti Diletakkan Semula.....	111
9.5b Penalti Mengangkat atau Menyentuh Bola Dengan Sengaja atau Menyebabkan Bola Beralih.....	111
9.6 Bola Diangkat atau Dialihkan oleh Pengaruh Luar.....	112
9.7 Penanda Bola Diangkat atau Dialihkan	113
9.7a Bola atau Penanda Bola Mesti Diletakkan Semula	113
9.7b Penalti Mengangkat Penanda Bola atau Menyebabkan Penanda Bola Beralih	113
PERATURAN 10.....	115
Persediaan dan Melakukan Pukulan; Nasihat dan Bantuan; Kedi	115
10.1 Melakukan Pukulan	115
10.1a Memukul Bola Sewajarnya	115
10.1b Menambat Klab.....	116
10.1c Melakukan Pukulan Ketika Berdiri Mengangkang atau Atas Garis Permainan	117
10.1d Bermain Bola Sedang Bergerak	117
10.2 Nasihat dan Bantuan Lain	118
10.2a Nasihat.....	118
10.2b Bantuan Lain.....	119
10.3 Kedi.....	123
10.3a Kedi Boleh Membantu Semasa Pusingan	123
10.3b Apa yang Boleh Dilakukan oleh Kedi	124
10.3c Pemain Bertanggungjawab Atas Tindakan dan Pelanggaran Peraturan oleh Kedi.....	126
PERATURAN 11	127
Bola Dalam Pergerakan Melanggar Individu, Haiwan atau Objek; Tindakan Sengaja Mempengaruhi Bola Dalam Pergerakan.....	127
11.1 Bola Dalam Pergerakan Dengan Tidak Sengaja Melanggar Individu atau Pengaruh Luar	127
11.1a Tiada Penalti kepada Mana-mana Pemain	127
11.1b Tempat Bola Mesti Dimainkan	128
11.2 Bola Dalam Pergerakan Dipesongkan atau Dihentikan oleh Individu Dengan Sengaja.....	130
11.2a Bila Peraturan 11.2 Diguna Pakai	130
11.2b Bila Penalti Dikenakan kepada Pemain.....	131
11.2c Tempat Bola Sengaja Dipesongkan atau Dihentikan Mesti Dimainkan.....	131
11.3 Sengaja Mengalihkan Objek atau Mengubah Keadaan Mempengaruhi Bola Sedang Bergerak....	133

PERATURAN 12..... 135**Bunker..... 135**

12.1 Bila Bola Berada Dalam Bunker.....	136
12.2 Bermain Bola Dalam Bunker	136
12.2a Mengalihkan Rintangan Terlerai dan Halangan Boleh Alih	136
12.2b Sekatan Menyentuh Pasir di Dalam Bunker	137
12.3 Peraturan Spesifik Pelepasan Bola Dalam Bunker.....	139

PERATURAN 13..... 140**Grin..... 140**

13.1 Tindakan yang Dibenarkan atau Dikehendaki Di Grin.....	140
13.1a Bila Bola Berada di Grin.....	140
13.1b Menandakan, Mengangkat dan Membersihkan Bola di Grin.....	141
13.1c Penambahbaikan Dibenarkan di Grin	141
13.1d Apabila Bola atau Penanda Bola Beralih di Grin	142
13.1e Tidak Menguji Grin dengan Sengaja.....	143
13.1f Pelepasan Mesti Diambilkan dari Grin Salah	144
13.2 Tiang Bendera.....	147
13.2a Meninggalkan Tiang Bendera Dalam Lubang	147
13.2b Mengeluarkan Tiang Bendera dari Lubang.....	149
13.2c Bola Bersandar pada Tiang Bendera Dalam Lubang.....	151
13.3 Bola Hampir Masuk di Tepi Lubang	152
13.3a Masa Menunggu untuk Melihat Jika Bola Hampir Masuk di Tepi Lubang Akan Masuk ke Dalam Lubang.....	152
13.3b Apa Patut Dilakukan Jika Bola Hampir Masuk di Tepi Lubang Diangkat atau Dialihkan Sebelum Masa Menunggu Berakhir	153

PERATURAN 14..... 154**Prosedur Bola: Menanda, Mengangkat dan Membersihkan; Meletakkan Semula di Tempatnya; Menjatuhkan dalam Kawasan Pelepasan; Bermain dari Tempat Salah 154**

14.1 Menanda, Mengangkat dan Membersihkan Bola.....	154
14.1a Tempat Bola Diangkatkan dan Diletakkan Semula Mesti Ditanda.....	154
14.1b Siapa Boleh Mengangkat Bola	155
14.1c Membersihkan Bola yang Diangkatkan	156
14.2 Meletakkan Semula Bola di Tempatnya.....	157

14.2a Bola Asal Mesti Digunakan	157
14.2b Siapa Mesti Meletakkan Semula Bola dan Bagaimana Bola Mesti Diletakkan Semula	157
14.2c Tempat Bola Diletakkan Semula	158
14.2d Tempat Bola Diletakkan Semula Bila Kedudukan Asal Berubah	159
14.2e Apa Patut Dilakukan Jika Bola Diletakkan Semula Tetapi Tidak Tetap Di Tempat Asal	160
14.3 Menjatuhkan Bola Dalam Kawasan Pelepasan	161
14.3a Bola Asal Atau Bola Lain Boleh Digunakan	161
14.3b Bola Mesti Dijatuhkan Dengan Cara Betul	161
14.3c Bola Dijatuhkan Dengan Cara Betul Mesti Menetap Dalam Kawasan Pelepasan	165
14.3d Apa Patut Dilakukan Jika Bola Dijatuhkan dengan Cara Betul Dipesongkan atau Dihentikan Dengan Sengaja Oleh Individu	167
14.4 Bila Bola Pemain Masuk Semula Ke Dalam Permainan Selepas Bola Asal Tidak Lagi Dalam Permainan	169
14.5 Membetulkan Kesalahan Semasa Menggantikan, Meletakkan Semula, Menjatuhkan atau Meletakkan Bola	169
14.5a Pemain Boleh Mengangkat Bola untuk Membetulkan Kesalahan Sebelum Bola Dimainkan. ...	169
14.5b Bila Pemain Boleh Menukar Peraturan atau Pilihan Pelepasan Lain Apabila Membetulkan Kesalahan semasa Mengambil Pelepasan	170
14.5c Tiada Penalti Untuk Tindakan yang Diambil Selepas Kesalahan Berkaitan dengan Bola Asal ...	171
14.6 Melakukan Pukulan Berikutnya dari Tempat Pukulan Sebelumnya	172
14.6a Pukulan Sebelumnya Dilakukan dari Kawasan Ti	172
14.6b Pukulan Sebelumnya Dilakukan Dari Kawasan Umum, Kawasan Penalti Atau Bunker	172
14.6c Pukulan Sebelumnya Dilakukan dari Grin	173
14.7 Bermain dari Tempat Salah	174
14.7a Tempat Bola Mesti Dimainkan	174
14.7b Bagaimana Menamatkan Lubang Apabila Telah Bermain dari Tempat Salah dalam Permainan Pukulan	174
PERATURAN 15	177
Pelepasan daripada Rintangan Terlerai dan Halangan Boleh Alih (Termasuk Bola atau Penanda Bola Membantu atau Menganggu Permainan)	177
15.1 Rintangan Terlerai	177
15.1a Mengalihkan Rintangan Terlerai	177
15.1b Bola Beralih Apabila Mengalihkan Rintangan Terlerai	178
15.2 Halangan Boleh Alih	179
15.2a Pelepasan Halangan Boleh Alih	179

15.2b Pelepasan Bola yang Tidak Dijumpai tetapi Berada Dalam atau Atas Halangan Boleh Alih	182
15.3 Bola atau Penanda Bola Membantu atau Mengganggu Permainan	182
15.3a Bola di Grin Membantu Permainan	182
15.3b Bola Berada di Mana-Mana Tempat di Lapangan Mengganggu Permainan	183
15.3c Penanda Bola Membantu atau Mengganggu Permainan	184
PERATURAN 16	186
Pelepasan daripada Keadaan Lapangan Tidak Normal (Termasuk Halangan Tidak Boleh Alih), Keadaan Haiwan Berbahaya, Bola Terbenam	186
16.1 Keadaan Lapangan Tidak Normal (Termasuk Halangan Tidak Boleh Alih)	186
16.1a Bila Pelepasan Dibenarkan	187
16.1b Pelepasan Bola dalam Kawasan Umum	189
16.1c Pelepasan Bola dalam Bunker	191
16.1d Pelepasan Bola di Grin	192
16.1e Pelepasan Bola yang Tidak Dijumpai tetapi Berada Dalam atau di Atas Keadaan Lapangan Tidak Normal	194
16.1f Pelepasan Mesti Diambil daripada Gangguan Zon Larangan Bermain dalam Keadaan Lapangan Tidak Normal	194
16.2 Keadaan Haiwan Berbahaya	195
16.2a Bila Pelepasan Dibenarkan	195
16.2b Pelepasan Keadaan Haiwan Berbahaya	196
16.3 Bola Terbenam	197
16.3a Bila Pelepasan Dibenarkan	197
16.3b Pelepasan Bola Terbenam	199
16.4 Mengangkat Bola untuk Memeriksa Jika Bola Berada dalam Keadaan Membenarkan Pelepasan	201
PERATURAN 17	202
Kawasan Penalti	202
17.1 Pilihan Apabila Bola Berada Dalam Kawasan Penalti	202
17.1a Bila Bola Berada dalam Kawasan Penalti	202
17.1b Pemain Boleh Bermain Bola di Kedudukannya Dalam Kawasan Penalti atau Mengambil Pelepasan Penalti	203
17.1c Pelepasan Bola Tidak Dijumpai tetapi Berada dalam Kawasan Penalti	203
17.1d Pelepasan Bola dalam Kawasan Penalti	204
17.1e Pelepasan Mesti Diambil daripada Gangguan Zon Larangan Bermain dalam Kawasan Penalti	207
17.2 Pilihan Selepas Bermain Bola Dalam Kawasan Penalti	209

17.2a Apabila Bola Dimainkan dari Kawasan Penalti Menetap Dalam Kawasan Penalti yang Sama atau Kawasan Penalti Lain.....	209
17.2b Apabila Bola Dimainkan dari Kawasan Penalti Hilang, Ke Luar Sempadan atau Tidak Boleh Dimainkan di Luar Kawasan Penalti	213
17.3 Tiada Pelepasan di Bawah Peraturan Lain untuk Bola Dalam Kawasan Penalti	214
PERATURAN 18.....	215
Pelepasan Pukulan dan Jarak, Bola Hilang atau Di Luar Sempadan, Bola Sementara	215
18.1 Pelepasan di Bawah Penalti Pukulan dan Jarak Dibenarkan pada Bila-bila Masa	215
18.2 Bola Hilang atau Di Luar Sempadan: Pelepasan Pukulan dan Jarak Mesti Diambilkan	216
18.2a Bila Bola Hilang atau Di Luar Sempadan	216
18.2b Apa Patut Dilakukan Apabila Bola Hilang atau Berada Di Luar Sempadan	217
18.3 Bola Sementara	218
18.3a Bila Bola Sementara Dibenarkan	218
18.3b Mengumumkan Bermain Bola Sementara	219
18.3c Bermain Bola Sementara Sehingga Menjadi Bola Dalam Permainan atau Diabaikan	220
PERATURAN 19.....	224
Bola Tidak Boleh Dimainkan	224
19.1 Pemain Boleh Memutuskan Untuk Mengambil Pelepasan Bola Tidak Boleh Dimainkan di Mana-mana Tempat Kecuali Kawasan Penalti	224
19.2 Pilihan Pelepasan Bola Tidak Boleh Dimainkan di Kawasan Umum atau di Grin	224
19.2a Pelepasan Pukulan dan Jarak	225
19.2b Pelepasan Sepanjang Atas Garisan Belakang	225
19.2c Pelepasan Lateral	225
19.3 Pilihan Pelepasan Bola Tidak Boleh Dimainkan Dalam Bunker	227
19.3a Pilihan Pelepasan Biasa (Satu Pukulan Penalti)	227
19.3b Pilihan Pelepasan Tambahan (Dua Pukulan Penalti)	228
PERATURAN 20.....	230
Menyelesaikan Isu Peraturan Semasa Pusingan; Keputusan Pengadil dan Jawatankuasa	230
20.1 Menyelesaikan Isu Peraturan Semasa Pusingan	230
20.1a Pemain Mesti Mengelak Melengahkan Permainan Tanpa Sebab	230
20.1b Isu Peraturan Dalam Permainan Lawan	230
20.1c Isu Peraturan Dalam Permainan Pukulan	233

20.2 Keputusan Isu Peraturan	236
20.2a Keputusan Pengadil	236
20.2b Keputusan Jawatankuasa	236
20.2c Mengguna Pakai Standard "Mata Kasar" Apabila Menggunakan Bukti Video	237
20.2d Keputusan Salah dan Kesalahan Pentadbiran.....	237
20.2e Membatalkan Penyertaan Pemain Selepas Keputusan Perlawanan atau Pertandingan Muktamad.....	238
20.2f Pemain Tidak Layak	239
20.3 Situasi Tidak Dirangkumi Peraturan	240
PERATURAN 21	241
Format Lain Permainan Pukulan dan Permainan Lawan Secara Individu.....	241
21.1 Stableford	241
21.1a Gambaran Keseluruhan Stableford.....	241
21.1b Pengiraan Skor Stableford	242
21.1c Penalti dalam Stableford.....	244
21.1d Pengecualian Peraturan 11.2 dalam Stableford	245
21.1e Bila Pusingan Tamat dalam Stableford	245
21.2 Skor Maksimum	245
21.2a Gambaran Keseluruhan Skor Maksimum.....	245
21.2b Pengiraan Skor dalam Skor Maksimum	246
21.2c Penalti dalam Skor Maksimum	247
21.2d Pengecualian Peraturan 11.2 dalam Skor Maksimum	248
21.2e Bila Pusingan Tamat dalam Skor Maksimum.....	248
21.3 Par/Bogi	248
21.3a Gambaran Keseluruhan Par/Bogi	248
21.3b Pengiraan Skor dalam Par/Bogi.....	249
21.3c Penalti dalam Par/Bogi	251
21.3d Pengecualian Peraturan 11.2 dalam Par/Bogi.....	251
21.3e Bila Pusingan Berakhir dalam Par/Bogi.....	252
21.4 Permainan Lawan Tiga Bola	252
21.4a Gambaran Keseluruhan Permainan Lawan Tiga Bola.....	252
21.4b Bermain Tidak Mengikut Giliran.....	252
21.4c Bola atau Penanda Bola Diangkatkan atau Dialihkan oleh Seorang Pemain Lawan.....	253
21.5 Format Lain Bermain Golf.....	253

PERATURAN 22	254
Empatan (Juga diketahui sebagai Pukulan Bergilir)	254
22.1 Gambaran Keseluruhan Empatan	254
22.2 Mana-mana Pemain Rakan Boleh Bertindak untuk Regu	254
22.3 Regu Mesti Bergilir Melakukan Pukulan	255
22.4 Memulakan Pusingan	256
22.4a Pemain Rakan Bermain Terlebih Dahulu	256
22.4b Masa Bermula dan Titik Permulaan.....	256
22.5 Pemain rakan Boleh Berkongsi Klab	257
22.6 Sekatan Pemain Berdiri di Belakang Pemain rakan Semasa Melakukan Pukulan	257
PERATURAN 23	258
Empat Bola	258
23.1 Gambaran Keseluruhan Empat Bola	258
23.2 Pengiraan Skor Empat Bola.....	259
23.2a Skor Regu untuk Lubang dalam Permainan Lawan dan Permainan Pukulan	259
23.2b Kad Skor Regu dalam Permainan Pukulan	259
23.2c Bila Peraturan 11.2 Tidak Diguna Pakai dalam Empat Bola	260
23.3 Bila Pusingan Bermula dan Tamat; Bila Lubang Telah Tamat.....	261
23.3a Bila Pusingan Bermula	261
23.3b Bila Pusingan Berakhir	262
23.3c Bila Lubang Tamat	262
23.4 Salah Seorang atau Kedua-dua Pemain Rakan Boleh Mewakili Regu	263
23.5 Tindakan Pemain Mempengaruhi Permainan Pemain Rakan	264
23.5a Pemain Dibenarkan Mengambil Apa-apa Tindakan Berkenaan Bola Pemain Rakan yang Pemain Rakan Boleh Lakukan	264
23.5b Pemain Rakan Bertanggungjawab atas Tindakan Pemain	264
23.6 Giliran Regu Bermain	265
23.7 Pemain Rakan Boleh Berkongsi Klab	265
23.8 Sekatan ke atas Pemain Berdiri di Belakang Regu Apabila Pukulan Dilakukan	266
23.9 Bila Penalti Dikenakan kepada Seorang Pemain Rakan Sahaja atau Dikenakan kepada Kedua-dua Pemain Rakan	266
23.9a Penalti Selain Daripada Batal Penyertaan	266
23.9b Penalti Batal Penyertaan	267

PERATURAN 24.....	270
Pertandingan Berpasukan	270
24.1 Gambaran Keseluruhan Pertandingan Berpasukan	270
24.2 Terma Pertandingan Berpasukan	270
24.3 Ketua Pasukan	271
24.4 Nasihat Dibenarkan dalam Pertandingan Berpasukan	271
24.4a Individu yang Dibenarkan untuk Memberi Nasihat kepada Pasukan (Pemberi Nasihat)	271
24.4b Sekatan ke Atas Pemberi Nasihat Ketika Bermain	272
24.4c Tiada Nasihat Antara Ahli Pasukan Selain Daripada Pemain rakan	272
PERATURAN 25	273
Pengubahsuaian Peraturan Pemain Orang Kurang Upaya (OKU)	273
25.1 Gambaran Keseluruhan.....	273
25.2 Pengubahsuaian Peraturan Pemain OKU Buta.....	274
25.2a Bantuan Pembantu.....	274
25.2b Pemain Dibenarkan Hanya Seorang Pembantu	275
25.2c Pengubahsuaian Peraturan 10.2b(3) (Tidak Meletakkan Objek untuk Membantu Menyasarkan, Mengambil Posisi Sedia atau Mengayun)	275
25.2d Pengubahsuaian Peraturan 10.2b(4) (Kawasan Larangan Kedi Sebelum Pemain Melakukan Pukulan)	275
25.2e Pengubahsuaian Peraturan 10.3 (Kedi)	275
25.2f Pengubahsuaian Peraturan 12.2b (1) (Menyentuh Pasir Mengakibatkan Penalti)	276
25.2g Pengubahsuaian Peraturan 14.1b (Individu Boleh Mengangkat Bola).....	276
25.2h Bantuan Menjatuhkan, Meletakkan dan Meletakkan Semula Bola.....	277
25.3 Pengubahsuaian Peraturan Pemain OKU Amputasi.....	277
25.3a Status Alat Prostetik.....	277
25.3b Pengubahsuaian Peraturan 10.1b (Menambat Klab)	277
25.3c Bantuan Menjatuhkan, Meletakkan dan Meletakkan Semula Bola.....	278
25.3d Pengubahsuaian Definisi "Letak Semula"	278
25.4 Pengubahsuaian Peraturan Pemain Menggunakan Alat Bantuan Pergerakan	278
25.4a Bantuan Pembantu atau Individu Lain	279
25.4b Nasihat Pembantu.....	279
25.4c Pemain Dibenarkan Hanya Seorang Pembantu.....	279
25.4d Pengubahsuaian Definisi "Posisi Sedia"	280

25.4e Pengubahsuaian Definisi "Letak Semula"	280
25.4f Mengguna Pakai Peraturan 4.3 (Penggunaan Peralatan)	280
25.4g Pengubahsuaian Peraturan 8.1b(5) Membenarkan Penggunaan Alat Bantuan Pergerakan semasa Mengambil Posisi Sedia	281
25.4h Pengubahsuaian Peraturan 10.1b (Menambat Klab)	281
25.4i Pengubahsuaian Peraturan 10.1c (Melakukan Pukulan ketika Berdiri Mengangkang atau Berdiri di Garis Permainan)	281
25.4j Pengubahsuaian Peraturan 10.3 (Kedi)	282
25.4k Pengubahsuaian Peraturan 11.1b(2)	282
25.4l Mengguna Pakai Peraturan 12.2b(1) semasa Menggunakan Alat Bantuan Pergerakan untuk Menguji Keadaan Pasir Dalam Bunker	282
25.4m Untuk Pemain yang Menggunakan Alat Pergerakan Beroda: Pengubahsuaian Pilihan Pelepasan Lateral Bola Dalam Kawasan Penalti Merah dan Bola Tidak Boleh Dimainkan	283
25.4n Untuk Pemain yang Menggunakan Alat Pergerakan Beroda: Pengubahsuaian Penalti di Bawah Peraturan 19.3b (Pelepasan Bola Tidak Boleh Dimainkan di Dalam Bunker)	283
25.5 Pengubahsuaian Peraturan Pemain OKU Intelek	283
25.5a Bantuan Pembantu atau Penyelia	283
25.5b Pemain Dibenarkan Hanya Seorang Pembantu	284
25.5c Pengubahsuaian Peraturan 10.3 (Kedi)	284
25.5d Pengubahsuaian Peraturan 14.1b (Siapa Boleh Mengangkat Bola)	285
25.5e Pemain OKU Intelek dan Fizikal	285
25.6 Peruntukan Am Semua Kategori OKU	285
25.6a Melengahkan Permainan Tanpa Sebab	285
25.6b Menjatuhkan Bola	286

DEFINISI	287
A.....	287
Air Sementara	287
B.....	287
Beralih	287
Beralih/1 – Bila Bola Menetap di Atas Objek Beralih	288
Beralih/2 – Bukti Televisyen Menunjukkan Tempat Bola Tetap Berubah Dengan Kadar Tidak Dapat Dilihat dengan Nyata oleh Mata Kasar.....	288
Bola Salah	289
Bola Salah/1 – Sebahagian daripada Bola Salah Masih Dianggap Bola Salah	289
Bola Sementara	290
Bunker.....	290
D	291
Dalam Permainan	291
Diketahui atau Kelihatan Pasti	292
Diketahui atau Kelihatan Pasti/1 – Mengguna Pakai Standard “Diketahui atau Kelihatan Pasti” Apabila Bola Beralih.....	293
Diketahui atau Kelihatan Pasti/2 – Kelihatan Pasti Tidak Relevan Jika Kemudiannya Dipastikan Selepas Pencarian Tiga Minit Berakhir	293
Diketahui atau Kelihatan Pasti/3 – Pemain Tidak Sedar Bola Dimainkan oleh Pemain Lain	294
Di Luar Sempadan.....	295
E	296
Empat Bola.....	296
Empatan (juga dikenali sebagai “Pukulan Bergilir”)	296
G.....	296
Ganti	296
Garis Permainan.....	297
Grin	297
Grin Salah	298

H	299
Haiwan	299
Halangan	299
Halangan Boleh Alih.....	300
Halangan Tidak Boleh Alih	300
Halangan Tidak Boleh Alih/1 – Rumput di Sekeliling Halangan Bukan Sebahagian daripada Halangan	301
Hilang.....	301
Hilang/1 – Masa Carian Berjalan Semasa Pemain Berpatah Balik untuk Bermain Bola Sementara	302
Hilang/2 – Masa Carian Apabila Mencari Dua Bola.....	302
J.....	303
Jatuhan	303
Jawatankuasa	303
K.....	304
Kad Skor	304
Kawasan Lapangan	305
Kawasan Pelepasan	305
Kawasan Pelepasan/1 – Menentukan Jika Bola Berada di Kawasan Pelepasan	306
Kawasan Penalti	307
Kawasan Sedang Dibaiki	309
Kawasan Sedang Dibaiki/1 – Kerosakan Disebabkan oleh Jawatankuasa atau Pekerja Penyelenggaraan Bukan Selalunya Kawasan Sedang Dibaiki	311
Kawasan Sedang Dibaiki/2 – Bola di Atas Pokok Berakar dalam Kawasan Sedang Dibaiki Berada di Dalam Kawasan Sedang Dibaiki	311
Kawasan Sedang Dibaiki/3 – Pokok Tumbang atau Tunggul Pokok Bukan Selalunya Kawasan Sedang Dibaiki.....	311
Kawasan Ti	312
Kawasan Umum	312
Keadaan Lapangan Tidak Normal	313
Keadaan Mempengaruhi Pukulan	313
Kedi	314
Kedudukan Bola.....	314
Kesalahan Serius	314
Kuasa Semula Jadi.....	315

L	315
Lapangan	315
Letak Semula	316
Lubang	316
Lubang Haiwan	316
M	317
Masuk Lubang	317
Masuk Lubang/1- Semua Bahagian Bola Mesti Berada di Bawah Permukaan Grin untuk Dianggap	
Masuk Lubang Jika Bola Terbenam di Tepi Lubang	317
Masuk Lubang/2 – Bola Dianggap Telah Masuk Lubang Walaupun Tidak “Tetap”	318
N	318
Nasihat	318
Nasihat/1 – Komen Lisan atau Tindakan Dianggap Nasihat	319
Nasihat/2 – Komen Lisan atau Tindakan Dianggap Bukan Nasihat	319
Nasihat/3 – Bila Kenyataan Maklumat Awam Merupakan Nasihat	320
O	321
Objek Integral	321
Objek Sempadan	321
Objek Sempadan/1 – Status Objek Dilekatkan pada Objek Sempadan	322
P	322
Panjang Klab	322
Par/Bogi	323
Pemain Lawan	323
Pemain Rakan	323
Penalti Umum	324
Penanda Bola	324
Penanda Skor	324
Pengadil	324
Pengaruh Luar	325
Penghormatan	326
Peralatan	326
Peraturan Peralatan	326

Permainan Lawan	326
Permainan Pukulan	327
Posisi Sedia	327
Pukulan	328
Pukulan/1 – Menentukan Jika Pukulan Telah Dilakukan	328
Pukulan dan Jarak	329
Pusingan	329
R.....	330
Regu	330
Rintangan Terlerai	330
Rintangan Terlerai/1 – Status Buah	331
Rintangan Terlerai/2 – Bila Rintangan Terlerai Menjadi Halangan	331
Rintangan Terlerai/3 – Status Air Liur	331
Rintangan Terlerai/4 – Rintangan Terlerai Digunakan Untuk Melitupi Permukaan Jalan	332
S.....	332
Skor Maksimum	332
Stableford	333
T.....	333
Tambah Baik	333
Tanda	333
Tempat Salah	334
Terbenam	334
Ti	335
Tiang Bendera	335
Tiga Bola	335
Titik Pelepasan Maksimum	335
Titik Pelepasan Penuh Terdekat	336
Titik Pelepasan Penuh Terdekat/1 – Gambar Rajah Menunjukkan Titik Pelepasan Penuh Terdekat ..	338
Titik Pelepasan Penuh Terdekat/2 – Pemain Tidak Mengikut Prosedur yang Disarankan semasa Menentukan Titik Pelepasan Penuh Terdekat	339
Titik Pelepasan Penuh Terdekat/3 – Sama Ada Pemain Telah Mengambil Pelepasan Tidak Betul Jika Keadaan Masih Mengganggu Pukulan Klab yang Tidak Digunakan untuk Menentukan Titik Pelepasan Penuh Terdekat	339

Titik Pelepasan Penuh Terdekat/4 – Pemain Menentukan Titik Pelepasan Penuh Terdekat tetapi Tidak Mampu Melakukan Pukulan yang Diniatkan Secara Fizikal	340
Titik Pelepasan Penuh Terdekat/5 – Pemain Tidak Mampu Untuk Menentukan Titik Pelepasan Penuh Terdekat Secara Fizikal	340

Z.....341

Zon Larangan Bermain.....	341
Zon Larangan Bermain/1 – Status Benda Tumbuh Mengunjur Melepasi Zon Larangan Bermain	342

INDEKS.....343

SENARAI GAMBAR RAJAH

GAMBAR RAJAH 2.2: KAWASAN LAPANGAN YANG DITETAPKAN	28
GAMBAR RAJAH 3.3b: TANGGUNGJAWAB KAD SKOR DALAM PERMAINAN PUKULAN MENGGUNA PAKAI HANDIKAP.....	43
GAMBAR RAJAH 6.2b: BILA BOLA BERADA DALAM KAWASAN TI	77
GAMBAR RAJAH 10.1b: MENAMBAT KLAB.....	116
GAMBAR RAJAH 12.1: BILA BOLA BERADA DALAM BUNKER	135
GAMBAR RAJAH 13.1f: PELEPASAN PERCUMA DARIPADA GRIN SALAH	146
GAMBAR RAJAH 14.3b: MENJATUHKAN BOLA DARI KETINGGIAN LUTUT	163
GAMBAR RAJAH #1 14.3c: BOLA MESTI DIJATUHKAN DAN MENETAP DALAM KAWASAN PELEPASAN ..	166
GAMBAR RAJAH #2 14.3c: MENJATUHKAN BOLA APABILA MENGAMBIL PELEPASAN SEPANJANG ATAS GARISAN BELAKANG	167
GAMBAR RAJAH 14.6: MELAKUKAN PUKULAN YANG BERIKUTNYA DARI TEMPAT PUKULAN SEBELUMNYA	173
GAMBAR RAJAH #1 15.2a: BOLA BERALIH APABILA HALANGAN BOLEH ALIH DIALIHKAN (KECUALI BOLA DALAM ATAU ATAS HALANGAN)	180
GAMBAR RAJAH #2 15.2a: BOLA DALAM ATAU ATAS HALANGAN BOLEH ALIH	181
GAMBAR RAJAH 16.1a : BILA PELEPASAN DIBENARKAN UNTUK KEADAAN LAPANGAN TIDAK NORMAL	188
GAMBAR RAJAH 16.1b: PELEPASAN PERCUMA DARIPADA KEADAAN LAPANGAN TIDAK NORMAL DALAM KAWASAN UMUM	190
GAMBAR RAJAH 16.1c: PELEPASAN DARIPADA KEADAAN PADANG TIDAK NORMAL DALAM BUNKER ..	191

GAMBAR RAJAH 16.1d: PELEPASAN PERCUMA DARIPADA KEADAAN PADANG TIDAK NORMAL DI GRIN 193	
GAMBAR RAJAH 16.3a: BILA BOLA TERBENAM	199
GAMBAR RAJAH 16.3b: PELEPASAN PERCUMA APABILA BOLA TERBENAM	200
GAMBAR RAJAH #1 17.1d: PELEPASAN UNTUK BOLA DALAM KAWASAN PENALTI KUNING	205
GAMBAR RAJAH #2 17.1d: PELEPASAN UNTUK BOLA DALAM KAWASAN PENALTI MERAH	206
GAMBAR RAJAH #1 17.2a: BOLA DIMAINKAN DARI SUATU KAWASAN PENALTI MENETAP DALAM KAWASAN PENALTI YANG SAMA	211
GAMBAR RAJAH #2 17.2a: BOLA DIMAINKAN DARI SUATU KAWASAN PENALTI MENETAP DALAM KAWASAN PENALTI YANG SAMA SETELAH KELUAR DAN MASUK SEMULA.	212
GAMBAR RAJAH 18.2A: BILA BOLA BERADA DI LUAR SEMPADAN	217
GAMBAR RAJAH 18.3C: BOLA SEMENTARA DIMAINKAN DARI TEMPAT LEBIH DEKAT LUBANG DIBANDINGKAN DENGAN TEMPAT BOLA ASAL DIANGGARKAN BERADA	221
GAMBAR RAJAH 19.2: PILIHAN PELEPASAN UNTUK BOLA TIDAK BOLEH DIMAINKAN DI KAWASAN UMUM	227
GAMBAR RAJAH 21.1b: PENGIRAAN SKOR DALAM STABLEFORD SEKATA	244
GAMBAR RAJAH 23.2b: PENGIRAAN SKOR DALAM PERMAINAN PUKULAN SEKATA EMPAT BOLA	261
GAMBAR RAJAH PELEPASAN PENUH TERDEKAT/1	338

PERATURAN 1

Permainan, Kelakuan dan Peraturan

Tujuan Peraturan:

Peraturan 1 memperkenalkan prinsip asas permainan untuk pemain:

- Bermain di lapangan sedia ada dan bermain bola di kedudukannya.
- Bermain mengikut Peraturan dengan semangat permainan.
- Bertanggungjawab mengenakan penalti terhadap diri sendiri jika melanggar Peraturan, supaya tidak mendapat apa-apa kelebihan dibandingkan dengan lawan dalam permainan lawan atau pemain lain dalam permainan pukulan.

1.1 Permainan Golf

Golf dimainkan dalam suatu pusingan yang mengandungi 18 lubang (atau kurang) di lapangan dengan memukul bola menggunakan klab.

Permainan dimulakan dari setiap lubang dengan melakukan pukulan dari kawasan ti dan tamat apabila bola tersebut masuk lubang di grin (atau apabila Peraturan menyatakan bahawa lubang tersebut telah ditamatkan).

Untuk setiap pukulan, pemain:

- Bermain di lapangan sedia ada, dan
- Bermain bola di kedudukannya.

Tetapi terdapat beberapa pengecualian Peraturan yang membenarkan pemain untuk mengubah keadaan di lapangan dan menghendaki atau membenarkan pemain untuk bermain bola dari tempat yang berlainan dari kedudukan asal.

1.2 Standard Kelakuan Pemain

1.2a Kelakuan yang Dijangkakan daripada Semua Pemain

Semua pemain dijangkakan bermain dengan semangat permainan:

- Berintegriti – sebagai contoh, dengan mematuhi Peraturan, menerima semua penalti, dan jujur dalam semua aspek permainan.
- Bertimbang rasa kepada orang lain – sebagai contoh, bermain dengan pantas, mengambil kira keselamatan orang lain dan tidak mengganggu permainan pemain lain. Jika pemain bermain bola yang boleh membahayakan individu lain, mereka patut memberikan amaran segera dengan jeritan “awas”.
- Menjaga *lapangan* dengan baik – sebagai contoh, dengan menampal divot, meratakan *bunker*, membaiki kesan lekukan dan tidak menyebabkan kerosakan *lapangan* yang tidak sepatutnya.

Tiada penalti di bawah Peraturan kerana gagal bertindak seperti ini, **kecuali** *Jawatankuasa* boleh membatalkan penyertaan pemain kerana bertindak bertentangan dengan semangat permainan, jika *Jawatankuasa* mengetahui bahawa pemain telah melakukan salah laku serius.

“Salah laku serius” adalah tingkah laku pemain yang jauh menyimpang daripada kelakuan yang dijangkakan dalam permainan golf bahawa hukuman yang paling berat dengan mengeluarkan pemain daripada pertandingan adalah wajar.

Penalti selain daripada pembatalan penyertaan boleh dikenakan untuk salah laku pemain hanya jika penalti tersebut telah diterima pakai sebagai sebahagian daripada Kod Kelakuan di bawah Peraturan 1.2b.

1.2b Kod Kelakuan

Jawatankuasa boleh menentukan standard kod kelakuan pemain dalam Kod Kelakuan yang telah diterima pakai sebagai Peraturan Tempatan.

- Kod Kelakuan boleh termasuk penalti kerana melanggar standard tersebut, seperti satu pukulan penalti atau *penalti umum*.

- *Jawatankuasa* boleh juga membatalkan penyertaan pemain untuk salah laku serius kerana gagal mematuhi standard Kod Kelakuan.

Lihat [Prosedur Jawatankuasa, Seksyen 5I](#) (menerangkan standard kelakuan pemain yang boleh diterima pakai).

1.3 Bermain Mematuhi Peraturan

1.3a Maksud “Peraturan”; Terma Pertandingan

“Peraturan” bermaksud:

- Peraturan 1 ke 25 dan Definisi dalam Peraturan Golf, dan
- Apa-apa “Peraturan Tempatan” yang diterima pakai oleh *Jawatankuasa* untuk pertandingan atau *lapangan*.

Pemain juga bertanggungjawab untuk mematuhi semua “Terma Pertandingan” yang telah diterima pakai oleh *Jawatankuasa* (seperti syarat penyertaan, format dan tarikh permainan, bilangan *pusingan* serta bilangan dan turutan lubang dalam sesuatu *pusingan*).

Lihat [Prosedur Jawatankuasa, Seksyen 5C dan Seksyen 8](#) (Peraturan Tempatan dan Model Peraturan Tempatan lengkap yang dibenarkan); [Seksyen 5A](#) (Terma Pertandingan).

1.3b Mengguna Pakai Peraturan

(1) Tanggungjawab Pemain Mengguna Pakai Peraturan.

Pemain bertanggungjawab untuk mengguna pakai Peraturan terhadap diri sendiri:

- Pemain dijangkakan untuk mengakui apabila mereka telah melanggar Peraturan dan jujur mengenakan penalti terhadap diri sendiri.

- Jika pemain mengetahui bahawa mereka telah melanggar Peraturan yang melibatkan penalti dan dengan sengaja gagal mengenakan penalti, penyertaan pemain tersebut **dibatalkan**.
- Jika dua atau lebih pemain dengan sengaja bersetuju mengabaikan Peraturan atau penalti yang mereka ketahui diguna pakai dan mana-mana pemain telah memulakan *pusingan* itu, penyertaan mereka **dibatalkan** (walaupun mereka belum bertindak atas persetujuan tersebut).
- Apabila pemain perlu untuk memutuskan fakta persoalan, mereka bertanggungjawab untuk mempertimbangkan bukan hanya pengetahuan mereka mengenai fakta tersebut tetapi juga maklumat lain yang ada.
- Pemain boleh meminta bantuan Peraturan daripada *pengadil* atau *Jawatankuasa*, **tetapi** jika bantuan tersebut tidak boleh diperolehi dalam masa yang wajar, pemain mesti meneruskan permainan dan kemudiannya membangkitkan isu tersebut kepada *pengadil* atau *Jawatankuasa* (lihat Peraturan 20.1).

(2) Menerima “Pertimbangan Wajar” Pemain Menentukan Lokasi Apabila Mengguna Pakai Peraturan.

- Banyak Peraturan menghendaki pemain menentukan tempat, titik, garisan, had, kawasan atau lokasi lain di bawah Peraturan seperti yang berikut:
 - Menganggarkan tempat terakhir bola melintasi had *kawasan penalti*,
 - Menganggarkan atau mengukur (tempat, titik, garisan, had, kawasan atau lokasi) apabila *menjatuhkan* atau meletakkan bola semasa mengambil pelepasan,
 - *Meletakkan semula* bola di tempat asal (sama ada tempat tersebut diketahui atau dianggarkan),
 - Menentukan *kawasan lapangan* tempat bola berada, termasuk bola berada di *lapangan*, atau
 - Menentukan jika bola menyentuh atau berada dalam *keadaan lapangan tidak normal*.

- Penentuan lokasi tersebut perlu dibuat dengan segera dan cermat tetapi kebiasaannya tidak tepat.
- Asalkan pemain melakukan sesuatu yang dijangkakan dengan wajar untuk penentuan yang tepat, pertimbangan wajar pemain akan diterima, walaupun selepas pukulan dilakukan, penentuan tersebut dibuktikan salah oleh video atau maklumat lain.
- Jika pemain mengetahui penentuan salah sebelum pukulan dilakukan, penentuan tersebut mesti dibetulkan (lihat Peraturan 14.5).

1.3c Penalti

(1) Tindakan Mengakibatkan Penalti.

Penalti dikenakan apabila pelanggaran Peraturan disebabkan oleh tindakan pemain atau ked pemain (lihat Peraturan 10.3c).

Penalti juga dikenakan apabila:

- Individu lain mengambil tindakan yang melanggar Peraturan jika diambil oleh pemain atau ked dan individu tersebut berbuat demikian atas permintaan pemain atau ketika bertindak dengan kebenaran pemain, atau
- Pemain melihat individu lain mengambil tindakan yang melibatkan bola atau peralatan pemain yang diketahui akan melanggar Peraturan jika diambil oleh pemain atau ked dan tidak mengambil langkah yang wajar untuk membantah atau menghentikannya.

(2) Tahap Penalti.

Penalti yang dimaksudkan adalah untuk membatalkan apa-apa kelebihan yang akan diterima oleh pemain. Terdapat tiga tahap penalti:

- Satu Pukulan Penalti. Penalti ini dikenakan dalam permainan lawan dan permainan pukulan di bawah Peraturan tertentu seperti yang berikut (a) kelebihan kerana pelanggaran Peraturan adalah kecil atau (b) pemain

mengambil pelepasan penalti dengan bermain bola dari tempat selain daripada kedudukan bola asal.

- Penalti Umum (Kalah Lubang dalam Permainan Lawan, Dua Pukulan Penalti dalam Permainan Pukulan). Penalti ini dikenakan untuk pelanggaran kebanyakan Peraturan, iaitu kelebihan lebih ketara jika dibandingkan dengan hanya satu pukulan penalti.
- Batal Penyertaan. Dalam *permainan lawan* dan *permainan pukulan*, penyertaan pemain boleh dibatalkan daripada pertandingan disebabkan oleh tindakan tertentu atau pelanggaran Peraturan yang melibatkan salah laku serius (lihat Peraturan 1.2) atau kelebihan ketara untuk mengangap skor pemain sebagai sah.

(3) Tiada Budi Bicara Mengubah Penalti.

Penalti perlu dikenakan seperti yang disediakan dalam Peraturan:

- Pemain atau *Jawatankuasa* tidak mempunyai kuasa untuk mengenakan penalti dengan cara yang berlainan, dan
- Mengenakan penalti yang salah atau gagal untuk mengenakan penalti tidak boleh diubah jika terlalu lewat untuk membetulkan kesalahan tersebut (lihat Peraturan 20.1b(2), 20.1b(3), 20.2d dan 20.2e).

Dalam *permainan lawan*, pemain dan *pemain lawan* boleh memutuskan isu Peraturan asalkan mereka tidak mengabaikan apa-apa Peraturan atau penalti yang dikenakan (lihat Peraturan 20.1b(1)).

(4) Mengenakan Penalti Pelbagai Pelanggaran Peraturan.

Sama ada pemain dikenakan penalti disebabkan oleh pelanggaran pelbagai Peraturan atau melanggar Peraturan yang sama berulang kali bergantung pada kejadian perantaraan dan apa yang telah dilakukan oleh pemain:

Untuk tujuan mengguna pakai Peraturan ini, terdapat dua kejadian perantaraan:

- Pukulan yang disempurnakan, dan
- Menyedari atau dimaklumkan mengenai pelanggaran Peraturan (apabila pemain mengetahui atau dimaklumkan mereka telah melanggar Peraturan atau pemain tidak pasti sama ada mereka telah melanggar Peraturan atau tidak).

Penalti yang dikenakan adalah seperti yang berikut:

- Satu Penalti Dikenakan untuk Pelbagai Pelanggaran Peraturan di Antara Kejadian Perantaraan. Jika pemain melanggar pelbagai Peraturan atau melanggar Peraturan yang sama berulang kali di antara kejadian perantaraan, pemain hanya dikenakan satu penalti.

Jika Peraturan yang dilanggar tersebut mempunyai penalti yang berlainan, pemain dikenakan tahap penalti yang lebih berat.

- Pelbagai Penalti Dikenakan untuk Pelanggaran Sebelum dan Selepas Kejadian Perantaraan. Jika pemain melanggar sesuatu Peraturan dan kemudiannya melanggar Peraturan yang sama atau Peraturan lain selepas kejadian perantaraan, pemain dikenakan pelbagai penalti.

Pengecualian – Kegagalan Meletakkan Semula Bola di Tempat Asal Sebelum Dialihkan: Jika pemain dikehendaki meletakkan semula bola yang telah dialihkan di bawah Peraturan 9.4 tetapi gagal untuk berbuat demikian dan bermain dari tempat salah, mereka dikenakan penalti umum di bawah Peraturan 14.7a.

Tetapi apa-apa pukulan penalti yang dikenakan kepada pemain untuk mengambil pelepasan penalti (seperti satu pukulan penalti di bawah Peraturan 17.1, 18.1 dan 19.2), penalti dikenakan sebagai tambahan pada apa-apa penalti lain.

PERATURAN 2

Lapangan

Tujuan Peraturan:

Peraturan 2 memperkenalkan perkara asas yang patut diketahui oleh setiap pemain mengenai lapangan:

- Terdapat lima kawasan lapangan yang telah ditetapkan, dan
- Terdapat beberapa objek atau keadaan yang telah ditetapkan yang boleh mengganggu permainan.

Penting untuk mengetahui kawasan lapangan tempat bola berada, status objek dan keadaan yang mengganggu permainan kerana objek dan keadaan tersebut sering mempengaruhi pilihan pemain untuk bermain bola atau mengambil pelepasan.

2.1 Sempadan Lapangan dan Luar Sempadan

Golf dimainkan di lapangan yang sempadannya ditentukan oleh Jawatankuasa. Kawasan yang tidak berada di lapangan adalah di luar sempadan.

2.2 Kawasan Lapangan yang Ditetapkan

Terdapat lima kawasan lapangan.

2.2a Kawasan Umum

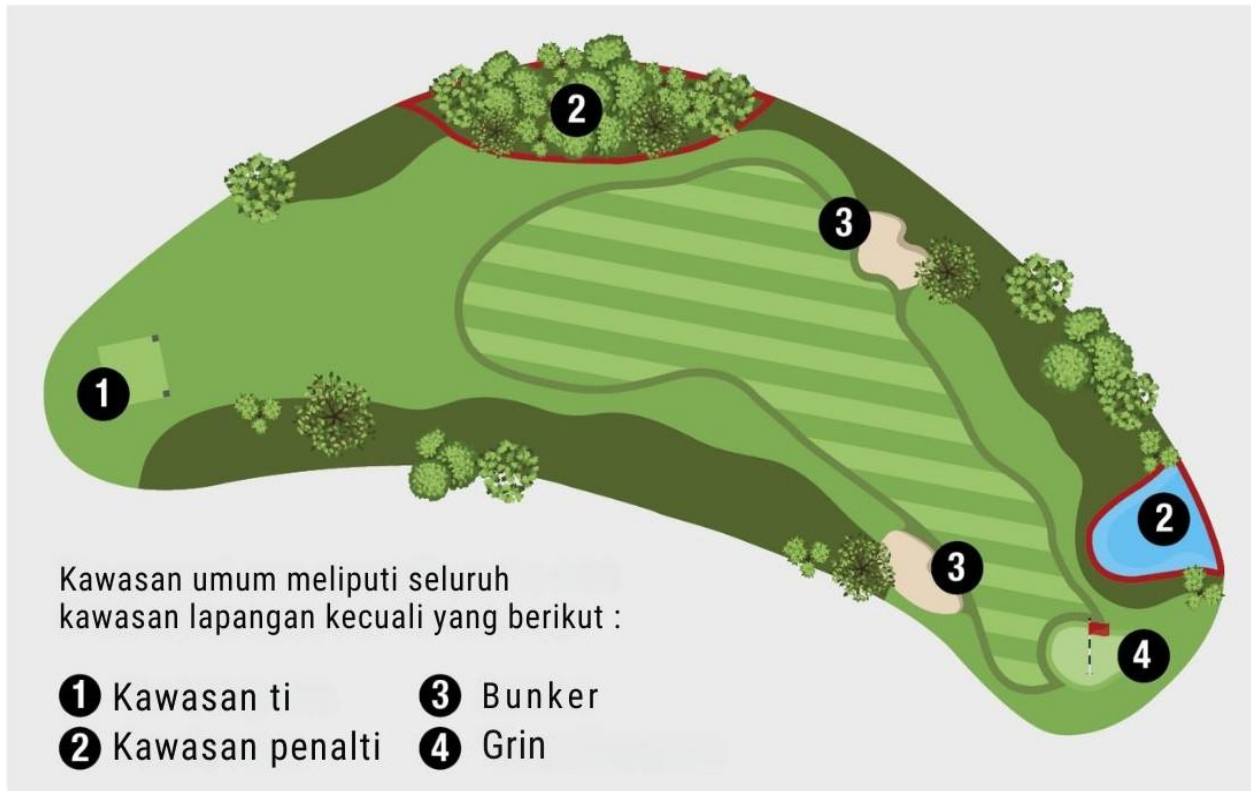
Kawasan umum merangkumi seluruh lapangan **kecuali** empat kawasan lapangan spesifik yang diterangkan dalam Peraturan 2.2b.

Kawasan tersebut dipanggil "kawasan umum" kerana:

- Kawasan tersebut merangkumi sebahagian besar lapangan dan merupakan tempat bola pemain sering dimainkan sehingga bola tersebut sampai di grin.

- Kawasan tersebut termasuk setiap rupa bentuk tanah dan objek yang tumbuh atau melekat di kawasan itu, seperti fairway, rumput tebal dan pokok.

GAMBAR RAJAH 2.2: KAWASAN LAPANGAN YANG DITETAPKAN



2.2b Empat Kawasan Spesifik

Peraturan tertentu diguna pakai secara spesifik untuk empat *kawasan lapangan* yang tidak berada di *kawasan umum*:

- *Kawasan ti* mesti digunakan oleh pemain semasa memulakan lubang yang sedang dimainkan ([Peraturan 6.2](#)),
- Semua *kawasan penalti* ([Peraturan 17](#)),
- Semua *bunker* ([Peraturan 12](#)), dan
- *Grin* pada lubang yang sedang dimainkan oleh pemain ([Peraturan 13](#)).

2.2c Menentukan Kawasan Lapangan Tempat Bola Berada

Kawasan lapangan tempat bola berada mempengaruhi Peraturan yang diguna pakai semasa bermain bola atau mengambil pelepasan.

Bola dianggap berada di suatu kawasan lapangan:

- Jika sebahagian daripada bola berada di kawasan umum dan salah satu daripada empat kawasan lapangan spesifik, bola tersebut dianggap berada di kawasan lapangan spesifik itu.
- Jika sebahagian daripada bola berada di dua kawasan lapangan spesifik, bola tersebut dianggap berada di kawasan spesifik mengikut aturan seperti yang berikut: kawasan penalti, bunker, grin.

2.3 Objek atau Keadaan yang Boleh Mengganggu Permainan

Peraturan tertentu mungkin membenarkan pelepasan percuma (pelepasan tanpa penalti) daripada gangguan yang disebabkan oleh objek atau keadaan tertentu yang ditetapkan seperti yang berikut:

- Rintangan terlerai (Peraturan 15.1),
- Halangan boleh alih (Peraturan 15.2), dan
- Keadaan lapangan tidak normal, iaitu lubang haiwan, kawasan sedang dibaiki, halangan tidak boleh alih dan air sementara (Peraturan 16.1).

Tetapi tiada pelepasan percuma daripada objek sempadan atau objek integral yang mengganggu permainan.

2.4 Zon Larangan Bermain

Zon larangan bermain ditetapkan sebagai sebahagian daripada *keadaan lapangan tidak normal* (lihat [Peraturan 16.1f](#)) atau *kawasan penalti* (lihat [Peraturan 17.1e](#)) yang tidak membenarkan permainan.

Pemain mesti mengambil pelepasan apabila:

- Bola mereka berada dalam *zon larangan bermain*, atau
- *Zon larangan bermain* mengganggu kawasan *posisi sedia* atau kawasan ayunan yang diniatkan oleh pemain semasa bermain bola di luar *zon larangan bermain* tersebut (lihat [Peraturan 16.1f](#) dan [17.1e](#)).

Lihat [Prosedur Jawatankuasa, Seksyen 51\(2\)](#) (Kod Kelakuan boleh memberitahu pemain untuk berada sepenuhnya di luar *zon larangan bermain*).

PERATURAN 3

Pertandingan

Tujuan Peraturan:

Peraturan 3 merangkumi tiga elemen asas pertandingan golf:

- Bermain sama ada permainan lawan atau permainan pukulan,
- Bermain sama ada sebagai individu atau dengan pemain rakan sebagai sebahagian daripada regu, dan
- Pengiraan skor sama ada skor gros (tiada pukulan handikap diguna pakai) atau skor net (pukulan handikap diguna pakai).

3.1 Elemen Asas Setiap Pertandingan

3.1a Format Permainan: Permainan Lawan atau Permainan Pukulan

(1) Permainan Lawan atau Permainan Pukulan.

Kedua-duanya adalah format permainan yang berlainan:

- Dalam permainan lawan (lihat Peraturan 3.2), pemain dan pemain lawan berlawan di antara satu sama lain berdasarkan pada lubang yang dimenangi, kalah atau seri.
- Dalam format permainan pukulan (lihat Peraturan 3.3), semua pemain bertanding di antara satu sama lain berdasarkan pada jumlah skor, iaitu mencampurkan jumlah pukulan setiap pemain (termasuk pukulan dan pukulan penalti) untuk setiap lubang dalam semua pusingan.

Kebanyakan Peraturan diguna pakai untuk kedua-dua format permainan, tetapi terdapat juga Peraturan tertentu diguna pakai hanya untuk satu format permainan sahaja.

Lihat Prosedur Jawatankuasa, Seksyen 6C(11) (pertimbangan untuk Jawatankuasa jika menguruskan pertandingan yang menggabungkan kedua-dua format permainan dalam satu pusingan).

(2) Format Lain Permainan Pukulan.

Peraturan 21 merangkumi format lain permainan pukulan (Stableford, Skor Maksimum dan Par/Bogi) yang menggunakan kaedah pengiraan skor yang berlainan. Peraturan 1 hingga 20 diguna pakai dalam format permainan ini, seperti yang diubahsuaikan oleh Peraturan 21.

3.1b Cara Pemain Bertanding: Bermain Secara Individu atau Regu

Permainan Golf dimainkan oleh pemain yang bertanding sama ada secara individu atau bermain bersama-sama pemain rakan sebagai regu.

Walaupun Peraturan 1 hingga 20 dan Peraturan 25 memberikan perhatian kepada permainan individu, Peraturan juga diguna pakai:

- Dalam pertandingan yang melibatkan pemain rakan (Empatan dan Empat Bola) seperti yang diubahsuaikan oleh Peraturan 22 dan 23, dan
- Dalam pertandingan berpasukan seperti yang diubahsuaikan oleh Peraturan 24.

3.1c Bagaimana Pemain Memperolehi Skor: Skor Gros atau Skor Net

(1) Pertandingan Sekata.

Dalam pertandingan sekata:

- "Skor gros" pemain pada suatu lubang atau pusingan merupakan jumlah bilangan pukulan (termasuk pukulan dan pukulan penalti).
- Handikap pemain tidak diguna pakai.

(2) Pertandingan Handikap.

Dalam pertandingan handikap:

- “Skor net” pemain untuk sesuatu lubang atau pusingan merupakan skor gros yang diselaraskan dengan pukulan handikap pemain.
- Hal ini dilakukan supaya pemain yang mempunyai kebolehan yang berbeza boleh bertanding dengan adil.

3.2 Permainan Lawan**Tujuan Peraturan:**

Permainan lawan mempunyai Peraturan spesifik (khususnya memberikan kemenangan dan maklumat mengenai bilangan pukulan yang telah dilakukan) kerana pemain dan pemain lawan:

- Berlawan di antara satu sama lain di setiap lubang,
- Boleh melihat permainan setiap pemain, dan
- Boleh melindungi kepentingan diri sendiri.

3.2a Keputusan Lubang dan Perlawanan**(1) Menang Lubang.**

Pemain menang sesuatu lubang apabila:

- Pemain menamatkan lubang dengan bilangan pukulan paling sedikit (termasuk pukulan dan pukulan penalti) jika dibandingkan dengan pemain lawan,
- Pemain lawan memberikan kemenangan lubang tersebut, atau
- Pemain lawan dikenakan penalti umum (kalah lubang).

Jika bola dalam pergerakan *pemain lawan* perlu *masuk lubang* untuk menyamakan keputusan lubang dan bola tersebut dipesongkan atau dihentikan dengan sengaja oleh mana-mana individu apabila bola tersebut tidak mempunyai peluang yang munasabah untuk *masuk lubang* (seperti apabila bola bergolek melepasi *lubang* dan tidak akan bergolek semula ke dalam lubang), keputusan lubang telah diputuskan dan pemain memenangi lubang tersebut (lihat Pengecualian kepada [Peraturan 11.2a](#)).

(2) **Lubang Seri.**

Suatu lubang berkeputusan seri (dikenali juga sebagai "separuh") apabila:

- Pemain dan *pemain lawan* menamatkan lubang dengan bilangan pukulan yang sama (termasuk *pukulan* dan pukulan penalti), atau
- Pemain dan *pemain lawan* bersetuju untuk menganggap lubang tersebut seri (**tetapi** hal ini dibenarkan selepas sekurang-kurangnya seorang pemain telah melakukan *pukulan* untuk memulakan lubang tersebut).

(3) **Menang Perlawanan.**

Pemain menang suatu perlawanan apabila:

- Pemain mendahului *pemain lawan* dengan lebih banyak lubang jika dibandingkan dengan lubang yang belum dimainkan,
- *Pemain lawan* memberikan kemenangan perlawanan tersebut, atau
- Penyertaan *pemain lawan* dibatalkan.

(4) **Melanjutkan Perlawanan Seri.**

Jika perlawanan seri selepas lubang terakhir:

- Perlawanan dilanjutkan satu lubang pada suatu masa sehingga ada pemenang. Lihat [Peraturan 5.1](#) (perlawanan lanjutan merupakan sambungan kepada *pusingan* yang sama, bukan *pusingan* baharu).
- Lubang dimainkan mengikut turutan yang sama seperti dalam *pusingan* tersebut, kecuali *Jawatankuasa* menetapkan turutan lubang yang berlainan.

Tetapi Terma Pertandingan boleh menyatakan bahawa perlawanan akan berakhir dengan keputusan seri dan tidak dilanjutkan.

(5) **Bila Keputusan Muktamad.**

Keputusan sesuatu perlawanan muktamad seperti yang dinyatakan oleh *Jawatankuasa* (patut ditetapkan dalam Terma Pertandingan), seperti yang berikut:

- Apabila keputusan direkodkan pada papan skor rasmi atau tempat lain yang dikenal pasti, atau
- Apabila keputusan dilaporkan kepada individu yang dikenal pasti oleh *Jawatankuasa*.

Lihat [Prosedur Jawatankuasa, Seksyen 5A\(7\)](#) (saranan bagaimana keputusan perlawanan dimuktamadkan).

3.2b Memberi Kemenangan

(1) **Pemain Boleh Memberi Kemenangan Sesuatu Pukulan, Lubang atau Perlawanan.**

Pemain boleh memberikan kemenangan *pukulan pemain lawan* yang berikutnya, sesuatu lubang atau perlawanan tersebut:

- Kemenangan Diberikan untuk Pukulan Berikutnya. Hal ini dibenarkan pada bila-bila masa sebelum *pemain lawan* melakukan pukulan berikutnya.
 - *Pemain lawan* telah menamatkan lubang dengan skor termasuk *pukulan* yang telah diberikan kemenangan, dan bola boleh dialihkan oleh sesiapa.

- Kemenangan diberikan ketika bola pemain lawan masih bergerak selepas pukulan sebelumnya diguna pakai untuk pukulan pemain lawan yang berikutnya, kecuali bola telah masuk lubang (kes yang tidak menjejaskan pemberian kemenangan tersebut).
- Pemain boleh memberikan kemenangan pukulan pemain lawan yang berikutnya dengan memesongkan atau menghentikan bola dalam pergerakan pemain lawan hanya jika hal itu dilakukan spesifik untuk memberikan kemenangan kepada pukulan yang berikutnya dan apabila tiada peluang munasabah bola tersebut akan masuk lubang.
- Memberikan Kemenangan Sesuatu Lubang. Hal ini dibenarkan pada bila-bila masa sebelum lubang ditamatkan (lihat Peraturan 6.5), termasuk sebelum pemain memulakan lubang tersebut.

Tetapi pemain dan pemain lawan tidak dibenarkan untuk bersetuju memberikan kemenangan lubang di antara satu sama lain untuk tujuan memendekkan perlawanan. Jika mereka berbuat demikian dan mengetahui bahawa hal ini tidak dibenarkan, penyertaan mereka **dibatalkan**.

- Memberikan Kemenangan Suatu Perlawanan. Hal ini dibenarkan pada bila-bila masa sebelum perlawanan diputuskan (lihat Peraturan 3.2a(3) dan (4)), termasuk sebelum pemain memulakan perlawanan tersebut.

(2) Bagaimana Kemenangan Diberikan.

Kemenangan diberikan apabila diberitahu dengan jelas:

- Hal ini boleh dilakukan sama ada secara lisan atau dengan suatu tindakan yang jelas menunjukkan niat pemain untuk memberikan kemenangan untuk sesuatu pukulan, lubang atau perlawanan (seperti melakukan gerak isyarat).
- Jika pemain lawan mengangkat bola mereka tetapi melanggar Peraturan disebabkan oleh salah faham kenyataan atau tindakan pemain yang memberikan kemenangan untuk pukulan yang berikutnya, atau lubang, atau perlawanan tersebut, hal ini tidak dikenakan penalti dan bola mesti diletakkan semula di tempat asal (jika tidak diketahui mesti dianggarkan) (lihat Peraturan 14.2).

Pemberian kemenangan adalah muktamad dan tidak boleh ditolak atau ditarik balik.

3.2c Mengguna Pakai Handikap dalam Perlawanan Handikap

(1) Mengisytiharkan Handikap.

Pemain dan pemain lawan patut memberitahu handikap mereka kepada satu sama lain sebelum perlawanan. Jika pemain mengisytiharkan handikap salah sama ada sebelum atau semasa perlawanan dan tidak membetulkan kesalahan tersebut sebelum pemain lawan melakukan pukulan mereka yang berikutnya:

- Mengisytiharkan Handikap Terlalu Tinggi. Penyertaan pemain **dibatalkan** jika hal ini mempengaruhi bilangan pukulan yang diberikan atau diterima oleh pemain. Jika tidak, tiada penalti.
- Mengisytiharkan Handikap Terlalu Rendah. Tiada penalti dan pemain mesti menggunakan handikap yang lebih rendah yang telah diisytiharkan untuk mengira bilangan pukulan yang diberikan atau diterima oleh pemain.

(2) Lubang Pukulan Handikap Diguna Pakai.

- Pukulan handikap diberikan mengikut lubang, dan skor net yang lebih rendah memenangi lubang tersebut.
- Jika perlawanan seri dilanjutkan, pukulan handikap diberikan mengikut lubang dengan cara yang sama dalam pusingan tersebut (kecuali Jawatankuasa menetapkan cara lain untuk melakukannya).

Setiap pemain bertanggungjawab untuk mengetahui lubang yang mereka memberikan atau menerima pukulan handikap, berdasarkan pada peruntukan indeks pukulan yang ditetapkan oleh Jawatankuasa (biasanya terdapat pada kad skor).

Jika pemain gagal atau tersalah mengguna pakai pukulan handikap pada sesuatu lubang, keputusan yang telah dipersetujui untuk lubang tersebut dikekalkan, melainkan pemain membetulkan kesalahan itu tepat pada masa (lihat Peraturan 3.2d(3)).

3.2d Tanggungjawab Pemain dan Pemain Lawan

(1) Memberitahu Pemain Lawan Bilangan Pukulan yang Telah Dilakukan.

Pada bila-bila masa semasa bermain sesuatu lubang atau selepas lubang ditamatkan, *pemain lawan* boleh bertanya kepada pemain mengenai bilangan pukulan (termasuk *pukulan* dan pukulan penalti) yang telah dilakukan oleh pemain pada lubang tersebut.

Hal ini membenarkan *pemain lawan* memutuskan bagaimana untuk melakukan *pukulan* dan bermain baki lubang yang selebihnya, atau untuk mengesahkan keputusan lubang yang baru ditamatkan.

Apabila ditanya mengenai bilangan pukulan yang telah dilakukan, atau apabila memberikan maklumat itu tanpa ditanya:

- Pemain mesti memberikan bilangan pukulan yang telah dilakukan yang betul.
- Pemain yang gagal untuk memberikan maklum balas pertanyaan *pemain lawan* dianggap sebagai memberikan bilangan pukulan yang telah dilakukan yang salah.

Pemain dikenakan **penalti umum (kalah lubang)** jika mereka memberikan bilangan pukulan yang salah kepada *pemain lawan*, melainkan pemain membetulkan kesalahan itu tepat pada masa:

- Bilangan Pukulan Salah Diberikan Ketika Bermain Lubang. Pemain mesti memberikan bilangan pukulan yang telah dilakukan yang betul sebelum *pemain lawan* melakukan *pukulan* lain atau mengambil tindakan yang sama (seperti memberikan kemenangan untuk *pukulan* pemain yang berikutnya atau untuk lubang tersebut).
- Bilangan Pukulan Salah Diberikan Selepas Lubang Ditamatkan. Pemain mesti memberikan bilangan pukulan yang telah dilakukan yang betul:
 - Sebelum salah seorang daripada pemain melakukan *pukulan* untuk memulakan lubang lain atau mengambil tindakan yang sama (seperti memberikan kemenangan untuk lubang yang berikutnya atau untuk perlawanan tersebut) atau,

- Pada lubang terakhir perlawanan, sebelum keputusan perlawanan tersebut muktamad (Lihat [Peraturan 3.2a\(5\)](#)).

Pengecualian – Tiada Penalti Jika Tidak Mempengaruhi Keputusan Lubang:

Jika pemain memberikan bilangan pukulan yang telah dilakukan yang salah selepas lubang ditamatkan tetapi hal ini tidak mempengaruhi pemahaman *pemain lawan* sama ada lubang tersebut telah dimenangi, kalah atau seri, hal ini tiada penalti.

(2) Memberitahu Pemain Lawan Mengenai Penalti.

Apabila pemain dikenakan penalti:

- Pemain mesti memberitahu *pemain lawan* mengenai penalti itu secepat mungkin, dengan mengambil kira jarak pemain dengan *pemain lawan* dan faktor praktikal yang lain.
- Syarat ini diguna pakai walaupun pemain tidak mengetahui tentang penalti tersebut (kerana pemain dijangkakan untuk mengetahui apabila mereka telah melanggar Peraturan).

Jika pemain gagal untuk berbuat demikian dan tidak membetulkan kesalahan itu sebelum *pemain lawan* melakukan *pukulan* lain atau mengambil tindakan yang sama (seperti memberikan kemenangan kepada *pukulan* pemain yang berikutnya atau untuk lubang tersebut), pemain dikenakan **penalti umum (kalah lubang)**.

Pengecualian – Tiada Penalti Apabila Pemain Lawan Mengetahui Penalti Pemain:

Jika *pemain lawan* mengetahui bahawa pemain dikenakan penalti, seperti apabila melihat pemain dengan jelas mengambil pelepasan penalti, pemain tidak dikenakan penalti kerana gagal memberitahu *pemain lawan* mengenai penalti tersebut.

(3) Mengetahui Skor Perlawanan.

Pemain dijangkakan untuk mengetahui skor perlawanan, iaitu, sama ada salah seorang daripada mereka mendahului dengan bilangan lubang tertentu ("holes up" dalam perlawanan) atau perlawanan seri (juga dikenali sebagai "separuh").

Jika pemain tersalah bersetuju dengan skor perlawanan yang salah:

- Mereka boleh membetulkan skor perlawanan tersebut sebelum mana-mana pemain melakukan pukulan untuk memulakan lubang lain atau, pada lubang terakhir, sebelum keputusan perlawanan tersebut muktamad (lihat Peraturan 3.2a(5)).
- Jika tidak dibetulkan pada masa itu, skor perlawanan salah itu menjadi skor sebenar perlawanan.

Pengecualian – Apabila Pemain Meminta Keputusan Tepat Pada Masa: Jika pemain meminta keputusan tepat pada masa (lihat Peraturan 20.1b), dan didapati bahawa pemain lawan sama ada (1) telah memberikan bilangan pukulan yang salah atau (2) telah gagal memberitahu pemain mengenai penalti, skor perlawanan salah mesti dibetulkan.

(4) Melindungi Hak dan Kepentingan Diri Sendiri.

Pemain dalam perlawanan patut melindungi hak dan kepentingan diri sendiri di bawah Peraturan:

- Jika pemain mengetahui atau percaya bahawa pemain lawan telah melanggar Peraturan yang mempunyai penalti, pemain boleh bertindak ke atas pelanggaran Peraturan tersebut atau memilih untuk mengabaikannya.
- **Tetapi** jika pemain dan pemain lawan dengan sengaja bersetuju untuk mengabaikan pelanggaran Peraturan yang diguna pakai atau penalti yang dikenakan yang mereka ketahui diguna pakai, penyertaan kedua-dua pemain **dibatalkan** di bawah Peraturan 1.3b.
- Jika pemain dan pemain lawan tidak bersetuju sama ada salah seorang daripada mereka telah melanggar Peraturan, mana-mana pemain boleh melindungi haknya dengan meminta keputusan di bawah Peraturan 20.1b.

Jika pengadil ditugaskan pada satu perlawanan untuk keseluruhan pengadil tersebut bertanggungjawab untuk bertindak ke atas apa-apa pelanggaran Peraturan yang mereka lihat atau diberitahu mengenainya (lihat Peraturan 20.1b(1)).

3.3 Permainan Pukulan

Tujuan Peraturan:

Permainan pukulan mempunyai Peraturan spesifik (khususnya mengenai kad skor dan menamatkan lubang) kerana:

- Setiap pemain bertanding menentang semua pemain lain dalam pertandingan tersebut, dan
- Semua pemain perlu dianggap sama di bawah Peraturan.

Selepas pusingan tersebut, pemain dan penanda skor (individu yang mencatatkan skor pemain) mesti memperakui skor pemain untuk setiap lubang adalah betul dan pemain mesti menyerahkan kad skor tersebut kepada Jawatankuasa.

3.3a Pemenang Dalam Permainan Pukulan

Pemain yang menamatkan semua *pusingan* dengan jumlah pukulan terendah (termasuk *pukulan* dan pukulan penalti) ialah pemenang.

Dalam pertandingan handikap, hal ini bermaksud jumlah pukulan net terendah.

Lihat Prosedur Jawatankuasa, Seksyen 5A(6) (Terma Pertandingan patut menyatakan bagaimana keputusan seri akan diputuskan).

3.3b Pengiraan Skor Dalam Permainan Pukulan

Skor pemain dicatatkan pada *kad skor* mereka oleh *penanda skor*, sama ada *penanda skor* tersebut telah dikenal pasti oleh *Jawatankuasa* atau dipilih oleh pemain dengan cara yang diluluskan oleh *Jawatankuasa*.

Pemain mesti menggunakan *penanda skor* yang sama untuk keseluruhan *pusingan*, kecuali *Jawatankuasa* meluluskan pertukaran sebelum atau selepas pertukaran tersebut.

(1) Tanggungjawab Penanda Skor: Mengisikan dan Memperakui Skor Lubang pada Kad Skor.

Selepas setiap lubang semasa *pusingan* tersebut, *penanda skor* patut mengesahkan dengan pemain bilangan pukulan pada lubang itu (termasuk *pukulan* dan pukulan penalti) dan mengisikan skor gros itu pada *kad skor*.

Apabila *pusingan* tamat:

- *Penanda skor* mesti memperakui skor untuk setiap lubang pada *kad skor*.
- Jika pemain mempunyai lebih daripada satu *penanda skor*, setiap *penanda skor* mesti memperakui skor untuk lubang yang mana mereka ialah *penanda skor*, **tetapi** jika salah seorang daripada *penanda skor* melihat pemain tersebut bermain pada semua lubang, *penanda skor* itu boleh memperakui skor untuk semua lubang tersebut.

Penanda skor boleh menolak daripada memperakui skor lubang pemain yang *penanda skor* percayai salah. Dalam kes sebegini, *Jawatankuasa* perlu mempertimbangkan bukti yang ada dan membuat keputusan ke atas skor pemain pada lubang tersebut.

Jika *penanda skor* masih enggan untuk memperakui skor pemain, *Jawatankuasa* boleh memperakui skor lubang tersebut atau menerima perakuan daripada mana-mana individu yang telah melihat tindakan pemain tersebut pada lubang yang dipersoalkan.

Jika *penanda skor*, juga seorang pemain, dengan sedar memperakui skor salah sesuatu lubang, penyertaan *penanda skor* tersebut patut **dibatalkan** di bawah Peraturan 1.2a.

GAMBAR RAJAH 3.3b: TANGGUNGJAWAB KAD SKOR DALAM PERMAINAN PUKULAN MENGGUNA PAKAI HANDIKAP

Name: John Smith Date: 09/04/23

HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
PAR	5	4	4	4	4	5	3	4	4	37
SCORE	5	5	5	4	3	5	4	3	4	38

HOLE	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
PAR	3	4	5	3	4	5	3	4	4	35	72
SCORE	3	4	4	4	5	5	4	3	4	36	74

Handicap: 5

NET: 69

Marker's Signature: [Signature] Player's Signature: [Signature]

Tanggungjawab

- Jawatankuasa
- Pemain
- Pemain dan penanda skor

(2) Tanggungjawab Pemain: Memperakui Skor Lubang dan Menyerahkan Kad Skor.

Semasa pusingan, pemain patut mengetahui skor mereka untuk setiap lubang.

Apabila pusingan tamat, pemain:

- Patut berhati-hati memeriksa skor lubang yang diisikan oleh penanda skor dan membangkitkan apa-apa isu kepada Jawatankuasa,
- Mesti memastikan penanda skor memperakui skor lubang pada kad skor,
- Mesti tidak mengubah skor lubang yang telah diisikan oleh penanda skor **kecuali** dengan persetujuan penanda skor atau kebenaran Jawatankuasa (tetapi pemain dan penanda skor tidak dikehendaki untuk membuat perakuan tambahan pada skor yang telah diubahkan), dan
- Mesti memperakui skor lubang pada kad skor dan menyerahkan kad skor kepada Jawatankuasa dengan segera, selepas itu pemain mesti tidak mengubah kad skor tersebut.

Jika pemain melanggar apa-apa syarat dalam Peraturan 3.3b, penyertaan pemain **dibatalkan**.

Pengecualian – Tiada Penalti Apabila Pelanggaran Peraturan Disebabkan oleh Kegagalan Penanda Skor Melaksanakan Tanggungjawab: Tiada penalti jika Jawatankuasa mendapati pemain telah melanggar Peraturan 3.3b(2) disebabkan oleh kegagalan penanda skor melaksanakan tanggungjawabnya (seperti penanda skor meninggalkan lapangan membawa bersama kad skor pemain atau tanpa memperakui kad skor tersebut), asalkan hal ini di luar kawalan pemain.

Lihat Prosedur Jawatankuasa, Seksyen 5A(5) (saranan menetapkan bila kad skor telah diserahkan).

Lihat Prosedur Jawatankuasa, Seksyen 8; Model Peraturan Tempatan L-1 (mengurangkan penalti kerana menyerahkan kad skor tanpa perakuan skor lubang).

(3) **Skor Salah untuk Lubang.**

Jika pemain menyerahkan kad skor dengan skor salah untuk mana-mana lubang:

- Menyerahkan Skor Lebih Tinggi Daripada Skor Sebenar. Skor yang lebih tinggi yang diserahkan untuk lubang tersebut dikekalkan.
- Menyerahkan Skor Lebih Rendah Daripada Skor Sebenar atau Tiada Skor Diserahkan. Penyertaan pemain **dibatalkan**.

Pengecualian – Kegagalan Memasukkan Penalti yang Tidak Diketahui: Jika satu atau lebih daripada skor lubang pemain lebih rendah daripada skor sebenar kerana pemain tidak memasukkan satu atau lebih pukulan penalti yang tidak diketahui oleh pemain sebelum menyerahkan kad skor tersebut:

- Penyertaan pemain tidak dibatalkan.
- Sebaliknya, jika kesalahan tersebut diketahui sebelum pertandingan ditutup, Jawatankuasa akan menyemak semula skor pemain untuk lubang atau lubang-lubang itu dengan mencampurkan **pukulan penalti yang patut**

dimasukkan untuk skor lubang atau lubang-lubang itu di bawah Peraturan tersebut.

Pengecualian ini tidak diguna pakai:

- Apabila penalti yang tidak dimasukkan tersebut adalah penalti batal penyertaan, atau
- Apabila pemain telah diberitahu bahawa penalti mungkin dikenakan atau tidak pasti sama ada penalti dikenakan dan pemain tidak membangkitkan hal ini kepada *Jawatankuasa* sebelum menyerahkan *kad skor*.

(4) Pemain Tidak Bertanggungjawab untuk Menunjukkan Handikap pada Kad Skor atau Mencampurkan Skor.

Tidak perlu menunjukkan handikap pemain pada *kad skor* atau untuk pemain mencampurkan skor mereka. Jika pemain menyerahkan *kad skor* yang tersalah menunjukkan atau mengguna pakai handikap, atau mereka telah tersalah mencampurkan skor, hal ini tiada penalti.

Sebaik sahaja *Jawatankuasa* menerima *kad skor* daripada pemain di akhir *pusingan* mereka, *Jawatankuasa* bertanggungjawab untuk:

- Mencampurkan skor pemain, dan
- Mengira pukulan handikap pemain untuk pertandingan dan menggunakan handikap tersebut untuk mengira skor net pemain.

Lihat Prosedur Jawatankuasa, Seksyen 8; Model Peraturan Tempatan L-2 (pemain bertanggungjawab mengenai handikap pada *kad skor*).

3.3c Gagal Menamatkan Lubang

Pemain mesti *menamatkan lubang* di setiap lubang dalam sesuatu *pusingan*. Jika pemain gagal *menamatkan lubang* pada mana-mana lubang:

- Pemain mesti membetulkan kesalahan itu sebelum melakukan *pukulan* untuk memulakan lubang lain atau, pada lubang terakhir *pusingan*, sebelum menyerahkan *kad skor*.
- Jika kesalahan tersebut tidak dibetulkan pada masa itu, penyertaan pemain **dibatalkan**.

Lihat Peraturan 21.1, 21.2 dan 21.3 (Peraturan untuk format lain permainan pukulan (Stableford, Skor Maksimum dan Par/Bogi)) apabila pengiraan skor berbeza dan penyertaan pemain tidak dibatalkan jika mereka tidak *menamatkan lubang*).

PERATURAN 4

Peralatan Pemain

Tujuan Peraturan:

Peraturan 4 merangkumi peralatan yang boleh digunakan oleh pemain dalam suatu pusingan. Berdasarkan pada prinsip golf adalah suatu permainan yang mencabar yang mana kejayaan patut bergantung kepada pertimbangan, kemahiran dan kebolehan, pemain:

- Mesti menggunakan klab dan bola mematuhi syarat.
- Terhad tidak melebihi 14 klab, dan
- Terbatas dalam penggunaan peralatan lain yang memberikan bantuan tambahan pada permainan mereka.

Lihat [Peraturan Peralatan](#) untuk syarat-syarat terperinci klab, bola dan [peralatan](#) lain dan proses rundingcara dan permohonan penilaian syarat [peralatan](#).

4.1 Klab

4.1a Klab yang Dibenarkan untuk Melakukan Pukulan

(1) Klab Mematuhi Syarat.

Semasa melakukan [pukulan](#), pemain mesti menggunakan klab yang mematuhi syarat [Peraturan Peralatan](#) apabila:

- Klab tersebut baharu, atau
- Ciri prestasi klab telah diubah dengan apa-apa cara (tetapi lihat [Peraturan 4.1a\(2\)](#) apabila klab rosak semasa [pusingan](#)).

Tetapi jika ciri prestasi klab yang mematuhi syarat berubah disebabkan haus melalui penggunaan biasa, klab tersebut masih mematuhi syarat.

"Ciri prestasi" klab adalah apa-apa bahagian, ciri atau sifat yang mempengaruhi cara klab berfungsi atau membantu dalam penjajaran, termasuk tetapi terhad kepada berat, kedudukan, lof, ciri penjajaran dan pelekat luaran yang dibenarkan.

(2) Menggunakan, Membaiki atau Menggantikan Klab Rosak Semasa Pusingan.

Jika klab yang mematuhi syarat rosak semasa suatu *pusingan* atau ketika permainan dihentikan di bawah Peraturan 5.7a, kecuali dalam kes salahguna, pemain boleh membaiki atau menggantikan klab tersebut dengan klab lain.

Tetapi tanpa mengira keadaan atau sebab kerosakan, klab rosak tersebut dianggap mematuhi syarat untuk baki *pusingan* yang selebihnya (**tetapi** tidak semasa permainan penentuan dalam *permainan pukulan*, iaitu suatu *pusingan* baharu).

Untuk baki *pusingan* yang selebihnya, pemain boleh:

- Terus melakukan *pukulan* dengan klab rosak, atau
- Kecuali dalam kes salahguna, membaiki klab tersebut atau menggantikan dengan klab lain (lihat Peraturan 4.1b(4)).

Jika pemain menggantikan klab rosak dengan klab lain, pemain mesti mengeluarkan klab rosak tersebut daripada permainan sebelum melakukan *pukulan* lain dengan menggunakan prosedur dalam Peraturan 4.1c(1).

"Rosak semasa *pusingan*" bermaksud apa-apa bahagian, ciri, atau sifat klab telah berubah disebabkan apa-apa tindakan semasa *pusingan* tersebut (termasuk ketika permainan dihentikan di bawah Peraturan 5.7a), sama ada:

- Oleh pemain (seperti melakukan *pukulan* atau ayunan latihan dengan klab tersebut, memasukkan atau mengeluarkan daripada beg golf, menjatuhkan atau menyandar, atau menyalahgunakan klab), atau
- Oleh individu lain, *pengaruh luar* atau *kuasa semula jadi*.

Tetapi klab tidak “rosak semasa pusingan” jika ciri prestasi telah diubahkan dengan sengaja oleh pemain semasa pusingan tersebut, seperti yang dirangkumi oleh Peraturan 4.1a(3).

(3) Menukar Ciri Prestasi Klab Dengan Sengaja Semasa Pusingan.

Pemain mesti tidak melakukan pukulan dengan klab apabila mereka dengan sengaja telah mengubah ciri prestasi klab itu semasa pusingan tersebut (termasuk ketika permainan dihentikan di bawah Peraturan 5.7a):

- Dengan menggunakan ciri yang boleh diubah atau menukar klab secara fizikal (**kecuali** apabila dibenarkan untuk membaiki kerosakan di bawah Peraturan 4.1a(2)), atau
- Dengan menyapu apa-apa bahan pada kepala klab (selain daripada membersihkannya) untuk mempengaruhi bagaimana kepala klab tersebut bertindak semasa melakukan pukulan.

Pengecualian – Klab yang Boleh Diubah Dipulihkan kepada Keadaan Asal atau Menanggalkan Pelekat Luaran yang Tidak Dibenarkan: Tiada penalti dan klab tersebut boleh digunakan dalam dua situasi yang berikut:

- Jika ciri prestasi klab telah diubahkan dengan menggunakan ciri yang boleh diubah dan, sebelum klab digunakan untuk melakukan pukulan, klab tersebut dipulihkan sebaik mungkin ke posisi asal dengan mengubah kembali ciri tersebut seperti sebelumnya.
- Pelekat luaran yang tidak dibenarkan (seperti pelekat di permukaan kepala klab) ditanggalkan sebelum klab tersebut digunakan untuk melakukan pukulan.

Penalti Melakukan Pukulan Melanggar Peraturan 4.1a: Batal Penyertaan.

- Tiada penalti di bawah Peraturan ini hanya sekadar mempunyai (tetapi tidak melakukan pukulan dengannya) klab yang tidak mematuhi syarat atau klab yang mana ciri prestasinya telah diubah dengan sengaja semasa pusingan tersebut.
- **Tetapi** klab tersebut masih dikira untuk had 14-klab dalam Peraturan 4.1b(1).

4.1b Had 14 Klab; Berkongsi, Menambah atau Mengganti Klab Semasa Pusingan

(1) Had 14 Klab.

Pemain mesti tidak:

- Memulakan *pusingan* dengan lebih daripada 14 klab, atau
- Mempunyai lebih daripada 14 klab semasa *pusingan* tersebut.

Jika pemain memulakan *pusingan* dengan kurang daripada 14 klab, mereka boleh menambah klab semasa *pusingan* tersebut sehingga had 14 klab (lihat Peraturan 4.1b(4) untuk sekatan daripada berbuat demikian). Klab dianggap telah ditambahkan apabila pemain telah melakukan *pukulan* berikutnya dengan mana-mana klab ketika klab yang ditambahkan berada dalam pemilikan pemain tersebut.

Apabila pemain sedar bahawa dia telah melanggar Peraturan ini kerana mempunyai lebih daripada 14 klab, pemain mesti dengan segera mengambil klab atau klab-klab yang lebih tersebut keluar daripada permainan sebelum melakukan *pukulan* lain dengan menggunakan prosedur dalam Peraturan 4.1c(1):

- Jika pemain telah bermula dengan lebih daripada 14 klab, mereka boleh memilih klab atau klab-klab yang akan dikeluarkan daripada permainan.
- Jika pemain telah menambahkan klab yang lebih tersebut semasa *pusingan*, klab yang ditambahkan itu mesti dikeluarkan daripada permainan.

Selepas *pusingan* pemain telah bermula, jika pemain mengambil klab pemain lain yang tertinggal, atau klab tersalah letak di dalam beg pemain tanpa pengetahuannya, klab tersebut tidak dianggap salah satu daripada klab pemain untuk tujuan had 14 klab (**tetapi** klab tersebut mesti tidak digunakan).

(2) Tidak Berkongsi Klab.

Pemain dihadkan kepada klab yang mana mereka bermula atau yang ditambah seperti yang dibenarkan dalam (1):

- Pemain mesti tidak melakukan pukulan dengan klab yang digunakan oleh individu lain yang bermain di lapangan (walaupun pemain lain tersebut bermain dalam kumpulan atau pertandingan yang berlainan).
- Apabila pemain sedar bahawa mereka telah melanggar Peraturan ini dengan melakukan pukulan dengan klab pemain lain, pemain mesti mengeluarkan klab itu daripada permainan sebelum melakukan pukulan lain dengan menggunakan prosedur dalam Peraturan 4.1c(1).

Lihat Peraturan 22.5 dan 23.7 (pengecualian terhad dalam format permainan yang melibatkan pemain rakan yang membenarkan pemain rakan berkongsi klab jika mereka mempunyai tidak lebih daripada 14 klab di antara mereka).

(3) Tidak Menggantikan Klab Hilang.

Jika pemain telah memulakan permainan dengan mempunyai 14 klab atau menambahkan klab sehingga had 14 dan kemudiannya hilang klab semasa pusingan tersebut atau ketika permainan dihentikan di bawah Peraturan 5.7a, pemain tersebut mesti tidak menggantikannya dengan klab lain.

(4) Sekatan Menambah atau Menggantikan Klab.

Apabila menambah atau menggantikan klab di bawah Peraturan 4.1a(2) atau Peraturan 4.1b(1), pemain mesti:

- Tidak melengahkan permainan tanpa sebab (lihat Peraturan 5.6a),
- Tidak menambah atau meminjam apa-apa klab yang dibawa oleh atau untuk mana-mana pemain lain yang bermain di lapangan tersebut (walaupun pemain lain tersebut bermain dalam kumpulan atau pertandingan yang berlainan), atau
- Tidak memasang klab daripada bahagian yang dibawa untuk pemain atau untuk mana-mana pemain lain yang bermain di lapangan (walaupun pemain lain tersebut bermain dalam kumpulan atau pertandingan yang berlainan).

Apabila pemain menyedari mereka telah melanggar Peraturan ini dengan menambah atau menggantikan klab apabila tidak dibenarkan, pemain mesti

mengeluarkan klab tersebut daripada permainan sebelum melakukan *pukulan* lain dengan menggunakan prosedur dalam Peraturan 4.1c(1).

Jika pemain melakukan *pukulan* dengan klab yang masih dibawa selepas dikeluarkan daripada permainan sebelum *pusingan* (Peraturan 4.1c(2)) atau semasa *pusingan* tersebut (Peraturan 4.1c(1)), penyertaan mereka **dibatalkan** di bawah Peraturan 4.1c(1).

Penalti Melanggar Peraturan 4.1b: Penalti dikenakan berdasarkan pada masa pemain menyedari pelanggaran Peraturan tersebut:

- Pemain Menyedari Pelanggaran Peraturan Ketika Bermain Lubang Tersebut. Penalti dikenakan di penghujung lubang yang sedang dimainkan. Dalam *perlawanan lawan*, pemain mesti menamatkan lubang, menggunakan keputusan lubang tersebut untuk menyamakan skor perlawanan dan kemudiannya mengenakan penalti untuk menyelaraskan skor perlawanan.
- Pemain Menyedari Pelanggaran Peraturan di Antara Dua Lubang. Penalti dikenakan sebaik sahaja lubang yang dimainkan tamat, bukan lubang yang berikutnya.

Penalti Dalam *Permainan lawan* – Skor Perlawanan Disemak Semula dengan Menolak Lubang, Maksimum Dua Lubang:

- Hal ini adalah penalti penyelarasan perlawanan – tidak sama dengan penalti kalah lubang.
- Di penghujung lubang yang sedang dimainkan atau yang baru ditamatkan, skor perlawanan disemak semula dengan menolak **satu lubang** untuk setiap lubang pelanggaran berlaku, dengan **penolakan maksimum dua lubang** dalam *pusingan* tersebut.
- Sebagai contoh, jika pemain yang bermula dengan 15 klab menyedari tentang pelanggaran Peraturan ketika bermain lubang ketiga dan kemudiannya menang lubang itu untuk mendahului perlawanan tiga up, penyelarasan maksimum dua lubang diguna pakai dan skor pemain tersebut kini satu up dalam perlawanan tersebut.

Penalti Dalam Permainan Pukulan – Dua Pukulan Penalti, Maksimum Empat Pukulan: Pemain dikenakan **penalti umum (dua pukulan penalti)** untuk setiap lubang pelanggaran Peraturan berlaku, dengan **maksimum empat pukulan penalti** dalam *pusingan* tersebut (mencampurkan dua pukulan penalti di setiap dua lubang pertama pelanggaran Peraturan berlaku).

4.1c Prosedur Mengeluarkan Klab Daripada Permainan

(1) Semasa Pusingan.

Apabila pemain menyedari semasa *pusingan* tersebut mereka telah melanggar Peraturan 4.1b, pemain mesti mengambil suatu tindakan yang jelas menunjukkan bahawa setiap klab tersebut telah dikeluarkan daripada permainan sebelum melakukan *pukulan* yang berikutnya.

Hal ini boleh dilakukan sama ada dengan:

- Mengisytiharkan kepada *pemain lawan* dalam *permainan lawan* atau *penanda skor* atau pemain lain dalam kumpulan tersebut dalam *permainan pukulan*, atau
- Mengambil beberapa tindakan jelas lain (seperti dengan menterbalikkan klab tersebut di dalam beg, meletakkannya di atas lantai bugi atau memberikan klab tersebut kepada individu lain).

Pemain mesti tidak melakukan *pukulan* untuk baki *pusingan* selebihnya dengan menggunakan apa-apa klab yang telah dikeluarkan daripada permainan.

Jika klab yang telah dikeluarkan daripada permainan adalah klab milik pemain lain, pemain lain itu boleh meneruskan untuk menggunakan klab tersebut.

Penalti Melanggar Peraturan 4.1c(1): Batal Penyertaan.

(2) Sebelum Pusingan.

Jika pemain menyedari sebelum memulakan *pusingan* bahawa mereka tidak sengaja mempunyai lebih daripada 14 klab, pemain patut mencuba untuk meninggalkan klab atau klab-klab yang lebih tersebut.

Tetapi sebagai pilihan tanpa penalti:

- Pemain boleh mengeluarkan mana-mana klab yang lebih keluar daripada permainan sebelum memulakan *pusingan* dengan menggunakan prosedur dalam (1), dan
- Klab yang lebih tersebut boleh disimpan oleh pemain (**tetapi** mesti tidak digunakan) semasa *pusingan* tersebut, dan tidak dikira untuk had 14 klab.

Jika pemain membawa dengan sengaja lebih daripada 14 klab ke *kawasan ti* mereka yang pertama dan memulakan *pusingan* tersebut tanpa meninggalkan klab yang lebih tersebut, pilihan ini tidak dibenarkan dan Peraturan 4.1b(1) diguna pakai.

4.2 Bola

4.2a Bola yang Dibenarkan Semasa Bermain Pusingan

(1) Bola Mematuhi Syarat Mesti Dimainkan.

Semasa melakukan setiap *pukulan*, pemain mesti menggunakan bola yang mematuhi syarat Peraturan Peralatan.

Pemain boleh mendapatkan bola yang mematuhi syarat daripada mana-mana individu, termasuk pemain lain di *lapangan* tersebut.

(2) Bola yang Diubahkan Dengan Sengaja Mesti Tidak Dimainkan.

Pemain mesti tidak melakukan *pukulan* pada bola yang mana ciri prestasinya telah diubah dengan sengaja, seperti dengan meleceutkan atau memanaskan bola atau dengan menyapukan apa-apa bahan (selain daripada membersihkannya).

Penalti Melakukan Pukulan Melanggar Peraturan 4.2a: Batal Penyertaan.

4.2b Bola Pecah Berkecai Ketika Bermain Lubang

Jika bola pemain pecah berkecai selepas suatu pukulan, tiada penalti dan pukulan tersebut tidak dikira.

Pemain mesti bermain bola lain dari tempat pukulan itu telah dilakukan (lihat Peraturan 14.6).

Penalti Bermain Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 4.2b: Penalti umum di Bawah Peraturan 14.7a.

4.2c Bola Koyak atau Retak Ketika Bermain Lubang

(1) Mengangkat Bola untuk Memeriksa Jika Koyak atau Retak.

Jika pemain percaya bahawa bola mereka koyak atau retak ketika bermain sesuatu lubang:

- Pemain boleh mengangkat bola tersebut untuk memeriksanya, **tetapi**:
- Tempat bola tersebut mesti ditandakan terlebih dahulu, dan bola mesti tidak dibersihkan (**kecuali** di grin)(lihat Peraturan 14.1).

Jika pemain mengangkat bola tanpa keyakinan yang wajar (**kecuali** di grin yang membolehkan pemain boleh mengangkat di bawah Peraturan 13.1b), gagal menandakan tempat bola tersebut sebelum mengangkatnya atau membersihkannya apabila tidak dibenarkan, pemain dikenakan **satu pukulan penalti**.

(2) Bila Boleh Menggantikan Bola Lain.

Pemain boleh menggantikan bola lain hanya jika bola asal kelihatan jelas telah koyak atau retak, dan kerosakan ini berlaku semasa lubang tersebut dimainkan – **tetapi** tidak jika bola asal tersebut hanya tercalar atau terguris atau cat hanya pudar atau berubah warna.

- Jika bola asal koyak atau retak, pemain mesti meletakkan semula sama ada bola lain atau bola asal di tempat asal (lihat Peraturan 14.2).
- Jika bola asal tidak koyak atau retak, pemain mesti meletakkan semula bola asal di tempat asal (lihat Peraturan 14.2).

Jika pemain melakukan pukulan pada bola yang digantikan dengan tidak betul, pemain dikenakan **satu pukulan penalti** di bawah Peraturan 6.3b.

Peraturan ini tidak melarang pemain daripada menggantikan bola lain di bawah apa-apa Peraturan lain atau menukar bola antara dua lubang.

Penalti Bermain Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 4.2c: Penalti umum di Bawah Peraturan 14.7a.

4.3 Penggunaan Peralatan

Peraturan 4.3 diguna pakai untuk semua jenis peralatan yang mungkin digunakan oleh pemain semasa suatu pusingan, **kecuali** keperluan untuk bermain dengan klab dan bola yang mematuhi syarat yang dirangkumi oleh Peraturan 4.1 dan 4.2, bukan oleh Peraturan ini.

Peraturan ini hanya memberi perhatian bagaimana peralatan digunakan. Ia tidak mengehendak peralatan yang mungkin berada dengan pemain semasa pusingan.

4.3a Penggunaan Peralatan yang Dibenarkan dan Dilarang

Pemain boleh menggunakan peralatan untuk membantu permainan mereka semasa pusingan, **tetapi** pemain mesti tidak mewujudkan potensi kelebihan ketara dengan:

- Menggunakan peralatan (selain daripada klab atau bola) secara tiruan menghapuskan atau mengurangkan keperluan kemahiran atau pertimbangan yang diperlukan untuk cabaran permainan, atau
- Menggunakan peralatan (termasuk klab atau bola) dengan cara tidak normal semasa melakukan pukulan. "Cara tidak normal" bermaksud cara yang secara asasnya

berlainan daripada penggunaan yang diniatkan dan kebiasaannya tidak disahkan sebagai sebahagian daripada bermain permainan ini.

Peraturan ini tidak mempengaruhi penggunaan apa-apa Peraturan lain yang menghadkan tindakan yang membenarkan tindakan pemain diambil dengan klab, bola atau *peralatan* lain (seperti meletakkan klab atau objek lain untuk membantu pemain semasa mengatur siap, lihat [Peraturan 10.2b\(3\)](#)).

Contoh biasa penggunaan *peralatan* yang dibenarkan dan tidak dibenarkan semasa *pusingan* pemain di bawah Peraturan ini ialah:

(1) Maklumat Jarak dan Arah.

- Dibenarkan. Mendapatkan maklumat jarak atau arah (seperti daripada alat mengukur jarak atau kompas).
- Tidak Dibenarkan.
 - Mengukur perubahan ketinggian,
 - Mentafsir maklumat jarak dan arah (seperti menggunakan alat untuk mendapatkan saranan *garis permainan* atau pemilihan klab berdasarkan pada tempat bola pemain berada).
 - Menggunakan alat penjajaran (lihat definisi dalam [Peraturan Peralatan](#)) untuk membantu menjajar bola.

Lihat [Prosedur Jawatankuasa](#), Seksyen 8: Model Peraturan Tempatan G-5 ([Jawatankuasa](#) boleh menerima pakai Peraturan Tempatan melarang penggunaan alat mengukur jarak).

(2) Maklumat Angin dan Keadaan Cuaca Lain.

- Dibenarkan.
 - Mendapatkan maklumat cuaca (termasuk kelajuan angin) daripada ramalan cuaca, atau

- Mengukur suhu dan kelembapan di lapangan.
- Tidak Dibenarkan.
 - Mengukur kelajuan angin di lapangan, atau
 - Menggunakan objek buatan untuk mendapatkan maklumat lain mengenai angin (seperti menggunakan serbuk untuk menentukan arah angin).

(3) **Maklumat Dikumpulkan Sebelum atau Semasa Pusingan.**

- Dibenarkan.
 - Menggunakan maklumat yang dikumpulkan sebelum pusingan (seperti maklumat permainan daripada pusingan terdahulu, petua ayunan atau saranan klab), atau
 - Merekodkan (untuk digunakan selepas pusingan) maklumat permainan atau fisiologi daripada pusingan tersebut (seperti jarak klab, statistik permainan atau kadar degupan jantung).
- Tidak Dibenarkan.
 - Memproses atau mentafsir maklumat permainan daripada pusingan tersebut (seperti saranan klab berdasarkan pada jarak pusingan tersebut), atau
 - Menggunakan maklumat fisiologi yang direkodkan semasa pusingan tersebut.

(4) **Audio dan Video.**

- Dibenarkan.
 - Mendengar audio atau menonton video mengenai perkara yang tidak berkaitan dengan pertandingan yang sedang berjalan (seperti laporan berita atau muzik latar). **Tetapi** semasa berbuat demikian, pertimbangan patut diberikan kepada orang lain (lihat Peraturan 1.2).

- Tidak Dibenarkan.
 - Mendengar muzik atau audio lain untuk menghilangkan gangguan atau untuk membantu tempo ayunan, atau
 - Menonton video pertandingan yang membantu pemain dalam pemilihan klab, melakukan *pukulan*, atau memutuskan bagaimana untuk bermain semasa *pusingan* tersebut, kecuali pemain menonton video yang ditayangkan untuk penonton di lapangan, seperti melalui papan skor video.

Lihat Prosedur Jawatankuasa, Seksyen 8: Model Peraturan Tempatan G-8 (Jawatankuasa boleh menerima pakai Peraturan Tempatan melarang atau mengehadkan penggunaan alat pandang dengar (audio dan video) semasa *pusingan*).

(5) Sarung Tangan dan Agen Genggaman.

- Dibenarkan.
 - Menggunakan sarung tangan biasa yang mematuhi syarat Peraturan Peralatan,
 - Menggunakan resin, serbuk dan agen pelembab atau pengering lain, atau
 - Membalut tuala atau sapu tangan di sekeliling grip.
- Tidak Dibenarkan.
 - Menggunakan sarung tangan yang tidak mematuhi syarat Peraturan Peralatan, atau
 - Menggunakan *peralatan* lain yang memberikan kelebihan ketara posisi tangan atau tekanan genggaman.

(6) Alat Regangan dan Alat Bantuan Latihan atau Ayunan.

- Dibenarkan.
 - Menggunakan apa-apa peralatan untuk regangan umum (selain daripada melakukan latihan ayunan), sama ada peralatan tersebut direka untuk regangan, untuk digunakan dalam golf (seperti rod jajaran yang diletakkan melintang bahu) atau untuk apa-apa tujuan yang tidak berkaitan dengan golf (seperti tiub getah atau batang paip).
- Tidak Dibenarkan.
 - Menggunakan apa-apa jenis alat bantuan latihan golf atau ayunan (seperti batang jajar atau pemberat sarung kepala klab atau “donut”) atau klab yang tidak mematuhi syarat untuk melakukan ayunan latihan atau dalam apa-apa cara yang memberikan kelebihan ketara untuk membantu pemain semasa persediaan atau melakukan pukulan (seperti membantu jajaran ayunan, genggam, jajaran, kedudukan bola atau postur badan).

Panduan lanjut mengenai penggunaan peralatan yang diterangkan di atas dan jenis peralatan lain (seperti pakaian dan kasut) boleh didapati dalam Peraturan Peralatan.

Pemain yang tidak pasti sama ada mereka boleh menggunakan peralatan dengan cara tertentu patut meminta keputusan Jawatankuasa (lihat Peraturan 20.2b).

Lihat Prosedur Jawatankuasa, Seksyen 8: Model Peraturan Tempatan G-6 (Jawatankuasa boleh menerima pakai Peraturan Tempatan melarang penggunaan pengangkutan bermotor semasa suatu pusingan).

4.3b Peralatan Digunakan atas Alasan Perubahan**(1) Pengecualian Perubahan:**

Pemain tidak melanggar Peraturan 4.3 jika mereka menggunakan peralatan untuk membantu keadaan perubahan, asalkan:

- Pemain mempunyai alasan perubatan untuk menggunakan peralatan tersebut, dan
- Jawatankuasa memutuskan penggunaan peralatan tersebut tidak memberikan apa-apa kelebihan ketara kepada pemain.

Lihat Peraturan 25.3a (status alat prostetik); **Peraturan 25.4f** (mengguna pakai **Peraturan 4.3** untuk alat bantuan pergerakan).

(2) Pita atau Pembalut yang Serupa:

Pemain boleh menggunakan pita pelek atau pembalut yang serupa atas alasan perubatan (seperti untuk mengelakkan daripada kecederaan atau merawat kecederaan sedia ada), **tetapi** pita atau pembalut tersebut mesti tidak:

- Digunakan dengan berlebihan, atau
- Membantu pemain lebih daripada yang diperlukan atas alasan perubatan (sebagai contoh, mesti tidak menghalang pergerakan sendi untuk membantu pemain mengayun klab).

Pemain yang tidak pasti mengenai tempat dan cara pita atau pembalut yang serupa boleh digunakan patut meminta keputusan Jawatankuasa.

Penalti Melanggar Peraturan 4.3:

- **Penalti pelanggaran Peraturan pertama kali: Penalti umum** . Jika pelanggaran Peraturan berlaku di antara dua lubang, penalti dikenakan untuk lubang yang berikutnya.
- **Penalti pelanggaran Peraturan kali kedua: Batal Penyertaan**. Penalti ini dikenakan walaupun sifat pelanggaran sama sekali berbeza dengan pelanggaran yang menyebabkan penalti pertama tersebut. Penalti ini hanya dikenakan jika terdapat suatu kejadian perantaraan yang berlaku selepas pelanggaran yang pertama (lihat Peraturan 1.3c(4)).

PERATURAN 5

Bermain Suatu Pusingan

Tujuan Peraturan:

Peraturan 5 merangkumi cara bermain sesuatu pusingan – seperti tempat dan masa pemain boleh berlatih di lapangan sebelum atau semasa pusingan, bila suatu pusingan bermula dan berakhir dan apa yang akan berlaku apabila permainan dihentikan atau disambung semula. Pemain dijangkakan untuk:

- Memulakan setiap pusingan tepat pada masa, dan
- Bermain berterusan dengan pantas pada setiap lubang sehingga pusingan ditamatkan.

Apabila tiba giliran bermain, pemain disarankan melakukan pukulan dalam masa tidak lebih daripada 40 saat, dan kebiasaanya lebih pantas daripada masa itu.

5.1 Maksud Pusingan

Satu "pusingan" mengandungi 18 lubang atau kurang dimainkan mengikut turutan yang ditentukan oleh Jawatankuasa.

Apabila pusingan berakhir dengan keputusan seri dan permainan akan diteruskan sehingga terdapat pemenang:

- Perlawanan Berkeputusan Seri Dilanjutkan Satu Lubang Pada Satu Masa. Hal ini adalah lanjutan kepada pusingan yang sama, bukan pusingan baharu.
- Permainan Penentuan dalam Permainan Pukulan. Hal ini ialah pusingan baharu.

Pemain bermain pusingan mereka apabila pusingan itu bermula sehingga pusingan tersebut tamat (lihat Peraturan 5.3), **kecuali** ketika permainan dihentikan di bawah Peraturan 5.7a.

Apabila Peraturan merujuk kepada tindakan yang diambil “semasa suatu pusingan”, hal itu tidak termasuk ketika permainan dihentikan di bawah Peraturan 5.7a kecuali Peraturan menyatakan sebaliknya.

5.2 Berlatih di Lapangan Sebelum atau Antara Pusingan

Untuk tujuan Peraturan ini:

- “Berlatih di lapangan” bermaksud bermain bola, atau menguji permukaan grin mana-mana lubang dengan menggolekkan bola atau menggosok permukaan grin tersebut, dan
- Had berlatih di lapangan sebelum atau antara pusingan hanya dikenakan kepada pemain, bukan kepada kedi pemain.

5.2a Permainan Lawan

Pemain boleh berlatih di lapangan sebelum pusingan atau antara pusingan dalam pertandingan permainan lawan.

5.2b Permainan Pukulan

Pada hari pertandingan permainan pukulan:

- Pemain mesti tidak berlatih di lapangan sebelum suatu pusingan, **kecuali** pemain boleh:
 - Berlatih pukulan leret atau pukulan cip di atas atau berdekatan kawasan ti pertama mereka.
 - Berlatih di mana-mana kawasan latihan.
 - Berlatih di atas atau berdekatan grin lubang yang baru ditamatkan walaupun mereka akan bermain lubang itu lagi pada hari yang sama (lihat Peraturan 5.5b).

- Pemain boleh berlatih di *lapangan* tersebut setelah tamat bermain *pusingan* terakhir mereka pada hari itu.

Jika pemain melakukan *pukulan* yang melanggar Peraturan ini, mereka dikenakan *penalti umum* pada lubang pertama mereka. Jika mereka melakukan *pukulan* tambahan yang melanggar Peraturan ini, penyertaan mereka **dibatalkan**.

Lihat Prosedur Jawatankuasa, Seksyen 8, Model Peraturan Tempatan I-1 (dalam mana-mana format permainan, Jawatankuasa boleh menerima pakai Peraturan Tempatan untuk melarang, mengehadkan atau membenarkan latihan di *lapangan* sebelum atau antara *pusingan*).

5.3 Memulakan dan Menamatkan Pusingan

5.3a Masa Memulakan Pusingan

Pusingan pemain bermula apabila pemain melakukan *pukulan* untuk memulakan lubang pertama mereka (lihat Peraturan 6.1a).

Pemain mesti bermula pada (dan tidak sebelum) masa bermula mereka:

- Hal ini bermaksud pemain mesti sedia untuk bermain pada masa bermula dan di titik permulaan yang ditetapkan oleh *Jawatankuasa*.
- Masa bermula yang ditetapkan oleh *Jawatankuasa* dianggap masa yang tepat (sebagai contoh, jam 9 pagi bermaksud 9.00.00 pagi, bukan bila-bila masa sehingga jam 9.01 pagi)

Jika masa bermula ditangguhkan disebabkan oleh apa-apa alasan (seperti cuaca, permainan perlahan oleh kumpulan lain atau keperluan keputusan *pengadil*), tiada pelanggaran Peraturan ini jika pemain telah tiba dan sedia untuk bermain apabila kumpulan tersebut bersedia untuk bermula.

Penalti Melanggar Peraturan 5.3a: Batal Penyertaan, kecuali dalam tiga kes yang berikut:

- **Pengecualian 1 – Pemain Tiba di Titik Permulaan, Sedia untuk Bermain, Lewat Tidak Lebih Daripada Lima Minit:** Pemain dikenakan **penalti umum** pada lubang pertama mereka.
- **Pengecualian 2 – Pemain Bermula Awal Tidak Lebih Daripada Lima Minit:** Pemain dikenakan **penalti umum** pada lubang pertama mereka.
- **Pengecualian 3 – Jawatankuasa Memutuskan Situasi Luar Biasa Menghalang Pemain daripada Bermula Tepat pada Masa:** Tiada pelanggaran Peraturan ini dan tiada penalti..

5.3b Bila Pusingan Tamat

Pusingan pemain tamat:

- Dalam *permainan lawan*, apabila keputusan perlawanan diputuskan di bawah Peraturan 3.2a (3) atau (4).
- Dalam *permainan pukulan*, apabila bola pemain *masuk lubang* pada lubang terakhir (termasuk membetulkan kesalahan, seperti di bawah Peraturan 6.1 atau 14.7b).

Lihat Peraturan 21.1e, 21.2e, 21.3e dan 23.3b (bila *pusingan* bermula dan tamat dalam format lain *permainan pukulan* dan *Empat Bola*).

5.4 Bermain dalam Kumpulan

5.4a Permainan Lawan

Semasa suatu *pusingan*, pemain dan *pemain lawan* mesti bermain setiap lubang dalam kumpulan yang sama.

5.4b Permainan Pukulan

Semasa suatu *pusingan*, pemain mesti kekal berada dalam kumpulan yang ditetapkan oleh *Jawatankuasa*, kecuali *Jawatankuasa* meluluskan suatu perubahan sama ada sebelum atau selepas ia berlaku.

Penalti Melanggar Peraturan 5.4: Batal Penyertaan.

5.5 Berlatih Semasa Pusingan atau Ketika Permainan Dihentikan

5.5a Pukulan Latihan Tidak Dibenarkan Ketika Bermain Lubang

Ketika bermain sesuatu lubang, pemain mesti tidak melakukan *pukulan* latihan pada mana-mana bola di dalam atau di luar *lapangan*.

Hal berikut bukan *pukulan* latihan:

- Ayunan latihan yang dilakukan tanpa niat untuk memukul bola.
- Memukul bola kembali ke kawasan latihan atau kepada pemain lain, apabila dilakukan semata-mata sebagai bantuan ikhlas.
- *Pukulan* yang dilakukan oleh pemain semasa bermain lubang apabila mana keputusannya telah diputuskan.

5.5b Sekatan Pukulan Latihan Antara Dua Lubang

Selepas *menamatkan permainan* suatu lubang, tetapi sebelum melakukan *pukulan* untuk memulakan lubang lain, pemain mesti tidak melakukan *pukulan* latihan.

Pengecualian – Tempat Pemain Dibenarkan Berlatih Pukulan Leret atau Pukulan

Cip: Pemain boleh berlatih pukulan leret atau pukulan cip di atas atau berdekatan dengan:

- *Grin* lubang yang baru sahaja ditamatkan dan mana-mana grin latihan (lihat *Peraturan 13.1e*), dan

- Kawasan ti lubang yang berikutnya.

Tetapi pukulan latihan tersebut mesti tidak dilakukan dari bunker dan mesti tidak melengahkan permainan dengan tidak wajar.

Lihat Prosedur Jawatankuasa, Seksyen 8, Model Peraturan Tempatan I-2 (Jawatankuasa boleh menerima pakai Peraturan Tempatan melarang pemain daripada berlatih pukulan leret atau pukulan cip di atau berdekatan grin lubang yang baru sahaja ditamatkan).

5.5c Berlatih Ketika Permainan Ditangguhkan atau Dihentikan.

Ketika permainan ditangguhkan atau dihentikan di bawah Peraturan 5.7a, pemain mesti tidak melakukan pukulan latihan **kecuali**:

- Seperti yang dibenarkan dalam Peraturan 5.5b,
- Di mana-mana tempat di luar lapangan, dan
- Di mana-mana tempat di lapangan yang dibenarkan oleh Jawatankuasa.

Jika perlawanan dihentikan dengan persetujuan pemain-pemain dan tidak akan disambung semula pada hari yang sama, pemain boleh berlatih di lapangan tersebut tanpa sekatan sebelum perlawanan disambung semula.

Penalti Melanggar Peraturan 5.5: Penalti umum

Jika pelanggaran Peraturan berlaku antara dua lubang, penalti akan dikenakan pada lubang yang berikutnya.

5.6 Melengahkan Permainan Tanpa Sebab; Kadar Permainan Pantas

5.6a Melengahkan Permainan Tanpa Sebab

Pemain mesti tidak melengahkan permainan tanpa sebab, sama ada bila bermain sesuatu lubang atau di antara dua lubang.

Pemain mungkin dibenarkan untuk melengahkan permainan untuk sementara waktu atas sebab yang tertentu, seperti:

- Apabila pemain meminta bantuan daripada pengadil atau Jawatankuasa,
- Apabila pemain jatuh sakit atau cedera, atau
- Apabila ada sebab lain yang munasabah.

Penalti Melanggar Peraturan 5.6a:

- **Penalti pelanggaran pertama: Satu pukulan penalti.**
- **Penalti pelanggaran Kedua: Penalti umum .**
- **Penalti pelanggaran Ketiga: Batal Penyertaan.**

Jika pemain melengahkan permainan tanpa sebab munasabah antara dua lubang, penalti dikenakan pada lubang berikutnya.

Lihat Peraturan 25.6a (mengguna pakai Peraturan 5.6a untuk pemain OKU).

5.6b Kadar Permainan Pantas

Suatu pusingan permainan golf dimaksudkan untuk dimainkan dengan pantas.

Setiap pemain patut menyedari bahawa kadar permainan mereka akan mempengaruhi jangka masa yang diperlukan oleh pemain lain untuk bermain pusingan mereka, termasuk pemain dalam kumpulan pemain tersebut dan pemain lain dalam kumpulan yang berikutnya.

Pemain digalakkan memberi laluan kepada kumpulan yang lebih pantas untuk memintas.

(1) Saranan Kadar Permainan.

Pemain patut bermain dengan pantas di sepanjang pusingan, termasuk masa yang diambil untuk:

- Persediaan dan melakukan setiap pukulan,

- Bergerak dari satu tempat ke tempat lain di antara pukulan, dan
- Bergerak ke kawasan ti berikutnya selepas menamatkan suatu lubang. Pemain patut membuat persediaan terlebih dahulu untuk pukulan yang berikutnya dan bersedia bermain apabila tiba giliran.

Apabila tiba giliran pemain untuk bermain:

- Pemain disarankan melakukan pukulan tidak lebih daripada 40 saat selepas mereka (atau sepatutnya) dapat bermain tanpa gangguan atau pengalihan tumpuan, dan
- Kebiasaannya pemain patut boleh bermain dengan lebih pantas daripada itu dan digalakkan untuk berbuat demikian.

(2) Bermain Tidak Mengikut Giliran untuk Mempercepatkan Kadar Permainan.

Bergantung kepada format permainan, ada waktunya apabila pemain mungkin boleh bermain tanpa mengikut giliran untuk membantu mempercepatkan kadar permainan.

- Dalam permainan lawan, pemain boleh bersetuju untuk salah seorang daripada mereka bermain tanpa mengikut giliran untuk menjimatkan masa (lihat Pengecualian kepada Peraturan 6.4a).
- Dalam permainan pukulan, pemain boleh bermain 'golf siap sedia' dengan cara selamat dan bertanggung jawab (lihat Peraturan 6.4b(2)).

(3) Polisi Kadar Permainan oleh Jawatankuasa.

Untuk menggalakkan dan menguatkuasakan permainan pantas, Jawatankuasa patut menerima pakai Peraturan Tempatan yang menetapkan Polisi Kadar Permainan.

Polisi ini boleh menetapkan masa maksimum untuk menamatkan suatu pusingan, suatu lubang atau turutan lubang dan suatu pukulan, dan boleh menetapkan penalti kerana tidak mematuhi Polisi tersebut.

Lihat Prosedur Jawatankuasa, Seksyen 5H (saranan isi kandungan Polisi Kadar Permainan).

5.7 Menghentikan Permainan; Menyambung Semula Permainan

5.7a Bila Pemain Boleh atau Mesti Menghentikan Permainan

Semasa suatu *pusingan*, pemain mesti tidak berhenti bermain **kecuali** dalam kes berikut:

- Penangguhan oleh Jawatankuasa. Semua pemain mesti berhenti bermain jika Jawatankuasa menangguhkan permainan (lihat Peraturan 5.7b).
- Bersetuju Menghentikan Permainan dalam Permainan Lawan. Pemain dalam *permainan lawan* boleh bersetuju untuk berhenti bermain atas apa-apa sebab, **kecuali** jika berbuat demikian melengahkan pertandingan tersebut. Jika mereka bersetuju untuk berhenti bermain dan kemudiannya terdapat seorang pemain ingin menyambung semula permainan, perjanjian tersebut terbatal dan pemain lain mesti menyambung semula permainan.
- Pemain Individu Berhenti Bermain Disebabkan oleh Kilat. Seorang pemain boleh berhenti bermain jika mereka percaya terdapat bahaya daripada kilat, **tetapi** mesti melaporkan kepada Jawatankuasa secepat mungkin.

Meninggalkan *lapangan* bukan, dengan sendirinya, berhenti bermain. Kelewatan permainan pemain dirangkumi oleh Peraturan 5.6a, bukan oleh Peraturan ini.

Jika pemain berhenti bermain atas apa-apa sebab yang tidak dibenarkan di bawah Peraturan ini atau gagal untuk melaporkan kepada Jawatankuasa apabila dikehendaki untuk berbuat demikian, penyertaan pemain tersebut akan **dibatalkan**.

5.7b Apa Pemain Mesti Lakukan Apabila Jawatankuasa Menangguhkan Permainan

Terdapat dua jenis penangguhan permainan oleh Jawatankuasa, setiap satu dengan keperluan yang berbeza bila pemain mesti berhenti bermain.

(1) Penangguhan Serta Merta (Seperti Apabila Bahaya Akan Berlaku).

Jika *Jawatankuasa* mengisytiharkan penangguhan permainan serta merta, pemain mesti tidak melakukan *pukulan* lain sehingga *Jawatankuasa* menyambung semula permainan.

Jawatankuasa patut menggunakan kaedah yang jelas untuk memberitahu pemain mengenai penangguhan serta merta.

(2) Penangguhan Biasa (Seperti Kegelapan atau Lapangan Tidak Sesuai Untuk Dimainkan).

Jika *Jawatankuasa* menangguhkan permainan atas sebab biasa, apa yang berlaku seterusnya adalah bergantung kepada tempat setiap kumpulan berada:

- Antara Dua Lubang. Jika semua pemain dalam kumpulan tersebut berada antara dua lubang, mereka mesti berhenti bermain dan mesti tidak melakukan *pukulan* untuk memulakan lubang lain sehingga *Jawatankuasa* menyambung semula permainan.
- Ketika Bermain Lubang. Jika mana-mana pemain dalam kumpulan tersebut telah memulakan lubang, pemain boleh memilih sama ada untuk berhenti bermain atau menamatkan lubang tersebut.
 - Pemain dibenarkan masa singkat (biasanya patut tidak lebih daripada dua minit) untuk memutuskan sama ada untuk berhenti bermain atau menamatkan lubang tersebut.
 - Jika pemain meneruskan permainan lubang tersebut, mereka boleh menamatkan lubang atau berhenti sebelum menamatkan lubang tersebut.
 - Setelah pemain menamatkan lubang atau berhenti sebelum menamatkan lubang tersebut, mereka mesti tidak melakukan *pukulan* lain sehingga *Jawatankuasa* menyambung semula permainan di bawah Peraturan 5.7c.

Jika pemain tidak bersetuju dengan apa yang patut dilakukan:

- Permainan Lawan. Jika *pemain lawan* berhenti bermain, pemain mesti juga berhenti bermain dan kedua-dua pemain mesti tidak bermain semula sehingga *Jawatankuasa* menyambung semula permainan. Jika pemain

tidak berhenti bermain, pemain tersebut dikenakan **penalti umum (kalah lubang)**.

- o Permainan Pukulan. Mana-mana pemain boleh memilih untuk berhenti bermain atau meneruskan lubang tersebut, tanpa mengira keputusan pemain lain dalam kumpulan tersebut, **kecuali** pemain boleh meneruskan permainan hanya jika penanda skor ada bersama untuk merekodkan skor pemain.

Penalti Melanggar Peraturan 5.7b: Batal Penyertaan

Pengecualian – Tiada Penalti Jika Jawatankuasa Memutuskan Kegagalan Berhenti Mempunyai Alasan Kukuh: Tiada pelanggaran Peraturan ini dan tiada penalti jika Jawatankuasa memutuskan keadaan itu mempunyai alasan kukuh menyebabkan pemain gagal berhenti bermain apabila dikehendaki berbuat demikian.

Lihat Prosedur Jawatankuasa, Seksyen 8: Model Peraturan Tempatan J-1 (cara yang disarankan untuk Jawatankuasa menunjukkan penangguhan serta merta dan biasa kepada pemain).

5.7c Apa Pemain Mesti Lakukan Apabila Permainan Disambung Semula

(1) Tempat Menyambung Semula Permainan.

Pemain mesti menyambung semula permainan dari tempat pemain berhenti bermain atau, jika antara dua lubang, di kawasan ti berikutnya, walaupun permainan disambung semula pada hari lain.

Jika pemain menyambung semula permainan dari tempat lain daripada tempat permainan dihentikan, lihat Peraturan 6.1b dan 14.7.

(2) Bila Menyambung Semula Permainan.

Pemain mesti berada di tempat yang telah dikenal pasti dalam (1) dan bersedia untuk bermain:

- Pada masa yang ditetapkan oleh Jawatankuasa untuk permainan disambung semula, dan
- Pemain mesti menyambung semula permainan pada (dan bukan sebelum) masa itu.

Jika kemampuan untuk menyambung semula permainan ditangguhkan atas apa-apa sebab (seperti apabila pemain dalam kumpulan di hadapan perlu bermain terlebih dahulu dan bergerak keluar), tiada pelanggaran Peraturan ini jika pemain telah hadir dan sedia untuk bermain bila kumpulan tersebut boleh menyambung semula permainan.

Penalti Melanggar Peraturan 5.7c.: Batal Penyertaan.

Pengecualian Batal Penyertaan atas Kegagalan untuk Menyambung Semula Pada Masa yang Ditetapkan: Pengecualian 1, 2 dan 3 dalam Peraturan 5.3a dan Pengecualian kepada Peraturan 5.7b juga diguna pakai dalam hal ini.

5.7d Mengangkat Bola Apabila Permainan Dihentikan; Meletakkan Semula dan Menggantikan Bola Apabila Permainan Disambung Semula.

(1) Mengangkat Bola Apabila Permainan Dihentikan atau Sebelum Permainan Disambung Semula.

Apabila menghentikan permainan sesuatu lubang di bawah Peraturan ini, pemain boleh menandakan tempat bola mereka berada dan mengangkat bola tersebut (lihat Peraturan 14.1).

Sama ada sebelum atau apabila permainan disambung semula:

- Apabila Bola Pemain Diangkatkan Apabila Permainan Dihentikan. Pemain mesti meletakkan semula bola asal atau bola lain di tempat asal (jika tidak di ketahui mesti dianggarkan) (lihat Peraturan 14.2).
- Apabila Bola Pemain Tidak Diangkat Apabila Permainan Dihentikan. Pemain boleh bermain bola di kedudukannya, atau boleh menandakan tempat bola, mengangkat bola (lihat Peraturan 14.1) dan meletakkan semula bola itu atau bola lain di tempat asal tersebut (lihat Peraturan 14.2).

Dalam mana-mana kes tersebut:

- Jika kedudukan bola berubah disebabkan oleh tindakan mengangkat bola, pemain mesti meletakkan semula bola itu atau bola lain seperti yang dikehendaki di bawah Peraturan 14.2d.
- Jika kedudukan bola berubah selepas bola diangkat dan sebelum bola diletakkan semula, Peraturan 14.2d tidak diguna pakai:
 - Bola asal atau bola lain mesti diletakkan semula di tempat asal (jika tidak di ketahui mesti dianggarkan) (lihat Peraturan 14.2).
 - **Tetapi** jika kedudukan bola atau keadaan mempengaruhi pukulan menjadi bertambah buruk pada masa ini, Peraturan 8.1d diguna pakai.

(2) Apa Patut Dilakukan Jika Bola atau Penanda Bola Dialihkan Ketika Permainan Dihentikan.

Jika bola atau penanda bola pemain dialihkan dengan apa-apa cara sebelum permainan disambung semula (termasuk oleh kuasa semula jadi), pemain mesti sama ada:

- Meletakkan semula bola asal atau bola lain di tempat asal (jika tidak diketahui mesti dianggarkan) (lihat Peraturan 14.2), atau
- Meletakkan penanda bola untuk menandakan tempat asal itu, dan kemudiannya meletakkan semula bola asal atau bola lain di tempat itu (lihat Peraturan 14.1 dan 14.2).

Jika keadaan mempengaruhi pukulan pemain menjadi bertambah buruk ketika permainan dihentikan, lihat Peraturan 8.1d.

Penalti Bermain Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 5.7d: Penalti umum di Bawah Peraturan 14.7a.

PERATURAN 6

Bermain Suatu Lubang

Tujuan Peraturan:

Peraturan 6 merangkumi cara untuk bermain suatu lubang – seperti Peraturan spesifik pukulan ti untuk memulakan sesuatu lubang, keperluan untuk menggunakan bola yang sama sepanjang suatu lubang kecuali apabila penggantian bola dibenarkan, giliran bermain (lebih penting dalam permainan lawan dibandingkan dengan permainan pukulan) dan menamatkan suatu lubang.

6.1 Memulakan Permainan Suatu Lubang

6.1a Bila Permainan Lubang Bermula

Pemain telah memulakan permainan lubang apabila mereka melakukan pukulan untuk memulakan lubang tersebut.

Permainan lubang telah dimulakan walaupun pukulan telah dilakukan di luar kawasan ti (lihat Peraturan 6.1b) atau pukulan tersebut telah dibatalkan di bawah Peraturan.

6.1b Bola Mesti Dimainkan dari Dalam Kawasan Ti

Pemain mesti memulakan setiap lubang dengan bermain bola dari mana-mana tempat di dalam kawasan ti di bawah Peraturan 6.2b.

Jika pemain yang memulakan lubang bermain bola dari luar kawasan ti (termasuk dari penanda ti salah di lokasi ti yang berlainan untuk lubang yang sama atau lubang lain):

(1) Perlawanan Lawan.

Tiada penalti, **tetapi** pemain lawan boleh membatalkan pukulan tersebut:

- Hal ini mesti dilakukan dengan segera dan sebelum mana-mana pemain melakukan pukulan lain. Apabila pemain lawan membatalkan pukulan, mereka tidak boleh menarik balik pembatalan tersebut.
- Jika pemain lawan membatalkan pukulan tersebut, pemain mesti bermain bola dari dalam kawasan ti dan ia masih giliran mereka bermain.
- Jika pemain lawan tidak membatalkan pukulan, pukulan tersebut dikira dan bola adalah dalam permainan dan mesti dimainkan di kedudukannya.

(2) Permainan Pukulan.

Pemain dikenakan penalti umum (**dua pukulan penalti**) dan mesti membetulkan kesalahan tersebut dengan bermain bola dari dalam kawasan ti:

- Bola yang dimainkan dari luar kawasan ti bukan dalam permainan.
- Pukulan itu dan apa-apa lagi pukulan sebelum kesalahan itu dibetulkan (termasuk pukulan dan pukulan penalti semasa bermain bola itu) tidak dikira.
- Jika pemain tidak membetulkan kesalahan tersebut sebelum melakukan pukulan untuk memulakan lubang lain atau, untuk lubang terakhir untuk pusingan tersebut, sebelum menyerahkan kad skor mereka, penyertaan pemain **dibatalkan**.

6.2 Bermain Bola dari Kawasan Ti

6.2a Bila Peraturan Kawasan Ti Diguna Pakai

Peraturan kawasan ti dalam Peraturan 6.2b diguna pakai apabila pemain dikehendaki atau dibenarkan untuk bermain bola dari kawasan ti. Hal ini termasuk apabila:

- Pemain memulakan permainan suatu lubang (lihat Peraturan 6.1),

- Pemain akan bermain lagi dari kawasan ti di bawah Peraturan (lihat Peraturan 14.6), atau
- Bola pemain berada dalam permainan dalam kawasan ti selepas pukulan atau selepas pemain telah mengambil pelepasan.

Peraturan ini diguna pakai hanya untuk kawasan ti yang mesti dimainkan oleh pemain semasa memulakan lubang yang sedang dimainkan, bukan untuk lokasi ti lain di lapangan tersebut (sama ada untuk lubang yang sama atau lubang yang berlainan)

6.2b Peraturan Kawasan Ti

(1) Bila Bola berada di Dalam Kawasan Ti

- Bola berada dalam kawasan ti apabila mana-mana bahagian bola bersentuh atau berada di atas mana-mana bahagian kawasan ti.
- Pemain boleh berdiri di luar kawasan ti untuk melakukan pukulan pada bola yang berada dalam kawasan ti.

GAMBAR RAJAH 6.2b: BILA BOLA BERADA DALAM KAWASAN TI



Garis putus menetapkan had kawasan ti (lihat Definisi Kawasan Ti). Bola berada dalam kawasan ti apabila mana-mana bahagian bola menyentuh atau berada di atas bahagian kawasan ti.

(2) Bola Boleh Diletakkan di Atas Ti atau Dimainkan di Tanah.

Bola mesti dimainkan sama ada dari:

- Ti yang dipacakkan ke dalam atau di tanah, atau
- Di tanah.

Untuk tujuan Peraturan ini, "tanah" termasuk pasir atau bahan semula jadi lain yang diletakkan untuk memacakkan ti atau meletakkan bola.

Pemain mesti tidak melakukan pukulan pada bola yang diletakkan di atas ti yang tidak mematuhi syarat atau meletakkan bola dengan cara yang tidak dibenarkan oleh Peraturan ini.

Penalti Melanggar Peraturan 6.2b(2):

- Penalti pelanggaran Peraturan pertama: Penalti umum .
- Penalti pelanggaran Peraturan kedua: **Batal Penyertaan**.

(3) Keadaan Tertentu dalam Kawasan Ti Boleh Ditambah Baik.

Sebelum melakukan pukulan, pemain boleh mengambil tindakan berikut dalam kawasan ti untuk menambah baik keadaan mempengaruhi pukulan (lihat Peraturan 8.1b(8)):

- Mengubah permukaan tanah dalam kawasan ti (seperti membuat lekukan dengan menggunakan klab atau kaki).
- Mengalihkan, membengkokkan atau mematahkan rumput, rumpai dan benda semula jadi lain yang melekat atau tumbuh di dalam tanah dalam kawasan ti.
- Mengalihkan atau memijak pasir dan tanah dalam kawasan ti, dan
- Mengesat embun, fros dan air dalam kawasan ti.

Tetapi pemain dikenakan *penalti umum* jika mereka mengambil apa-apa tindakan lain untuk *menambah baik keadaan mempengaruhi pukulan* yang melanggar Peraturan 8.1a.

(4) Sekatan Mengalihkan Penanda Ti, atau Penanda Ti Hilang, Apabila Bermain dari Kawasan Ti.

- Tempat penanda ti ditetapkan oleh *Jawatankuasa* untuk menetapkan setiap *kawasan ti* dan patut dikekalkan di tempat yang sama untuk semua pemain yang akan bermain dari *kawasan ti* itu.
- Jika pemain *menambah baik keadaan mempengaruhi pukulan* dengan mengalihkan mana-mana penanda ti sebelum melakukan *pukulan* dari *kawasan ti*, mereka dikenakan *penalti umum* kerana melanggar Peraturan 8.1a(1).
- Jika pemain mendapati satu atau kedua dua penanda ti hilang, pemain patut meminta bantuan *Jawatankuasa*. **Tetapi** jika *Jawatankuasa* tidak dapat dihubungi dalam masa yang munasabah, pemain patut menggunakan pertimbangan (Peraturan 1.3b(2)) untuk mengangarkan tempat *kawasan ti*.

Dalam semua situasi lain, penanda ti dianggap sebagai *halangan boleh alih* yang boleh dialihkan seperti dibenarkan dalam Peraturan 15.2.

(5) Bola Bukan Dalam Permainan Sehingga Pukulan Dilakukan.

Sama ada bola diletakkan di atas *ti* atau di tanah, apabila memulakan suatu lubang atau bermain semula dari *kawasan ti* di bawah Peraturan:

- Bola bukan *dalam permainan* sehingga pemain melakukan *pukulan* pada bola tersebut, dan
- Bola boleh diangkat atau *dialihkan* tanpa penalti sebelum *pukulan* dilakukan.

Jika bola yang diletakkan di atas *ti* terjatuh atau dijatuhkan oleh pemain sebelum pemain melakukan *pukulan*, bola tersebut boleh diletakkan semula di atas *ti* di mana-mana tempat di dalam *kawasan ti* tersebut tanpa penalti.

Tetapi jika pemain melakukan pukulan pada bola itu ketika bola sedang atau telah jatuh, hal ini tiada penalti, pukulan dikira dan bola tersebut adalah dalam permainan.

(6) Bila Bola Dalam Permainan Berada dalam Kawasan Ti.

Jika bola dalam permainan pemain berada dalam kawasan ti selepas pukulan (seperti bola yang terletak di atas ti selepas pukulan tersasar) atau selepas mengambil pelepasan, pemain boleh:

- Mengangkat atau mengalihkan bola tersebut tanpa penalti (lihat Peraturan 9.4b, Pengecualian 1), dan
- Bermain bola itu atau bola lain dari mana-mana tempat dalam kawasan ti dengan menggunakan ti atau di tanah di bawah (2), termasuk bermain bola di kedudukannya.

**Penalti Bermain Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 6.2b(6):
Penalti umum di Bawah Peraturan 14.7a.**

6.3 Bola Digunakan semasa Bermain Lubang

Tujuan Peraturan:

Suatu lubang dimainkan sebagai pukulan berturut-turut yang dilakukan dari kawasan ti sehingga memasukkan bola ke dalam lubang di grin. Selepas melakukan pukulan ti, pemain biasanya dikehendaki untuk bermain bola yang sama sehingga lubang tersebut ditamatkan. Pemain dikenakan penalti jika melakukan pukulan pada bola salah atau pada bola yang digantikan apabila penggantian tidak dibenarkan oleh Peraturan.

6.3a Menamatkan Lubang dengan Bola yang Sama Dimainkan dari Kawasan Ti

Pemain boleh bermain apa-apa bola yang mematuhi syarat apabila memulakan sesuatu lubang dari kawasan ti dan boleh menukar bola antara dua lubang.

Pemain mesti masuk lubang dengan bola yang sama dari kawasan ti, **kecuali** apabila:

- Bola itu hilang atau menetap di luar sempadan, atau
- Pemain menggantikan bola lain (sama ada di benarkan atau tidak untuk berbuat demikian).

Pemain patut meletakkan tanda pengenalan pada bola yang akan dimainkan (lihat Peraturan 7.2).

6.3b Menggantikan Bola Lain Ketika Bermain Lubang

(1) Bila Pemain Dibenarkan dan Tidak Dibenarkan untuk Menggantikan Bola Lain.

Peraturan tertentu membenarkan pemain untuk menukar bola yang mereka gunakan dengan menggantikan bola lain sebagai bola dalam permainan, dan yang lainnya tidak:

- Apabila mengambil pelepasan di bawah Peraturan, termasuk apabila sama ada menjatuhkan atau meletakkan bola (seperti apabila bola tidak kekal dalam kawasan pelepasan atau apabila mengambil pelepasan di grin, pemain boleh menggunakan sama ada bola asal atau bola lain (Peraturan 14.3a),
- Apabila bermain sekali lagi dari tempat pukulan sebelumnya dilakukan, pemain boleh menggunakan sama ada bola asal atau bola lain (Peraturan 14.6), dan
- Apabila meletakkan semula bola di tempatnya, pemain tidak dibenarkan untuk menggantikan bola dan mesti menggunakan bola asal, dengan pengecualian tertentu (Peraturan 14.2a).

(2) Bola yang Digantikan Menjadi Bola Dalam Permainan.

Apabila pemain menggantikan bola lain sebagai bola dalam permainan (lihat Peraturan 14.4):

- Bola asal tidak lagi berada dalam permainan, walaupun ia menetap di lapangan tersebut.
- Hal ini benar walaupun pemain:
 - Menggantikan bola asal dengan bola lain apabila tidak dibenarkan oleh Peraturan (sama ada pemain menyedari mereka menggantikan bola lain atau tidak), atau
 - Meletakkan semula, menjatuhkan atau meletakkan bola yang digantikan (1) dengan cara salah, (2) di tempat salah atau (3) dengan menggunakan prosedur yang tidak diguna pakai.
- Cara untuk membetulkan apa-apa kesalahan sebelum bermain bola yang telah digantikan, lihat Peraturan 14.5.

Jika bola asal pemain belum dijumpai dan pemain telah memasukkan bola lain ke dalam permainan untuk mengambil pelepasan pukulan dan jarak (lihat Peraturan 17.1d, 18.1, 18.2b dan 19.2a) atau seperti yang dibenarkan di bawah Peraturan yang diguna pakai apabila diketahui atau kelihatan pasti apa yang telah berlaku kepada bola tersebut (lihat Peraturan 6.3c, 9.6, 11.2c, 15.2b, 16.1e dan 17.1c):

- Pemain mesti meneruskan permainan dengan bola yang telah digantikan, dan
- Pemain mesti tidak bermain bola asal walaupun bola asal dijumpai di lapangan sebelum berakhir tempoh tiga minit masa carian (lihat Peraturan 18.2a(1)).

(3) Melakukan Pukulan pada Bola yang Diganti Dengan Tidak Betul.

Jika pemain melakukan pukulan pada bola yang digantikan dengan tidak betul, pemain dikenakan **satu pukulan penalti** dan mesti menamatkan lubang dengan bola yang digantikan dengan tidak betul tersebut.

6.3c Bola Salah

(1) Melakukan Pukulan Bola Salah.

Pemain mesti tidak melakukan pukulan pada bola salah.

Pengecualian – Bola Bergerak Dalam Air: Tiada penalti jika pemain melakukan pukulan pada bola salah yang sedang bergerak dalam air di kawasan penalti atau dalam air sementara:

- pukulan tersebut tidak dikira, dan
- Pemain mesti membetulkan kesalahan di bawah Peraturan dengan bermain bola yang betul dari tempat asal atau dengan mengambil pelepasan di bawah Peraturan.

Penalti Bermain Bola Salah Melanggar Peraturan 6.3c(1):

Dalam permainan lawan, pemain dikenakan penalti umum (kalah lubang):

- Jika pemain dan pemain lawan bermain menggunakan bola milik pemain lain semasa bermain sesuatu lubang, pemain pertama melakukan pukulan pada bola salah dikenakan penalti umum (kalah lubang).
- **Tetapi** jika tidak diketahui bola salah yang telah dimainkan terlebih dahulu, tiada penalti dan lubang tersebut mesti dimainkan dengan menggunakan bola yang telah tertukar.

Dalam permainan pukulan, pemain dikenakan penalti umum (dua pukulan penalti) dan mesti membetulkan kesalahan tersebut dengan meneruskan permainan dengan menggunakan bola asal di kedudukannya atau mengambil pelepasan di bawah Peraturan:

- pukulan yang dilakukan pada bola salah dan apa-apa pukulan lain sebelum kesalahan tersebut dibetulkan (termasuk pukulan dan pukulan penalti semasa bermain bola itu) tidak dikira.
- Jika pemain tidak membetulkan kesalahan tersebut sebelum melakukan pukulan untuk memulakan lubang lain atau, untuk lubang terakhir pusingan tersebut, sebelum menyerahkan kad skor, penyertaan pemain **dibatalkan**.

(2) Apa Patut Dilakukan Apabila Bola Pemain Dimainkan oleh Pemain Lain sebagai Bola Salah.

Jika diketahui atau kelihatan pasti bahawa bola pemain telah dimainkan oleh pemain lain sebagai bola salah, pemain mesti meletakkan semula bola asal atau bola lain di tempat asal (jika tidak diketahui mesti dianggarkan) (lihat Peraturan 14.2).

Hal ini diguna pakai sama ada bola asal telah dijumpai atau tidak.

6.3d Bila Pemain Boleh Bermain Lebih Daripada Satu Bola Pada Satu Masa

Pemain boleh bermain lebih daripada satu bola pada satu masa di suatu lubang hanya apabila:

- Bermain bola sementara (sama ada menjadi bola dalam permainan atau diabaikan, seperti yang diperuntukkan dalam Peraturan 18.3c), atau
- Bermain dua bola dalam permainan pukulan untuk membetulkan kemungkinan berlakunya kesalahan serius semasa bermain dari tempat salah (lihat Peraturan 14.7b) atau apabila tidak pasti untuk menggunakan prosedur yang betul (lihat Peraturan 20.1c(3)).

6.4 Giliran Bermain Apabila Bermain Lubang

Tujuan Peraturan:

Peraturan 6.4 merangkumi giliran bermain sepanjang lubang. Giliran bermain dari kawasan ti bergantung kepada individu yang mendapat penghormatan, dan selepas itu berdasarkan pada bola yang lebih jauh dari lubang.

- Dalam permainan lawan, giliran bermain ialah perkara asas; jika pemain bermain tidak mengikut giliran, lawan boleh membatalkan pukulan itu dan meminta pemain melakukan pukulan sekali lagi.
- Dalam permainan pukulan, tiada penalti kerana bermain tidak mengikut giliran, dan pemain dibenarkan dan digalakkan untuk bermain “golf siap sedia” – iaitu, bermain tidak mengikut giliran dengan cara yang selamat dan bertanggungjawab.

6.4a Perlawanan Lawan

(1) Giliran Bermain.

Pemain dan *pemain lawan* mesti bermain mengikut giliran seperti berikut:

- Memulakan Lubang Pertama. Pada lubang pertama, *penghormatan* diputuskan melalui susunan jadual yang ditetapkan oleh *Jawatankuasa* atau, jika tiada jadual, dengan persetujuan atau menggunakan kaedah undian (seperti lambungan duit syiling).
- Memulakan Semua Lubang Lain
 - Pemain yang menang suatu lubang diberikan *penghormatan* di *kawasan ti* yang berikutnya.
 - Jika lubang tersebut seri, pemain yang diberikan *penghormatan* pada lubang sebelumnya mengekalkan *penghormatan*.
 - Jika pemain meminta suatu keputusan Peraturan tepat pada masanya (lihat Peraturan 20.1b) yang masih belum diputuskan oleh *Jawatankuasa* dan mungkin mempengaruhi *penghormatan* pada lubang yang berikutnya,

Penghormatan diputuskan dengan persetujuan atau menggunakan kaedah undian.

- Selepas Kedua-dua Pemain Memulakan Lubang.
 - Bola yang berada lebih jauh dari *lubang* akan dimainkan terlebih dahulu.
 - Jika kedua-dua bola mempunyai jarak yang sama dari *lubang* atau jarak relatifnya tidak diketahui, bola yang akan dimainkan terlebih dahulu diputuskan dengan persetujuan atau menggunakan kaedah undian.

(2) Pemain Lawan Boleh Membatalkan Pukulan Pemain yang Dilakukan Tidak Mengikut Giliran.

Jika pemain bermain pada giliran *pemain lawan*, tiada penalti **tetapi** *pemain lawan* boleh membatalkan *pukulan* tersebut:

- Hal ini mesti dilakukan dengan segera dan sebelum kedua-dua pemain melakukan *pukulan* lain. Apabila *pemain lawan* membatalkan *pukulan*, mereka tidak boleh menarik balik pembatalan tersebut.
- Jika *pemain lawan* membatalkan *pukulan*, pemain mesti, apabila tiba giliran mereka bermain, bermain bola dari tempat *pukulan* itu dilakukan (lihat Peraturan 14.6).
- Jika *pemain lawan* tidak membatalkan *pukulan*, *pukulan* itu dikira dan bola tersebut *dalam permainan* dan mesti dimainkan di kedudukannya.

Pengecualian – Bermain Tidak Mengikut Giliran dengan Persetujuan untuk Menjimatkan Masa: Untuk menjimatkan masa:

- Pemain boleh mengundang *pemain lawan* untuk bermain tanpa mengikut giliran atau boleh bersetuju dengan permintaan *pemain lawan* untuk bermain tidak mengikut giliran.
- Jika *pemain lawan* kemudiannya melakukan *pukulan* tidak mengikut giliran, pemain telah melepaskan hak untuk membatalkan *pukulan* tersebut.

Lihat Peraturan 23.6 (giliran bermain dalam Empat Bola).

6.4b Permainan Pukulan

(1) Giliran Bermain Biasa

- Memulakan Lubang Pertama. *Penhormatan* di *kawasan ti* yang pertama diputuskan oleh susunan jadual yang ditetapkan oleh *Jawatankuasa* atau, jika tiada jadual, dengan persetujuan atau menggunakan kaedah undian (seperti melambung duit syiling).

- Memulakan Semua Lubang lain
 - Pemain dalam kumpulan yang mempunyai skor gros terendah pada suatu lubang mempunyai penghormatan di kawasan ti yang berikutnya; pemain yang mempunyai skor gros kedua terendah patut bermain selepas itu; dan seterusnya.
 - Jika terdapat dua atau lebih pemain mempunyai skor yang sama di suatu lubang, mereka patut bermain mengikut giliran yang sama seperti di kawasan ti sebelumnya.
 - Penghormatan adalah berdasarkan pada skor gros, walaupun dalam pertandingan handikap.
- Selepas Semua Pemain Memulakan Lubang
 - Bola yang paling jauh dari lubang patut dimainkan terlebih dahulu.
 - Jika terdapat dua atau lebih bola yang mempunyai jarak yang sama dari lubang atau jarak relatifnya tidak diketahui, bola yang akan dimainkan terlebih dahulu patut diputuskan dengan persetujuan atau menggunakan kaedah undian.

Tiada penalti jika pemain bermain tidak mengikut giliran, **kecuali** jika dua orang atau lebih pemain bersetuju bermain tidak mengikut giliran untuk memberikan kelebihan kepada salah seorang daripada mereka dan salah seorang daripada mereka bermain tidak mengikut giliran, setiap pemain yang membuat persetujuan tersebut dikenakan **penalti umum (dua pukulan penalti)**.

(2) Bermain Tidak Mengikut Giliran dengan Cara Selamat dan Bertanggungjawab ("Golf Siap Sedia").

Pemain dibenarkan dan digalakkan untuk bermain tidak mengikut giliran dengan cara selamat dan bertanggungjawab, seperti apabila:

- Dua orang atau lebih pemain bersetuju berbuat demikian untuk memudahkan atau menjimatkan masa,

- Bola pemain menetap hampir dengan lubang dan pemain ingin masuk lubang, atau
- Pemain bersedia dan boleh bermain sebelum pemain lain bermain di bawah giliran permainan biasa dalam (1), asalkan semasa bermain tidak mengikut giliran pemain tersebut tidak membahayakan, mengalih perhatian atau mengganggu pemain lain.

Tetapi jika pemain yang mempunyai giliran bermain dalam (1) telah bersedia dan boleh bermain dan memberi isyarat bahawa mereka hendak bermain terlebih dahulu, pemain lain secara amnya patut menunggu sehingga pemain itu telah bermain.

Pemain patut tidak bermain tanpa mengikut giliran untuk mendapatkan kelebihan ke atas pemain lain.

6.4c Bila Pemain Akan Bermain Bola Sementara atau Bola Lain dari Kawasan Ti

Giliran bermain dalam kes ini adalah untuk semua pemain lain dalam kumpulan melakukan pukulan pertama mereka di lubang tersebut terlebih dahulu sebelum pemain tersebut bermain bola sementara atau bola lain dari kawasan ti.

Jika lebih daripada seorang pemain akan bermain bola sementara atau bola lain dari kawasan ti, giliran bermain adalah sama seperti sebelumnya.

Untuk bola sementara atau bola lain yang dimainkan tidak mengikut giliran, lihat Peraturan 6.4a(2) dan 6.4b.

6.4d Bila Pemain Mengambil Pelepasan atau Akan Bermain Bola Sementara dari Mana-mana Tempat kecuali Kawasan Ti

Giliran bermain di bawah Peraturan 6.4a(1) dan 6.4b(1) dalam kedua-dua kes ini ialah:

(1) Mengambil Pelepasan untuk Bermain Bola dari Tempat Berlainan dari Kedudukannya.

- Apabila Pemain Sedar Mereka Dikehendaki untuk Mengambil Pelepasan Pukulan dan Jarak. Giliran bermain pemain berdasarkan pada tempat pukulan sebelumnya dilakukan.

- Apabila Pemain Mempunyai Pilihan untuk Bermain Bola di Kedudukannya atau Mengambil Pelepasan.
 - Giliran pemain bermain adalah berdasarkan pada tempat asal bola (jika tidak diketahui mesti dianggarkan) (lihat Peraturan 14.2).
 - Hal ini diguna pakai walaupun apabila pemain telah memutuskan untuk mengambil pelepasan pukulan dan jarak atau mengambil pelepasan untuk bermain dari tempat yang berlainan daripada kedudukan bola asal (seperti apabila bola asal berada dalam kawasan penalti atau akan dianggap sebagai tidak boleh dimainkan).

(2) Bermain Bola Sementara.

Giliran bermain adalah pemain bermain bola sementara sebaik sahaja selepas melakukan pukulan sebelumnya dan sebelum pemain lain bermain bola, **kecuali**:

- Apabila memulakan suatu lubang dari kawasan ti (lihat Peraturan 6.4c), atau
- Apabila pemain menunggu sebelum memutuskan untuk bermain bola sementara (dalam kes giliran pemain bermain, sebaik sahaja pemain telah memutuskan untuk bermain bola sementara, berdasarkan pada tempat pukulan sebelumnya dilakukan).

6.5 Menamatkan Permainan Lubang

Pemain telah menamatkan lubang:

- Dalam permainan lawan, apabila:
 - Bola pemain telah masuk lubang atau pukulan pemain yang berikutnya telah diberikan kemenangan, atau
 - Keputusan lubang telah diputuskan (seperti apabila pemain lawan memberikan kemenangan lubang, skor pemain lawan untuk lubang tersebut lebih rendah daripada skor yang mungkin dilakukan oleh pemain atau pemain lawan dikenakan penalti umum (**kalah lubang**)).

- Dalam permainan pukulan, apabila bola pemain masuk lubang di bawah Peraturan 3.3c.

Jika pemain tidak mengetahui bahawa mereka telah menamatkan lubang dan cuba untuk meneruskan permainan lubang tersebut, permainan pemain seterusnya tidak dianggap sebagai latihan dan mereka tidak dikenakan penalti bermain bola lain, termasuk bola salah.

Lihat Peraturan 21.1b(1), 21.2b(1), 21.3b(1) dan 23.3c (bila pemain telah menamatkan lubang dalam format lain permainan pukulan atau dalam Empat Bola).

PERATURAN 7

Mencari Bola: Mencari dan Mengenal Pasti Bola

Tujuan Peraturan:

Peraturan 7 membenarkan pemain mengambil tindakan wajar untuk mencari bola dalam permainan mereka selepas setiap pukulan.

- Tetapi pemain mesti berhati-hati, kerana penalti akan dikenakan jika pemain bertindak melampau dan menyebabkan penambahbaikan keadaan mempengaruhi pukulan mereka yang berikutnya.
- Pemain tidak dikenakan penalti jika bola beralih dengan tidak sengaja ketika mencari dan mengenal pasti, tetapi bola tersebut kemudiannya mesti diletakkan semula di tempat asal.

7.1 Bagaimana Mencari Bola Dengan Wajar

7.1a Pemain Boleh Mengambil Tindakan Wajar Mencari dan Mengenal Pasti Bola

Pemain bertanggungjawab untuk mencari bola dalam permainan mereka selepas setiap pukulan.

Pemain boleh mencari bola sewajarnya dengan mengambil tindakan yang berpatutan untuk mencari dan mengenal pasti bola mereka, seperti:

- Mengalihkan pasir dan air, dan
- Mengalihkan atau membengkokkan rumput, semak, dahan pokok dan benda semula jadi yang tumbuh dan melekat, dan juga mematahkan benda tersebut, **tetapi** hanya jika ia patah akibat dari tindakan wajar lain yang diambil untuk mencari atau mengenal pasti bola.

Jika mengambil tindakan yang berpatutan sebagai sebahagian daripada pencarian wajar menambah baik keadaan mempengaruhi pukulan:

- Tiada penalti di bawah Peraturan 8.1a jika penambahbaikan disebabkan oleh pencarian wajar.

- Tetapi jika penambahbaikan tersebut disebabkan oleh tindakan yang melebihi batasan pencarian wajar, pemain dikenakan penalti umum melanggar Peraturan 8.1a.
- Semasa cuba mencari dan mengenal pasti bola, pemain boleh mengalih rintangan terlerai seperti yang dibenarkan dalam Peraturan 15.1 dan boleh mengalih halangan boleh alih seperti yang dibenarkan dalam Peraturan 15.2.

7.1b Apa Patut Dilakukan Jika Pasir Mempengaruhi Kedudukan Bola Pemain Dialihkan Ketika Cuba Mencari dan Mengenal Pasti Bola

- Pemain mesti mewujudkan kedudukan asal bola dalam pasir, **tetapi** boleh mendedahkan sebahagian daripada bola tersebut jika dilitupi oleh pasir.
- Jika pemain bermain bola tersebut dengan tidak mewujudkan kedudukan asal, pemain dikenakan penalti umum.

7.2 Bagaimana Mengenal Pasti Bola

Bola tetap pemain boleh dikenal pasti melalui salah satu daripada cara yang berikut:

- Oleh pemain atau individu yang melihat bola tersebut menetap dalam keadaan yang diketahui sebagai bola pemain.
- Dengan melihat tanda pada bola pemain (lihat Peraturan 6.3a), **tetapi** hal ini tidak diguna pakai jika bola yang serupa mempunyai tanda yang sama juga dijumpai di dalam kawasan yang sama.
- Dengan menjumpai bola yang mempunyai jenama, model, nombor dan keadaan yang sama dengan bola pemain dalam kawasan bola tersebut dijangkakan berada, **tetapi** hal ini tidak diguna pakai jika bola yang serupa berada di dalam kawasan yang sama dan tiada cara untuk mengetahui yang mana satu bola milik pemain).

Jika bola sementara pemain tidak dapat dibezakan dengan bola asal mereka, lihat Peraturan 18.3c(2).

7.3 Mengangkat Bola untuk Mengenal Pasti

Jika bola kemungkinan milik pemain tetapi tidak dapat dikenal pastikan di kedudukannya:

- Pemain boleh mengangkat bola tersebut untuk mengenal pasti (termasuk memusingkannya), **tetapi**:
- Tempat bola mesti ditandakan terlebih dahulu, dan bola tersebut mesti tidak dibersihkan lebih daripada yang diperlukan untuk dikenal pasti (**kecuali** di grin) (lihat Peraturan 14.1).

Jika bola yang telah diangkat adalah milik pemain atau pemain lain, bola tersebut mesti diletakkan semula di tempat asal (lihat Peraturan 14.2).

Jika pemain mengangkat bola mereka di bawah Peraturan ini apabila tiada keperluan munasabah untuk mengenal pasti (**kecuali** di grin yang membolehkan pemain mengangkat bola di bawah Peraturan 13.1b), gagal untuk menanda tempat bola sebelum mengangkatnya atau membersihkan bola apabila tidak dibenarkan, pemain dikenakan **satu pukulan penalti**.

Penalti Bermain Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 7.3: Penalti umum di Bawah Peraturan 14.7a.

7.4 Bola Dialihkan Dengan Tidak Sengaja Ketika Cuba Mencari dan Mengenal Pasti

Tiada penalti jika bola pemain dialihkan dengan tidak sengaja oleh pemain, pemain lawan atau individu lain ketika cuba mencari dan mengenal pasti. **Tetapi** jika pemain menyebabkan bola beralih sebelum mereka mula mencari bola tersebut, pemain dikenakan **satu pukulan penalti** di bawah Peraturan 9.4b.

Di bawah Peraturan ini, “tidak sengaja” termasuk apabila bola dialihkan oleh mana-mana individu yang mengambil tindakan wajar mencari bola di tempat bola tersebut mungkin berada dengan mengalihkannya (seperti dengan menyeret kaki melalui rumput panjang atau menggoncang pokok).

Dalam situasi yang berikut, bola mesti *diletakkan semula* di tempat asal (jika tidak diketahui mesti dianggarkan) (lihat [Peraturan 14.2](#)). Semasa melakukannya:

- Jika bola berada di atas, di bawah atau bersandar pada *halangan tidak boleh alih, objek integral, objek sempadan* atau benda semula jadi yang tumbuh atau melekat, bola mesti *diletakkan semula* di tempat asal, di atas, di bawah atau bersandar pada objek tersebut (lihat [Peraturan 14.2c](#)).
- Jika bola telah dilitupi oleh pasir, *kedudukan* asal mesti diwujudkan dan bola mesti *diletakkan semula* dalam *kedudukan* itu (lihat [Peraturan 14.2d\(1\)](#)). **Tetapi** pemain boleh membiarkan sebahagian kecil daripada bola terdedah apabila berbuat demikian.

Lihat juga [Peraturan 15.1a](#) (*sekatan mengalihkan rintangan terlerai tertentu dengan sengaja sebelum meletakkan semula bola*).

Penalti Melanggar [Peraturan 7.4](#): [Penalti umum](#)

PERATURAN 8

Lapangan Dimainkan Seperti Sedia Ada

Tujuan Peraturan:

Peraturan 8 merangkumi prinsip asas permainan golf “bermain lapangan seperti sedia ada”. Apabila bola pemain mberada dalam keadaan tetap, pemain biasanya patut menerima keadaan mempengaruhi pukulan dan tidak menambah baik keadaan tersebut sebelum bermain bola. Walau bagaimanapun, pemain boleh mengambil beberapa tindakan wajar walaupun mereka menambah baik keadaan tersebut, dan terdapat beberapa keadaan tertentu yang boleh dipulihkan tanpa penalti selepas keadaan tersebut telah ditambah baik atau menjadi bertambah buruk.

8.1 Tindakan Pemain Menambah Baik Keadaan Mempengaruhi Pukulan

Untuk menyokong prinsip “bermain lapangan seperti sedia ada”, Peraturan ini menyekat tindakan yang mungkin dilakukan oleh pemain untuk menambah baik apa-apa keadaan berikut yang dilindungi oleh “keadaan mempengaruhi pukulan” (di mana-mana tempat dalam atau luar lapangan) untuk pukulan berikutnya yang akan dilakukan oleh pemain:

- Kedudukan bola tetap pemain,
- Kawasan posisi sedia yang diniatkan oleh pemain,
- Kawasan ayunan yang diniatkan oleh pemain,
- Garis permainan pemain, dan
- kawasan pelepasan pemain akan menjatuhkan atau meletakkan bola.

Peraturan ini diguna pakai untuk tindakan yang diambil semasa *pusingan* dan ketika permainan dihentikan di bawah Peraturan 5.7a.

Hal ini tidak diguna pakai untuk:

- Mengalihkan *rintangan terlerai* atau *halangan boleh alih* yang dibenarkan seperti yang disediakan dalam Peraturan 15, atau
- Tindakan yang dilakukan ketika bola pemain dalam pergerakan yang dirangkumi oleh Peraturan 11.

8.1a Tindakan yang Tidak Dibenarkan

Kecuali dengan cara terhad yang dibenarkan dalam Peraturan 8.1b, c dan d, pemain mesti tidak mengambil mana-mana tindakan yang berikut jika mereka *menambah baik keadaan mempengaruhi pukulan*:

- (1) Mengalihkan, membengkokkan atau mematahkan apa-apa:
 - Benda semula jadi yang tumbuh atau melekat,
 - *Halangan tidak boleh alih, objek integral* atau *objek sempadan*, atau
 - Penanda ti untuk *kawasan ti* apabila bermain bola dari *kawasan ti* itu.
- (2) Mengalihkan rintangan terlerai atau halangan boleh alih ke tempat lain (seperti untuk mengukuhkan posisi sedia atau menambah baik garis permainan).
- (3) Mengubah keadaan permukaan tanah, termasuk dengan:
 - *Meletakkan semula* divot ke dalam lubang divot,
 - Mengalihkan atau menekan divot yang telah diletakkan semula atau potongan rumput lain yang telah diletakkan di tempatnya, atau
 - Mewujudkan atau menutup lubang, lekukan atau permukaan tanah tidak rata.

- (4) Mengalihkan atau menekan pasir atau tanah peroi,
- (5) Mengesat embun, fros atau air.

Penalti Melanggar Peraturan 8.1a: Penalti umum

8.1b Tindakan yang Dibenarkan

Dalam persediaan untuk melakukan pukulan, pemain boleh mengambil mana-mana tindakan yang berikut dan tiada penalti walaupun semasa berbuat demikian akan menambah baik keadaan mempengaruhi pukulan.

- (1) Mencari bola mereka dengan wajar dengan mengambil tindakan yang berpatutan mencari dan mengenal pasti bola tersebut (lihat Peraturan 7.1a).
- (2) Mengambil tindakan yang berpatutan mengalihkan rintangan terlerai (lihat Peraturan 15.1) dan halangan boleh alih (lihat Peraturan 15.2).
- (3) Mengambil tindakan yang berpatutan menanda tempat bola dan mengangkat dan meletakkan semula bola di bawah Peraturan 14.1 dan 14.2.
- (4) Meletakkan klab di atas tanah dengan ringan di depan atau di belakang bola. "Meletakkan klab di tanah" bermaksud membenarkan berat klab tersebut didokong oleh rumput, tanah, pasir atau bahan lain pada atau di permukaan tanah.

Tetapi hal ini tidak membenarkan:

- Menekan klab di permukaan tanah, atau
 - Apabila bola berada dalam bunker, menyentuh pasir betul-betul di hadapan atau di belakang bola (lihat Peraturan 12.2b(1)).
- (5) Mengukuhkan kedudukan kaki semasa mengambil posisi sedia, termasuk menggali menggunakan kaki dengan wajar dalam pasir atau tanah peroi.

(6) Mengambil posisi sedia dengan wajar dengan mengambil tindakan yang berpatutan untuk pergi ke tempat bola dan mengambil posisi sedia.

Tetapi apabila berbuat demikian pemain:

- Tidak berhak untuk mendapatkan posisi sedia atau ayunan yang normal, dan
- Mesti menggunakan cara yang paling tidak mengganggu untuk menghadapi situasi tertentu tersebut.

(7) Melakukan pukulan atau ayunan belakang untuk pukulan yang kemudiannya dilakukan.

Tetapi apabila bola berada dalam bunker, menyentuh pasir dalam bunker semasa mengambil ayunan belakang tidak dibenarkan di bawah Peraturan 12.2b(1).

(8) Dalam kawasan ti:

- Memacakkan ti ke dalam atau di tanah (lihat Peraturan 6.2b(2)),
- Mengalihkan, membengkokkan atau mematahkan apa-apa benda semula jadi yang tumbuh atau melekat (lihat Peraturan 6.2b(3)).
- Mengubah keadaan permukaan tanah, mengalih atau menekan pasir dan tanah, atau mengesat embun, fros atau air (lihat Peraturan 6.2b(3)).

(9) Dalam bunker, meratakan pasir untuk menjaga lapangan selepas bola yang dimainkan dari bunker berada di luar bunker tersebut (lihat Peraturan 12.2b(3)).

(10) Di grin, mengalihkan pasir dan tanah peroi dan membaiki kerosakan (lihat Peraturan 13.1c).

(11) Mengalihkan benda semula jadi untuk memeriksa sama ada terlerai atau tidak.

Tetapi jika benda tersebut didapati tumbuh atau melekat, ia mesti kekal melekat dan dikembalikan sebaik mungkin ke tempat asalnya.

Lihat Peraturan 25.4g (pengubahsuaian **Peraturan 8.1b (5)** semasa mengambil posisi sedia untuk pemain yang menggunakan alat bantuan pergerakan).

8.1c Mengelak Penalti dengan Memulihkan Keadaan yang Ditambah Baik Melanggar Peraturan 8.1a(1) atau 8.1a(2)

Jika pemain telah menambah baik keadaan mempengaruhi pukulan dengan mengalihkan, membengkokkan atau mematahkan objek yang melanggar Peraturan 8.1a(1) atau mengalihkan objek ke tempat yang melanggar Peraturan 8.1a(2):

- Tiada penalti jika, sebelum melakukan pukulan yang berikutnya, pemain menghapuskan penambahbaikan itu dengan memulihkan keadaan asal dengan cara yang dibenarkan dalam (1) dan (2) di bawah.
- **Tetapi** jika pemain menambah baik keadaan mempengaruhi pukulan dengan mengambil apa-apa tindakan lain yang dirangkumi oleh Peraturan 8.1a(3)-(5), mereka tidak dapat mengelak daripada dikenakan penalti kerana memulihkan keadaan asal tersebut.

(1) Bagaimana Memulihkan Keadaan yang Telah Ditambah Baik dengan Mengalihkan, Membengkokkan atau Mematahkan Objek.

Sebelum melakukan pukulan, pemain boleh mengelak dikenakan penalti melanggar Peraturan 8.1a(1) dengan memulihkan objek asal sebaik mungkin ke tempat asal supaya penambahbaikan yang telah diwujudkan oleh pelanggaran Peraturan tersebut dapat dihapuskan, seperti dengan:

- Meletakkan semula objek sempadan (seperti kayu pancang sempadan) yang telah dialihkan atau mengalihkan objek sempadan ke tempat asal selepas disengetkan, atau

- Mengembalikan dahan pokok atau rumput, atau halangan tidak boleh alih ke tempat asal selepas dialihkan.

Tetapi pemain tidak dapat mengelak daripada dikenakan penalti:

- Jika penambahbaikan tersebut tidak dihapuskan (seperti apabila objek sempadan atau dahan pokok telah dibengkokkan atau dipatahkan dengan ketara sehingga tidak boleh dikembalikan ke tempat asal), atau
- Dengan menggunakan apa-apa benda selain daripada objek asal tersebut untuk cuba memulihkan keadaan, seperti:
 - Menggunakan benda lain atau benda tambahan (sebagai contoh, meletakkan kayu pancang lain di dalam lubang objek sempadan yang telah dialihkan atau mengikat dahan yang telah dialihkan ke tempatnya), atau
 - Menggunakan bahan lain untuk membaiki objek asal (sebagai contoh, menggunakan pita pelekat untuk membaiki objek sempadan atau dahan patah).

(2) Bagaimana Memulihkan Keadaan yang Diperbaiki Dengan Mengalihkan Objek ke Tempatnya.

Sebelum melakukan pukulan, pemain boleh mengelak daripada penalti melanggar Peraturan 8.1a(2) dengan mengalihkan objek yang telah dialihkan ke tempatnya.

8.1d Memulihkan Keadaan Bertambah Buruk Selepas Bola Menetap

Jika keadaan mempengaruhi pukulan menjadi bertambah buruk selepas bola pemain menetap:

(1) Bila Pemulihan Keadaan Bertambah Buruk Dibenarkan.

Jika *keadaan mempengaruhi pukulan* menjadi bertambah buruk disebabkan oleh individu selain daripada pemain atau *haiwan*, tiada penalti di bawah Peraturan 8.1a pemain boleh:

- Memulihkan *keadaan* asal tersebut sebaik mungkin.
- *Menanda* tempat bola dan mengangkat, membersihkan dan *meletakkan semula* bola di tempat asal (lihat Peraturan 14.1 dan 14.2), jika wajar berbuat demikian untuk memulihkan *keadaan* asal atau jika terdapat apa-apa benda melekat pada bola apabila *keadaan* tersebut menjadi bertambah buruk.
- Jika *keadaan* yang menjadi bertambah buruk tidak boleh dipulihkan dengan mudah, mengangkat dan *meletakkan semula* bola dengan meletakkannya di tempat terdekat (tidak lebih dekat dengan lubang) yang (1) mempunyai *keadaan mempengaruhi pukulan* yang hampir sama, (2) berada dalam satu *panjang klab* dari tempat asal, dan (3) berada dalam *kawasan lapangan* yang sama dengan tempat itu.

Pengecualian – Kedudukan Bola Menjadi Bertambah Buruk Bila atau Selepas Bola Diangkat atau Dialihkan dan Sebelum Diletakkan Semula: Hal ini dirangkumi oleh Peraturan 14.2d, kecuali *kedudukan* bola menjadi bertambah buruk apabila permainan dihentikan dan bola telah diangkatkan yang mana Peraturan ini diguna pakai.

(2) Bila Pemulihan Keadaan yang Menjadi Bertambah Buruk Tidak Dibenarkan.

Pemain mesti tidak *menambah baik keadaan mempengaruhi pukulan* (**kecuali** seperti yang dibenarkan dalam Peraturan 8.1c(1), 8.1c(2) dan Peraturan 13.1c) yang telah disebabkan oleh:

- Pemain, termasuk *keci* pemain,
- Individu lain (selain daripada *pengadil*) mengambil tindakan yang dibenarkan oleh pemain, atau

- kuasa semula jadi seperti angin atau air.

Jika pemain menambah baik keadaan yang bertambah buruk tersebut apabila tidak dibenarkan berbuat demikian, pemain dikenakan penalti umum di bawah Peraturan 8.1a.

Penalti Bermain Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 8.1d : Penalti umum di Bawah Peraturan 14.7a.

Lihat Peraturan 22.2 (dalam Empatan, mana-mana pemain rakan boleh bertindak untuk regu dan tindakan pemain rakan tersebut dianggap sebagai tindakan pemain); **23.5** (dalam Empat Bola, mana-mana pemain rakan boleh bertindak untuk regu dan tindakan pemain rakan tersebut yang melibatkan bola atau peralatan pemain dianggap sebagai tindakan pemain).

8.2 Tindakan Sengaja Pemain Mengubah Keadaan Fizikal Lain untuk Mempengaruhi Bola Tetap Pemain atau Pukulan yang Akan Dilakukan

8.2a Bila Peraturan 8.2 Diguna Pakai

Peraturan ini merangkumi tindakan sengaja yang dilakukan oleh pemain untuk mengubah keadaan fizikal lain untuk mempengaruhi bola tetap mereka atau pukulan yang akan dilakukan.

Peraturan ini tidak diguna pakai untuk tindakan pemain:

- Dengan sengaja memesongkan atau menghentikan bola mereka atau dengan sengaja mengubah keadaan fizikal untuk mempengaruhi tempat bola tersebut akan menetap (dirangkumi oleh Peraturan 11.2 dan 11.3), atau
- Mengubah keadaan mempengaruhi pukulan pemain (yang dirangkumi oleh Peraturan 8.1a).

8.2b Tindakan Dilarang untuk Mengubah Keadaan Fizikal Lain

Pemain mesti tidak dengan sengaja mengambil tindakan yang telah disenaraikan dalam Peraturan 8.1a (**kecuali** dibenarkan oleh Peraturan 8.1b, c atau d) untuk mengubah apa-apa keadaan fizikal lain sepertinya untuk mempengaruhi:

- Tempat bola pemain akan pergi atau tetap selepas pukulan berikutnya atau pukulan kemudiannya, atau
- Tempat bola tetap pemain akan pergi atau tetap jika ia beralih sebelum pukulan dilakukan (sebagai contoh, apabila bola berada di cerun yang curam dan pemain bimbang bola akan bergolek ke dalam semak).

Pengecualian – Tindakan Menjaga Lapangan: Tiada penalti di bawah Peraturan ini jika pemain mengubah keadaan fizikal lain untuk menjaga lapangan (seperti meratakan bekas tapak kaki dalam bunker atau meletakkan semula divot ke dalam lubang divot).

Penalti Melanggar Peraturan 8.2: Penalti umum .

Lihat Peraturan 22.2 (dalam Empatan, mana-mana pemain rakan boleh bertindak untuk regu dan tindakan pemain rakan tersebut dianggap sebagai tindakan pemain); **23.5** (dalam Empat Bola, mana-mana pemain rakan boleh bertindak untuk regu dan tindakan pemain rakan tersebut yang melibatkan bola atau peralatan pemain dianggap sebagai tindakan pemain).

8.3 Tindakan Sengaja Pemain Mengubah Keadaan Fizikal untuk Mempengaruhi Bola Tetap Pemain Lain atau Pukulan yang Akan Dilakukan

8.3a Bila Peraturan 8.3 Diguna Pakai

Peraturan ini hanya merangkumi tindakan sengaja pemain untuk mengubah keadaan fizikal untuk mempengaruhi bola tetap pemain lain atau pukulan yang akan dilakukan oleh pemain lain itu.

Peraturan ini tidak diguna pakai untuk tindakan sengaja pemain memesongkan dan menghentikan bola dalam pergerakan pemain lain atau dengan sengaja mengubah

keadaan fizikal untuk mempengaruhi tempat bola tersebut akan menetap (hal ini dirangkumi oleh [Peraturan 11.2](#) dan [11.3](#)).

8.3b Tindakan Dilarang untuk Mengubah Keadaan Fizikal Lain

Pemain mesti tidak dengan sengaja mengambil tindakan yang telah disenaraikan dalam [Peraturan 8.1a](#) (**kecuali** dibenarkan dalam [Peraturan 8.1b, c](#) atau [d](#)) untuk:

- [Menambak baik](#) atau memburukkan [keadaan mempengaruhi pukulan](#) pemain lain, atau
- Mengubah apa-apa keadaan fizikal lain untuk mempengaruhi:
 - Tempat bola pemain lain akan pergi atau tetap selepas [pukulan](#) pemain itu yang berikutnya atau [pukulan](#) kemudiannya, atau
 - Tempat bola pemain lain akan pergi atau tetap jika bola tersebut [beralih](#) sebelum [pukulan](#) dilakukan.

Pengecualian – Tindakan Menjaga Lapangan: Tiada penalti di bawah Peraturan ini jika pemain mengubah keadaan fizikal lain untuk menjaga [lapangan](#) (seperti meratakan tapak kaki dalam [bunker](#) atau meletakkan semula divot ke dalam lubang divot).

Penalti Melanggar [Peraturan 8.3](#): Penalti umum

Lihat [Peraturan 22.2](#) (dalam [Empatan](#), mana-mana [pemain rakan](#) boleh bertindak untuk [regu](#) dan tindakan [pemain rakan](#) tersebut dianggap sebagai tindakan pemain); **[23.5](#)** (dalam [Empat Bola](#), mana-mana [pemain rakan](#) boleh bertindak untuk [regu](#) dan tindakan [pemain rakan](#) tersebut yang melibatkan bola atau [peralatan](#) pemain dianggap sebagai tindakan pemain).

PERATURAN 9

Bola Dimainkan Di Kedudukannya; Bola Di Kedudukan Tetap Diangkat atau Dialihkan

Tujuan Peraturan:

Peraturan 9 merangkumi prinsip asas permainan: “bermain bola di kedudukannya”.

- Jika bola pemain berada tetap dan kemudiannya dialihkan oleh kuasa semula jadi seperti angin atau air, pemain biasanya mesti bermain bola dari tempat baharu.
- Jika bola tetap diangkat atau dialihkan oleh individu atau pengaruh luar sebelum pukulan dilakukan, bola tersebut mesti diletakkan semula di tempat asal.
- Pemain patut berhati-hati apabila berada dekat dengan bola tetap, dan pemain yang menyebabkan bola mereka atau bola pemain lawan beralih biasanya dikenakan penalti (kecuali di grin).

Peraturan 9 diguna pakai untuk bola dalam permainan yang berada tetap di lapangan, dan Peraturan ini diguna pakai semasa pusingan dan ketika permainan dihentikan di bawah Peraturan 5.7a.

9.1 Bola Dimainkan di Kedudukannya

9.1a Bermain Bola di Tempat Bola Menetap

Bola tetap pemain di lapangan mesti dimainkan di kedudukannya, **kecuali** apabila Peraturan menghendaki atau membenarkan pemain:

- Bermain bola dari tempat lain di lapangan, atau
- Mengangkat dan meletakkan semula bola di tempat asal.

9.1b Apa Patut Dilakukan Apabila Bola Beralih Semasa Ayunan Belakang atau Pukulan

Jika bola tetap pemain mula beralih selepas pemain memulakan pukulan atau ayunan belakang pukulan dan pemain meneruskan pukulan tersebut:

- Bola mesti tidak diletakkan semula, tidak kira apa yang telah menyebabkan bola tersebut beralih.
- Sebaliknya, pemain mesti bermain bola di tempat bola menetap selepas pukulan tersebut.
- Jika pemain telah menyebabkan bola tersebut beralih, lihat Peraturan 9.4b untuk menentukan jika terdapat penalti.

Penalti Bermain Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 9.1: Penalti umum di Bawah Peraturan 14.7a

9.2 Memutuskan Sama ada Bola Telah Beralih dan Apa Menyebabkan Bola Beralih

9.2a Memutuskan Sama ada Bola Beralih

Bola tetap pemain dianggap beralih hanya jika diketahui atau kelihatan pasti bola tersebut telah beralih.

Jika bola berkemungkinan telah beralih tetapi tidak diketahui atau kelihatan pasti, bola tersebut dianggap tidak beralih dan mesti dimainkan di kedudukannya.

9.2b Memutuskan Apa Menyebabkan Bola Beralih

Apabila bola tetap pemain telah beralih:

- Mesti diputuskan sebab bola tersebut beralih.

- Hal ini menentukan sama ada pemain mesti meletakkan semula bola tersebut atau bermain bola di kedudukannya dan sama ada terdapat penalti.

(1) Empat Kemungkinan Sebab.

Peraturan mengiktiraf hanya empat kemungkinan yang menyebabkan bola tetap beralih sebelum pemain melakukan pukulan:

- Kuasa semula jadi, seperti angin atau air (lihat Peraturan 9.3),
- Tindakan pemain, termasuk tindakan kedi pemain (lihat Peraturan 9.4),
- Tindakan pemain lawan dalam permainan lawan , termasuk tindakan kedi pemain lawan (lihat Peraturan 9.5), atau
- Pengaruh luar, termasuk pemain lain dalam permainan pukulan (lihat Peraturan 9.6).

Lihat Peraturan 22.2 (dalam Empatan, mana-mana pemain rakan boleh bertindak untuk regu dan tindakan pemain rakan tersebut dianggap sebagai tindakan pemain); **23.5** (dalam Empat Bola, mana-mana pemain rakan boleh bertindak untuk regu dan tindakan pemain rakan tersebut yang melibatkan bola atau peralatan pemain dianggap sebagai tindakan pemain).

(2) Standard “Diketahui atau Kelihatan Pasti” Memutuskan Sebab Bola Beralih.

- Pemain, pemain lawan atau pengaruh luar dianggap telah menyebabkan bola beralih hanya jika diketahui atau kelihatan pasti mereka adalah penyebabnya.
- Jika tidak diketahui atau kelihatan pasti bahawa sekurang-kurangnya salah satu daripada di atas adalah penyebabnya, bola tersebut dianggap telah dialihkan oleh kuasa semula jadi.

Untuk mengguna pakai standard ini, semua maklumat wajar mesti dipertimbangkan, bermaksud semua maklumat yang diketahui atau boleh diperolehi dengan usaha yang berpatutan oleh pemain dan tanpa melengahkan permainan.

9.3 Bola Dialihkan oleh Kuasa Semula Jadi

Jika kuasa semula jadi (seperti angin atau air) menyebabkan bola tetap pemain beralih:

- Tiada penalti, dan
- Bola tersebut mesti dimainkan dari tempat baharu.

Pengecualian 1 – Bola di Grin Mesti Diletakkan Semula Jika Bola Beralih Selepas Diangkat dan Diletakkan Semula (lihat Peraturan 13.1d): Jika bola pemain di grin beralih selepas pemain mengangkat dan meletakkannya semula di tempat bola tersebut kemudiannya beralih:

- Bola mesti diletakkan semula di tempat asal (jika tidak diketahui mesti dianggarkan) (lihat Peraturan 14.2).
- Hal ini benar tidak kira apa yang telah menyebabkan bola tersebut beralih (termasuk kuasa semula jadi).

Pengecualian 2 – Bola Tetap Mesti Diletakkan Semula Jika Bola Beralih ke Kawasan Lapangan Lain atau Keluar Sempadan Selepas Dijatuhkan, Diletakkan atau Diletakkan Semula: Jika pemain memasukkan bola asal atau bola lain ke dalam permainan dengan menjatuhkan, meletakkan atau meletakkan semula, dan kuasa semula jadi menyebabkan bola tetap beralih dan menetap dalam kawasan lapangan lain atau keluar sempadan, bola tersebut mesti diletakkan semula di tempat asalnya (jika tidak diketahui mesti dianggarkan) (lihat Peraturan 14.2).

Tetapi untuk bola di grin yang telah diletakkan semula, lihat Pengecualian 1.

Penalti Bermain Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 9.3: Penalti umum di Bawah Peraturan 14.7a.

9.4 Bola Diangkat atau Dialihkan oleh Pemain

Peraturan ini diguna pakai hanya apabila *diketahui atau kelihatan pasti* bahawa pemain (termasuk *keci* pemain) telah mengangkat bola tetap mereka atau menyebabkan bola mereka *beralih*.

9.4a Bila Bola yang Diangkat atau Dialihkan Mesti Diletakkan Semula

Jika pemain mengangkat bola tetap atau menyebabkan bola mereka *beralih*, bola tersebut mesti *diletakkan semula* di tempat asalnya (jika tidak diketahui mesti dianggarkan) (lihat Peraturan 14.2), **kecuali**:

- Apabila pemain mengangkat bola di bawah Peraturan untuk mengambil pelepasan atau *meletakkan semula* bola tersebut di tempat lain (lihat Peraturan 14.2d dan 14.2e), atau
- Apabila bola *beralih* hanya selepas pemain telah memulakan *pukulan* atau ayunan belakang untuk suatu *pukulan* dan kemudiannya meneruskan *pukulan* tersebut (lihat Peraturan 9.1b).

9.4b Penalti Mengangkat atau Menyentuh Bola Dengan Sengaja atau Menyebabkan Bola Beralih

Jika pemain mengangkat atau menyentuh bola tetap mereka dengan sengaja atau menyebabkan bola *beralih*, pemain dikenakan **satu pukulan penalti**.

Tetapi terdapat lima **pengecualian**:

Pengecualian 1 – Pemain Dibenarkan untuk Mengangkat atau Mengalihkan Bola:

Tiada penalti apabila pemain mengangkat bola atau menyebabkan bola *beralih* di bawah Peraturan yang:

- Membenarkan bola diangkat dan *diletakkan semula* di tempat asal,
- Menghendaki bola yang telah *beralih diletakkan semula* di tempat asal, atau
- Menghendaki atau membenarkan pemain *menjatuhkan* atau meletakkan bola sekali lagi atau bermain bola dari tempat lain.

Pengecualian 2 – Bola Beralih Dengan Tidak Sengaja Semasa Cuba Mencari atau Mengenal Pasti Bola: Tiada penalti apabila pemain dengan tidak sengaja menyebabkan bola beralih ketika cuba mengenal pasti bola tersebut (lihat Peraturan 7.4).

Pengecualian 3 – Bola Beralih Dengan Tidak Sengaja di Grin: Tiada penalti apabila pemain dengan tidak sengaja menyebabkan bola beralih di grin (lihat Peraturan 13.1d), tidak kira bagaimana hal itu berlaku.

Pengecualian 4 – Bola Beralih Dengan Tidak Sengaja di Mana-Mana Tempat Selain Dari Grin Ketika Menggunakan Pakai Peraturan: Tiada penalti apabila pemain dengan tidak sengaja menyebabkan bola beralih di mana-mana tempat selain dari grin ketika mengambil tindakan wajar untuk:

- Menanda tempat bola atau mengangkat atau meletakkan semula bola, apabila dibenarkan berbuat demikian (lihat Peraturan 14.1 dan 14.2),
- Mengalih halangan boleh alih (lihat Peraturan 15.2),
- Memulih keadaan bertambah buruk, apabila dibenarkan berbuat demikian (lihat Peraturan 8.1d),
- Mengambil pelepasan di bawah Peraturan, termasuk untuk menentukan sama ada terdapat pelepasan di bawah Peraturan (seperti mengayun klab untuk menentukan jika terdapat gangguan daripada sesuatu keadaan), atau tempat untuk mengambil pelepasan (seperti menentukan titik pelepasan penuh terdekat), atau
- Mengukur di bawah Peraturan (seperti memutuskan giliran bermain di bawah Peraturan 6.4).

Pengecualian 5 – Bola Beralih Selepas Bersandar pada Pemain atau Peralatan: Tiada penalti jika, selepas bola pemain bersandar pada pemain atau peralatan mereka disebabkan oleh suatu pukulan (Peraturan 11.1) atau jatuhan bola (Peraturan 14.3c(1)), pemain menyebabkan bola tersebut beralih apabila mereka bergerak atau apabila pemain mengalihkan peralatan mereka.

Penalti Bermain Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 9.4: Penalti umum di Bawah Peraturan 14.7a.

Jika pemain dikehendaki untuk *meletakkan semula* bola yang telah *beralih* di bawah Peraturan 9.4 tetapi gagal untuk berbuat demikian dan bermain dari *tempat salah*, mereka dikenakan *penalti umum* di bawah Peraturan 14.7a (lihat Pengecualian Peraturan 1.3c(4)).

9.5 Bola Diangkat atau Dialihkan oleh Pemain Lawan Dalam Permainan Lawan

Peraturan ini diguna pakai apabila *diketahui atau kelihatan pasti* bahawa *pemain lawan* (termasuk *kedi pemain lawan*) telah mengangkat bola tetap pemain atau tindakan mereka telah menyebabkan bola *beralih*.

Jika *pemain lawan* bermain bola pemain sebagai *bola salah*, hal ini dirangkumi oleh Peraturan 6.3c(1), bukan oleh Peraturan ini.

9.5a Bila Bola yang Diangkatkan atau Dialihkan Mesti Diletakkan Semula

Jika *pemain lawan* mengangkat atau *mengalihkan* bola tetap pemain, bola tersebut mesti *diletakkan semula* di tempat asal (jika tidak diketahui mesti dianggarkan) (lihat Peraturan 14.2), **kecuali**:

- Apabila *pemain lawan* memberikan kemenangan untuk *pukulan* yang berikutnya, lubang atau perlawanan tersebut (lihat Peraturan 3.2b), atau
- Apabila *pemain lawan* mengangkat atau *mengalihkan* bola atas permintaan pemain yang berniat mengguna pakai Peraturan untuk mengambil pelepasan atau *meletakkan semula* bola di tempat lain.

9.5b Penalti Mengangkat atau Menyentuh Bola Dengan Sengaja atau Menyebabkan Bola Beralih

Jika *pemain lawan* mengangkat atau dengan sengaja menyentuh bola tetap pemain atau menyebabkan bola *beralih*, *pemain lawan* tersebut dikenakan **satu pukulan penalti**.

Tetapi terdapat beberapa **pengecualian**:

Pengecualian 1 – Pemain Lawan Dibenarkan untuk Mengangkat Bola Pemain:

Tiada penalti apabila *pemain lawan* mengangkat bola:

- Apabila memberi kemenangan untuk *pukulan* yang berikutnya, lubang atau perlawanan tersebut kepada pemain, atau
- Atas permintaan pemain.

Pengecualian 2 – Tersalah Menanda dan Mengangkat Bola Pemain di Grin: Tiada penalti apabila *pemain lawan menandakan* tempat bola pemain dan mengangkat bola di *grin* kerana tersalah anggap bahawa bola tersebut milik mereka.

Pengecualian 3 – Pengecualian yang Sama untuk Pemain: Tiada penalti apabila *pemain lawan* dengan tidak sengaja menyebabkan bola *beralih* ketika mengambil apa-apa tindakan yang dirangkumi oleh Pengecualian 2, 3, 4 atau 5 dalam *Peraturan 9.4b*.

Penalti Bermain Bola dari Tempat Salah Melanggar *Peraturan 9.5*: Penalti umum di Bawah *Peraturan 14.7a*.

9.6 Bola Diangkat atau Dialihkan oleh Pengaruh Luar

Jika *diketahui atau kelihatan pasti* bahawa *pengaruh luar* (termasuk pemain lain dalam *permainan pukulan* atau bola lain) telah mengangkat atau *mengalihkan* bola pemain:

- Hal ini tiada penalti, dan
- Bola mesti *diletakkan semula* di tempat asal (jika tidak diketahui mesti dianggarkan) (lihat *Peraturan 14.2*).

Hal ini diguna pakai sama ada bola pemain telah dijumpai atau tidak.

Tetapi jika tidak diketahui atau kelihatan pasti bola telah diangkat atau dialihkan oleh pengaruh luar dan bola tersebut hilang, pemain mesti mengambil pelepasan pukulan dan jarak di bawah Peraturan 18.2.

Jika bola pemain telah dimainkan sebagai bola salah oleh pemain lain, hal ini dirangkumi oleh Peraturan 6.3c(2), bukan oleh Peraturan ini.

Penalti Bermain Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 9.6: Penalti umum di Bawah Peraturan 14.7a.

9.7 Penanda Bola Diangkatkan atau Dialihkan

Peraturan ini merangkumi apa yang patut dilakukan jika penanda bola yang menanda tempat bola yang telah diangkat atau dialihkan sebelum bola tersebut diletakkan semula.

9.7a Bola atau Penanda Bola Mesti Diletakkan Semula

Jika penanda bola pemain diangkat dan dialihkan dengan apa-apa cara (termasuk oleh kuasa semula jadi) sebelum bola diletakkan semula, pemain mesti sama ada:

- Meletakkan semula bola di tempat asal (jika tidak diketahui mesti dianggarkan) (lihat Peraturan 14.2), atau
- Meletakkan penanda bola untuk menanda tempat asal itu.

9.7b Penalti Mengangkat Penanda Bola atau Menyebabkan Penanda Bola Beralih

Jika pemain, atau pemain lawan mereka dalam permainan lawan, mengangkat penanda bola pemain atau menyebabkan penanda bola tersebut beralih (apabila bola telah diangkat dan belum diletakkan semula), pemain atau pemain lawan dikenakan **satu pukulan penalti**.

Pengecualian – Pengecualian Peraturan 9.4b dan 9.5b Diguna Pakai kerana Mengangkat atau Mengalihkan Penanda Bola atau Menyebabkan Penanda Bola Beralih: Dalam semua kes pemain atau *pemain lawan* tidak dikenakan penalti kerana mengangkat bola pemain atau dengan tidak sengaja menyebabkan bola *beralih*, juga tiada penalti dikenakan kerana mengangkat atau dengan tidak sengaja mengalihkan *penanda bola* pemain.

Penalti Bermain Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 9.7: Penalti umum di Bawah Peraturan 14.7a.

PERATURAN 10

Persediaan dan Melakukan Pukulan; Nasihat dan Bantuan; Kedi

Tujuan Peraturan:

Peraturan 10 merangkumi persediaan dan melakukan pukulan, termasuk nasihat dan bantuan lain yang boleh diterima oleh pemain daripada individu lain (termasuk kedi). Prinsip asas golf adalah permainan yang melibatkan kemahiran dan cabaran peribadi.

10.1 Melakukan Pukulan

Tujuan Peraturan:

Peraturan 10.1 merangkumi cara melakukan pukulan dan beberapa tindakan yang dilarang semasa melakukannya. Pukulan dianggap telah dilakukan dengan memukul bola dengan kepala klab. Cabaran asas pemain adalah untuk mengarahkan dan **mengendalikan pergerakan keseluruhan klab secara bebas dengan mengayun klab tanpa** tambatan.

10.1a Memukul Bola Sewajarnya

Semasa melakukan pukulan:

- Pemain mesti memukul bola sewajarnya dengan menggunakan apa-apa bahagian kepala klab di mana terjadinya sentuhan seketika di antara kepala klab dan bola dan mesti tidak menolak, menyeret atau menyedok bola.
- Jika klab pemain dengan tidak sengaja memukul bola lebih daripada sekali, hal ini hanya satu pukulan dan tiada penalti.

10.1b Menambat Klab

Semasa melakukan *pukulan*, pemain tidak boleh menambat klab, sama ada:

- Secara langsung, dengan memegang klab atau genggam tangan terhadap apa-apa bahagian badan (**kecuali** pemain boleh memegang klab atau genggam tangan pada tangan atau lengan bawah), atau
- Secara tidak langsung, dengan menggunakan “titik tambatan”, menahan lengan bawah pada bahagian badan dan menjadikan genggam tangan sebagai titik stabil supaya tangan lain boleh mengayunkan klab.

Jika klab, genggam tangan atau lengan bawah pemain hanya sekadar menyentuh badan atau pakaian semasa *pukulan* dilakukan, tanpa ditambah pada badan, hal ini tidak melanggar Peraturan ini.

Untuk tujuan Peraturan ini, “lengan bawah” bermaksud bahagian lengan di bawah siku dan termasuk pergelangan tangan.

GAMBAR RAJAH 10.1b: MENAMBAT KLAB



Lihat [Peraturan 25.3b dan 25.4h](#) (pengubahsuaian [Peraturan 10.1b](#) untuk pemain tanpa anggota badan dan pemain yang menggunakan alat bantuan pergerakan).

10.1c Melakukan Pukulan Ketika Berdiri Mengangkang atau Atas Garis Permainan

Pemain mesti tidak melakukan *pukulan* dari *posisi sedia* dengan meletakkan sebelah kaki dengan sengaja di setiap sisi, atau salah satu daripada kakinya menyentuh dengan sengaja, *garis permainan* atau garisan lanjutan di belakang bola.

Untuk kegunaan Peraturan ini sahaja, *garis permainan* tidak termasuk jarak wajar di kedua-dua sisi.

Pengecualian – Tiada Penalti Jika Posisi Sedia Diambil Dengan Tidak Sengaja atau Mengelak dari Garis Permainan Pemain Lain.

Lihat [Peraturan 25.4i](#) (untuk pemain yang menggunakan alat bantuan pergerakan, pengubahsuaian [Peraturan 10.1c](#) termasuk *posisi sedia* yang diambilkan dengan mana-mana bahagian alat bantuan pergerakan).

10.1d Bermain Bola Sedang Bergerak

Pemain mesti tidak melakukan *pukulan* pada bola sedang bergerak:

- Bola *dalam permainan* "sedang bergerak" bila tidak tetap di tempatnya.
- Jika bola tetap bergoyang (kadang-kala dirujuk sebagai berputar) tetapi tetap atau balik semula ke tempat asal, bola tersebut dianggap tetap dan bukan bola sedang bergerak.

Tetapi terdapat tiga **pengecualian** yang mana tiada penalti:

Pengecualian 1 – Bola Mula Bergerak Hanya Selepas Pemain Memulakan Ayunan Belakang untuk Pukulan: Melakukan *pukulan* pada bola sedang bergerak dalam situasi ini dirangkumi oleh [Peraturan 9.1b](#), bukan oleh Peraturan ini.

Pengecualian 2 – Bola Jatuh daripada Ti: Melakukan *pukulan* pada bola yang jatuh daripada *ti* dirangkumi oleh Peraturan 6.2b(5), bukan oleh Peraturan ini.

Pengecualian 3 – Bola Bergerak di Dalam Air: Apabila bola sedang bergerak dalam *air sementara* atau di dalam air dalam *kawasan penalti*:

- Pemain boleh melakukan *pukulan* pada bola yang sedang bergerak tanpa penalti, atau
- Pemain boleh mengambil pelepasan di bawah Peraturan 16.1 atau 17, dan boleh mengangkat bola yang sedang bergerak.

Dalam mana-mana kes, pemain tidak boleh melengahkan permainan dengan tidak wajar (lihat Peraturan 5.6a) untuk membiarkan angin atau arus air mengalihkan bola tersebut ke tempat yang lebih baik.

Penalti Melakukan *pukulan* Melanggar Peraturan 10.1: Penalti umum

Dalam *permainan pukulan*, *pukulan* yang melanggar Peraturan ini dikira dan pemain dikenakan **dua pukulan penalti**.

10.2 Nasihat dan Bantuan Lain

Tujuan Peraturan:

Cabaran asas pemain adalah memutuskan strategi dan taktik permainan mereka. Jadi terdapat had tertentu berkenaan dengan nasihat dan bantuan lain yang boleh diterima oleh pemain semasa suatu *pusingan*.

10.2a Nasihat

Semasa suatu *pusingan*, pemain mesti tidak:

- Memberikan *nasihat* kepada individu yang sedang bermain dalam pertandingan di *lapangan*,
- Meminta *nasihat* daripada individu, selain daripada *kedinya*, atau

- Menyentuh peralatan pemain lain untuk memperolehi maklumat yang mungkin menjadi nasihat jika diberikan atau diminta oleh pemain lain (seperti menyentuh klab atau beg pemain lain untuk melihat klab yang sedang digunakan).

Hal ini tidak diguna pakai sebelum pusingan, ketika permainan dihentikan di bawah Peraturan 5.7a atau antara beberapa pusingan dalam pertandingan.

Penalti Melanggar Peraturan 10.2a: Penalti umum .

Dalam kedua-dua permainan lawan dan permainan pukulan, penalti dikenakan dengan cara ini:

- Pemain Meminta atau Memberikan Nasihat Apabila Salah satu Pemain Sedang Bermain Lubang. Pemain dikenakan **penalti umum** pada lubang yang sedang dimainkan atau baru sahaja ditamatkan.
- Pemain Meminta atau Memberikan Nasihat Apabila Kedua-dua Pemain Berada Antara Dua Lubang. Pemain dikenakan **penalti umum** pada lubang yang berikutnya.

Lihat Peraturan 22, 23 dan 24 (dalam format permainan yang melibatkan pemain rakan, pemain boleh memberi nasihat kepada pemain rakan atau kedi pemain rakan dan boleh meminta nasihat daripada pemain rakan atau kedi pemain rakan).

10.2b Bantuan Lain

(1) Mendapatkan Bantuan Daripada Kedi Mengenai Garis Permainan atau Maklumat Arah yang Lain.

Apabila kedi membantu pemain mengenai garis permainan atau maklumat arah yang lain, kedi tertakluk kepada had yang berikut:

- Kedi mesti tidak meletakkan objek untuk membantu (dan pemain tidak boleh mengelak daripada dikenakan penalti dengan mengalihkan objek tersebut sebelum pukulan dilakukan).
- Ketika pukulan tersebut dilakukan, kedi mesti tidak:

- Berdiri di tempat pemain akan bermain ke arahnya, atau
- Melakukan suatu tindakan untuk membantu (seperti menunjukkan tempat di atas tanah).
- Kedi tersebut mesti tidak berdiri dalam kawasan larangan apabila tidak dibenarkan di bawah Peraturan 10.2b(4).

Tetapi Peraturan ini tidak melarang kedi daripada berdiri dekat lubang untuk menjaga tiang bendera .

(2) Mendapatkan Bantuan Individu Lain Selain Daripada Kedi Mengenai Garis Permainan atau Maklumat Arah yang Lain.

Pemain mesti tidak mendapatkan bantuan mengenai garis permainan daripada individu lain selain daripada kedi mereka, kecuali seperti berikut:

- Individu itu boleh membantu memberikan maklumat umum berkenaan dengan sesuatu objek (seperti menunjukkan pokok yang berada di tengah-tengah fairway yang tidak kelihatan).
- Selain daripada apabila bola pemain berada di grin, individu itu boleh berdiri di tempat pemain mengarahkan pukulan mereka, **tetapi** mesti beredar sebelum pukulan tersebut dilakukan.

Tetapi Peraturan ini tidak melarang kedi berdiri berdekatan lubang untuk menjaga tiang bendera .

(3) Tidak Meletakkan Objek untuk Membantu Sasaran, Mengambil Posisi Sedia atau Mengayun.

Pemain mesti tidak meletakkan suatu objek untuk membantu mengambil posisi sedia untuk pukulan yang dilakukan (seperti menggunakan klab yang diletakkan di atas tanah untuk menunjukkan arah atau kedudukan kaki mereka).

"Meletakkan objek" bermaksud bahawa objek itu bersentuhan dengan tanah dan pemain tidak menyentuh objek tersebut.

Jika pemain melanggar Peraturan ini, mereka tidak dapat mengelak daripada dikenakan penalti dengan mengalihkan objek tersebut sebelum pukulan dilakukan.

Peraturan ini juga diguna pakai untuk mengambil tindakan untuk tujuan yang serupa, seperti pemain meletakkan tanda di atas pasir atau embun untuk membantu ayunan mereka.

Peraturan ini tidak diguna pakai untuk penanda bola apabila digunakan untuk menandakan tempat bola atau apabila bola diletakkan di sesuatu tempat.

Tetapi penanda bola yang menepati definisi alat jajaran dalam Peraturan Peralatan terkandung di bawah .

Lihat Peraturan 25.2c ([pengubahsuaian Peraturan 10.2b\(3\)](#) untuk pemain OKU buta).

(4) Kawasan Larangan Kedi Sebelum Pemain Melakukan Pukulan.

Apabila pemain mula mengambil posisi sedia untuk pukulan (bermaksud mereka mempunyai sekurang-kurangnya sebelah kaki untuk posisi sedia itu) dan sehingga

pukulan dilakukan, terdapat beberapa had berkenaan dengan masa dan sebab kedi pemain boleh berdiri dengan sengaja di atas atau berdekatan dengan lanjutan garis permainan di belakang bola (iaitu, "kawasan larangan") seperti berikut:

- Sasaran. kedi mesti tidak berdiri dalam kawasan larangan untuk membantu pemain membuat sasaran. Bantuan ini termasuk apabila kedi beredar tanpa menyatakan apa-apa tetapi, dengan berbuat demikian, memberikan isyarat kepada pemain bahawa mereka mengarahkan dengan betul pada sasaran yang diniatkan. **Tetapi** tiada penalti dikenakan jika pemain beredar sebelum melakukan pukulan dan kedi beredar daripada kawasan larangan tersebut sebelum pemain sekali lagi mula untuk mengambil posisi sedia untuk pukulan tersebut.
- Bantuan Selain Daripada Sasaran. Jika kedi membantu pemain mengenai perkara tertentu selain daripada sasaran (seperti memeriksa untuk melihat jika klab pemain terkena pokok semasa ayunan belakang), kedi boleh berdiri

dalam kawasan larangan tetapi hanya jika *ked* tersebut beredar sebelum *pukulan* dilakukan dan kedudukan ini bukan sebahagian daripada rutin biasa.

Tiada penalti jika *ked* dengan tidak sengaja berdiri dalam kawasan larangan tersebut.

Peraturan ini tidak melarang pemain daripada mendapatkan bantuan individu lain selain daripada *ked* pemain untuk berdiri dalam kawasan larangan untuk membantu mengesan arah perjalanan bola.

Lihat Peraturan 22, 23 dan 24 (dalam format permainan yang melibatkan pemain rakan dan pemberi nasihat, pemain rakan, *ked* pemain rakan dan mana-mana pemberi nasihat dihadkan dengan cara yang sama).

Lihat Peraturan 25.2d (pengubahsuaian **Peraturan 10.2b(4)** untuk pemain OKU buta).

(5) Bantuan Fizikal, Menghapuskan Gangguan dan Perlindungan Unsur Alam.

Pemain mesti tidak melakukan *pukulan*:

- Ketika menerima bantuan fizikal daripada *ked* mereka atau individu lain, atau
- Dengan sengaja menempatkan *ked* mereka atau individu lain atau objek untuk:
 - Menghapuskan gangguan, atau
 - Memberikan perlindungan daripada cahaya matahari, hujan, angin atau unsur alam lain.

Peraturan ini tidak melarang pemain daripada:

- Mengambil tindakan untuk melindungi diri sendiri daripada unsur alam ketika melakukan *pukulan*, seperti memakai pakaian perlindungan atau memegang payung di atas kepala, atau

- Meminta individu lain yang tidak ditempatkan dengan sengaja oleh pemain untuk kekal berada ditempatnya atau beredar dari situ (seperti apabila penonton membayangi bola pemain).

Penalti Melanggar Peraturan 10.2: Penalti umum

10.3 Kedi

Tujuan Peraturan:

Pemain boleh mempunyai kedi untuk membawa klab dan memberi nasihat dan bantuan lain semasa pusingan, tetapi terdapat had tentang apa yang dibenarkan untuk dilakukan oleh kedi. Pemain bertanggungjawab di atas tindakan kedi semasa pusingan tersebut dan akan dikenakan penalti jika kedi melanggar Peraturan.

10.3a Kedi Boleh Membantu Semasa Pusingan

(1) Pemain Dibenarkan Menggunakan Hanya Satu Kedi Pada Satu Masa.

Pemain boleh menggunakan *kedi* untuk membawa, mengangkut dan mengendalikan klab pemain, memberi *nasihat* dan membantu pemain dalam perkara lain yang dibenarkan semasa *pusingan*, tetapi tertakluk kepada had yang berikut:

- Pemain mesti tidak menggunakan lebih daripada satu *kedi* pada satu masa.
- Pemain boleh menukar *kedi* semasa *pusingan*, **tetapi** mesti tidak berbuat demikian hanya untuk sementara waktu dengan tujuan untuk mendapatkan *nasihat* daripada *kedi* baharu tersebut.

Sama ada pemain mempunyai *kedi* atau tidak, individu lain yang berjalan atau menumpang bersama dengan pemain atau membawa barang untuk pemain (seperti baju hujan, payung, makanan atau minuman) adalah bukan *kedi* pemain kecuali individu tersebut telah dinamakan demikian oleh pemain atau juga membawa, mengangkut atau mengendalikan klab pemain.

(2) Dua Orang atau Lebih Pemain Boleh Berkongsi Kedi.

Apabila terdapat isu Peraturan yang melibatkan tindakan spesifik oleh *kedi* yang dikongsikan dan perlu diputuskan untuk pemain mana tindakan tersebut telah diambilkan:

- Jika tindakan *kedi* telah diambil atas arahan spesifik salah seorang daripada pemain yang berkongsi *kedi* tersebut, tindakan telah diambilkan untuk pemain itu.
- Jika tiada daripada pemain-pemain tersebut memberikan arahan spesifik untuk tindakan itu, tindakan tersebut dianggap telah diambilkan untuk pemain yang berkongsi *kedi* yang mana bolanya terlibat.
- Jika tiada pemain-pemain yang berkongsi *kedi* tersebut dengan spesifik mengarahkan tindakan *kedi* dan tiada bola daripada pemain-pemain tersebut terlibat, semua pemain yang berkongsi *kedi* tersebut dikenakan penalti.

Lihat Prosedur Jawatankuasa, Seksyen 8; Model Peraturan Tempatan H-1 (Jawatankuasa boleh menerima pakai Peraturan Tempatan untuk melarang atau menghendaki penggunaan *kedi* atau mengehadkan pilihan *kedi* pemain).

Lihat Peraturan 25.2, 25.4 dan 25.5 (pemain yang mempunyai ketidakupayaan tertentu boleh juga mendapatkan bantuan daripada pembantu).

Penalti Melanggar Peraturan 10.3a:

- Pemain dikenakan **penalti umum** untuk setiap lubang semasa dibantu oleh lebih daripada seorang *kedi* pada satu masa.
- Jika pelanggaran Peraturan berlaku atau berterusan antara dua lubang, pemain dikenakan **penalti umum** pada lubang yang berikutnya.

10.3b Apa yang Boleh Dilakukan oleh Kedi

Berikut adalah contoh apa yang dibenarkan dan tidak dibenarkan untuk dilakukan oleh *kedi*:

(1) Tindakan Sentiasa Dibenarkan.

Kedi sentiasa boleh mengambil tindakan berikut apabila dibenarkan di bawah Peraturan:

- Membawa, mengangkut dan mengendalikan klab dan *peralatan* lain pemain (termasuk memandu bugi atau menarik troli).
- Mencari bola pemain ([Peraturan 7.1](#)).
- Memberi maklumat, *nasihat* dan bantuan lain sebelum *pukulan* dilakukan ([Peraturan 10.2a](#) dan [10.2b](#)).
- Meratakan *bunker* atau mengambil tindakan lain untuk menjaga *lapangan* (**Pengecualian** [Peraturan 8.2](#) dan [8.3](#) dan [Peraturan 12.2b\(2\)](#) dan [\(3\)](#)).
- Mengalihkan pasir dan tanah peroi dan membaiki kerosakan di *grin* ([Peraturan 13.1c](#)).
- Mengalihkan atau menjaga *tiang bendera* ([Peraturan 13.2b](#)).
- *Menandakan* tempat bola pemain dan mengangkat dan *meletakkan semula* bola di *grin* (**Pengecualian** [Peraturan 14.1b](#) dan [Peraturan 14.2b](#)).
- Membersihkan bola pemain ([Peraturan 14.1c](#)).
- Mengalihkan *rintangan terlerai* dan *halangan boleh alih* ([Peraturan 15.1](#) dan [15.2](#)).

(2) Tindakan Dibenarkan Hanya Dengan Arahan Pemain.

Kedi boleh mengambil tindakan berikut hanya apabila Peraturan membenarkan pemain berbuat demikian dan hanya dengan arahan pemain (yang mesti diberikan spesifik setiap kali dan bukan secara am untuk sesuatu *pusingan*):

- Memulihkan keadaan yang menjadi bertambah buruk selepas bola pemain tetap ([Peraturan 8.1d](#)).

- Apabila bola pemain berada di mana-mana tempat, kecuali di *grin*, mengangkat bola pemain di bawah Peraturan yang menghendaki bola tersebut *diletakkan semula* (Peraturan 14.1b).

(3) Tindakan Tidak Dibenarkan.

Kedi tidak dibenarkan mengambil tindakan yang berikut untuk pihak pemain:

- Memberikan kemenangan untuk *pukulan* yang berikutnya, lubang atau perlawanan tersebut kepada *pemain lawan* atau bersetuju dengan *pemain lawan* mengenai skor perlawanan (Peraturan 3.2).
- *Meletakkan semula* bola, kecuali apabila *kedi* telah mengangkat atau *mengalihkan* bola tersebut (Peraturan 14.2b).
- *Menjatuhkan* atau meletakkan bola semasa mengambil pelepasan (Peraturan 14.3).
- Memutuskan untuk mengambil pelepasan di bawah Peraturan (seperti menganggap bola tidak boleh dimainkan di bawah Peraturan 19 atau mengambil pelepasan daripada *keadaan lapangan tidak normal* atau *kawasan penalti* di bawah Peraturan 16.1 atau 17); *kedi* boleh menasihatkan pemain untuk berbuat demikian, tetapi pemain mesti memutuskan.

10.3c Pemain Bertanggungjawab Atas Tindakan dan Pelanggaran Peraturan oleh Kedi

Pemain bertanggungjawab di atas tindakan *kedi* mereka semasa *pusingan* dan ketika permainan dihentikan di bawah Peraturan 5.7a, tetapi tidak sebelum atau selepas suatu *pusingan*.

Jika tindakan *kedi* melanggar atau akan melanggar Peraturan jika tindakan tersebut diambil oleh pemain, pemain tersebut dikenakan penalti di bawah Peraturan itu.

Apabila penggunaan Peraturan bergantung sama ada pemain menyedari mengenai fakta tertentu, pengetahuan pemain dianggap termasuk apa-apa yang diketahui oleh *kedi* mereka.

PERATURAN 11

Bola Dalam Pergerakan Melanggar Individu, Haiwan atau Objek; Tindakan Sengaja Mempengaruhi Bola Dalam Pergerakan

Tujuan Peraturan:

Peraturan 11 merangkumi apa yang patut dilakukan jika bola dalam pergerakan pemain melanggar individu, haiwan, peralatan atau benda lain di lapangan. Apabila hal ini berlaku dengan tidak sengaja, tiada penalti dan pemain biasanya mesti menerima keputusan tersebut, sama ada memberikan kelebihan atau tidak, dan bermain bola dari tempat bola menetap. Peraturan 11 juga mengehadkan pemain daripada mengambil tindakan sengaja untuk mempengaruhi mana-mana tempat bola dalam pergerakan akan menetap.

Peraturan ini diguna pakai pada bila-bila masa bola dalam permainan sedang bergerak (sama ada selepas pukulan atau sebaliknya), **kecuali** apabila bola telah dijatuhkan dalam kawasan pelepasan dan belum tetap. Situasi itu dirangkumi oleh Peraturan 14.3.

11.1 Bola Dalam Pergerakan Dengan Tidak Sengaja Melanggar Individu atau Pengaruh Luar

11.1a Tiada Penalti kepada Mana-mana Pemain

Jika bola dalam pergerakan pemain dengan tidak sengaja melanggar mana-mana individu (termasuk pemain) atau pengaruh luar:

- Tiada penalti kepada mana-mana pemain.
- Hal ini benar walaupun bola melanggar pemain, pemain lawan atau mana-mana kedi atau peralatan mereka.

Pengecualian – Bola Dimainkan di Grin dalam Permainan Pukulan: Jika bola dalam pergerakan pemain melanggar bola tetap lain di grin dan kedua-dua bola berada di grin sebelum pukulan tersebut, pemain dikenakan penalti umum (**dua pukulan penalti**).

11.1b Tempat Bola Mesti Dimainkan

(1) Apabila Bola Dimainkan dari Mana-mana Tempat Selain Dari Grin.

Jika bola dalam pergerakan pemain dimainkan dari mana-mana tempat selain dari grin dengan tidak sengaja melanggar mana-mana individu (termasuk pemain) atau pengaruh luar (termasuk peralatan), bola biasanya mesti dimainkan di kedudukannya.

Tetapi jika bola tersebut menetap di atas mana-mana individu, haiwan atau pengaruh luar yang bergerak, pemain mesti tidak bermain bola tersebut di kedudukannya. Sebaliknya, pemain mesti mengambil pelepasan:

- Apabila Bola Menetap di Atas Mana-mana Individu, Haiwan atau Pengaruh Luar Bergerak yang Berada di Mana-mana Tempat Selain Dari Grin. Pemain mesti menjatuhkan bola asal atau bola lain dalam kawasan pelepasan ini (lihat Peraturan 14.3):
 - Titik Rujukan: Titik anggaran betul-betul di bawah tempat bola mula menetap di atas individu, haiwan atau pengaruh luar yang bergerak.
 - Saiz Kawasan Pelepasan Diukur dari Titik Rujukan: Satu panjang klab, **tetapi** dengan had berikut:
 - Had Lokasi Kawasan Pelepasan:
 - Mesti berada dalam kawasan lapangan yang sama dengan titik rujukan, dan
 - Mesti tidak lebih dekat lubang dibandingkan dengan titik rujukan.
- Apabila Bola Menetap di Atas Mana-mana Individu, Haiwan atau Pengaruh Luar Bergerak di Grin. Pemain mesti meletakkan bola asal atau bola lain di tempat yang dianggarkan betul-betul di bawah tempat bola tersebut menetap di atas individu, haiwan atau pengaruh luar yang bergerak, dengan menggunakan prosedur untuk meletakkan semula bola di bawah Peraturan 14.2b(2) dan 14.2e.

**Penalti Bermain Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 11.1b(1):
Penalti umum di Bawah Peraturan 14.7.**

(2) Apabila Bola Dimainkan dari Grin:

Jika bola dalam pergerakan pemain yang dimainkan dari *grin* dengan tidak sengaja melanggar pemain atau *pengaruh luar*, bola tersebut biasanya mesti dimainkan di kedudukannya.

Tetapi jika *diketahui atau kelihatan pasti* bahawa bola dalam pergerakan tersebut melanggar sesuatu seperti yang berikutnya di *grin*, pemain mesti bermain semula *pukulan* tersebut dengan bermain bola asal atau bola lain dari tempat *pukulan* itu dilakukan (lihat Peraturan 14.6):

- Mana-mana individu selain daripada:
 - pemain tersebut, atau
 - individu yang menjaga *tiang bendera* (hal ini dirangkumi oleh Peraturan 13.2b(2), bukan oleh Peraturan ini).
- *Halangan boleh alih* selain daripada:
 - klab yang digunakan untuk melakukan *pukulan* tersebut,
 - *penanda bola*,
 - bola tetap (lihat Peraturan 11.1a sama ada penalti dikenakan dalam *permainan pukulan*), atau
 - *tiang bendera* (hal ini dirangkumi oleh Peraturan 13.2b(2), bukan oleh Peraturan ini).
- *haiwan* selain daripada yang ditetapkan sebagai *rintangan terlerai* (seperti serangga).

Jika pemain bermain semula *pukulan* tersebut tetapi berbuat demikian dari *tempat salah*, mereka dikenakan *penalti umum* di bawah Peraturan 14.7.

Jika pemain tidak bermain semula pukulan tersebut, mereka dikenakan penalti umum dan pukulan tersebut dikira, tetapi pemain telah tidak bermain dari tempat salah.

Lihat Peraturan 25.4k (untuk pemain yang menggunakan alat bantuan pergerakan, **Peraturan 11.1b (2)** diubahsuikan supaya bola yang melanggar alat tersebut dimainkan di kedudukannya).

11.2 Bola Dalam Pergerakan Dipesongkan atau Dihentikan oleh Individu Dengan Sengaja

11.2a Bila Peraturan 11.2 Diguna Pakai

Peraturan ini diguna pakai hanya apabila diketahui atau kelihatan pasti bahawa bola dalam pergerakan pemain telah dipesongkan atau dihentikan oleh individu dengan sengaja, iaitu apabila:

- Individu menyentuh bola dalam pergerakan dengan sengaja, atau
- Bola dalam pergerakan tersebut melanggar apa-apa peralatan atau objek lain (**kecuali penanda bola** atau bola tetap lain sebelum bola tersebut dimainkan atau sebaliknya bergerak) atau mana-mana individu (seperti kedi pemain) yang ditempatkan atau ditinggalkan dengan sengaja oleh pemain di tempat tertentu supaya peralatan, objek atau individu tersebut akan memesongkan atau menghentikan bola dalam pergerakan.

Pengecualian – Bola Dengan Sengaja Dipesongkan atau Dihentikan dalam Permainan Lawan Apabila Tiada Peluang Munasabah Bola Boleh Masuk Lubang:

Bola dalam pergerakan milik pemain lawan yang sengaja dipesongkan atau dihentikan pada masa tiada peluang yang munasabah boleh masuk lubang, dan apabila dilakukan sama ada untuk memberikan kemenangan atau apabila bola tersebut perlu masuk lubang untuk menyamakan keputusan lubang, hal ini dirangkumi oleh Peraturan 3.2a(1) atau 3.2b(1), bukan oleh Peraturan ini.

Untuk hak pemain mengangkat bola atau *penanda bola* sebelum *pukulan* dilakukan jika mereka percaya bahawa bola atau *penanda bola* tersebut akan membantu atau mengganggu permainan, lihat [Peraturan 15.3](#).

11.2b Bila Penalti Dikenakan kepada Pemain

- Pemain dikenakan *penalti umum* jika mereka sengaja memesongkan atau menghentikan bola dalam pergerakan.
- Hal ini benar sama ada bola tersebut milik pemain atau bola yang dimainkan oleh *pemain lawan* atau oleh pemain lain dalam *permainan pukulan*.

Pengecualian – Bola Bergerak dalam Air: Tiada penalti jika pemain mengangkat bola mereka yang sedang bergerak di dalam air dalam *air sementara* atau dalam *kawasan penalti* apabila mengambil pelepasan di bawah [Peraturan 16.1](#) atau [17](#) (lihat Pengecualian 3 [Peraturan 10.1d](#)).

Lihat [Peraturan 22.2](#) (dalam Empatán, mana-mana pemain rakan boleh bertindak untuk *regu* dan tindakan *pemain rakan* tersebut dianggap sebagai tindakan pemain); **[23.5](#)** (dalam Empat Bola, mana-mana pemain rakan boleh bertindak untuk *regu* dan tindakan pemain rakan tersebut yang melibatkan bola atau peralatan pemain dianggap sebagai tindakan pemain).

11.2c Tempat Bola Sengaja Dipesongkan atau Dihentikan Mesti Dimainkan.

Jika *diketahui atau kelihatan pasti* bahawa bola dalam pergerakan pemain telah dipesongkan atau dihentikan dengan sengaja oleh mana-mana individu (sama ada bola tersebut dijumpai atau tidak), ia mesti tidak dimainkan di kedudukannya. Sebaliknya, pemain tersebut mesti mengambil pelepasan:

(1) Pukulan Dilakukan dari Mana-mana Tempat Kecuali Grin.

Pemain mesti mengambil pelepasan berdasarkan pada tempat anggaran bola tersebut mungkin menetap jika tidak dipesongkan atau dihentikan:

- Apabila Bola Akan Menetap di Mana-mana Tempat di Lapangan Kecuali di Grin.

Pemain mesti menjatuhkan bola asal atau bola lain dalam kawasan pelepasan ini (lihat Peraturan 14.3):

- Titik Rujukan: Tempat anggaran bola tersebut akan menetap.
- Saiz Kawasan Pelepasan Diukur dari Titik Rujukan: Satu panjang klab, **tetapi** dengan had yang berikut:
- Had Lokasi Kawasan Pelepasan:
 - Mesti dalam kawasan lapangan yang sama dengan titik rujukan, dan
 - Mesti tidak berada lebih dekat dengan lubang dibandingkan dengan titik rujukan.

Pengecualian – Bola Dianggarkan Menetap dalam Kawasan Penalti: Jika tempat bola dianggarkan berada dalam kawasan penalti, pemain tidak dikehendaki untuk mengambil pelepasan di bawah Peraturan ini. Secara alternatifnya pemain boleh terus mengambil pelepasan dari kawasan penalti di bawah Peraturan 17.1d berdasarkan pada titik anggaran tempat terakhir bola tersebut melintasi had kawasan penalti.

- Apabila Bola Akan Menetap di Grin. Pemain mesti meletakkan bola asal atau bola lain di tempat bola dianggarkan menetap dengan menggunakan prosedur meletakkan semula bola di bawah Peraturan 14.2b(2) dan 14.2e.
- Apabila Bola Akan Menetap Di Luar Sempadan. Pemain mesti mengambil pelepasan pukulan dan jarak di bawah Peraturan 18.2.

Penalti Bermain Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 11.2c(1): Penalti umum di Bawah Peraturan 14.7.

(2) Pukulan Dilakukan dari Grin.

Pemain mesti melakukan pukulan tersebut sekali lagi dengan bermain bola asal atau bola lain dari tempat pukulan itu telah dilakukan (lihat Peraturan 14.6).

Jika pemain melakukan pukulan sekali lagi tetapi berbuat demikian dari tempat salah, mereka dikenakan penalti umum di bawah Peraturan 14.7.

Jika pemain tidak melakukan pukulan sekali lagi, mereka dikenakan penalti umum dan pukulan tersebut dikira, tetapi pemain telah tidak bermain dari tempat salah.

11.3 Sengaja Mengalihkan Objek atau Mengubah Keadaan Mempengaruhi Bola Sedang Bergerak

Apabila bola sedang bergerak, pemain mesti tidak dengan sengaja mengambil tindakan yang berikut untuk mempengaruhi tempat bola itu (sama ada bola itu milik pemain atau bola milik pemain lain) akan menetap:

- Mengubah keadaan fizikal dengan mengambil tindakan yang disenaraikan dalam Peraturan 8.1a (seperti meletakkan semula divot atau menekan kawasan rumput tertimbul), atau
- Mengangkat atau mengalihkan:
 - Rintangan terlerai (lihat Pengecualian 2, Peraturan 15.1a), atau
 - Halangan boleh alih (lihat Pengecualian 2, Peraturan 15.2a).

Pemain melanggar Peraturan ini kerana dengan sengaja mengambil tindakan itu walaupun tindakan tersebut tidak mempengaruhi tempat bola akan menetap.

Pengecualian – Mengalihkan Tiang Bendera, Bola Tetap di Grin dan Peralatan Pemain: Peraturan ini tidak melarang pemain daripada mengangkat atau mengalihkan:

- Tiang bendera yang telah dialihkan,
- Bola tetap di grin, (lihat Peraturan 9.4, 9.5 dan 14.1 sama ada penalti dikenakan), atau

- *Peralatan* milik mana-mana pemain (selain daripada bola tetap di mana-mana tempat kecuali *grin* atau *penanda bola* di mana-mana tempat di *lapangan*).

Mengeluarkan *tiang bendera* dari *lubang* (termasuk menjaganya) ketika bola dalam pergerakan dirangkumi oleh Peraturan 13.2, bukan oleh Peraturan ini.

Penalti Mengambil Tindakan yang Tidak Dibenarkan Melanggar Peraturan 11.3:
Penalti umum

Lihat Peraturan 22.2 (dalam Empatan, mana-mana pemain rakan boleh bertindak untuk *regu* dan tindakan *pemain rakan* tersebut dianggap sebagai tindakan pemain);
23.5 (dalam Empat Bola, mana-mana pemain rakan boleh bertindak untuk *regu* dan tindakan pemain rakan tersebut yang melibatkan bola atau *peralatan* pemain dianggap sebagai tindakan pemain).

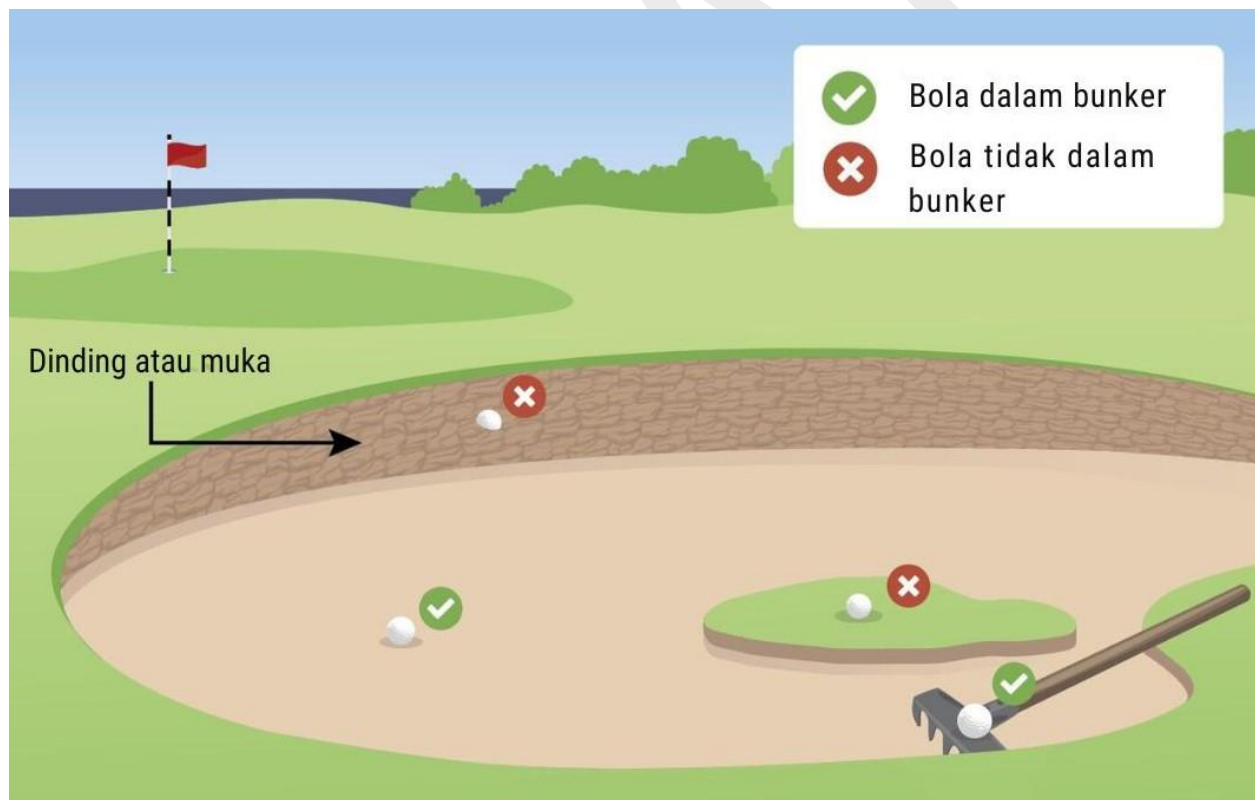
PERATURAN 12

Bunker

Tujuan Peraturan:

Peraturan 12 adalah peraturan spesifik untuk bunker, iaitu kawasan yang disediakan khas untuk menguji kebolehan pemain bermain bola dari pasir. Untuk memastikan pemain menempuhi cabaran ini, terdapat beberapa sekatan menyentuh pasir sebelum pukulan dilakukan dan tempat pelepasan yang boleh diambilkan apabila bola berada dalam bunker.

GAMBAR RAJAH 12.1: BILA BOLA BERADA DALAM BUNKER



Selari dengan definisi Bunker dan Peraturan 12.1, gambar rajah menunjukkan contoh apabila bola berada dalam dalam bunker.

12.1 Bila Bola Berada Dalam Bunker

Bola berada dalam bunker apabila mana-mana bahagian bola:

- Menyentuh pasir di atas tanah dalam had bunker tersebut, atau
- Berada dalam had bunker tersebut dan tetap:
 - Di atas tanah yang biasanya berpasir (seperti pasir ditiup oleh angin atau dihanyutkan oleh air), atau
 - Dalam atau di atas rintangan terlerai, halangan boleh alih, keadaan lapangan tidak normal atau objek integral yang menyentuh pasir dalam bunker tersebut atau di atas tanah yang biasanya berpasir.
 - Jika bola berada di atas tanah atau rumput atau tumbuhan lain atau benda semula jadi yang melekat dalam had bunker tersebut tanpa menyentuh pasir, bola tersebut tidak berada di dalam bunker.
 - Jika sebahagian daripada bola berada dalam bunker dan dalam kawasan lapangan lain, lihat Peraturan 2.2c.

12.2 Bermain Bola Dalam Bunker

Peraturan ini diguna pakai semasa suatu pusingan dan ketika permainan dihentikan di bawah Peraturan 5.7a.

12.2a Mengalihkan Rintangan Terlerai dan Halangan Boleh Alih

Sebelum bermain bola di dalam bunker, pemain boleh mengalihkan rintangan terlerai di bawah Peraturan 15.1 dan halangan boleh alih di bawah Peraturan 15.2.

Hal ini termasuk apa-apa sentuhan yang wajar atau pergerakan pasir di dalam bunker yang berlaku ketika berbuat demikian.

12.2b Sekatan Menyentuh Pasir di Dalam Bunker

(1) Apabila Menyentuh Pasir Mengakibatkan Penalti.

Sebelum melakukan *pukulan* pada bola di dalam *bunker*, pemain mesti tidak:

- Dengan sengaja menyentuh pasir dalam *bunker* tersebut dengan tangan, klab, pencakar atau objek lain untuk menguji keadaan pasir untuk mendapatkan maklumat mengenai *pukulan* yang berikutnya, atau
- Menyentuh pasir di dalam *bunker* tersebut dengan klab:
 - Dalam kawasan betul-betul di hadapan atau betul-betul di belakang bola (**kecuali** dibenarkan di bawah Peraturan 7.1a semasa mencari bola dengan wajar atau Peraturan 12.2a semasa mengalihkan *rintangan terlerai* atau *halangan boleh alih*),
 - Semasa melakukan latihan ayunan, atau
 - Semasa melakukan ayunan belakang untuk suatu *pukulan*.

Lihat Peraturan 25.2f (pengubahsuaian **Peraturan 12.2b(1)** untuk pemain OKU buta); **Peraturan 25.4I** (mengguna pakai **Peraturan 12.2b(1)** untuk pemain yang menggunakan alat bantuan pergerakan).

(2) Bila Menyentuh Pasir Tidak Mengakibatkan Penalti.

Kecuali seperti yang dirangkumi oleh (1), Peraturan ini tidak melarang pemain menyentuh pasir di dalam *bunker* tersebut dengan mana-mana cara lain, termasuk:

- Menggali dengan kaki untuk mengambil *posisi sedia* untuk hayunan latihan atau *pukulan*,
- Meratakan *bunker* untuk menjaga *lapangan*,
- Meletakkan klab, *peralatan* atau objek lain di dalam *bunker* (sama ada dengan mencampakkan atau meletakkannya),

- Mengukur, menanda, **mengangkat**, meletakkan semula atau mengambil tindakan lain di bawah Peraturan,
- Bersandar pada klab untuk berehat, mengimbangi badan atau mengelakkan daripada terjatuh, atau
- Memukul pasir kerana kecewa atau marah.

Tetapi pemain dikenakan penalti umum jika tindakan mereka semasa menyentuh pasir menambah baik keadaan mempengaruhi pukulan melanggar Peraturan 8.1a. (Lihat juga Peraturan 8.2 dan 8.3 mengenai had menambah baik atau memburukkan keadaan fizikal lain untuk mempengaruhi permainan).

(3) Tiada Sekatan Selepas Bola Dimainkan Keluar Dari Bunker.

Selepas bola dalam bunker dimainkan dan bola itu berada di luar bunker, atau pemain telah mengambil atau berniat untuk mengambil pelepasan di luar bunker, pemain boleh:

- Menyentuh pasir dalam bunker tersebut tanpa penalti di bawah Peraturan 12.2b(1), dan
- Meratakan pasir dalam bunker tersebut untuk menjaga lapangan tanpa penalti di bawah Peraturan 8.1a.

Hal ini benar walaupun bola itu menetap di luar bunker tersebut dan:

- Pemain dikehendaki atau dibenarkan oleh Peraturan untuk mengambil pelepasan pukulan dan jarak dengan menjatuhkan bola dalam bunker tersebut, atau
- Pasir dalam bunker berada di atas garis permainan pemain untuk pukulan yang berikutnya di luar bunker tersebut.

Tetapi jika bola dimainkan dari bunker tersebut masuk semula ke dalam bunker yang sama, pemain mengambil pelepasan dengan menjatuhkan bola dalam bunker, atau pemain memutuskan tidak mengambil pelepasan di luar bunker tersebut, sekatan dalam Peraturan 12.2b(1) dan 8.1a diguna pakai sekali lagi pada bola dalam permainan itu dalam bunker tersebut.

Penalti Melanggar Peraturan 12.2: Penalti umum .**12.3 Peraturan Spesifik Pelepasan Bola Dalam Bunker**

Apabila bola berada dalam bunker, Peraturan pelepasan spesifik boleh diguna pakai dalam situasi yang berikut:

- Gangguan oleh keadaan lapangan tidak normal (Peraturan 16.1c),
- Gangguan oleh keadaan haiwan berbahaya (Peraturan 16.2), dan
- Bola tidak boleh dimainkan (Peraturan 19.3).

PERATURAN 13

Grin

Tujuan Peraturan:

Peraturan 13 adalah Peraturan spesifik untuk grin. Grin disediakan khas untuk bermain bola di permukaan tanah dan terdapat tiang bendera untuk lubang di setiap grin, jadi terdapat Peraturan tertentu yang berlainan diguna pakai jika dibandingkan dengan kawasan lain di lapangan.

13.1 Tindakan yang Dibenarkan atau Dikehendaki Di Grin

Tujuan Peraturan:

Peraturan ini membenarkan pemain melakukan beberapa perkara di grin yang biasanya tidak dibenarkan di luar grin, seperti mereka dibenarkan menanda, mengangkat, membersihkan dan meletakkan semula bola dan membaiki kerosakan dan mengalihkan pasir dan tanah peroi di grin. Tiada penalti kerana dengan tidak sengaja menyebabkan bola atau penanda bola beralih di grin tersebut.

13.1a Bila Bola Berada di Grin

Bola berada di grin apabila mana-mana bahagian bola:

- Menyentuh grin, atau
- Berada di atas atau di dalam apa-apa benda (seperti rintangan terlerai atau halangan) dan berada dalam had grin.

Jika sebahagian daripada bola berada di kedua-dua tempat di grin dan kawasan lapangan lain, lihat Peraturan 2.2c.

13.1b Menandakan, Mengangkat dan Membersihkan Bola di Grin

Bola di grin boleh diangkat dan dibersihkan (lihat Peraturan 14.1).

Tempat bola mesti ditandakan sebelum diangkat dan bola tersebut mesti diletakkan semula di tempat asal (lihat Peraturan 14.2).

13.1c Penambahbaikan Dibenarkan di Grin

Semasa suatu pusingan dan ketika permainan dihentikan di bawah Peraturan 5.7a, pemain boleh mengambil dua tindakan berikut di grin, tidak kira sama ada bola berada di grin atau di luar grin:

(1) Mengalihkan Pasir dan Tanah Peroi.

Pasir dan tanah peroi di grin boleh dialihkan tanpa penalti.

(2) Membaiki Kerosakan.

Pemain boleh membaiki kerosakan di grin tanpa penalti dengan mengambil tindakan wajar untuk memulihkan grin tersebut sebaik mungkin kepada keadaan asal, **tetapi** hanya:

- Dengan menggunakan tangan, kaki atau bahagian badan lain atau alat membaiki lekukan bola yang biasa, ti, klab atau benda yang serupa dengan peralatan biasa, dan
- Tanpa melengahkan permainan tanpa sebab (lihat Peraturan 5.6a).

Tetapi jika pemain menambah baik grin dengan mengambil tindakan yang tidak sepatutnya untuk memulihkan grin kepada keadaan asal (seperti membuat laluan ke arah lubang dengan menggunakan objek yang tidak dibenarkan), pemain dikenakan penalti umum melanggar Peraturan 8.1a.

"Kerosakan di grin" bermaksud apa-apa kerosakan yang disebabkan oleh individu (termasuk pemain) atau pengaruh luar, seperti:

- Bekas bola, kerosakan kasut (seperti paku kasut) dan goresan atau lekukan yang disebabkan oleh *peralatan* atau *tiang bendera*
- Palam lubang lama, palam rumput, kelim potongan rumput dan goresan atau lekukan disebabkan oleh alat penyelenggaraan atau kenderaan,
- Laluan *haiwan* atau lekukan kuku, dan
- Objek terbenam (seperti batu, buah oak, ketulan hujan batu atau *ti*).

Tetapi "kerosakan di *grin*" tidak termasuk apa-apa kerosakan atau keadaan akibat daripada:

- Amalan biasa untuk menyelenggara keseluruhan keadaan *grin* (seperti lubang pengudaraan dan alur yang disebabkan oleh potongan menegak),
- Saliran atau hujan atau *kuasa semula jadi* lain,
- Permukaan semula jadi yang tidak sempurna (seperti rumpai atau kawasan kontang, berpenyakit atau tumbuh tidak rata), atau
- *lubang* haus dengan semula jadi.

13.1d Apabila Bola atau Penanda Bola Beralih di Grin

Terdapat dua Peraturan spesifik untuk bola atau *penanda bola* yang *beralih* di *grin*.

(1) Tiada Penalti Dengan Sengaja Menyebabkan Bola Beralih.

Tiada penalti jika pemain, *pemain lawan* atau pemain lain dalam *permainan pukulan* dengan tidak sengaja *mengalihkan* bola atau *penanda bola* pemain di *grin*.

Pemain tersebut mesti:

- *Meletakkan semula* bola di tempat asal (jika tidak diketahui mesti dianggarkan) (lihat [Peraturan 14.2](#)), atau
- Meletakkan *penanda bola* untuk menandakan tempat asal itu.

Pengecualian – Bola Mesti Dimainkan di Kedudukannya Apabila Bola Mula Bergerak Semasa Ayunan Belakang atau Pukulan dan Pukulan Telah Dilakukan (lihat Peraturan 9.1b).

Jika pemain atau *pemain lawan* dengan sengaja mengangkat bola atau *penanda bola* pemain di *grin*, lihat Peraturan 9.4 atau Peraturan 9.5 untuk mengetahui jika terdapat penalti.

(2) Bila Meletakkan Semula Bola yang Dialihkan oleh Kuasa Semula Jadi.

Jika *kuasa semula jadi* menyebabkan bola pemain di *grin beralih*, tempat pemain mesti bermain seterusnya bergantung sama ada bola tersebut telah diangkat dan *diletakkan semula* di *grin* (lihat Peraturan 14.1):

- **Bola Telah Diangkat dan Diletakkan Semula.** Bola mesti *diletakkan semula* di tempat bola tersebut telah *dialihkan* (jika tidak diketahui mesti dianggarkan) (lihat Peraturan 14.2), walaupun bola telah *dialihkan* oleh *kuasa semula jadi* dan bukan oleh pemain, *pemain lawan* atau *pengaruh luar* (lihat Pengecualian Peraturan 9.3).
- **Bola Masih Belum Diangkat dan Diletakkan Semula.** Bola tersebut mesti dimainkan dari tempat baharu (lihat Peraturan 9.3).

Penalti Bermain Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 13.1d: Penalti umum di Bawah Peraturan 14.7.

13.1e Tidak Menguji Grin dengan Sengaja

Semasa suatu *pusingan* dan ketika permainan dihentikan di bawah Peraturan 5.7a, pemain mesti tidak dengan sengaja mengambil apa-apa tindakan yang berikut untuk menguji *grin* atau *grin salah*:

- Menggosok permukaan *grin*, atau
- Menggolek bola.

Pengecualian – Menguji Grin Bila Berada Antara Dua Lubang: Antara dua lubang, pemain boleh menggosok permukaan *grin* atau menggolekkan bola di *grin* lubang yang baharu sahaja ditamatkan dan di mana-mana grin latihan (lihat Peraturan 5.5b).

Penalti Menguji Grin atau Grin salah Melanggar Peraturan 13.1e: Penalti umum .

Lihat Prosedur Jawatankuasa, Seksyen 8: Model Peraturan Tempatan 1-2 (Jawatankuasa boleh menerima pakai Peraturan Tempatan melarang pemain menggolekkan bola di *grin* lubang yang baharu sahaja ditamatkan).

13.1f Pelepasan Mesti Diambilkan dari Grin Salah

(1) Maksud Gangguan oleh Grin Salah.

Terdapat gangguan di bawah Peraturan ini apabila:

- Mana-mana bahagian bola pemain menyentuh *grin salah* atau berada di atas atau di dalam apa-apa benda (seperti *rintangan terlerai* atau *halangan*) dan berada dalam had *grin salah*, atau
- *Grin salah* mengganggu kawasan *posisi sedia* dan kawasan ayunan yang diniatkan oleh pemain secara fizikal.

(2) Pelepasan Mesti Diambilkan.

Apabila terdapat gangguan oleh *grin salah*, pemain mesti tidak bermain bola di kedudukannya.

Sebaliknya, pemain mesti mengambil pelepasan percuma dengan *menjatuhkan* bola asal atau bola lain dalam *kawasan pelepasan* ini (lihat Peraturan 14.3):

- Titik Rujukan: *Titik pelepasan penuh terdekat* dalam *kawasan lapangan* yang sama dengan tempat bola asal menetap.
- Saiz Kawasan Pelepasan Diukur dari Titik Rujukan: Satu *panjang klab*, **tetapi** dengan had yang berikut:

- Had Tempat Kawasan Pelepasan:
 - Mesti berada dalam kawasan lapangan yang sama dengan titik rujukan,
 - Mesti tidak berada lebih dekat lubang berbanding dengan titik rujukan, dan
 - Mesti pelepasan penuh daripada semua gangguan oleh grin salah.

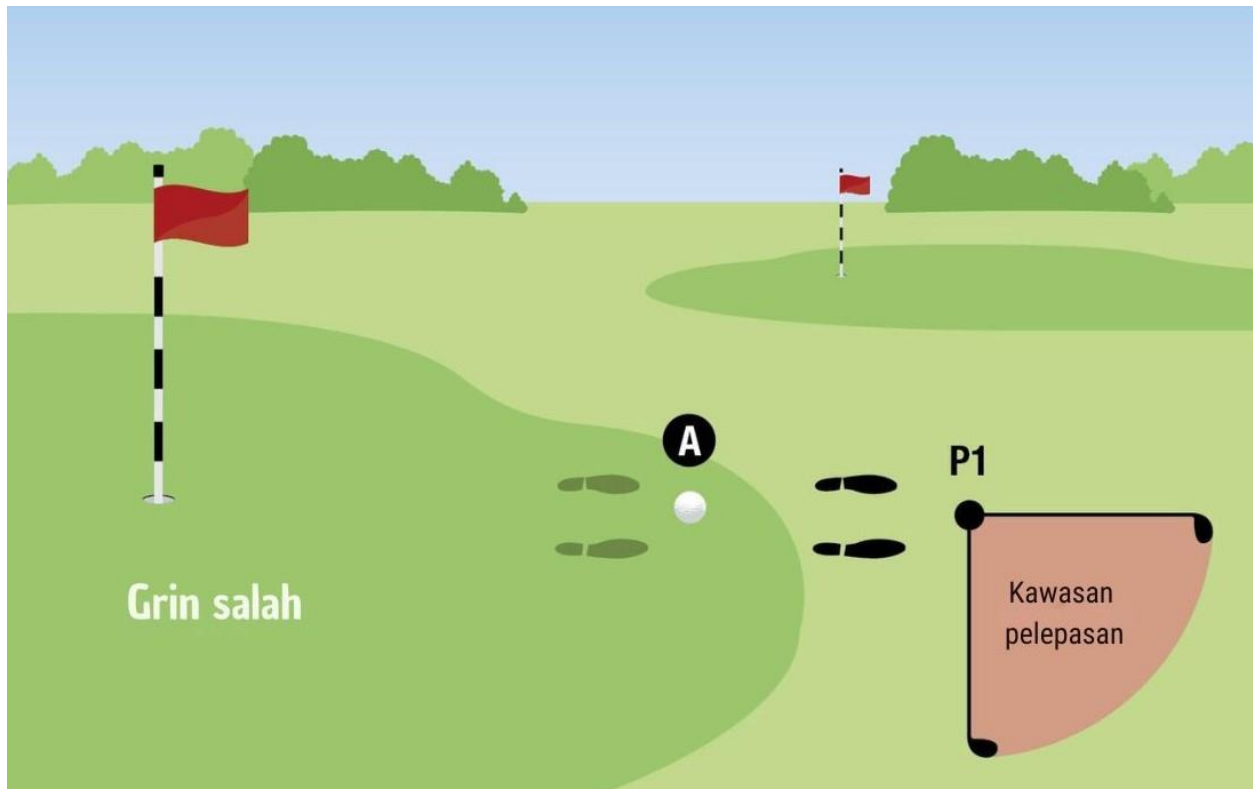
(3) Tiada Pelepasan Apabila Jelas Tidak Munasabah.

Tiada pelepasan di bawah Peraturan 13.1f jika gangguan wujud hanya kerana pemain memilih klab, jenis posisi sedia atau ayunan atau arah permainan yang jelas tidak munasabah dalam keadaan tersebut.

Penalti Bermain Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 13.1f: Penalti umum di Bawah Peraturan 14.7a.

Lihat Prosedur Jawatankuasa, Seksyen 8; Model Peraturan Tempatan D-3 (Jawatankuasa boleh menerima pakai Peraturan Tempatan menafikan pelepasan daripada grin salah yang hanya mengganggu kawasan posisi sedia yang diniatkan).

GAMBAR RAJAH 13.1f: PELEPASAN PERCUMA DARIPADA GRIN SALAH



- Apabila terdapat gangguan dari grin salah, pelepasan percuma mesti diambilkan dan pemain mesti mengambil pelepasan penuh.
- Gambar rajah mengandaikan pemain bertangan kanan.
- Bola A berada di grin salah, dan titik pelepasan penuh terdekat untuk Bola A ialah P1, yang mana mesti berada dalam kawasan lapangan yang sama bola asal menetap (dalam kes ini, kawasan umum).
- Kawasan pelepasan adalah satu panjang klab dari titik rujukan, tidak lebih dekat lubang dibandingkan dengan titik rujukan dan mesti berada dalam kawasan lapangan yang sama dengan titik P1, titik rujukan tersebut.

13.2 Tiang Bendera

Tujuan Peraturan:

Peraturan ini merangkumi pilihan pemain untuk berurusan dengan tiang bendera. Pemain boleh meninggalkan tiang bendera di dalam lubang atau mengalihkannya (termasuk menempatkan individu untuk menjaga tiang bendera dan mengeluarkan tiang bendera tersebut selepas bola dimainkan), tetapi mesti membuat keputusan sebelum melakukan pukulan. Biasanya tiada penalti jika bola dalam pergerakan melanggar tiang bendera.

Peraturan ini diguna pakai untuk bola yang dimainkan dari mana-mana tempat di lapangan, sama ada di atas atau di luar grin.

13.2a Meninggalkan Tiang Bendera Dalam Lubang

(1) Pemain Boleh Meninggalkan Tiang Bendera di Dalam Lubang.

Pemain boleh melakukan pukulan dengan meninggalkan tiang bendera di dalam lubang, jadi ada kemungkinan bola dalam pergerakan akan melanggar tiang bendera tersebut.

Pemain mesti memutuskan hal ini sebelum melakukan pukulan, sama ada dengan:

- Meninggalkan tiang bendera seadanya di dalam lubang atau mengalihkannya ke tengah-tengah lubang dan meninggalkannya di situ, atau
- Meletakkan semula tiang bendera yang telah dialihkan ke dalam lubang.

Dalam mana-mana kes:

- Pemain mesti tidak mencuba untuk mendapatkan kelebihan ketara dengan mengalihkan tiang bendera ke tempat lain selain di tengah-tengah lubang tersebut.
- Jika pemain berbuat demikian dan bola dalam pergerakan kemudiannya melanggar tiang bendera tersebut, mereka dikenakan **penalti umum**.

(2) Tiada Penalti Jika Bola Melanggar Tiang Bendera yang Ditinggalkan di Dalam Lubang.

Jika pemain melakukan *pukulan* dengan meninggalkan *tiang bendera* di dalam *lubang* dan bola dalam pergerakan kemudiannya melanggar *tiang bendera* tersebut:

- Tiada penalti (**kecuali** seperti yang disediakan dalam (1)), dan
- Bola mesti dimainkan di kedudukannya.

(3) Had Pemain Mengalihkan atau Mengeluarkan Tiang Bendera Ketika Bola Dalam Pergerakan.

Selepas melakukan *pukulan* dengan *tiang bendera* ditinggalkan di dalam *lubang*:

- Pemain dan *keci* mereka mesti tidak dengan sengaja menggerakkan atau mengalihkan *tiang bendera* tersebut untuk mempengaruhi tempat bola dalam pergerakan pemain akan menetap (seperti untuk mengelakkan bola melanggar *tiang bendera*). Jika hal ini dilakukan, pemain tersebut dikenakan *penalti umum*.
- **Tetapi** tiada penalti jika pemain menggerakkan atau mengalihkan *tiang bendera* di dalam *lubang* atas apa-apa sebab lain, seperti apabila mereka percaya bahawa bola dalam pergerakan tersebut tidak akan melanggar *tiang bendera* sebelum menetap.

(4) Had Pemain Lain Mengalihkan atau Mengeluarkan Tiang Bendera Apabila Pemain Memutuskan untuk Meninggalkan Tiang Bendera di Dalam Lubang.

Apabila pemain telah meninggalkan *tiang bendera* di dalam *lubang* dan tidak membenarkan individu lain menjaga *tiang bendera* (lihat [Peraturan 13.2b\(1\)](#)), pemain lain mesti tidak dengan sengaja menggerakkan dan mengalihkan *tiang bendera* tersebut untuk mempengaruhi tempat bola pemain akan menetap.

- Jika pemain lain atau *keci* mereka berbuat demikian sebelum atau semasa *pukulan* dan pemain tersebut melakukan *pukulan* tanpa menyedari hal ini,

atau berbuat demikian ketika bola milik pemain berada dalam pergerakan selepas *pukulan* tersebut, pemain lain itu dikenakan *penalti umum*.

- **Tetapi** tiada penalti jika pemain lain atau *ked*i mereka menggerakkan atau mengalihkan *tiang bendera* tersebut atas sebab lain, seperti apabila mereka:
 - Percaya bahawa bola dalam pergerakan pemain tidak akan melanggar *tiang bendera* sebelum menetap, atau
 - Tidak sedar bahawa pemain baru mula untuk bermain atau bola pemain tersebut berada dalam pergerakan.

Lihat Peraturan 22.2 (dalam Empatan, mana-mana pemain rakan boleh bertindak untuk *regu* dan tindakan pemain rakan tersebut dianggap sebagai tindakan pemain); **23.5** (dalam Empat Bola, mana-mana pemain rakan boleh bertindak untuk *regu* dan tindakan pemain rakan tersebut yang melibatkan bola atau peralatan pemain dianggap sebagai tindakan pemain).

13.2b Mengeluarkan Tiang Bendera dari Lubang

(1) Pemain Boleh Mengeluarkan Tiang Bendera dari Lubang.

Pemain boleh melakukan *pukulan* dengan mengeluarkan *tiang bendera* dari *lubang*, supaya bola dalam pergerakan mereka tidak akan melanggar *tiang bendera* di dalam *lubang* tersebut.

Pemain mesti memutuskan hal ini sebelum melakukan *pukulan*, sama ada dengan:

- Mengeluarkan *tiang bendera* dari *lubang* sebelum bermain bola, atau
- Membenarkan individu menjaga *tiang bendera*, yang bermaksud untuk:
 - Memegang *tiang bendera* di dalam, di atas atau di sebelah *lubang* sebelum *pukulan* untuk menunjukkan kepada pemain tempat *lubang* tersebut berada, dan

- Kemudiannya mengeluarkan tiang bendera tersebut semasa atau selepas pukulan dilakukan.

Pemain dianggap telah membenarkan tiang bendera dijaga jika:

- Kedi pemain sedang memegang tiang bendera di dalam, di atas atau di sebelah lubang atau berdiri betul-betul di sebelah lubang apabila pukulan dilakukan, walaupun pemain tidak menyedari kedi berbuat demikian,
- Pemain meminta individu lain untuk menjaga tiang bendera dan individu itu berbuat demikian, atau
- Pemain melihat individu lain memegang tiang bendera di dalam, di atas atau di sebelah lubang atau berdiri betul-betul di sebelah lubang tersebut, dan pemain melakukan pukulan tanpa meminta individu itu beredar atau meninggalkan tiang bendera tersebut di dalam lubang.

(2) Apa Patut Dilakukan Jika Bola Melanggar Tiang Bendera atau Individu Menjaga Tiang Bendera.

Jika bola dalam pergerakan pemain melanggar tiang bendera yang telah diputuskan untuk dialihkan di bawah (1), atau melanggar individu yang menjaga tiang bendera tersebut (atau apa-apa yang dipegang oleh individu itu), apa yang berlaku bergantung sama ada hal ini berlaku dengan sengaja atau tidak.

- Bola Dengan Tidak Sengaja Melanggar Tiang Bendera atau Individu yang Mengalihkan atau Menjaga Tiang Bendera. Jika bola dalam pergerakan pemain dengan tidak sengaja melanggar tiang bendera atau individu yang mengalihkan atau menjaga tiang bendera (atau apa-apa yang dipegang oleh individu itu), tiada penalti dan bola tersebut mesti dimainkan di kedudukannya.
- Bola Dengan Sengaja Dipesongkan atau Dihentikan oleh Individu yang Menjaga Tiang Bendera. Jika individu yang menjaga tiang bendera dengan sengaja memesongkan atau menghentikan bola dalam pergerakan pemain, Peraturan 11.2c diguna pakai:

- Tempat Bola Dimainkan. Pemain mesti tidak bermain bola tersebut di kedudukannya, sebaliknya mesti mengambil pelepasan di bawah Peraturan 11.2c
- Bila Penalti Dikenakan. Jika individu yang memesongkan atau menghentikan bola dengan sengaja adalah pemain atau ked pemain, pemain itu dikenakan **penalti umum** melanggar Peraturan 11.2.

Untuk tujuan Peraturan ini, “dengan sengaja memesongkan atau menghentikan” bermaksud sama seperti dalam Peraturan 11.2a, dan termasuk apabila bola dalam pergerakan milik pemain melanggar:

- Tiang bendera yang telah dialihkan tetapi dengan sengaja diletakkan dan ditinggalkan di tempat tertentu di atas tanah supaya tiang bendera tersebut memesongkan atau menghentikan bola,
- Tiang bendera yang dijaga tetapi individu tersebut dengan sengaja tidak mengalihkannya dari lubang atau mengelak daripada bola, atau
- Individu yang menjaga atau mengalihkan tiang bendera (atau apa-apa yang dipegang oleh individu tersebut), apabila mereka dengan sengaja gagal mengelak daripada bola tersebut.

Pengecualian – Sekatan Mengalihkan Tiang Bendera dengan Sengaja untuk Mempengaruhi Bola dalam Pergerakan (lihat Peraturan 11.3).

Lihat Peraturan 22.2 (dalam Empat, mana-mana pemain rakan boleh bertindak untuk regu dan tindakan pemain rakan tersebut dianggap sebagai tindakan pemain); **23.5** (dalam Empat Bola, mana-mana pemain rakan boleh bertindak untuk regu dan tindakan pemain rakan tersebut yang melibatkan bola atau peralatan pemain dianggap sebagai tindakan pemain).

13.2c Bola Bersandar pada Tiang Bendera Dalam Lubang

Jika bola pemain bersandar pada tiang bendera yang ditinggalkan di dalam lubang:

- Jika mana-mana bahagian bola berada di bawah permukaan grin, bola tersebut dianggap telah masuk lubang walaupun keseluruhan bola tidak berada di bawah permukaan grin.
- Jika tiada bahagian bola berada di dalam lubang di bawah permukaan grin:
 - Bola tidak masuk lubang dan mesti dimainkan di kedudukannya.
 - Jika tiang bendera dikeluarkan dan bola tersebut beralih (sama ada bola jatuh ke dalam lubang atau bergerak jauh dari lubang), tiada penalti dan bola mesti diletakkan semula di tepi lubang tersebut (lihat Peraturan 14.2).

Penalti Bermain Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 13.2: Penalti umum di Bawah Peraturan 14.7a.

Dalam permainan pukulan, penyertaan pemain **dibatalkan** jika mereka gagal menamatkan lubang seperti yang dikehendaki di bawah Peraturan 3.3c.

13.3 Bola Hampir Masuk di Tepi Lubang

13.3a Masa Menunggu untuk Melihat Jika Bola Hampir Masuk di Tepi Lubang Akan Masuk ke Dalam Lubang

Jika sebahagian daripada bola pemain hampir masuk berada di bibir lubang:

- Pemain dibenarkan masa yang wajar untuk tiba ke lubang dan masa tambahan sepuluh saat untuk menunggu dan melihat sama ada bola akan jatuh ke dalam lubang tersebut.
- Jika bola masuk ke dalam lubang dalam masa menunggu ini, bola pemain telah masuk lubang disebabkan oleh pukulan sebelumnya.
- Jika bola tidak masuk lubang dalam masa menunggu ini:
 - Bola dianggap dalam keadaan tetap.

- Jika bola kemudiannya masuk lubang sebelum dimainkan, pemain tersebut telah menamatkan lubang dengan pukulan sebelumnya, **tetapi** dikenakan **satu pukulan penalti** yang dicampurkan pada skor lubang tersebut.

13.3b Apa Patut Dilakukan Jika Bola Hampir Masuk di Tepi Lubang Diangkat atau Dialihkan Sebelum Masa Menunggu Berakhir

Jika bola hampir masuk berada di tepi lubang diangkat atau dialihkan, selain daripada kuasa semula jadi, sebelum masa menunggu di bawah Peraturan 13.3a berakhir, bola tersebut dianggap berada dalam keadaan tetap:

- Bola mesti diletakkan semula di bibir lubang (lihat Peraturan 14.2), dan
- Masa menunggu di bawah Peraturan 13.3a tidak lagi diguna pakai untuk bola tersebut. (Lihat Peraturan 9.3 untuk apa patut dilakukan jika bola yang diletakkan semula kemudiannya dialihkan oleh kuasa semula jadi).

Jika pemain lawan dalam permainan lawan atau pemain lain dalam permainan pukulan dengan sengaja mengangkat atau mengalihkan bola pemain hampir masuk yang berada di tepi lubang sebelum masa menunggu berakhir:

- Dalam permainan lawan, bola pemain dianggap telah masuk lubang dengan pukulan sebelumnya, dan tiada penalti kepada pemain lawan di bawah Peraturan 11.2b.
- Dalam permainan pukulan, pemain yang telah mengangkat atau mengalihkan bola dikenakan penalti umum (**dua pukulan penalti**). Bola mesti diletakkan semula di tepi lubang tersebut (lihat Peraturan 14.2).

PERATURAN 14

Prosedur Bola: Menanda, Mengangkat dan Membersihkan; Meletakkan Semula di Tempatnya; Menjatuhkan dalam Kawasan Pelepasan; Bermain dari Tempat Salah

Tujuan Peraturan:

Peraturan 14 merangkumi bila dan bagaimana pemain boleh menandakan tempat bola tetap berada dan mengangkat dan membersihkan bola dan bagaimana untuk memasukkan semula bola ke dalam permainan supaya bola tersebut dimainkan dari tempat yang betul.

- Apabila bola yang diangkatkan atau dialihkan akan diletakkan semula, bola yang sama mesti diletakkan di tempat asal.
- Apabila mengambil pelepasan percuma atau pelepasan penalti, bola yang digantikan atau bola asal mesti dijatuhkan di dalam kawasan pelepasan tertentu.

Kesalahan menggunakan prosedur ini boleh dibetulkan tanpa penalti sebelum bola dimainkan, tetapi pemain dikenakan penalti jika mereka bermain bola dari tempat salah.

14.1 Menanda, Mengangkat dan Membersihkan Bola

Peraturan ini diguna pakai untuk bola tetap pemain yang “diangkatkan” dengan sengaja. Hal ini boleh dilakukan dengan apa-apa cara, termasuk mengangkat bola dengan tangan, memusingkan atau dengan sengaja menyebabkan bola beralih dari tempatnya.

14.1a Tempat Bola Diangkatkan dan Diletakkan Semula Mesti Ditanda

Sebelum mengangkat bola di bawah Peraturan yang menghendaki bola diletakkan semula di tempat asal, pemain mesti menandakan tempat tersebut dengan maksud untuk:

- Meletakkan penanda bola betul-betul di belakang atau betul-betul di sebelah bola tersebut, atau

- Meletakkan klab di atas tanah betul-betul di belakang atau betul-betul di sebelah bola tersebut.

Jika tempat tersebut ditandakan dengan penanda bola, selepas meletakkan semula bola pemain mesti mengalihkan penanda bola tersebut sebelum melakukan pukulan.

Jika pemain mengangkat bola tanpa menandakan tempatnya, menandakan tempat bola dengan cara salah atau melakukan pukulan ketika penanda bola masih berada di tempatnya, pemain tersebut dikenakan **satu pukulan penalti**.

Apabila bola diangkat untuk mengambil pelepasan di bawah Peraturan, pemain tidak dikehendaki untuk menandakan tempat bola tersebut sebelum mengangkatnya.

14.1b Siapa Boleh Mengangkat Bola

Bola pemain boleh diangkat di bawah Peraturan hanya oleh:

- Pemain tersebut, atau
- Individu yang dibenarkan oleh pemain, **tetapi** kebenaran tersebut mesti diberikan setiap kali sebelum bola diangkat dan tidak diberikan secara umum untuk pusingan tersebut.

Pengecualian – Bila Kedi Boleh Mengangkat Bola Pemain Tanpa Kebenaran: Kedi boleh mengangkat bola pemain tanpa kebenaran apabila:

- Bola pemain berada di grin, atau
- Wajar untuk disimpulkan (seperti daripada tindakan atau kenyataan) bahawa pemain akan mengambil pelepasan di bawah Peraturan.

Jika kedi mengangkat bola apabila tidak dibenarkan untuk berbuat demikian, pemain dikenakan **satu pukulan penalti** (lihat Peraturan 9.4).

Lihat Peraturan 25.2g, 25.4a and 25.5d (untuk pemain OKU tertentu, **Peraturan 14.1b** diubahsuaikan untuk membenarkan pembantu untuk mengangkat bola pemain di *grin* tanpa kebenaran).

14.1c Membersihkan Bola yang Diangkat

Bola yang diangkat dari *grin* sentiasa boleh dibersihkan (lihat Peraturan 13.1b).

Bola yang diangkat dari mana-mana tempat sentiasa boleh dibersihkan **kecuali** apabila bola tersebut diangkat:

- Untuk Memeriksa Jika Koyak atau Pecah. Bola tidak dibenarkan dibersihkan (lihat Peraturan 4.2c(1)).
- Untuk Mengenal Pasti. Bola dibenarkan dibersihkan hanya untuk keperluan mengenal pasti (lihat Peraturan 7.3).
- Kerana Mengganggu Permainan. Bola tidak dibenarkan dibersihkan (lihat Peraturan 15.3b(2)).
- Untuk Memeriksa Jika Bola Berada dalam Keadaan yang Membenarkan Pelepasan. Bola tidak dibenarkan dibersihkan, kecuali pemain kemudiannya mengambil pelepasan di bawah Peraturan (lihat Peraturan 16.4).

Jika pemain membersihkan bola mereka apabila tidak dibenarkan di bawah Peraturan ini, mereka dikenakan **satu pukulan penalti** dan mesti *meletakkan semula* bola jika bola tersebut telah diangkat.

Lihat Peraturan 22.2 (dalam Empatan, mana-mana pemain rakan boleh bertindak untuk regu dan tindakan pemain rakan tersebut dianggap sebagai tindakan pemain); **23.5** (dalam Empat Bola, mana-mana pemain rakan boleh bertindak untuk regu dan tindakan pemain rakan yang melibatkan bola atau *peralatan* pemain dianggap sebagai tindakan pemain).

14.2 Meletakkan Semula Bola di Tempatnya

Peraturan ini diguna pakai apabila bola diangkat atau *dialihkan* dan Peraturan menghendaki bola tersebut *diletakkan semula* di suatu tempat.

14.2a Bola Asal Mesti Digunakan

Bola asal mesti digunakan apabila *meletakkan semula* bola.

Pengecualian – Bola Lain Boleh Digunakan Apabila:

- Bola asal tidak boleh diambil semula dengan usaha wajar dan dalam beberapa saat, asalkan pemain tidak sengaja menyebabkan bola tersebut tidak boleh diambilkan semula,
- Bola asal koyak atau retak (lihat [Peraturan 4.2c](#)),
- Permainan disambung semula selepas dihentikan (lihat [Peraturan 5.7d](#)), atau
- Bola asal telah dimainkan oleh pemain lain sebagai *bola salah* (lihat [Peraturan 6.3c\(2\)](#)).

14.2b Siapa Mesti Meletakkan Semula Bola dan Bagaimana Bola Mesti Diletakkan Semula

(1) Siapa Mesti Meletakkan Semula Bola.

Bola pemain mesti *diletakkan semula* di bawah Peraturan hanya oleh:

- Pemain, atau
- Individu yang telah mengangkat bola atau menyebabkan bola tersebut *beralih*.

Jika pemain bermain bola yang telah *diletakkan semula* oleh individu yang tidak dibenarkan, pemain dikenakan **satu pukulan penalti**.

Lihat Peraturan 25.2h, 25.3c dan 25.4a (untuk pemain OKU tertentu, Peraturan 14.2b diubahsuaikan untuk memberikan kebenaran umum kepada mana-mana individu lain meletakkan atau meletakkan semula bola pemain).

(2) Bagaimana Bola Mesti Diletakkan Semula.

Bola mesti diletakkan semula dengan tangan di tempat yang dikehendaki dan dilepaskan supaya berada tetap di tempat itu.

Jika pemain bermain bola yang telah diletakkan semula dengan cara salah tetapi di tempat yang dikehendaki, pemain dikenakan **satu pukulan penalti**.

14.2c Tempat Bola Diletakkan Semula

Bola mesti diletakkan semula di tempat asal (jika tidak diketahui mesti dianggarkan), **kecuali** apabila bola tersebut mesti diletakkan semula di tempat yang berlainan di bawah Peraturan 14.2d(2) dan 14.2e atau apabila pemain akan mengambil pelepasan di bawah Peraturan.

Jika bola berada tetap di atas, di bawah atau bersandar pada apa-apa halangan tidak boleh alih, objek integral, objek sempadan atau benda semula jadi yang tumbuh atau melekat:

- "Tempat" bola termasuk lokasi menegak dibandingkan dengan permukaan tanah.
- Hal ini bermaksud bola mesti diletakkan semula di tempat asal di atas, di bawah atau bersandar pada objek tersebut.

Jika apa-apa rintangan terlerai telah dialihkan disebabkan oleh bola yang telah diangkat atau dialihkan atau sebelum bola diletakkan semula, rintangan terlerai tersebut tidak perlu diletakkan semula.

Untuk sekatan mengalihkan rintangan terlerai sebelum meletakkan semula bola yang telah diangkat atau dialihkan lihat Pengecualian 1 Peraturan 15.1a.

14.2d Tempat Bola Diletakkan Semula Bila Kedudukan Asal Berubah

Jika kedudukan bola yang telah diangkat atau dialihkan yang mesti diletakkan semula telah diubahkan, pemain mesti meletakkan semula bola tersebut dengan cara yang berikut:

(1) Bola dalam Pasir.

Apabila bola berada dalam pasir, sama ada dalam bunker atau mana-mana tempat di lapangan:

- Semasa meletakkan semula bola di tempat asal (jika tidak diketahui mesti dianggarkan) (lihat Peraturan 14.2c), pemain mesti mewujudkan kedudukan asal sebaik mungkin.
- Semasa mewujudkan kedudukan tersebut, pemain boleh mendedahkan sebahagian kecil daripada permukaan bola supaya boleh dilihat jika bola tersebut telah dilitupi pasir.

Jika pemain bermain dari tempat yang betul tetapi gagal mewujudkan kedudukan melanggar Peraturan ini, pemain tersebut dikenakan penalti umum.

(2) Bola Berada di Mana-Mana Tempat Kecuali dalam Pasir.

Apabila bola berada di mana-mana tempat kecuali dalam pasir, pemain mesti meletakkan semula bola di tempat terdekat dengan kedudukan yang seakan-akan sama dengan kedudukan asal yang mana:

- Dalam lingkungan satu panjang klab dari tempat asal (jika tidak diketahui mesti dianggarkan) (lihat Peraturan 14.2c),
- Tidak lebih dekat lubang, dan
- Dalam kawasan lapangan yang sama dengan tempat itu.

Jika pemain mengetahui kedudukan asal telah diubahkan tetapi tidak mengetahui keadaan kedudukan sebelum itu, pemain mesti mengangarkan kedudukan asal tersebut dan meletakkan semula bola di bawah (1) atau (2).

Pengecualian – Untuk Kedudukan yang Berubah Ketika Permainan Dihentikan Dan Bola Telah Diangkatkan, lihat Peraturan 5.7d.

14.2e Apa Patut Dilakukan Jika Bola Diletakkan Semula Tetapi Tidak Tetap Di Tempat Asal

Jika pemain cuba untuk meletakkan semula bola tetapi bola tersebut tidak tetap di tempat asal, pemain mesti mencuba untuk kali kedua.

Jika bola masih lagi tidak tetap di tempat itu, pemain mesti meletakkan semula bola dengan meletakkannya di tempat terdekat bola tersebut akan tetap, **tetapi** had tersebut bergantung kepada tempat asal berada:

- Tempat tersebut tidak boleh lebih dekat lubang.
- Tempat Asal dalam Kawasan Umum. Tempat terdekat tersebut mesti dalam kawasan umum.
- Tempat Asal dalam Bunker atau Kawasan Penalti. Tempat terdekat mesti berada sama ada dalam bunker yang sama atau dalam kawasan penalti yang sama.
- Tempat Asal di Grin. Tempat terdekat mesti berada di grin atau dalam kawasan umum.

Penalti Bermain Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 14.2: Penalti umum di Bawah Peraturan 14.7a.

Lihat Peraturan 22.2 (dalam Empatan, mana-mana ..pemain rakan boleh bertindak untuk regu dan tindakan ..pemain rakan tersebut dianggap sebagai tindakan pemain); **23.5** (dalam Empat Bola, mana-mana ..pemain rakan boleh bertindak untuk regu dan tindakan ..pemain rakan tersebut yang melibatkan bola atau peralatan pemain dianggap sebagai tindakan pemain).

14.3 Menjatuhkan Bola Dalam Kawasan Pelepasan

Peraturan ini diguna pakai apabila pemain mesti menjatuhkan bola semasa mengambil pelepasan di bawah Peraturan, termasuk apabila pemain mesti menyempurnakan mengambil pelepasan dengan meletakkan bola di bawah Peraturan 14.3c(2).

Jika pemain menambah baik kawasan pelepasan sebelum atau semasa menjatuhkan bola, lihat Peraturan 8.1.

14.3a Bola Asal Atau Bola Lain Boleh Digunakan

Pemain boleh menggunakan bola asal atau bola lain.

Hal ini bermaksud pemain boleh menggunakan mana-mana bola setiap kali mereka menjatuhkan atau meletakkan bola di bawah Peraturan ini.

14.3b Bola Mesti Dijatuhkan Dengan Cara Betul

Pemain mesti menjatuhkan bola dengan cara betul, yang bermaksud mematuhi semua syarat dalam (1), (2) dan (3):

(1) Pemain Mesti Menjatuhkan Bola.

Bola mesti dijatuhkan hanya oleh pemain. kedi atau individu lain tidak boleh melakukannya.

Lihat Peraturan 25.2h, 25.3c dan 25.4a (untuk pemain OKU tertentu, pengubahsuaian Peraturan 14.3b (1) membenarkan pemain untuk memberikan kebenaran umum kepada individu lain menjatuhkan bola pemain).

(2) Bola Mesti Dijatuhkan Lurus ke Bawah dari Paras Lutut Tanpa Menyentuh Pemain atau Peralatan.

Pemain mesti melepaskan bola dari ketinggian paras lutut supaya bola tersebut:

- Jatuh lurus ke bawah, tanpa dibaling, diputar atau digolek oleh pemain atau menggunakan apa-apa pergerakan lain yang boleh mempengaruhi tempat bola tersebut akan menetap, dan
- Tidak menyentuh mana-mana bahagian badan atau *peralatan* pemain sebelum bola tersebut menyentuh tanah.

"Ketinggian lutut" bermaksud ketinggian lutut pemain tersebut dalam keadaan berdiri.

Lihat Peraturan 25.6b (panduan mengguna pakai **Peraturan 14.3b(2)** untuk pemain OKU tertentu).

GAMBAR RAJAH 14.3b: MENJATUHKAN BOLA DARI KETINGGIAN LUTUT



Bola mesti dijatuhkan dari ketinggian lutut. "Ketinggian lutut" bermaksud ketinggian lutut pemain dalam keadaan berdiri. Tetapi pemain tidak perlu berada dalam keadaan berdiri apabila bola dijatuhkan.

(3) Bola Mesti Dijatuhkan Dalam Kawasan Pelepasan (atau Atas Garisan).

Bola mesti dijatuhkan dalam kawasan pelepasan. Pemain boleh berdiri sama ada di dalam atau di luar kawasan pelepasan apabila menjatuhkan bola tersebut.

Tetapi apabila mengambil pelepasan sepanjang atas garisan belakang (lihat Peraturan 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b dan 19.3b), bola mesti dijatuhkan di atas garisan di tempat yang dibenarkan oleh Peraturan itu, dan tempat bola tersebut dijatuhkan mewujudkan kawasan pelepasan.

(4) Apa Patut Dilakukan Jika Bola Dijatuhkan dengan Cara Salah.

Jika bola dijatuhkan dengan cara salah melanggar satu atau lebih daripada syarat dalam (1), (2) atau (3):

- Pemain mesti menjatuhkan bola sekali lagi dengan cara betul, dan tiada had bilangan jatuhan yang mesti dilakukan oleh pemain.
- Bola yang dijatuhkan dengan cara salah tidak dikira sebagai salah satu daripada dua jatuhan yang dikehendaki sebelum bola mesti diletakkan di bawah Peraturan 14.3c(2)

Jika pemain tidak menjatuhkan bola sekali lagi dan sebaliknya melakukan pukulan pada bola dari tempat bola tersebut menetap selepas dijatuhkan dengan cara salah:

- Jika bola dimainkan dari kawasan pelepasan, pemain dikenakan **satu pukulan penalti** (tetapi tidak bermain dari tempat salah di bawah Peraturan 14.7a).
- **Tetapi** jika bola dimainkan dari luar kawasan pelepasan, atau selepas bola itu diletakkan apabila dikehendaki dijatuhkan (tidak mengira tempat bola tersebut telah dimainkan), pemain dikenakan penalti umum.

14.3c Bola Dijatuhkan Dengan Cara Betul Mesti Menetap Dalam Kawasan Pelepasan

Peraturan ini diguna pakai hanya apabila bola *dijatuhkan* dengan cara betul di bawah .

(1) Pemain Telah Selesai Mengambil Pelepasan Apabila Bola Dijatuhkan dengan Cara Betul Menetap Dalam Kawasan Pelepasan.

Bola mesti menetap dalam *kawasan pelepasan*.

Hal ini tidak kira sama ada bola tersebut, selepas terkena tanah, menyentuh mana-mana individu (termasuk pemain), *peralatan* atau *pengaruh luar* lain sebelum bola itu menetap:

- Jika bola tersebut menetap dalam *kawasan pelepasan*, pemain telah selesai mengambil pelepasan dan bola mesti dimainkan di kedudukannya.
- Jika bola tersebut menetap di luar *kawasan pelepasan*, pemain mesti menggunakan prosedur dalam Peraturan 14.3c(2)

Dalam mana-mana kes, tiada penalti dikenakan kepada mana-mana pemain jika bola yang *dijatuhkan* dengan cara betul dengan tidak sengaja terkena mana-mana individu (termasuk pemain tersebut), *peralatan* atau *pengaruh luar* lain sebelum bola menetap.

Pengecualian – Apabila Bola Dijatuhkan Dengan Cara Betul Dengan Sengaja Dipesongkan atau Dihentikan oleh Mana-mana Individu. Untuk apa yang patut dilakukan apabila bola yang *dijatuhkan* dengan sengaja dipesongkan atau dihentikan oleh mana-mana individu sebelum bola tersebut menetap, lihat Peraturan 14.3d

(2) Apa Patut Dilakukan Apabila Bola Dijatuhkan dengan Cara Betul Menetap di Luar Kawasan Pelepasan.

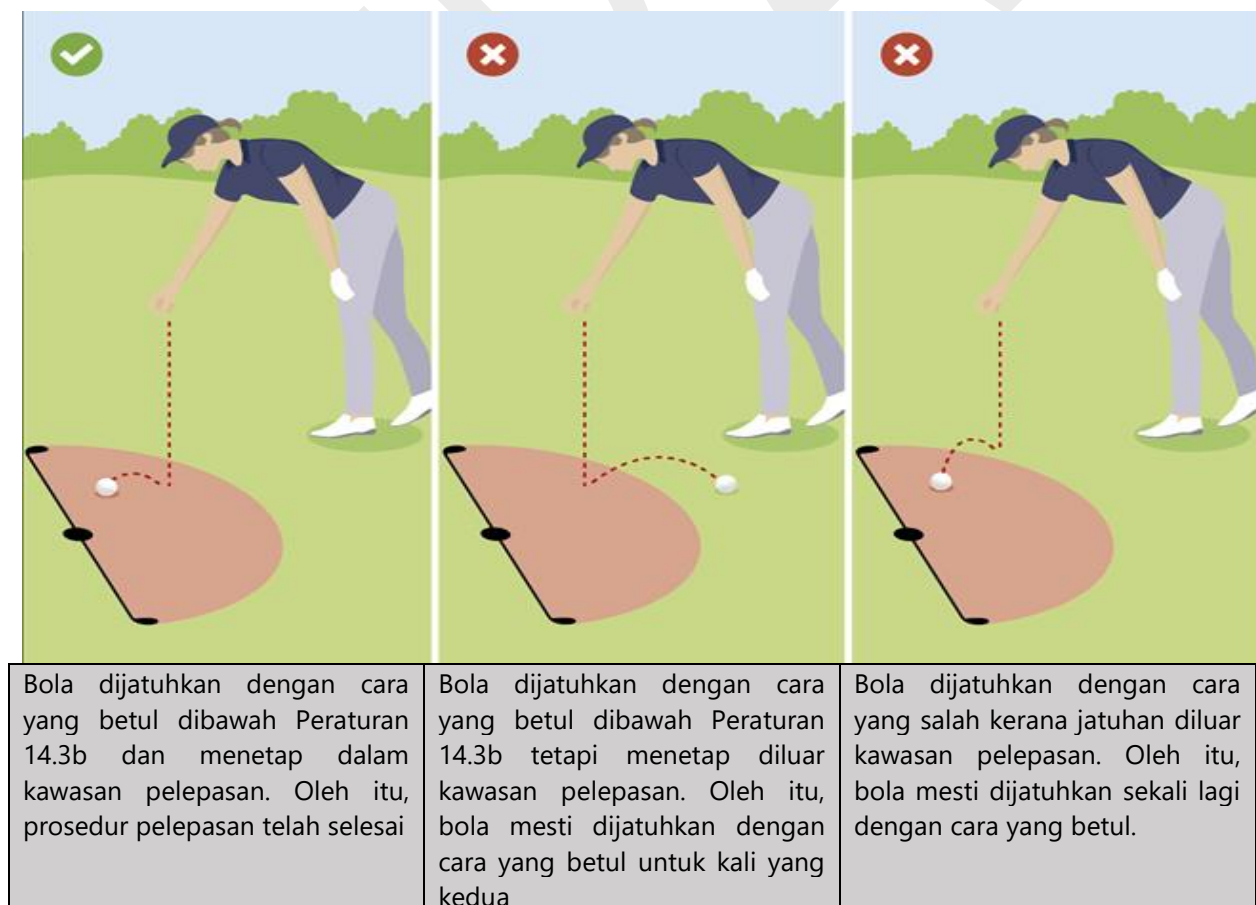
Jika bola tersebut menetap di luar *kawasan pelepasan*, pemain mesti *menjatuhkan* bola dengan cara betul untuk kali kedua.

Jika bola itu juga menetap di luar *kawasan pelepasan*, pemain mesti kemudiannya menyempurnakan pengambilan pelepasan dengan meletakkan bola dengan

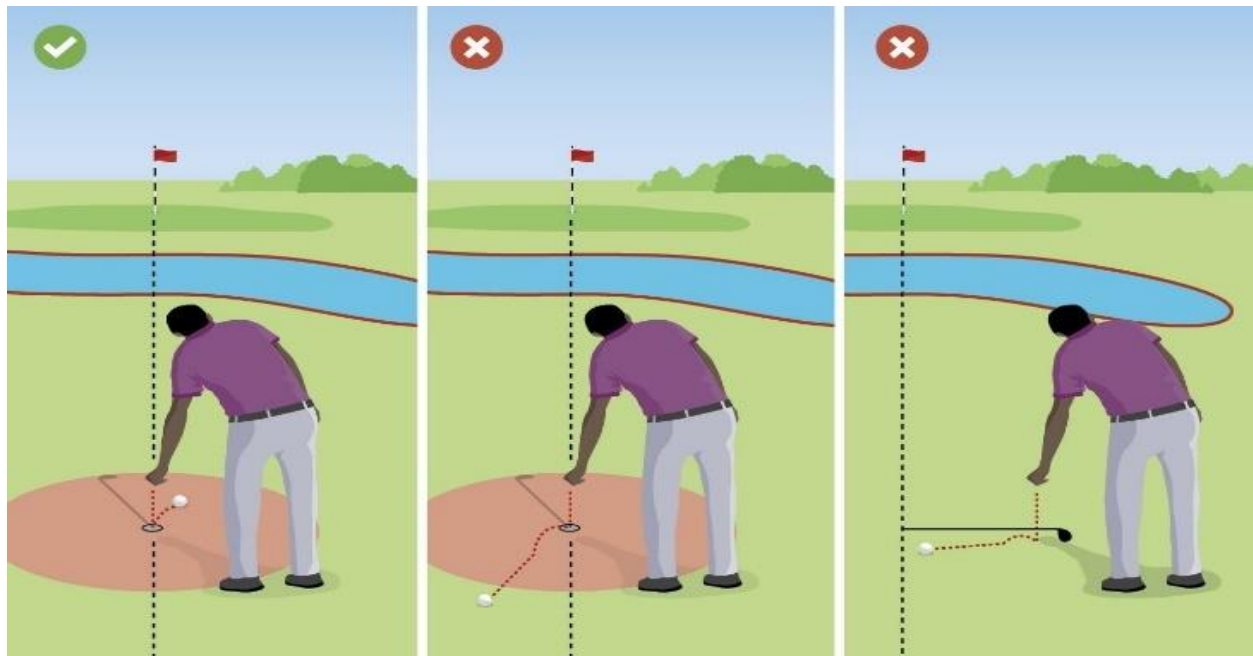
menggunakan prosedur untuk meletakkan semula bola dalam Peraturan 14.2b(2) dan 14.2e:

- Pemain mesti meletakkan bola di tempat bola yang dijatuhkan untuk kali kedua menyentuh tanah.
- Jika bola yang diletakkan tidak tetap di tempat itu, pemain mesti meletakkan bola di tempat itu untuk kali kedua.
- Jika bola yang diletakkan untuk kali kedua masih juga tidak tetap di tempat itu, pemain mesti meletakkan bola di tempat yang berdekatan yang membolehkan bola berada tetap, bergantung kepada had dalam Peraturan 14.2e. Hal ini mungkin akan mengakibatkan bola diletakkan di luar kawasan pelepasan tersebut.

GAMBAR RAJAH #1 14.3c: BOLA MESTI DIJATUKAN DAN MENETAP DALAM KAWASAN PELEPASAN



GAMBAR RAJAH #2 14.3c: MENJATUHKAN BOLA APABILA MENGAMBIL PELEPASAN SEPANJANG ATAS GARISAN BELAKANG



Tempat sentuhan pertama diatas garisan atas tanah bila bola dijatuhkan membentuk kawasan pelepasan satu (1) panjang klab ke mana-mana arah dari titik tersebut. Bola dijatuhkan dengan cara yang betul dibawah Peraturan 14.3b dan bola menetap dalam kawasan pelepasan dan dengan itu prosedur pelepasan selesai.

Bola dijatuhkan dengan cara yang betul dibawah Peraturan 14.3b tetapi menetap diluar kawasan pelepasan. Oleh itu, bola mesti dijatuhkan dengan cara yang betul untuk kali yang kedua

Bola dijatuhkan dengan cara yang salah tidak dijatuhkan diatas garisan. Oleh itu, bola mesti dijatuhkan sekali lagi dengan cara yang betul.

14.3d Apa Patut Dilakukan Jika Bola Dijatuhkan dengan Cara Betul Dipesongkan atau Dihentikan Dengan Sengaja Oleh Individu

Untuk tujuan Peraturan ini, bola yang *dijatuhkan* "dipesongkan atau dihentikan dengan sengaja" apabila:

- Individu dengan sengaja menyentuh bola dalam pergerakan selepas bola tersebut menyentuh tanah, atau

- Bola dalam pergerakan melanggar peralatan atau objek lain atau mana-mana individu (seperti **ked**i pemain) yang sengaja ditempatkan atau diletakkan di tempat tertentu supaya peralatan, objek atau individu tersebut akan memesongkan atau menghentikan bola dalam pergerakan.

Apabila bola yang dijatuhkan dengan cara betul dipesongkan atau dihentikan dengan sengaja oleh individu (sama ada di dalam atau di luar kawasan pelepasan) sebelum bola tersebut tetap:

- Pemain mesti menjatuhkan bola sekali lagi, dengan menggunakan prosedur dalam (bermaksud bahawa bola yang telah dipesongkan atau dihentikan dengan sengaja tersebut tidak dikira sebagai salah satu daripada dua jatuhan yang dikehendaki sebelum bola mesti diletakkan di bawah Peraturan 14.3c(2)
- Jika bola tersebut telah dipesongkan atau dihentikan dengan sengaja oleh mana-mana pemain atau kedi mereka, pemain itu dikenakan **penalti umum**.

Pengecualian – Apabila Tiada Peluang Munasabah Untuk Bola Menetap Dalam Kawasan Pelepasan: Jika bola yang dijatuhkan dengan cara betul dipesongkan atau dihentikan dengan sengaja (sama ada di dalam atau di luar kawasan pelepasan) apabila tiada peluang munasabah bola tersebut akan menetap dalam kawasan pelepasan:

- Tiada penalti kepada mana-mana pemain, dan
- Bola yang dijatuhkan tersebut dianggap sebagai menetap di luar kawasan pelepasan and dikira sebagai salah satu daripada dua bilangan jatuhan yang dikehendaki sebelum bola diletakkan di bawah Peraturan 14.3c(2)

Penalti Bermain Bola dari Tempat Salah atau Bermain Bola yang Diletakkan Bukan Dijatuhkan Melanggar Peraturan 14.3: Penalti umum di Bawah Peraturan 14.7a.

Lihat Peraturan 22.2 (dalam Empatan, mana-mana pemain rakan boleh bertindak untuk regu dan tindakan pemain rakan tersebut dianggap sebagai tindakan pemain); **23.5** (dalam Empat Bola, mana-mana pemain rakan boleh bertindak untuk regu dan tindakan pemain rakan tersebut yang melibatkan bola atau peralatan pemain dianggap sebagai tindakan pemain).

14.4 Bila Bola Pemain Masuk Semula Ke Dalam Permainan Selepas Bola Asal Tidak Lagi Dalam Permainan

Apabila bola dalam permainan pemain diangkatkan daripada lapangan atau hilang atau di luar sempadan, bola tersebut tidak lagi dalam permainan.

Pemain mempunyai bola dalam permainan semula hanya apabila:

- Pemain tersebut bermain bola asal atau bola lain dari kawasan ti, atau
- Bola asal atau bola lain diletakkan semula, dijatuhkan atau diletakkan di lapangan dengan niat bola itu masuk ke dalam permainan.

Jika bola dimasukkan ke lapangan dengan apa-apa cara dengan niat supaya bola tersebut masuk ke dalam permainan, bola tersebut dalam permainan walaupun:

- Telah menggantikan bola asal apabila tidak dibenarkan di bawah Peraturan, atau
- Telah diletakkan semula, dijatuhkan atau diletakkan (1) di tempat salah, (2) dengan cara salah atau (3) dengan menggunakan prosedur yang tidak diguna pakai.

Bola yang diletakkan semula berada dalam permainan walaupun penanda bola yang menandakan tempatnya masih tidak dialihkan.

14.5 Membetulkan Kesalahan Semasa Menggantikan, Meletakkan Semula, Menjatuhkan atau Meletakkan Bola

14.5a Pemain Boleh Mengangkat Bola untuk Membetulkan Kesalahan Sebelum Bola Dimainkan.

Apabila pemain telah menggantikan bola asal dengan bola lain apabila tidak dibenarkan di bawah Peraturan atau bola dalam permainan pemain diletakkan semula, dijatuhkan atau diletakkan (1) dengan cara salah, (2) di tempat salah atau (3) dengan menggunakan prosedur yang tidak diguna pakai:

- Pemain boleh membetulkan kesalahan tersebut tanpa penalti.

- **Tetapi** hal ini dibenarkan hanya sebelum bola tersebut dimainkan.

14.5b Bila Pemain Boleh Menukar Peraturan atau Pilihan Pelepasan Lain Apabila Membetulkan Kesalahan semasa Mengambil Pelepasan

Apabila membetulkan kesalahan semasa mengambil pelepasan, sama ada pemain mesti menggunakan Peraturan dan pilihan pelepasan yang sama yang digunakan pada asalnya atau boleh menukar kepada Peraturan atau pilihan pelepasan lain bergantung kepada sifat kesalahan tersebut:

(1) Apabila Bola Dimasukkan ke Dalam Permainan di Bawah Peraturan Yang Diguna Pakai dan Telah Dijatuhkan atau Diletakkan di Tempat Betul, tetapi Peraturan Menghendaki Bola Dijatuhkan atau Diletakkan Sekali Lagi.

- Untuk membetulkan kesalahan ini, pemain mesti terus mengambil pelepasan dengan menggunakan Peraturan dan pilihan pelepasan yang sama di bawah Peraturan itu.
- Sebagai contoh, jika semasa mengambil pelepasan untuk bola tidak boleh dimainkan, pemain menggunakan pilihan pelepasan lateral ([Peraturan 19.2c](#)) dan bola tersebut telah *dijatuhkan* dalam *kawasan pelepasan* yang betul tetapi (1) telah *dijatuhkan* dengan cara salah (lihat) atau (2) menetap di luar *kawasan pelepasan* (lihat [Peraturan 14.3c](#)), untuk membetulkan kesalahan tersebut pemain mesti terus mengambil pelepasan di bawah [Peraturan 19.2](#) dan mesti menggunakan pilihan pelepasan yang sama (pelepasan lateral di bawah).

(2) Apabila Bola Dimasukkan ke Dalam Permainan di Bawah Peraturan yang Diguna Pakai tetapi Bola Telah Dijatuhkan atau Diletakkan di Tempat Salah.

- Untuk membetulkan kesalahan ini , pemain mesti terus mengambil pelepasan di bawah Peraturan yang sama tetapi boleh menggunakan apa-apa pilihan pelepasan di bawah Peraturan itu yang diguna pakai untuk situasi mereka.
- Sebagai contoh, jika semasa mengambil pelepasan untuk bola tidak boleh dimainkan, pemain telah menggunakan pilihan pelepasan lateral ([Peraturan 19.2c](#)) dan tersalah *menjatuhkan* bola di luar *kawasan pelepasan* yang

dikehendaki, untuk membetulkan kesalahan tersebut pemain mesti meneruskan permainan dengan mengambil pelepasan di bawah Peraturan 19.2 dan boleh menggunakan apa-apa pilihan pelepasan di bawah Peraturan itu.

(3) Apabila Bola Dimasukkan ke Dalam Permainan di Bawah Peraturan yang Tidak Diguna Pakai.

- Untuk membetulkan kesalahan ini, pemain boleh menggunakan apa-apa Peraturan yang diguna pakai untuk situasi mereka.
- Sebagai contoh, jika pemain tersalah mengambil pelepasan bola tidak boleh dimainkan untuk bola mereka di dalam kawasan penalti (yang tidak dibenarkan oleh Peraturan 19.1), pemain mesti membetulkan kesalahan tersebut sama ada dengan meletakkan semula bola tersebut (jika telah diangkat) di bawah Peraturan 9.4, atau mengambil pelepasan penalti di bawah Peraturan 17 dan boleh menggunakan apa-apa pilihan pelepasan di bawah Peraturan itu yang diguna pakai untuk situasi mereka.

14.5c Tiada Penalti Untuk Tindakan yang Diambil Selepas Kesalahan Berkaitan dengan Bola Asal

Apabila pemain membetulkan kesalahan di bawah Peraturan 14.5a, apa-apa penalti untuk tindakan yang diambil selepas kesalahan tersebut dan berkaitan dengan bola asal, seperti dengan tidak sengaja menyebabkan bola beralih (lihat Peraturan 9.4b) atau kerana menambah baik keadaan mempengaruhi pukulan untuk bola asal (lihat Peraturan 8.1a), tidak dikira.

Tetapi jika tindakan yang sama juga adalah penalti untuk bola yang dimasukkan ke dalam permainan untuk membetulkan kesalahan tersebut (seperti apabila tindakan tersebut menambah baik keadaan mempengaruhi pukulan untuk bola yang kini berada dalam permainan), penalti dikenakan untuk bola yang kini berada dalam permainan.

Pengecualian – Penalti Kerana Dengan Sengaja Memesongkan atau Menghentikan Bola yang Dijatuhkan: Dalam permainan pukulan, jika pemain dikenakan penalti umum kerana dengan sengaja memesongkan atau menghentikan bola mereka yang dijatuhkan di bawah Peraturan 14.3d, pemain tersebut masih juga dikenakan penalti itu walaupun pemain menjatuhkan bola sekali lagi menggunakan prosedur dalam .

14.6 Melakukan Pukulan Berikutnya dari Tempat Pukulan Sebelumnya

Peraturan ini diguna pakai apabila pemain dikehendaki atau dibenarkan di bawah Peraturan untuk melakukan pukulan yang berikutnya dari tempat pukulan sebelumnya dilakukan (seperti apabila mengambil pelepasan pukulan dan jarak, atau bermain sekali lagi selepas pukulan dibatalkan atau tidak dikira).

- Cara pemain tersebut mesti memasukkan bola ke dalam permainan bergantung kepada kawasan lapangan tempat pukulan sebelumnya dilakukan.
- Dalam semua situasi yang berikutnya, pemain boleh menggunakan sama ada bola asal atau bola lain.

14.6a Pukulan Sebelumnya Dilakukan dari Kawasan Ti

Bola asal atau bola lain mesti dimainkan dari mana-mana tempat dalam kawasan ti tersebut (dan boleh diletakkan di atas ti) di bawah Peraturan 6.2b.

14.6b Pukulan Sebelumnya Dilakukan Dari Kawasan Umum, Kawasan Penalti Atau Bunker

Bola asal atau bola lain mesti dijatuhkan dalam kawasan pelepasan ini (lihat Peraturan 14.3):

- Titik Rujukan: Tempat pukulan sebelumnya dilakukan (jika tidak diketahui mesti dianggarkan).
- Saiz Kawasan Pelepasan Diukur Dari Titik Rujukan: Satu panjang klab, **tetapi** dengan had berikut:
- Had Tempat Kawasan Pelepasan:
 - Mesti dalam kawasan lapangan yang sama dengan titik rujukan, dan
 - Mesti tidak lebih dekat lubang dibandingkan dengan titik rujukan.

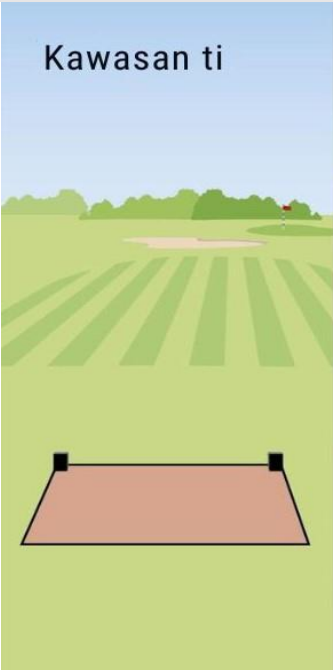
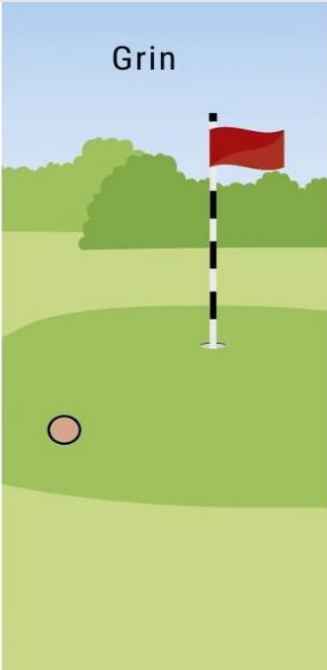
14.6c Pukulan Sebelumnya Dilakukan dari Grin

Bola asal atau bola lain mesti diletakkan di tempat *pukulan* sebelumnya dilakukan (jika tidak diketahui mesti dianggarkan) (lihat [Peraturan 14.2](#)), menggunakan prosedur *meletakkan semula* bola di bawah [Peraturan 14.2b\(2\)](#) dan [14.2e](#).

Penalti Bermain Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 14.6: Penalti umum di Bawah Peraturan 14.7a.

GAMBAR RAJAH 14.6: MELAKUKAN PUKULAN YANG BERIKUTNYA DARI TEMPAT PUKULAN SEBELUMNYA

Apabila pemain dikehendaki atau dibenarkan untuk melakukan pukulan yang berikutnya dari tempat pukulan sebelumnya dilakukan, cara pemain mesti memasukkan bola ke dalam permainan bergantung kepada kawasan lapangan tempat pukulan sebelumnya.

Kawasan ti	Kawasan umum, bunker atau kawasan penalti	Grin
		
Pukulan sebelumnya dibuat dari kawasan ti. Oleh itu, bola mesti dimainkan dari mana-mana tempat dalam kawasan ti	Pukulan sebelumnya dibuat dari kawasan umum, bunker atau kawasan penalti. Oleh itu, titik rujukan ialah tempat pukulan sebelumnya dibuat. Bola dijatuhkan dalam satu panjang klab dari titik rujukan tetapi dalam kawasan lapangan yang sama seperti titik rujukan dan tidak lebih dekat ke lubang dari titik rujukan.	Pukulan sebelumnya dibuat dari grin. Oleh itu, bola diletakkan ditempat pukulan sebelumnya.

14.7 Bermain dari Tempat Salah

14.7a Tempat Bola Mesti Dimainkan

Selepas memulakan suatu lubang:

- Pemain mesti melakukan setiap *pukulan* dari tempat bola mereka menetap, **kecuali** apabila Peraturan menghendaki atau membenarkan pemain bermain bola dari tempat lain (lihat [Peraturan 9.1](#)).
- Pemain mesti tidak bermain bola *dalam permainan* mereka dari *tempat salah*.

Penalti Bermain Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 14.7a: Penalti umum

14.7b Bagaimana Menamatkan Lubang Apabila Telah Bermain dari Tempat Salah dalam Permainan Pukulan

(1) Pemain Mesti Memutuskan Sama Ada Menamatkan Lubang dengan Bola Dimainkan dari Tempat Salah atau Membetulkan Kesalahan Bermain dari Tempat Betul.

Tindakan yang dilakukan oleh pemain selanjutnya bergantung sama ada hal tersebut ialah *kesalahan serius* – iaitu, sama ada pemain mungkin telah mendapat kelebihan ketara kerana bermain dari *tempat salah*:

- Kesalahan Tidak Serius. Pemain mesti menamatkan lubang dengan menggunakan bola yang dimainkan dari *tempat salah*, tanpa membetulkan kesalahan tersebut.
- Kesalahan Serius.
 - Pemain mesti membetulkan kesalahan tersebut dengan menamatkan lubang dengan bermain bola dari tempat betul di bawah Peraturan.
 - Jika pemain tidak membetulkan kesalahan sebelum melakukan *pukulan* untuk memulakan lubang lain atau, untuk lubang terakhir *pusingan*

tersebut, sebelum menyerahkan *kad skor* mereka, penyertaan pemain tersebut **dibatalkan**.

- Apa Patut Dilakukan Jika Tidak Pasti Sama Ada Kesalahan Serius. Pemain patut menamatkan lubang dengan kedua-dua bola yang telah dimainkan dari *tempat salah* dan bola kedua dari tempat betul di bawah Peraturan.

(2) Pemain Yang Bermain Dua Bola Mesti Melaporkannya kepada Jawatankuasa.

Jika pemain tidak pasti sama ada bermain dari *tempat salah* ialah *kesalahan serius* dan memutuskan untuk bermain bola kedua semasa cuba untuk membetulkan kesalahan tersebut:

- Pemain mesti melaporkan fakta tersebut kepada *Jawatankuasa* sebelum menyerahkan *kad skor*.
- Hal ini diguna pakai walaupun pemain percaya mereka telah mendapat skor yang sama dengan kedua-dua bola sama seperti apabila pemain, setelah memutuskan untuk bermain bola kedua, memilih untuk tidak menamatkan lubang tersebut dengan kedua-dua bola.

Jika pemain tidak melaporkan fakta tersebut kepada *Jawatankuasa*, penyertaan mereka **dibatalkan**.

(3) Apabila Pemain Bermain Dua Bola, Jawatankuasa Akan Memutuskan Skor Pemain untuk Lubang.

Skor pemain untuk lubang tersebut bergantung sama ada *Jawatankuasa* memutuskan terdapat *kesalahan serius* kerana bermain bola asal dari *tempat salah*:

- Tiada Kesalahan Serius.
 - Skor dengan bola yang dimainkan dari *tempat salah* dikira, dan pemain dikenakan **penalti umum di bawah Peraturan 14.7a** (bermaksud **dua pukulan penalti** dicampurkan kepada skor yang menggunakan bola itu).

- Semua pukulan dengan bola lain (termasuk *pukulan* yang dan pukulan penalti semata-mata bermain bola itu) tidak dikira.
- Kesalahan Serius
 - Skor dengan bola yang dimainkan untuk membetulkan kesalahan bermain dari *tempat salah* dikira, dan pemain dikenakan **penalti umum di bawah Peraturan 14.7a** (bermaksud **dua pukulan penalti** dicampurkan kepada skor yang menggunakan bola itu).
 - *Pukulan* yang dilakukan dengan bermain bola asal dari *tempat salah* dan apa-apa pukulan dengan bola itu (termasuk *pukulan* dan pukulan penalti semata-mata bermain bola itu) tidak dikira.
 - Jika bola dimainkan untuk membetulkan kesalahan juga telah dimainkan dari *tempat salah*:
 - Jika *Jawatankuasa* memutuskan bahawa ia bukan *kesalahan serius*, pemain dikenakan **penalti umum (tambahan dua pukulan penalti lagi) di bawah Peraturan 14.7a**, menjadikan **jumlah empat pukulan penalti** yang dicampurkan kepada skor dengan bola itu (dua kerana bermain bola asal dari *tempat salah* dan dua kerana bermain bola lain dari *tempat salah*).
 - Jika *Jawatankuasa* memutuskan bahawa hal ini ialah *kesalahan serius*, penyertaan pemain tersebut **dibatalkan**.

PERATURAN 15

Pelepasan daripada Rintangan Terlerai dan Halangan Boleh Alih (Termasuk Bola atau Penanda Bola Membantu atau Mengganggu Permainan)

Tujuan Peraturan:

Peraturan 15 merangkumi bila dan bagaimana pemain boleh mengambil pelepasan daripada rintangan terlerai dan halangan boleh alih.

- Benda semula jadi dan objek buatan ini tidak dianggap sebagai sebahagian daripada cabaran apabila bermain lapangan tersebut, dan pemain biasanya dibenarkan untuk mengalihkan objek tersebut apabila ia mengganggu permainan.
- Tetapi pemain perlu berhati-hati semasa mengalihkan rintangan terlerai yang berdekatan dengan bola di luar *grin*, kerana terdapat penalti jika mengalihkannya menyebabkan bola beralih.

15.1 Rintangan Terlerai

15.1a Mengalihkan Rintangan Terlerai

Tanpa penalti, pemain boleh mengalihkan *rintangan terlerai* di mana-mana tempat di dalam dan di luar *lapangan* tanpa penalti, dan boleh melakukannya dengan apa-apa cara (seperti dengan menggunakan tangan atau kaki, menggunakan klab atau *peralatan* lain, mendapatkan bantuan daripada individu lain atau mematahkan sebahagian daripada *rintangan terlerai*).

Tetapi terdapat **dua** pengecualian:

Pengecualian 1 – Mengalihkan Rintangan Terlerai di Tempat Bola Mesti Diletakkan Semula: Sebelum *meletakkan semula* bola yang telah diangkat atau *dialihkan* dari mana-mana tempat kecuali *grin*:

- Pemain mesti tidak sengaja mengalihkan *rintangan terlerai* yang mana, jika dialihkan sebelum bola diangkat atau *dialihkan*, mungkin akan menyebabkan bola tersebut *beralih*.
- Jika pemain berbuat demikian, mereka dikenakan **satu pukulan penalti**, tetapi *rintangan terlerai* yang dialihkan tersebut tidak perlu *diletakkan semula*.

Pengecualian ini diguna pakai semasa *pusingan* dan ketika permainan dihentikan di bawah [Peraturan 5.7a](#). Ia tidak diguna pakai untuk *rintangan terlerai* yang tiada diletakkan tersebut sebelum bola diangkat atau *dialihkan* atau *rintangan terlerai* yang dialihkan akibat *menanda* tempat bola, *mengangkat* atau *meletakkan semula* bola atau menyebabkan bola *beralih*.

Pengecualian 2 – Sekatan Terhadap Tindakan Sengaja Mengalih Rintangan Terlerai untuk Mempengaruhi Bola Dalam Pergerakan (lihat [Peraturan 11.3](#)).

15.1b Bola Beralih Apabila Mengalih Rintangan Terlerai

Jika pengalihan *rintangan terlerai* oleh pemain menyebabkan bola mereka *beralih*:

- Bola tersebut mesti *diletakkan semula* di tempat asal (jika tidak diketahui mesti dianggarkan) (lihat [Peraturan 14.2](#)).
- Jika bola yang *dialihkan* tersebut menetap di mana-mana tempat kecuali di *grin* (lihat [Peraturan 13.1d](#)) atau dalam *kawasan ti* (lihat [Peraturan 6.2b\(6\)](#)), pemain dikenakan **satu pukulan penalti** di bawah [Peraturan 9.4b](#), **kecuali** apabila [Peraturan 7.4](#) diguna pakai (tiada penalti bola *beralih* semasa mencari) atau apabila pengecualian lain [Peraturan 9.4b](#) diguna pakai.

Penalti Bermain Bola dari Tempat Salah Melanggar [Peraturan 15.1](#): Penalti umum di Bawah [Peraturan 14.7a](#).

15.2 Halangan Boleh Alih

Peraturan ini merangkumi pelepasan percuma yang dibenarkan daripada objek buatan yang menepati definisi *halangan boleh alih*.

Ia tidak memberikan pelepasan daripada *halangan tidak boleh alih* (jenis pelepasan percuma yang berlainan dibenarkan di bawah Peraturan 16.1) atau *objek sempadan* atau *objek integral* (tiada pelepasan percuma dibenarkan).

15.2a Pelepasan Halangan Boleh Alih

(1) Mengalihkan Halangan Boleh Alih.

Tanpa penalti, pemain boleh mengalihkan *halangan boleh alih* yang berada di mana-mana tempat di dalam atau luar *lapangan* dan boleh melakukannya dengan apa-apa cara.

Tetapi terdapat **dua** pengecualian:

Pengecualian 1 – Penanda Ti Mesti Tidak Dialihkan Apabila Bola Akan Dimainkan dari Kawasan Ti (lihat Peraturan 6.2b(4) dan 8.1a(1)).

Pengecualian 2 – Sekatan Terhadap Tindakan Sengaja Mengalihkan Halangan Boleh Alih Mempengaruhi Bola dalam Pergerakan (lihat Peraturan 11.3).

Jika bola pemain *beralih* ketika mereka mengalihkan *halangan boleh alih*:

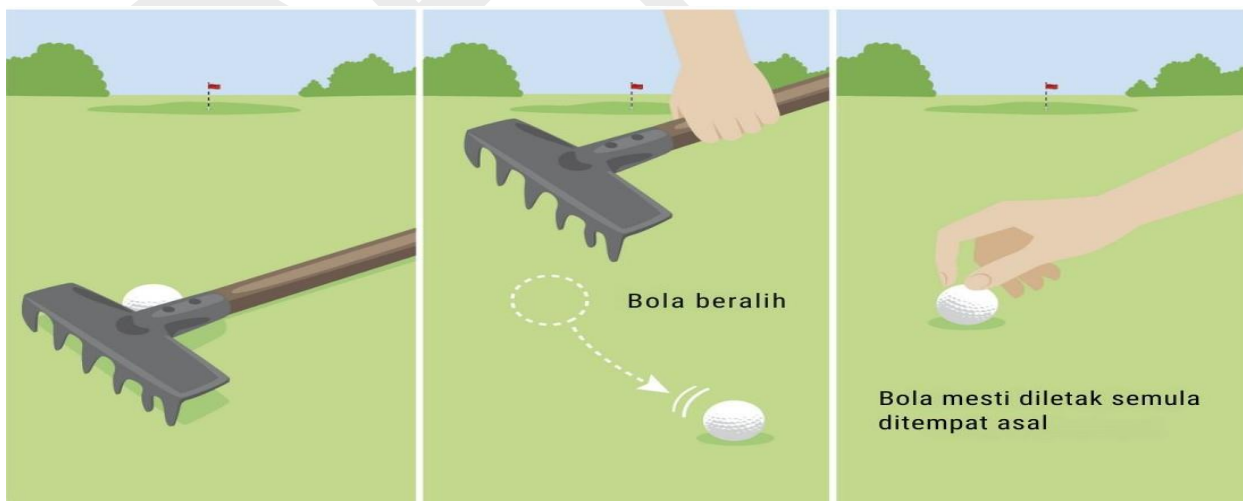
- Tiada penalti, dan
- Bola mesti *diletakkan semula* di tempat asal (jika tidak diketahui mesti dianggarkan) (lihat Peraturan 14.2).

(2) Pelepasan Apabila Bola Berada di Dalam atau di Atas Halangan Boleh Alih di mana-mana Tempat di Lapangan Kecuali di Grin.

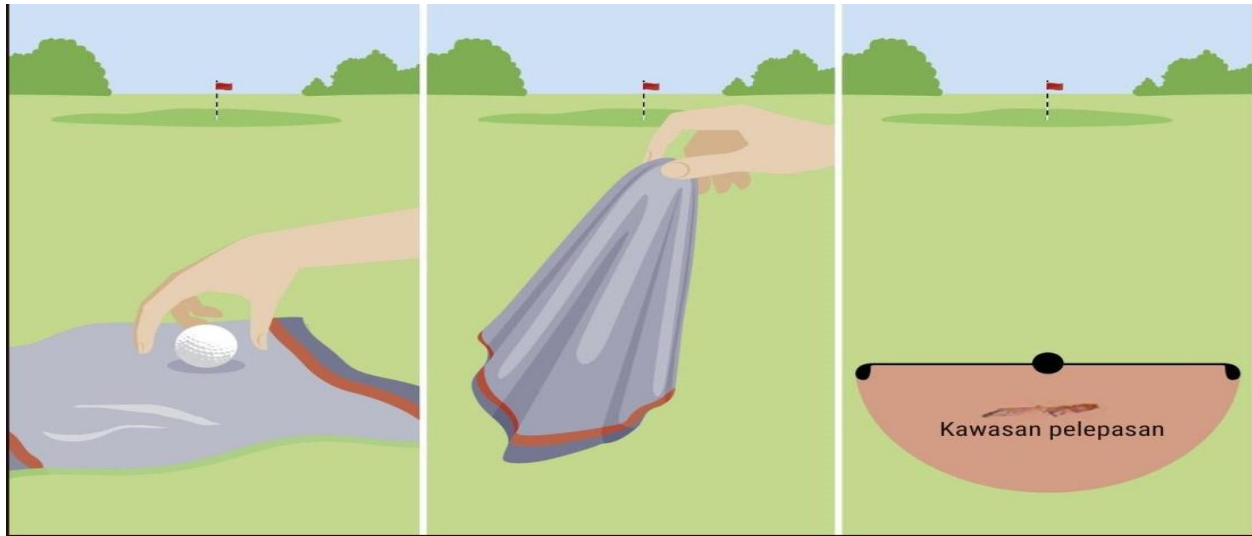
Pemain boleh mengambil pelepasan percuma dengan mengangkat bola, mengalihkan *halangan boleh alih* dan *menjatuhkan* bola asal atau bola lain dalam *kawasan pelepasan* ini (lihat Peraturan 14.3):

- Titik Rujukan: Titik anggaran yang berada betul-betul di bawah tempat bola menetap di dalam atau di atas *halangan boleh alih* tersebut.
- Saiz Kawasan Pelepasan Diukur dari Titik Rujukan: Satu *panjang klab*, **tetapi** dengan had yang berikut:
- Had Tempat Kawasan Pelepasan:
 - Mesti berada dalam *kawasan lapangan* yang sama dengan titik rujukan, dan
 - Mesti tidak lebih dekat lubang dibandingkan dengan titik rujukan.

GAMBAR RAJAH #1 15.2a: BOLA BERALIH APABILA HALANGAN BOLEH ALIH DIALIHKAN (KECUALI BOLA DALAM ATAU ATAS HALANGAN)



GAMBAR RAJAH #2 15.2a: BOLA DALAM ATAU ATAS HALANGAN BOLEH ALIH



- Apabila bola berada dalam atau atas halangan boleh alih (contohnya tuala) di mana-mana dalam lapangan, pelepasan percuma boleh diambil dengan mengangkat bola, mengalihkan halangan boleh alih dan, kecuali di putting grin, jatuhkan bola atau bola yang lain.
- Titik rujukan untuk pelepasan dianggarkan titik di bawah di mana bola tetap di dalam atau di atas halangan tersebut.
- Kawasan pelepasan berukuran panjang satu klab dari titik rujukan, tidak lebih dekat ke lubang berbanding titik rujukan dan berada dalam kawasan yang sama dengan titik rujukan.

(3) Pelepasan Apabila Bola Berada di Dalam atau di Atas Halangan Boleh Alih di Grin.

Pemain boleh mengambil pelepasan percuma dengan:

- Mengangkat bola dan mengalihkan halangan boleh alih tersebut, dan
- Meletakkan bola asal atau bola lain di tempat yang dianggarkan betul-betul di bawah tempat bola menetap di dalam atau di atas halangan boleh alih tersebut, menggunakan prosedur untuk meletakkan semula bola di bawah Peraturan 14.2b(2) dan 14.2e.

15.2b Pelepasan Bola yang Tidak Dijumpai tetapi Berada Dalam atau Atas Halangan Boleh Alih

Jika bola pemain tidak dijumpai dan diketahui atau kelihatan pasti bola tersebut menetap dalam atau di halangan boleh alih di lapangan, pemain boleh menggunakan pilihan pelepasan ini bukannya mengambil pelepasan pukulan dan jarak:

- Pemain boleh mengambil pelepasan percuma di bawah Peraturan 15.2a(2) atau 15.2a(3), menggunakan titik rujukan yang dianggarkan betul-betul di bawah tempat terakhir bola melintasi had halangan boleh alih di lapangan sebagai titik rujukan.
- Sebaik sahaja pemain memasukkan bola lain ke dalam permainan untuk mengambil pelepasan dengan cara ini:
 - Bola asal tidak lagi dalam permainan dan mesti tidak dimainkan.
 - Hal ini benar walaupun bola asal kemudiannya dijumpai di lapangan sebelum masa carian tiga minit berakhir (lihat Peraturan 6.3b).

Tetapi jika tidak diketahui atau kelihatan pasti bahawa bola menetap di dalam atau di atas halangan boleh alih dan bola tersebut hilang, pemain mesti mengambil pelepasan pukulan dan jarak di bawah Peraturan 18.2.

Penalti Bermain Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 15.2: Penalti umum di Bawah Peraturan 14.7a.

15.3 Bola atau Penanda Bola Membantu atau Mengganggu Permainan

15.3a Bola di Grin Membantu Permainan

Peraturan 15.3a diguna pakai hanya untuk bola tetap di grin, dan bukan mana-mana tempat lain di lapangan tersebut.

Jika pemain percaya bola yang berada di *grin* mungkin akan membantu permainan mana-mana individu (seperti dijadikan sebagai penahan dekat *lubang*), pemain tersebut boleh:

- *Menandakan* tempat bola dan mengangkatnya di bawah Peraturan 13.1b jika bola tersebut milik mereka, atau jika bola tersebut milik pemain lain, menghendaki pemain lain untuk *menandakan* tempat itu dan mengangkat bola tersebut (lihat Peraturan 14.1).
- Bola yang diangkat mesti *diletakkan semula* di tempat asal (lihat Peraturan 14.2).

Hanya dalam *permainan pukulan* sahaja:

- Pemain yang dikehendaki mengangkat bola boleh bermain terlebih dahulu, dan
- Jika dua atau lebih pemain bersetuju untuk membiarkan bola di tempatnya untuk membantu mana-mana pemain, dan pemain itu kemudiannya melakukan *pukulan* dalam keadaan bola tersebut dibiarkan di tempatnya, setiap pemain yang membuat persetujuan tersebut dikenakan **penalti umum (dua pukulan penalti)**.

Lihat [Prosedur Jawatankuasa Seksyen 5J](#) (panduan amalan terbaik untuk menghalang "penahan").

15.3b Bola Berada di Mana-Mana Tempat di Lapangan Mengganggu Permainan

(1) Maksud Gangguan Bola Pemain Lain.

Gangguan di bawah Peraturan ini wujud apabila bola tetap pemain lain:

- Mungkin mengganggu kawasan *posisi sedia* yang diniatkan atau kawasan ayunan yang diniatkan oleh pemain,
- Berada di atas atau dekat dengan *garis permainan* pemain, berpandukan *pukulan* yang diniatkan, terdapat peluang munasabah bola dalam pergerakan pemain akan melanggar bola itu, atau
- Terlalu dekat untuk mengganggu perhatian pemain semasa melakukan *pukulan*.

(2) Bila Pelepasan Dibenarkan daripada Bola yang Mengganggu.

Jika pemain percaya bahawa bola pemain lain yang berada di mana-mana tempat di lapangan mungkin mengganggu permainannya:

- Pemain boleh meminta pemain lain menandakan tempat dan mengangkat bola (lihat Peraturan 14.1), dan bola tersebut mesti tidak dibersihkan (**kecuali** apabila diangkat di grin di bawah Peraturan 13.1b) dan mesti diletakkan semula di tempat asal (lihat Peraturan 14.2).
- Jika pemain lain tidak menandakan tempat bola sebelum mengangkatnya atau membersihkan bola yang telah diangkat apabila tidak dibenarkan, mereka dikenakan **satu pukulan penalti**.
- Hanya dalam permainan pukulan sahaja, pemain yang dikehendaki untuk mengangkat bola mereka di bawah Peraturan ini boleh bermain terlebih dahulu.

Pemain tidak dibenarkan untuk mengangkat bola mereka di bawah Peraturan ini hanya berdasarkan pada kepercayaan pemain bahawa bola tersebut akan mengganggu permainan pemain lain.

Jika pemain mengangkat bola mereka apabila tidak dikehendaki berbuat demikian oleh pemain lain (**kecuali** apabila mengangkat bola di grin mengikut Peraturan 13.1b), pemain tersebut dikenakan **satu pukulan penalti**.

15.3c Penanda Bola Membantu atau Mengganggu Permainan

Jika penanda bola mungkin akan membantu atau mengganggu permainan, pemain boleh:

- Mengalih penanda bola ke tempat lain jika milik mereka, atau
- Jika penanda bola tersebut milik pemain lain, menghendaki pemain itu mengalihkan penanda bola tersebut ke tempat lain, atas alasan sama yang menghendaki mereka mengangkat bola di bawah Peraturan 15.3a dan 15.3b.

Penanda bola tersebut mesti dialihkan ke tempat baharu dengan mengukur dari tempat asal, seperti dengan menggunakan satu atau lebih ukuran kepala klab.

Apabila mengalihkan semula penanda bola, pemain patut melakukan demikian dengan mengukur dari tempat baharu dan mengulang balik langkah yang digunakan untuk mengalihkan penanda bola tersebut.

Proses yang sama patut diguna pakai jika pemain mengalihkan bola yang mengganggu dengan mengukur dari bola tersebut.

Penalti Melanggar Peraturan 15.3: Penalti umum .

Penalti ini juga dikenakan jika pemain:

- Melakukan pukulan tanpa menunggu bola atau penanda bola yang membantu diangkat atau dialihkan selepas menyedari bahawa pemain lain (1) berniat untuk mengangkat atau mengalihkannya di bawah Peraturan ini atau (2) menghendaki individu lain berbuat demikian, atau
- Enggan mengangkat bola atau mengalihkan penanda bola mereka apabila dikehendaki berbuat demikian dan pukulan kemudiannya telah dilakukan oleh pemain lain yang permainannya mungkin telah dibantu atau diganggu oleh bola atau penanda bola tersebut.

Penalti Bermain Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 15.3: Penalti umum di Bawah Peraturan 14.7a.

PERATURAN 16

Pelepasan daripada Keadaan Lapangan Tidak Normal (Termasuk Halangan Tidak Boleh Alih), Keadaan Haiwan Berbahaya, Bola Terbenam

Tujuan Peraturan:

Peraturan 16 merangkumi masa dan cara pemain boleh mengambil pelepasan percuma dengan bermain bola dari tempat yang berlainan, seperti apabila terdapat gangguan keadaan lapangan tidak normal atau keadaan haiwan berbahaya.

- Keadaan ini tidak dianggap sebahagian daripada cabaran bermain di lapangan, dan pelepasan percuma secara umumnya dibenarkan kecuali dalam kawasan penalti.
- Pemain biasanya mengambil pelepasan dengan menjatuhkan bola dalam kawasan pelepasan berdasarkan pada titik pelepasan penuh terdekat.

Peraturan ini juga merangkumi pelepasan percuma apabila bola pemain terbenam dalam lekuk bolanya sendiri dalam kawasan umum.

16.1 Keadaan Lapangan Tidak Normal (Termasuk Halangan Tidak Boleh Alih)

Peraturan ini merangkumi pelepasan percuma yang dibenarkan daripada gangguan *lubang haiwan, kawasan sedang dibaiki, halangan tidak boleh alih* atau *air sementara*:

- Secara kolektif, kawasan tersebut dipanggil *keadaan lapangan tidak normal*, tetapi setiap satu keadaan tersebut mempunyai definisinya sendiri.
- Peraturan ini tidak memberikan pelepasan daripada *halangan boleh alih* (jenis pelepasan yang berlainan di bawah Peraturan 15.2a) atau *objek sempadan* atau *objek integral* (tiada pelepasan percuma dibenarkan).

16.1a Bila Pelepasan Dibenarkan

(1) Maksud Gangguan Keadaan Lapangan Tidak Normal.

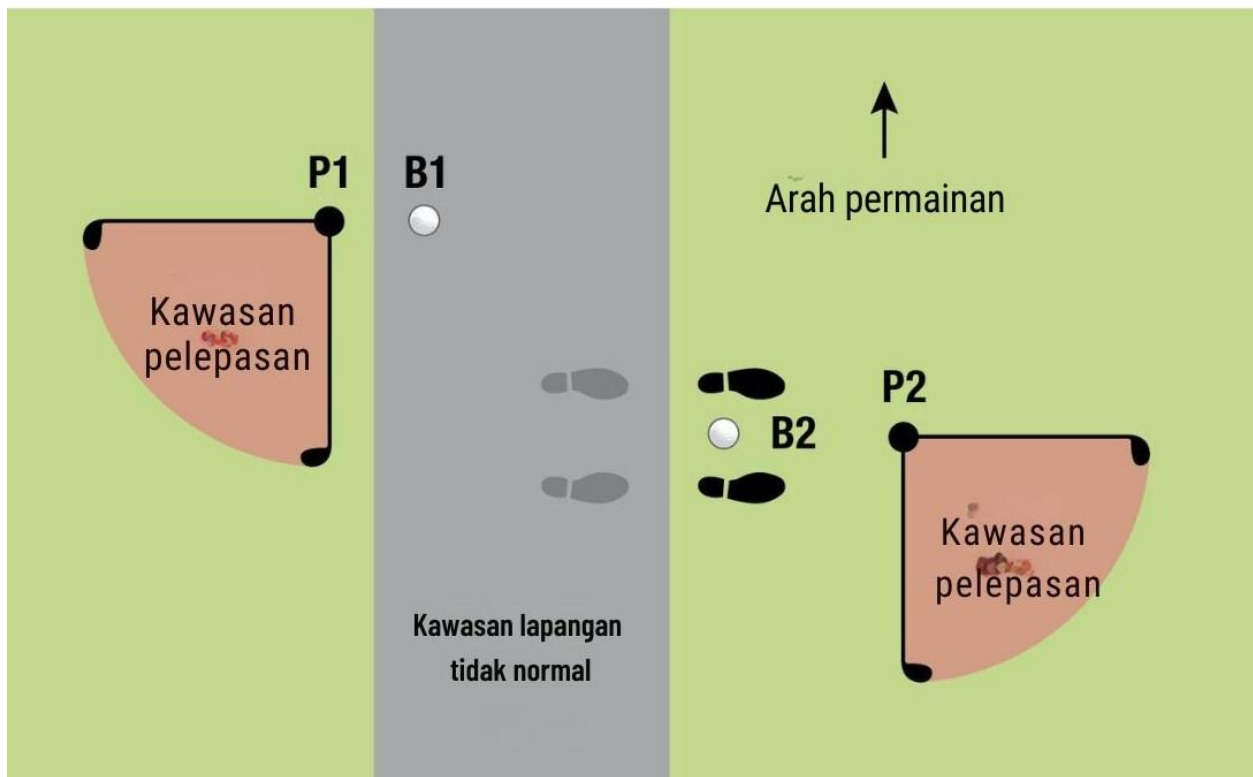
Gangguan wujud apabila salah satu daripada hal yang berikut adalah benar:

- Bola pemain menyentuh atau berada dalam atau di atas keadaan lapangan tidak normal,
- Keadaan lapangan tidak normal secara fizikal mengganggu kawasan posisi sedia yang diniatkan atau kawasan ayunan yang diniatkan oleh pemain, atau
- Hanya apabila bola berada di grin, keadaan lapangan tidak normal berada di atas atau di luar grin mengganggu di garis permainan.

Jika keadaan lapangan tidak normal yang berdekatan mengganggu pemain tetapi tidak menepati apa-apa syarat tersebut, hal ini tiada gangguan di bawah Peraturan ini.

Lihat Prosedur Jawatankuasa, Seksyen 8; Model Peraturan Tempatan F-6 (Jawatankuasa boleh menerima pakai Peraturan Tempatan untuk menafikan pelepasan daripada keadaan lapangan tidak normal yang hanya mengganggu kawasan posisi sedia yang diniatkan)

GAMBAR RAJAH 16.1a : BILA PELEPASAN DIBENARKAN UNTUK KEADAAN LAPANGAN TIDAK NORMAL



- Gambar rajah menunjukkan pemain bertangan kanan.
- Pelepasan percuma dibenarkan untuk gangguan daripada keadaan lapangan tidak normal, termasuk halangan tidak boleh alih, apabila bola menyentuh atau berada di dalam atau di atas keadaan tersebut (B1), atau keadaan tersebut mengganggu kawasan posisi sedia (B2) atau ayunan yang diniatkan.
- Titik pelepasan penuh terdekat untuk B1 ialah P1, dan berdekatan dengan keadaan tersebut.
- Untuk B2, titik pelepasan penuh terdekat ialah P2, dan lebih jauh daripada keadaan tersebut kerana posisi sedia perlu bebas sepenuhnya daripada keadaan lapangan tidak normal.

(2) Pelepasan Dibenarkan di Lapangan Kecuali Apabila Bola Berada dalam Kawasan Penalti.

Pelepasan gangguan keadaan lapangan tidak normal dibenarkan di bawah Peraturan 16.1 hanya apabila kedua-dua:

- Keadaan lapangan tidak normal berada di lapangan (tidak di luar sempadan), dan

- Bola berada di mana-mana tempat di *lapangan*, **kecuali** dalam *kawasan penalti* (pelepasan pemain hanya di bawah Peraturan 17).

(3) **Tiada Pelepasan Apabila Jelas Tidak Munasabah Bermain Bola.**

Tiada pelepasan di bawah Peraturan 16.1:

- Apabila bermain bola di kedudukannya jelas tidak munasabah disebabkan oleh perkara lain yang tidak membenarkan pemain mengambil pelepasan percuma (seperti, apabila pemain tidak boleh melakukan *pukulan* kerana bola berada dalam semak), atau
- Apabila terdapat gangguan hanya kerana pemain memilih klab, jenis *posisi sedia* atau ayunan atau arah permainan yang jelas tidak munasabah dalam keadaan tersebut.

Lihat Prosedur Jawatankuasa, Seksyen 8; Model Peraturan Tempatan F-23 (Jawatankuasa boleh menerima pakai Peraturan Tempatan membenarkan pelepasan percuma gangguan halangan tidak boleh alih sementara yang berada dalam atau di luar *lapangan*).

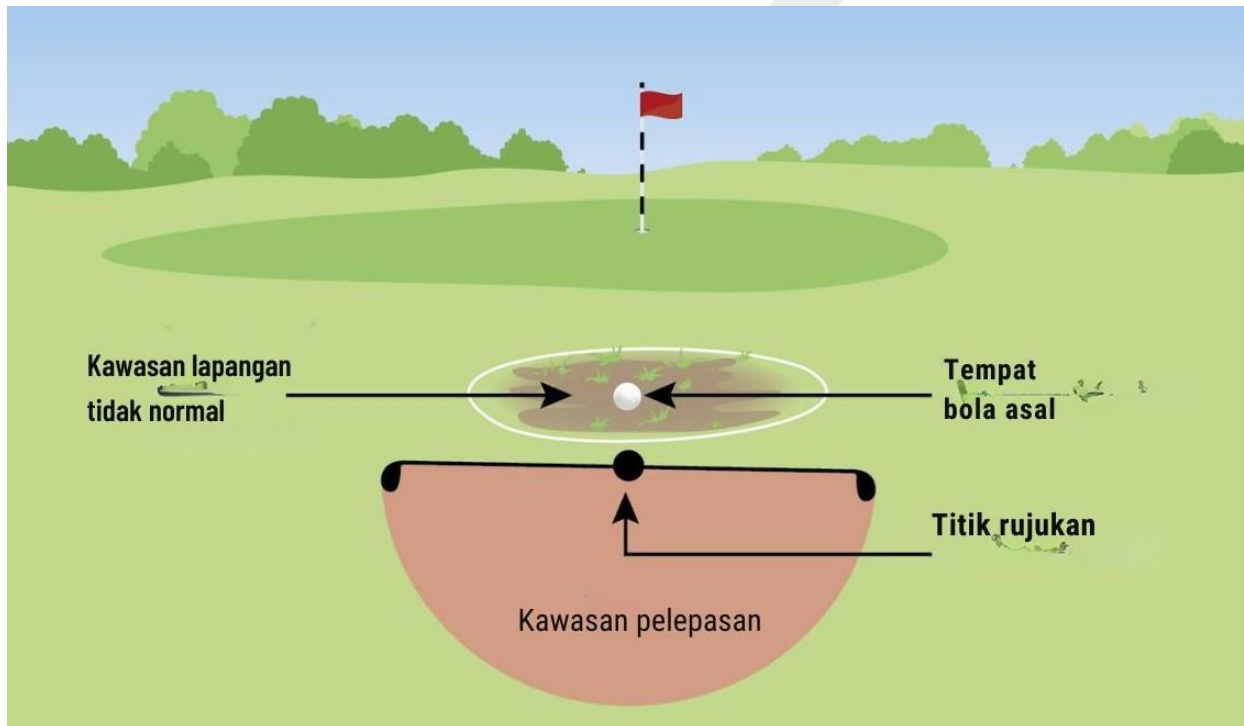
16.1b Pelepasan Bola dalam Kawasan Umum

Jika bola pemain berada dalam *kawasan umum* dan terdapat gangguan *keadaan lapangan tidak normal* di *lapangan*, pemain boleh mengambil pelepasan percuma dengan *menjatuhkan* bola asal atau bola lain dalam *kawasan pelepasan* ini (lihat Peraturan 14.3):

- Titik Rujukan: *titik pelepasan penuh terdekat* dalam *kawasan umum*.
- Saiz Kawasan Pelepasan Diukur dari Titik Rujukan: Satu *panjang klab*, **tetapi** dengan had berikut:
- Had Lokasi Kawasan Pelepasan:
 - Mesti dalam *kawasan umum*,

- Mesti tidak lebih dekat lubang dari titik rujukan, dan
- Mesti terdapat pelepasan penuh daripada semua gangguan keadaan lapangan tidak normal.

GAMBAR RAJAH 16.1b: PELEPASAN PERCUMA DARIPADA KEADAAN LAPANGAN TIDAK NORMAL DALAM KAWASAN UMUM



- Pelepasan percuma dibenarkan apabila bola tersebut berada dalam kawasan umum dan terdapat gangguan daripada keadaan lapangan tidak normal.
- Titik pelepasan penuh terdekat patut dikenalpastikan dan bola mesti dijatuhkan dan menetap dalam kawasan pelepasan.
- Kawasan pelepasan adalah satu panjang klab dan tidak lebih dekat lubang dari titik rujukan, dan mesti dalam kawasan umum.
- Apabila mengambil pelepasan, pemain mesti mengambil pelepasan penuh daripada keadaan lapangan tidak normal.

16.1c Pelepasan Bola dalam Bunker

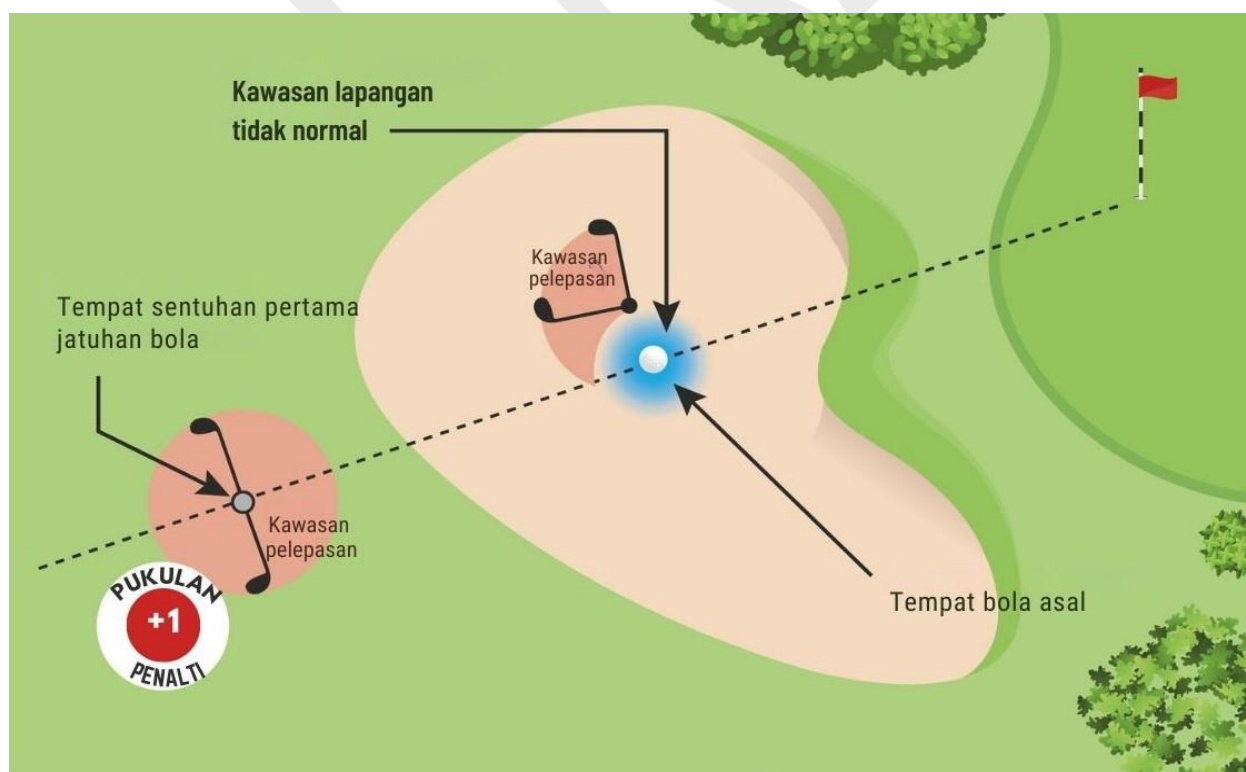
Jika bola pemain berada dalam *bunker* dan terdapat gangguan *keadaan lapangan tidak normal* di *lapangan*, pemain boleh mengambil pelepasan percuma di bawah (1) atau pelepasan penalti di bawah (2):

(1) Pelepasan Percuma: Bermain dari Bunker.

Pemain boleh mengambil pelepasan percuma di bawah Peraturan 16.1b, **kecuali**:

- *Titik pelepasan penuh terdekat* dan *kawasan pelepasan* mesti berada dalam *bunker* tersebut.
- Jika tiada *titik pelepasan penuh terdekat* dalam *bunker* tersebut, pemain masih boleh mengambil pelepasan ini dengan menggunakan *titik pelepasan maksimum* dalam *bunker* tersebut sebagai titik rujukan.

GAMBAR RAJAH 16.1c: PELEPASAN DARIPADA KEADAAN PADANG TIDAK NORMAL DALAM BUNKER



- Gambar rajah menunjukkan pemain bertangan kanan.
- Apabila terdapat gangguan daripada keadaan lapangan tidak normal di dalam bunker, pelepasan percuma boleh diambil dalam bunker di bawah Peraturan 16.1b atau pelepasan sepanjang atas garisan belakang boleh diambil di luar bunker tersebut dengan satu pukulan penalti.
- Pelepasan di luar bunker diambil dengan menjatuhkan bola di tempat bola asal berada di antara lubang dan tempat jatuhnya itu.
- Kawasan pelepasan adalah satu panjang klab dalam mana-mana arah dari tempat bola menyentuh tanah apabila dijatuhkan.

(2) Pelepasan Penalti: Bermain dari Luar Bunker (Pelepasan Sepanjang Atas Garisan Belakang).

Untuk **satu pukulan penalti**, pemain boleh menjatuhkan bola asal atau bola lain (lihat Peraturan 14.3) di luar bunker itu, dengan mengambil tempat bola asal di antara lubang dan tempat bola dijatuhkan (tiada had sejauh mana bola tersebut boleh dijatuhkan).

Tempat di atas garisan bola menyentuh tanah apabila bola tersebut dijatuhkan mewujudkan kawasan pelepasan satu panjang klab dalam mana-mana arah dari titik itu, **tetapi** dengan had berikut:

- Had Lokasi Kawasan Pelepasan:
 - Mesti tidak lebih dekat lubang dari tempat bola asal, dan
 - Boleh berada dalam mana-mana kawasan lapangan kecuali bunker yang sama, **tetapi**
 - Mesti berada dalam kawasan lapangan yang sama disentuh oleh bola apabila dijatuhkan.

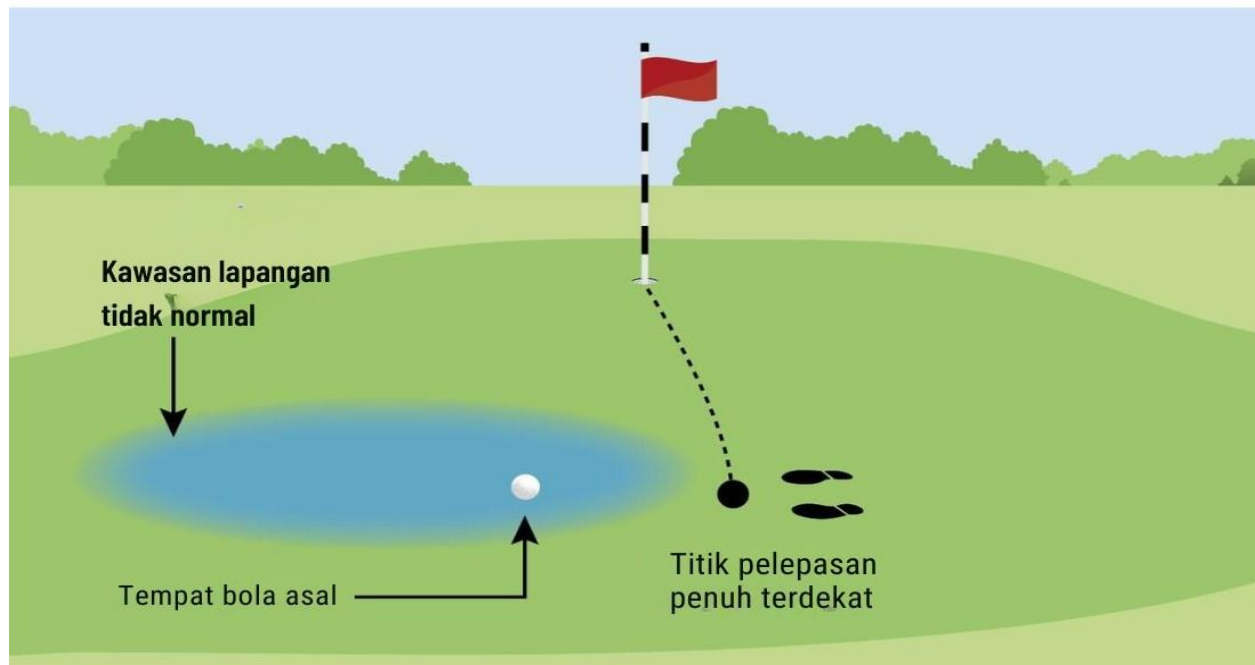
16.1d Pelepasan Bola di Grin

Jika bola pemain berada di grin dan terdapat gangguan daripada keadaan lapangan tidak normal di lapangan, pemain boleh mengambil pelepasan percuma dengan meletakkan bola asal atau bola lain di tempat titik pelepasan penuh terdekat, menggunakan prosedur meletakkan semula bola di bawah Peraturan 14.2b(2) dan 14.2e.

- Titik pelepasan penuh terdekat mesti berada sama ada di grin tersebut atau dalam kawasan umum.
- Jika tiada titik pelepasan penuh terdekat, pemain masih boleh mengambil pelepasan percuma ini dengan menggunakan titik pelepasan maksimum

sebagai titik rujukan, yang mana mesti berada sama ada di grin tersebut atau dalam kawasan umum.

GAMBAR RAJAH 16.1d: PELEPASAN PERCUMA DARIPADA KEADAAN PADANG TIDAK NORMAL DI GRIN



- Gambar rajah menunjukkan pemain kidal.
- Apabila bola berada di grin dan terdapat gangguan daripada keadaan lapangan tidak normal, pelepasan percuma boleh diambil dengan meletakkan bola di tempat titik pelepasan penuh terdekat.
- Titik pelepasan penuh terdekat mesti berada sama ada di grin atau dalam kawasan umum.

16.1e Pelepasan Bola yang Tidak Dijumpai tetapi Berada Dalam atau di Atas Keadaan Lapangan Tidak Normal

Jika bola pemain tidak dijumpai dan diketahui atau kelihatan pasti bola tersebut menetap dalam atau di atas keadaan lapangan tidak normal di lapangan, pemain boleh menggunakan pilihan pelepasan ini selain daripada mengambil pelepasan pukulan dan jarak:

- Pemain boleh mengambil pelepasan di bawah Peraturan 16.1b, c atau d, menggunakan titik anggaran tempat terakhir bola melintasi had keadaan lapangan tidak normal di lapangan sebagai tempat bola tersebut untuk mencari titik pelepasan penuh terdekat.
- Apabila pemain telah memasukkan bola lain ke dalam permainan untuk mengambil pelepasan dengan cara ini:
 - Bola asal tidak lagi dalam permainan dan mesti tidak dimainkan.
 - Hal ini benar walaupun bola asal kemudiannya dijumpai di lapangan sebelum masa carian tiga minit berakhir (lihat Peraturan 6.3b).

Tetapi jika tidak diketahui atau kelihatan pasti bola tersebut menetap dalam atau di atas keadaan lapangan tidak normal dan bola hilang, pemain mesti mengambil pelepasan pukulan dan jarak di bawah Peraturan 18.2.

16.1f Pelepasan Mesti Diambil daripada Gangguan Zon Larangan Bermain dalam Keadaan Lapangan Tidak Normal

Dalam setiap situasi yang berikut, bola mesti tidak dimainkan di kedudukannya:

(1) Pelepasan Apabila Bola Berada dalam Zon Larangan Bermain di Mana-mana Tempat di Lapangan Kecuali Kawasan Penalti .

Jika bola pemain berada dalam zon larangan bermain dalam atau di atas keadaan lapangan tidak normal dalam kawasan umum, dalam bunker atau di grin:

- Zon Larangan Bermain di Kawasan Umum. Pemain mesti mengambil pelepasan percuma di bawah Peraturan 16.1b.

- Zon Larangan Bermain dalam Bunker. Pemain mesti mengambil pelepasan percuma di bawah Peraturan 16.1b, c(1) atau (2).
- Zon Larangan Bermain di Grin. Pemain mesti mengambil pelepasan percuma di bawah Peraturan 16.1d.

(2) Pelepasan Apabila Zon Larangan Bermain Mengganggu Posisi Sedia atau Ayunan untuk Bola Berada di Mana-mana Tempat di Lapangan Kecuali Kawasan Penalti.

Jika bola pemain berada di luar zon larangan bermain dan dalam kawasan umum, dalam bunker atau di grin, dan zon larangan bermain (sama ada dalam keadaan lapangan tidak normal atau dalam kawasan penalti) mengganggu kawasan posisi sedia yang diniatkan atau kawasan ayunan yang diniatkan oleh pemain, pemain tersebut mesti sama ada:

- Mengambil pelepasan jika dibenarkan di bawah Peraturan 16.1b, c atau d, bergantung sama ada bola tersebut berada di kawasan umum, dalam bunker atau di grin, atau
- Mengambil pelepasan bola tidak boleh dimainkan di bawah Peraturan 19.

Tentang apa yang patut dilakukan apabila terdapat gangguan zon larangan bermain pada bola yang berada dalam kawasan penalti, lihat Peraturan 17.1e.

Penalti Bermain Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 16.1: Penalti umum di Bawah Peraturan 14.7a.

16.2 Keadaan Haiwan Berbahaya

16.2a Bila Pelepasan Dibenarkan

Terdapat “keadaan haiwan berbahaya” apabila haiwan berbahaya (contohnya ular bisa, lebah yang menyengat, buaya, semut api atau beruang) berada dekat dengan bola yang boleh mengakibatkan kecederaan fizikal kepada pemain jika mereka terpaksa bermain bola di kedudukan asal.

Pemain boleh mengambil pelepasan di bawah Peraturan 16.2b daripada gangguan keadaan haiwan berbahaya tanpa mengira tempat bola mereka di lapangan.

Peraturan ini tidak diguna pakai untuk situasi lain di lapangan yang boleh menyebabkan kecederaan fizikal (seperti pokok kactus).

16.2b Pelepasan Keadaan Haiwan Berbahaya

Bila terdapat gangguan keadaan haiwan berbahaya:

(1) Bila Bola Berada di Mana-mana Tempat Kecuali Kawasan Penalti.

Pemain boleh mengambil pelepasan di bawah Peraturan 16.1b, c atau d bergantung sama ada bola berada di kawasan umum, dalam bunker atau di grin.

(2) Bila Bola Berada dalam Kawasan Penalti.

Pemain boleh mengambil pelepasan percuma atau pelepasan penalti:

- Pelepasan Percuma: Bermain dari Dalam Kawasan Penalti. Pemain boleh mengambil pelepasan percuma di bawah Peraturan 16.1b, **kecuali** titik pelepasan penuh terdekat dan kawasan pelepasan mesti berada dalam kawasan penalti tersebut.
- Pelepasan Penalti: Bermain dari Luar Kawasan Penalti.
 - Pemain boleh mengambil pelepasan penalti di bawah Peraturan 17.1d.
 - Jika terdapat gangguan keadaan haiwan berbahaya di tempat bola akan dimainkan selepas mengambil pelepasan penalti ini di luar kawasan penalti, pemain boleh mengambil pelepasan selanjutnya di bawah (1) tanpa penalti tambahan.

(3) Tiada Pelepasan Apabila Jelas Tidak Munasabah.

Tiada pelepasan percuma di bawah Peraturan 16.1b:

- Apabila bermain bola di kedudukannya jelas tidak munasabah disebabkan oleh sesuatu benda yang tidak membenarkan pemain mengambil pelepasan percuma (seperti apabila pemain tidak boleh melakukan pukulan disebabkan bola berada dalam semak).
- Apabila gangguan wujud hanya kerana pemain memilih klab, jenis posisi sedia atau ayunan atau arah permainan yang jelas tidak munasabah dalam keadaan tersebut.

Untuk tujuan Peraturan ini, titik pelepasan penuh terdekat bermaksud titik terdekat (tidak lebih dekat dengan lubang) yang mana tiada lagi keadaan haiwan berbahaya.

Penalti Bermain Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 16.2: Penalti umum di Bawah Peraturan 14.7a.

16.3 Bola Terbenam

16.3a Bila Pelepasan Dibenarkan

(1) Bola Mesti Terbenam dalam Kawasan Umum.

Pelepasan dibenarkan di bawah Peraturan 16.3b hanya apabila bola pemain terbenam dalam kawasan umum.

- Tiada pelepasan di bawah Peraturan ini jika bola terbenam di mana-mana tempat kecuali dalam kawasan umum.
- **Tetapi** jika bola terbenam di grin, pemain boleh menanda tempat bola dan mengangkat dan membersihkan bola tersebut, memperbaiki kerosakan akibat hentaman bola, dan meletakkan semula bola tersebut di tempat asalnya (lihat Peraturan 13.1c(2)).

Pengecualian – Bila Pelepasan Tidak Dibenarkan untuk Bola Terbenam di Kawasan umum: Tiada pelepasan di bawah Peraturan 16.3b:

- Apabila bola terbenam dalam pasir sebahagian daripada kawasan umum yang mana rumput tidak dipotong separas atau kurang daripada ketinggian fairway, atau
- Apabila bermain bola di kedudukan jelas tidak munasabah disebabkan oleh sesuatu benda yang tidak membenarkan pemain mengambil pelepasan

percuma (seperti apabila pemain tidak boleh melakukan pukulan disebabkan bola berada dalam semak).

(2) Menentukan Sama Ada Bola Terbenam.

Bola pemain terbenam hanya jika:

- Bola berada di dalam lekuknya sendiri akibat pukulan pemain yang dilakukan sebelumnya, dan
- Sebahagian daripada bola berada di bawah permukaan tanah.

Jika pemain tidak pasti sama ada bola berada di dalam lekuknya sendiri atau lekuk bola pemain lain, pemain boleh menganggap bola tersebut sebagai telah terbenam jika wajar disimpulkan daripada maklumat sedia ada bahawa bola tersebut berada di dalam lekuknya sendiri.

Bola tidak terbenam jika berada di bawah permukaan tanah disebabkan oleh benda lain selain pukulan pemain yang dilakukan sebelumnya, seperti apabila:

- Bola ditekan ke dalam tanah oleh mana-mana individu dengan memijaknya,
- Bola dipukul masuk terus ke dalam tanah tanpa melalui ruang udara, atau
- Bola dijatuhkan semasa mengambil pelepasan di bawah Peraturan.

GAMBAR RAJAH 16.3a: BILA BOLA TERBENAM



16.3b Pelepasan Bola Terbenam

Apabila bola pemain terbenam dalam kawasan umum dan pelepasan dibenarkan di bawah Peraturan 16.3a, pemain boleh mengambil pelepasan dengan menjatuhkan bola asal atau bola lain dalam kawasan pelepasan ini (lihat Peraturan 14.3):

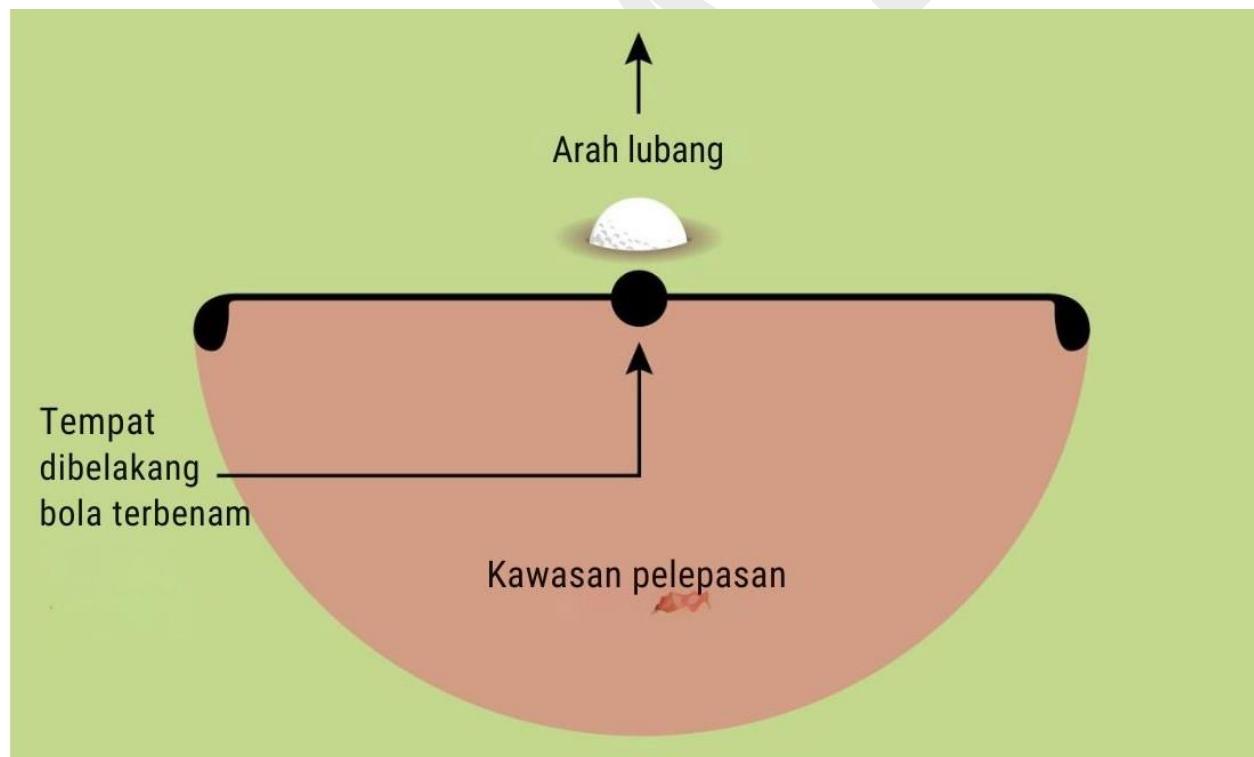
- Titik Rujukan: Tempat dalam kawasan umum betul-betul di belakang tempat bola terbenam.
- Saiz Kawasan Pelepasan Diukur dari Titik Rujukan: Satu panjang klab, **tetapi** dengan had berikut:
- Had Lokasi Kawasan Pelepasan:
 - Mesti berada dalam kawasan umum, dan

- o Mesti tidak lebih dekat *lubang* dari titik rujukan tersebut.

Lihat Prosedur Jawatankuasa, Seksyen 8; Model Peraturan Tempatan F-2 (*Jawatankuasa* boleh menerima pakai Peraturan Tempatan membenarkan pelepasan hanya untuk bola *terbenam* di kawasan dipotong separas atau kurang daripada ketinggian fairway).

Penalti Bermain Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 16.3: Penalti umum di bawah Peraturan 14.7a.

GAMBAR RAJAH 16.3b: PELEPASAN PERCUMA APABILA BOLA TERBENAM



- Pelepasan percuma boleh diambil apabila bola terbenam dalam kawasan umum.
- Titik rujukan untuk mengambil pelepasan ialah tempat betul-betul di belakang tempat bola terbenam.
- Kawasan pelepasan ialah satu panjang klab dari titik rujukan, tidak lebih dekat lubang dari titik rujukan dan mesti dalam kawasan umum.
- Bola mesti dijatuhkan dan menetap dalam kawasan pelepasan tersebut.

16.4 Mengangkat Bola untuk Memeriksa Jika Bola Berada dalam Keadaan Membenarkan Pelepasan

Jika pemain percaya bola mereka berada dalam keadaan yang membenarkan pelepasan percuma di bawah [Peraturan 15.2](#), [16.1](#) atau [16.3](#), tetapi tidak boleh memutuskan demikian tanpa mengangkat bola:

- Pemain boleh mengangkat bola untuk memeriksa jika pelepasan dibenarkan, **tetapi**
- Tempat bola tersebut mesti *ditandakan* terlebih dahulu, dan bola yang diangkat tidak boleh dibersihkan (**kecuali** di *grin*)(lihat [Peraturan 14.1](#)).

Jika pemain mengangkat bola tanpa kepercayaan wajar ini (**kecuali** di *grin* yang membolehkan pemain mengangkat bola di bawah [Peraturan 13.1b](#)), mereka dikenakan **satu pukulan penalti**.

Jika pelepasan dibenarkan dan pemain mengambil pelepasan tersebut, tiada penalti walaupun pemain tidak *menandakan* tempat bola sebelum mengangkatnya atau membersihkan bola yang telah diangkat.

Jika pelepasan tidak dibenarkan, atau jika pemain memilih untuk tidak mengambil pelepasan yang dibenarkan:

- Pemain dikenakan **satu pukulan penalti** jika mereka tidak *menandakan* tempat bola sebelum mengangkatnya atau membersihkan bola yang diangkat apabila tidak dibenarkan, dan
- Bola tersebut mesti *diletakkan semula* di tempat asal (lihat [Peraturan 14.2](#)).

Penalti Bermain Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 16.4: Penalti umum di Bawah [Peraturan 14.7a](#).

PERATURAN 17

Kawasan Penalti

Tujuan Peraturan:

Peraturan 17 adalah Peraturan spesifik untuk kawasan penalti, yang mana badan air atau kawasan lain yang ditetapkan oleh Jawatankuasa yang mana tempat bola sentiasa hilang atau tidak boleh dimainkan. Untuk satu pukulan penalti, pemain boleh menggunakan pelepasan spesifik untuk bermain bola di luar kawasan penalti.

17.1 Pilihan Apabila Bola Berada Dalam Kawasan Penalti

Kawasan penalti ditetapkan sebagai sama ada merah atau kuning. Hal ini mempengaruhi pilihan pelepasan untuk pemain (lihat Peraturan 17.1d).

Pemain boleh berdiri di dalam kawasan penalti bermain bola yang berada di luar kawasan penalti, termasuk selepas mengambil pelepasan daripada kawasan penalti.

17.1a Bila Bola Berada dalam Kawasan Penalti

Bola berada dalam kawasan penalti apabila mana-mana bahagian bola:

- Berada di atas atau menyentuh permukaan tanah atau apa-apa pun (seperti apa-apa objek semula jadi atau buatan) dalam had kawasan penalti, atau
- Di atas had atau mana-mana bahagian kawasan penalti.

Jika sebahagian daripada bola berada dalam kawasan penalti dan kawasan lapangan lain, lihat Peraturan 2.2c.

17.1b Pemain Boleh Bermain Bola di Kedudukannya Dalam Kawasan Penalti atau Mengambil Pelepasan Penalti

Pemain boleh sama ada:

- Bermain bola di kedudukannya tanpa penalti, di bawah Peraturan yang sama diguna pakai untuk bola dalam kawasan umum (bermaksud tiada Peraturan spesifik mengehadkan cara bola boleh dimainkan dari dalam kawasan penalti), atau
- Bermain bola dari luar kawasan penalti dengan mengambil pelepasan penalti di bawah Peraturan 17.1d atau 17.2.

Pengecualian – Pelepasan Mesti Diambilkan daripada Gangguan oleh Zon Larang Bermain dalam Kawasan Penalti (lihat Peraturan 17.1e).

17.1c Pelepasan Bola Tidak Dijumpai tetapi Berada dalam Kawasan Penalti

Jika bola pemain tidak dijumpai dan diketahui atau kelihatan pasti bola tersebut menetap dalam kawasan penalti:

- Pemain boleh mengambil pelepasan penalti di bawah Peraturan 17.1d atau 17.2.
- Sebaik sahaja pemain memasukkan bola lain ke dalam permainan untuk mengambil pelepasan dengan cara ini:
 - Bola asal tidak lagi dalam permainan dan mesti tidak dimainkan.
 - Hal ini benar walaupun bola tersebut dijumpai di lapangan sebelum masa carian tiga minit berakhir (lihat Peraturan 6.3b).

Tetapi jika tidak diketahui atau kelihatan pasti bola tersebut menetap dalam kawasan penalti dan bola hilang, pemain mesti mengambil pelepasan pukulan dan jarak di bawah Peraturan 18.2.

17.1d Pelepasan Bola dalam Kawasan Penalti

Jika bola pemain berada dalam kawasan penalti, termasuk apabila diketahui atau kelihatan pasti bola berada dalam kawasan penalti walaupun tidak dijumpai, pemain mempunyai pilihan pelepasan yang berikut, dikenakan **satu pukulan penalti** untuk setiap pilihan:

(1) Pelepasan Pukulan dan Jarak.

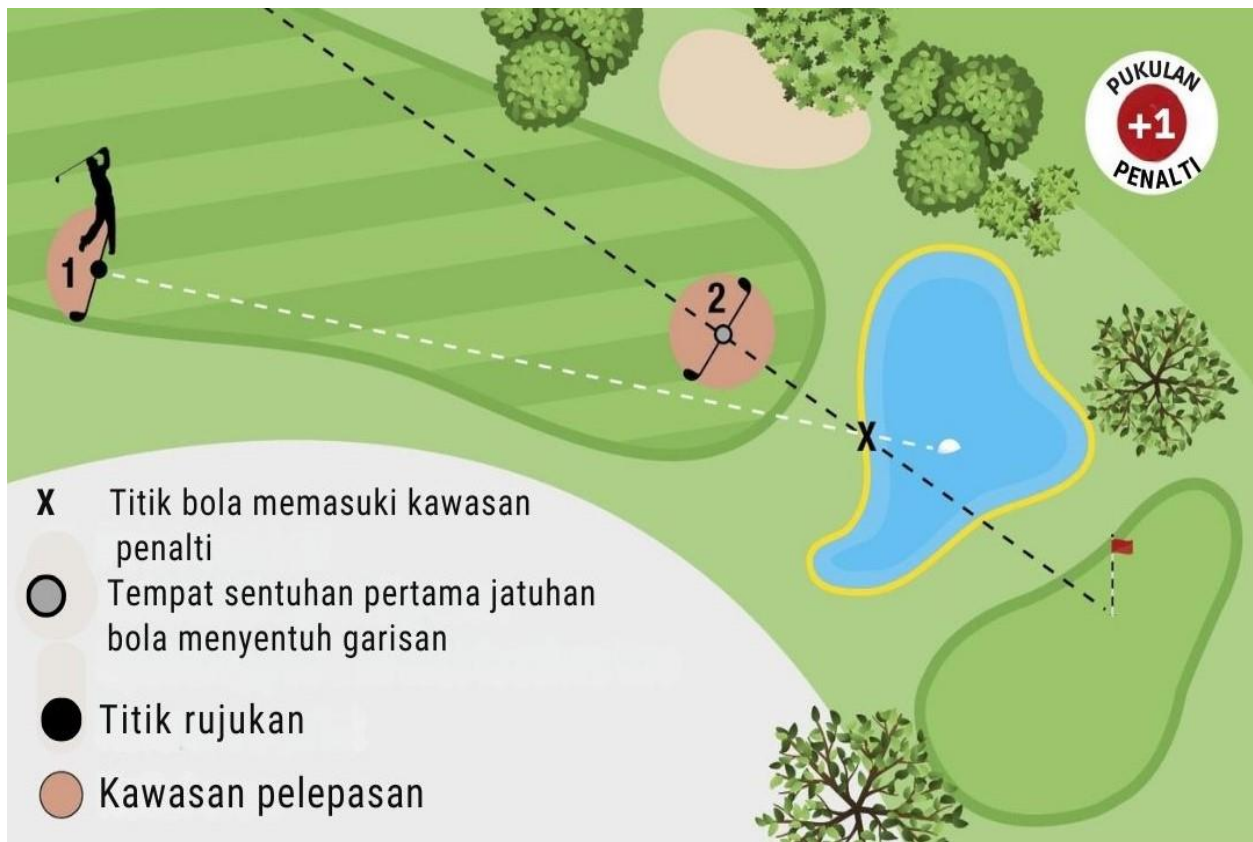
Pemain boleh bermain bola asal atau bola lain dari tempat pukulan sebelumnya dilakukan (lihat Peraturan 14.6).

(2) Pelepasan Sepanjang Atas Garisan Belakang.

Pemain boleh menjatuhkan bola asal atau bola lain (lihat Peraturan 14.3) di luar kawasan penalti, dengan mengambil titik anggaran tempat terakhir bola asal melintasi had kawasan penalti di antara lubang dan tempat bola dijatuhkan (tiada had sejauh mana bola boleh dijatuhkan). Tempat di atas garisan bola mula menyentuh tanah apabila bola tersebut dijatuhkan mewujudkan kawasan pelepasan satu panjang klab dalam mana-mana arah dari titik itu, **tetapi** dengan had yang berikut:

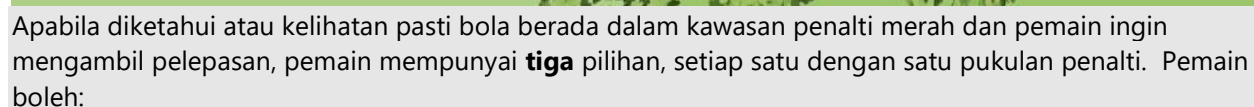
- Had Lokasi Kawasan Pelepasan:
 - Mesti tidak lebih dekat lubang dibandingkan dengan titik anggaran tempat terakhir bola melintasi had kawasan penalti, dan
 - Boleh berada dalam mana-mana kawasan lapangan kecuali kawasan penalti yang sama, **tetapi**
 - Mesti berada dalam kawasan lapangan yang sama disentuh oleh bola apabila dijatuhkan.

GAMBAR RAJAH #1 17.1d: PELEPASAN UNTUK BOLA DALAM KAWASAN PENALTI KUNING



Apabila diketahui atau kelihatan pasti bola berada dalam kawasan penalti kuning dan pemain ingin mengambil pelepasan, pemain mempunyai **dua** pilihan, setiap satu dengan satu pukulan penalti. Pemain boleh:

- (1) Mengambil pelepasan pukulan dan jarak dengan bermain bola dari kawasan pelepasan berdasarkan pada tempat pukulan sebelumnya dilakukan.
- (2) Mengambil pelepasan sepanjang atas garisan belakang dengan menjatuhkan bola di luar kawasan penalti, mengambil titik X di antara lubang dan tempat bola tersebut dijatuhkan.



- (1) Mengambil pelepasan pukulan dan jarak dengan bermain bola dari kawasan pelepasan berdasarkan pada tempat pukulan sebelumnya dilakukan.
- (2) Mengambil pelepasan sepanjang atas garisan belakang dengan menjatuhkan bola di luar kawasan penalti tersebut, mengambil titik X di antara lubang dan tempat bola tersebut dijatuhkan.
- (3) Mengambil pelepasan lateral (kawasan penalti merah sahaja). Titik rujukan untuk mengambil pelepasan lateral ialah titik X, dan bola mesti dijatuhkan dan dimainkan dari dalam kawasan pelepasan dua panjang klab, tidak lebih dekat dari lubang dibandingkan dengan titik X.

(3) Pelepasan Lateral (Hanya Kawasan Penalti Merah).

Apabila bola melintasi had terakhir kawasan penalti merah, pemain boleh menjatuhkan bola asal atau bola lain dalam kawasan pelepasan lateral ini (lihat Peraturan 14.3):

- Titik Rujukan: Titik anggaran bola asal melintasi had terakhir kawasan penalti merah.
- Saiz Kawasan Pelepasan Diukur dari Titik Rujukan: Dua panjang klab, **tetapi** dengan had berikut:
- Had Lokasi Kawasan Pelepasan:
 - Tidak lebih dekat lubang dibandingkan dengan titik rujukan, dan
 - Boleh berada di mana-mana kawasan lapangan kecuali kawasan penalti yang sama, **tetapi**
 - Jika lebih daripada satu kawasan lapangan terletak dalam jarak dua panjang klab dari titik rujukan tersebut, bola mesti menetap di dalam kawasan pelepasan dalam kawasan lapangan yang sama yang mula disentuh oleh bola apabila dijatuhkan di dalam kawasan pelepasan tersebut.

17.1e Pelepasan Mesti Diambil daripada Gangguan Zon Larangan Bermain dalam Kawasan Penalti

Dalam setiap situasi yang berikut, pemain mesti tidak bermain bola di kedudukannya:

(1) Apabila Bola Berada di Dalam Zon Larangan Bermain Dalam Kawasan Penalti.

Pemain mesti mengambil pelepasan penalti di bawah Peraturan 17.1d atau 17.2.

Jika pemain mempunyai gangguan zon larangan bermain selepas mengambil pelepasan di bawah Peraturan ini, bola mesti tidak dimainkan di kedudukannya.

Sebaliknya, pemain mesti mengambil pelepasan yang berikutnya di bawah Peraturan 16.1f(2).

(2) Apabila Zon Larangan Bermain di Lapangan Mengganggu Posisi Sedia atau Ayunan untuk Bola Dalam Kawasan Penalti.

Jika bola pemain berada dalam kawasan penalti, dan berada di luar zon larangan bermain tetapi zon larangan bermain tersebut (sama ada dalam keadaan lapangan tidak normal atau dalam kawasan penalti) mengganggu kawasan posisi sedia yang diniatkan atau kawasan ayunan yang diniatkan, pemain tersebut mesti sama ada:

- Mengambil pelepasan penalti di luar kawasan penalti di bawah Peraturan 17.1d atau 17.2, atau
- Mengambil pelepasan percuma dengan menjatuhkan bola asal atau bola lain di dalam kawasan pelepasan ini (jika ada) dalam kawasan penalti tersebut (lihat Peraturan 14.3):
 - Titik Rujukan: Titik pelepasan penuh terdekat dari zon larangan bermain.
 - Saiz Kawasan Pelepasan Diukur Dari Titik Rujukan: Satu panjang klab, **tetapi** dengan had berikut:
 - Had Lokasi Kawasan Pelepasan:
 - Mesti dalam kawasan penalti yang sama dengan kedudukan bola, dan
 - Mesti tidak lebih dekat lubang dibandingkan dengan titik rujukan.

(3) Tiada Pelepasan Apabila Jelas Tidak Munasabah.

Tiada pelepasan percuma daripada gangguan zon larangan bermain di bawah (2):

- Apabila bermain bola di kedudukannya jelas tidak munasabah disebabkan oleh sesuatu benda yang menyebabkan pemain tidak dibenarkan untuk mengambil

pelepasan percuma (seperti apabila pemain tidak boleh melakukan *pukulan* disebabkan bola berada dalam semak), atau

- Apabila gangguan wujud hanya kerana pemain memilih klab, jenis *posisi sedia* atau ayunan, atau arah permainan yang jelas tidak munasabah dalam keadaan tersebut.

Tentang apa yang patut dilakukan apabila terdapat gangguan *zon larangan bermain* pada bola di mana-mana tempat kecuali dalam *kawasan penalti*, lihat Peraturan 16.1f.

Penalti Bermain Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 17.1: Penalti umum di Bawah Peraturan 14.7a.

17.2 Pilihan Selepas Bermain Bola Dalam Kawasan Penalti

17.2a Apabila Bola Dimainkan dari Kawasan Penalti Menetap Dalam Kawasan Penalti yang Sama atau Kawasan Penalti Lain

Jika bola yang dimainkan dari *kawasan penalti* menetap dalam *kawasan penalti* yang sama atau *kawasan penalti* lain, pemain boleh bermain bola di kedudukannya (lihat Peraturan 17.1b).

Atau, untuk **satu pukulan penalti**, pemain boleh mengambil pelepasan di bawah pilihan-pilihan yang berikut:

(1) Pilihan Pelepasan Biasa.

Pemain boleh mengambil pelepasan *pukulan dan jarak* di bawah Peraturan 17.1d(1), pelepasan sepanjang atas garisan belakang di bawah Peraturan 17.1d(2) atau, untuk *kawasan penalti* merah, pelepasan lateral di bawah .

Di bawah Peraturan 17.1d(2) atau (3), titik anggaran yang digunakan untuk menentukan *kawasan pelepasan* adalah tempat terakhir bola asal melintasi had *kawasan penalti* merujuk kepada tempat bola kini menetap.

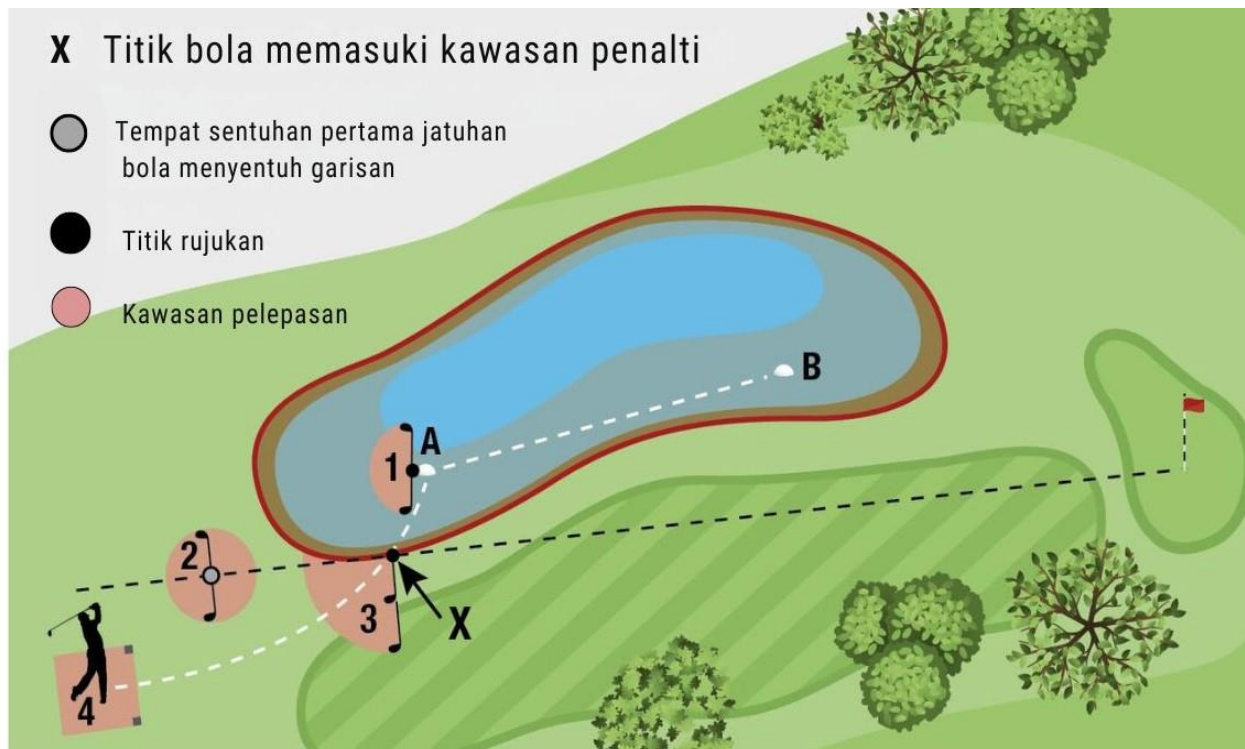
Jika pemain mengambil pelepasan *pukulan dan jarak* dengan *menjatuhkan* bola dalam *kawasan penalti* (lihat Peraturan 14.6) dan kemudiannya memutuskan tidak bermain bola yang *dijatuhkan* di tempat bola tersebut menetap:

- Pemain boleh mengambil pelepasan yang berikutnya di luar *kawasan penalti* di bawah Peraturan 17.1d(2) atau (3) (untuk *kawasan penalti* merah) atau di bawah Peraturan 17.2a(2).
- Jika pemain berbuat demikian, mereka dikenakan **satu lagi pukulan penalti**, untuk jumlah **dua pukulan penalti**: satu pukulan untuk mengambil pelepasan *pukulan dan jarak* dan satu pukulan mengambil pelepasan di luar *kawasan penalti* tersebut.

(2) Pilihan Pelepasan Tambahan: Bermain dari Tempat Pukulan Terakhir Dilakukan di Luar Kawasan Penalti.

Selain daripada menggunakan salah satu daripada pilihan pelepasan biasa di bawah (1), pemain boleh memilih untuk bermain bola asal atau bola lain dari tempat *pukulan* terakhir mereka di luar *kawasan penalti* (lihat Peraturan 14.6).

GAMBAR RAJAH #1 17.2a: BOLA DIMAINKAN DARI SUATU KAWASAN PENALTI MENETAP DALAM KAWASAN PENALTI YANG SAMA

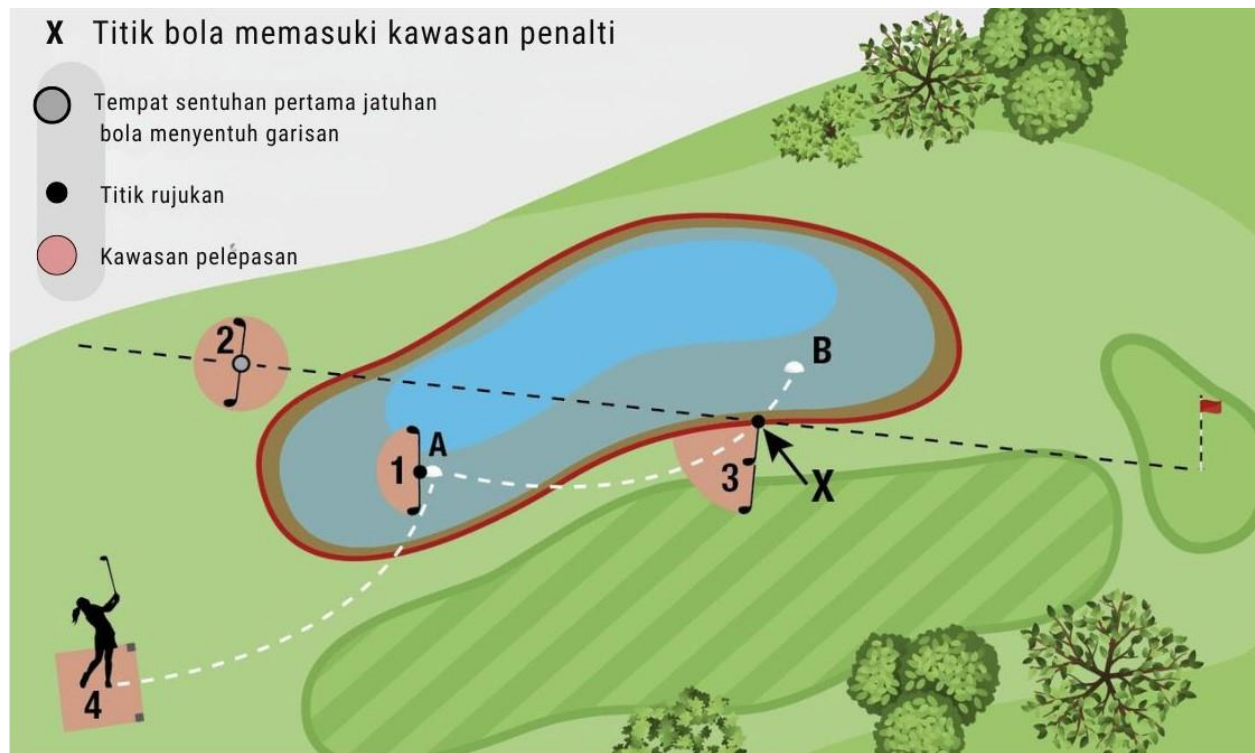


Pemain bermain dari kawasan ti ke titik A dalam kawasan penalti. Pemain bermain bola tersebut dari titik A ke titik B. Jika pemain memilih untuk mengambil pelepasan, untuk satu pukulan penalti terdapat **empat pilihan**. Pemain boleh:

- (1) Mengambil pelepasan pukulan dan jarak dengan bermain bola dari kawasan pelepasan berdasarkan pada tempat pukulan sebelumnya dilakukan di titik A, dan mereka sedang bermain pukulan yang ke empat.
- (2) Mengambil pelepasan sepanjang atas garisan belakang dengan menjatuhkan bola di luar kawasan penalti, dengan mengambil titik X di antara lubang dan tempat bola dijatuhkan, dan mereka bermain pukulan yang ke empat.
- (3) Mengambil pelepasan lateral (kawasan penalti merah sahaja). Titik rujukan untuk mengambil pelepasan ialah titik X, dan bola mesti dijatuhkan dan dimainkan dari kawasan pelepasan dua panjang klab, dan mereka sedang bermain pukulan yang ke empat.
- (4). Bermain bola dari kawasan ti seolah-olah seperti pemain melakukan pukulan terakhir dari luar kawasan penalti, dan mereka sedang bermain pukulan yang ke empat.

Jika pemain memilih pilihan (1) dan kemudiannya memutuskan tidak bermain bola yang telah dijatuhkan, pemain boleh mengambil pelepasan sepanjang atas garisan belakang atau pelepasan lateral berpanduan titik X, atau bermain sekali lagi dari kawasan ti, dengan mencampurkan satu pukulan penalti tambahan untuk sejumlah dua pukulan penalti, dan mereka akan bermain pukulan yang ke lima.

GAMBAR RAJAH #2 17.2a: BOLA DIMAINKAN DARI SUATU KAWASAN PENALTI MENETAP DALAM KAWASAN PENALTI YANG SAMA SETELAH KELUAR DAN MASUK SEMULA.



Pemain bermain dari kawasan ti ke titik A dalam kawasan penalti. Pemain bermain bola dari titik A ke titik B, bola keluar daripada kawasan penalti tersebut tetapi masuk semula ke dalam kawasan penalti di titik X. Jika pemain memilih untuk mengambil pelepasan, untuk satu pukulan penalti terdapat **empat pilihan**. Pemain boleh:

- (1) Mengambil pelepasan pukulan dan jarak dengan bermain bola dari kawasan pelepasan berdasarkan pada tempat pukulan sebelumnya dilakukan di titik A, dan mereka sedang bermain pukulan yang ke empat.
- (2) Mengambil pelepasan sepanjang atas garisan belakang dengan menjatuhkan bola di luar kawasan penalti tersebut, dengan mengambil titik X (titik tempat terakhir bola tersebut melintasi had kawasan penalti) di antara lubang dan tempat bola tersebut dijatuhkan, dan mereka sedang bermain pukulan yang ke empat.
- (3) Mengambil pelepasan lateral (kawasan penalti merah sahaja). Titik rujukan untuk mengambil pelepasan ialah titik X, dan bola mesti dijatuhkan dan dimainkan dari kawasan pelepasan dua panjang klab, yang mana tidak lebih dekat dengan lubang dari titik X, dan mereka sedang bermain pukulan yang ke empat.
- (4). Bermain bola asal dari kawasan ti di tempat pemain melakukan pukulan terakhir dari luar kawasan penalti tersebut, dan mereka sedang bermain pukulan yang ke empat.

Jika pemain memilih pilihan (1) dan kemudiannya memutuskan tidak bermain bola yang telah dijatuhkan, pemain boleh mengambil pelepasan sepanjang atas garisan belakang atau pelepasan lateral berpanduan

titik X, atau bermain sekali lagi dari kawasan ti, dengan mencampurkan satu pukulan penalti tambahan untuk sejumlah dua pukulan penalti, dan mereka akan bermain pukulan yang ke lima.

17.2b Apabila Bola Dimainkan dari Kawasan Penalti Hilang, Ke Luar Sempadan atau Tidak Boleh Dimainkan di Luar Kawasan Penalti

Selepas bermain bola dari *kawasan penalti*, pemain kadang kala pemain dikehendaki atau memilih mengambil pelepasan *pukulan dan jarak* kerana sama ada bola asal:

- *Di luar sempadan* atau *hilang* di luar *kawasan penalti* (lihat [Peraturan 18.2](#)), atau
- Tidak boleh dimainkan di luar *kawasan penalti* (lihat [Peraturan 19.2a](#)).

Jika pemain mengambil pelepasan *pukulan dan jarak* dengan *menjatuhkan* bola dalam *kawasan penalti* (lihat [Peraturan 14.6](#)) dan kemudiannya memutuskan tidak bermain bola yang *dijatuhkan* di tempat bola tersebut menetap:

- Pemain boleh mengambil pelepasan yang berikutnya di luar *kawasan penalti* di bawah [Peraturan 17.1d\(2\)](#) atau (3) (untuk *kawasan penalti* merah) atau di bawah [Peraturan 17.2a\(2\)](#).
- Jika pemain berbuat demikian, mereka dikenakan **satu lagi pukulan penalti**, untuk **jumlah dua pukulan penalti**: satu pukulan kerana mengambil pelepasan *pukulan dan jarak*, dan satu pukulan mengambil pelepasan di luar *kawasan penalti*.

Pemain boleh terus mengambil pelepasan seperti itu di luar *kawasan penalti* tanpa *menjatuhkan* bola terlebih dahulu dalam *kawasan penalti* tersebut, **tetapi** masih dikenakan **sejumlah dua pukulan penalti**.

Penalti Bermain Bola dari Tempat Salah Melanggar [Peraturan 17.2](#): Penalti umum di Bawah [Peraturan 14.7a](#).

17.3 Tiada Pelepasan di Bawah Peraturan Lain untuk Bola Dalam Kawasan Penalti

Apabila bola pemain berada dalam kawasan penalti, tidak terdapat pelepasan untuk:

- Gangguan daripada keadaan lapangan tidak normal (Peraturan 16.1),
- Bola terbenam (Peraturan 16.3), atau
- Bola tidak boleh dimainkan (Peraturan 19).

Satu-satunya pilihan pelepasan untuk pemain adalah mengambil pelepasan penalti di bawah Peraturan 17.

Tetapi apabila keadaan haiwan berbahaya mengganggu permainan bola dalam kawasan penalti, pemain boleh mengambil sama ada pelepasan percuma dalam kawasan penalti atau pelepasan penalti di luar kawasan penalti tersebut (lihat Peraturan 16.2b(2)).

PERATURAN 18

Pelepasan Pukulan dan Jarak, Bola Hilang atau Di Luar Sempadan, Bola Sementara

Tujuan Peraturan:

Peraturan 18 merangkumi pengambilan pelepasan di bawah penalti pukulan dan jarak. Apabila bola hilang di luar kawasan penalti atau menetap di luar sempadan, pergerakan bermain berturut-turut yang dikehendaki dari kawasan ti ke lubang telah berhenti; pemain mesti memulakan semula pergerakan berturut-turut itu dari tempat pukulan sebelumnya dilakukan.

Peraturan ini juga merangkumi bagaimana dan bila bola sementara boleh dimainkan untuk menjimatkan masa apabila bola dalam permainan mungkin berada di luar sempadan atau hilang di luar kawasan penalti.

18.1 Pelepasan di Bawah Penalti Pukulan dan Jarak Dibenarkan pada Bila-bila Masa

Pada bila-bila masa, pemain boleh mengambil pelepasan *pukulan dan jarak* dengan mencampurkan **satu pukulan penalti** dan bermain bola asal atau bola lain dari tempat *pukulan* sebelumnya dilakukan (lihat [Peraturan 14.6](#)).

Pemain sentiasa mempunyai pilihan pelepasan *pukulan dan jarak* ini:

- Tidak kira tempat bola pemain berada di *lapangan*, dan
- Walaupun apabila Peraturan menghendaki pemain mengambil pelepasan cara tertentu atau untuk bermain bola dari tempat tertentu.

Setelah pemain meletakkan bola lain ke *dalam permainan* di bawah penalti *pukulan dan jarak* (lihat [Peraturan 14.4](#)):

- Bola asal tidak lagi *dalam permainan* dan mesti tidak dimainkan.

- Hal ini benar walaupun bola asal kemudiannya dijumpai di lapangan tersebut sebelum masa carian tiga minit berakhir (lihat Peraturan 6.3b).

Tetapi hal ini tidak diguna pakai untuk bola yang dimainkan dari tempat pukulan sebelumnya dilakukan apabila pemain tersebut:

- Mengumumkan mereka sedang bermain bola sementara (lihat Peraturan 18.3b), atau
- Sedang bermain bola kedua dalam permainan pukulan di bawah Peraturan 14.7b atau 20.1c(3).

18.2 Bola Hilang atau Di Luar Sempadan: Pelepasan Pukulan dan Jarak Mesti Diambilkan

18.2a Bila Bola Hilang atau Di Luar Sempadan

(1) Bila Bola Hilang.

Bola hilang apabila tidak dijumpai dalam masa tiga minit selepas pemain atau kedua mereka mula mencari bola tersebut.

Jika bola dijumpai dalam masa itu tetapi tidak pasti sama ada bola tersebut adalah milik pemain:

- Pemain mesti dengan segera mencuba untuk mengenal pasti bola tersebut (lihat Peraturan 7.2) dan dibenarkan masa yang munasabah untuk berbuat demikian, walaupun hal itu berlaku selepas masa carian tiga minit berakhir.
- Hal ini termasuk masa yang munasabah untuk sampai ke tempat bola jika pemain tidak berada di tempat bola tersebut dijumpai.

Jika pemain tidak mengenal pasti bola mereka dalam masa yang munasabah itu, bola tersebut dianggap hilang.

(2) Bila Bola Berada Di Luar Sempadan.

Bola tetap berada di luar sempadan hanya apabila keseluruhan bola tersebut berada di luar had sempadan lapangan.

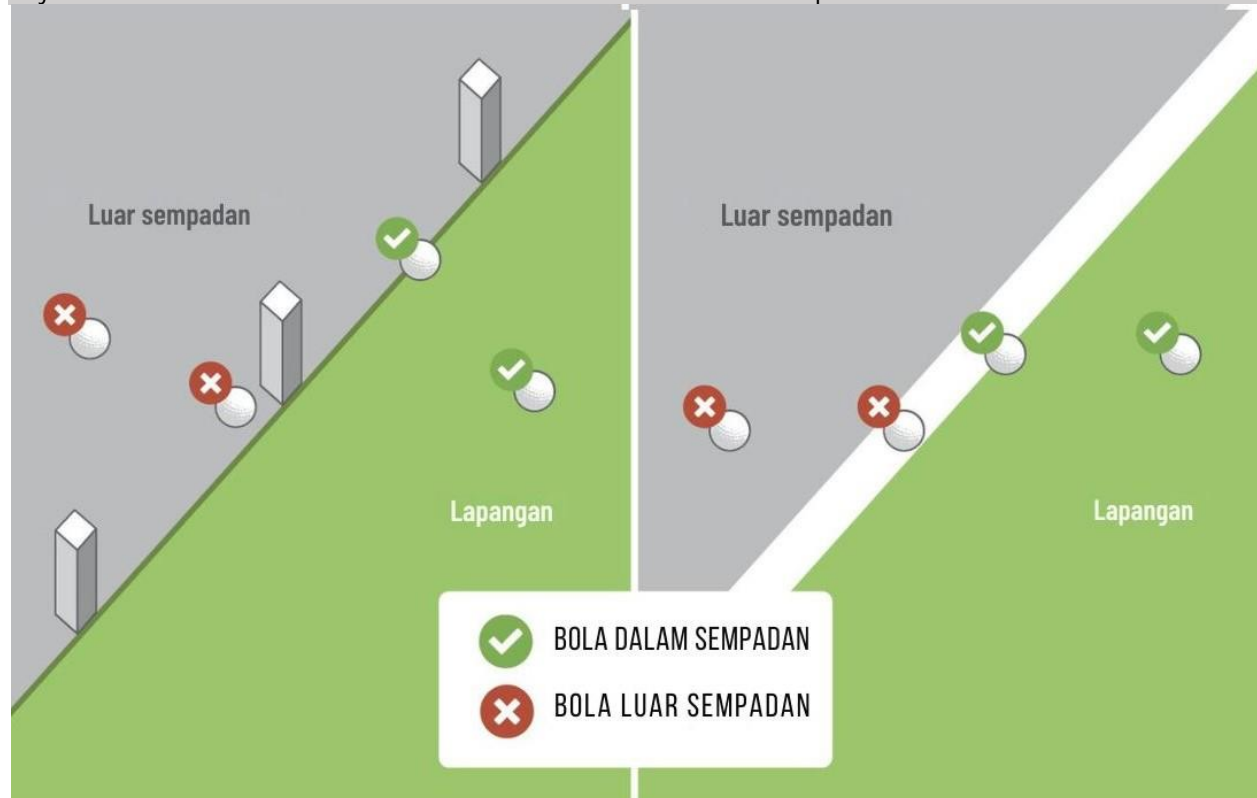
Bola berada dalam sempadan apabila mana-mana bahagian bola:

- Berada di atas atau menyentuh tanah atau apa-apa benda lain (seperti apa-apa benda semula jadi atau objek buatan) dalam had sempadan, atau
- Di atas had sempadan atau mana-mana bahagian *lapangan*.

Pemain boleh berdiri *di luar sempadan* untuk bermain bola yang berada di *lapangan*.

GAMBAR RAJAH 18.2A: BILA BOLA BERADA DI LUAR SEMPADAN

Bola berada di luar sempadan hanya apabila semua bahagian bola berada di luar had sempadan. Gambar Rajah memberikan contoh bila bola berada di dalam dan di luar sempadan.



18.2b Apa Patut Dilakukan Apabila Bola Hilang atau Berada Di Luar Sempadan

Jika bola *hilang* atau berada *di luar sempadan*, pemain mesti mengambil pelepasan *pukulan dan jarak* dengan mencampurkan **satu pukulan penalti** dan bermain bola asal atau bola lain di tempat *pukulan* sebelumnya dilakukan (lihat [Peraturan 14.6](#)).

Pengecualian – Pemain Boleh Menggantikan Bola Lain di Bawah Peraturan Lain Apabila Diketahui atau Kelihatan Pasti Apa Telah Berlaku kepada Bola: Selain daripada mengambil pelepasan *pukulan dan jarak*, pemain boleh *menggantikan* bola lain seperti yang dibenarkan di bawah Peraturan yang diguna pakai apabila bola mereka tidak dijumpai dan *diketahui atau kelihatan pasti* bahawa bola:

- Menetap di *lapangan* dan telah dialihkan oleh *pengaruh luar* (lihat Peraturan 9.6) atau dimainkan sebagai *bola salah* oleh pemain lain (lihat Peraturan 6.3c(2)),
- Menetap di *lapangan* di dalam atau di atas *halangan boleh alih* (lihat Peraturan 15.2b) atau *keadaan lapangan tidak normal* (lihat Peraturan 16.1e),
- Berada dalam kawasan penalti (lihat Peraturan 17.1c), atau
- Dengan sengaja telah dipesongkan atau dihentikan oleh mana-mana individu (lihat Peraturan 11.2c).

Penalti Bermain Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 18.2: Penalti umum di Bawah Peraturan 14.7a.

18.3 Bola Sementara

18.3a Bila Bola Sementara Dibenarkan

Jika bola mungkin *hilang* di luar *kawasan penalti* atau berada *di luar sempadan*, untuk menjimatkan masa pemain boleh bermain bola lain secara sementara di bawah penalti *pukulan dan jarak* (lihat Peraturan 14.6). Hal ini termasuk apabila:

- Bola asal tidak dijumpai dan dikenal pasti dan masih belum *hilang*,
- Bola mungkin *hilang* dalam *kawasan penalti* tetapi juga mungkin *hilang* di mana-mana tempat di *lapangan* tersebut, atau
- Bola mungkin *hilang* dalam *kawasan penalti* tetapi mungkin juga berada *di luar sempadan*.

Jika pemain melakukan pukulan dari tempat pukulan sebelumnya dilakukan dengan niat bermain bola sementara, tetapi bola sementara tidak dibenarkan, bola yang dimainkan tersebut adalah bola dalam permainan pemain di bawah penalti pukulan dan jarak (lihat Peraturan 18.1)

Jika bola sementara itu sendiri mungkin hilang di luar kawasan penalti atau berada di luar sempadan:

- Pemain boleh bermain bola sementara lain.
- Bola sementara itu kemudiannya mempunyai kaitan yang sama dengan bola sementara yang pertama, sepertimana bola sementara yang pertama berkait dengan bola asal.

18.3b Mengumumkan Bermain Bola Sementara

Sebelum pukulan tersebut dilakukan, pemain mesti mengumumkan kepada mana-mana individu bahawa mereka akan bermain bola sementara:

- Tidak memadai untuk pemain hanya berkata bahawa mereka akan bermain bola lain atau bermain sekali lagi.
- Pemain mesti menggunakan perkataan "provisional" atau dengan jelas menunjukkan bahawa mereka sedang bermain bola sementara di bawah Peraturan 18.3.

Jika pemain tidak mengumumkan kepada mana-mana individu (walaupun mereka berniat untuk bermain bola sementara) dan bermain bola dari tempat pukulan sebelumnya dilakukan, bola itu adalah bola dalam permainan pemain di bawah penalti pukulan dan jarak (lihat Peraturan 18.1).

18.3c Bermain Bola Sementara Sehingga Menjadi Bola Dalam Permainan atau Diabaikan

(1) Bermain Bola Sementara Lebih Daripada Sekali.

Pemain boleh terus bermain *bola sementara* tanpa hilang status sebagai *bola sementara* asalkan bola dimainkan dari tempat yang mempunyai jarak yang sama atau lebih jauh dari lubang dibandingkan dengan tempat bola asal dianggarkan berada.

Hal ini benar walaupun *bola sementara* tersebut dimainkan beberapa kali.

Tetapi bola tersebut berhenti sebagai *bola sementara* apabila ia menjadi bola *dalam permainan* di bawah (2) atau diabaikan di bawah (3) dan oleh itu menjadi *bola salah*.

(2) Bila Bola Sementara Menjadi Bola Dalam Permainan.

Bola sementara tersebut menjadi bola *dalam permainan* pemain di bawah penalti *pukulan dan jarak* dalam mana-mana dua kes berikut:

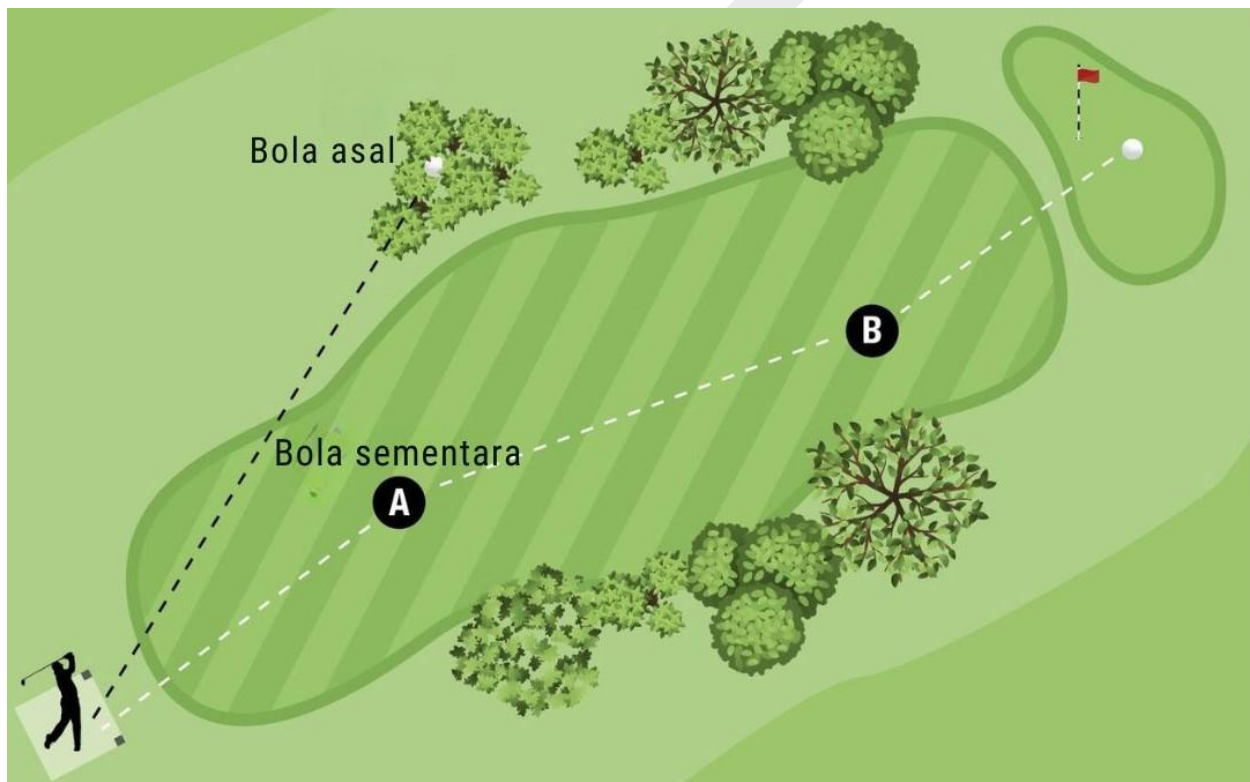
- Apabila Bola Asal Hilang di Mana-mana Tempat di Lapangan Kecuali dalam Kawasan Penalti atau Berada Di Luar Sempadan. Bola asal tidak lagi *dalam permainan* (walaupun bola tersebut kemudiannya dijumpai di *lapangan* sebelum masa carian tiga minit berakhir) dan kini merupakan *bola salah* yang mesti tidak dimainkan (lihat [Peraturan 6.3c](#)).
- Apabila Bola Sementara Dimainkan Dari Tempat Lebih Dekat Lubang Dibandingkan dengan Tempat Bola Asal Dianggarkan Berada. Bola asal tidak lagi *dalam permainan* (walaupun bola tersebut kemudiannya dijumpai di *lapangan* sebelum masa carian tiga minit berakhir atau dijumpai lebih dekat *lubang* dibandingkan dengan tempat yang telah dianggarkan) dan kini merupakan *bola salah* yang mesti tidak dimainkan (lihat [Peraturan 6.3c](#)).

Jika pemain bermain *bola sementara* ke arah lokasi umum yang sama dengan bola asal dan tidak boleh mengenal pasti mana-mana bola tersebut:

- Jika hanya salah satu daripada bola dijumpai di *lapangan*, bola itu dianggarkan sebagai *bola sementara* yang kini berada *dalam permainan*.

- Jika kedua-dua bola dijumpai di *lapangan*, pemain mesti memilih salah satu daripada bola tersebut untuk dianggap sebagai *bola sementara*, yang kini berada *dalam permainan*, dan bola lain tersebut dianggap sebagai bola asal, yang bukan lagi *dalam permainan*, dan mesti tidak dimainkan.

GAMBAR RAJAH 18.3C: BOLA SEMENTARA DIMAINKAN DARI TEMPAT LEBIH DEKAT LUBANG DIBANDINGKAN DENGAN TEMPAT BOLA ASAL DIANGGARKAN BERADA



- Bola asal pemain yang dimainkan dari kawasan ti mungkin hilang dalam semak, jadi pemain mengumumkan dan bermain bola sementara, dan bola tersebut menetap di titik A.
- Oleh kerana titik A lebih jauh daripada lubang dibandingkan dengan tempat bola asal dianggarkan berada, pemain boleh bermain bola sementara dari titik A tanpa hilang statusnya sebagai bola sementara.
- Pemain bermain bola sementara dari titik A ke titik B.
- Oleh kerana titik B lebih dekat dengan lubang daripada tempat bola asal dianggarkan berada, jika pemain bermain bola sementara dari titik B, bola sementara menjadi bola dalam permainan di bawah penalti pukulan dan jarak.

Pengecualian – Pemain Boleh Menggantikan Bola Lain di Bawah Peraturan Lain Apabila Diketahui atau Kelihatan Pasti Apa yang Telah Berlaku kepada Bola: Pemain mempunyai pilihan tambahan apabila bola mereka tidak dijumpai dan diketahui atau kelihatan pasti bola tersebut:

- Menetap di lapangan dan telah dialihkan oleh pengaruh luar (lihat Peraturan 9.6).
- Menetap di lapangan dalam atau di atas halangan boleh alih (lihat Peraturan 15.2b) atau keadaan lapangan tidak normal (lihat Peraturan 16.1e), atau
- Dengan sengaja telah dipesongkan atau dihentikan oleh mana-mana individu (lihat Peraturan 11.2c).

Apabila salah satu daripada Peraturan tersebut diguna pakai, pemain boleh sama ada:

- Menggantikan bola lain seperti yang di benarkan di bawah Peraturan itu, atau
- Menganggap bola sementara sebagai bola dalam permainan di bawah penalti pukulan dan jarak.

(3) Bila Bola Sementara Mesti Diabaikan.

Apabila bola sementara belum lagi menjadi bola dalam permainan, ia mesti diabaikan dalam mana-mana dua kes yang berikut:

- Apabila Bola Asal Dijumpai di Lapangan Di Luar Kawasan Penalti Sebelum Masa Carian Tiga Minit Berakhir. Pemain mesti bermain bola asal di kedudukannya.
- Apabila Bola Asal Dijumpai Dalam Kawasan Penalti atau Diketahui atau Kelihatan Pasti Berada Dalam Kawasan Penalti. Pemain mesti sama ada bermain bola asal di kedudukannya atau mengambil pelepasan penalti di bawah Peraturan 17.1d.

Dalam mana-mana kes:

- Pemain tidak boleh lagi melakukan apa-apa pukulan pada bola sementara yang kini ialah bola salah (lihat Peraturan 6.3c), dan
- Semua pukulan pada bola sementara sebelum diabaikan (termasuk pukulan dan pukulan penalti bermain bola itu) tidak dikira.

Pemain boleh meminta individu lain untuk tidak mencari bola asal apabila pemain ingin meneruskan permainan dengan menggunakan bola sementara, **tetapi** tidak menjadi kewajipan individu lain mematuhiinya.

Jika bola sementara tersebut masih belum menjadi bola dalam permainan dan bola yang berkemungkinan bola asal dijumpai, pemain mesti mengambil semua usaha wajar untuk mengenal pasti bola tersebut. Jika pemain gagal berbuat demikian, Jawatankuasa boleh membatalkan penyertaan pemain di bawah Peraturan 1.2a jika Jawatankuasa memutuskan bahawa hal ini ialah salahlaku serius yang bertentangan dengan semangat permainan.

PERATURAN 19

Bola Tidak Boleh Dimainkan

Tujuan Peraturan:

Peraturan 19 merangkumi beberapa pilihan pelepasan untuk bola tidak boleh dimainkan. Hal ini membenarkan pemain memilih pilihan yang akan digunakan – biasanya dengan satu pukulan penalti – untuk keluar daripada situasi sukar dari mana-mana tempat di lapangan (kecuali dalam kawasan penalti).

19.1 Pemain Boleh Memutuskan Untuk Mengambil Pelepasan Bola Tidak Boleh Dimainkan di Mana-mana Tempat Kecuali Kawasan Penalty

Hanya pemain yang boleh memutuskan sama ada bola mereka tidak boleh dimainkan dengan mengambil pelepasan penalti di bawah [Peraturan 19.2](#) atau [19.3](#).

Pelepasan bola tidak boleh dimainkan dibenarkan di mana-mana tempat di [lapangan](#), **kecuali** dalam [kawasan penalti](#).

Jika bola tidak boleh dimainkan berada dalam [kawasan penalti](#), satu-satunya pilihan pelepasan untuk pemain adalah mengambil pelepasan penalti di bawah [Peraturan 17](#).

19.2 Pilihan Pelepasan Bola Tidak Boleh Dimainkan di Kawasan Umum atau di Grin

Pemain boleh mengambil pelepasan bola tidak boleh dimainkan dengan menggunakan salah satu daripada tiga pilihan dalam [Peraturan 19.2a](#), [b](#) atau [c](#), dengan mencampurkan **satu pukulan penalti** untuk setiap pilihan.

- Pemain boleh mengambil pelepasan [pukulan dan jarak](#) di bawah [Peraturan 19.2a](#) walaupun bola asal tidak dijumpai dan dikenal pasti.

- **Tetapi** untuk mengambil pelepasan sepanjang atas garisan belakang di bawah Peraturan 19.2b atau pelepasan lateral di bawah , pemain mesti mengetahui tempat bola asal tersebut.

19.2a Pelepasan Pukulan dan Jarak

Pemain boleh bermain bola asal atau bola lain dari tempat pukulan sebelumnya dilakukan (lihat Peraturan 14.6).

19.2b Pelepasan Sepanjang Atas Garisan Belakang

Pemain boleh menjatuhkan bola asal atau bola lain (lihat Peraturan 14.3) di belakang tempat bola asal, berpandukan tempat bola asal di antara lubang dan tempat bola tersebut dijatuhkan (tanpa had sejauh mana ke belakang bola boleh dijatuhkan). Tempat di atas garisan tempat bola menyentuh tanah apabila dijatuhkan mewujudkan kawasan pelepasan satu panjang klab dalam mana-mana arah dari titik itu, **tetapi** dengan had berikut:

- Had Lokasi Kawasan Pelepasan:
 - Mesti tidak lebih dekat lubang dibandingkan tempat bola asal, dan
 - Boleh berada dalam mana-mana kawasan lapangan, **tetapi**
 - Mesti berada dalam kawasan lapangan yang sama bola tersebut menyentuh tanah apabila dijatuhkan.

19.2c Pelepasan Lateral

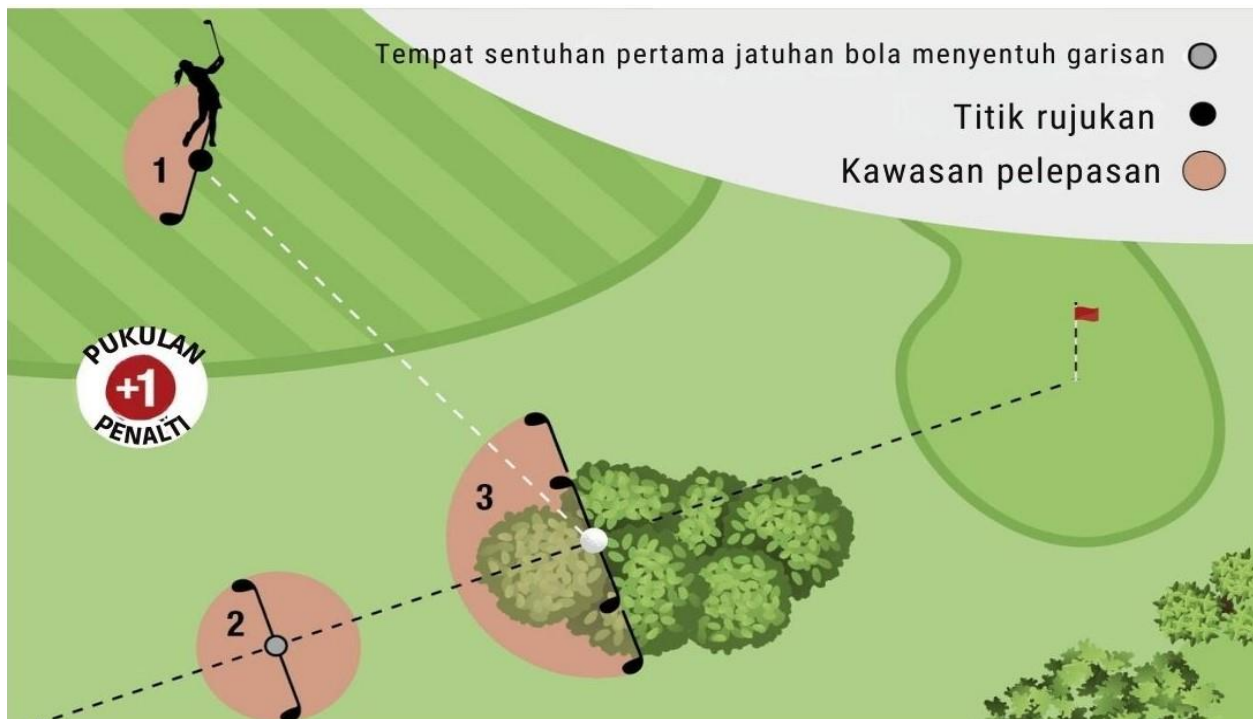
Pemain boleh menjatuhkan bola asal atau bola lain dalam kawasan pelepasan lateral ini (lihat Peraturan 14.3):

- Titik Rujukan: Tempat bola asal. **Tetapi** apabila bola berada tinggi dari permukaan tanah, seperti di atas pokok, titik rujukan adalah tempat betul-betul di bawah bola tersebut di atas tanah.

- Saiz Kawasan Pelepasan Diukur dari Titik Rujukan: Dua panjang klab, **tetapi** dengan had berikut:
- Had Lokasi Kawasan Pelepasan:
 - Mesti tidak berada lebih dekat lubang dibandingkan dengan titik rujukan, dan
 - Boleh berada dalam mana-mana kawasan lapangan, **tetapi**
 - Jika terdapat lebih daripada satu kawasan lapangan dalam lingkungan dua panjang klab dari titik rujukan tersebut, bola mesti menetap di kawasan pelepasan dalam kawasan lapangan yang sama bola menyentuh tanah apabila bola dijatuhkan di kawasan pelepasan tersebut.
 - **Lihat Peraturan 25.4m** (untuk pemain yang menggunakan alat pergerakan beroda, diubahsuaikan untuk memperluaskan kawasan pelepasan lateral kepada empat panjang klab).

Penalti Bermain Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 19.2: Penalti umum di Bawah Peraturan 14.7a.

GAMBAR RAJAH 19.2: PILIHAN PELEPASAN UNTUK BOLA TIDAK BOLEH DIMAINKAN DI KAWASAN UMUM



Pemain memutuskan bola mereka yang berada di dalam semak tidak boleh dimainkan. Pemain tersebut mempunyai **tiga** pilihan, mencampurkan satu pukulan penalti dalam setiap pilihan/kes. Pemain tersebut boleh:

1. Mengambil pelepasan pukulan dan jarak dengan bermain bola dari kawasan pelepasan berdasarkan pada tempat pukulan sebelumnya telah dilakukan.
 2. Mengambil pelepasan sepanjang atas garisan belakang dengan menjatuhkan bola di belakang tempat bola asal, keeping the tempat bola asal between the hole and tempat bola dijatuhkan.
- Mengambil pelepasan lateral. Titik rujukan untuk mengambil pelepasan adalah tempat bola asal dan bola mesti dijatuhkan dan dimainkan dari kawasan pelepasan dua panjang klab, tidak lebih dekat dengan lubang dibandingkan dengan titik rujukan.

19.3 Pilihan Pelepasan Bola Tidak Boleh Dimainkan Dalam Bunker

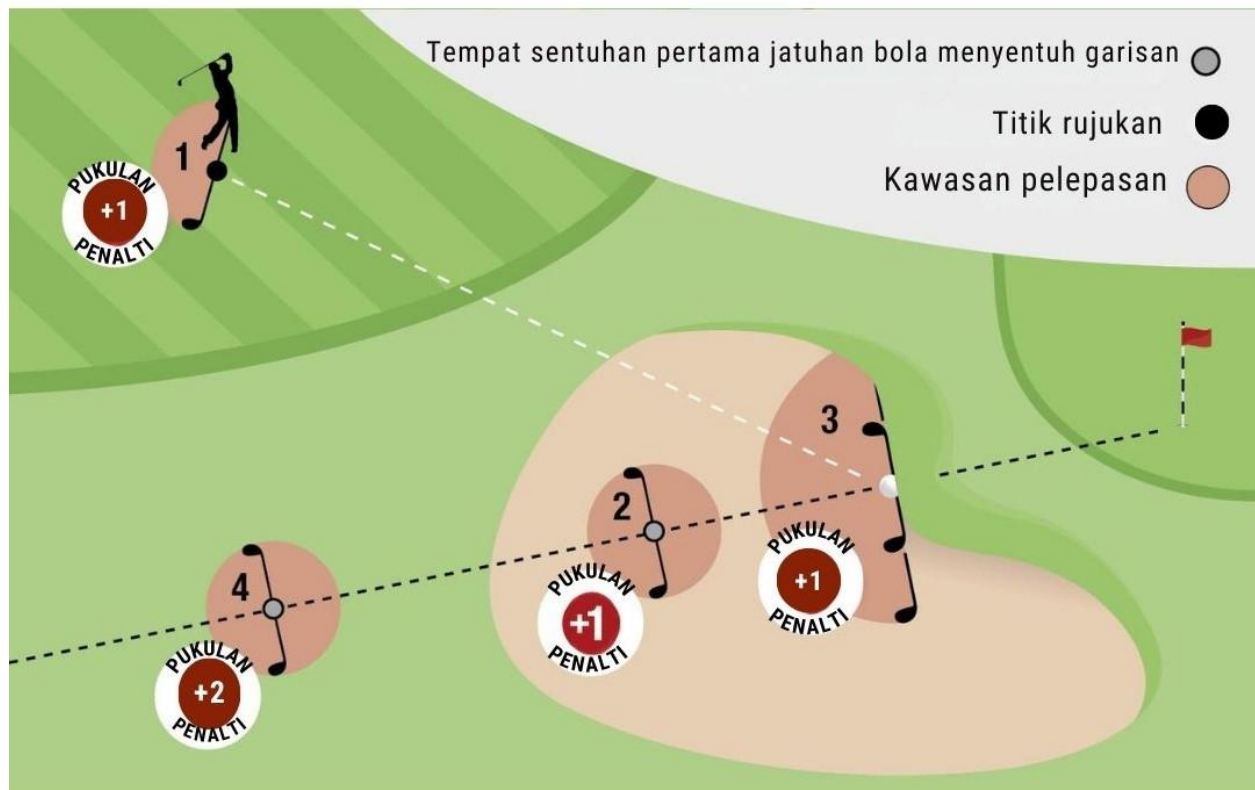
19.3a Pilihan Pelepasan Biasa (Satu Pukulan Penalti)

Apabila bola pemain berada dalam bunker:

- Pemain boleh mengambil pelepasan bola tidak boleh dimainkan untuk **sat** **pukulan penalti** menggunakan apa-apa pilihan dalam Peraturan 19.2, **kecuali**:

- Bola mesti dijatuhkan dan menetap di kawasan pelepasan di dalam bunker tersebut jika pemain mengambil pelepasan sepanjang atas garisan belakang (lihat Peraturan 19.2b) atau pelepasan lateral (lihat Peraturan 19.2c).

GAMBAR RAJAH 19.3: PILIHAN PELEPASAN UNTUK BOLA TIDAK BOLEH DIMAINKAN DALAM BUNKER



Pemain memutuskan bahawa bola mereka yang berada dalam bunker tidak boleh dimainkan. Pemain mempunyai **empat pilihan**:

- Untuk satu pukulan penalti, pemain boleh mengambil pelepasan pukulan dan jarak.
- Untuk satu pukulan penalti, pemain boleh mengambil pelepasan sepanjang atas garisan belakang di dalam bunker tersebut.
- Untuk satu pukulan penalti, pemain boleh mengambil pelepasan lateral di dalam bunker tersebut.
- Untuk jumlah dua pukulan penalti, pemain boleh mengambil pelepasan sepanjang atas garisan belakang di luar bunker tersebut.

19.3b Pilihan Pelepasan Tambahan (Dua Pukulan Penalti)

Sebagai pilihan pelepasan tambahan apabila bola pemain berada di dalam *bunker*, untuk **jumlah dua pukulan penalti**, pemain boleh mengambil pelepasan sepanjang atas garisan belakang di luar *bunker* tersebut di bawah Peraturan 19.2b.

Lihat Peraturan 25.4n (untuk pemain yang menggunakan alat pergerakan beroda, pilihan pelepasan tambahan sepanjang atas garisan belakang dalam dikurangkan kepada satu pukulan penalti).

Penalti Bermain Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 19.3: Penalti umum di Bawah Peraturan 14.7a.

PERATURAN 20

Menyelesaikan Isu Peraturan Semasa Pusingan; Keputusan Pengadil dan Jawatankuasa

Tujuan Peraturan:

Peraturan 20 merangkumi perkara yang patut dilakukan oleh pemain apabila mereka mempunyai persoalan mengenai Peraturan semasa sesuatu pusingan, termasuk prosedur (yang berbeza dalam permainan lawan dan permainan pukulan) yang membenarkan pemain melindungi hak untuk mendapatkan keputusan kemudiannya.

Peraturan juga merangkumi peranan pengadil yang diberi kuasa untuk memutuskan fakta persoalan dan mengguna pakai Peraturan. Keputusan pengadil atau Jawatankuasa terikat kepada semua pemain.

20.1 Menyelesaikan Isu Peraturan Semasa Pusingan

20.1a Pemain Mesti Mengelak Melengahkan Permainan Tanpa Sebab

Pemain mesti tidak melengahkan permainan tanpa sebab apabila meminta bantuan Peraturan semasa pusingan:

- Jika pengadil atau Jawatankuasa tiada dalam jangka waktu yang wajar untuk membantu isu berkenaan dengan Peraturan, pemain mesti memutuskan tindakan yang patut dilakukan dan meneruskan permainan.
- Pemain boleh melindungi hak mereka dengan meminta keputusan dalam permainan lawan (lihat Peraturan 20.1b(2)) atau dengan bermain dua bola dalam permainan pukulan (lihat Peraturan 20.1c(3)).

20.1b Isu Peraturan Dalam Permainan Lawan

(1) Memutuskan Isu dengan Persetujuan.

Semasa suatu *pusingan*, pemain dalam sesuatu perlawanan boleh bersetuju memutuskan isu berkenaan Peraturan:

- Hasil yang dipersetujui adalah muktamad walaupun keputusan tersebut ternyata salah di bawah Peraturan, asalkan pemain tidak bersetuju dengan sengaja mengabaikan Peraturan atau penalti yang mereka ketahui diguna pakai (lihat [Peraturan 1.3b\(1\)](#)).
- **Tetapi** jika terdapat *pengadil* yang ditugaskan untuk perlawanan tersebut, *pengadil* mesti membuat keputusan ke atas isu yang memerlukan perhatiannya tepat pada masa dan pemain mesti mematuhi keputusan itu.

Semasa ketiadaan *pengadil*, jika pemain tidak bersetuju atau mempunyai keraguan cara Peraturan diguna pakai, mana-mana pemain boleh meminta keputusan di bawah [Peraturan 20.1b\(2\)](#).

(2) Meminta Keputusan Dibuat Sebelum Keputusan Perlawanan Muktamad.

Apabila pemain mahu *pengadil* atau *Jawatankuasa* memutuskan cara untuk mengguna pakai Peraturan dalam permainan mereka atau permainan *pemain lawan*, pemain boleh membuat permintaan untuk suatu keputusan.

Jika *pengadil* atau *Jawatankuasa* tiada dalam jangka waktu yang wajar, pemain boleh membuat permintaan untuk sesuatu keputusan dengan memberitahu *pemain lawan* keputusan akan diperolehi kemudiannya apabila terdapat *pengadil* atau *Jawatankuasa*.

Jika pemain membuat permintaan keputusan Peraturan sebelum keputusan perlawanan muktamad:

- Keputusan akan diberikan hanya jika permintaan tersebut dilakukan tepat pada masanya dan bergantung kepada masa pemain menyedari mengenai fakta yang menyebabkan isu Peraturan:
 - Apabila Pemain Sedar Mengenai Fakta Sebelum Mana-Mana Pemain Memulakan Lubang Terakhir Perlawanan. Apabila pemain menyedari mengenai fakta tersebut, permintaan keputusan Peraturan mesti dilakukan sebelum mana-mana pemain melakukan *pukulan* memulakan lubang lain.

- Apabila Pemain Sedar Mengenai Fakta Semasa atau Selepas Lubang Terakhir Perlawanan Tamat. Permintaan keputusan tersebut mesti dilakukan sebelum keputusan perlawanan muktamad (lihat Peraturan 3.2a(5)).
- Jika pemain tidak membuat permintaan pada masa ini, keputusan tidak akan diberikan oleh pengadil atau Jawatankuasa dan keputusan lubang (atau lubang-lubang) yang dipersoalkan kekal walaupun Peraturan telah diguna pakai dengan salah.

Jika pemain meminta keputusan Peraturan untuk suatu lubang sebelumnya, keputusan akan diberikan hanya jika semua ketiga-tiga perkara berikut diguna pakai:

- Pemain lawan telah melanggar Peraturan 3.2d(1) (memberi bilangan pukulan dilakukan yang salah) atau Peraturan 3.2d(2) (gagal memberitahu pemain mengenai penalti),
- Permintaan tersebut berdasarkan pada fakta bahawa pemain tidak sedar sebelum mana-mana pemain melakukan pukulan untuk memulakan lubang yang sedang dimainkan atau, jika berada di antara dua lubang, lubang yang baru sahaja ditamatkan, dan
- Selepas menyedari mengenai fakta tersebut, pemain meminta untuk suatu keputusan tepat pada masanya (seperti yang ditentukan di atas).

(3) Meminta Keputusan Selepas Keputusan Perlawanan Muktamad.

Apabila pemain meminta keputusan selepas keputusan perlawanan muktamad:

- Jawatankuasa akan memberikan keputusan kepada pemain hanya jika kedua-dua perkara berikut diguna pakai:
 - Permintaan tersebut berdasarkan pada fakta yang tidak disedari oleh pemain sebelum keputusan perlawanan muktamad, dan

- *Pemain lawan* telah melanggar Peraturan 3.2d(1) (memberi bilangan pukulan salah) atau Peraturan 3.2d(2) (gagal memberitahu pemain mengenai penalti) dan mengetahui mengenai pelanggaran Peraturan sebelum keputusan perlawanan muktamad.
- Tiada had masa untuk memberikan keputusan seperti itu.

(4) Tiada Hak Bermain Dua Bola.

Pemain yang tidak pasti mengenai prosedur yang betul dalam sesuatu perlawanan tidak dibenarkan untuk meneruskan permainan lubang tersebut dengan menggunakan dua bola. Prosedur bermain dua bola diguna pakai hanya dalam *permainan pukulan* (lihat Peraturan 20.1c).

20.1c Isu Peraturan Dalam Permainan Pukulan

(1) Tiada Hak Memutuskan Isu Peraturan Dengan Persetujuan.

Jika *pengadil* atau *Jawatankuasa* tiada dalam jangka waktu yang wajar untuk membantu isu Peraturan:

- Pemain digalakkan untuk membantu satu sama lain untuk mengguna pakai Peraturan, **tetapi** mereka tidak mempunyai hak untuk memutuskan isu Peraturan dengan bersetuju dan apa-apa persetujuan yang telah dicapai tidak terikat kepada mana-mana pemain, *pengadil* atau *Jawatankuasa*.
- Pemain patut membangkitkan isu Peraturan kepada *Jawatankuasa* sebelum menyerahkan *kad skor* mereka.

(2) Pemain Patut Melindungi Pemain Lain Dalam Pertandingan.

Untuk melindungi kepentingan semua pemain lain:

- Jika pemain mengetahui atau mempercayai bahawa pemain lain telah melanggar atau mungkin akan melanggar Peraturan dan pemain lain itu tidak

menyedari atau mengabaikannya, pemain patut memberitahu pemain lain tersebut, penanda skor pemain, pengadil atau Jawatankuasa.

- Hal ini patut dilakukan dengan segera selepas pemain menyedari mengenai isu tersebut, sebelum pemain lain menyerahkan kad skor mereka kecuali mustahil untuk berbuat demikian.

Jika pemain gagal berbuat demikian, Jawatankuasa boleh membatalkan penyertaan pemain tersebut di bawah Peraturan 1.2a jika Jawatankuasa memutuskan bahawa hal ini ialah salah laku serius yang bertentangan dengan semangat permainan.

(3) Bermain Dua Bola Apabila Tidak Pasti Apa Patut Dilakukan.

Pemain yang tidak pasti mengenai prosedur yang betul ketika bermain sesuatu lubang boleh menamatkan lubang tersebut dengan dua bola tanpa penalti:

- Pemain mesti memutuskan untuk bermain dua bola selepas situasi yang tidak pasti tersebut timbul dan sebelum melakukan pukulan.
- Pemain patut memilih bola yang akan dikira jika Peraturan membenarkan prosedur yang digunakan untuk bola itu, dengan mengumumkan pilihan itu kepada penanda skor mereka atau kepada pemain lain sebelum melakukan pukulan.
- Jika pemain tidak memilih tepat pada masanya, bola yang dimainkan terlebih dahulu akan terpilih secara automatik.
- Pemain mesti melaporkan fakta situasi tersebut kepada Jawatankuasa sebelum menyerahkan kad skor, walaupun skor pemain adalah sama dengan kedua-dua bola. Penyertaan pemain akan **dibatalkan** jika gagal berbuat demikian.
- Jika pemain melakukan pukulan sebelum memutuskan untuk bermain bola kedua:
 - Peraturan ini tidak diguna pakai sama sekali dan skor yang dikira adalah skor bola yang dimainkan sebelum pemain memutuskan untuk bermain bola kedua.

- **Tetapi** pemain tidak dikenakan penalti kerana bermain bola kedua.

Bola kedua yang dimainkan di bawah Peraturan ini tidak sama dengan bola sementara di bawah Peraturan 18.3.

(4) **Keputusan Jawatankuasa untuk Skor Lubang.**

Apabila pemain bermain dua bola di bawah (3), Jawatankuasa akan memutuskan skor pemain untuk lubang tersebut dengan cara yang berikut:

- Skor dengan bola yang dipilih (sama ada oleh pemain atau secara automatik) dikira jika Peraturan membenarkan prosedur tersebut digunakan untuk bola itu.
- Jika Peraturan tidak membenarkan prosedur tersebut digunakan untuk bola itu, skor dengan bola lain yang dimainkan dikira jika Peraturan membenarkan prosedur tersebut digunakan untuk bola lain itu.
- Jika Peraturan tidak membenarkan prosedur tersebut digunakan untuk kedua-dua bola, skor bola yang dipilih (sama ada oleh pemain atau secara automatik) dikira kecuali terdapat kesalahan serius semasa bermain bola itu dari tempat salah, kes yang mana skor bola lain tersebut dikira.
- Jika terdapat kesalahan serius semasa bermain setiap bola dari tempat salah, penyertaan pemain akan **dibatalkan**.
- Semua pukulan yang menggunakan bola yang tidak dikira (termasuk pukulan dilakukan dan apa-apa pukulan penalti semata-mata bermain bola itu) tidak dikira dalam skor pemain untuk lubang tersebut.

"Peraturan membenarkan prosedur tersebut digunakan" bermaksud sama ada: (a) bola asal dimainkan di kedudukannya dan permainan dibenarkan dari tempat itu, atau (b) bola tersebut dimainkan setelah dimasukkan ke dalam permainan di bawah prosedur yang betul, dengan cara yang betul dan di tempat yang betul di bawah Peraturan.

20.2 Keputusan Isu Peraturan

20.2a Keputusan Pengadil

Pengadil adalah pegawai yang dilantik oleh Jawatankuasa memutuskan fakta persoalan dan mengguna pakai Peraturan. Pengadil boleh mendapatkan bantuan Jawatankuasa sebelum membuat sesuatu keputusan.

Keputusan pengadil terhadap fakta atau cara Peraturan diguna pakai mesti dipatuhi oleh pemain.

Pemain tidak mempunyai hak untuk merayu keputusan pengadil kepada Jawatankuasa, tetapi selepas keputusan dibuat, pengadil boleh:

- Mendapatkan pandangan kedua daripada pengadil lain, atau
- Merujuk sesuatu keputusan kepada Jawatankuasa untuk dinilai semula, **tetapi** tidak dikehendaki untuk berbuat demikian.

Keputusan pengadil adalah muktamad, jadi jika pengadil tersalah membenarkan pemain melanggar Peraturan, pemain tidak akan dikenakan penalti. **Tetapi** bila keputusan salah pengadil atau Jawatankuasa akan dibetulkan, lihat Peraturan 20.2d.

20.2b Keputusan Jawatankuasa

Apabila tiada pengadil untuk memberikan keputusan atau apabila pengadil merujuk sesuatu keputusan kepada Jawatankuasa:

- Keputusan akan diberikan oleh Jawatankuasa, dan
- Keputusan Jawatankuasa adalah muktamad.

Jika Jawatankuasa tidak boleh mencapai apa-apa keputusan, Jawatankuasa boleh merujuk isu tersebut kepada Rules of Golf Committee of The R&A, yang mana keputusannya adalah muktamad.

20.2c Mengguna Pakai Standard “Mata Kasar” Apabila Menggunakan Bukti Video

Apabila *Jawatankuasa* memutuskan fakta persoalan semasa membuat keputusan, penggunaan bukti video adalah terhad kepada standard “mata kasar”:

- Jika fakta yang ditunjukkan oleh video tidak dapat dilihat dengan jelas oleh mata kasar, bukti video itu akan diabaikan walaupun ia menunjukkan suatu pelanggaran Peraturan.
- **Tetapi** walaupun bukti video diabaikan di bawah standard “mata kasar”, masih terdapat pelanggaran Peraturan jika pemain sedar tentang fakta yang membuktikan pelanggaran Peraturan (seperti pemain merasa klab menyentuh tanah dalam *bunker* walaupun hal itu tidak dapat dilihat oleh mata kasar).

20.2d Keputusan Salah dan Kesalahan Pentadbiran

(1) Keputusan Salah.

Suatu keputusan salah telah berlaku apabila *pengadil* atau *Jawatankuasa* telah cuba untuk mengguna pakai Peraturan tetapi telah berbuat demikian dengan tidak betul. Contoh keputusan salah adalah termasuk:

- Mengenakan penalti salah atau gagal mengenakan penalti.
- Mengguna pakai Peraturan yang tidak di guna pakai atau tidak wujud.
- Salah tafsir Peraturan dan mengguna pakai Peraturan tersebut dengan tidak betul.

Jika keputusan yang dibuat oleh *pengadil* atau *Jawatankuasa* kemudiannya diketahui salah, keputusan tersebut akan dibetulkan jika boleh di bawah Peraturan. Jika sudah terlalu lewat untuk berbuat demikian, keputusan salah tersebut dikekalkan.

Jika pemain mengambil tindakan yang melanggar Peraturan berdasarkan pada salah faham di atas arahan *pengadil* atau *Jawatankuasa* semasa sesuatu *pusingan* atau ketika permainan dihentikan di bawah Peraturan 5.7a (seperti mengangkat bola *dalam permainan* apabila tidak dibenarkan di bawah Peraturan), hal ini tiada penalti dan arahan tersebut dianggap sama seperti keputusan salah.

Lihat Prosedur Jawatankuasa, Seksyen 6C (apa *Jawatankuasa* patut lakukan apabila terdapat keputusan salah).

(2) Kesalahan Pentadbiran.

Kesalahan pentadbiran adalah kesalahan prosedur pentadbiran pertandingan dan tiada had masa untuk membetulkan kesalahan tersebut, walaupun keputusan perlawanan telah muktamad atau pertandingan *permainan pukulan* telah ditutup. Kesalahan pentadbiran adalah berbeza daripada keputusan salah. Contoh kesalahan pentadbiran termasuk:

- Tersalah kira keputusan seri dalam *permainan pukulan*,
- Tersalah kira handikap menyebabkan pemain salah memenangi pertandingan tersebut, dan
- Menganugerahkan hadiah kepada pemain salah selepas gagal mempamerkan skor pemenang.

Dalam situasi di atas, kesalahan tersebut patut dibetulkan dan keputusan pertandingan patut dipinda sewajarnya.

20.2e Membatalkan Penyertaan Pemain Selepas Keputusan Perlawanan atau Pertandingan Muktamad

(1) Permainan Lawan.

Tiada had masa untuk membatalkan penyertaan pemain di bawah Peraturan 1.2 (salah laku serius) atau Peraturan 1.3b(1) (sengaja gagal untuk mengenakan penalti, atau bersetuju dengan pemain lain untuk mengabaikan Peraturan atau penalti yang mereka ketahui dikenakan).

Hal ini boleh dilakukan walaupun selepas keputusan perlawanan muktamad (lihat Peraturan 3.2a(5)).

Tentang bila *Jawatankuasa* akan memberikan keputusan apabila permintaan dibuat selepas keputusan perlawanan muktamad, lihat Peraturan 20.1b(3).

(2) Permainan Pukulan.

Biasanya, penalti mesti tidak ditambahkan atau dibetulkan selepas pertandingan permainan pukulan ditutup, iaitu:

- Apabila keputusan dimuktamadkan seperti yang ditetapkan oleh Jawatankuasa atau,
- Dalam kelayakan permainan pukulan yang diikuti oleh permainan lawan , apabila pemain telah membuat pukulan untuk memulakan perlawanan mereka yang pertama.

Tetapi penyertaan pemain mesti **dibatalkan** walaupun selepas pertandingan ditutup jika mereka:

- Menyerahkan skor mana-mana lubang lebih rendah daripada yang telah dilakukan. **Kecuali** penyertaan pemain tersebut tidak dibatalkan jika skor rendah tersebut adalah tidak termasuk satu atau lebih pukulan penalti yang mereka tidak ketahui sebelum pertandingan ditutup (lihat Peraturan 3.3b(3)).
- Mengetahui sebelum pertandingan ditutup bahawa mereka telah melanggar Peraturan lain yang dikenakan penalti batal penyertaan, atau
- Bersetuju dengan pemain lain mengabaikan Peraturan atau penalti yang mereka diketahui diguna pakai (lihat Peraturan 1.3b(1)).

Jawatankuasa boleh juga membatalkan penyertaan pemain di bawah Peraturan 1.2 (salah laku serius) selepas pertandingan ditutup.

20.2f Pemain Tidak Layak

Tiada had masa untuk membetulkan keputusan pertandingan apabila pemain yang bertanding diketahui tidak layak berdasarkan pada Terma Pertandingan. Hal ini diguna pakai walaupun selepas keputusan perlawanan muktamad atau selepas pertandingan permainan pukulan ditutup.

Dalam keadaan begini, pemain tersebut dianggap telah tidak menyertai pertandingan, bukan dibatalkan penyertaan, dan keputusan pertandingan dipinda sewajarnya.

20.3 Situasi Tidak Dirangkumi Peraturan

Apa-apa situasi yang tidak dirangkumi oleh Peraturan patut diputuskan oleh Jawatankuasa:

- Dengan menimbangkan semua keadaan, dan
- Dengan menganggap situasi tersebut dengan wajar, adil dan konsisten dengan situasi serupa seperti yang dianggapkan di bawah Peraturan.

PERATURAN 21

Format Lain Permainan Pukulan dan Permainan Lawan Secara Individu

Tujuan Peraturan:

Peraturan 21 merangkumi empat format permainan individu, termasuk tiga format permainan pukulan yang mana pengiraan skor berbeza daripada permainan pukulan biasa: Stableford (skor pengiraan mata yang diberikan pada setiap lubang); Skor Maksimum (skor setiap lubang dihadkan kepada had maksimum); dan Par/Bogi (skor permainan lawan digunakan berdasarkan pada lubang ke lubang).

21.1 Stableford

21.1a Gambaran Keseluruhan Stableford

Stableford adalah format permainan pukulan apabila:

- Skor pemain atau regu untuk suatu lubang berdasarkan pada bilangan mata yang diberikan dengan membandingkan bilangan pukulan pemain atau regu untuk sesuatu lubang (termasuk pukulan dan pukulan penalti) dengan skor yang telah ditetapkan oleh Jawatankuasa untuk lubang tersebut, dan
- Pertandingan dimenangi oleh pemain atau regu yang menamatkan semua pusingan dengan jumlah mata terbanyak.

Peraturan biasa untuk permainan pukulan diguna pakai, seperti yang telah diubahsuaikan oleh Peraturan spesifik ini. Peraturan 21.1 dibuat untuk:

- Pertandingan sekata, tetapi boleh diterima pakai untuk pertandingan handikap, dan
- Permainan individu, tetapi boleh diterima pakai untuk pertandingan yang melibatkan pemain rakan, seperti yang diubahsuaikan oleh Peraturan 22 (Empatan) and 23 (Empat Bola), dan untuk pertandingan berpasukan, seperti yang diubahsuaikan oleh Peraturan 24.

21.1b Pengiraan Skor Stableford

(1) Bagaimana Mata Diberikan.

Mata akan diberikan kepada pemain untuk setiap lubang dengan membandingkan skor pemain dengan skor sasaran yang ditetapkan untuk lubang tersebut, iaitu par kecuali Jawatankuasa menentukan skor sasaran yang berlainan:

Skor Lubang yang Dimainkan	Mata
Lebih daripada satu skor sasaran atau tiada skor diserahkan	0
Satu di atas skor sasaran	1
Skor sasaran	2
Satu di bawah skor sasaran	3
Dua di bawah skor tetap	4
Tiga di bawah skor sasaran	5
Empat di bawah skor sasaran	6

Pemain yang tidak menamatkan lubang di bawah Peraturan atas apa-apa sebab akan mendapat mata sifar pada lubang tersebut.

Untuk membantu kadar permainan, pemain digalakkan berhenti bermain sesuatu lubang apabila skor mereka akan memberikan mata sifar.

Lubang tersebut tamat apabila bola pemain masuk lubang, memilih untuk tidak berbuat demikian atau apabila skor mereka memberikan mata sifar.

(2) Skor Diisikan untuk Setiap Lubang.

Untuk mematuhi syarat Peraturan 3.3b dengan mengisikan skor lubang pada kad skor:

- Jika Lubang Ditamatkan dengan Memasukkan Bola ke Dalam Lubang:
 - Apabila Skor Menghasilkan Mata. Kad skor mesti menunjukkan skor tersebut.
 - Apabila Skor Menghasilkan Mata Sifar. kad skor mesti menunjukkan sama ada tiada skor atau apa-apa skor yang menghasilkan mata sifar.
- Jika Lubang Ditamatkan Tanpa Memasukkan Bola ke Dalam Lubang. Jika bola pemain tidak masuk lubang di bawah Peraturan, kad skor tersebut mesti menunjukkan sama ada tiada skor atau apa-apa skor yang menghasilkan mata sifar.

Jawatankuasa bertanggungjawab untuk mengira mata yang diterima oleh pemain untuk setiap lubang dan, dalam pertandingan handikap, mengguna pakai pukulan handikap untuk skor yang diisikan pada setiap lubang sebelum mengira bilangan mata.

Lihat Prosedur Jawatankuasa, Seksyen 5A(5) (Terma Pertandingan boleh menggalakkan tetapi tidak menghendaki pemain mengisikan mata yang diberikan pada setiap lubang pada kad skor).

GAMBAR RAJAH 21.1b: PENGIRAAN SKOR DALAM STABLEFORD SEKATA

Name: John Smith Date: 01/03/23

Hole	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
Yardage	445	186	378	387	181	533	313	412	537	3372
Par	4	3	4	4	3	5	4	4	5	36
J.Smith	3	3	5	4	4	7	5	4	5	40
Points	3	2	1	2	1	0	1	2	2	14

Hole	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
Yardage	206	424	397	202	541	150	593	137	401	3051	6423
Par	3	4	4	3	5	3	5	3	4	34	70
J.Smith	3	4	6	3	4	3	4	5	4	36	76
Points	2	2	0	2	3	2	3	0	2	16	30

Marker's Signature: [Signature] Player's Signature: [Signature]

Tanggungjawab

- Jawatankuasa
- Pemain
- Pemain dan penanda skor

21.1c Penalti dalam Stableford

Semua penalti yang diguna pakai dalam permainan pukulan diguna pakai dalam Stableford, **kecuali** pemain yang melanggar salah satu daripada lima Peraturan berikut tidak dibatalkan penyertaan **tetapi** memperolehi **mata sifar** pada lubang pelanggaran Peraturan tersebut berlaku:

- Gagal masuk lubang di bawah Peraturan 3.3c,
- Gagal membetulkan kesalahan bermain dari luar kawasan ti semasa memulakan sesuatu lubang (lihat Peraturan 6.1b(2)),
- Gagal membetulkan kesalahan bermain bola salah (lihat Peraturan 6.3c),
- Gagal membetulkan kesalahan bermain dari tempat salah apabila berlaku kesalahan serius (lihat Peraturan 14.7b), atau
- Gagal membetulkan kesalahan melakukan pukulan tidak mengikut giliran (lihat Peraturan 22.3).

Jika pemain melanggar apa-apa Peraturan lain yang mengenakan penalti batal penyertaan, penyertaan pemain tersebut **dibatalkan**.

Selepas mengenakan apa-apa pukulan penalti, skor Stableford pemain untuk sesuatu lubang tidak boleh lebih rendah daripada mata sifar.

21.1d Pengecualian Peraturan 11.2 dalam Stableford

Peraturan 11.2 tidak diguna pakai dalam situasi ini:

Jika bola dalam pergerakan pemain perlu masuk lubang untuk memperolehi satu mata pada lubang tersebut dan mana-mana individu dengan sengaja memesongkan dan menghentikan bola apabila tiada peluang yang munasabah bola tersebut boleh masuk lubang, tiada penalti untuk individu itu dan pemain memperolehi mata sifar pada lubang tersebut.

21.1e Bila Pusingan Tamat dalam Stableford

Pusingan pemain tamat apabila pemain:

- Masuk lubang pada lubang terakhir mereka (termasuk membetulkan kesalahan, seperti di bawah Peraturan 6.1 atau 14.7b), atau
- Memilih untuk tidak masuk lubang pada lubang terakhir atau setelah tidak boleh lagi memperolehi lebih daripada mata sifar untuk lubang tersebut.

21.2 Skor Maksimum

21.2a Gambaran Keseluruhan Skor Maksimum

Skor maksimum adalah suatu format permainan pukulan apabila skor pemain atau regu untuk sesuatu lubang dihadkan kepada bilangan pukulan maksimum oleh Jawatankuasa, seperti dua kali par, sesuatu bilangan pukulan tetap atau bogi dua bersih.

Peraturan untuk permainan pukulan dalam Peraturan 1-20 diguna pakai, seperti yang diubahsuaikan oleh Peraturan spesifik yang berikut. Peraturan 21.2 dibuat untuk:

- Pertandingan sekata, tetapi boleh diterima pakai untuk pertandingan handikap, dan
- Permainan individu, tetapi boleh diterima pakai untuk pertandingan yang melibatkan pemain rakan, seperti yang diubahsuai oleh Peraturan 22 (Empatan) dan Peraturan 23 (Empat Bola), dan pertandingan berpasukan, seperti yang diubahsuai oleh Peraturan 24.

21.2b Pengiraan Skor dalam Skor Maksimum

(1) Skor Pemain pada Lubang.

Skor pemain untuk sesuatu lubang berdasarkan pada bilangan pukulan pemain (termasuk pukulan dan pukulan penalti), **kecuali** pemain hanya mendapat skor maksimum walaupun skor sebenar melebihi had maksimum.

Pemain yang tidak masuk lubang di bawah Peraturan atas apa-apa sebab mendapat skor maksimum untuk lubang tersebut.

Untuk membantu kadar permainan, pemain digalakkan untuk berhenti daripada bermain sesuatu lubang apabila skor mereka telah mencapai had maksimum.

Lubang telah ditamatkan apabila pemain telah masuk lubang, memilih untuk tidak berbuat demikian atau apabila skor mereka telah mencapai had maksimum.

(2) Skor Diisikan untuk Setiap Lubang.

Untuk mematuhi syarat Peraturan 3.3b dengan mengisikan skor lubang pada kad skor:

- Jika Lubang Ditamatkan dengan Memasukkan Bola ke Dalam Lubang:
 - Apabila Skor Lebih Rendah Daripada Skor Maksimum. Kad skor mesti menunjukkan skor sebenar.

- Apabila Skor Sama atau Lebih Tinggi Daripada Skor Maksimum. *Kad skor* mesti menunjukkan sama ada tiada skor atau apa-apa skor yang sama atau lebih daripada skor maksimum.
- Jika Lubang Ditamatkan Tanpa Memasukkan Bola ke Dalam Lubang. Jika bola pemain tidak *masuk lubang* di bawah Peraturan, *kad skor* mesti menunjukkan sama ada tiada skor atau apa-apa skor yang sama atau lebih daripada skor maksimum.

Jawatankuasa bertanggungjawab untuk melaraskan skor pemain ke had maksimum untuk mana-mana lubang yang mana *kad skor* menunjukkan sama ada tiada skor atau apa-apa skor yang melebihi had maksimum dan, dalam pertandingan handikap, untuk mengguna pakai pukulan handikap.

21.2c Penalti dalam Skor Maksimum

Semua penalti yang dikenakan dalam *permainan pukulan* juga dikenakan dalam *skor maksimum*, **kecuali** pemain yang melanggar salah satu daripada lima Peraturan berikut tidak dibatalkan penyertaan **tetapi** menerima *skor maksimum* pada lubang pelanggaran

Peraturan berlaku:

- Gagal *menamatkan lubang* di bawah Peraturan 3.3c,
- Gagal membetulkan kesalahan bermain dari luar *kawasan ti* semasa memulakan lubang (lihat Peraturan 6.1b(2)),
- Gagal membetulkan kesalahan bermain *bola salah* (lihat Peraturan 6.3c),
- Gagal membetulkan kesalahan bermain dari *tempat salah* apabila berlaku *kesalahan serius* (lihat Peraturan 14.7b), atau
- Gagal membetulkan kesalahan melakukan *pukulan* giliran salah (lihat Peraturan 22.3).

Jika pemain melanggar apa-apa Peraturan lain yang mengenakan penalti batal penyertaan, penyertaan pemain tersebut **dibatalkan**.

Selepas dikenakan apa-apa pukulan penalti, skor pemain sesuatu lubang tidak boleh melebihi skor maksimum yang ditetapkan oleh *Jawatankuasa*.

21.2d Pengecualian Peraturan 11.2 dalam Skor Maksimum

Peraturan 11.2 tidak diguna pakai dalam situasi ini:

Jika bola dalam pergerakan pemain perlu *masuk lubang* untuk memperolehi skor satu pukulan kurang daripada skor maksimum pada lubang tersebut dan mana-mana individu dengan sengaja memesongkan atau menghentikan bola apabila tiada peluang yang munasabah untuk bola tersebut akan *masuk lubang*, tiada penalti untuk individu itu dan pemain mendapat skor maksimum pada lubang tersebut.

21.2e Bila Pusingan Tamat dalam Skor Maksimum

Pusingan pemain tamat apabila:

- Bola pemain *masuk lubang* pada lubang terakhir mereka (termasuk membetulkan kesalahan, seperti di bawah *Peraturan 6.1* atau *14.7b*), atau
- Pemain memilih untuk tidak *masuk lubang* pada lubang terakhir atau akan memperolehi skor maksimum pada lubang tersebut.

21.3 Par/Bogi

21.3a Gambaran Keseluruhan Par/Bogi

Par/Bogi adalah suatu format *permainan pukulan* yang menggunakan pengiraan skor seperti dalam *permainan lawan* apabila:

- Pemain atau *regu* memenangi atau kalah sesuatu lubang dengan menamatkan lubang tersebut dengan pukulan lebih sedikit atau lebih pukulan daripada skor sasaran lubang itu yang ditetapkan oleh *Jawatankuasa*, dan

- Pertandingan dimenangi oleh pemain atau *regu* yang mempunyai jumlah lubang yang dimenangi yang tertinggi dibandingkan dengan lubang kalah (iaitu, dengan mencampurkan lubang yang dimenangi dan menolak lubang kalah).

Peraturan untuk *permainan pukulan* dalam Peraturan 1-20 diguna pakai, seperti yang diubahsuaikan oleh Peraturan spesifik yang berikut. Peraturan 21.3 dibuat untuk:

- Pertandingan sekata, tetapi boleh diterima pakai untuk pertandingan handikap, dan
- Permainan individu, tetapi boleh diterima pakai untuk pertandingan yang melibatkan *pemain rakan*, seperti yang diubahsuaikan oleh Peraturan 22 (*Empatan*) dan 23 (*Empat Bola*), dan pertandingan berpasukan, seperti yang diubahsuaikan oleh Peraturan 24.

21.3b Pengiraan Skor dalam Par/Bogi

(1) Bagaimana Menang atau Kalah Lubang.

Pengiraan skor dilakukan seperti dalam *permainan lawan*, lubang dimenangi atau kalah dengan membandingkan bilangan pukulan pemain (termasuk *pukulan* dan pukulan penalti) dengan skor sasaran (biasanya par atau bogi) yang ditetapkan oleh *Jawatankuasa*:

- Jika skor pemain lebih rendah daripada skor sasaran, pemain memenangi lubang tersebut.
- Jika skor pemain sama dengan skor sasaran, lubang tersebut seri (juga diketahui sebagai separuh).
- Jika skor pemain lebih tinggi daripada skor sasaran, atau tiada skor yang diserahkan, pemain kalah lubang tersebut.

Bola pemain yang tidak *masuk lubang* di bawah Peraturan atas apa-apa sebab kalah lubang tersebut.

Untuk membantu kadar permainan, pemain digalakkan berhenti bermain sesuatu lubang apabila skor mereka melebihi skor sasaran (kerana mereka telah kalah lubang tersebut).

Lubang telah ditamatkan apabila bola pemain *masuk lubang*, memilih untuk tidak berbuat demikian atau apabila skor mereka melebihi skor sasaran.

(2) **Skor Diisikan untuk Setiap Lubang.**

Untuk mematuhi syarat dalam Peraturan 3.3b dengan mengisikan skor lubang pada *kad skor*:

- Jika Lubang Ditamatkan dengan Memasukkan Bola ke Dalam Lubang:
 - Apabila Skor Memberi Keputusan Lubang Dimenangi atau Seri. *Kad skor* mesti menunjukkan skor sebenar.
 - Apabila Skor Memberi Keputusan Lubang Kalah. *Kad skor* mesti menunjukkan sama ada tiada skor atau apa-apa skor yang memberikan keputusan lubang tersebut kalah.
- Jika Lubang Ditamatkan Tanpa Memasukkan Bola ke Dalam Lubang. Jika pemain tidak *menamatkan lubang* di bawah Peraturan, *kad skor* mesti menunjukkan sama ada tiada skor atau apa-apa skor yang memberikan keputusan kalah lubang tersebut.

Jawatankuasa bertanggungjawab untuk memutuskan sama ada pemain menang, kalah atau seri pada setiap lubang dan, dalam pertandingan handikap, untuk mengguna pakai pukulan handikap pada skor setiap lubang yang telah diisikan sebelum memutuskan keputusan lubang tersebut.

Pengecualian – Tiada Penalti Jika Tidak Mempengaruhi Keputusan Lubang:

Jika pemain menyerahkan *kad skor* yang mengandungi skor sesuatu lubang lebih rendah daripada skor sebenar tetapi hal ini tidak mempengaruhi sama ada lubang tersebut telah dimenangi, kalah atau seri, hal ini tiada penalti di bawah Peraturan 3.3b.

Lihat Prosedur Jawatankuasa, Seksyen 5A(5); (Terma Pertandingan boleh menggalakkan tetapi tidak menghendaki pemain mengisikan keputusan lubang pada *kad skor*).

21.3c Penalti dalam Par/Bogi

Semua pukulan penalti yang dikenakan dalam *permainan pukulan* juga dikenakan dalam *Par/Bogi*, **kecuali** pemain yang melanggar salah satu daripada lima Peraturan yang berikut tidak dibatalkan penyertaan **tetapi kalah lubang** apabila berlaku pelanggaran Peraturan tersebut:

- Gagal *masuk lubang* di bawah Peraturan 3.3c,
- Gagal membetulkan kesalahan bermain dari luar *kawasan ti* semasa memulakan suatu lubang (lihat Peraturan 6.1b(2)),
- Gagal membetulkan kesalahan bermain *bola salah* (lihat Peraturan 6.3c),
- Gagal membetulkan kesalahan bermain dari *tempat salah* apabila berlaku *kesalahan serius* (lihat Peraturan 14.7b), atau
- Gagal membetulkan kesalahan melakukan *pukulan* giliran salah (lihat Peraturan 22.3).

Jika pemain melanggar Peraturan lain yang mengenakan penalti batal penyertaan, penyertaan pemain tersebut **dibatalkan**.

Selepas dikenakan pukulan penalti, pemain tidak akan dikenakan sesuatu yang lebih buruk selain daripada kalah lubang tersebut.

21.3d Pengecualian Peraturan 11.2 dalam Par/Bogi

Peraturan 11.2 tidak diguna pakai dalam situasi ini:

Jika bola pemain dalam pergerakan perlu *masuk lubang* dan mana-mana individu dengan sengaja memesongkan dan menghentikan bola apabila tiada peluang yang munasabah untuk bola tersebut *masuk lubang*, tiada penalti untuk individu itu dan pemain kalah lubang tersebut.

21.3e Bila Pusingan Berakhir dalam Par/Bogi

Pusingan pemain berakhir apabila pemain tersebut:

- Masuk lubang pada lubang terakhir mereka (termasuk membetulkan kesalahan, seperti di bawah Peraturan 6.1 atau 14.7b), atau
- Memilih untuk tidak masuk lubang pada lubang terakhir atau telah kalah lubang tersebut.

21.4 Permainan Lawan Tiga Bola

21.4a Gambaran Keseluruhan Permainan Lawan Tiga Bola

Permainan lawan Tiga Bola adalah format permainan lawan apabila:

- Setiap seorang daripada tiga pemain bermain secara individu melawan dua pemain lain pada masa yang sama, dan
- Setiap pemain bermain dengan menggunakan satu bola untuk kedua-dua perlawanan mereka.

Peraturan untuk permainan lawan dalam Peraturan 1-20 diguna pakai untuk semua ketiga-tiga perlawanan individu, **kecuali** Peraturan spesifik yang berikut diguna pakai dalam dua situasi yang mana penggunaan Peraturan dalam satu perlawanan mungkin berlainan penggunaannya pada perlawanan lain.

21.4b Bermain Tidak Mengikut Giliran

Jika pemain bermain tidak mengikut giliran dalam mana-mana perlawanan, pemain lawan yang sepatutnya bermain terlebih dahulu boleh membatalkan pukulan tersebut di bawah Peraturan 6.4a(2).

Jika pemain bermain tidak mengikut giliran dalam kedua-dua perlawanan, setiap pemain lawan boleh memilih sama ada untuk membatalkan pukulan itu dalam perlawanan mereka dengan pemain tersebut.

Jika pukulan pemain dibatalkan hanya dalam satu perlawanan:

- Pemain mesti meneruskan permainan dengan menggunakan bola asal dalam perlawanan lain.
- Hal ini bermaksud pemain mesti menamatkan lubang tersebut dengan bermain bola yang berbeza dalam setiap perlawanan.

21.4c Bola atau Penanda Bola Diangkatkan atau Dialihkan oleh Seorang Pemain Lawan

Jika pemain lawan dikenakan **satu pukulan penalti** kerana mengangkat bola atau penanda bola pemain atau menyebabkan bola atau penanda bola beralih di bawah Peraturan 9.5b atau 9.7b, penalti itu dikenakan hanya dalam perlawanan dengan pemain yang terbabit itu sahaja.

Pemain lawan tidak dikenakan penalti dalam perlawanan mereka dengan pemain lain.

21.5 Format Lain Bermain Golf

Walaupun hanya format permainan tertentu yang dirangkumi secara spesifik oleh Peraturan 3, 21, 22 dan 23, golf juga dimainkan dalam banyak format lain, seperti scrambles dan greensomes.

Peraturan boleh diterima pakai untuk mentadbir permainan dalam format tersebut dan format lain.

Lihat Prosedur Jawatankuasa, Seksyen 9 (saranan cara menerima pakai Peraturan untuk format permainan biasa lain).

PERATURAN 22

Empatan (Juga diketahui sebagai Pukulan Bergilir)

Tujuan Peraturan:

Peraturan 22 merangkumi Empatan (dimainkan sama ada dalam permainan lawan atau perlawanan pukulan), yang mana dua pemain rakan bertanding bersama sebagai satu regu melakukan pukulan secara bergilir dengan menggunakan satu bola. Peraturan untuk format permainan ini secara asasnya sama dengan permainan individu, kecuali menghendaki pemain rakan bergilir semasa melakukan pukulan ti untuk memulakan sesuatu lubang dan menamatkan setiap lubang dengan pukulan bergilir.

22.1 Gambaran Keseluruhan Empatan

Empatan (juga diketahui sebagai Pukulan Bergilir) adalah format permainan yang melibatkan *pemain rakan* (sama ada dalam *permainan lawan* atau *permainan pukulan*) apabila dua *pemain rakan* bertanding sebagai satu *regu* yang bermain satu bola secara bergilir pada setiap lubang.

Peraturan 1-20 diguna pakai untuk format permainan ini (*regu* yang bermain satu bola tersebut dianggap sama seperti pemain individu), seperti yang diubahsuaikan oleh Peraturan spesifik ini.

Satu variasi permainan ini adalah format *permainan lawan* yang diketahui sebagai *Bertiga*, yang mana pemain individu bertanding melawan satu *regu* yang mempunyai dua *pemain rakan* yang bermain pukulan bergilir di bawah Peraturan spesifik ini.

22.2 Mana-mana Pemain Rakan Boleh Bertindak untuk Regu

Disebabkan kedua-dua *pemain rakan* bertanding sebagai satu *regu* yang bermain hanya satu bola:

- Mana-mana *pemain rakan* boleh mengambil apa-apa tindakan yang dibenarkan untuk *regu* tersebut sebelum *pukulan* dilakukan, seperti *menanda* tempat bola dan mengangkat, *meletakkan semula*, *menjatuhkan* dan meletakkan bola tersebut, tidak mengira giliran *pemain rakan* mana bermain berikutnya untuk *regu* tersebut.

- Pemain rakan dan kedi mereka boleh membantu pemain rakan lain seperti dalam apa-apa cara kedi pemain rakan dibenarkan untuk membantu (seperti memberi dan dipinta nasihat dan mengambil tindakan lain yang dibenarkan di bawah Peraturan 10), **tetapi** mesti tidak memberikan apa-apa bantuan yang tidak dibenarkan di bawah Peraturan daripada kedi pemain rakan.
- Apa-apa tindakan atau pelanggaran Peraturan sama ada oleh pemain rakan atau mana-mana kedi dikenakan kepada regu tersebut.

Dalam permainan pukulan, hanya salah seorang daripada pemain rakan perlu memperakui skor lubang regu tersebut pada kad skor (lihat Peraturan 3.3b).

22.3 Regu Mesti Bergilir Melakukan Pukulan

Pada setiap lubang, pemain rakan mesti melakukan setiap pukulan untuk regu secara bergilir:

- Pemain rakan mesti bergilir untuk memulakan permainan dari kawasan ti untuk setiap lubang.
- Selepas pukulan pertama regu dari kawasan ti sesuatu lubang, pemain rakan mesti bergilir melakukan pukulan untuk baki lubang selebihnya.
- Jika pukulan dibatalkan, dimainkan semula atau tidak dikira di bawah apa-apa Peraturan (kecuali apabila pukulan dilakukan dengan giliran salah melanggar Peraturan ini), pemain rakan yang sama yang telah melakukan pukulan tersebut mesti melakukan pukulan yang berikutnya untuk regu tersebut.
- Jika regu tersebut memutuskan untuk bermain bola sementara, pukulan mesti dimainkan oleh pemain rakan yang mempunyai giliran regu yang berikutnya.

Apa-apa pukulan penalti untuk regu tersebut tidak mempengaruhi giliran bermain pemain rakan tersebut.

Penalti Melakukan Pukulan Giliran Salah Melanggar Peraturan 22.3: Penalti umum

Dalam *permainan pukulan*, *regu* tersebut mesti membetulkan kesalahan:

- *Pemain rakan* yang betul mesti melakukan *pukulan* dari tempat *regu* tersebut mula melakukan *pukulan* dengan giliran salah.
- *pukulan* yang dilakukan dengan giliran salah dan apa-apa lagi *pukulan* sebelum kesalahan tersebut dibetulkan (termasuk *pukulan* dan pukulan penalti semata-mata bermain bola itu) tidak dikira.
- Jika *regu* tidak membetulkan kesalahan sebelum melakukan *pukulan* untuk memulakan lubang lain atau, untuk lubang terakhir *pusingan*, sebelum menyerahkan *kad skor*, penyertaan *regu* tersebut **dibatalkan**.

22.4 Memulakan Pusingan

22.4a Pemain Rakan Bermain Terlebih Dahulu

- *Regu* boleh memilih mana-mana *pemain rakan* yang akan bermain terlebih dahulu dari *kawasan ti* yang pertama untuk memulakan *pusingan*, melainkan Terma Pertandingan menyatakan mana-mana *pemain rakan* yang mesti bermain terlebih dahulu.
- *Pusingan regu* bermula apabila *pemain rakan* itu melakukan *pukulan* untuk memulakan lubang pertama *regu* tersebut.

22.4b Masa Bermula dan Titik Permulaan

Peraturan 5.3a diguna pakai dengan cara yang berlainan untuk setiap *pemain rakan* berdasarkan pada individu yang akan bermain terlebih dahulu untuk *regu* tersebut:

- *Pemain rakan* yang akan bermain terlebih dahulu mesti bersedia untuk bermain pada masa dan di titik permulaan, dan mesti bermula pada (dan tidak sebelum) masa itu.
- *Pemain rakan* yang akan bermain selepas itu mesti hadir pada masa bermula sama ada di titik permulaan atau pada lubang tersebut dekat dengan bola yang dimainkan dari *kawasan ti* dijangkakan menetap.

Jika mana-mana pemain rakan tidak hadir dengan cara ini, regu tersebut telah melanggar Peraturan 5.3a.

22.5 Pemain rakan Boleh Berkongsi Klab

Peraturan 4.1b(2) diubahsuai untuk membenarkan pemain rakan berkongsi klab, asalkan jumlah bilangan klab milik bersama tidak lebih daripada 14.

22.6 Sekatan Pemain Berdiri di Belakang Pemain rakan Semasa Melakukan Pukulan

Sebagai tambahan kepada had dalam Peraturan 10.2b(4), pemain mesti tidak berdiri di atas atau berdekatan dengan lanjutan garis permainan di belakang bola ketika pemain rakan mereka sedang melakukan pukulan untuk mendapatkan maklumat untuk pukulan regu tersebut yang berikutnya.

Penalti Melanggar Peraturan 22.6: Penalti umum .

PERATURAN 23

Empat Bola

Tujuan Peraturan:

Peraturan 23 merangkumi Empat Bola (dimainkan sama ada dalam permainan lawan atau permainan pukulan), yang mana pemain rakan bertanding sebagai regu dengan bermain bola yang berasingan. Skor regu untuk suatu lubang ialah skor terendah antara pemain rakan tersebut pada lubang itu.

23.1 Gambaran Keseluruhan Empat Bola

Empat Bola adalah format permainan (sama ada dalam *permainan lawan* atau *permainan pukulan*) yang melibatkan *pemain rakan* yang mana:

- Dua *pemain rakan* bertanding bersama sebagai satu *regu*, dengan setiap pemain bermain bola mereka sendiri, dan
- Skor *regu* untuk suatu lubang ialah skor terendah antara kedua-dua *pemain rakan* tersebut untuk lubang itu.

Peraturan 1 ke 20 diguna pakai untuk format permainan ini, seperti yang telah diubahsuaikan oleh Peraturan spesifik ini.

Variasi format *permainan lawan* yang diketahui sebagai Bola Terbaik, yang mana pemain individu berlawan dengan satu *regu* yang mempunyai dua atau tiga *pemain rakan* dan setiap *pemain rakan* bermain bolanya sendiri di bawah Peraturan, seperti yang telah diubahsuaikan oleh Peraturan spesifik ini. (Untuk permainan Bola Terbaik yang mempunyai tiga *pemain rakan* dalam satu *regu*, setiap rujukan kepada *pemain rakan* lain bermaksud dua *pemain rakan* lain).

23.2 Pengiraan Skor Empat Bola

23.2a Skor Regu untuk Lubang dalam Permainan Lawan dan Permainan Pukulan

- Apabila Kedua-dua Pemain rakan Masuk Lubang atau Menamatkan Lubang di Bawah Peraturan. Skor terendah ialah skor regu untuk lubang tersebut.
- Apabila Hanya Satu Pemain rakan Masuk Lubang atau Menamatkan Lubang di Bawah Peraturan. Skor pemain rakan itu ialah skor regu untuk lubang tersebut. pemain rakan lain tidak perlu menamatkan lubang .
- Apabila Bola Kedua-dua Pemain Rakan Tidak Masuk Lubang atau Menamatkan Lubang di Bawah Peraturan. Regu tersebut tidak mempunyai skor untuk lubang itu, yang bermaksud:
 - Dalam permainan lawan , regu kalah lubang tersebut, kecuali regu yang dilawan telah memberikan kemenangan atau kalah lubang tersebut.
 - Dalam permainan pukulan, penyertaan regu dibatalkan kecuali kesalahan tersebut dibetulkan tepat pada masa di bawah Peraturan 3.3c.

23.2b Kad Skor Regu dalam Permainan Pukulan

(1) Tanggungjawab Regu.

Skor gros regu untuk setiap lubang mesti diisikan pada satu kad skor.

Untuk setiap lubang:

- Skor gros sekurang-kurangnya seorang pemain rakan mesti diisikan pada kad skor.
- Tiada penalti kerana mengisikan skor lebih daripada satu pemain rakan pada kad skor.
- Setiap skor pada kad skor mesti dikenalpastikan dengan jelas sebagai skor individu pemain rakan yang melakukannya; jika hal ini tidak dilakukan, penyertaan regu tersebut **dibatalkan**.

- Tidak memadai untuk mengenal pasti suatu skor sebagai skor regu tersebut secara umum.

Hanya satu pemain rakan diperlukan untuk memperakui skor lubang pada kad skor regu tersebut di bawah Peraturan 3.3b(2).

(2) Tanggungjawab Jawatankuasa.

Jawatankuasa bertanggung jawab untuk memutuskan skor yang akan dikira untuk regu pada setiap lubang, termasuk mengguna pakai handikap dalam pertandingan handikap:

- Jika hanya satu skor diisikan untuk suatu lubang, skor itu dikira untuk regu tersebut.
- Jika skor kedua-dua pemain rakan diisikan untuk suatu lubang:
 - Jika skor berlainan, skor terendah (kasar atau bersih) dikira untuk regu tersebut.
 - Jika kedua-dua skor sama, Jawatankuasa boleh mengira salah satu daripada skor tersebut. Jika skor yang digunakan didapati salah atas apa-apa sebab, Jawatankuasa akan mengira skor yang lain.
 - Jika skor yang dikira untuk regu tidak dikenal pasti dengan jelas sebagai skor yang dibuat oleh seorang pemain rakan atau jika penyertaan pemain rakan itu dibatalkan berkaitan dengan permainan lubang tersebut, penyertaan regu **dibatalkan**.

23.2c Bila Peraturan 11.2 Tidak Diguna Pakai dalam Empat Bola

Peraturan 11.2 tidak diguna pakai dalam situasi berikut:

Apabila pemain rakan telah menamatkan lubang dan bola dalam pergerakan pemain perlu masuk lubang untuk mengurangkan skor lubang untuk regu tersebut dengan satu pukulan, jika mana-mana individu dengan sengaja memesongkan atau menghentikan

bola apabila tiada peluang yang munasabah bola tersebut boleh masuk lubang, tiada penalti dikenakan kepada individu itu dan bola pemain tidak dikira untuk regu tersebut.

GAMBAR RAJAH 23.2b: PENGIRAAN SKOR DALAM PERMAINAN PUKULAN SEKATA EMPAT BOLA

Names: John Smith and Kate Smith Date: 10/05/23

Hole	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
Kate	4		5	4	6	4	3		6	
John	5	3	5		6	4		3	5	
Side Score	4	3	5	4	6	4	3	3	5	37

Hole	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
Kate	5	4	4	4		4	5	3	4		
John	5	3		4	4	4		3	5		
Side Score	5	3	4	4	4	4	5	3	4	36	73

Marker's Signature: [Signature]
 Player's Signature: [Signature]

Tanggungjawab

- Jawatankuasa
- Pemain
- Pemain dan penanda skor

23.3 Bila Pusingan Bermula dan Tamat; Bila Lubang Telah Tamat

23.3a Bila Pusingan Bermula

Pusingan regu bermula apabila salah seorang daripada pemain rakan melakukan pukulan untuk memulakan lubang mereka yang pertama.

23.3b Bila Pusingan Berakhir

Pusingan regu berakhir:

- Dalam permainan lawan apabila:
 - Mana-mana regu telah memenangi perlawanan tersebut (lihat Peraturan 3.2a(3)), atau
 - Perlawanan berkeputusan seri selepas lubang terakhir apabila Terma Pertandingan menyatakan perlawanan tersebut boleh berakhir dengan keputusan seri (lihat Peraturan 3.2a(4)).
- Dalam permainan pukulan, apabila regu tersebut menamatkan lubang terakhir, sama ada kedua-dua pemain rakan telah menamatkan permainan (termasuk membetulkan kesalahan, seperti di bawah Peraturan 6.1 atau 14.7b) atau oleh seorang pemain rakan yang menamatkan permainan pada lubang terakhir dan pemain rakan lain memilih untuk tidak berbuat demikian.

23.3c Bila Lubang Tamat

(1) Permainan Lawan.

Regu telah menamatkan lubang apabila:

- Bola kedua-dua pemain rakan telah masuk lubang atau pukulan mereka yang berikutnya telah diberikan kemenangan,
- Bola milik seorang pemain rakan telah masuk lubang atau
- Keputusan lubang tersebut telah diputuskan (seperti apabila skor regu lain lebih rendah daripada skor yang boleh dilakukan oleh regu tersebut).

(2) Permainan Pukulan.

Regu telah menamatkan lubang apabila bola salah seorang daripada pemain rakan telah masuk lubang dan bola pemain rakan lain telah masuk lubang,

memilih untuk tidak berbuat demikian atau penyertaan dibatalkan untuk lubang tersebut.

23.4 Salah Seorang atau Kedua-dua Pemain Rakan Boleh Mewakili Regu

Regu boleh diwakili oleh salah seorang pemain rakan dalam semua atau sebahagian daripada pusingan. Hal ini tidak memerlukan kedua-dua pemain rakan hadir atau, jika hadir, kedua-duanya bermain pada setiap lubang.

Jika pemain rakan tidak hadir dan kemudiannya tiba untuk bermain, pemain rakan itu boleh mula bermain untuk regu tersebut hanya di antara permainan dua lubang, yang bermaksud:

- Permainan Lawan – Sebelum Mana-mana Pemain dalam Perlawanan Memulakan Lubang. Jika pemain rakan tiba hanya selepas mana-mana pemain dari mana-mana regu dalam perlawanan tersebut telah memulakan permainan sesuatu lubang, pemain rakan itu tidak dibenarkan bermain untuk regu tersebut sehingga lubang yang berikutnya.
- Permainan Pukulan – Sebelum Pemain Rakan Lain Memulakan Lubang. Jika pemain rakan tiba hanya selepas pemain rakan lain telah memulakan permainan suatu lubang, pemain rakan yang baru tiba tersebut tidak dibenarkan bermain untuk regu tersebut sehingga lubang yang berikutnya.

Pemain rakan baru tiba yang tidak dibenarkan bermain masih boleh memberi nasihat atau bantuan kepada pemain rakan lain dan mengambil tindakan lain untuk pemain rakan lain pada lubang itu (lihat Peraturan 23.5a dan 23.5b).

Penalti Melakukan *Pukulan* Apabila Tidak Dibenarkan Bermain Lubang Melanggar Peraturan 23.4: Penalti umum

23.5 Tindakan Pemain Mempengaruhi Permainan Pemain Rakan

23.5a Pemain Dibenarkan Mengambil Apa-apa Tindakan Berkenaan Bola Pemain Rakan yang Pemain Rakan Boleh Lakukan

Walaupun setiap pemain dalam regu mesti bermain bolanya sendiri:

- Pemain boleh mengambil apa-apa tindakan berkenaan dengan bola pemain rakan yang mana pemain rakan tersebut dibenarkan untuk mengambilnya sebelum melakukan pukulan, seperti untuk menanda tempat bola dan mengangkat, meletakkan semula, menjatuhkan dan meletakkan bola tersebut.
- Pemain dan kedi pemain boleh membantu pemain rakan dengan apa cara yang dibenarkan untuk membantu (seperti untuk memberi dan dipinta nasihat dan mengambil tindakan lain yang dibenarkan di bawah Peraturan 10), **tetapi** mesti tidak memberi apa-apa bantuan yang tidak membenarkan kedi pemain rakan berikan di bawah Peraturan.

Dalam permainan pukulan, pemain rakan mesti tidak bersetuju dengan satu sama lain untuk membiarkan bola di grin untuk membantu salah seorang daripada mereka atau pemain lain (lihat Peraturan 15.3a).

23.5b Pemain Rakan Bertanggungjawab atas Tindakan Pemain

Apa-apa tindakan yang diambil oleh pemain berkenaan dengan bola atau peralatan pemain rakan dianggap sebagai telah dilakukan oleh pemain rakan tersebut.

Jika tindakan pemain mungkin akan melanggar Peraturan jika tindakan itu telah diambil oleh pemain rakan:

- Pemain rakan melanggar Peraturan dan dikenakan penalti yang berkenaan (lihat Peraturan 23.9a).
- Contoh mengenai hal ini adalah apabila pemain melanggar Peraturan dengan:
 - Menambah baik keadaan mempengaruhi pukulan yang akan dilakukan oleh pemain rakan,
 - Dengan tidak sengaja menyebabkan bola pemain rakan beralih, atau

- Gagal menanda tempat bola pemain rakan sebelum mengangkatnya.

Hal ini juga diguna pakai untuk tindakan keci pemain berkenaan dengan bola pemain rakan yang mungkin akan melanggar Peraturan jika tindakan tersebut telah diambil oleh pemain rakan atau keci pemain rakan tersebut.

Jika tindakan pemain atau keci pemain mempengaruhi permainan kedua-dua bola pemain dan bola pemain rakan, lihat Peraturan 23.9a(2) untuk mengetahui apabila terdapat penalti untuk kedua-dua pemain rakan.

23.6 Giliran Regu Bermain

Pemain rakan boleh bermain dengan giliran yang dianggap terbaik oleh regu tersebut.

Hal ini bermaksud apabila ianya merupakan giliran pemain untuk bermain di bawah Peraturan 6.4a (Permainan lawan) atau 6.4b (permainan pukulan), mana-mana pemain atau pemain rakan boleh bermain berikutnya.

Pengecualian – Meneruskan Permainan Suatu Lubang Selepas Pukulan Diberikan Kemenangan dalam Permainan Lawan:

- Pemain mesti tidak meneruskan permainan sesuatu lubang selepas pukulan pemain yang berikutnya telah diberikan kemenangan jika hal ini mungkin akan membantu pemain rakan mereka.
- Jika pemain berbuat demikian, skor pemain untuk lubang tersebut dikekalkan tanpa penalti, tetapi skor pemain rakan untuk lubang tersebut tidak boleh dikira untuk regu tersebut.

23.7 Pemain Rakan Boleh Berkongsi Klab

Peraturan 4.1b(2) diubah suaikan untuk membenarkan pemain rakan berkongsi klab, asalkan jumlah klab milik bersama tidak melebihi daripada 14 klab.

23.8 Sekatan ke atas Pemain Berdiri di Belakang Regu Apabila Pukulan Dilakukan

Tambahan kepada had dalam Peraturan 10.2b(4), pemain mesti tidak berdiri di atas atau dekat dengan lanjutan *garis permainan* di belakang bola tersebut ketika *pemain rakan* sedang melakukan *pukulan* untuk mendapatkan maklumat mengenai *pukulan* (pemain tersebut) yang berikutnya.

Penalti Melanggar Peraturan 23.8: Penalti umum .

23.9 Bila Penalti Dikenakan kepada Seorang Pemain Rakan Sahaja atau Dikenakan kepada Kedua-dua Pemain Rakan

Apabila pemain dikenakan penalti kerana melanggar Peraturan, penalti tersebut boleh dikenakan sama ada kepada pemain itu sahaja atau kepada kedua-dua *pemain rakan* (iaitu, kepada *regu* tersebut). Hal ini bergantung kepada penalti dan format permainan:

23.9a Penalti Selain Daripada Batal Penyertaan

(1) Penalti Biasanya Dikenakan Hanya kepada Pemain, Bukan Pemain rakan.

Apabila pemain dikenakan penalti selain daripada batal penyertaan, penalti itu biasanya dikenakan hanya kepada pemain tersebut dan tidak kepada *pemain rakan* mereka, **kecuali** dalam situasi yang dirangkumi oleh (2),

- Apa-apa pukulan penalti dicampurkan hanya kepada skor pemain tersebut, tidak kepada skor *pemain rakan*.
- Dalam *permainan lawan* , pemain yang dikenakan *penalti umum* (**kalah lubang**) tidak mempunyai skor yang dikira untuk *regu* pada lubang itu; **tetapi** penalti ini tidak memberi kesan kepada *pemain rakan*, yang boleh meneruskan permainan untuk *regu* tersebut pada lubang itu.

(2) Tiga Situasi Penalti Pemain Juga Dikenakan Kepada Pemain rakan.

- Apabila Pemain Melanggar Peraturan 4.1b (Had 14 Klab; Berkongsi, Menambah atau Menggantikan Klab). Dalam *permainan lawan* , *regu* dikenakan penalti (**penyelarasan skor perlawanan**); dalam *permainan pukulan*, *pemain rakan* juga dikenakan **penalti yang sama** dengan pemain.

- Apabila Pelanggaran Peraturan Oleh Pemain Membantu Permainan Pemain rakan. Dalam mana-mana permainan lawan atau permainan pukulan, pemain rakan juga dikenakan **penalti yang sama** dengan pemain.
- Dalam Permainan Lawan, Apabila Pelanggaran Peraturan Oleh Pemain Memberi Kesan Buruk kepada Permainan Lawan. Pemain rakan juga dikenakan **penalti yang sama** dengan pemain.

Pengecualian – Pemain yang Melakukan Pukulan Bola Salah Tidak Dianggap sebagai Membantu Permainan Pemain Rakan atau Memberi Kesan Buruk kepada Permainan Pemain Lawan:

- Hanya pemain (bukan pemain rakan) dikenakan penalti umum kerana melanggar Peraturan 6.3c.
- Hal ini benar sama ada bola yang dimainkan sebagai bola salah adalah milik pemain rakan, milik pemain lawan atau milik individu lain.

23.9b Penalti Batal Penyertaan

(1) Apabila Pelanggaran Peraturan oleh Seorang Pemain Rakan Bermaksud Regu Batal Penyertaan.

Penyertaan regu **dibatalkan** jika mana-mana pemain rakan dikenakan penalti batal penyertaan di bawah mana-mana Peraturan berikut:

- Peraturan 1.2 Standard Kelakuan Pemain
- Peraturan 1.3 Bermain Mengikut Peraturan
- Peraturan 4.1a Klab yang Dibenarkan semasa Melakukan Pukulan
- Peraturan 4.1c Prosedur Mengeluarkan Klab daripada Permainan
- Peraturan 4.2a Bola yang Dibenarkan Dalam Permainan Pusingan
- Peraturan 4.3 Penggunaan Peralatan
- Peraturan 5.6a Melengahkan Permainan Tanpa Sebab

- [Peraturan 5.7b](#) Apa Pemain Patut Lakukan Apabila Jawatankuasa Menangguhkan Permainan
- [Peraturan 6.2b](#) Peraturan Kawasan Ti

Permainan Lawan Sahaja:

- [Peraturan 3.2c](#) Mengguna pakai Handikap dalam Pertandingan Handikap

Permainan Pukulan Sahaja:

- [Peraturan 3.3b\(2\)](#) Tanggungjawab Pemain: Memperakui dan Menyerahkan Kad Skor
- [Peraturan 3.3b\(3\)](#) Skor Lubang yang Salah
- [Peraturan 5.2b](#) Berlatih di Lapangan Sebelum atau Antara Pusingan
- [Peraturan 23.2b](#) Kad Skor Regu dalam Permainan Pukulan

(2) Apabila Pelanggaran Peraturan oleh Kedua-dua Pemain Rakan Bermaksud Regu Dibatalkan Penyertaan.

Penyertaan *regu* **dibatalkan** jika kedua-dua *pemain rakan* dikenakan penalti batal penyertaan di bawah mana-mana Peraturan yang berikut:

- [Peraturan 5.3](#) Memulakan dan Menamatkan Pusingan
- [Peraturan 5.4](#) Bermain dalam Kumpulan
- [Peraturan 5.7a](#) Bila Pemain Boleh atau Mesti Menghentikan Permainan
- [Peraturan 5.7c](#) Apa Pemain Patut Lakukan Apabila Permainan Disambung Semula

Permainan Pukulan Sahaja:

Penyertaan *regu* **dibatalkan** jika, pada lubang yang sama, kedua-dua *pemain rakan* dikenakan penalti batal penyertaan di bawah mana-mana penggabungan Peraturan yang berikut:

- Peraturan 3.3c Gagal Menamatkan Lubang
- Peraturan 6.1b Bermain dari Luar Kawasan Ti semasa Memulakan Lubang
- Peraturan 6.3c Bola Salah
- Peraturan 14.7 Bermain dari Tempat Salah
- Peraturan 20.1c(3) Gagal Melaporkan Bermain Dua Bola

(3) Apabila Pelanggaran Peraturan oleh Seorang Pemain Bermaksud Pemain Itu Tidak Mempunyai Skor Sah untuk Lubang.

Dalam semua situasi lain apabila pemain melanggar Peraturan dengan penalti batal penyertaan, pemain tersebut tidak dibatalkan penyertaan **tetapi** skor pemain untuk lubang berlakunya pelanggaran Peraturan tidak boleh dikira untuk *regu* tersebut.

Dalam *permainan lawan* , jika kedua-dua *pemain rakan* melanggar Peraturan sebegitu pada lubang yang sama, *regu* **kalah lubang** tersebut.

PERATURAN 24

Pertandingan Berpasukan

Tujuan Peraturan:

Peraturan 24 merangkumi pertandingan berpasukan (dimainkan sama ada dalam permainan lawan atau permainan pukulan), yang mana beberapa pemain atau regu bertanding sebagai pasukan yang mana keputusan pusingan atau perlawanan mereka digabungkan untuk menghasilkan keputusan keseluruhan pasukan.

24.1 Gambaran Keseluruhan Pertandingan Berpasukan

- “Pasukan” ialah kumpulan pemain yang bermain sebagai individu atau *regu* bertanding melawan pasukan lain.
- Permainan mereka dalam acara berpasukan boleh juga menjadi sebahagian daripada pertandingan lain (seperti permainan pukulan individu) yang berlangsung pada masa yang sama.

Peraturan 1-23 diguna pakai dalam pertandingan berpasukan, seperti yang diubahsuai oleh Peraturan spesifik yang berikut.

24.2 Terma Pertandingan Berpasukan

Jawatankuasa memutuskan format permainan, bagaimana skor keseluruhan akan dikira dan Terma Pertandingan lain, seperti:

- Dalam *permainan lawan*, bilangan mata yang diberikan untuk memenangi atau menyamakan perlawanan.
- Dalam *permainan pukulan*, bilangan skor yang akan dikira dalam jumlah skor setiap pasukan.
- Sama ada pertandingan mungkin berakhir dengan keputusan seri dan, jika tidak, bagaimana keputusan seri tersebut akan diputuskan.

24.3 Ketua Pasukan

Setiap pasukan boleh menamakan ketua pasukan untuk mengetuai dan membuat keputusan untuk pasukan tersebut, seperti pemain dalam pasukan yang akan bermain dalam sesuatu *pusingan* atau perlawanan, aturan mereka akan bermain dan sesiapa yang akan bermain bersama-sama sebagai *pemain rakan*.

Ketua pasukan boleh daripada kalangan pemain dalam pertandingan tersebut.

24.4 Nasihat Dibenarkan dalam Pertandingan Berpasukan

24.4a Individu yang Dibenarkan untuk Memberi Nasihat kepada Pasukan (Pemberi Nasihat)

Jawatankuasa boleh menerima pakai Peraturan Tempatan yang membenarkan setiap pasukan menamakan seorang individu ("pemberi nasihat") yang boleh memberi *nasihat* dan bantuan lain seperti yang dibenarkan dalam Peraturan 10.2 kepada pemain dalam pasukan semasa *pusingan* dan sesiapa yang mungkin akan diminta *nasihat* oleh pemain dalam pasukan tersebut:

- Pemberi nasihat mungkin ketua pasukan, jurulatih pasukan atau individu lain (termasuk ahli pasukan yang bermain dalam pertandingan tersebut).
- Pemberi nasihat mesti dikenal pasti kepada *Jawatankuasa* sebelum memberi nasihat.
- *Jawatankuasa* boleh membenarkan pemberi nasihat pasukan ditukar semasa *pusingan* atau semasa pertandingan tersebut.

Lihat Prosedur Jawatankuasa, Seksyen 8; Model Peraturan Tempatan H-2 (*Jawatankuasa* boleh menerima pakai Peraturan Tempatan membenarkan setiap pasukan menamakan dua pemberi nasihat).

24.4b Sekatan ke Atas Pemberi Nasihat Ketika Bermain

Jika pemberi nasihat pasukan ialah pemain dalam pasukan tersebut, mereka tidak dibenarkan bertindak dalam peranan itu ketika bermain sesuatu *pusingan* dalam pertandingan tersebut.

Ketika bermain suatu *pusingan*, pemberi nasihat dianggap seperti mana-mana ahli pasukan yang bermain untuk tujuan sekatan ke atas *nasihat* dan bantuan lain dalam Peraturan 10.2.

24.4c Tiada Nasihat Antara Ahli Pasukan Selain Daripada Pemain rakan

Kecuali apabila bermain bersama-sama sebagai *pemain rakan* dalam *regu*:

- Pemain mesti tidak meminta *nasihat* daripada atau memberi *nasihat* kepada ahli pasukan mereka yang bermain di *lapangan* tersebut.
- Hal ini diguna pakai sama ada ahli pasukan sedang bermain dalam kumpulan yang sama atau dalam kumpulan lain di *lapangan* tersebut.

Lihat Prosedur Jawatankuasa, Seksyen 8; Model Peraturan Tempatan H-5 (dalam pertandingan *permainan pukulan* berpasukan yang mana skor pemain untuk *pusingan* tersebut dikira hanya sebagai sebahagian daripada skor pasukan, *Jawatankuasa* boleh menerima pakai Peraturan Tempatan membenarkan ahli pasukan yang bermain dalam kumpulan yang sama untuk memberikan *nasihat* kepada satu sama lain walaupun mereka bukan *pemain rakan*).

Penalti Melanggar Peraturan 24.4: Penalti umum di Bawah Peraturan 10.2a.

PERATURAN 25

Pengubahsuaian Peraturan Pemain Orang Kurang Upaya (OKU)

Tujuan Peraturan:

Peraturan 25 menyediakan pengubahsuaian kepada Peraturan Golf tertentu membenarkan pemain yang mempunyai keupayaan spesifik untuk bermain secara adil dibandingkan dengan pemain yang tidak mempunyai ketidakupayaan, ketidakupayaan yang sama atau jenis ketidakupayaan yang berlainan.

25.1 Gambaran Keseluruhan

Peraturan 25 diguna pakai untuk semua pertandingan, termasuk semua format permainan. Hal ini bergantung kepada kategori ketidakupayaan dan kelayakan pemain yang menentukan sama ada mereka boleh menggunakan Peraturan spesifik yang diubahsuaikan dalam Peraturan 25.

Peraturan 25 mengubahsuaikan Peraturan tertentu untuk pemain OKU dalam kategori yang berikut:

- Pemain OKU buta (termasuk tahap penglihatan tertentu),
- Pemain OKU amputasi (bermaksud individu yang tidak mempunyai anggota badan dan individu yang hilang anggota badan),
- Pemain yang menggunakan alat bantuan pergerakan, dan
- Pemain OKU intelek.

Adalah diakui bahawa terdapat ramai pemain OKU jenis lain (seperti pemain yang mempunyai gangguan saraf, gangguan orthopedik, pemain bertubuh pendek dan pemain pekak). Kategori ketidakupayaan tersebut tidak dirangkumi oleh Peraturan 25 kerana, setakat ini, tiada keperluan yang telah dikenal pasti untuk mengubahsuaikan Peraturan Golf untuk pemain tersebut.

Peraturan Peralatan diguna pakai tanpa pengubahsuaian, kecuali seperti yang disediakan dalam Seksyen 7 dalam Peraturan Peralatan. Untuk maklumat mengenai penggunaan peralatan (selain daripada klab dan bola) atas sebab kesihatan, lihat Peraturan 4.3b.

Lihat Prosedur Jawatankuasa, Seksyen 5D (untuk panduan kelayakan pemain, dan untuk panduan tambahan Peraturan 25 dan pertandingan yang melibatkan pemain OKU).

25.2 Pengubahsuaian Peraturan Pemain OKU Buta

Tujuan Peraturan:

Peraturan 25.2 membenarkan pemain OKU buta (termasuk tahap penglihatan tertentu) dibantu oleh pembantu dan kedi pada masa yang sama, membenarkan bantuan untuk menyasar, memberikan pemain pengecualian terhadap larangan menyentuh pasir di dalam bunker dengan klab dan membenarkan bantuan untuk mengangkat, menjatuhkan, meletakkan dan meletakkan semula bola.

25.2a Bantuan Pembantu

Pemain OKU buta boleh mendapatkan bantuan daripada pembantu:

- Semasa mengambil posisi sedia,
- Melakukan sasaran sebelum pukulan, dan
- Meminta dan menerima nasihat.

Pembantu mempunyai status yang sama seperti kedi di bawah Peraturan (lihat Peraturan 10.3), tetapi dengan pengecualian yang dihuraikan dalam Peraturan 25.2e.

Untuk tujuan Peraturan 10.2a (Nasihat), pemain boleh meminta dan menerima nasihat daripada pembantu dan kedi pada masa yang sama.

25.2b Pemain Dibenarkan Hanya Seorang Pembantu

Pemain OKU buta boleh mempunyai hanya seorang pembantu pada suatu masa yang sama.

Jika pemain mempunyai lebih daripada seorang pembantu pada sesuatu masa, pemain dikenakan **penalti umum** untuk setiap lubang pelanggaran Peraturan itu berlaku, dengan cara yang sama seperti yang disediakan dalam Peraturan 10.3a(1) (Pemain Dibenarkan Hanya Satu ked Pada Suatu Masa).

25.2c Pengubahsuaian Peraturan 10.2b(3) (Tidak Meletakkan Objek untuk Membantu Menyasarkan, Mengambil Posisi Sedia atau Mengayun)

Peraturan 10.2b(3) diubahsuaikan supaya tiada penalti jika pemain, ked atau pembantu meletakkan objek untuk membantu pemain melakukan sasaran atau membantu mengambil posisi sedia untuk pukulan yang akan dilakukan (seperti meletakkan klab di atas tanah untuk menunjukkan arah tuju yang patut disasarkan oleh pemain atau menempatkan kakinya). **Tetapi** objek tersebut mesti dialihkan sebelum pukulan dilakukan. Jika tidak, pemain dikenakan **penalti umum** kerana melanggar Peraturan 10.2b(3).

25.2d Pengubahsuaian Peraturan 10.2b(4) (Kawasan Larangan Kedi Sebelum Pemain Melakukan Pukulan)

Peraturan 10.2b(4) diubahsuaikan supaya tiada penalti jika pembantu atau ked ditempatkan di atas atau berdekatan dengan lanjutan garis permainan di belakang bola pada bila-bila masa sebelum atau semasa pukulan pemain, asalkan pembantu atau ked tidak membantu pemain melakukan pukulan.

25.2e Pengubahsuaian Peraturan 10.3 (Kedi)

Pembantu pemain OKU buta boleh juga berkhidmat sebagai ked pemain, tetapi tidak dikehendaki untuk berbuat demikian.

Pemain boleh mempunyai pembantu dan *ked*i pada masa yang sama, yang mana:

- Pembantu itu mesti tidak membawa atau mengendalikan klab pemain kecuali untuk membimbing pemain, membantu pemain mengambil *posisi sedia* atau mengacu sasaran sebelum melakukan *pukulan*, atau membantu pemain sebagai bantuan ikhlas seperti yang disediakan dalam definisi *ked*i.
- Jika pembantu itu membawa atau mengendalikan klab pemain melanggar Peraturan ini, pemain tersebut mempunyai dua *ked*i pada suatu masa yang sama dan dikenakan **penalti umum** untuk setiap lubang pelanggaran Peraturan itu berlaku (lihat [Peraturan 10.3a\(1\)](#)).

25.2f Pengubahsuaian Peraturan 12.2b (1) (Menyentuh Pasir Mengakibatkan Penalti)

Sebelum melakukan *pukulan* pada bola mereka di dalam *bunker*, pemain OKU buta boleh, tanpa penalti, menyentuh pasir di dalam *bunker* dengan klab:

- Dalam kawasan betul-betul di hadapan atau betul-betul di belakang bola, dan
- Semasa melakukan ayunan belakang *pukulan*.

Tetapi semasa berbuat demikian, pemain mesti tidak *menambah baik kedudukan* bola lebih daripada akibat meletakkan klab di tanah.

Pemain masih tertakluk kepada larangan dalam [Peraturan 12.2b\(1\)](#) berkenaan menyentuh pasir di dalam *bunker* dengan sengaja untuk menguji keadaan pasir dan menyentuh pasir dengan menggunakan klab semasa melakukan ayunan latihan.

25.2g Pengubahsuaian Peraturan 14.1b (Individu Boleh Mengangkat Bola)

Apabila bola pemain berada di *grin*, [Peraturan 14.1b](#) diubahsuaikan supaya pembantu pemain, selain daripada *ked*i mereka, boleh mengangkat bola tanpa kebenaran pemain.

25.2h Bantuan Menjatuhkan, Meletakkan dan Meletakkan Semula Bola

Untuk pemain OKU buta, semua Peraturan yang menghendaki pemain untuk *menjatuhkan*, meletakkan atau *meletakkan semula* bola diubahsuaikan supaya pemain juga dibenarkan, tanpa had, untuk memberikan kebenaran secara umum kepada mana-mana individu untuk *menjatuhkan*, meletakkan dan *meletakkan semula* bola mereka.

25.3 Pengubahsuaian Peraturan Pemain OKU Amputasi

Tujuan Peraturan:

Peraturan 25.3 membenarkan pemain OKU amputasi (bermaksud pemain tanpa anggota badan dan pemain yang hilang anggota badan) untuk menggunakan alat prostetik dan melakukan pukulan ketika menambat klab, dan membenarkan bantuan untuk jatuhan, meletakkan dan meletakkan semula bola.

25.3a Status Alat Prostetik

Penggunaan tangan atau kaki palsu tidak melanggar asalkan pemain mempunyai alasan perubatan untuk menggunakannya dan *Jawatankuasa* memutuskan penggunaan peralatan tersebut tidak memberikan apa-apa kelebihan kepada pemain dibandingkan dengan pemain lain (lihat *Peraturan 4.3b*). Pemain yang ragu-ragu mengenai penggunaan peralatan patut membangkitkannya secepat mungkin dengan *Jawatankuasa*.

Pemain yang menggunakan alat prostetik masih tertakluk kepada larangan dalam *Peraturan 4.3a* melarang menggunakan *peralatan* dengan cara tidak normal.

25.3b Pengubahsuaian Peraturan 10.1b (Menambat Klab)

Jika pemain OKU amputasi tidak boleh memegang dan mengayun kebanyakan klabnya tanpa tambatan disebabkan kekurangan atau kehilangan anggota badan, pemain tersebut boleh melakukan *pukulan* ketika menambat klab, tanpa penalti di bawah *Peraturan 10.1b*.

25.3c Bantuan Menjatuhkan, Meletakkan dan Meletakkan Semula Bola

Untuk pemain OKU amputasi, semua Peraturan yang menghendaki pemain menjatuhkan, meletakkan atau meletakkan semula bola diubahsuaikan supaya pemain juga dibenarkan, tanpa had, untuk memberikan kebenaran umum kepada mana-mana individu untuk menjatuhkan, meletakkan dan meletakkan semula bola pemain.

25.3d Pengubahsuaian Definisi “Letak Semula”

Untuk pemain OKU amputasi, definisi letak semula (dan) diubahsuaikan untuk membenarkan pemain meletakkan semula bola sama ada dengan tangan atau menggunakan peralatan lain (seperti menggolek bola dengan klab).

25.4 Pengubahsuaian Peraturan Pemain Menggunakan Alat Bantuan Pergerakan

Tujuan Peraturan:

Peraturan 25.4 membenarkan pemain yang menggunakan alat bantuan pergerakan dibantu oleh pembantu dan kedi pada masa yang sama, menerangkan bagaimana pemain boleh menggunakan alat bantuan pergerakan (seperti kerusi roda atau alat bantuan pergerakan beroda lain atau tongkat atau topang ketiak) membantu semasa mengambil posisi sedia dan melakukan pukulan, dan mengubahsuaikan prosedur pelepasan yang tertentu.

Peraturan 25.4a ke 25.4l diguna pakai untuk semua alat bantuan pergerakan, termasuk tongkat, topang ketiak, kerusi roda dan alat pergerakan beroda lain.

Peraturan 25.4m dan Peraturan 25.4n diguna pakai hanya untuk kerusi roda dan alat pergerakan beroda lain.

25.4a Bantuan Pembantu atau Individu Lain

Pemain yang menggunakan alat bantuan pergerakan boleh menerima bantuan daripada pembantu atau individu lain, termasuk pemain lain, dengan cara berikut:

- Mengangkat Bola di Grin: Apabila bola pemain berada di grin, Peraturan 14.1b diubahsuaikan supaya pembantu pemain, selain daripada kedi mereka, boleh mengangkat bola tanpa kebenaran pemain.
- Menjatuhkan, Meletakkan dan Meletakkan Semula Bola: Semua Peraturan yang menghendaki pemain menjatuhkan, meletakkan atau meletakkan semula bola diubahsuaikan supaya pemain juga dibenarkan, tanpa had, untuk memberikan kebenaran umum kepada individu lain untuk menjatuhkan, meletakkan dan meletakkan semula bola pemain.
- Menempatkan Pemain atau Alat: Seperti yang dibenarkan oleh Peraturan 10.2b(5), sebelum melakukan pukulan, pemain boleh mendapatkan bantuan fizikal daripada mana-mana individu untuk membantu menempatkan pemain atau meletakkan atau mengalihkan alat bantuan pergerakan.

25.4b Nasihat Pembantu

Pemain yang menggunakan alat bantuan pergerakan boleh meminta dan menerima nasihat daripada pembantu mereka dengan cara yang sama pemain meminta dan menerima nasihat daripada kedi di bawah Peraturan 10.2a (Nasihat).

Pembantu mempunyai status yang sama di bawah Peraturan seperti kedi (lihat Peraturan Peraturan 10.3), tetapi dengan pengecualian yang diterangkan dalam Peraturan 25.4j.

Untuk tujuan Peraturan 10.2a, pemain boleh meminta dan menerima nasihat daripada pembantu dan kedi pada masa yang sama.

25.4c Pemain Dibenarkan Hanya Seorang Pembantu

Pemain yang menggunakan alat bantuan pergerakan boleh mempunyai hanya seorang pembantu pada suatu masa.

Jika pemain mempunyai lebih daripada seorang pembantu pada suatu masa, pemain tersebut dikenakan **penalti umum** untuk setiap lubang pelanggaran Peraturan berlaku, dengan cara yang sama seperti disediakan dalam Peraturan 10.3a(1) (Pemain Dibenarkan Hanya Seorang Kedi Pada Suatu Masa).

25.4d Pengubahsuaian Definisi “Posisi Sedia”

Penggunaan alat bantuan pergerakan oleh pemain boleh mempengaruhi *posisi sedia* mereka untuk tujuan pelbagai Peraturan, seperti menentukan kawasan *posisi sedia* yang diniatkan di bawah Peraturan 8.1a dan memutuskan jika terdapat gangguan *kawasan lapangan tidak normal* di bawah Peraturan 16.1.

Untuk menangani hal ini, definisi *posisi sedia* diubahsuaikan untuk membawa maksud “kedudukan kaki dan badan pemain, dan kedudukan alat bantuan pergerakan jika digunakan, semasa persediaan atau melakukan *pukulan*”.

25.4e Pengubahsuaian Definisi “Letak Semula”

Untuk pemain yang menggunakan alat bantuan pergerakan, definisi *letak semula* (dan Peraturan 14.2b(2)) diperluaskan untuk membenarkan pemain *meletak semula* bola sama ada dengan tangan atau menggunakan *peralatan* lain (seperti menggolekkan bola dengan klab).

25.4f Mengguna Pakai Peraturan 4.3 (Penggunaan Peralatan)

Peraturan 4.3 diguna pakai untuk penggunaan alat bantuan pergerakan:

- Pemain boleh menggunakan alat bantuan pergerakan untuk membantu permainan mereka jika dibenarkan di bawah standard dalam Peraturan 4.3b, dan
- Penggunaan alat bantuan pergerakan tertakluk kepada larangan dalam Peraturan 4.3a yang melarang penggunaan *peralatan* dengan cara tidak normal.

25.4g Pengubahsuaian Peraturan 8.1b(5) Membenarkan Penggunaan Alat Bantuan Pergerakan semasa Mengambil Posisi Sedia

Di bawah , tiada penalti jika pemain menambah baik keadaan mempengaruhi pukulan dengan mengukuhkan kaki semasa mengambil posisi sedia, "termasuk menggali pasir menggunakan kaki dengan wajar".

Untuk pemain yang menggunakan alat bantuan pergerakan, Peraturan 8.1b(5) diubahsuaikan supaya "menggali pasir menggunakan kaki dengan wajar" termasuk:

- Penggalan wajar menggunakan alat bantuan pergerakan, atau
- Mengambil tindakan wajar untuk menempatkan alat bantuan pergerakan semasa mengambil posisi sedia dan cuba mengelak daripada tergelincir.

Tetapi pengubahsuaian ini tidak membenarkan pemain melebihi batasan dengan mengukuhkan posisi sedia supaya alat bantuan pergerakan tidak terlepas semasa ayunan, seperti dengan membuat timbunan tanah atau pasir untuk menahan peralatan tersebut.

Jika pemain berbuat demikian, mereka dikenakan penalti umum kerana mengubah keadaan permukaan tanah untuk mengukuhkan posisi sedia melanggar Peraturan 8.1a(3).

25.4h Pengubahsuaian Peraturan 10.1b (Menambat Klab)

Jika pemain tidak boleh memegang dan mengayun kebanyakan klab mereka tanpa tambatan disebabkan oleh penggunaan alat bantuan pergerakan, pemain boleh melakukan pukulan ketika menambat klab tanpa penalti di bawah Peraturan 10.1b.

25.4i Pengubahsuaian Peraturan 10.1c (Melakukan Pukulan ketika Berdiri Mengangkang atau Berdiri di Garis Permainan)

Dengan mengambil kira penggunaan alat bantuan pergerakan oleh pemain, Peraturan 10.1c diubahsuaikan supaya pemain mesti juga tidak melakukan pukulan dengan mana-mana bahagian alat bantuan pergerakan mereka yang sengaja diletakkan di setiap bahagian atau menyentuh garis permainan atau lanjutan garisan itu di belakang bola.

25.4j Pengubahsuaian Peraturan 10.3 (Kedi)

Pembantu pemain yang menggunakan alat bantuan pergerakan boleh juga berkhidmat sebagai kedi pemain, tetapi tidak dikehendaki untuk berbuat demikian.

Pemain boleh mempunyai pembantu dan kedi pada masa yang sama, yang mana:

- Pembantu itu mesti tidak membawa atau mengendalikan klab pemain kecuali membantu pemain mengambil posisi sedia atau mengatur sedia sebelum melakukan pukulan, atau membantu pemain sebagai bantuan ikhlas seperti yang disediakan dalam definisi kedi. Tetapi hal ini tidak mengubahsuaikan Peraturan 10.2b(3) (Tidak Boleh Meletakkan Objek untuk Membantu Sasaran, Mengambil Posisi Sedia atau Mengayun).
- Jika pembantu itu membawa atau mengendalikan klab pemain melanggar Peraturan ini, pemain tersebut mempunyai dua orang kedi pada suatu masa dan dikenakan penalti umum untuk setiap lubang pelanggaran Peraturan itu berlaku (lihat Peraturan 10.3a(1)).

25.4k Pengubahsuaian Peraturan 11.1b(2)

Untuk pemain yang menggunakan alat bantuan pergerakan, Peraturan 11.1b(2) diubahsuaikan jika bola pemain dalam pergerakan yang telah dimainkan dari grin secara tidak sengaja melanggar alat bantuan pergerakan, bola mesti dimainkan di kedudukannya.

25.4l Mengguna Pakai Peraturan 12.2b(1) semasa Menggunakan Alat Bantuan Pergerakan untuk Menguji Keadaan Pasir Dalam Bunker

Di bawah Peraturan 12.2b(1), pemain mesti tidak “dengan sengaja menyentuh pasir dalam bunker dengan tangan, klab, pencakar dan objek lain untuk menguji keadaan pasir untuk mendapatkan maklumat pukulan yang berikutnya”.

Hal ini diguna pakai dengan menggunakan alat bantuan pergerakan untuk menguji keadaan pasir dengan sengaja.

Tetapi pemain boleh menyentuh pasir dengan menggunakan alat bantuan pergerakan mereka untuk apa-apa tujuan lain tanpa penalti.

25.4m Untuk Pemain yang Menggunakan Alat Pergerakan Beroda: Pengubahsuaian Pilihan Pelepasan Lateral Bola Dalam Kawasan Penalti Merah dan Bola Tidak Boleh Dimainkan

Apabila pemain yang mempunyai alat pergerakan beroda mengambil pelepasan lateral untuk bola di dalam kawasan penalti merah atau untuk bola tidak boleh dimainkan, Peraturan 17.1d(3) dan 19.2c diubahsuaikan untuk memperluaskan saiz kawasan pelepasan yang dibenarkan dengan ukuran menggunakan dua panjang klab kepada ukuran empat panjang klab.

25.4n Untuk Pemain yang Menggunakan Alat Pergerakan Beroda: Pengubahsuaian Penalti di Bawah Peraturan 19.3b (Pelepasan Bola Tidak Boleh Dimainkan di Dalam Bunker)

Apabila pemain yang mempunyai alat pergerakan beroda mengambil pelepasan bola tidak boleh dimainkan di dalam bunker, Peraturan 19.3b diubahsuaikan supaya pemain boleh mengambil pelepasan sepanjang atas garisan belakang di luar bunker itu untuk **satu pukulan penalti**.

25.5 Pengubahsuaian Peraturan Pemain OKU Intelekt

Tujuan Peraturan:

Peraturan 25.5 membenarkan pemain OKU intelek dibantu oleh pembantu dan kedi pada masa yang sama, dan menjelaskan peranan penyelia, yang tidak ditugaskan untuk pemain yang spesifik dan tidak dibenarkan memberi nasihat.

25.5a Bantuan Pembantu atau Penyelia

Sejauh mana bantuan yang diperlukan oleh pemain OKU intelek adalah spesifik untuk setiap individu.

Jawatankuasa boleh menyediakan atau membenarkan pembantu atau penyelia membantu pemain OKU intelek:

- Pembantu membantu permainan pemain individu dan mengguna pakai Peraturan:

- Pembantu mempunyai status yang sama di bawah Peraturan sebagai *ked* (lihat [Peraturan 10.3](#)), tetapi dengan sekatan yang diterangkan dalam [Peraturan 25.5c](#).
- Untuk tujuan [Peraturan 10.2a](#) (*Nasihat*), pemain boleh meminta dan menerima *nasihat* daripada pembantu dan *ked* pada masa yang sama.
- Penyelia adalah individu yang dilantik oleh *Jawatankuasa* untuk membantu pemain OKU intelek dalam pertandingan:
 - Penyelia tidak ditugaskan untuk pemain spesifik, dan peranan mereka adalah membantu mana-mana pemain OKU intelek apabila diperlukan.
 - Penyelia ialah *pengaruh luar* untuk tujuan Peraturan.
 - Pemain tidak boleh meminta atau menerima *nasihat* daripada penyelia.

25.5b Pemain Dibenarkan Hanya Seorang Pembantu

Pemain OKU intelek boleh mempunyai hanya seorang pembantu pada suatu masa.

Jika pemain mempunyai lebih daripada seorang pembantu pada suatu masa, pemain dikenakan **penalti umum** untuk setiap lubang pelanggaran Peraturan itu berlaku, dengan cara yang sama seperti yang telah disediakan dalam [Peraturan 10.3a\(1\)](#) (Pemain Dibenarkan Hanya Seorang Kedi Pada Suatu Masa).

25.5c Pengubahsuaian Peraturan 10.3 (Kedi)

Pembantu pemain OKU intelek boleh juga berkhidmat sebagai *ked* pemain, tetapi tidak dikehendaki berbuat demikian.

Pemain boleh mempunyai pembantu dan *ked* pada masa yang sama, dalam kes yang mana:

- Pembantu itu mesti tidak membawa atau mengendalikan klab pemain kecuali membantu pemain semasa mengambil *posisi sedia* atau mengatur siap sebelum melakukan *pukulan* (jika dibenarkan oleh *Jawatankuasa*), atau membantu pemain sebagai bantuan ikhlas seperti yang disediakan dalam definisi *ked*. Tetapi hal ini

tidak mengubahsuai [Peraturan 10.2b\(3\)](#) (Tidak Meletakkan Objek untuk Membantu Sasaran, Mengambil Posisi Sedia atau Ayunan).

- Jika pembantu itu membawa atau mengendalikan klab pemain melanggar Peraturan ini, pemain tersebut telah mempunyai dua orang [kedi](#) pada masa yang sama dan dikenakan **penalti umum** untuk setiap lubang pelanggaran Peraturan itu berlaku (lihat [Peraturan 10.3a\(1\)](#)).

25.5d Pengubahsuaian Peraturan 14.1b (Siapa Boleh Mengangkat Bola)

Apabila bola pemain berada di [grin](#), [Peraturan 14.1b](#) diubahsuai supaya pembantu pemain, sebagai tambahan kepada [kedi](#) mereka, boleh mengangkat bola tanpa kebenaran pemain.

25.5e Pemain OKU Intelektual dan Fizikal

Untuk pemain yang mempunyai kedua-dua ketidakupayaan intelektual dan fizikal, [Jawatankuasa](#) disaran menggunakan penggabungan Peraturan yang terdapat dalam [Peraturan 25](#) supaya kedua-dua jenis ketidakupayaan tersebut ditangani.

25.6 Peruntukan Am Semua Kategori OKU

25.6a Melengahkan Permainan Tanpa Sebab

Semasa mengguna pakai larangan [Peraturan 5.6a](#) mengenai melengahkan permainan tanpa sebab untuk pemain OKU:

- Setiap [Jawatankuasa](#) patut menggunakan budi bicara dan menetapkan standard dengan mengambil kira kesukaran lapangan, keadaan cuaca (dari segi kesan ke atas penggunaan alat bantuan pergerakan), tahap pertandingan dan ketidakupayaan pemain-pemain yang bertanding.
- Dengan mengambil kira faktor tersebut, adalah berpatutan untuk [Jawatankuasa](#) menggunakan tafsiran yang sesuai mengenai melengahkan permainan tanpa sebab.

25.6b Menjatuhkan Bola

Semasa mengguna pakai Peraturan 14.3b (Bola Mesti Dijatuhkan Dengan Cara Betul), disebabkan oleh had fizikal yang boleh menyukarkan atau tidak mungkin untuk pemain yang mempunyai ketidakupayaan tertentu mengetahui sama ada mereka telah menjatuhkan bola pada ketinggian lutut, Jawatankuasa patut menerima pertimbangan yang telah dibuat oleh pemain. Juga, Jawatankuasa patut menerima semua usaha wajar untuk menjatuhkan bola pada ketinggian lutut, dengan mengambil kira kemampuan fizikal pemain.

Lihat Prosedur Jawatankuasa, Seksyen 5D (menyediakan panduan tambahan untuk Peraturan 25 dan pertandingan yang melibatkan pemain OKU).

DEFINISI

A

Air Sementara

Apa-apa air yang terkumpul sementara di atas permukaan tanah (seperti lopak akibat hujan atau pengairan atau limpahan daripada kawasan berair), yang:

- Bukan dalam *kawasan penalti*, dan
- Boleh dilihat sebelum atau selepas pemain mengambil *posisi sedia* (tanpa tekanan kaki yang berlebihan).

Adalah tidak memadai jika tanah hanya sekadar basah, berlumpur atau lembut atau air hanya kelihatan sementara apabila tanah dipijak oleh pemain. Air terkumpul mesti kekal ada sama ada sebelum atau selepas *posisi sedia* diambil.

Kes istimewa:

- **Embun dan Fros** bukan *air sementara*.
- **Salji dan Air Batu Semula Jadi** (selain daripada fros), apabila berada di atas tanah, terserah kepada pilihan pemain untuk menentukan sama ada *rintangan terlerai* atau *air sementara*.
- **Air Batu Buatan** ialah *halangan*.

B

Beralih

Apabila bola tetap telah meninggalkan tempat asalnya dan akan menetap di mana-mana tempat lain, dan hal ini dapat dilihat oleh mata kasar (sama ada individu lain benar-benar melihatnya atau tidak).

Hal ini diguna pakai sama ada bola beralih ke atas, ke bawah atau melintang ke mana-mana arah dari tempat asalnya.

Jika bola hanya bergoyang (kadang kala dirujuk sebagai berputar) dan masih kekal atau kembali ke tempat asalnya, bola tersebut tidak beralih.

Beralih/1 – Bila Bola Menetap di Atas Objek Beralih

Untuk tujuan menentukan sama ada bola mesti diletakkan semula atau pemain dikenakan penalti, bola dianggap beralih hanya jika bola telah beralih dibandingkan dengan bahagian spesifik sesuatu keadaan yang lebih besar atau objek yang bola menetap di atasnya, kecuali bola menetap di atas keseluruhan objek yang telah beralih dibandingkan dengan tanah.

Contoh apabila bola tidak beralih termasuk:

- Bola menetap di cabang dahan pokok dan dahan pokok tersebut bergerak, tetapi tempat bola berada di cabang dahan pokok tersebut tidak berubah.

Contoh apabila bola beralih termasuk:

- Bola menetap di dalam cawan plastik yang tidak bergerak dan cawan itu telah beralih dibandingkan dengan tanah kerana ditiup angin.
- Bola menetap di dalam atau di atas bugi yang tidak bergerak yang kemudiannya mula bergerak.

Beralih/2 – Bukti Televisyen Menunjukkan Tempat Bola Tetap Berubah Dengan Kadar Tidak Dapat Dilihat dengan Nyata oleh Mata Kasar

Apabila menentukan sama ada bola tetap telah beralih, pemain mesti membuat pertimbangan itu berdasarkan pada semua maklumat wajar sedia ada pada masa itu, supaya mereka boleh menentukan sama ada bola mesti diletakkan semula di bawah Peraturan. Apabila bola pemain telah meninggalkan tempat asal dan menetap di

tempat lain dengan kadar yang tidak dapat dilihat dengan nyata oleh mata kasar pada masa tersebut, penentuan pemain bahawa bola telah tidak beralih adalah konklusif, walaupun penentuan itu kemudiannya diketahui tidak betul melalui penggunaan teknologi canggih.

Sebaliknya, jika Jawatankuasa menentukan, berdasarkan pada semua bukti yang ada, bahawa bola tersebut telah berubah tempat dengan kadar yang dapat dilihat dengan nyata oleh mata kasar pada masa tersebut, bola akan ditentukan telah beralih walaupun tiada sesiapa sebenarnya nampak bola tersebut beralih.

Bola Salah

Apa-apa bola selain daripada:

- Bola dalam permainan pemain (sama ada bola asal atau bola yang digantikan),
- Bola sementara pemain (sebelum bola sementara diabaikan di bawah Peraturan 18.3c), atau
- Bola kedua pemain dalam permainan pukulan dimainkan di bawah Peraturan 14.7b atau 20.1c.

Contoh bola salah ialah:

- Bola pemain lain dalam permainan,
- Bola sesat, dan
- Bola pemain yang berada di luar sempadan, hilang atau telah diangkat dan tidak dimasukkan semula ke dalam permainan.

Bola Salah/1 – Sebahagian daripada Bola Salah Masih Dianggap Bola Salah

Jika pemain melakukan pukulan pada sebahagian bola sesat yang disalah anggap oleh pemain sebagai bola dalam permainan, pemain telah melakukan pukulan pada bola salah dan Peraturan 6.3c diguna pakai.

Bola Sementara

Bola lain yang dimainkan jika bola yang baru sahaja dimainkan oleh pemain mungkin:

- Berada di luar sempadan, atau
- Hilang di luar kawasan penalti.

Bola sementara bukan bola dalam permainan pemain, kecuali ia menjadi bola dalam permainan di bawah Peraturan 18.3c.

Bunker

Kawasan pasir yang disediakan khusus, selalunya berongga yang rumput atau tanahnya telah dikeluarkan.

Yang berikut bukan sebahagian daripada bunker:

- Bibir bunker, dinding atau permukaan di tepi kawasan yang disediakan dan terdiri daripada tanah, rumput, rumput tersusun atau bahan buatan.
- Tanah atau apa-apa tumbuhan atau benda semula jadi yang melekat dalam had kawasan yang disediakan (seperti rumput, semak atau pokok),
- Pasir yang terhambur atau berada di luar had kawasan yang disediakan, dan
- Semua kawasan berpasir lain di lapangan yang tidak berada dalam had kawasan yang disediakan (seperti gurun dan kawasan pasir semula jadi yang kadangkala dirujuk sebagai kawasan terbiar).

Bunker adalah salah satu daripada lima bahagian kawasan lapangan yang ditetapkan.

Jawatankuasa boleh menetapkan kawasan yang disediakan dengan pasir sebagai sebahagian daripada kawasan umum (bermaksud kawasan tersebut bukan bunker) atau boleh menetapkan kawasan yang tidak disediakan dengan pasir sebagai bunker.

Apabila bunker sedang dibaiki dan Jawatankuasa menetapkan seluruh bunker sebagai kawasan sedang dibaiki, bunker tersebut dianggap sebagai sebahagian daripada kawasan umum (bermaksud bunker tersebut bukan bunker).

Perkataan “pasir” yang digunakan dalam Definisi ini dan Peraturan 12 termasuk bahan yang seakan-akan dengan pasir yang digunakan sebagai bahan bunker (seperti cangkerang hancur), begitu juga dengan apa-apa tanah yang bercampur dengan pasir.

D

Dalam Permainan

Status bola pemain apabila berada di lapangan dan sedang digunakan ketika bermain sesuatu lubang:

- Bola mula berada dalam permainan pada suatu lubang:
 - Apabila pemain melakukan pukulan dalam kawasan ti, atau
 - Dalam permainan lawan, apabila pemain melakukan pukulan pada bola dari luar kawasan ti dan pemain lawan tidak membatalkan pukulan tersebut di bawah Peraturan 6.1b.
- Bola itu kekal dalam permainan sehingga masuk lubang, **kecuali** bola tidak lagi dalam permainan:
 - Apabila diangkat dari lapangan tersebut,
 - Apabila hilang (walaupun masih tetap di lapangan) atau menetap di luar sempadan, atau
 - Apabila digantikan dengan bola lain, walaupun tidak dibenarkan oleh Peraturan.

Bola bukan dalam permainan ialah bola salah.

Pemain tidak boleh mempunyai lebih daripada satu bola dalam permainan pada bila-bila masa. (Lihat Peraturan 6.3d untuk kes terhad apabila pemain boleh bermain lebih daripada satu bola pada masa yang sama pada suatu lubang).

Apabila Peraturan merujuk kepada bola tetap atau dalam pergerakan, ini bermaksud bola dalam permainan.

Apabila penanda bola berada di tempatnya untuk menanda tempat bola dalam permainan:

- Bola masih dalam permainan jika bola tersebut tidak diangkat, dan
- Bola masih dalam permainan jika penanda bola tidak dialihkan, walaupun bola tersebut telah diangkat dan diletakkan semula.

Diketahui atau Kelihatan Pasti

Standard untuk memutuskan apa yang telah berlaku kepada bola pemain – sebagai contoh, sama ada bola menetap dalam kawasan penalti, sama ada bola telah beralih atau apa yang telah menyebabkannya beralih.

Diketahui atau kelihatan pasti bermaksud lebih daripada kemungkinan atau kebarangkalian. Hal ini bermaksud sama ada:

- Terdapat bukti konklusif bahawa peristiwa yang dipersoalkan telah berlaku pada bola pemain, seperti pemain atau saksi lain melihat apa yang telah berlaku, atau
- Walaupun ada sedikit keraguan, semua maklumat wajar sedia ada menunjukkan sekurang-kurangnya 95% kepastian bahawa peristiwa yang dipersoalkan tersebut telah berlaku.

“Semua maklumat wajar sedia ada” termasuk semua maklumat yang diketahui oleh pemain dan semua maklumat lain yang boleh diperolehi pemain dengan usaha wajar tanpa melengahkan permainan.

Semasa mencari bola, hanya maklumat yang diperolehi dalam masa carian tiga minit diambil kira untuk menentukan sama ada diketahui atau kelihatan pasti.

Diketahui atau Kelihatan Pasti/1 – Mengguna Pakai Standard “Diketahui atau Kelihatan Pasti” Apabila Bola Beralih

Apabila tidak “diketahui” apa yang menyebabkan bola *beralih*, semua maklumat wajar sedia ada mesti dipertimbangkan dan bukti mesti dinilai untuk menentukan jika “kelihatan pasti” bahawa pemain, *pemain lawan* atau *pengaruh luar* telah menyebabkan bola tersebut *beralih*.

Bergantung pada keadaan, maklumat wajar sedia ada mungkin termasuk keadaan yang disenaraikan di bawah, tetapi tidak terhad kepada:

- Kesan apa-apa tindakan yang diambil berdekatan dengan bola (seperti pergerakan *rintangan terlerai*, latihan ayunan, meletakkan klab di tanah dan mengambil *posisi sedia*).
- Perbezaan masa antara sesuatu tindakan dan pergerakan bola.
- *Kedudukan* bola sebelum *beralih* (seperti di fairway, berada di rumput panjang, di atas permukaan tidak sempurna atau di *grin*),
- Keadaan tanah berdekatan bola tersebut (seperti kecuraman cerun atau terdapat permukaan tidak sempurna, dan lain-lain), dan
- Kelajuan dan arah angin, hujan dan keadaan cuaca lain.

Diketahui atau Kelihatan Pasti/2 – Kelihatan Pasti Tidak Relevan Jika Kemudiannya Dipastikan Selepas Pencarian Tiga Minit Berakhir

Apabila mencari bola di bawah Peraturan yang menggunakan standard *diketahui atau kelihatan pasti* (seperti Peraturan 17.1d), penentuan sama ada terdapat *diketahui atau kelihatan pasti* mesti berdasarkan pada bukti yang diketahui oleh pemain pada masa carian tiga minit berakhir.

Contoh apabila pengetahuan pemain kemudiannya tidak relevan termasuk:

- Pukulan ti pemain menetap dalam kawasan yang mengandungi rumput tebal dan *lubang haiwan* besar. Selepas mencari selama tiga minit, diputuskan bahawa bola tidak *diketahui atau kelihatan pasti* berada di dalam *lubang haiwan*. Sebaik sahaja

pemain berpatah balik ke *kawasan ti*, bola dijumpai di dalam *lubang haiwan* tersebut. Walaupun pemain masih belum lagi memasukkan bola lain ke *dalam permainan*, pemain mesti mengambil pelepasan *pukulan dan jarak* untuk bola *hilang* (Peraturan 18.2b – Apa Patut Dilakukan Apabila Bola Hilang atau di Luar Sempadan) kerana tidak *diketahui atau kelihatan pasti* bahawa bola berada di dalam *lubang haiwan* apabila masa carian berakhir.

- Pemain tidak menjumpai bolanya dan percaya bola tersebut telah diambil oleh penonton (*pengaruh luar*), tetapi tidak mempunyai cukup bukti *kelihatan pasti* dalam hal ini. Tidak lama selepas masa carian tiga minit berakhir, penonton didapati mempunyai bola pemain tersebut. Pemain mesti mengambil pelepasan *pukulan dan jarak* untuk bola hilang (Peraturan 18.2b) kerana pergerakan *pengaruh luar* hanya diketahui selepas masa carian telah berakhir.

Diketahui atau Kelihatan Pasti/3 – Pemain Tidak Sedar Bola Dimainkan oleh Pemain Lain

Bola pemain mesti *diketahui atau kelihatan pasti* telah dimainkan oleh pemain lain sebagai *bola salah* untuk dianggap telah *dialihkan*.

Sebagai contoh, dalam *permainan pukulan*, Pemain A dan Pemain B melakukan pukulan ti mereka ke tempat yang sama. Pemain A menjumpai bola dan memainkannya. Pemain B maju ke hadapan untuk mencari bola tetapi tidak menjumpainya. Selepas tiga minit, Pemain B berpatah balik ke ti untuk bermain bola lain. Dalam perjalanan, Pemain B menjumpai bola Pemain A dan kemudiannya mengetahui bahawa Pemain A telah tersalah bermain bola.

Pemain A dikenakan *penalti umum* kerana bermain *bola salah* dan mesti bermain bolanya sendiri (Peraturan 6.3c). Bola Pemain A tidak *hilang* walaupun kedua-dua pemain mencarinya lebih daripada tiga minit kerana Pemain A tidak mencari bolanya; pencarian tersebut adalah untuk bola Pemain B. Berkenaan bola Pemain B, bola asal Pemain B telah *hilang* dan mereka mesti memasukkan bola lain ke *dalam permainan* di bawah penalti *pukulan dan jarak* (Peraturan 18.2b), kerana tidak *diketahui dan kelihatan pasti* apabila masa carian tiga minit berakhir bahawa bola tersebut telah dimainkan oleh pemain lain.

Di Luar Sempadan

Semua kawasan di luar had sempadan lapangan seperti yang ditetapkan oleh Jawatankuasa. Semua kawasan di dalam had itu adalah di dalam sempadan.

Had sempadan lapangan mengunjur naik dari atas permukaan tanah dan ke bawah tanah:

- Hal ini bermaksud semua kawasan dan apa-apa benda (semula jadi atau buatan) dalam had sempadan adalah dalam sempadan, sama ada pada permukaan, di atas atau di bawah tanah.
- Jika suatu objek berada di dalam dan di luar had sempadan (seperti tangga yang dilekatkan pada pagar sempadan, atau pokok berakar di luar had sempadan dengan dahannya mengunjur ke dalam had tersebut atau sebaliknya), hanya bahagian objek yang berada di luar had sempadan dianggap sebagai di luar sempadan.

Had sempadan patut ditetapkan dengan menggunakan objek sempadan atau garisan:

- Objek Sempadan: Apabila ditetapkan dengan menggunakan kayu pancang atau pagar, had sempadan ialah garisan di antara titik pada beberapa kayu pancang atau tiang pagar di aras tanah (tidak termasuk tiang sokongan) di dalam lapangan, dan kayu pancang atau tiang pagar tersebut berada di luar sempadan. Apabila ditetapkan dengan menggunakan objek lain seperti dinding atau apabila Jawatankuasa menganggap pagar sempadan dengan cara lain, Jawatankuasa patut menetapkan had sempadan tersebut.
- Garisan: Apabila ditetapkan dengan menggunakan garisan yang dicat di atas tanah, had sempadan ialah garisan bahagian dalam lapangan, dan garisan itu sendiri adalah di luar sempadan. Apabila garisan di atas tanah menetapkan had sempadan, kayu pancang boleh digunakan untuk menunjukkan kedudukan had sempadan.

Apabila kayu pancang digunakan untuk menetapkan atau menunjukkan had sempadan, kayu pancang ialah objek sempadan.

Kayu pancang atau garisan sempadan patut berwarna putih.

E

Empat Bola

Suatu format permainan regu yang mempunyai dua pemain rakan bertanding dan setiap pemain bermain bolanya sendiri. Skor regu untuk sesuatu lubang ialah skor terendah antara kedua-dua pemain rakan pada lubang itu.

Empat Bola boleh dimainkan sebagai pertandingan permainan lawan antara satu regu dengan regu lain yang mempunyai dua pemain rakan, atau pertandingan permainan pukulan antara beberapa regu yang mempunyai dua pemain rakan.

Empatan (juga dikenali sebagai “Pukulan Bergilir”)

Suatu format permainan apabila dua pemain rakan bertanding sebagai satu regu dengan bermain satu bola secara bergilir pada setiap lubang.

Empatan boleh dimainkan sebagai pertandingan permainan lawan antara satu regu dengan regu lain yang mempunyai dua pemain rakan atau pertandingan permainan pukulan antara beberapa regu yang mempunyai dua pemain rakan.

G

Ganti

Menukar bola yang digunakan oleh pemain dengan bola yang lain semasa bermain pada suatu lubang untuk dijadikan bola dalam permainan.

Bola yang lain yang digantikan itu apabila dimasukkan ke dalam permainan dengan apa-apa cara (lihat Peraturan 14.4) untuk menggantikan bola asal, sama ada bola asal tersebut:

- Dalam permainan, atau
- Tidak lagi dalam permainan kerana telah diangkat dari lapangan, hilang atau berada di luar sempadan.

Bola yang digantikan ialah bola pemain dalam permainan walaupun:

- Diletakkan semula, dijatuhkan atau diletakkan dengan cara salah atau di tempat salah, atau
- Di bawah Peraturan, pemain dikehendaki memasukkan semula bola asal ke dalam permainan dan tidak menggantikannya dengan bola lain.

Garis Permainan

Garisan arah pergerakan bola yang diniatkan oleh pemain selepas melakukan pukulan, termasuk kawasan di atas garisan itu yang sesuai jaraknya dari atas tanah dan di kedua-dua belah garisan tersebut.

Garis permainan tidak semestinya garisan lurus antara dua titik (sebagai contoh, garis permainan mungkin merupakan garisan lengkung berdasarkan pada arah bola yang diniatkan oleh pemain).

Grin

Kawasan pada lubang yang sedang dimainkan, iaitu:

- Disediakan khusus untuk pukulan leret, atau
- Jawatankuasa telah menetapkan sebagai grin (seperti penggunaan grin sementara).

Grin mempunyai lubang untuk pemain memasukkan bola ke dalamnya.

Grin adalah salah satu daripada lima kawasan lapangan yang ditetapkan. Grin untuk semua lubang lain (yang tidak dimainkan oleh pemain pada masa itu) ialah grin salah dan sebahagian daripada kawasan umum.

Had grin ditetapkan oleh perbezaan yang dapat dilihat pada permulaan kawasan yang disediakan khusus (seperti tempat rumput dipotong dengan jelas untuk menunjukkan had tersebut), kecuali Jawatankuasa menetapkan had tersebut dengan cara lain (seperti menggunakan garisan atau titik).

Jika grin berkembar digunakan untuk dua lubang yang berbeza:

- Seluruh kawasan yang disediakan yang mempunyai kedua-dua lubang tersebut dianggap sebagai grin apabila bermain setiap lubang.
- **Tetapi** Jawatankuasa boleh menetapkan had yang membahagikan grin berkembar kepada dua grin yang berbeza. Oleh itu, apabila pemain bermain salah satu daripada lubang tersebut, bahagian grin berkembar yang digunakan untuk lubang lain ialah grin salah.

Grin Salah

Apa-apa grin di lapangan selain daripada grin untuk lubang sedang dimainkan. Grin salah termasuk:

- Grin untuk semua lubang lain yang tidak dimainkan oleh pemain pada ketika itu,
- Grin asal untuk suatu lubang yang mana grin sementara digunakan, dan
- Semua grin latihan untuk pukulan leret, pukulan cip atau pukulan pitch, kecuali Jawatankuasa mengecualikannya dalam Peraturan Tempatan.

Grin salah adalah sebahagian daripada kawasan umum.

H

Haiwan

Apa-apa haiwan hidup (selain daripada manusia), termasuk mamalia, burung, reptilia, amfibia, invetabrata (seperti cacing, serangga, labah-labah dan krustasia).

Halangan

Apa-apa objek buatan **kecuali** objek integral dan objek sempadan.

Contoh halangan:

- Permukaan jalan dan laluan yang dilitupi oleh objek buatan, termasuk sempadan buatan,
- Bangunan dan tempat berteduh,
- Kepala pemercik, longkang dan sistem pengairan atau kotak kawalan,
- Kayu pancang, dinding, susur tangan dan pagar (**kecuali** objek sempadan yang menetapkan atau menunjukkan had sempadan lapangan),
- Bugi, mesin pemotong rumput, kereta dan kenderaan lain,
- Tong sampah, papan tanda dan bangku, dan
- Peralatan pemain, tiang bendera dan pencakar.

Sesuai halangan ialah sama ada halangan boleh alih atau halangan tidak boleh alih. Jika sebahagian daripada halangan tidak boleh alih (seperti pintu pagar, pintu atau sebahagian daripada kabel yang terikat) memenuhi definisi halangan boleh alih, bahagian itu dianggap sebagai halangan boleh alih.

Titik dan garisan cat yang digunakan untuk menetapkan sempadan dan *kawasan penalti* bukan *halangan*.

Lihat Prosedur Jawatankuasa, Seksyen 8; Model Peraturan Tempatan F-23 (Jawatankuasa boleh menerima pakai Peraturan Tempatan yang menetapkan halangan tertentu sebagai halangan tidak boleh alih sementara, iaitu prosedur pelepasan khusus diguna pakai).

Halangan Boleh Alih

Suatu *halangan* yang boleh dialihkan dengan usaha yang wajar dan tanpa merosakkan *halangan* atau *lapangan* tersebut.

Jika sebahagian daripada *halangan tidak boleh alih* atau *objek integral* (seperti pintu pagar, pintu atau sebahagian daripada kabel yang terikat) memenuhi kedua-dua standard ini, bahagian itu dianggap sebagai *halangan boleh alih*.

Tetapi hal ini tidak boleh diguna pakai jika bahagian yang boleh bergerak daripada *halangan tidak boleh alih* atau *objek integral* yang tidak dimaksudkan untuk dialih (seperti serpihan daripada tembok batu).

Walaupun sesuatu *halangan* boleh dialihkan, *Jawatankuasa* boleh menetapkannya sebagai *halangan tidak boleh alih*.

Halangan Tidak Boleh Alih

Apa-apa *halangan* yang:

- Tidak boleh dialihkan tanpa usaha tidak wajar atau tanpa merosakkan *halangan* atau *lapangan* tersebut, dan
- Tidak memenuhi definisi *halangan boleh alih*.

Jawatankuasa boleh menetapkan apa-apa *halangan* sebagai *halangan tidak boleh alih* walaupun memenuhi definisi *halangan boleh alih*.

Halangan Tidak Boleh Alih/1 – Rumput di Sekeliling Halangan Bukan Sebahagian daripada Halangan

Apa-apa rumput menghala ke arah *halangan tidak boleh alih* atau melitupi *halangan tidak boleh alih* bukan sebahagian daripada *halangan*.

Sebagai contoh, paip air yang sebahagiannya berada di bawah tanah dan sebahagian lagi berada di atas tanah. Jika paip yang berada di bawah tanah menyebabkan rumput timbul, rumput tertimbul tersebut bukan sebahagian daripada *halangan tidak boleh alih*.

Hilang

Status bola yang tidak dijumpai dalam masa tiga minit selepas pemain atau *kedinya* (atau *pemain rakan* atau *kedi pemain rakan*) mula mencari bola. Bola tidak dianggap *hilang* disebabkan pengumuman pemain.

Jika pemain dengan sengaja melengahkan pencarian bola untuk membolehkan individu lain mencari bagi pihaknya, masa carian bermula seperti pada asalnya jika pemain tidak berlengah ke kawasan tersebut.

Jika pencarian bermula dan kemudiannya terhenti seketika oleh sebab yang munasabah (seperti pemain berhenti mencari bola apabila permainan ditangguhkan atau perlu

memberi laluan kepada pemain lain untuk bermain) atau apabila pemain tersalah mengenal pasti *bola salah*:

- Masa antara pencarian terhenti seketika dengan pencarian disambung semula tidak dikira, dan
- Jumlah masa yang dibenarkan untuk mencari bola ialah tiga minit dengan mengambil kira masa sebelum pencarian terhenti seketika dan selepas pencarian disambung semula.

Hilang/1 – Masa Carian Berjalan Semasa Pemain Berpatah Balik untuk Bermain Bola Sementara

Jika pemain telah memulakan pencarian bolanya dan berpatah balik ke tempat pukulan sebelumnya untuk bermain bola sementara, masa carian tiga minit berjalan, walaupun ada atau tiada sesiapa meneruskan pencarian bola pemain tersebut.

Hilang/2 – Masa Carian Apabila Mencari Dua Bola

Apabila pemain telah bermain dua bola (seperti bola dalam permainan dan bola sementara) dan sedang mencari kedua-duanya, pemain boleh menggunakan dua masa carian tiga minit yang berasingan bergantung pada jarak kedua-dua bola tersebut berada.

Jika bola berada dalam kawasan yang sama yang boleh dicari pada masa yang sama, pemain dibenarkan menggunakan masa tiga minit untuk mencari kedua-dua bola tersebut.

Walau bagaimanapun, jika bola berada jauh dalam kawasan yang berlainan untuk dicari pada masa yang sama, pemain dibenarkan menggunakan masa carian tiga minit untuk setiap bola.

Di samping itu, walaupun bola-bola tersebut berada di dalam kawasan yang sama, mungkin terdapat faktor lain yang membenarkan masa carian tiga minit untuk kedua-dua bola. Contohnya termasuk apabila:

- Bola asal kelihatan telah masuk semak manakala bola sementara berada dalam kawasan rumput tebal yang berdekatan, tetapi jelas tidak berada dalam semak.
- Bola asal melantun di fairway dan diketahui hanya sampai ke kawasan rumput tebal manakala bola sementara mendarat lebih jauh ke dalam kawasan rumput tebal berbanding tempat bola asal menetap.

J

Jatuhan

Memegang dan melepaskan bola supaya jatuh melalui ruang udara, dengan niat untuk menjadikan bola dalam permainan.

Jika pemain melepaskan bola tanpa niat sebagai bola dalam permainan, jatuhan dianggap tidak sah dan bola tersebut bukan dalam permainan (lihat Peraturan 14.4).

Setiap Peraturan pelepasan mengenal pasti kawasan pelepasan khusus bola mesti jatuhan dan akan tetap.

Semasa mengambil pelepasan, pemain mesti melepaskan bola dari ketinggian lutut agar bola tersebut:

- Jatuh terus ke bawah, tanpa dibaling, diputar atau digolek atau menggunakan apa-apa pergerakan lain yang boleh mempengaruhi kedudukan bola akan tetap, dan
- Tidak menyentuh apa-apa bahagian badan atau peralatan pemain sebelum bola tersebut menyentuh tanah (lihat).

Jawatankuasa

Individu atau kumpulan yang bertanggungjawab ke atas pertandingan atau lapangan.

Jawatankuasa/1 – Mengehendkan Tugas dan Tanggungjawab Ahli Jawatankuasa

Jawatankuasa boleh memilih untuk mengehendkan peranan beberapa ahli, mengehendki keputusan tertentu dipersetujui oleh ahli Jawatankuasa yang spesifik atau mewakili beberapa tanggungjawab kepada individu lain di luar Jawatankuasa tersebut.

Contoh termasuk:

- Mengehendkan tugas pengadil dalam permainan lawan atau permainan pukulan.

- Menetapkan hanya pengadil atau ahli Jawatankuasa tertentu yang boleh menguatkuasakan Polisi Kadar Permainan.
- Menyatakan bahawa sekurang-kurangnya tiga ahli Jawatankuasa dikehendaki untuk memutuskan sama ada penyertaan pemain akan dibatalkan kerana salah laku serius di bawah Peraturan 1.2.
- Memberi kuasa kepada ahli profesional kelab, pengurus kelab atau individu lain yang dilantik membuat keputusan untuk pihak Jawatankuasa.
- Memberi kuasa kepada ketua pekerja penyelenggaraan menangguhkan permainan untuk pihak Jawatankuasa.
- Mengehadkan pengadil yang mempunyai kuasa untuk menetapkan kawasan yang tidak ditandakan sebagai kawasan sedang dibaiki semasa sesuatu pertandingan. (Baharu)

K

Kad Skor

Dokumen untuk mengisi skor pemain bagi setiap lubang dalam permainan pukulan.

Kad skor boleh dalam apa-apa format kertas atau elektronik yang diluluskan oleh Jawatankuasa yang membenarkan:

- Skor pemain diisikan untuk setiap lubang, dan
- Penanda skor dan pemain memperakui skor, sama ada dengan tandatangan atau kaedah perakuan elektronik yang diluluskan oleh Jawatankuasa.

Kad skor tidak dikehendaki dalam permainan lawan tetapi boleh digunakan oleh pemain untuk membantu menyimpan skor perlawanan.

Kawasan Lapangan

Lapangan terdiri daripada lima kawasan yang ditetapkan:

- Kawasan umum,
- Kawasan ti pemain mesti memulakan permainan pada setiap lubang,
- Semua kawasan penalti,
- Semua bunker, dan
- Grin untuk lubang yang sedang dimainkan oleh pemain.

Kawasan Pelepasan

Kawasan pemain mesti menjatuhkan bola apabila mengambil pelepasan di bawah Peraturan. Kecuali pelepasan di sepanjang garisan belakang (lihat Peraturan 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b dan 19.3), setiap Peraturan pelepasan menghendaki pemain menggunakan kawasan pelepasan spesifik, iaitu saiz dan tempatnya berdasarkan pada tiga faktor yang berikut:

- Titik Rujukan: Titik saiz kawasan pelepasan yang diukur.
- Saiz Kawasan Pelepasan Diukur dari Titik Rujukan: Kawasan pelepasan sama ada satu atau dua panjang klab dari titik rujukan dengan had tertentu.
- Had Tempat Kawasan Pelepasan: Tempat kawasan pelepasan mungkin terhad kepada satu cara atau lebih supaya, sebagai contoh:
 - Hanya dalam kawasan lapangan tertentu yang telah ditetapkan seperti dalam kawasan umum, tidak dalam bunker atau kawasan penalti,
 - Tidak lebih dekat dengan lubang daripada titik rujukan atau mesti di luar kawasan penalti atau bunker dari tempat pelepasan diambil, atau
 - Tiada gangguan (seperti yang ditetapkan dalam Peraturan tertentu) daripada keadaan dari tempat pelepasan diambil.

Dengan menggunakan pelepasan di sepanjang garisan belakang, pemain mesti menjatuhkan bola di atas garisan di tempat yang dibenarkan oleh Peraturan dan tempat pertama jatuhan bola menyentuh tanah membentuk kawasan pelepasan satu panjang klab pada mana-mana arah dari titik itu.

Apabila pemain dikehendaki untuk menjatuhkan bola sekali lagi atau kali kedua dengan menggunakan pelepasan di sepanjang garisan belakang, pemain boleh:

- Mengubah tempat menjatuhkan bola (seperti menjatuhkan bola lebih dekat atau lebih jauh dari lubang), dan kawasan pelepasan tersebut berubah berdasarkan pada titik itu, dan
- Menjatuhkan bola dalam kawasan lapangan yang lain.

Tetapi berbuat demikian tidak mengubah cara diguna pakai.

Semasa menggunakan panjang klab untuk menentukan saiz kawasan pelepasan, pemain boleh mengukur secara langsung merentangi parit, lubang atau benda yang serupa, dan secara langsung merentasi atau melalui suatu objek (seperti pokok, pagar, dinding, terowong, longkang atau kepala pemercik), **tetapi** tidak dibenarkan mengukur merentasi tanah yang secara semula jadinya menegak dan menurun.

Lihat Prosedur Jawatankuasa, Seksyen 21 (Jawatankuasa boleh memilih untuk membenarkan atau menghendaki pemain menggunakan zon jatuhan sebagai kawasan pelepasan apabila mengambil pelepasan tertentu).

Kawasan Pelepasan/1 – Menentukan Jika Bola Berada di Kawasan Pelepasan

Secara umumnya, bola telah menetap di kawasan pelepasan jika mana-mana bahagian bola berada dalam lingkungan ukuran satu atau dua panjang klab.

Tetapi apabila mengambil pelepasan di bawah suatu Peraturan yang mempunyai titik rujukan (seperti mengambil pelepasan daripada halangan tidak boleh alih), bola tidak berada di kawasan pelepasan jika mana-mana bahagian bola berada lebih dekat dengan lubang dibandingkan dengan titik rujukan tersebut.

Apabila mengambil pelepasan di sepanjang garisan belakang atau jika zon jatuhan digunakan sebagai kawasan pelepasan, disebabkan tiada titik rujukan, bola berada di

kawasan pelepasan apabila mana-mana bahagian bola tersebut menyentuh atau menganjur kawasan pelepasan. Hal ini benar walaupun sebahagian daripada bola berada lebih dekat dengan lubang dibandingkan dengan had hadapan kawasan pelepasan tersebut. (Baharu)

Kawasan Penalti

Kawasan yang membolehkan pemain mengambil pelepasan dengan satu pukulan penalti jika bola pemain menetap di dalam kawasan tersebut.

kawasan penalti ialah:

- Apa-apa kawasan berair di lapangan (sama ada ditandakan atau tidak oleh Jawatankuasa), termasuk laut, tasik, kolam, sungai, parit, longkang atau kawasan berair yang lain (walaupun tiada air), dan
- Mana-mana bahagian lain di lapangan yang ditetapkan oleh Jawatankuasa sebagai kawasan penalti.

Kawasan penalti ialah salah satu daripada lima kawasan lapangan yang ditetapkan.

Terdapat dua jenis kawasan penalti yang berlainan, dibezakan dengan penandaan warna seperti yang berikut:

- Kawasan penalti kuning (ditandakan dengan menggunakan garisan kuning atau kayu pancang kuning) memberikan pemain dua pilihan pelepasan (Peraturan 17.1d (1) dan (2)).
- Kawasan penalti merah (ditandakan dengan menggunakan garisan merah atau kayu pancang merah) memberikan pemain satu pilihan tambahan pelepasan lateral (Peraturan 17.1d (3)), iaitu tambahan kepada dua pilihan pelepasan sedia ada untuk kawasan penalti kuning.

Jika kawasan penalti tidak ditandakan atau dikenal pasti oleh Jawatankuasa, kawasan tersebut dianggap sebagai kawasan penalti merah.

Had kawasan penalti mengunjur naik dari atas tanah dan ke bawah tanah:

- Hal ini bermaksud semua kawasan dan apa-apa benda (semula jadi dan buatan) yang berada dalam had tersebut adalah sebahagian daripada kawasan penalti, sama ada di permukaan, di atas atau di bawah tanah.
- Jika objek berada di luar dan di dalam had kawasan penalti (seperti jambatan yang merentangi kawasan penalti, atau pokok berakar di dalam had kawasan penalti dengan dahannya mengunjur keluar dari had tersebut atau sebaliknya), hanya bahagian objek yang berada di dalam had kawasan penalti dianggapkan sebagai sebahagian daripada kawasan penalti.

Had kawasan penalti patut ditetapkan dengan menggunakan kayu pancang, garisan atau ciri fizikal:

- Kayu Pancang: Apabila ditetapkan dengan menggunakan kayu pancang, had kawasan penalti ialah garisan di antara titik luar kayu pancang di aras tanah, dan kayu pancang tersebut berada dalam kawasan penalti.
- Garisan: Apabila ditetapkan dengan menggunakan garisan yang dicat di atas tanah, had kawasan penalti adalah di luar had garisan tersebut, dan garisan itu sendiri berada dalam kawasan penalti.
- Ciri Fizikal: Apabila ditetapkan dengan menggunakan ciri fizikal (seperti pantai, kawasan gurun atau tembok penahan), Jawatankuasa patut menyatakan bagaimana had kawasan penalti telah ditetapkan.

Apabila had kawasan penalti ditetapkan dengan menggunakan garisan atau ciri fizikal, kayu pancang boleh digunakan untuk menunjukkan kedudukan kawasan penalti.

Apabila kayu pancang digunakan untuk menetapkan atau menunjukkan had kawasan penalti, kayu pancang tersebut ialah halangan.

Jika Jawatankuasa tersalah menandakan kawasan berair yang jelas adalah sebahagian daripada kawasan penalti apabila menetapkan hadnya (seperti meletakkan kayu pancang di tempat yang terdapat air dari kawasan penalti yang kelihatan seperti di dalam kawasan umum), kawasan itu adalah sebahagian daripada kawasan penalti.

Apabila had kawasan berair tidak ditetapkan oleh *Jawatankuasa*, had *kawasan penalti* ditetapkan oleh sempadan semula jadi (iaitu, kawasan curam yang membentuk lekukan yang boleh menakung air).

Jika kawasan berair yang biasanya tidak mengandungi air (seperti parit atau kawasan saliran keluar yang kering kecuali pada musim hujan), *Jawatankuasa* boleh menetapkan kawasan tersebut sebagai sebahagian daripada *kawasan umum* (bermaksud bukan *kawasan penalti*).

Kawasan Sedang Dibaiki

Apa-apa bahagian *lapangan* yang ditetapkan oleh *Jawatankuasa* sebagai *kawasan sedang dibaiki* (sama ada dengan tanda atau sebaliknya). Apa-apa *kawasan sedang dibaiki* yang ditetapkan termasuk kedua-dua seperti yang berikut:

- Semua kawasan dalam had kawasan yang ditetapkan, dan
- Apa-apa rumput, semak, pokok atau tumbuhan lain atau benda semula jadi yang melekat dan berakar dalam kawasan yang ditetapkan, termasuk apa-apa bahagian daripada benda tersebut yang mengunjur ke atas dari tanah di luar had kawasan yang ditetapkan (**tetapi** bukan apa-apa bahagian yang melekat atau berada di bawah tanah di luar had kawasan yang ditetapkan, seperti akar pokok sebahagian daripada pokok yang berakar di dalam had tersebut).

Kawasan sedang dibaiki juga termasuk perkara yang berikut, walaupun *Jawatankuasa* tidak menetapkan, iaitu:

- Apa-apa lubang yang telah dibuat oleh *Jawatankuasa* atau pekerja penyelenggaraan semasa:
 - Penyediaan *lapangan* (seperti lubang terhasil setelah kayu pancang dikeluarkan atau *lubang* di grin berkembar yang digunakan untuk bermain lubang lain), atau
 - Penyelenggaraan *lapangan* (seperti lubang yang telah dibuat semasa mengalihkan rumput atau tunggul pokok atau memasang saluran paip **tetapi** tidak termasuk lubang pengudaraan).

- Potongan rumput, daun dan apa-apa bahan yang dikumpulkan untuk dialihkan kemudiannya. **Tetapi:**
 - Apa-apa bahan semula jadi yang dikumpulkan untuk dialihkan juga ialah rintangan terlerai, dan
 - Apa-apa bahan yang dibiarkan di lapangan yang tidak diniatkan untuk dialihkan bukan kawasan sedang dibaiki kecuali Jawatankuasa telah menetapkan demikian.
- Apa-apa habitat haiwan (seperti sarang burung) yang berdekatan dengan bola pemain yang mungkin akan rosak akibat daripada pukulan atau posisi sedia pemain, **kecuali** apabila habitat tersebut telah dibuat oleh haiwan yang ditetapkan sebagai rintangan terlerai (seperti cacing atau serangga).

Had Kawasan sedang dibaiki patut ditetapkan dengan menggunakan kayu pancang, garisan atau ciri fizikal:

- Kayu Pancang: Apabila ditetapkan dengan menggunakan kayu pancang, had kawasan sedang dibaiki ialah garisan di antara titik luar kayu pancang di aras tanah, dan kayu pancang tersebut berada dalam kawasan sedang dibaiki.
- Garisan: Apabila ditetapkan dengan menggunakan garisan yang dicat di atas tanah, had kawasan sedang dibaiki ialah had luar garisan tersebut, dan garisan itu sendiri berada dalam kawasan sedang dibaiki.
- Ciri Fizikal: Apabila ditetapkan dengan menggunakan ciri fizikal (seperti tanaman bunga atau nurseri rumput), Jawatankuasa patut menyatakan bagaimana had kawasan sedang dibaiki ditetapkan.

Apabila had kawasan sedang dibaiki ditetapkan dengan menggunakan garisan atau ciri fizikal, kayu pancang boleh digunakan untuk menunjukkan tempat kawasan sedang dibaiki tersebut berada.

Apabila kayu pancang digunakan untuk menetapkan atau menunjukkan had kawasan sedang dibaiki, kayu pancang tersebut ialah halangan.

Kawasan Sedang Dibaiki/1 – Kerosakan Disebabkan oleh Jawatankuasa atau Pekerja Penyelenggaraan Bukan Selalunya Kawasan Sedang Dibaiki

Lubang yang dibuat oleh pekerja penyelenggaraan ialah *kawasan sedang dibaiki* walaupun tidak ditandakan sebagai *kawasan sedang dibaiki*. Walau bagaimanapun, bukan semua kerosakan yang disebabkan oleh pekerja penyelenggaraan secara automatiknya *kawasan sedang dibaiki*.

Contoh kerosakan bukan *kawasan sedang dibaiki* secara automatik termasuk:

- Bekas roda disebabkan oleh traktor (tetapi *Jawatankuasa* wajar untuk mengumumkan bekas roda yang dalam sebagai *kawasan sedang dibaiki*).
- Palam lubang lama yang tenggelam di bawah permukaan *grin*, tetapi lihat Peraturan 13.1c (Penambahbaikan Dibenarkan di Grin).

Kawasan Sedang Dibaiki/2 – Bola di Atas Pokok Berakar dalam Kawasan Sedang Dibaiki Berada di Dalam Kawasan Sedang Dibaiki

Jika pokok berakar di dalam *kawasan sedang dibaiki* dan bola pemain berada di atas dahan pokok itu, bola tersebut berada dalam *kawasan sedang dibaiki* walaupun dahan mengunjur ke luar kawasan yang ditetapkan.

Jika pemain memutuskan untuk mengambil pelepasan percuma di bawah Peraturan 16.1 dan tempat bola di atas tanah berada betul-betul di bawah pokok di luar *kawasan sedang dibaiki*, titik rujukan menentukan *kawasan pelepasan* adalah tempat itu di atas tanah.

Tetapi jika tempat di atas tanah berada betul-betul di bawah pokok dalam *kawasan sedang dibaiki* (atau gangguan lain wujud di tempat itu, contohnya pemain akan berdiri di dalam kawasan tersebut), tempat itu patut digunakan sebagai titik rujukan untuk mencari *titik pelepasan penuh terdekat*.

Kawasan Sedang Dibaiki/3 – Pokok Tumbang atau Tunggul Pokok Bukan Selalunya Kawasan Sedang Dibaiki

Pokok tumbang atau tunggul pokok yang diniatkan untuk dialihkan oleh *Jawatankuasa*, tetapi tidak dalam proses untuk dialihkan, bukan *kawasan sedang dibaiki* secara

automatik. Walau bagaimanapun, jika pokok dan tunggul tersebut dalam proses untuk dicabut atau dipotong untuk dialihkan kemudiannya, pokok dan tunggul tersebut ialah "bahan terkumpul untuk dialihkan kemudiannya" dan merupakan *kawasan sedang dibaiki*.

Sebagai contoh, pokok yang tumbang di dalam *kawasan umum* dan masih bercantum pada tunggul bukan *kawasan sedang dibaiki*. Walau bagaimanapun, pemain boleh meminta pelepasan daripada *Jawatankuasa* dan *Jawatankuasa* wajar mengumumkan kawasan yang dilitupi oleh pokok tumbang tersebut sebagai *kawasan sedang dibaiki*.

Kawasan Ti

Kawasan yang mesti dimainkan oleh pemain untuk memulakan permainan pada setiap lubang.

Kawasan ti adalah berbentuk segi empat dengan kedalaman dua *panjang klab*, iaitu:

- Had hadapan ditetapkan oleh garisan di antara dua titik hadapan kedua-dua penanda ti yang ditetapkan oleh *Jawatankuasa*, dan
- Had sisi ditetapkan oleh garisan ke belakang di luar titik penanda ti.

Kawasan ti ialah salah satu daripada lima *kawasan lapangan* yang ditetapkan.

Semua tempat ti lain di *lapangan* (sama ada di lubang yang sama atau mana-mana lubang lain) adalah sebahagian daripada *kawasan umum*.

Kawasan Umum

Kawasan yang merangkumi keseluruhan *lapangan* **kecuali** empat kawasan lain yang ditetapkan sebagai: (1) *kawasan ti* yang pemain mesti memulakan permainan pada setiap

lubang, (2) semua *kawasan penalti*, (3) semua *bunker*, dan (4) *grin* lubang yang sedang dimainkan oleh pemain.

Kawasan umum termasuk:

- Semua lokasi ti di lapangan kecuali kawasan ti yang sedang dimainkan, dan
- Semua grin salah.

Keadaan Lapangan Tidak Normal

Apa-apa daripada empat keadaan yang ditetapkan:

- Lubang haiwan,
- Kawasan Sedang dibaiki ,
- Halangan Tidak Boleh Alih, atau
- Air sementara

Keadaan Mempengaruhi Pukulan

Kedudukan bola tetap, kawasan posisi sedia yang diniatkan, kawasan ayunan yang diniatkan, garis permainan dan kawasan pelepasan pemain, iaitu tempat menjatuhkan atau meletakkan bola.

Istilah ini bermaksud:

- "Kawasan posisi sedia yang diniatkan" termasuk kedua-dua tempat pemain akan meletakkan kakinya dan seluruh kawasan yang mungkin akan mempengaruhi cara dan tempat pemain memposisikan badan semasa persediaan dan melakukan pukulan yang diniatkan.
- "Kawasan ayunan yang diniatkan" termasuk seluruh kawasan yang mungkin akan mempengaruhi mana-mana bahagian ayunan belakang, ayunan bawah atau penyempurnaan ayunan untuk pukulan yang diniatkan.
- Setiap istilah "kedudukan bola", "garis permainan" dan "kawasan pelepasan" mempunyai definisi tersendiri.

Kedi

Individu yang membantu pemain dalam suatu *pusingan*, termasuk:

- Membawa, Mengangkut atau Mengendalikan Klab: Individu yang membawa, mengangkut (menggunakan bugi atau troli) atau mengendalikan klab pemain semasa permainan ialah *kedi* pemain walaupun tidak dinamakan sebagai *kedi* oleh pemain tersebut, **kecuali** apabila individu itu mengalihkan klab, beg atau bugi milik pemain tersebut keluar dari laluan atau sebagai bantuan ikhlas (seperti mengambil klab yang ditinggalkan oleh pemain).
- Memberi Nasihat: *Kedi* pemain ialah satu-satunya individu (selain daripada *pemain rakan* atau *kedi pemain rakan*) yang pemain boleh meminta *nasihat*.

Kedi juga boleh membantu pemain dalam perkara lain yang dibenarkan oleh Peraturan (lihat Peraturan 10.3b).

Kedudukan Bola

Tempat bola tetap dan apa-apa tumbuhan atau benda semula jadi yang melekat, *halangan tidak boleh alih*, *objek integral*, atau *objek sempadan* yang menyentuh bola atau berada di sebelahnya.

Rintangan terlerai dan *halangan boleh alih* bukan sebahagian daripada *kedudukan* bola.

Kesalahan Serious

Dalam *permainan pukulan*, *kesalahan serius* berlaku apabila pemain bermain dari *tempat salah* yang boleh memberikan kelebihan ketara kepada pemain berbanding dengan *pukulan* yang dilakukan dari tempat yang sepatutnya.

Dalam membuat pertimbangan untuk memutuskan jika sesuatu kesalahan adalah serius, faktor yang akan diambil kira termasuk:

- Kesukaran *pukulan*,

- Jarak bola dari lubang,
- Kesan halangan di sepanjang garis permainan, dan
- Keadaan mempengaruhi pukulan.

Konsep kesalahan serius tidak digunakan dalam permainan lawan kerana pemain dikira kalah pada lubang tersebut jika bermain dari tempat salah.

Kuasa Semula Jadi

Kesan alam semula jadi seperti angin, air atau apabila sesuatu berlaku tanpa sebab yang nyata akibat kesan graviti.

L

Lapangan

Seluruh kawasan permainan yang berada dalam had apa-apa sempadan yang ditetapkan oleh Jawatankuasa:

- Semua kawasan yang berada dalam had sempadan adalah sebahagian daripada lapangan.
- Semua kawasan yang berada di luar had sempadan adalah di luar sempadan dan bukan sebahagian daripada lapangan.
- Had sempadan mengunjur ke atas dan ke bawah tanah.

Lapangan terdiri daripada lima kawasan lapangan yang ditetapkan.

Letak Semula

Meletakkan bola dengan menetapkan dan melepaskannya, dengan niat untuk bola tersebut berada dalam permainan.

Jika pemain menetapkan bola tanpa niat untuk berada dalam permainan, bola tersebut tidak diletakkan semula dan bukan dalam permainan (lihat Peraturan 14.4).

Pada bila-bila masa Peraturan menghendaki bola diletakkan semula, Peraturan yang berkenaan mengenal pasti tempat spesifik bola mesti diletakkan semula.

Lihat Peraturan 25.3d dan 25.4e (untuk pemain kelainan upaya anggota atau menggunakan alat bantuan pergerakan, definisi diubahsuaikan membenarkan meletakkan semula bola dengan menggunakan peralatan).

Lubang

Titik penamat di grin untuk lubang yang sedang dimainkan:

- Lubang mesti berdiameter 4 ¼ inci (108 mm) dan mempunyai kedalaman sekurang-kurangnya 4 inci (101.6 mm).
- Jika pelapik digunakan, ukuran diameter luar mesti tidak melebihi 4 ¼ inci (108 mm). Pelapik mesti berada sekurang-kurangnya 1 inci (25.4 mm) di bawah permukaan grin, kecuali keadaan tanah memerlukan lebih dekat dengan permukaan grin.

Perkataan "lubang" (apabila tidak digunakan sebagai Definisi dalam huruf condong) digunakan dalam keseluruhan Peraturan bermaksud sebahagian daripada lapangan berkait dengan kawasan ti, grin, dan lubang yang tertentu. Permainan sesuatu lubang bermula dari kawasan ti dan berakhir apabila bola masuk lubang di grin (atau apabila Peraturan menyatakan permainan lubang tersebut telah tamat).

Lubang Haiwan

Apa-apa lubang digali dalam tanah oleh haiwan, **kecuali** lubang yang digali oleh haiwan yang ditetapkan sebagai rintangan terlerai (seperti cacing atau serangga). Istilah lubang haiwan termasuk:

- Bahan terlerai yang dikeluarkan dari lubang oleh haiwan,
- Apa-apa kesan atau jejak yang menuju ke lubang, dan
- Mana-mana kawasan di atas tanah yang tertimbul atau berubah akibat daripada penggalian lubang oleh haiwan di bawah tanah.

Lubang haiwan tidak termasuk kesan tapak kaki haiwan yang bukan sebahagian daripada laluan yang menuju ke arah lubang haiwan.

M

Masuk Lubang

Apabila bola tetap di dalam lubang selepas pukulan dan keseluruhan bola berada di bawah permukaan grin.

Apabila Peraturan merujuk kepada "menamatkan lubang" atau "tamat lubang", ini bermaksud apabila bola pemain masuk lubang.

Untuk kes istimewa apabila bola bersandar pada tiang bendera yang berada di dalam lubang, lihat Peraturan 13.2c (bola dianggap telah masuk lubang jika apa-apa bahagian bola berada di bawah permukaan grin).

Masuk Lubang/1- Semua Bahagian Bola Mesti Berada di Bawah Permukaan Grin untuk Dianggap Masuk Lubang Jika Bola Terbenam di Tepi Lubang

Jika bola terbenam di tepi lubang, dan semua bahagian bola tidak berada di bawah permukaan grin, bola tersebut tidak masuk lubang. Hal ini diguna pakai walaupun bola menyentuh tiang bendera.

Masuk Lubang/2 – Bola Dianggap Telah Masuk Lubang Walaupun Tidak “Tetap”

Perkataan “tetap” dalam definisi masuk lubang digunakan untuk menjelaskan bahawa jika bola jatuh ke dalam lubang dan melantun keluar, bola dianggap tidak masuk lubang.

Walau bagaimanapun, jika pemain mengambil bola yang masih bergerak di dalam lubang (seperti berputar atau melantun di dasar lubang), bola dianggap telah masuk lubang walaupun bola tersebut tidak tetap di dalam lubang.

N

Nasihat

Apa-apa komen lisan atau tindakan (seperti menunjukkan klab yang digunakan untuk melakukan pukulan) yang berniat mempengaruhi pemain dalam:

- Memilih klab,
- Melakukan pukulan, atau
- Memutuskan cara bermain semasa permainan sesuatu lubang atau pusingan.

Tetapi nasihat tidak termasuk maklumat umum seperti:

- Lokasi benda atau tempat di lapangan seperti lubang, grin, fairway, kawasan penalti, bunker, atau bola pemain lain,
- Jarak dari satu titik ke titik yang lain,
- Arah angin, atau

- Peraturan

Nasihat/1 – Komen Lisan atau Tindakan Dianggap Nasihat

Contoh komen atau tindakan yang dianggap *nasihat* dan tidak dibenarkan termasuk:

- Pemain membuat kenyataan tentang pilihan klab supaya didengari oleh pemain lain yang mempunyai *pukulan* yang serupa.
- Dalam *permainan pukulan* individu, Pemain A yang baru sahaja menamatkan lubang 7 menunjukkan kepada Pemain B cara untuk melakukan *pukulan* yang berikutnya semasa bola Pemain B berada di luar *grin*. Disebabkan Pemain B belum menamatkan lubang tersebut, Pemain A dikenakan penalti di lubang 7. Tetapi jika kedua-dua pemain telah menamatkan lubang 7, Pemain A dikenakan penalti di lubang 8.
- Bola pemain berada di tempat sukar dan pemain sedang mempertimbangkan tindakan yang boleh diambil. Pemain lain membuat komen, "Nampaknya kamu tiada peluang langsung. Jika saya, saya akan mengambil pelepasan bola tidak boleh dimainkan". Komen ini merupakan *nasihat* kerana mungkin akan mempengaruhi pemain memutuskan cara bermain sesuatu lubang.

Nasihat/2 – Komen Lisan atau Tindakan Dianggap Bukan Nasihat

Contoh komen atau tindakan yang dianggap bukan *nasihat* termasuk:

- Semasa bermain di lubang 6, pemain bertanya kepada pemain lain tentang klab yang telah digunakan di lubang 4, iaitu par 3 yang mempunyai jarak yang serupa.
- Pemain melakukan *pukulan* kedua dan bolanya jatuh di *grin*. Pemain lain juga melakukan *pukulan* yang sama. Pemain pertama bertanya kepada pemain kedua tentang klab yang telah digunakan untuk *pukulan* kedua tersebut.
- Selepas melakukan *pukulan*, pemain berkata "Saya sepatutnya menggunakan klab 5 iron" kepada pemain lain dalam kumpulan yang masih belum melakukan pukulan ke *grin*, tetapi tidak berniat mempengaruhi permainan mereka.

- Pemain melihat ke dalam beg pemain lain untuk menentukan klab yang telah digunakan untuk pukulan sebelumnya tanpa menyentuh atau mengalihkan apa-apa benda.
- Ketika mengatur siap pukulan leret, pemain tersalah meminta nasihat daripada ked pemain lain, mempercayai bahawa ked tersebut adalah kednya. Pemain menyedari kesalahannya dan dengan segera memberitahu ked tersebut tidak menjawabnya.

Nasihat/3 – Bila Kenyataan Maklumat Awam Merupakan Nasihat

Kenyataan maklumat awam boleh diberikan tanpa penalti. Tetapi kenyataan maklumat awam merupakan nasihat apabila kenyataan tersebut juga mengandungi maklumat yang diniatkan untuk mempengaruhi pemain dalam pemilihan klab, melakukan pukulan atau memutuskan cara bermain sesuatu lubang atau pusingan.

Contoh kenyataan bukan nasihat termasuk:

- "Kawasan penalti adalah 5 ela sebelum had hadapan grin."
- "Angin bertiup dari arah barat, bermakna angin bertiup dari arah kanan lubang ini."

Contoh kenyataan merupakan nasihat termasuk:

- "Kawasan penalti adalah 5 ela sebelum had hadapan grin, mungkin anda ingin menggunakan klab yang sesuai supaya anda boleh memukul bola ke bahagian tengah grin."
- "Arah angin dari belakang lubang ini, jadi pastikan untuk mendaratkan bola sebelum grin."

O

Objek Integral

Objek buatan yang ditetapkan oleh *Jawatankuasa* sebagai sebahagian daripada cabaran bermain di *lapangan* yang tidak membenarkan pelepasan percuma.

Objek integral dianggap tidak boleh alih (lihat *Peraturan 8.1a*). **Tetapi** jika sebahagian daripada *objek integral* (seperti pintu pagar atau pintu atau sebahagian daripada kabel yang terikat) memenuhi definisi *halangan boleh alih*, bahagian itu dianggap sebagai *halangan boleh alih*.

Objek buatan yang ditetapkan oleh *Jawatankuasa* sebagai *objek integral* bukan *halangan* atau *objek sempadan*.

Objek Sempadan

Objek buatan yang ditetapkan untuk menunjukkan *di luar sempadan* seperti dinding, pagar, kayu pancang dan susur tangan yang tidak membenarkan pelepasan percuma.

Objek ini termasuk apa-apa tapak dan tiang pagar sempadan, **tetapi** tidak termasuk:

- Tiang atau dawai sokongan yang dipasang dan diikat pada dinding atau pagar, atau
- Apa-apa pagar, tangga, jambatan atau binaan serupa yang digunakan untuk menyeberang dinding atau pagar tersebut.

Objek sempadan dianggap tidak boleh alih walaupun sebahagian daripadanya boleh dialih (lihat *Peraturan 8.1a*).

Objek sempadan bukan *halangan* atau *objek integral*.

Objek Sempadan/1 – Status Objek Dilekatkan pada Objek Sempadan

Objek yang dilekatkan pada objek sempadan, tetapi tidak termasuk dalam definisi objek sempadan ialah halangan dan pemain mungkin dibenarkan pelepasan percuma daripada halangan tersebut.

Jika Jawatankuasa tidak menyediakan pelepasan percuma daripada halangan yang dilekatkan pada objek sempadan, Jawatankuasa boleh memperkenalkan Peraturan Tempatan dengan menyatakan halangan tersebut sebagai objek integral, dan objek yang dilekatkan itu hilang statusnya sebagai halangan dan pelepasan percuma tidak dibenarkan.

Sebagai contoh, jika tiang sokongan terletak rapat dengan pagar sempadan dan membiarkan tiang sokongan tersebut sebagai halangan, secara asasnya memberikan pelepasan percuma kepada pemain daripada objek sempadan. Jawatankuasa boleh memilih untuk menetapkan tiang sokongan tersebut sebagai objek integral.

P

Panjang Klab

Ukuran untuk klab terpanjang antara 14 klab (atau kurang) milik pemain, semasa pusingan tersebut (seperti yang dibenarkan oleh Peraturan 4.1b(1)), selain daripada puter.

Panjang klab ialah unit ukuran yang digunakan untuk menetapkan kawasan ti pemain untuk setiap lubang dan menentukan saiz kawasan pelepasan pemain apabila mengambil pelepasan di bawah Peraturan.

Untuk tujuan mengukur kawasan tersebut, ukuran panjang keseluruhan klab digunakan bermula dari hujung kepala klab dan berakhir pada hujung grip, **tetapi** apa-apa benda yang dilekatkan pada hujung grip bukan sebahagian daripada.

Panjang Klab/1 – Cara Mengukur Jika Klab Terpanjang Patah

Jika klab terpanjang pemain patah semasa suatu pusingan, ukuran panjang asal klab tersebut masih digunakan untuk menentukan saiz kawasan pelepasan pemain. Walau bagaimanapun, jika klab terpanjang patah dan pemain dibenarkan menggantikannya dengan klab lain (Peraturan 4.1a (2)) dan mereka berbuat demikian, klab yang patah tersebut tidak lagi dianggap sebagai klab terpanjang.

Jika pemain memulakan suatu pusingan mempunyai kurang daripada 14 klab dan pemain memutuskan menambah klab lain yang lebih panjang daripada klab yang digunakan pada permulaan permainan, klab tersebut boleh digunakan untuk mengukur asalkan bukan puter.

Par/Bogi

Suatu format permainan pukulan yang menggunakan pengiraan skor seperti permainan lawan iaitu:

- Pemain atau regu menang atau kalah suatu lubang apabila menamatkannya dengan bilangan pukulan yang kurang atau lebih (termasuk pukulan dilakukan dan apa-apa pukulan penalti) daripada skor sasaran untuk lubang tersebut yang ditetapkan oleh Jawatankuasa, dan
- Pertandingan dimenangi oleh pemain atau regu yang menang jumlah lubang terbanyak berbanding dengan lubang kalah (iaitu, mencampurkan jumlah lubang menang dan ditolak dengan jumlah lubang kalah).

Pemain Lawan

Individu lain yang dilawan oleh pemain dalam suatu perlawanan. Istilah pemain lawan hanya diguna pakai dalam permainan lawan.

Pemain Rakan

Pemain yang bermain dengan pemain lain sebagai satu regu, sama ada dalam permainan lawan atau permainan pukulan.

Penalti Umum

Kalah lubang dalam *permainan lawan* atau dua pukulan penalti dalam *permainan pukulan*.

Penanda Bola

Objek buatan yang digunakan untuk *menanda* tempat bola yang akan diangkat seperti *ti*, duit syiling, objek yang dibuat sebagai *penanda bola* atau *peralatan* kecil lain.

Apabila Peraturan merujuk *penanda bola* yang telah dialih, ini bermaksud *penanda bola* yang berada di *lapangan* untuk *menanda* tempat bola yang telah diangkat dan belum *diletakkan semula*.

Penanda Skor

Dalam *permainan pukulan*, individu yang bertanggung jawab untuk mengisi skor pemain di atas *kad skor* pemain dan untuk memperakui *kad skor* tersebut. *Penanda skor* boleh dalam kalangan pemain lain, **tetapi** bukan *pemain rakan*.

Jawatankuasa boleh mengenal pasti *penanda skor* atau memberitahu pemain bagaimana mereka boleh memilih *penanda skor*.

Pengadil

Pegawai yang dinamakan oleh *Jawatankuasa* untuk memutuskan persoalan fakta dan mengguna pakai Peraturan.

Dalam *permainan lawan*, tugas dan kuasa *pengadil* bergantung pada peranan yang diberikan:

- Apabila *pengadil* ditugaskan pada satu perlawanan untuk keseluruhan *pusingan*, *pengadil* tersebut bertanggung jawab untuk mengambil tindakan ke atas pelanggaran Peraturan yang mereka lihat atau diberitahu mengenainya (lihat Peraturan 20.1b (1)).

- Apabila pengadil ditugaskan untuk beberapa perlawanan atau untuk lubang atau bahagian lapangan tertentu, mereka tidak mempunyai kuasa untuk terlibat dalam perlawanan kecuali:
 - Pemain meminta bantuan Peraturan atau meminta keputusan (lihat Peraturan 20.1b (2)).
 - Pemain dalam perlawanan mungkin melanggar Peraturan 1.2 (Standard Kelakuan Pemain), Peraturan 1.3b (1) (Dua atau Lebih Pemain Bersetuju Mengabaikan Peraturan atau Penalti yang Mereka Ketahui Diguna Pakai), Peraturan 5.6a (Melengahkan Permainan Tanpa Sebab) atau Peraturan 5.6b (Kadar Permainan Pantas).
 - Pemain tiba lewat ke titik permulaan (lihat Peraturan 5.3), atau
 - Pemain mencari bola mencapai tempoh tiga minit (lihat Peraturan 5.6a dan definisi hilang).

Dalam permainan pukulan, pengadil bertanggung jawab untuk mengambil tindakan terhadap pelanggaran Peraturan yang mereka lihat atau diberitahu mengenainya. Hal ini diguna pakai sama ada pengadil ditugaskan untuk satu kumpulan bagi keseluruhan pusingan atau mengawasi beberapa kumpulan, lubang atau bahagian lapangan tertentu.

Tugas pengadil boleh dihadkan oleh Jawatankuasa dalam permainan lawan dan permainan pukulan.

Pengaruh Luar

Sesiapa atau apa-apa benda yang boleh mempengaruhi apa yang akan berlaku kepada bola atau peralatan pemain atau kepada lapangan:

- Sesiapa jua (termasuk pemain lain), **kecuali** pemain atau kedinya atau pemain rakan atau pemain lawan atau kedi mereka,
- Apa-apa haiwan,
- Apa-apa benda semulajadi atau objek buatan atau apa-apa sahaja (termasuk bola lain dalam pergerakan), **kecuali** kuasa semula jadi, dan

- Udara dan air yang didorong secara buatan, seperti daripada kipas atau sistem pengairan.

Penghormatan

Hak giliran pemain untuk bermain terlebih dahulu dari kawasan ti (lihat Peraturan 6.4).

Peralatan

Apa-apa yang digunakan, dipakai, dipegang atau dibawa oleh pemain atau kedinya.

Objek yang digunakan untuk penjagaan lapangan, seperti pencakar, hanya dianggap sebagai peralatan ketika dipegang atau dibawa oleh pemain atau kedi.

Objek selain daripada klab, yang dibawa oleh individu lain untuk pemain dianggap bukan peralatan, walaupun objek itu milik pemain tersebut.

Peraturan Peralatan

Spesifikasi dan peraturan lain mengenai klab, bola dan peralatan lain yang dibenarkan untuk digunakan oleh pemain semasa suatu pusingan. Peraturan Peralatan boleh diakses di RandA.org/EquipmentStandards.

Permainan Lawan

Suatu format permainan apabila pemain atau regu bermain menentang pemain lawan atau regu lawan dalam perlawanan satu lawan satu dalam satu pusingan atau lebih:

- Pemain atau regu memenangi suatu lubang dalam perlawanan dengan menamatkan lubang tersebut berdasarkan pada bilangan pukulan terendah (termasuk pukulan yang dilakukan dan pukulan penalti), dan
- Perlawanan dimenangi apabila pemain atau regu mendahului pemain lawan atau regu lawan dengan lebih banyak lubang berbanding dengan baki lubang yang belum dimainkan.

Permainan lawan boleh dimainkan secara individu (pemain bermain secara langsung menentang *pemain lawan*), perlawanan *Tiga Bola* atau perlawanan *Empatan* atau *Empat Bola* antara *regu* yang mempunyai dua *pemain rakan*.

Permainan Pukulan

Suatu format permainan apabila pemain atau *regu* bertanding dengan semua pemain atau *regu* lain dalam suatu pertandingan.

Dalam *permainan pukulan* (lihat Peraturan 3.3):

- Skor pemain atau *regu* untuk suatu *pusingan* ialah jumlah pukulan (termasuk *pukulan* yang dilakukan dan apa-apa pukulan penalti) untuk *menamatkan* setiap lubang, dan
- Pemenang ialah pemain atau *regu* yang menamatkan semua *pusingan* dengan jumlah pukulan terendah.

Format lain *permainan pukulan* yang menggunakan kaedah pengiraan skor yang berbeza ialah *Stableford*, *Skor Maksimum* dan *Par/Bogi* (lihat Peraturan 21).

Semua format *permainan pukulan* boleh dimainkan dalam pertandingan individu (setiap pemain bertanding bersendirian) atau dalam pertandingan melibatkan *regu* (*Empatan* atau *Empat Bola*).

Posisi Sedia

Posisi kedua-dua kaki dan badan pemain semasa persediaan dan melakukan *pukulan*.

Lihat Peraturan 25.4d (untuk pemain yang menggunakan alat bantuan pergerakan, definisi diubahsuaikan untuk memasukkan kedudukan alat bantuan pergerakan semasa persediaan dan melakukan *pukulan*).

Pukulan

Pergerakan klab ke hadapan yang dilakukan untuk memukul bola.

Tetapi *pukulan* tidak diambil kira jika pemain:

- Memutuskan untuk tidak memukul bola semasa ayunan bawah dan dengan sengaja menghentikan kepala klab sebelum terkena bola. Jika tidak dapat menghentikan ayunan bawah, pemain dengan sengaja mengelak daripada terkena bola tersebut.
- Memukul bola dengan tidak sengaja apabila melakukan latihan ayunan atau ketika persiapan melakukan *pukulan*.

Apabila Peraturan merujuk kepada “bermain bola”, ia bermaksud pemain telah melakukan *pukulan*.

Skor pemain untuk suatu lubang atau *pusingan* ialah bilangan “pukulan” atau “pukulan yang diambil”, yang bermaksud semua *pukulan* yang dilakukan dan apa-apa pukulan penalti (lihat [Peraturan 3.1c](#)).

***Pukulan/1* – Menentukan Jika Pukulan Telah Dilakukan**

Jika pemain memulakan ayunan bawah dengan klab yang diniatkan untuk memukul bola, tindakan pemain dikira sebagai *pukulan* apabila:

- Kepala klab terpesong atau dihentikan oleh *pengaruh luar* (seperti dahan pokok) sama ada bola dipukul atau tidak.
- Kepala klab terpisah daripada syaf semasa ayunan bawah dan pemain meneruskan ayunan bawah dengan syaf sahaja, sama ada bola dipukul atau tidak.
- Kepala klab terpisah daripada syaf semasa ayunan bawah dan pemain meneruskan ayunan bawah dengan syaf sahaja dan kepala klab jatuh lalu terkena bola.

Tindakan pemain tidak dikira sebagai pukulan dalam setiap situasi yang berikut:

- Semasa ayunan bawah, kepala klab milik pemain terpisah daripada syaf. Pemain menghentikan ayunan bawah hampir dengan bola, tetapi kepala klab jatuh dan terpukul lalu mengalihkan bola tersebut.
- Semasa ayunan belakang, kepala klab pemain terpisah daripada syaf. Pemain menyempurnakan ayunan bawah dengan syaf tetapi tidak kena bola.
- Bola berada di atas dahan pokok di luar jangkauan klab. Jika pemain mengalihkan bola dengan memukul bahagian bawah dahan tersebut dan bukan bola, Peraturan 9.4 (Bola Diangkat atau Dialihkan oleh Pemain) diguna pakai.

Pukulan dan Jarak

Prosedur dan penalti apabila pemain mengambil pelepasan di bawah Peraturan 17, 18 atau 19 dengan bermain bola di tempat pukulan sebelumnya dilakukan (lihat Peraturan 14.6).

Istilah pukulan dan jarak bermaksud pemain tersebut:

- Dikenakan satu pukulan penalti, dan
- Hilang kelebihan jarak ke arah lubang dari tempat pukulan sebelumnya dilakukan.

Pusingan

Lapan belas (18) lubang atau kurang dengan turutan yang ditetapkan oleh Jawatankuasa.

R

Regu

Dua atau lebih pemain rakan bertanding sebagai satu unit dalam suatu pusingan dalam permainan lawan atau permainan pukulan.

Setiap set pemain rakan ialah satu regu, sama ada setiap pemain rakan bermain bola miliknya sendiri dalam permainan Empat Bola atau pemain rakan tersebut bermain dengan menggunakan satu bola dalam permainan Empatan.

Regu tidak sama dengan pasukan. Dalam pertandingan berpasukan, setiap pasukan mempunyai pemain yang bertanding sebagai individu atau sebagai regu.

Rintangan Terlerai

Apa-apa benda semula jadi yang tidak melekat seperti yang berikut:

- Batu, rumput terlerai, daun, dahan dan ranting kayu,
- Bangkai dan najis haiwan,
- Cacing, serangga dan haiwan yang serupanya yang boleh dialihkan dengan mudah, dan busut atau sarang yang dibuat (seperti najis cacing dan busut semut), dan
- Gumpalan tanah mampat (termasuk palam pengudaraan).

Benda semula jadi tersebut dianggap tidak terlerai jika:

- Melekat atau tumbuh,
- Terbenam kukuh dalam tanah (iaitu, sukar untuk dikeluarkan), atau
- Melekat pada bola.

Kes istimewa:

- **Pasir dan Tanah Peroi** bukan *rintangan terlerai* (hal ini tidak termasuk busut dibuat oleh cacing, serangga dan haiwan yang serupa).
- **Embun, Fros dan Air** bukan *rintangan terlerai*.
- **Salji dan Air Batu Semula Jadi** (selain daripada fros), apabila berada di atas tanah, terserah kepada pilihan pemain untuk menentukan sama ada *rintangan terlerai* atau *air sementara*.
- **Sarang Labah-Labah** ialah *rintangan terlerai* walaupun ia melekat pada objek lain.
- **Serangga Hidup pada Bola** ialah *rintangan terlerai*.

Rintangan Terlerai/1 – Status Buah

Buah yang terpisah daripada pokok ialah *rintangan terlerai*, walaupun buah tersebut datanganya dari semak atau pokok yang tidak dijumpai di *lapangan* tersebut.

Sebagai contoh, buah yang sebahagiannya telah dimakan atau dipotong kecil, dan kulit yang telah dikupaskan daripada buah ialah *rintangan terlerai*. Tetapi, apabila dibawa oleh pemain, buah merupakan *peralatan* pemain.

Rintangan Terlerai/2 – Bila Rintangan Terlerai Menjadi Halangan

Rintangan terlerai boleh berubah menjadi *halangan* melalui proses pembinaan atau pembuatan.

Sebagai contoh, kayu balak (*rintangan terlerai*) yang telah dipotong dan dipasangkan kaki melalui proses pembuatan untuk dijadikan bangku (*halangan*).

Rintangan Terlerai/3 – Status Air Liur

Air liur boleh dianggap sebagai *air sementara* atau *rintangan terlerai* bergantung kepada pilihan pemain.

Rintangan Terlerai/4 – Rintangan Terlerai Digunakan Untuk Melitupi Permukaan Jalan

Batu kelikir ialah *rintangan terlerai* dan pemain boleh mengalihkan *rintangan terlerai* di bawah Peraturan 15.1a. Hak ini tidak dipengaruhi oleh fakta bahawa, apabila jalan dilitupi oleh batu kelikir, jalan tersebut menjadi jalan yang telah dilitupi secara tiruan, menjadikannya *halangan tidak boleh alih*. Prinsip yang sama digunakan untuk jalan atau laluan yang dibina dengan batu, cengkerang hancur, serpihan kayu atau benda yang serupa.

Dalam situasi seperti itu, pemain boleh:

- Bermain bola di kedudukannya di atas *halangan* dan mengalihkan batu kelikir (*rintangan terlerai*) dari jalan tersebut (Peraturan 15.1a).
- Mengambil pelepasan tanpa penalti dari *keadaan lapangan tidak normal* (*halangan tidak boleh alih*) (Peraturan 16.1b).

Pemain boleh juga mengalihkan sedikit batu kelikir dari jalan tersebut untuk menentukan kemungkinan bermain bola di kedudukannya sebelum memilih untuk mengambil pelepasan percuma.

S

Skor Maksimum

Suatu format *permainan pukulan* apabila skor pemain atau *regu* untuk suatu lubang dihadkan kepada bilangan pukulan maksimum (termasuk *pukulan* yang dilakukan dan apa-apa pukulan penalti) yang ditetapkan oleh *Jawatankuasa*, seperti dua kali par, suatu angka tetap atau bogi dua bersih.

Stableford

Suatu format *permainan pukulan* apabila:

- Skor pemain atau *regu* untuk suatu lubang berdasarkan pada bilangan mata yang diberikan dengan membandingkan bilangan pukulan pemain atau *regu* tersebut untuk sesuatu lubang (termasuk *pukulan* yang dilakukan dan apa-apa pukulan penalti) dengan skor yang ditetapkan untuk lubang tersebut oleh *Jawatankuasa*, dan
- Pertandingan dimenangi oleh pemain atau *regu* yang menamatkan semua *pusingan* dengan jumlah mata terbanyak.

T

Tambah Baik

Mengubah satu atau lebih *keadaan mempengaruhi pukulan* atau keadaan fizikal lain yang mempengaruhi permainan supaya pemain berpotensi untuk mendapat kelebihan ketara untuk sesuatu *pukulan*.

Tanda

Menunjukkan tempat bola tetap sama ada dengan:

- Meletakkan *penanda bola* di belakang atau di sebelah bola, atau
- Memegang klab di atas tanah di belakang atau di sebelah bola.

Hal ini dilakukan untuk menunjukkan tempat bola mesti *diletakkan semula* selepas diangkat.

Tempat Salah

Mana-mana tempat di lapangan selain dari tempat pemain dikehendaki atau dibenarkan bermain bola di bawah Peraturan.

Contoh bermain dari tempat salah:

- Bermain bola selepas diletakkan semula di tempat yang salah atau tanpa meletakkannya semula apabila dikehendaki oleh Peraturan,
- Bermain bola yang dijatuhkan dari luar kawasan pelepasan yang dikehendaki,
- Mengambil pelepasan di bawah Peraturan salah, dengan itu bola dijatuhkan dan dimainkan dari tempat yang tidak dibenarkan di bawah Peraturan, dan
- Bermain bola dari zon larangan bermain atau apabila zon larangan bermain mengganggu kawasan posisi sedia atau ayunan yang diniatkan oleh pemain.

Pemain tidak bermain dari tempat salah dalam situasi yang berikut:

- Apabila bola telah dimainkan dari luar kawasan ti adalah satu kesalahan semasa memulakan permainan sesuatu lubang atau semasa mencuba membetulkan kesalahan itu (lihat Peraturan 6.1b), atau
- Apabila bola telah dimainkan dari tempat bola menetap selepas pemain gagal melakukan semula pukulan apabila dikehendaki berbuat demikian.

Terbenam

Apabila bola pemain berada di dalam lekuknya sendiri disebabkan oleh pukulan yang dilakukan sebelumnya dan sebahagian daripada bola tersebut berada di bawah permukaan tanah.

Bola tidak perlu menyentuh tanah untuk dianggap terbenam (contohnya, rumput atau rintangan terlerai yang mungkin berada di antara bola dan tanah).

Ti

Objek yang digunakan untuk meninggikan bola di permukaan tanah untuk memulakan permainan di kawasan ti. Panjang ti mesti tidak lebih daripada 4 inci (101.6 mm) dan menepati Peraturan Peralatan.

Tiang Bendera

Tiang boleh alih yang disediakan oleh Jawatankuasa yang diletakkan di dalam lubang untuk menunjukkan kepada pemain kedudukan sesuatu lubang berada. Tiang bendera adalah termasuk bendera dan apa-apa bahan atau objek yang dilekatkan pada tiang tersebut.

Apabila objek buatan atau semulajadi seperti klab atau kayu digunakan untuk menunjukkan kedudukan lubang, objek itu dianggap sebagai tiang bendera untuk tujuan mengguna pakai Peraturan.

Keperluan tiang bendera diterangkan dalam Peraturan Peralatan.

Tiga Bola

Suatu format permainan lawan apabila:

- Setiap seorang daripada tiga pemain bermain secara individu melawan dua pemain lain pada masa yang sama, dan
- Setiap pemain bermain dengan menggunakan satu bola untuk kedua-dua perlawanan tersebut.

Titik Pelepasan Maksimum

Titik rujukan untuk mengambil pelepasan percuma daripada keadaan lapangan tidak normal di dalam bunker (Peraturan 16.1c) atau di grin (Peraturan 16.1d) apabila tiada titik pelepasan penuh terdekat.

Hal ini menunjukkan titik anggaran bola mungkin berada:

- Paling hampir dengan tempat asal, **tetapi** tidak boleh lebih dekat dengan lubang dibandingkan dengan tempat tersebut,
- Dalam kawasan lapangan yang dikehendaki, dan
- Di tempat yang memberikan paling kurang gangguan dari keadaan lapangan tidak normal itu untuk pukulan yang sepatutnya dilakukan oleh pemain dari tempat asal jika tiada keadaan tersebut.

Untuk menganggarkan titik rujukan ini, pemain perlu mengenal pasti klab, posisi sedia, ayunan dan garis permainan yang mungkin digunakan untuk pukulan itu.

Pemain tidak perlu melakukan simulasi pukulan itu dengan mengambil posisi sedia yang sebenar dan mengayun dengan klab yang telah dipilih (**tetapi** disarankan demikian untuk membantu dalam membuat anggaran tepat).

Titik pelepasan maksimum ditentukan dengan membandingkan kadar relatif gangguan dengan kedudukan bola, kawasan posisi sedia dan ayunan yang diniatkan, dan termasuk garis permainan khusus di grin. Sebagai contoh, apabila mengambil pelepasan daripada air sementara:

- Titik pelepasan maksimum mungkin berada di dalam air yang lebih cetek berbanding dengan tempat pemain akan berdiri (mempengaruhi posisi sedia dibandingkan dengan kedudukan bola dan ayunan), atau tempat bola berada di dalam air yang lebih dalam berbanding dengan tempat pemain akan berdiri (mempengaruhi kedudukan bola dan ayunan dibandingkan dengan posisi sedia).
- Di grin, titik pelepasan maksimum boleh berpandukan pada garis permainan tempat bola perlu melalui air sementara yang paling cetek atau jarak yang paling dekat.

Titik Pelepasan Penuh Terdekat

Titik rujukan untuk mengambil pelepasan percuma daripada keadaan lapangan tidak normal (Peraturan 16.1), keadaan haiwan berbahaya (Peraturan 16.2), grin salah (Peraturan 13.1f) atau zon larangan bermain (Peraturan 16.1f dan 17.1e), atau ketika mengambil pelepasan di bawah Peraturan Tempatan tertentu.

Hal ini menunjukkan titik anggaran bola mungkin berada:

- Paling hampir dengan tempat asal, **tetapi** tidak boleh lebih dekat dengan lubang dibandingkan dengan tempat tersebut,
- Dalam kawasan *lapangan* yang dikehendaki, dan
- Di tempat tiada gangguan (di bawah Peraturan yang digunakan) daripada keadaan pelepasan diambil untuk *pukulan* yang sepatutnya dilakukan oleh pemain dari tempat asal jika tiada keadaan tersebut.

Untuk menganggarkan titik rujukan ini, pemain perlu mengenal pasti klab, *posisi sedia*, ayunan dan *garis permainan* yang mungkin digunakan untuk *pukulan* itu.

Pemain tidak perlu melakukan simulasi *pukulan* itu dengan mengambil *posisi sedia* yang sebenar dan mengayun klab yang telah dipilih (**tetapi** disarankan berbuat demikian untuk membantu dalam membuat anggaran tepat).

Titik pelepasan penuh terdekat berkait sepenuhnya pada keadaan tertentu ketika pelepasan sedang diambil dan mungkin berada di lokasi yang didapati ada gangguan oleh keadaan lain, iaitu:

- Jika pemain mengambil pelepasan dan kemudiannya mendapat gangguan daripada keadaan lain yang membenarkan pelepasan, pemain boleh mengambil pelepasan sekali lagi dengan menentukan ***titik pelepasan penuh terdekat*** daripada keadaan baharu tersebut.
- Pelepasan mesti diambil secara berasingan untuk setiap keadaan, **kecuali** pemain boleh mengambil pelepasan daripada kedua-dua keadaan pada masa yang sama (berdasarkan pada penentuan ***titik pelepasan penuh terdekat*** daripada kedua-dua keadaan). Setelah mengambil pelepasan yang berasingan daripada setiap keadaan, dapat disimpulkan dengan wajar bahawa pelepasan yang berulang akan berbalik kepada satu atau kedua-dua gangguan yang sama.

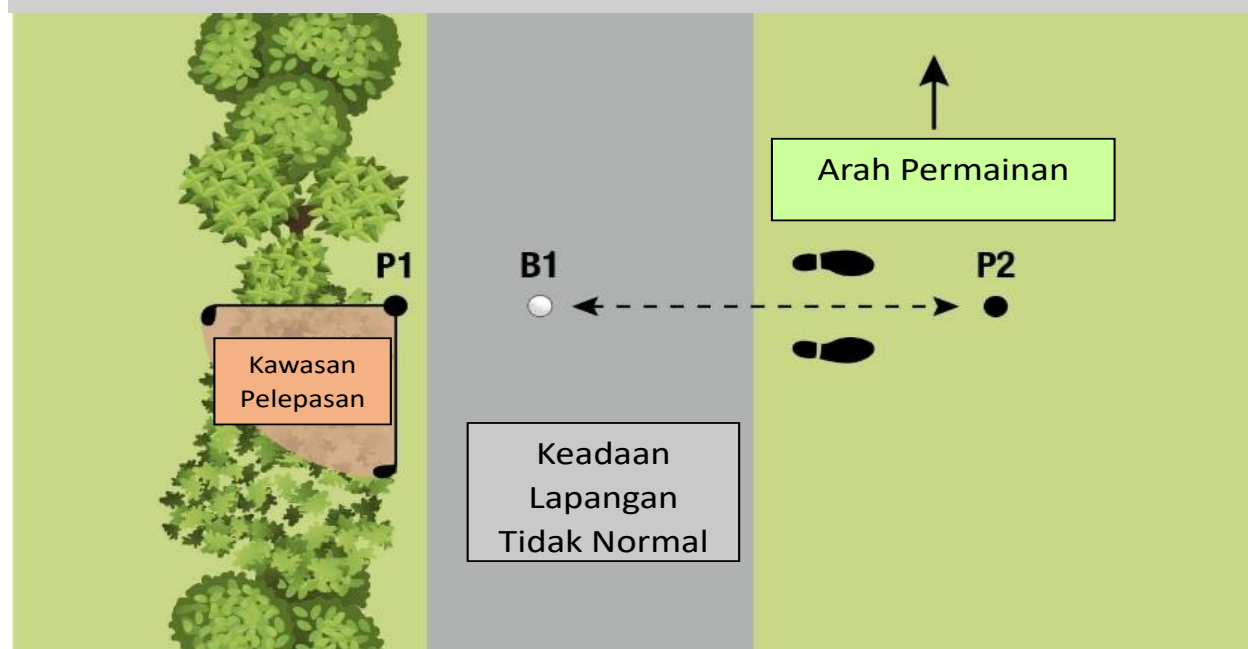
Titik Pelepasan Penuh Terdekat/1 – Gambar Rajah Menunjukkan Titik Pelepasan Penuh Terdekat

Dalam gambar rajah, istilah "titik pelepasan penuh terdekat" dalam Peraturan 16.1 (keadaan lapangan tidak normal) untuk pelepasan gangguan halangan tidak boleh alih digambarkan dalam kes pemain bertangan kanan.

Titik pelepasan penuh terdekat mesti ditafsirkan dengan tepat. Pemain tidak dibenarkan untuk memilih bahagian halangan tidak boleh alih untuk menjatuhkan bola, kecuali terdapat dua titik pelepasan penuh terdekat yang mempunyai jarak yang sama.

Walaupun di sebelah bahagian halangan tidak boleh alih ialah fairway dan sebelah bahagian lagi ialah semak, jika titik pelepasan penuh terdekat berada di dalam semak, maka di situlah titik pelepasan penuh terdekat untuk pemain.

GAMBAR RAJAH PELEPASAN PENUH TERDEKAT/1



- Gambar rajah mengandaikan pemain bertangan kanan.
- Pemain diganggu oleh kawasan lapangan tidak normal dan pelepasan percuma dibenarkan.
- Apabila bola berada di titik B1, titik pelepasan penuh terdekat ialah di titik P1 walaupun titik tersebut berada di dalam semak atau bola mungkin tidak boleh dimainkan.
- Hal ini disebabkan oleh titik yang berada di bahagian lain yang mungkin akan memberikan pemain pelepasan penuh dari kawasan lapangan tidak normal di titik P2 dan titik tersebut lebih jauh dari titik P1.

Titik Pelepasan Penuh Terdekat/2 – Pemain Tidak Mengikut Prosedur yang Disarankan semasa Menentukan Titik Pelepasan Penuh Terdekat

Walaupun terdapat prosedur yang disarankan untuk menentukan titik pelepasan penuh terdekat, Peraturan tidak menghendaki pemain untuk menentukan titik tersebut semasa mengambil pelepasan di bawah Peraturan yang berkenaan (seperti mengambil pelepasan daripada keadaan lapangan tidak normal di bawah Peraturan 16.1b (Pelepasan Bola Dalam Kawasan Umum)). Jika pemain tidak menentukan titik pelepasan penuh terdekat

dengan tepat atau mengenal pasti titik pelepasan penuh terdekat dengan tidak betul, pemain hanya dikenakan penalti jika hal ini menyebabkan pemain menjatuhkan bola ke dalam kawasan pelepasan yang tidak memenuhi syarat Peraturan dan bola tersebut kemudiannya dimainkan.

Titik Pelepasan Penuh Terdekat/3 – Sama Ada Pemain Telah Mengambil Pelepasan Tidak Betul Jika Keadaan Masih Mengganggu Pukulan Klab yang Tidak Digunakan untuk Menentukan Titik Pelepasan Penuh Terdekat

Apabila pemain mengambil pelepasan daripada keadaan lapangan tidak normal, mereka sedang mengambil pelepasan daripada gangguan yang dialami oleh klab, posisi sedia, ayunan dan garis permainan yang mungkin digunakan untuk bermain bola dari tempat itu. Selepas pemain mengambil pelepasan dan tiada lagi gangguan pada pukulan yang mungkin akan dilakukan oleh pemain tersebut, apa-apa gangguan yang berikutnya adalah suatu situasi baharu.

Sebagai contoh, bola pemain berada di dalam rumput tebal di dalam kawasan umum lebih kurang 230 eld dari grin. Pemain memilih klab wedge untuk melakukan pukulan yang berikutnya dan mendapati posisi sedia mereka menyentuh garisan yang menetapkan kawasan sedang dibaiki. Pemain tersebut menentukan titik pelepasan penuh terdekat dan menjatuhkan bola di dalam kawasan pelepasan yang ditetapkan menurut Peraturan 14.3b (3) (Bola Mesti Dijatuhkan Dalam Kawasan Pelepasan) dan Peraturan 16.1 (Pelepasan Keadaan Lapangan Tidak Normal).

Bola tersebut bergolek ke kedudukan yang baik di dalam kawasan pelepasan yang pemain percayai pukulan berikutnya boleh dilakukan dengan menggunakan klab 3 wood. Jika pemain menggunakan klab wedge untuk pukulan yang berikutnya mungkin tiada gangguan daripada kawasan sedang dibaiki tersebut. Walau bagaimanapun, dengan menggunakan klab 3 wood, pemain sekali lagi memijak garisan yang

menetapkan kawasan sedang dibaiki . Hal ini adalah suatu situasi baharu dan pemain boleh bermain bola tersebut di kedudukannya atau mengambil pelepasan untuk situasi baharu tersebut.

Titik Pelepasan Penuh Terdekat/4 – Pemain Menentukan Titik Pelepasan Penuh Terdekat tetapi Tidak Mampu Melakukan Pukulan yang Diniatkan Secara Fizikal

Tujuan menentukan titik pelepasan penuh terdekat adalah untuk mencari titik rujukan di lokasi sedekat mungkin agar gangguan keadaan tidak lagi mengganggu pemain. Dalam menentukan titik pelepasan penuh terdekat, pemain tidak dijamin akan mendapat kedudukan yang baik atau boleh dimainkan.

Sebagai contoh, jika pemain tidak dapat melakukan pukulan dari tempat yang kelihatan sebagai kawasan pelepasan yang dikehendaki (seperti yang diukur dari titik pelepasan penuh terdekat) disebabkan sama ada arah permainan dihalang oleh pokok, atau pemain tidak dapat mengambil ayunan belakang untuk pukulan yang diniatkan kerana semak.

Hal ini tidak mengubah fakta bahawa titik yang telah dikenal pasti tersebut ialah titik pelepasan penuh terdekat.

Selepas bola berada di dalam permainan, pemain kemudiannya mesti memutuskan jenis pukulan yang mereka akan lakukan. pukulan ini, termasuk pemilihan klab, mungkin berlainan dengan apa yang mungkin dilakukan dari tempat asal bola pemain jika tiada keadaan gangguan di situ.

Jika secara fizikalnya pemain mungkin tidak boleh menjatuhkan bola di mana-mana bahagian kawasan pelepasan yang telah dikenal pastikan, pemain tidak dibenarkan pelepasan dari keadaan tersebut.

Titik Pelepasan Penuh Terdekat/5 – Pemain Tidak Mampu Untuk Menentukan Titik Pelepasan Penuh Terdekat Secara Fizikal

Jika pemain tidak mampu untuk menentukan titik pelepasan penuh terdekat secara fizikal, titik tersebut mesti dianggarkan, dan kawasan pelepasan kemudiannya berdasarkan pada titik anggaran.

Sebagai contoh, semasa mengambil pelepasan di bawah Peraturan 16.1, pemain tidak mampu untuk menentukan titik pelepasan penuh terdekat secara fizikal kerana titik tersebut berada di dalam batang pokok atau pagar sempadan yang menghalang pemain daripada mengambil posisi sedia yang dikehendaki.

Pemain mesti menganggarkan titik pelepasan penuh terdekat dan menjatuhkan bola di kawasan pelepasan yang telah dikenal pasti.

Jika tidak mungkin untuk menjatuhkan bola di kawasan pelepasan yang telah dikenal pasti secara fizikal, pemain tidak dibenarkan mengambil pelepasan di bawah Peraturan 16.1.

Z

Zon Larangan Bermain

Sebahagian daripada lapangan yang dilarang oleh Jawatankuasa untuk bermain. zon larangan bermain mesti ditetapkan sebagai sebahagian daripada keadaan lapangan tidak normal atau kawasan penalti.

Jawatankuasa boleh menggunakan zon larangan bermain atas apa-apa sebab, seperti yang berikut:

- Melindungi hidupan liar, habitat haiwan dan kawasan alam sekitar yang sensitif,
- Mencegah kerosakan anak pokok, tanaman bunga, nurseri rumput, kawasan rumput ditanam semula atau tanaman lain,
- Melindungi pemain daripada bahaya, dan
- Memelihara kawasan bersejarah atau berkepentingan budaya.

Jawatankuasa patut menetapkan had zon larangan bermain dengan menggunakan garisan atau kayu pancang. Garisan atau kayu pancang (atau bahagian atas kayu pancang itu) patut digunakan untuk membezakan antara zon larangan bermain dengan keadaan lapangan tidak normal atau kawasan penalti yang tidak ditetapkan sebagai zon larangan bermain.

Zon Larangan Bermain/1 – Status Benda Tumbuh Mengunjur Melepasi Zon Larangan Bermain

Status benda yang tumbuh mengunjur melepasi zon larangan bermain bergantung pada jenis zon larangan bermain. Hal ini akan menjadi persoalan kerana sesuatu yang tumbuh mungkin sebahagian daripada zon larangan bermain yang menghendaki pemain mengambil pelepasan.

Sebagai contoh, jika zon larangan bermain telah ditetapkan sebagai kawasan penalti (apabila had mengunjur adalah ke atas dan ke bawah tanah), apa-apa bahagian sesuatu

yang tumbuh mengunjur melepasi had zon larangan bermain bukan sebahagian daripada zon larangan bermain. Walau bagaimanapun, jika zon larangan bermain telah ditetapkan sebagai kawasan sedang dibaiki (termasuk semua tanah di kawasan yang ditetapkan dan apa-apa yang tumbuh mengunjur di atas tanah dan di luar had), apa-apa yang keluar mengunjur dari had tersebut adalah sebahagian daripada zon larangan bermain.

INDEKS

PERKARA	PERATURAN
AIR SEMENTARA	Lihat Keadaan Lapangan Tidak Normal
BANTUAN	
Bantuan Pembantu, Individu lain atau Penyelia – Pemain OKU	25.2a , 25.4a , 25.4b , 25.5a
Pemain Dibenarkan Hanya Seorang Pembantu – Pemain OKU	25.2b , 25.4c , 25.5b
BERLATIH	
Sebelum Atau Antara Pusingan – Permainan Lawan	5.2a
Sebelum Atau Antara Pusingan – Permainan Pukulan	5.2b
Berlatih Antara Dua Lubang	5.2b
Berlatih Ketika Permainan Ditangguhkan	5.5c
Berlatih Ketika Bermain Sesuatu Lubang	5.5a
BOLA	
Bola Pecah Berkecai	4.2b , 4.2c
Bola Mematuhi Syarat	4.2a
Bola Koyak atau Retak	4.2c
Bola di Grin Membantu Permainan	15.3a
Bola Berada di Mana-Mana Tempat di Lapangan Mengganggu Permainan	15.3b
Mengganti Bola	4.2c(2) , 14.2
BOLA BERALIH	
Oleh Haiwan	9.6
Oleh Pemain Lain Dalam Permainan Pukulan	9.6
Oleh Individu Lain	9.6
Oleh Kedi	9.4
Oleh Pemain Lawan Dalam Permainan Lawan	9.5
Oleh Pemain Lawan Dalam Permainan Lawan dan Dikenakan Penalti	9.5b
Oleh Kedi Pemain Lawan Dalam Permainan Lawan	9.5
Oleh Pengaruh Luar	9.6
Oleh Pemain Rakan	22.2 , 23.5b
Oleh Pemain	9.4

Oleh Pemain dan Dikenakan Penalti	9.4b
Oleh Angin, Air atau Kuasa Semulajadi Lain	9.3
Memutuskan Apa Menyebabkan Bola Beralih	9.2b
Memutuskan Sama ada Bola Beralih	9.2a
Semasa Ayunan Belakang atau Pukulan	9.1b
Membantu Permainan – di Grin	15.3a
BOLA DALAM PERMAINAN	14.4
BOLA DIMAINKAN DI KEDUDUKANNYA	9.1a
BOLA SEDANG BERGERAK	
Sengaja Mengalihkan Objek atau Mengubah Keadaan Mempengaruhi Bola Sedang Bergerak	11.3
Bola Dalam Pergerakan Dipesongkan atau Dihentikan oleh Individu Dengan Sengaja	11.2
Melanggar alat bantuan pergerakan	25.4k
Melanggar Individu atau Pengaruh Luar (termasuk Peralatan)	11.1
Mengalihkan Objek atau Mengubah Keadaan Mempengaruhi Bola Sedang Bergerak di Grin	11.3
Mengalih Tiang Bendera	11.3
BOLA TERBENAM	
Cara Mengambil Pelepasan	16.3b
Bila Pelepasan Dibenarkan	16.3a
BOLA HILANG	
Apa Patut Dilakukan Apabila Bola Hilang	18.2b
Bila Bola Hilang	18.2a(1)
BOLA SEMENTARA	
Mengumumkan Bermain Bola Sementara	18.3b
Bermain Bola Sementara Lebih Daripada Sekali.	18.3c(1)
Bila Dibenarkan	18.3a
Bila Bola Sementara Mesti Diabaikan	18.3c(3)
Bila Bola Sementara Menjadi Bola Dalam Permainan	18.3c(2)
GRIN	13
Bola Atau Penanda Bola Beralih – Tidak Sengaja	13.1d(1)
Bola Atau Penanda Bola Beralih - Kuasa Semula Jadi	13.1d(2)
Bola Hampir Masuk di Tepi Lubang	13.3
Sengaja menguji grin	13.1e
Menandakan, Mengangkat dan Membersihkan	13.1b

Mengalih Pasir dan Tanah Peroi	13.1c(1)
Membaiki Kerosakan	13.1c(2)
Bila Bola Berada Di Grin	13.1a
Grin Salah	13.1f
BOLA TIDAK BOLEH DIMAINKAN	19
Pelepasan Sepanjang Atas Garisan Belakang	19.2b
Bunker – Pelepasan Dalam Bunker	19.3a
Bunker – Pelepasan Luar Bunker	19.3b
Bunker – Pelepasan Luar Bunker Untuk Pemain Menggunakan Alat Pergerakan Beroda	25.4n
Kawasan Umum	19.2
Pelepasan Lateral	19.2c
Pelepasan Lateral Untuk Pemain Menggunakan Alat Pergerakan Beroda	25.4m
Kawasan Penalti	19.1
Grin	19.2
Pelepasan Pukulan dan Jarak	19.2a
Bila Pelepasan Boleh Diambil	19.1
BOLA SALAH	6.3c
Membuat Pukulan Bola Salah	6.3c(1)
Bola Pemain Dimainkan oleh Pemain Lain	6.3c(2)
BUNKER	
Keadaan Lapangan Tidak Normal	16.1c
Keadaan Haiwan Berbahaya	16.2
Rintangan Terlerai	12.2a, 15.1
Halangan Boleh Alih	12.2a, 15.1
Bola Tidak Boleh Dimainkan	19.3
Bola Tidak Boleh Dimainkan Untuk Pemain Guna alat pergerakan beroda	25.4n
Bila Bola Berada Dalam Bunker	12.1
Bila Menyentuh Pasir Tidak Mengakibatkan Penalti	12.2b(2)
Bila Menyentuh Pasir Tidak Mengakibatkan Penalti – Pemain OKU	25.4l
Bila Menyentuh Pasir Mengakibatkan Penalti	12.2b(1)
EMPATAN	22.1
Mana-Mana Pemain Rakan Boleh Bertindak Untuk Regu	22.2
Pemain Rakan Bermain Terlebih Dahulu	22.4a
Pemain Rakan Berkongsi Klab	22.5
Pemain Rakan Berdiri di Belakang Pemain Apabila Pukulan Dilakukan	22.6
Regu Mesti Bergilir Membuat Pukulan	22.3
Memulakan Pusingan	22.4b

Bila Regu Bermain Giliran Salah	22.3
EMPAT BOLA	23.1
Giliran Bermain Empat Bola	23.6
Bola Sengaja Dipesongkan	23.2c
Salah Seorang atau Kedua-dua Pemain Rakan Boleh Mewakili Regu	23.4
Pemain Rakan Berkongsi Klab	23.7
Pemain Rakan Berdiri di Belakang Pemain Apabila Pukulan Dilakukan	23.8
Penalti	23.9
Pemain Bertanggungjawab atas Tindakan Pemain Rakan	23.5b
Pemain Mengambil Tindakan Berkenaan Permainan Pemain Rakan	23.5a
Kad Skor Dalam Permainan Pukulan	23.2b
Skor Regu – Permainan Lawan dan Permainan Pukulan	23.2a
Bila Pemain Rakan Tidak Hadir dan Kemudiannya Tiba Boleh Mula Bermain	23.4
Bila Pusingan Berakhir	23.3b
Bila Pusingan Bermula	23.3a
Meneruskan Permainan Suatu Lubang Selepas Pukulan Diberikan Kemenangan	23.6
FORMAT LAIN BERMAIN GOLF	21.5
FORMAT PERMAINAN: PERMAINAN LAWAN ATAU PERMAINAN PUKULAN	3.1a
GILIRAN BERMAIN	
Empat Bola	23.6
Empatan	22.4
Perlawanan Lawan	6.4a(1)
Perlawanan Lawan – Bermain Tidak Mengikut Giliran	6.4a(2)
Bermain Semula Dari Kawasan Ti	6.4c
Bermain Bola Sementara Dimana-mana Kecuali Di Kawasan Ti	6.4d(2)
Bermain Bola Sementara Dari Kawasan Ti	6.4c
Golf Siap Sedia	6.4b(2)
Permainan Pukulan	6.4b(1)
Bila Mengambil Pelepasan	6.4b(1)
Di Luar Sempadan	2.1
Apa yang Perlu Dilakukan Bila Bola Luar Sempadan	18.2b
Bila Bola Di Luar Sempadan	18.2a(2)
HAIWAN BERBAHAYA	
Mengambil Pelepasan	16.2b
Bila Pelepasan Dibenarkan	16.2a

HALANGAN BOLEH ALIH	15.2
Bola Tidak Dijumpai	15.2b
Pelepasan Dimana-mana Kecuali Grin	15.2a(2)
Pelepasan Di Grin	15.2a(3)
Mengalih	15.2a(1)
HALANGAN TIDAK BOLEH ALIH	Lihat Keadaan Lapangan Tidak Normal
ISU PERATURAN	
Kesalahan Pentadbiran	20.2d
Mengguna Pakai Standard "Mata Kasar" Apabila Menggunakan Bukti Video	20.2c
Mengelak Melengahkan Permainan Tanpa Sebab	20.1a
Membetulkan Keputusan Salah	20.2d
Membatalkan Penyertaan Pemain Selepas Keputusan Permainan Lawan Muktamad	20.2e(1)
Membatalkan Penyertaan Pemain Selepas Keputusan Permainan Pukulan Ditutup	20.2e(2)
Pemain Tidak Layak	20.2f
Permainan Lawan	20.1b
Keputusan Jawatankuasa	20.2b
Keputusan Pengadil	20.2a
Situasi Tidak Dirangkumi Peraturan	20.3
Permainan Pukulan	20.1c
KADAR PERMAINAN	
Polisi Kadar Permainan	5.6b(3)
Bermain Tidak Mengikut Giliran	5.6b(2)
Golf Siap Sedia	5.6b, 6.4b(2)
Saranan Kadar Permainan	5.6b(1)
Melengahkan Permainan Tanpa Sebab	5.6a
Melengahkan Permainan Tanpa Sebab – Pemain OKU	25.6a
KAWASAN PENALTI	17
Ball Tidak Dijumpai	17.1c
Bola Dimainkan Dari Kawasan Penalti Menetap Dalam Kawasan Penalti	17.2a
Bola Dimainkan Dari Kawasan Penalti Hilang, Keluar Sempadan atau Tidak Boleh Dimainkan	17.2b

Bagaimana Mengambil Pelepasan	17.1d
Zon Larangan Bermain	17.1e
Tiada Pelepasan Dibawah Peraturan Lain	17.3
Bermain Bola Dikedudukannya	17.1b
Pilihan Pelepasan Untuk Kawasan Penalti Merah	17.1d
Pilihan Pelepasan Untuk Kawasan Penalti Merah Untuk Pemain Menggunakan Alat Pergerakan Beroda	25.4m
Pilihan Pelepasan Untuk Kawasan Penalti Kuning	17.1d
Bila Bola Berada Dalam Kawasan Penalti	17.1a
KAWASAN TI	6.2
Bola Boleh Diletakkan Di Atas Ti	6.2b(2)
Penambahbaikan Yang Dibenarkan	6.2b(3)
Mengalih Penanda Ti	6.2b(4)
Bila Bola Berada Dalam Kawasan Ti	6.2b(1)
Bila Peraturan Kawasan Ti Diguna Pakai	6.2a
KAWASAN SEDANG DIBAIKI	Lihat Keadaan Lapangan Tidak Normal
KAWASAN UMUM	2.2a
KEDI	
Tindakan Dibenarkan Dengan Arahan Pemain	10.3b(2)
Tindakan Dibenarkan	10.3b , 10.2b(1)
Tindakan Tidak Dibenarkan	10.3b(3)
Melanggar Peraturan	10.3c
Pengubahsuaian Untuk Pemain OKU	25.2e , 25.4j , 25.2d
Dibenarkan Menggunakan Hanya Satu Kedi Pada Satu Masa	10.3a(1)
Kawasan Larangan Kedi Sebelum Pemain Melakukan Pukulan	10.2b(4)
Kawasan Larangan Kedi Untuk Pemain OKU Buta	25.2d
Berkongsi Kedi	10.3a(2)
KEADAAN LAPANGAN TIDAK NORMAL	
Bola Tidak Jumpa	16.1e
Bunker	16.1c
Kawasan Umum	16.1b
Kawasan Lapangan Sedang Dibaiki	16.1

Mengangkat Bola untuk Memeriksa Jika Bola Berada dalam Keadaan Membenarkan Pelepasan	16.4
Zon Larangan Bermain	16.1f
Kawasan Penalti	16.1a(2)
Grin	16.1d
Tiada Pelepasan Apabila Jelas Tidak Munasabah Bermain Bola	16.1a(3)
Bila Pelepasan Dibenarkan	16.1a(1)
KELAKUAN	
Kod Kelakuan	1.2b
Kelakuan yang Dijangkakan daripada Semua Pemain	1.2a
KEADAAN BERTAMBAH BURUK	8.1d
KLAB	
Menambah dan Mengganti Klab	4.1b(3), (4)
Menukar Ciri Prestasi	4.1b(3)
Klab Mematuhi Syarat	4.1a(1)
Had 14 Klab	4.1b(1)
Berkongsi Klab	4.1b(2), 22.5, 23.7
Mengeluarkan Klab Daripada Permainan	4.1c
Menggunakan, Membaiki atau Menggantikan Klab Rosak Semasa Pusingan	4.1a(2)
KUMPULAN	
Permainan Lawan	5.4a
Permainan Pukulan	5.4b
LALUAN BUATAN	Lihat Keadaan Lapangan Tidak Normal
LAPANGAN	
Kawasan Spesifik	2.2b
Bola Menyentuh Dua Kawasan	2.2c
LUBANG HAIWAN	Lihat Keadaan Lapangan Tidak Normal

MELAKUKAN PUKULAN	
Menambatkan Klab	10.1b
Menambatkan Klab – Pemain OKU	25.3b, 25.4h
Bola Jatuh Dri Ti	10.1d
Bola Beralih Selepas Ayunan Belakang	10.1d
Bola Bergerak Dalam Air	10.1d
Memukul Bola Sewajarnya	10.1a
Berdiri Mengangkang atau Atas Garis Permainan	10.1c
Berdiri Mengangkang atau Atas Garis Permainan Untuk Pemain Menggunakan Alat Bantuan Pergerakan	25.4i
MELETAK SEMULA BOLA	
Bagaimana Bola Mesti Diletakkan Semula	14.2b(2)
Kedudukan Asal Berubah Kecuali Dalam Pasir	14.2d(2)
Kedudukan Asal Berubah Dalam Pasir	14.2d(1)
Bola Diletakkan Semula Tetapi Tidak Tetap Di Tempat Asal	14.2e
Tempat Bola Diletakkan Semula	14.2c
Siapa Mesti Meletakkan Semula Bola	14.2b(1)
Siapa Mesti Meletakkan Semula Bola – Pemain OKU	25.2h, 25.3c, 25.4a
MEMBERSIHKAN BOLA	14.1c
MEMBETULKAN KESALAHAN	
Menukar Peraturan atau Pilihan Pelepasan Dibenarkan	14.5b
Bila Pemain Boleh Membetulkan Kesalahan	14.5a
Bila Penalti Dikenakan	14.5c
MEMULAKAN PUSINGAN	5.3a
MEMULAKAN SESUATU LUBANG	
Bermain Dari Dalam Kawasan Ti – Permainan Lawan	6.1b(1)
Bermain Dari Dalam Kawasan Ti – Permainan Pukulan	6.1b(2)
Bila Permainan Lubang Bermula	6.1a
MENAMATKAN LUBANG	6.5
MENAMATKAN PUSINGAN	5.3b
MENAMBAH BAIK KEADAAN	
Tindakan Dibenarkan	8.1b
Tindakan Tidak Dibenarkan	8.1a

Keadaan Mempengaruhi Pukulan	8.1
Memulihkan Keadaan Yang Ditambah Baik	8.1c
MENGHENTIKAN PERMAINAN	
Bola atau Penanda Bola Beralih Ketika Permainan Ditangguh	5.7b(2)
Melalui Persetujuan Dalam Permainan Lawan	5.7a
Penangguhan Serta Merta Oleh Jawatankuasa	5.7b(1)
Mengangkat Bola	5.7d(1)
Kilat	5.7a
Penangguhan Biasa Oleh Jawatankuasa	5.7b(2)
Permainan Disambung Semula	5.7c
Penangguhan oleh Jawatankuasa	5.7a
Bila Pemain Boleh atau Mesti Berhenti Bermain	5.7a
MENCARI BOLA	
Bola Beralih Dengan Tidak Sengaja Ketika Mencari	7.4
Tindakan Wajar Mencari Bola	7.1a
Pasir Dialihkan Ketika Cuba Mencari	7.1b
MENGANGKAT DAN MELETAK SEMULA BOLA	Lihat Letak Semula Bola
Membersihkan Bola	14.1c
Cara Letak Semula Bola	14.2b(2)
Cara Letak Semula Bola – Pemain OKU	25.3d , 25.4e
Bola Asal Mesti Digunakan	14.2a
Tempat Bola Mesti Ditanda	14.1a
Siapa Boleh Mengangkat	14.1b
Siapa Boleh Mengangkat – Pemain OKU	25.2g , 25.4a , 25.5d
Siapa Mesti Meletak Semula	14.2b
Siapa Mesti Meletak Semula – Pemain OKU	25.2h , 25.3c , 25.4a
MENGENAL PASTI BOLA	
Bola Beralih Dengan Tidak Sengaja Semasa Mengenal Pasti	7.4
Cara Mengenal Pasti	7.2
Mengangkat Bola Untuk Mengenal Pasti	7.3
MENJATUHKAN BOLA	
Tidak Sengaja Dipesongkan Bila Bola Menyentuh Tanah	14.3c
Bola Menetap Di Luar Kawasan Pelepasan	14.3c(2)
Bola Mesti Dijatuhkan dengan Cara Betul Menetap Dalam Kawasan	14.3c(1)

Pelepasan	
Sengaja Dipesongkan	14.3d
Cara Menjatuhkan Bola	14.3b
Cara Menjatuhkan Bola – Pemain OKU	25.2h , 25.3c , 25.4a , 25.6b
Bola Asal atau Bola Lain Boleh Digunakan	14.3a
NASIHAT DAN BANTUAN LAIN	
Nasihat	10.2a
Bantuan Pembantu, Individu lain atau Penyelia – Pemain OKU	25.2a , 25.4a , 25.5a
Garis Permainan	10.2b
Objek Untuk Membantu Jajaran	10.2b(3)
Objek untuk Membantu Menyasarkan Untuk OKU Buta	25.2c
Bantuan Fizikal, Menghapuskan Gangguan dan Perlindungan Unsur Alam	10.2b(5)
PAR/BOGI	
Bola Sengaja Dipesongkan	21.3d
Penalti	21.3c
Pengiraan Skor	21.3b
Bila Pusingan Berakhir	21.3a
PELEPASAN PUKULAN DAN JARAK	
	18.1
PERMAINAN GOLF	
	1.1
PERMAINANAN LAWAN	
Mengguna Handikep	3.2c
Memberi Kemenangan	3.2b
Melanjutkan Permainan Lawan Yang Seri	3.2a(4)
Mengetahui Skor Perlawanan	3.2d(3)
Melindungi Hak dan Kepentingan Diri Sendiri	3.2d(4)
Memberitahu Pemain Lawan Bilangan Pukulan yang Telah Dilakukan	3.2d(1)
Memberitahu Pemain Lawan Mengenai Penalti	3.2d(2)
Lubang Seri	3.2a(2)
Bila Keputusan Muktamad	3.2a(5)
Menang Lubang	3.2a(1)
Menang Perlawanan	3.2a(3)
SKOR MAKSIMUM	21.2
Sengaja Memesongkan Bola	21.2d
Penalti	21.2c
Pengiraan Skor	21.2b

Bila Pusingan Berakhir	21.2e
PERMAINAN LAWAN TIGA BOLA	21.4
Bola atau Penanda Bola Diangkat atau Dialih Oleh Pemain Lawan	21.4c
Bermain Tidak Mengikut Giliran	21.4b
PENALTI	1.3c
PENANDA BOLA	
Membantu atau Mengganggu Permainan	15.3c
Diangkat atau Dialih	9.7a
Dikenakan Penalti Kepada Pemain Lawan yang Mengangkat atau Mengalih	9.7b
PENGUBAHSUAIAN UNTUK PEMAIN OKU	25
Menambat Klab	25.3b , 25.4h
Menjatuhkan Bola	25.2b , 25.3c , 25.4a , 25.6b
Pemain OKU Amputasi	25.3
Pemain OKU Buta	25.2
Pemain OKU Intelek	25.5
Pemain Yang Menggunakan Alat Pergerakan Beroda	25.4
Peruntukan Am Semua Kategori OKU	25.6
Bantuan Daripada Seorang Pembantu Sahaja	25.2b , 25.4c , 25.5b
Bantuan Pembantu, Individu lain atau Penyelia	25.2a , 25.4a , 25.5a
Pelepasan Lateral untuk Pemain Menggunakan Alat Pergerakan Beroda	25.4m
Mengangkat dan Meletak Semula Bola	25.2g , 25.2h , 25.3c , 25.3d , 25.4a , 25.4e , 25.5d
Pemain Yang Mempunyai Kedua-Dua Ketidakupayaan Intelek dan Fizikal	25.5e
Kawasan Larangan Kedi Untuk Pemain OKU Buta	25.2d
Meletakkan Objek untuk Membantu Menyasarkan Untuk Pemain OKU Buta	25.2c
Status Alat Prostetik	25.3a
Menyentuh Pasir Tidak Menyebabkan Penalti	25.2f , 25.4l
PERALATAN	
Alat Bantuan Pergerakan	25.4f
Audio dan Video	4.3a(4)

Maklumat Jarak dan Arah	4.3a(1)
Sarung Tangan dan Agen Genggaman	4.3a(5)
Maklumat Dikumpulkan Sebelum atau Semasa Pusingan	4.3a(3)
Maklumat Angin dan Keadaan Cuaca	4.3a(2)
Pengecualian Perubatan	4.3b(1)
Status Alat Prostetik	25.3a
Alat Regangan dan Alat Bantuan Latihan	4.3a(6)
Pita dan Pembalut yang Serupa	4.3b(2)
PERATURAN	
Mengguna Pakai Peraturan	1.3b(1)
Maksud Peraturan	1.3a
PERMAINAN PUKULAN	
Pemenang	3.3a
Menamatkan Lubang	3.3c
Kad Skor - Menunjukkan Handikap	3.3b(4)
Kad Skor – Tanggungjawab Penanda Skor	3.3b(1)
Kad Skor – Tanggungjawab Pemain	3.3b(2)
Kad Skor – Skor Salah Untuk Lubang	3.3b(3)
MENGGANTIKAN BOLA	6.3b
PERTANDINGAN BERPASUKAN	24.1
Nasihat	24.4
Ketua Pasukan	24.3
Terma	24.2
PERTIMBANGAN WAJAR	1.3b(2)
PUKULAN BERGILIR	Lihat Empatan
PUKULAN DAN JARAK	
Bermain Semula Dari Kawasan Umum, Kawasan Penalti atau Bunker	14.6b
Bermain Semula Dari Grin	14.6c
Bermain Semula Dari Kawasan Ti	14.6a
PUKULAN DIBATALKAN ATAU TIDAK DIKIRA	14.6
RINTANGAN TERLERAI	15.1
Bola Beralih Semasa Mengalih Rintangan Terlerai	15.1b
Mengalih Rintangan Terlerai	15.1a
SENGAJA MENAMBAHBAIK KEADAAN	
Mempengaruhi Bola Pemain Lain	8.3
Mempengaruhi Keadaan Fizikal Lain	8.2b

Mempengaruhi Kedudukan Bola	8.2 , 22.2 , 23.5b
Tindakan yang Dilarang	8.3b
SKOR GROS	3.1c(1)
SKOR NET	3.1c(2)
STABLEFORD	21.1
Bola Dipesongkan Dengan Sengaja	21.1d
Penalti	21.1c
Pengiraan Skor	21.1b
Bila Pusingan Tamat	21.1e
TEMPAT SALAH	
Membetulkan Kesalahan atau Tidak	14.7b(1)
Bukan Kesalahan Serius	14.7b
Tempat Bola Mesti Dimainkan	14.7a
Kesalahan Serius	14.7b
TIANG BENDERA	13.2
Bola Melanggar Tiang Bendera atau Individu Menjaga Tiang Bendera	13.2b(2)
Bola Bersandar pada Tiang Bendera Dalam Lubang	13.2c
Meninggalkan Tiang Bendera Dalam Lubang	13.2a
Mengeluarkan Tiang Bendera dari Lubang	13.2b(1)
ZON LARANGAN BERMAIN	16.1f , 17.1e