

## Rövid útmutató a Golf Szabályaihoz

Ez a rövid útmutató egyszerű magyarázatot kíván adni a golf során gyakorta felmerülő szituációkkal kapcsolatban. Semmiképpen sem helyettesítheti azonban A golf szabályait, amelyet vitás kérdésekben mindig meg kell néznünk. Amennyiben az útmutatóban megemlített pontokkal kapcsolatban további felvilágosításra lenne szükség, keressék meg az arra vonatkozó szabályt.

### Általános szabályok

A golfot annak megfelelő szellemisége ~~szint~~ ajánlott és elvárt játszani, ennek megértéséhez pedig érdemes elolvasni A golf szabályai „Etikett” című fejezetét. Ezen túl szintén fontos, hogy:

- odafigyeljünk játékostársainkra,
- megfelelő tempóban játszunk, és a nálunk gyorsabban haladó csoportokat magunk elé engedjük, valamint
- vigyázzunk a pálya állapotára; simítsuk el a bunkereket, helyezzük vissza a kiütött fűcsomókat és egyengessük el a labdanyomokat a green talaján.

Mielőtt elkezdené a körét:

- olvassa el a helyi szabályokat a score-kártyán és a hirdető táblán
- tegyen megkülönböztető jelet a labdájára. Sok golfozó ugyanolyan márkájú labdát használ, és amennyiben nem tudjuk beazonosítani a labdát, azt elveszettnek kell tekinteni (12-2. és 27-1. szabály)
- számolja meg az ütőit; a megengedett maximális ütőszám 14 (4-4. szabály).

A játékkör alatt:

- ne kérjen tanácsot senkitől, kivéve caddie-jétől, játékostársától (azaz a saját fél oldalán játszó játékostól) vagy játékostársa caddie-jétől; ne adjon tanácsot senkinek, kivéve játékostársának; kérhet vagy adhat felvilágosítást a szabályokról, a távolságról vagy egyes akadályok, illetve a zászlórúd helyzetéről stb. (8-1. szabály)

- ne végezzen gyakorlóütéseket egy szakasz megjátszása közben (7-2. szabály).

A köre végén:

- match playben bizonyosodjon meg, hogy a mérkőzés eredményét lekönyvelték
- stroke playben bizonyosodjon meg, hogy a score-kártyája helyesen lett kitöltve és ön valamint a jegyzője is aláírta, majd azt a lehető leggyorsabban juttassa vissza a Bizottsághoz (6-6. szabály).

## A játék szabályai

### Kezdő ütés (11. szabály)

A kezdő ütés előtt a játékos kicserélheti a labdáját, de ajánlatos erre a vele együtt játszóknak figyelmét felhívnia.

Kezdő ütését a két tee-jelző között, ne azok előtt végezze el. Kezdő ütését elvégezheti a tee-jelzők vonalától hátra, két ütőhossznyi távolságon belül.

Ha ütését a fenti területen kívülről végzi el, akkor

- match playben nincs büntetés, de az ellenfél kérheti az ütés megismétlését feltéve, hogy ezt azonnal megteszi;
- stroke playben két büntetőütést kap, az eredeti ütés nem számít és korigálnia kell hibáját azáltal, hogy a helyes területről játszik.

### Alabda megjátszása (12., 13., 14. és 15. szabály)

Ha azt gondolja egy labdáról, hogy az a sajátja, de nem látja rajta a megkülönböztető jelet, akkor megjelölheti és felemelheti a labdát beazonosítás céljából úgy, hogy szándékát előzetesen jelezte jegyzőjének vagy ellenfelének. Amikor a jelen szabály szerint felemeli a labdát, azt csak annyira lehet megtisztítani, hogy beazonosítható legyen (12-2. szabály).

Úgy játssza meg a labdát, ahogy fekszik. Ne javítson a fekvésén, a szándékolt beállítás vagy lendítés területén vagy a játékvonalán azáltal,

- hogy bármilyen rögzített vagy növésben lévő dolgot eltávolít, elhajlít vagy eltör, kivéve, ha szabályosan felveszi beállítását vagy lendítést végez;
- hogy bármit lenyom (13-2. szabály).

Ha a labdája bunkerben vagy vízakadályban van:

- ne érintse meg kezével vagy ütőjével a talajt (ill. a vizet a vízakadályban), mielőtt lefelé lendít;
- ne mozdítson el laza természetes anyagot (13-4. szabály).

Ha idegen labdát (gazdátlan vagy egy másik játékos által használt labdát) játszik meg:

- match playben elveszíti a szakaszt
- stroke playben két büntetőütést kap, az idegen labdával végrehajtott ütések nem számítanak, és korigálnia kell hibáját azáltal, hogy a helyes labdával játszik (15-3. szabály).

### [A greenen \(16. és 17. szabály\)](#)

A greenen:

- a labdát meg lehet jelölni, fellehet emelni, meg lehet tisztítani, de mindig pontosan ugyanoda vissza kell helyezni, valamint
- a labdanyomokat és régi lyukmélyedéseket ki szabad javítani, de más károsodást, mint például cipőszeg nyomokat nem (16-1. szabály).

Amikor ütést végezel a greenen, meg kell bizonyosodnia, hogy a zászlorudat kezelik vagy eltávolították. A zászlorudat akkor is lehet kezelni vagy akkor is el lehet távolítani, amikor a labda nem a greenen fekszik (17. szabály).

### [Nyugvó labda elmozdulása \(18. szabály\)](#)

Általában, amikor a labda játékban van, és a játékos azt véletlenül elmozdítja vagy felemeli amikor az nem engedélyezett, az eredményéhez egy büntetőütést kell adni, és a labdát vissza kell helyezni.

Ha nem a játékos, annak játékostársa vagy bármelyikük caddie-je mozdítja el a nyugalomban lévő labdát, vagy azt egy másik labda mozdítja el, akkor büntetés nélkül helyezze vissza.

Ha egy nyugalomban lévő labdát szélököcs mozdit el, vagy magától mozdul el, akkor büntetés nélkül úgy kell megjátszani, ahogy fekszik.

### [Mozgó labda eltérítése vagy megállítása \(19. szabály\)](#)

Ha a mozgó labdát a játékos saját maga, játékostársa vagy bármelyikük caddie-je vagy felszerelése téríti el vagy állítja meg, az eredményéhez hozzá kell adni egy büntetőütést, majd a labdát úgy kell megjátszani, ahogy fekszik (19-2. szabály).

Ha a játékos mozgásban lévő labdáját egy másik, nyugalomban lévő labda téríti el vagy állítja meg, akkor általában nincs büntetés, és a játékosnak úgy kell megjátszania labdáját, ahogy fekszik. Stroke play-ben azonban, amennyiben mindkét labda a greenen volt az ütést megelőzően, a játékos két büntetőütést kap (19-5a szabály).

### [A labda felemelése, ejtése és helyezése \(20. szabály\)](#)

Mielőtt felemelné a visszahelyezendő labdát, (pl. amikor megtisztítás céljából emeli fel a greenen), meg kell jelölnie annak helyét (20-1. szabály).

Amikor a labdát azért emeli fel, hogy ejtse vagy helyezze egy másik helyen (pl. amikor a játszhatatlan labda szabálya alapján két ütőhossznyi távolságon belül ejtik a labdát), akkor ugyan nem kötelező, de ajánlott megjelölni annak helyét.

Amikor labdát ejt, álljon egyenesen, tartsa a labdát vállmagasságban, kar távolságra, és úgy ejtsen.

Az ejtett labdát általában az alábbi esetekben kell újranejteni:

- ha a labda olyan helyzetbe gurul, ahol fennáll annak a zavaró körülménynek a hatása, amely miatt a könnyítést igénybe vették (pl. mozdíthatatlan torlasz)
- ha több mint két ütőhossznyi távolságra kerül nyugalomba attól a helytől, ahol ejtették; vagy
- ha a lyukhoz közelebb kerül nyugalomba, mint az eredeti helye, a legközelebbi könnyítési pont vagy ahol a labda keresztezte a víz-akadály határát.

Ha egy másodszor ejtett labda a fenti helyzetek bármelyikébe gurul, akkor helyezze oda, ahol a labda az újranejtés során először érintette a pályát (20-2c szabály).

### [A játékot segítő vagy zavaró labda \(22. szabály\)](#)

A játékos:

- felemelheti a labdáját, vagy felemeltethet bármely más labdát, ha úgy gondolja, hogy az más játékot segíthet, vagy
- a játékos felemeltethet bármely labdát, ha úgy ítéli meg, hogy az zavarja a játékát.

A játékosnak nem kötelező beleegyezni abba, hogy egy labdát az adott helyzetben hagyjon, ha ezzelegy másik játékot segítene. Ha a

labdát azért emelték fel, mert segítette vagy zavarta a játékot, akkor tilos megtisztítani kivéve, ha azt a greenről emelték fel.

### Laza természetes anyagok (23. szabály)

Elmozdíthat laza természetes anyagokat (természetes tárgyakat, mint például követ, lehullott levelet vagy letört gallyat), feltéve hogy a laza természetes anyag és az ön labdája nincsenek egyazon akadályban (pl. bunkerben vagy vízakadályban). Ha a játékos elmozdít valamely laza természetes anyagot, és ezáltal elmozdul a labdája is, akkora labdát vissza kell helyezni, és (hacsak a labdája nem volt a greenen) egy büntetőütés jár neki.

### Mozdítható torlaszok (24-1. szabály)

A mozdítható torlaszok (azaz mesterséges mozdítható tárgyak, mint például a gereblyék, üvegek stb.) bárhol is legyenek, büntetés nélkül elmozdíthatóak. Ha a játékos labdája ennek következtében elmozdul, akkor azt büntetés nélkül vissza kell helyezni.

Ha a labda egy mozdítható torlaszon vagy torlaszban van, akkor a labdát büntetés nélkül felemelhetjük, a torlaszt eltávolíthatjuk, és a labdát ejthetjük azon a ponton, amely pontosan az alatt a hely alatt van, ahol a labda a torlaszon feküdt, kivéve a greenen, ahol viszont a labdát az adott pontra kell helyezni.

### Mozdíthatatlan torlaszok és rendellenes talajviszonyok (24-2. és 25-1. szabály)

A mozdíthatatlan torlasz egy olyan mesterséges tárgy a pályán, ami nem mozdítható (pl. épület) vagy nem egyértelműen mozdítható (pl. egy földre rögzített irányjelző tábla). A határon kívüli területet jelölő tárgyak nem minősülnek torlasznak.

A rendellenes talajviszonyok kategóriájába tartozik az ideiglenes víz (tócsa), a felújítás alatt álló területek; illetve a föld alatt élő katorékálatok, hüllők vagy madarak okozta lyukak és nyomok.

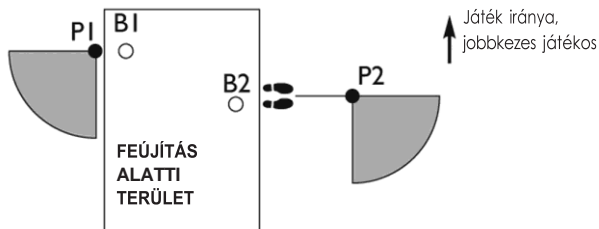
Igénybe vehető büntetés nélküli könnyítés mozdíthatatlan torlaszból, illetve rendellenes talajviszonyok valamelyikének fennállása esetén, amikor a körülmények fizikai szempontból zavarják a labda fekvését, a játékos beállítását vagy lendítését, kivéve akkor, amikor a labda vízakadályban van. A játékos felemelheti és ejtheti a labdáját a legközelebbi könnyítési ponttól egy ütőhossznyi távolságon belül (lásd a

„Legközelebbi könnyítési pont” meghatározását), de nem közelebb a lyukhoz, mint a legközelebbi könnyítési pont (lásd az alábbi ábrát). Ha a labda a greenen van, azt a legközelebbi könnyítési pontra kell helyezni, amely lehet a greenen kívül is.

Nincs könnyítés a játékos játékvonalában lévő mozdíthatatlan torlasz vagy rendellenes talajviszony esetén, csak abban az esetben, ha a labda is, és maga a problémás körülmény is a greenen található.

Lehetőség van arra is, hogy amikor a labda bunkerben van, a játékos könnyítést vegyen igénybe úgy, hogy egy büntetőütés ellenében a labdát a bunkerén kívüli területre, a mögé ejtheti.

A következő ábra szemlélteti a 24-2. és 25-1. szabályokban alkalmazott „legközelebbi könnyítési pont” kifejezést, jobbkézes játékos esetén.



B1 = labdapozíciója az út- vagy felújítás alatti területen (GUR) stb.

P1 = legközelebbi könnyítési pont

P1-szírozott terület = ezen a területen belül kell ejteni, együtőnyi ívben P1-től számítva és bármely ütővel mérve

B2 = labdapozíciója az út- vagy felújítás alatti területen (GUR)

☞ lábnyom = a P2-ből történő játékhoz szükséges feltételezett beállítás azzal az ütővel, amellyel a játékos várhatóan elvégzi az ütést

P2 = legközelebbi könnyítési pont

P2-szírozott terület = ezen a területen belül kell ejteni, együtőnyi ívben P2-től számítva és bármely ütővel mérve

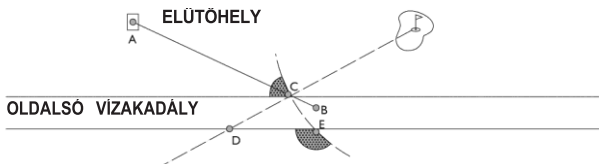
## Vízakadályok (26.szabály)

Ha labdája vízakadályban van (sárga karók és/vagy vonalak), akkor megjátszhatja a labdáját úgy, ahogy fekszik, illetve egy büntetőütés terhe mellett:

- megjátszhat egy labdát onnan, ahonnan legutóbb ütött; vagy
- ejthet bármilyen távolságra a vízakadály mögött, azon az egyenes vonalon, amely a lyukat és azt a pontot köti össze, ahol a labda utoljára keresztezte a vízakadály határát.

Ha a labdája oldalsó vízakadályban van (piros karók és/vagy vonalak), a vízakadályban lévő labda (lásd fent) lehetőségein kívül, egy büntetőütés ellenében ejthet egy labdát kétütőnyi távolságon belül, de nem közelebb a lyukhoz

- attól a ponttól, ahol a labda utoljára keresztezte az akadályhatárát; vagy
- attól a ponttól az akadály túloldalán, amely azonos távolságra van a lyuktól, ahhoz a ponthoz képest, amelynél a labda keresztezte az akadály határát.



Az A ponttal jelzett elütőhelyről megjátszott labda a B ponttal jelzett oldalsó vízakadályban kerül nyugalomba úgy, hogy utoljára a C pontban keresztezte az akadály határát.

A játékos az alábbi lehetőségek közül választhat:

- megjátszhatja a labdát, ahogy fekszik, büntetés nélkül a B ponttól, vagy egy ütés büntetéssel;
- megjátszhatja a labdát az elütőhelyről,
- ejthet egy labdát az akadály mögött a D ponttól hátrafelé kiinduló szaggatott vonalon bárhol,
- ejthet egy labdát a C pontnál a szírozott területen (a C ponttól két

ütőhossznyi távolságon belül, de nem közelebb a lyukhoz, mint a C pont), vagy

- ejthet egy labdát az E pontnál a safírozott területen (az E ponttól két ütőhossznyi távolságon belül, de nem közelebb a lyukhoz, mint az E pont).

### Elveszett vagy határon kívüli labda; Provizórikus labda (27. szabály)

Ellenőrizze a helyi szabályokat a score-kártyáján, hogy meghatározassa a pálya határait. Ezeket általában kerítéssel, fallal, fehér karókkal vagy fehér vonalakkal jelölik.

Ha a labdája vízakadályon kívül veszett el, vagy határon kívüli területen van, egy másik labdát kell megjátszania arról a pontról, ahonnan az utolsó ütést elvégezte, egy büntetőütés, azaz az ütés és távolság büntetése ellenében.

Öt perc áll a játékos rendelkezésére, hogy a labdáját megkeresse. Ha ennyi idő alatt nem találja, a labda elveszettnek minősül.

Ha egy ütés elvégzése után a játékos úgy gondolja, hogy a labdája vízakadályon kívül vagy határon kívüli területen elveszhetett, akkor javasolt egy „provizórikus labda megjátszása”. Ilyen esetben be kell jelentenie, hogy az adott labda provizórikus, és meg kell játszani még azelőtt, mielőtt az eredeti labda keresésére indulna.

Ha kiderül, hogy az eredeti labda elveszett (vízakadályon kívül) vagy határon kívüli területen van, akkor a játékot a provizórikus labdával kell folytatni egy büntetőütés ellenében. Ha az eredeti labda 5 percen belül a határon belül előkerül, akkor azzal kell folytatni a szakasz megjátszását, és abba kell hagyni a provizórikus labdával történő játékot.

### Játszhatatlan labda (28. szabály)

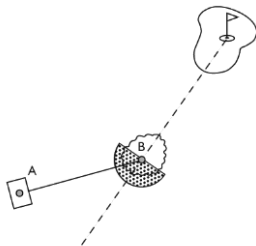
Amennyiben labdája vízakadályban van, és a játékos nem kívánja megjátszani úgy, ahogy fekszik akkor a játszhatatlan labda szabálya nem alkalmazható, és a játékosnak a vízakadály szabálya szerint kell eljárnia. Ha a pálya bármely más pontján úgy véli, hogy a labdája játszhatatlan, akkor egy büntetőütés ellenében:

- megjátszhat egy labdát onnan, ahonnan az utolsó ütést elvégezte; vagy



- a labda mögött ejthet bármilyen távolságra, azon az egyenes vonalon, amely a lyukat a labda fekvésének pontjával köti össze; vagy
- ejthet egy labdát két ütőhossznyi távolságon belül onnan, ahol a labda feküdt, de nem közelebb a lyukhoz.

Ha a labdája bunkerben van, akkor eljárhat a fentiek alapján, figyelembe véve, hogy ha két ütőhossznyi távolságon belül, vagy a vonalon hátrafelé ejt, akkor a bunkerben kell ejtenie.



Az A pontról megjátszott labda a B pontnál, egy bokorban kerül nyugvópontra. Ha a játékos úgy dönt, hogy a labda játszhatatlan, az alábbi opciók közül választhat egy büntetőütés ellenében:

- megjátszhat egy labdát az elütőhelyről,
- ejthet egy labdát a B pont mögötti szaggatott vonalon, vagy
- ejthet egy labdát a satírozott területen (a B ponttól két ütőhossznyi távolságon belül, de nem közelebb a lyukhoz, mint a B pont).

