

1. fejezet – Etikett, a játékos viselkedése a pályán

Bevezetés

Ez a fejezet azokat a viselkedési alapelveket foglalja magába, amelyeket a golfozás során figyelembe kell vennünk. Ha az alábbiakban részletezett szabályokat betartjuk, a játék nagyszerű élményt fog nyújtani minden résztvevő számára. Azonban a legfontosabb szabályról, nevezetesen arról, hogy a pályán mindig legyünk tekintettel a többiekre, sose feledkezzünk meg.

A játék szellemisége

A golfot többnyire bíró vagy játékvezető felügyelete nélkül játsszák. A játék a résztvevők becsületességén alapul, azon hogy a golfozó tekintettel van a többi játékosra és betartja a szabályokat. Valamennyi játékostól megkövetelik, hogy viselkedjen fegyelmezetten, tanúsítson udvariasságot és sportszerűséget, függetlenül attól, hogy mekkora tétért méri össze tudását. Ez a golf játék szellemisége.

Biztonság

Amikor egy játékos ütést vagy próbalendítést végez, mindig bizonyosodjon meg arról, hogy senki sem áll a közelében, illetve olyan helyen, ahol az ütő, a labda vagy bármilyen kő, kavics, gally vagy hasonló eltalálhatja.

A játékos ne üssön addig, amíg az előtte játszó versenyzők ütéstávolságon belül tartózkodnak.

Ha egy játékos ütéshez készül, figyelmeztesse mindazokat, akik a pályán tartózkodnak, és akikre nézve az ütés veszélyes lehet.

Ha a játékos olyan irányban játssza meg a labdát, ahol fennáll annak a veszélye, hogy eltalálhat valakit, ezt figyelmeztető kiáltással jelezze. Ilyen esetekben a golfozók hagyományos kiáltása a „fore”.

Legyünk tekintettel a többi játékosra

Tilos a zavarás vagy a figyelemelterelés

A játékosok legyenek mindig tekintettel a pályán tartózkodó többi játékosra, és mozgással, beszéddel vagy szükségtelen zajkeltéssel ne zavarják játékukat.

A játékosok gondoskodjanak arról, hogy a pályára bevitt elektronikus eszközök ne vonják el a többi játékos figyelmét.

Az elütőhelyen a játékos addig ne helyezze labdáját a tee-re, míg nem ő következik a játékban.

A játékosok ne álljanak a labda közelében vagy közvetlenül a labda mögött, illetve közvetlenül a lyuk mögött, amikor egy játékos ütéshez készülődik.

A greenen

A greenen a játékosok ne álljanak a másik játékos gurítási vonalába, vagy ha a játékos éppen üt, ne vessenek árnyékot a gurítás vonalára.

A játékosok maradjanak a greenen vagy annak közelében mindaddig, amíg a csoport minden játékosa be nem fejezte a gurítást.

Az eredmény rögzítése

Amikor stroke playben egy játékos jegyzőként működik közre, ellenőrizze az eredményt az érintett játékosal, amennyiben ez szükséges, és rögzítse az adatokat útban a következő tee felé.

A játék tempója

Játsszunk megfelelő tempóban és tartsuk a lépést

A játékosok játsszanak adekvát tempóban. A Bizottság meghatározhatja a játék sebességének irányelveit, amelyeket minden játékosnak be kell tartania.

Minden csoportnak lépést kell tartania az előtte haladó csoporttal. Ha egy teljes szakasszal lemaradnak, és emiatt késleltetik a mögöttük haladó csoportot, akkor kérjék meg őket, hogy haladjanak át, tekintet nélkül arra, hányan vannak az adott csoportban. Amikor egy csoport még nem maradt le egy teljes szakasszal, de egyértelmű, hogy a mögöttük jövő csoport gyorsabb játékra képes, akkor az előrébb lévő csoport kérje meg a gyorsabban játszó csoportot, hogy haladjon át.

Álljunk készen a játékra

A játékosok álljanak készen a játékra, amikor rájuk kerül a sor. Amikor a greenen vagy annak közelében játszanak, golftáskájukat vagy golfkocsijukat hagyják olyan helyzetben, hogy minél gyorsabban el tudják hagyni a greent a következő tee irányába. Amikor egy szakaszon befejeződik a játék, a játékosok haladéktalanul hagyják el a greent.

Elveszett labda

Ha a játékos úgy gondolja, hogy labdája vízakadályon kívül elveszhetett vagy határon kívüli területen lehet, időmegtakarítás céljából játsszon meg egy provizórikus labdát.

Amint egyértelművé válik, hogy a labdát nem lehet könnyen megtalálni, a labdát kereső játékosok jelezzék a mögöttük levő csoport versenyzőinek, hogy haladjanak tovább. A labda keresésére engedélyezett ötperces határidő lejárta előtt jelezzenek a többieknek. Miután átengedték a mögöttük lévő csoportot, addig ne folytassák a játékot, amíg a csoport tagjai kellő távolságra nem kerülnek a pályán.

Elsőbbség a pályán

Hacsak a Bizottság ettől eltérően nem rendelkezik, a pályán való elsőbbséget a csoport játéktempója határozza meg. Bármelyik teljes kört játszó csoportnak joga van megelőzni

olyan csoportot, amelyik rövidebb kört játszik. A „csoport” kifejezés magában foglalhat egyetlen játékost is.

A pálya gondozása

Bunkerek

Mielőtt a játékosok elhagyják a bunkert, gondosan töltsék fel a terepet, és simítsák el az általuk és esetlegesen az előző csoport által okozott lyukakat és lábnyomokat. Ha elérhető közelségben találnak gereblyét, használják tereprendezésre.

Kiütött fücsomók, labdanyomok és cipőszeggek okozta károk helyreállítása

A játékosok az általuk kiütött fücsomók keltette lyukakat és a labda benyomódása által a greenen okozott károsodásokat gondosan állítsák helyre (akár ő maga okozta, akár nem). Amikor egy szakaszon a csoport minden tagja befejezte a játékot, a golfcipők szögei által okozott károsodást ajánlott rendbe hozni.

A károsodások megelőzése

A játékosok ne tegyenek kárt a pályában azzal, hogy fücsomókat ütnek ki a talajból, amikor gyakorló lendítéseket végeznek, illetve – mérgükben vagy más okból – az ütő fejét a talajhoz csapják.

A játékosok figyeljenek arra, hogy amikor a táskákat vagy a zászlórudat leteszik, ne tegyenek kárt a greenben.

A lyuk károsodását elkerülendő, a játékosok és a caddie-k ne álljanak túl közel a lyukhoz, és nagyon elővigyázatosan távolítsák el a zászlórudat vagy a labdát a lyukból. Ne használják az ütőfejet a labda lyukból történő eltávolítására.

A játékos a greenen ne támaszkodjon az ütőjére, különösen akkor ne, amikor eltávolítja a labdát a lyukból.

Mielőtt a játékos elhagyja a greent, a zászlórudat megfelelő módon helyezze vissza a lyukba. A golfkocsi mozgását szabályozó helyi előírásokat szigorúan tartsuk be.

Összegzés, az etikett megsértésének büntetése

Ha a játékosok betartják a jelen fejezetben tárgyalt irányelveket, a játék sokkal szórakoztatóbb lesz mindenki számára.

Ha egy játékos egy kör során vagy bizonyos időtartam leforgása alatt mások kárára következetesen figyelmen kívül hagyja ezeket az irányelveket, a Bizottság fegyelmi eljárást kezdeményezhet vele szemben. Egy ilyen eljárás eredményeképpen például korlátozott ideig vagy bizonyos számú verseny erejéig eltilthatják a vétkes játékost a versenyzéstől. Az ilyen büntetés jogosnak tekinthető, figyelemmel arra, hogy a golfozók többségének érdeke az, hogy ezen irányelvek betartásával játsszanak.

Az etikett komoly megsértése esetén a Bizottság a 33-7. szabály értelmében kizárhatja a játékost.

II. fejezet Meghatározások

A meghatározások ábécésorrendben következnek, és magukban a Szabályokban a definiált kifejezések *dőlt betűvel* vannak szedve.

Akadályok (Hazards)

„*Akadály*” bármelyik *bunker* vagy *vízakadály*.

Beállítás (Stance)

A „*beállítás*” azt jelenti, hogy a játékos *ütés* előtt az ahhoz szükséges helyzetbe helyezi mindkét lábát.

Best-Ball

Lásd „*Match play formái*”.

Bizottság (Committee)

A „*Bizottság*” az a bizottság, amelyik a versenyt irányítja, vagy – ha a verseny során nem merül fel kérdés – az a bizottság, amelyik a *pályát* felügyeli.

Bíró (Referee)

A „*bíró*” az a *Bizottság* által kijelölt személy, aki tényállásokkal kapcsolatos kérdésekben dönt, illetve aki a *Golf Szabályait* alkalmazza. Fel kell lépnie minden olyan szabályszegés ellen, amit ő maga észlel, illetve amit neki jelentenek.

A *bíró* ne kezelje a *zászlórudat*, ne álljon a *lyuk* mellett vagy jelezze annak helyét, valamint ne emelje fel a labdát vagy jelölje meg annak helyét.

Kivétel match playben: Hacsak nem jelölnek ki bírót a játékosok mellé a verseny során, a *bíró* nem avatkozhat közbe a mérkőzés menetébe, kivéve az 1-3., 6-7., illetve 33-7. szabályokban foglaltak szerinti eseteket.

Bunker (Bunker)

A „*bunker*” egy mesterségesen kialakított földterületből álló *akadály*, gyakran üreg, amelyből a fűvet vagy a talajt eltávolították, és homokkal vagy valami hasonlóval helyettesítették.

A *bunkerben* lévő vagy azzal határos füves terület, beleértve a felhalmozott gyeptéglafelületet (akár füves, akár földes), nem számít a *bunker* részének. A *bunker* fala vagy pereme, amelyen nincs fű, a *bunker* részét képezi. A *bunker* széle függőlegesen lefelé terjed, de felfelé nem. Egy labda akkor van a *bunkerben*, amikor benne fekszik, vagy bármelyik része érintkezik vele.

Büntetőütés (Penalty Stroke)

Egy „büntetőütés” az az *ütés*, amikor bizonyos *szabályok* értelmében egy játékos vagy egy játékosfél eredményét eggyel növelik. *Threesome*-ban és *foursome*-ban a *büntetőütések* nem befolyásolják a játék rendjét.

Caddie (Caddie)

A „*caddie*” az a személy, aki a *szabályokkal* összhangban segít a játékosnak, ami magában foglalhatja azt, hogy a játék során viszi vagy kezeli a játékos ütőit.

Amikor ugyanazt a *caddie*-t egynél több játékos foglalkoztatja, akkor mindig úgy kell tekinteni, mint annak a *caddie*-t megosztó játékosnak a *caddie*-je, akinek (vagy aki *játékosársának*) a labdája játékban van, és az általa (*caddie* által) vitt *felszerelés* az említett játékos *felszerelésének* számít. Kivéve, amikor a *caddie* egy másik játékos (vagy egy másik játékos *játékosársának*) meghatározott utasítását hajtja végre, amely esetben azon másik játékos *caddie*-jének számít.

Ellenfél (Opponent)

Az „*ellenfél*” annak a *félnek* a tagja, aki ellen a „*játékosfél*” match playben versenyez.

Előírt kör (Stipulated Round)

Az „*előírt kör*” azt jelenti, hogy a *pálya* szakaszait helyes sorrendben játsszák végig, hacsak a *Bizottság* másként nem rendelkezik. Az *előírt körben* a szakaszok száma 18, hacsak a *Bizottság* kevesebbet nem ír elő. A match playben *előírt kör* növelését illetően lásd a 2-3. szabályt.

Elütőhely (Teeing Ground)

Az „*elütőhely*” a megjátszandó szakasz kezdési helye. Olyan téglalap alakú terület, mely mélységében két ütőhossznyi; elejét és oldalait pedig a két tee-jelző külső szélei jelölik ki. Egy labda akkor van *elütőhelyen* kívül, ha teljes terjedelmével azon kívül fekszik.

Elveszett labda (Lost Ball)

Egy labda akkor tekintendő „*elveszett*”-nek, ha:

- α. Nem találták meg vagy nem azonosították mint a játékos saját labdáját öt percen belül, hogy a játékos/*felek* vagy annak/azok *caddie*-je(i) elkezdtek keresni azt; vagy
- β. A játékos *ütést* tett egy *provizórikus labdával* arról a helyről, ahol vélhetően az eredeti labda található vagy egy olyan pontról, amely közelebb van a *lyukhoz*, mint az említett hely (lásd a 27-2b szabályt); vagy
- γ. A játékos egy másik *labdát hozott játékba* a 26-1a, 27-1. vagy a 28a szabály értelmében az *ütés és távolság büntetést* alkalmazva; vagy
- δ. A játékos egy másik *labdát hozott játékba*, mert tudott vagy szinte bizonyos, hogy az elveszett labda *külső tényező* hatására *mozdult el* (lásd 18-1. szabály), *torlaszban* van

(lásd 24-3. szabály), illetve *rendellenes talajviszonyok* között (lásd 25-1c szabály) vagy *vízakadályban* van (lásd 26-1b vagy c szabály); illetve

ε. A játékos *ütést* végzett el egy *helyettesítő labdával*.

Az *idegen labdával* eltöltött játékidő nem számít be a keresésre engedélyezett ötperces időszakba.

Fél (Side)

A „*fél*” egy játékos, illetve két vagy több játékos, akik *játékosársak*. Match play formában az ellenük játszó *fél* bármely tagjának a megnevezése *ellenfél*. Stroke play formában minden *fél* tagja *versenyzőnek* számít, és a különböző *felek* együtt játszó *versenyzőtársak*.

Felszerelés (Equipment)

A „*felszerelés*” bármi olyan, amit a versenyző használ, visel vagy visz, illetve bármi olyan, amit számára visz *játékosársa* vagy bármelyikük *caddie*-je, kivéve bármelyik labdát, amelyet a játékban lévő szakaszon megjátszott; továbbá bármilyen apró tárgyat, mint például egy érme vagy tee, amikor arra használja, hogy megjelölje a labda helyzetét, vagy annak a területnek a kiterjedését, amelyen belül a labdát ejteni lehet. A *felszerelés*hez tartozik a golfkocsi, akár motoros, akár nem.

1. megjegyzés: A játékban lévő szakaszon megjátszott labda *felszerelésnek* minősül, ha felemelik, és nem került vissza a játékba.

2. megjegyzés: Ha egy golfkocsit kettő vagy több játékos közösen használ, a kocsi és minden, ami benne van, a kocsin osztó játékosok egyikének a *felszerelésének* számít.

Ha a golfkocsit a kocsin osztó játékosok egyike elmozdítja (vagy az egyik játékos *partnere* teszi ezt), akkor a kocsi és minden, ami benne van, az azt mozgató játékos *felszerelésének* minősül. Egyébként a kocsi, és minden, ami benne van, a kocsin osztó azon játékos *felszerelésének* számít, akinek (vagy aki *játékosársának*) a labdája soron következik.

Felújítás alatti terület (Ground Under Repair)

„*Felújítás alatti terület*” a *pálya* bármelyik része, amelyet a *Bizottság* annak jelölt meg, vagy jogosult képviselője annak nyilvánított. A *felújítás alatti területen* belül a talaj, bármely fű, bokor, fa vagy egyéb növény a *felújítás alatti terület* részét képezi. A *felújítás alatti terület*be tartozik az elszállításra felhalmozott anyag és a pályamester által ásott lyuk, még akkor is, ha nincs külön jelölve. A *pályán* hagyott levágott fű és egyéb anyag, amely elhagyott, és amelyet nem szándékoznak elvinni, nem számít *felújítás alatti területnek*, hacsak akként nem jelölik.

Amikor a *felújítás alatti terület* szélét karók jelölik, akkor a karók a *felújítás alatti területen* belülnek számítanak, és a *felújítás alatti terület* szélét a karóknak a talajszinten lévő legközelebbi külső pontjai határozzák meg. Amikor a *felújítás alatti terület* jelölésére egyaránt használnak, akkor a karók a *felújítás alatti területet* jelölik, míg a vonalak pedig annak szélét jelzik. Amikor a *felújítás alatti terület* szélét egy vonal jelöli a talajon, akkor a

vonal maga a *felújítás alatti területen* belül van. A *felújítás alatti terület* széle függőlegesen lefelé terjed, de felfelé nem.

A labda akkor van *felújítás alatti területen*, amikor abban fekszik, vagy bármelyik része érintkezik azzal.

A *felújítás alatti területet* jelölő vagy annak szélét meghatározó karók *torlaszoknak* minősülnek.

Megjegyzés: A Bizottság hozhat olyan helyi szabályt, amely megtiltja a játékot *felújítás alatti területéről* vagy egy olyan környezet-érzékeny területről, ami *felújítás alatti területnek* van jelölve.

Forecaddie

A „*forecaddie*” olyasvalaki, akit a Bizottság azért alkalmaz, hogy a játék során megmutassa a versenyzőknek a labda helyét. *Külső tényezőnek* tekintendő.

Four-Ball

Lásd „*Match play formái*” és „*Stroke play formái*”.

Foursome

Lásd „*Match play formái*” és „*Stroke play formái*”.

Földben élő, kotoréklakó állat (Burrowing Animal)

A „földben élő, kotoréklakó állat” olyan élőlény (kivéve a férgek, rovarokat és hasonlót), amely lyukat csinál magának lakhelyül vagy menedékül; ilyen például az üregi nyúl, a vakond, a sündisznó, a pocok és a gyík.

Megjegyzés: A nem földben élő, kotoréklakó állat, hanem pl. kutya okozta lyuk nem számít *rendellenes talajviszonynak*, hacsak nem jelölték vagy nyilvánították *felújítás alatti területnek*.

Green (Putting Green)

A „*green*” a játékban lévő szakasznak az a területe, amely speciálisan a gurításra szolgál, vagy egyébként a Bizottság ekként határoz meg. Egy labda akkor van a *greenen*, ha bármelyik része érintkezik vele.

Határon kívüli terület (Out of Bounds)

„*Határon kívüli terület*” az, ami a pálya határain túl van, vagy a pálya bármelyik része, amelyet a Bizottság akként jelöl. Amikor a *határon kívüli területet* karókra vagy egy kerítésre hivatkozva határozzák meg, vagy úgy, hogy karókon vagy egy kerítésen túl van, a határvonalat a karóknak vagy kerítésoszlopoknak (de nem a szöveget bezáró támasztékoknak) a talaj szintjénél lévő legközelebbi belső pontjai határozzák meg.

Amikor a *határon kívüli terület* meghatározására karókat és vonalat is használnak, akkor a karók a határon kívüli területet határozzák meg, a vonalak pedig annak szélét jelölik. Amikor a *határon kívüli terület* szélét egy vonal jelöli a talajon, akkor a vonal maga *határon kívüli*

területen van. A *határon kívüli területet* meghatározó vonal függőlegesen felfelé és lefelé is terjed.

A labda akkor van *határon kívüli területen*, amikor teljes terjedelmében *határon kívüli területen* van. A játékos megjátszhat egy *határon belüli* labdát úgy, hogy ő maga *határon kívüli területen* áll.

A *határon kívüli területet* jelölő tárgyak, úgymint falak, kerítések, karók és korlátok nem *torlaszok*, és mozdíthatatlannak tekintendők. A *határon kívüli területet* jelölő karók nem minősülnek *torlasznak*, és mozdíthatatlannak tekintendők.

1. megjegyzés: A *határon kívüli területet* jelző karók vagy vonalak lehetőség szerint legyenek fehérek.

2. megjegyzés: A *Bizottság* hozhat olyan helyi szabályt, amely szerint a *határon kívüli területet* jelölő, de azt nem meghatározó karók mozdítható *torlasznak* minősülnek.

Helyettesítő labda (Substituted Ball)

A „*helyettesítő labda*” olyan labda, amely az eredeti labda helyett került játékba, mivel az utóbbi vagy *játékban volt, elveszett, határon kívüli területre* került vagy felemelték.

Idegen green (Wrong Putting Green)

Az „*idegen green*” bármely olyan egyéb *green*, amelyik nem a megjátszott szakaszon helyezkedik el. Hacsak a *Bizottság* másként nem írja elő, ez a kifejezés a *pályán lévő* gyakorló *greenre* vagy *pitching greenre* is vonatkozik.

Idegen labda (Wrong Ball)

Az „*idegen labda*” bármelyik labda, amelyik nem a játékosé, úgymint:

- *játékban lévő labda*;
 - *provizórikus labda*; vagy
 - második labda, amelyet *stroke playben* a 3-3. vagy a 20-7c szabály értelmében hoztak játékba;
- és magában foglalja:
- egy másik játékos labdáját;
 - egy elhagyott labdát; és
 - a játékos eredeti labdáját, amikor az már *nincs játékban*.

Megjegyzés: A *játékban lévő labda* jelenti azt a labdát is, amellyel a játék során az eredeti labdát *helyettesítették*, akár megengedett volt a helyettesítés, akár nem.

Játékban lévő labda (Ball in Play)

Egy labda akkor van „*játékban*”, ha a játékos az *elütőhelyen* megtette az első *ütését*. *Játékban* marad mindaddig, míg *lyukba* nem *ütik*, kivéve, ha *elveszett, határon kívüli területre* került,

felemelték vagy másik labdával *helyettesítették*, akár megengedett volt a helyettesítés, akár nem; ekkor a *helyettesítő labda* lesz a *játékban lévő labda*.

Ha a labdát az *elütőhelyen* kívülről játsszák meg, amikor a játékos elkezd egy szakasz teljesítését vagy amikor megkísérli korrigálni ezt a hibát, a labda nincs *játékban* és a 11-4. vagy a 11-5. szabály vonatkozik rá. Máskülönb *játékban lévő labda* magában foglalja azt a labdát, amelyet az *elütőhelyen* kívülről játszanak meg, amikor a játékos azt választja vagy arra kötelezett, hogy az *elütőhelyről* játssza meg a következő *ütését*.

Kivétel match playben: A *játékban lévő labda* magában foglalja azt a labdát, amelyet a játékos az *elütőhelyen* kívülről játszik meg, amikor elkezd egy szakasz teljesítését, ha az *ellenfél* nem követeli meg az ütés törlését a 11-4a szabállyal összhangban.

Játék vonala (Line of Play)

A „*játék vonala*” az az irány, amerre – a játékos szándéka szerint – az *ütés* után a labda haladni fog, plusz egy ésszerű távolság a szándékolt irány mindkét oldalán. A *játék vonala* a talajról függőlegesen felfelé terjed, de nem terjed tovább a *lyuknál*.

Játékos társ (Partner)

A „*játékos társ*” egy másik játékos, aki ugyanahhoz a félhez tartozik.

A *threesome*, *foursome*, *best-ball* vagy *four-ball* játékban, ahol a szövegösszefüggés megengedi, a „*játékos*” szó az illető *játékos társát/társait* is jelenti.

Játéktér (Through the Green)

A „*játéktér*” a *pálya* teljes területét jelenti, kivéve:

- a. A megjátszott szakaszon lévő *elütőhelyet* és *greent*; és
- b. A *pályán* található valamennyi *akadályt*.

Jegyző (Marker)

A „*jegyző*” az a személy, akit a *Bizottság* kijelöl arra, hogy *stroke playben* a *versenyző* eredményét feljegyezze. Lehet *versenyzőtárs* is. A *jegyző* nem *bíró*.

Kezdési jog (Honour)

Arra a játékosra, akinek elsőként kell játszania az *elütőhelyről*, szokás mondani, hogy övé a „*kezdési jog*”.

Külső tényező (Outside Agency)

Match playben „*külső tényező*”-nek számít bármely tényező, amelyik nem a játékos, illetve ellenfél, nem valamelyik *fél caddie*-je vagy valamelyik *fél* azon a szakaszon megjátszott labdája, és nem valamelyikük *felszerelése*.

Stroke playben *külső tényezőnek* számít bármely tényező, amelyik nem tartozik a játékoshoz, nem valamelyikük *caddie*-je, nem az aktuális szakaszon bármelyik fél által megjátszott labda, illetve nem bármelyik fél *felszerelése*.