

委員會

程序

目錄 (Contents)

I 委員會 (第 1 條) (The Committee (Section 1))	
第 1 條 委員會的職責 (The Role of Committee)	265
1A 一般性比賽 (General Play)	265
1B 競賽 (Competitions)	265
II 一般性比賽 (第 2-4 條) (General Play (Section 2-4))	
第 2 條 一般性比賽的場地劃設 (Course Marking for General Play)	268
2A 界外 (Out of Bounds)	268
(1) 確定及標示場地界限的一般指南 (General Guidance for Determining and Marking Boundaries)	268
(2) 標記場內界限 (Marking Internal Boundaries)	269
2B 開球區 (Teeing Areas)	269
2C 處罰區 (Penalty Areas)	270
(1) 決定何時將不含水的區域標示為處罰區 (Deciding When to Mark Area that Does Not Contain Water as Penalty Area)	270
(2) 如何標示及界定處罰區的邊界 (How to Mark or Define the Edge of a Penalty Area)	270
(3) 決定標示處罰區邊界的地方 (Determining Where to Mark the Edge of a Penalty Area)	271
(4) 是否將處罰區標示為紅色或黃色 (Whether to Mark a Penalty Area as Red or Yellow)	271
(5) 處罰區紅色與黃色間定位的變化 (Change in Status of a Penalty Area Between Red and Yellow)	271
(6) 界定處罰區為禁止打球區 (Defining a Penalty Area as a No Play Zone)	272
(7) 鄰接比賽場地的大片水域 (Body of Water Adjacent to Course)	272
2D 沙坑 (Bunkers)	272
2E 果嶺 (Putting Greens)	273
2F 比賽場地之異常狀況 (Abnormal Course Conditions)	273
(1) 決定哪些區域要標示為待修復地 (Deciding What Areas to Mark as Ground Under Repair)	273
(2) 如何標示及界定待修復地的邊界 (How to Mark or Define the Edge of Ground Under Repair)	274
2G 禁止打球區 (No Play Zones)	274
(1) 可以標示為禁止打球區者為何 (What May Be Marked as a No Play Zone)	274

(2) 如何標示禁止打球區 (How to Mark a No Play Zone)	275
2H 場地整體性之物體 (Integral Objects)	275
2I 拋球區 (Dropping Zones)	275
(1) 何時使用拋球區 (When to Use Dropping Zones)	275
(2) 何處設置拋球區 (Where to Position Dropping Zones)	276
第 3 條 一般性比賽的當地規則 (Local Rules for General Play)	276
第 4 條 一般性比賽的額外考量 (Additional Considerations for General Play)	277
4A 打球速度及行為規範 (Pace of Play and Code of Conduct)	277
(1) 打球速度政策 (Pace of Play Policy)	277
(2) 行為規範政策 (Code of Conduct Policy)	277
4B 暫停比賽 (Suspending Play)	277
4C 提供規則協助 (Providing Rules Support)	277
III 競賽 (第 5-7 條) (Competitions (Section 5-7))	
第 5 條 競賽開始前 (Before the Competition)	279
5A 制定競賽條件 (Setting the Terms of the Competition)	279
(1) 參賽資格 (Eligibility)	279
(2) 參賽要求及日期 (Entry Requirements and Dates)	280
(3) 形式, 包含差點讓桿配額 (Format, Including Handicap Allowance)	280
(4) 其他比賽型式的條件 (Terms for Other Forms of Play)	280
(5) 何時完成繳回記分卡 (When Scorecard Has Been Returned)	282
(6) 平手如何決定 (How Ties Will Be Decided)	282
(7) 何時競賽最終結果產生 (When the Result of the Competition Is Final)	284
(8) 競賽開始後更改競賽條件 (Changing Terms of the Competition After Competition Has Started)	284
(9) 反禁藥 (Anti-Doping)	285
5B 標示比賽場地 (Marking the Course)	285
(1) 界外 (Out of Bounds)	285
(2) 處罰區 (Penalty Areas)	285
(3) 沙坑 (Bunkers)	286
(4) 比賽場地異常狀況及場地整體性的物體 (Abnormal Course Conditions and Integral Objects)	286
(5) 禁止打球區 (No Play Zones)	286
(6) 臨時人造物 (Temporary Obstructions)	286
5C 當地規則 (包含高爾夫規則對殘障球員之調整) (Local Rules (Including Modified Rules of Golf for Players with Disabilities))	287

5D 界定練習區 (Defining Practice Areas)	287
5E 開球區及球洞位置 (Teeing Areas and Hole Locations)	288
(1) 選擇開球區 (Selecting Teeing Areas)	288
(2) 選擇球洞位置 (Selecting Hole Locations)	288
5F 編組、組別及開始比賽的時間 (Draw, Groups and Starting Times)	289
(1) 編組 (The Draw)	289
(2) 開始時間及打球組別 (Starting Times and Playing Groups)	290
(3) 記分員 (Markers)	291
(4) 開始比賽的區域 (Starting Areas)	291
5G 打球速度政策 (Pace of Play Policy)	291
5H 行為規範政策 (Code of Conduct Policy)	292
(1) 制定行為規範 (Setting a Code of Conduct)	292
(2) 決定違反行為規範的處罰 (Determining Penalties for Breach of Code)	292
(3) 行為規範的處罰安排之範例 (Sample Penalty Structure for a Code of Conduct)	293
(4) 比賽精神及嚴重的脫序行為 (Spirit of the Game and Serious Misconduct)	293
5I 給球員及裁判的資訊 (Information for Players and Referees)	293
(1) 當地規則 (Local Rules)	293
(2) 編組或編組表 (Grouping or Draw Sheets)	293
(3) 球洞位置表 (Hole Location Sheets)	294
(4) 記分卡包括差點讓桿配置索引 (Scorecards Including Handicap Stroke Index Allocations)	294
(5) 打球速度及行為規範政策 (Pace of Play and Code of Conduct Policies)	294
(6) 疏散計畫 (Evacuation Plan)	294
第 6 條 競賽期間 (During the Competition)	294
6A 開始比賽 (Starting)	294
6B 比賽場地 (The Course)	295
(1) 回合間的場地維護 (Course Maintenance During Round)	295
(2) 設定球洞位置及開球區 (Setting Hole Locations and Teeing Areas)	295
6C 提供球員規則的協助 (Providing Rules Assistance to Players)	296
(1) 比洞賽的裁判 (Referees in Match Play)	296
(2) 比桿賽的裁判 (Referees in Stroke Play)	297
(3) 限制委員會成員及裁判的任務 (Limiting Role of Committee Members and Referees)	297
(4) 裁判認可球員違反規則 (Referee Authorizes Player to Breach a Rule)	298
(5) 裁判警告球員即將違反規則 (Referee Warns Player About to Breach Rule)	298
(6) 不同意裁判的裁決 (Disagreement with Referee's Decision)	298

(7) 如何解決事實問題 (How to Resolve Questions of Fact)	298
(8) 對抗組的真實成績計算無法確定(True State of the Match Not Determinable)	299
(9) 處理球員引用不適用規則時之裁決 (Handling Ruling When Player Proceeds Under Inapplicable Rule)	299
(10) 處理在比洞賽的錯誤裁決 (Handling Wrong Rulings in Match Play)	299
(11) 處理在比桿賽的錯誤裁決 (Handling Wrong Rulings in Stroke Play)	300
(12) 合併舉行比洞賽及比桿賽 (Combining Match Play and Stroke Play)	303
6D 執行打球速度 (Enforcing Pace of Play)	303
6E 暫停及恢復比賽 (Suspensions and Resumptions)	303
(1) 立即及一般的暫停比賽 (Immediate and Normal Suspensions of Play)	303
(2) 決定何時暫停比賽及恢復比賽(Deciding When to Suspend and Resume Play)	304
(3) 恢復比賽 (Resumption of Play)	304
(4) 是否取消回合的比賽 (Whether to Cancel Round)	305
(5) 球員因為天氣條件而拒絕開始比賽或棄賽 (Player Refuses to Start or Picks Up Due to Weather Conditions)	305
(6) 從果嶺移除臨時積水或鬆散自然物 (Removal of Temporary Water or Loose Impediments from Putting Green)	305
(7) 不瞭解比賽場地已關閉而開始比賽(Match Begun in Ignorance Course Closed)	306
6F 計分 (Scoring)	306
(1) 比洞賽 (Match Play)	306
(2) 比桿賽 (Stroke Play)	306
6G 淘汰；制定編組表；建立新組別 (Making Cuts; Establishing Draws; Creating New Groups)	306
(1) 淘汰及建立新組別 (Making Cuts and Creating New Groups)	306
(2) 處理在比洞賽的退賽及取消比賽資格 (Dealing with Withdrawals and Disqualifications in Match Play)	307
(3) 處理比桿賽的退賽及取消比賽資格 (Dealing with Withdrawals and Disqualifications in Stroke Play)	307
(4) 比洞賽的資格賽 (Qualifying for Match Play)	307
(5) 差點的錯誤應用影響比洞賽的編組 (Misapplication of Handicap Affects Match-Play Draw)	307
第7條 競賽後 (After the Competition)	307
7A 解決比桿賽的平手 (Resolving Ties in Stroke Play)	307
(1) 在比桿賽延長賽中取消比賽資格或落敗的讓與 (Disqualification or Concession of Defeat in Stroke-Play Play-Off)	3087
(2) 比桿賽延長賽中有些球員未完成 (Some Players Do Not Complete Stroke-Play Play-Off)	308

7B 最終結果 (Finalizing Results)	308
7C 頒獎 (Awarding Prizes)	308
7D 競賽結束後發生的規則或計分爭議 (Rules or Scoring Issues Arising After Competition)	308

IV 當地規則範本及其他比賽形式 (第 8-9 條) (Model Local Rules and Other Forms of Play (Section 8-9))

第 8 條 當地規則範本 (Model Local Rules)	315
8A 界外及比賽場地界限 (Out of Bounds and Course Boundaries)	316
8B 處罰區 (Penalty Areas)	317
8C 沙坑 (Bunkers)	322
8D 果嶺 (Putting Greens)	323
8E 特殊或必要的脫困程序 (Special or Required Relief Procedures)	325
8F 比賽場地之異常狀況及場地整體性之物體 (Abnormal Course Conditions and Integral Objects)	335
8G 使用特殊裝備品的限制 (Restrictions on Use of Specific Equipment)	347
8H 定義誰能協助或給予球員建言 (Defining Who May Help or Give Advice to Players)	350
8I 定義球員可以在何時及何處練習 (Defining When and Where Players May Practise)	351
8J 惡劣天氣及暫停比賽的程序 (Procedures for Bad Weather and Suspensions of Play)	352
8K 打球速度政策 (Pace of Play Policies)	353
8L 未授權的當地規則 (Unauthorized Local Rules)	356
第 9 條 其他形式的比賽 (Other Forms of Play)	356
9A 調整的史特伯弗 (Modified Stableford)	356
9B 四人二球選位賽 (Greensomes)	357
9C 史特藍伯 (Scramble)	357
9D 四個桿數取最佳二個計算 (Best Two of Four Scores to Count)	357

第I節 委員會

1 委員會的職責

高爾夫規則定義委員會為單一人或團體負責一場競賽或比賽場地。委員會是適當進行比賽的必要條件。委員會有責任在日常基礎或為特定的競賽管理比賽場地，且始終以支持高爾夫規則的方式進行。“高爾夫規則官方指南”的這一部分為委員會履行這一職責提供了指導。

雖然委員會的許多職責都是針對管理有組織的競賽，但委員會職責的一項重要部分與其一般在一般情況或每天比賽中對比賽場地的責任有關。

1A 一般性比賽

即使競賽未受到質疑，委員會確定打休閒回合或他們自己的競賽之球員會遵循高爾夫規則進行仍然是重要的，這種類型的比賽在整個委員會的程序中稱為一般性的比賽。

在一般性比賽期間，委員會的組織架構比起正規競賽較不正式，在許多情況下委員會的職責是由一位或多位球場代表承擔，譬如高爾夫職業球員、球場經理或其他球場的員工。這個委員會的職責包括：

- 確認比賽場地有適當地劃設(第二節第 2 條)，
- 制定一般性比賽的任何當地規則(第二節第 3 條)，
- 制定並執行打球速度及行為規範的指南(第二節第 4 條第 4A 款)，
- 考慮何時該因天氣或其他狀況而暫停比賽(第二節第 4 條第 4B 款)，且
- 當球員有關於一般性比賽的問題時提供規則的支援(第二節第 4 條第 4C 款)。

1B 競賽

當負責一場競賽時，委員會在比賽前、比賽中及比賽後都有責任確保該競賽依規則順利進行。

提供給委員會的可用資源將根據比賽場地或正在進行的競賽層級而有所不同，因此，委員會可能無法貫徹所有建議的做法。在這樣的情況下，委員會需對各場競賽決定其優先順序。

比賽開始前的期間可以說是確保該競賽順利進行的最重要時期。委員會在此期間的職責可能包括：

- 制定競賽條件(第三節第 5 條第 5A 款)，
- 審視及調整比賽場地的劃設(同條第 5B 款)，
- 審視當地規則並制定附加當地規則(同條第 5C 款)，
- 界定比賽場地是否可以練習且可以練習的地點(同條第 5D 款)，
- 決定開球區及要使用的球洞位置(同條第 5E 款)，
- 制定並公佈比洞賽的組別或比桿賽編組表及開始比賽的時間(同條第 5F 款)，
- 規定打球速度及行為規範政策(同條第 5G 及 5H 款)，及
- 準備球員及裁判們所需要的文件(同條第 5I 款)。

一旦競賽已開始，委員會有責任確保參賽者獲得根據規則所需的資訊，並協助他們應用規則：

- 提供球員資訊讓他們知道現行的任何當地規則、打球速度及行為規範政策，也包含其他譬如使用哪個開球區及球洞位置等重要資訊(第三節第 6 條第 6A 款)，
 - 準時開始各組的比賽(同條第 6A 款)，
 - 確保比賽場地已適當地配置、劃設及維護(同條第 6B 款)，
 - 對球員提供規則的協助(同條第 6C 款)，
 - 執行打球速度之政策(同條第 6D 款)，
 - 因天氣或其他狀況而暫停比賽，然後決定何時應恢復比賽(同條 6E 款)，
 - 提供一區塊讓球員提交比洞賽一對抗組結果，或繳回比桿賽的記分卡(同條第 6F 款)，
 - 在比桿賽使該回合的所有成績有效(同條第 6F 款)，及
 - 制定並公佈是否有先前尚未公佈的其他回合的編組表及開始比賽的時間(同條第 6G 款)。
- 一旦比賽已結束，委員會的職責包括：
- 解決在比桿賽任何平手的情況(第三節第 7 條第 7A 款)，
 - 確認最終結果並結束該競賽(同條第 7B 款)，
 - 頒獎(同條第 7C 款)，及
 - 處理競賽結束後出現的任何爭議(同條第 7D 款)。

第II節

一般性比賽

2 一般性比賽的場地劃設

場地劃設及修補那些必要的標記是委員會所負責的持續性工作。

良好的場地劃設可以幫助球員根據規則比賽且消除困惑，例如，球員可能不知一個未被標示的池塘(處罰區)該如何進行，或不知該如何確定球是否出界。

2A 界外

委員會適當地標示場地界限且維持這些標示，讓將球打到場地界限附近的球員能確定他的球是否在界內或出界是重要的。

(1) 確定及標示場地界限的一般指南

委員會可以用多種方式來標示場地界限，委員會可以在適當位置上用樁或漆線標示。已存在的圍籬或圍牆可以用來界定場地界限，也可以用比如馬路或建物等永久結構物的邊緣為界。

在為比賽場地決定界限且劃設時，委員會應該考慮下列事項：

比賽場地產權邊界

- 比賽場地上私人產權與公共道路接壤的地方，強烈建議委員會將這些區域界定為界外，通常這些產權有圍牆或圍籬可以做為比賽場地的界限。當這些存在時，一般不需要用樁將場地界限往內移，但委員會可能希望將場地界限往內移(例如：用界樁)以提供鄰接的不動產額外之保護。
- 並未要求比賽場地須要有界限，但建議為了防止從比賽場地產權以外的地方做打擊而劃設界限。然而可能會有一些地方存在大型開放區域，這些區域與實際產權線接壤，並不反對球員在那裡打球，在這種情況下則不需要用樁或其他東西來界定場地界限。
- 當用已存在的構造物，比如圍籬或圍牆用來界定場地界限時，該構造物整體是場界標示物，不得從它免罰脫困。

使用界樁

- 界樁應用白色的，但也可以用其他顏色。
- 可能有一些不同顏色的樁已經在適當位置上，或委員會有理由用其他顏色的樁與比賽場地上其他部分做區分。那麼在這種情況下，委員會應在記分卡上、會館公佈欄、當地規則或以其他方式通知球員。委員會應避免使用紅樁或黃樁來標示場地界限才不至於造成與處罰區混淆。
- 樁與樁之間的距離可以不同，但最好是從一根樁應可以看到另一根樁以確定球是否出界。檢查灌木叢、樹或其他類似物使不致遮掩一些樁，或造成樁與樁之間不易看見是很重要的。通常樁與樁之間的距離應不超過 30 步，讓球員能容易看到它們之間。

使用漆線

- 用來界定場地界限的漆線應是白色，但也可以用其他顏色。委員會應避免使用紅線或黃線來標示場地界限，才不至於造成與處罰區混淆。
- 當場地界限是以在地面上的漆線來界定時，委員會也可以設置界樁讓場地界限

從遠處可見。當放置界樁來指示球員場地界限在何處時，界定場地邊界的漆線應明確，且除非當地規則有特別規定，否則這些界樁不界定邊界，但它們是場界標示物，不可以從它免罰脫困(見第四節第 8 條(當地規則範本)8A 款 A-5 項)。

- 有時委員會可能不希望在道路或人行道上噴上白線，在這種情況下，標示場地界限最不明顯的方式是在地上噴上一系列的白點。完成後，當地規則應用來告知球員場地界限是如何標示(見第四節第 8 條(當地規則範本)8A 款 A-1 項)。

標示界外的其他方式

- 用圍牆、道路的邊緣或其他樁、圍籬或線條之外的任何東西來界定場地界限時，委員會須要闡明場地界限的邊界在何處，例如，當用圍牆來界定場地界限時，委員會應指明是圍牆的內緣邊界是場地界限，或只在球越過該圍牆才是在界外(見第四節第 8 條(當地規則範本)8A 款 A-2 項)。
- 場地界限可以用溝渠來界定，以球在溝渠內或越過該溝渠是在界外。樁可以用來讓場地界限溝渠引起注意，而這些樁除非當地規則另有規定，否則是場界標示物，不可以從它免罰脫困(見第四節第 8 條(當地規則範本)8A 款 A-5 項)。

其他考量

- 一些特定功能比如維護區、會館及練習場，雖然是該球場的產業也可以用當地規則界定為界外(見第四節第 8 條(當地規則範本)8A 款 A-1 項)。
- 規則並不考量在打一洞期間一區域有多種定位，所以一區域決不可因特定的打擊或從比如開球區等特定區域做打擊，而將之界定為界外。
- 規則適用於球經打擊後靜止的位置，而非球在運動中飛越的區域，因此委員會無權制定當地規則說明球越過某個區域，即使未靜止在那個區域也是在界外。

(2) 標記場內界外

為了保持一洞的特色或保護在鄰接洞上的球員，委員會可以在二洞之間設立場地界限。

如場內之場地界限未連接到比賽場地的界限，則標示該場地界限的起點及終點是重要的。建議將二根樁並排放置，並以一定角度指示該場地界限朝所需方向無限延伸。

場內之場地界限可以只應用在一洞或超過一洞之打球。當該洞或各洞間有場內界外，且那些界樁的定位對其他洞打球過程中是不適用時，則應以當地規則明確說明(見第四節第 8 條(當地規則範本)8A 款 A-4 項)。

2B 開球區

委員會應始終嘗試將開球區標誌放在足夠距離的位置，以便球員可以完整地使用允許的二支球桿長度。

開球區的寬度並無限制，但二個開球區標誌間維持 5 到 7 步的距離是好的作法。放置太寬會讓球員較難確定球是否架在開球區範圍內，且也會使得在標準桿三桿的洞造成太大片區塊的草皮凹洞。

有關開球區標誌可能位於何處的指南，為了差點目的而提交的成績，請參閱在當地有管轄權機構所運作的差點系統中包含的規則或建議。

2C 處罰區

處罰區是比賽場地的區域，允許球員在該處罰區之外可能比他的球原靜止處有明顯距離的位置，以罰一桿脫困。根據“處罰區”定義之規定，應標示含有湖泊、溪流、河流或池塘等有水的區域是處罰區。

委員會可以標示比賽場地上其他的部分為處罰區。而委員會可以選擇標示比賽場地上其他部分或特色為處罰區的理由是：

- 當在該區域內的球很可能幾乎總是遺失時，例如茂密的植栽區，提供一項用以取代依規則 18.1 桿數與距離進行的替代方案。
- 當就該球所在位置依規則 19.2b 及 19.2c 採取罰桿脫困很可能無法有效脫困時，例如火山岩或沙漠區域，提供一項用以取代依規則 19.2(無法打之球)桿數與距離之選項進行的替代方案。

(1) 決定何時將不含水的區域標示為處罰區

委員會應在決定將不含水的區域標示為處罰區之前考慮下列要點：

- 事實上將困難的區域標示為處罰區可以加快打球速度，但並不表示委員會應感覺被迫要這麼做。還有許多其他相互競爭的考慮因素，例如該洞的挑戰性、設計師原始設計意圖之完整性，以及為整個比賽場地中打到類似區域的球提供合理一致的結果。例如，假使叢林在一個洞與球道接壤並已被標記為處罰區，則委員會應考慮在其他洞以相同方式處理類似的區域。
- 委員會應考慮在處罰區外遺失球的球員將比在處罰區內遺失球的球員受到更大的處罰。如在處罰區邊緣附近有濃密的粗草區而球可能會在該處遺失，則委員會可能需要考慮將此類區塊包括在該處罰區內。
- 委員會應牢記，球位於處罰區內的球員將無法引用規則 19 無法打之球的選項。讓該球員回到球越過處罰區邊界的位置罰桿脫困，而不是在找到球那裡的二支球桿長度範圍內拋球的選項，可能對該球員而言是明顯不利，且可能對打球速度產生負面影響。
- 委員會不應將通常為沙坑的沙地區域界定為處罰區。但可能存在沙地區域沙子自然流入諸如海灘的處罰區內之情況，在這種情況下，處罰區的邊界與沙坑可以彼此毗連，其中一部分沙子位於該處罰區內。
- 委員會通常應將與比賽場地接壤的球場產業界定為界外而不是處罰區。
- 如委員會考慮將界外地區界定為處罰區以有助於打球速度，則委員會可以決定使用參照第四節第 8 條(當地規則範本)8A 款 E-5 項的當地規則給予對桿數與距離脫困的變通方式。然而這樣的結果是球員要被罰二桿，這也提供一個機會，如該區域被標示為處罰區而桿數與距離脫困可能不是選項時，讓球員儘速離開該區域回到球道。
- 當增加或移除處罰區時，委員會應參閱在當地有管轄權機構所運作的差點系統中包含的規則或建議，以確定變更是否會對已發佈的球場評級產生影響。

(2) 如何標示及界定處罰區的邊界

從處罰區脫困時，球員通常要知道球最後進入該處罰區邊界的點及該點所在之

處罰區是標示為紅色或黃色。

- 建議委員會用噴漆(及/或)樁來標示邊界，以便球員不致有疑慮。
- 當以漆線標示處罰區之邊界而樁用來識別該處罰區時，樁應放在邊界線上或處罰區邊界外是委員會的裁量權。將樁放在正好邊界線外是確保球如靜止在倒下或被移除的樁所造成的洞內時，其球員有權免罰脫困。
- 委員會界定處罰區的邊界可以用書面清楚描述，但只在邊界所在的地方很少或無疑慮時才應這樣做，例如，被視為處罰區的一大片岩漿或沙漠區域，在這些區域的邊界之間適合打球的區域已明確定義，則委員會就能用這些岩床或沙漠的邊界當作該處罰區的邊界。

(3) 決定標示處罰區邊界的地方

明確標示處罰區邊界對允許球員採取脫困是重要的。委員會在決定在何處標示處罰區之邊界時，應考慮下列因素：

- 以漆線及樁界定處罰區之邊界時，應盡可能沿著該處罰區的自然界限安置，例如，地面開始往下形成含水的窪地。這是確保球員脫困後不會被迫站在他的球明顯高於或低於他們的腳或站在水裡，對左撇子及右撇子揮桿的球員均應考量。
- 當處罰區是接壤一般區域球可能會遺失的部分時，它可能會影響球員確定是否明確知道或幾乎確認該球是在該處罰區內的能力，因此該球員不能引用規則 17 來採取處罰區脫困。基於此理由，委員會可以決定延伸該處罰區之邊界至天然界限的外側，且包含可能很難找到球的其他區域。
- 委員會應考量球在處罰區內時的球員是不被允許從該處罰區內的比賽場地之異常狀況免罰脫困，例如，假使有一個不可移動之人造物，比如車道或噴水頭，靠近委員會考慮要標示為處罰區的區域，委員會可能要維持該不可移動之人造物在該處罰區之外，以便球員有權從它免罰脫困。

(4) 是否將處罰區標示為紅色或黃色

大部分的處罰區應標示為紅色以提供球員側面脫困的額外選項(見規則 17.1d(3))。但如該洞的一部分挑戰是球要越過一處罰區，比如越過果嶺前方的溪流，且很可能越過溪流的球會重新落入其中，委員會可以決定標示這處罰區為黃色。這確保了在滾回該處罰區之前落在該處罰區遠側(譯註：靠果嶺那一側)的球，不能依側面脫困的選項在該側拋球。

當處罰區被標示為黃色時，委員會應確保球員能依規則 17.1d(2)在向後延伸線上拋球，或考慮增加一處拋球區，以便球員會有除了桿數與距離之外的選項。

委員會不需要標示任何處罰區為黃色，為簡單起見，委員會可以決定將所有處罰區標示為紅色，如此球員對脫困可以利用的選項就不至混淆。

(5) 處罰區紅色與黃色間定位的變化

委員會可能希望將一處罰區的部分標示為紅色，且相同處罰區的其他部分標示為黃色。委員會應決定最佳轉換點以確保球不論從黃色處罰區的何處進入，球員都能依規則 17.1d(2)在向後延伸線上拋球。

應牢記球員脫困的選項是基於他的球最後進入該處罰區邊界的點而非該球在該處罰區內靜止的位置。

在該處罰區邊界改變點的地方，建議用紅黃樁靠在一起明顯的標示該處罰區定位改變的位置。

依照使用的開球區，處罰區的定位可能不同

在球越過處罰區的場合，比如三桿洞的池塘，從後面的梯台開球是對該洞挑戰的一部分而從前面的梯台則否，委員會可以決定用黃樁或黃線來界定它，且利用當地規則表明從前面梯台開球時該處罰區是紅色處罰區。

在洞與洞之間，處罰區的定位可能不同

當處罰區可能對超過一洞的打球產生作用時，委員會可以選擇界定它在一洞打球中是黃色處罰區，而在另一洞打球中是紅色處罰區。在這種情況下，該處罰區應標示為黃色，且利用當地規則闡明當打相關的洞時該處罰區被視為是紅色的(見第四節第 8 條(當地規則範本)8B 款 B-1 項)。

處罰區邊界的定位在打一洞期間決不可改變

當處罰區可能從某一開球區打時是黃色而從另一開球區打時是紅色時，則該處罰區一段特定的區段決不可界定為同一球員從一個地點打擊是紅色而從另一地點打擊時是黃色。例如，指明湖在果嶺那一側的處罰區邊界對從球道上之打擊是黃色處罰區，而對從果嶺那一側之打擊是紅色處罰區，將是不適當且混淆的。

(6) 界定處罰區為禁止打球區

委員會可以決定將全部或部分的處罰區界定為禁止打球區。何時將處罰區標示為禁止打球區的更多資訊見委員會程序章第二節第 2 條 2G 款。

(7) 鄰接比賽場地的大片水域

大片水域比如溪流、湖泊、海或海洋與比賽場地接壤，允許將這樣的區域標示為處罰區而非界外。在“處罰區”定義中的用語“在比賽場地上”不代表是球場擁有的產業而是指比賽場地上委員會未界定為界外的區域。

- 當球可以在大片水域的對岸地面上擊打，但委員會界定對岸邊界是不切實際時，委員會可以採用當地規則聲明當只標示一側時，處罰區視為無限延伸。因此，所有超出該處罰區界定邊界的地面及水域都在該處罰區內(見第四節第 8 條(當地規則範本)8B 款 B-1 項)。
- 當處罰區的一側與界外界限接壤，以致該處罰區的邊界與界外線重疊時，委員會可以用當地規則允許球員從其球最後進入該處罰區邊界(見第四節第 8 條(當地規則範本)8B 款 B-2 項)的對岸脫困，及附加當地規則說明以便該處不需標示該處罰區之邊界(見第四節第 8 條(當地規則範本)8B 款 B-1 項)。

2D 沙坑

通常不需要標示沙坑的邊界，但很多時候不容易確定沙坑的邊界在何處，委員會應以樁或漆線標示，或以當地規則的文字界定該邊界(見第四節第 8 條(當地規則範本)8C 款 C-1 項)。

沙耙的位置

沙耙的位置並無完美的答案，將沙耙放在沙坑內或沙坑外是各委員會要決定的事情。

可能有人認為如沙耙放在沙坑外更可能將球擋轉進入沙坑或留在沙坑外，也有另一種說法如沙耙留在沙坑內最不可能將球擋轉出沙坑。

然而，實務上，將沙耙留在沙坑的球員常因沙耙阻擋球滾到沙坑內較平坦的位置而必須站在沙坑邊，導致比其他情況更難的擊球。當球靜止在沙坑內的沙耙上或靠在該沙耙邊，其球員必須依規則 15.2 進行，可能無法將球置回原位或在沙坑內找到不更靠近該洞球洞的位置。

如要把沙耙留在沙坑中間，唯一的方法是將沙耙丟進沙坑中但會造成沙子的凹陷，況且，如沙耙是在大型的沙坑中間，則不是球員不使用沙耙就是為了拿沙耙不得不整理大片沙坑而造成無謂的延誤。

因此，在考慮所有這些方面後，體認到沙耙置放的位置是委員會的裁量權，因此建議應將沙耙留在沙坑外較不可能影響球移動的區塊上。

然而，委員會可以決定將沙耙放在沙坑內，以方便場務人員修剪至球道及沙坑周圍的草。

2E 果嶺

通常不需要標示果嶺的邊界，但有些時候可能因果嶺周圍的草切割高度相似而不容易確定該果嶺之邊界，在這種情況下，委員會可能希望噴小白點來界定該果嶺之邊界。這些白點應用當地規則說明它的定位(見第四節第 8 條(當地規則範本)8D 款 D-1 項)。

2F 比賽場地之異常狀況

雖然很少以任何方式標示不可移動之人造物，但建議委員會明確標示待修復地的區域。

(1) 決定哪些區域要標示為待修復地

通常，當比賽場地上的地面狀況異常或要求球員從特定區域打球是不合理時，應將它標示為待修復地。

在標示任何區域為待修復地之前，委員會應審視整個比賽場地來評估在比賽場地當前之條件下，那些類型的區域是異常的。還應考量可能需要標示的任何區域之所在：

- 如委員會認為球道內或球道附近的損害是異常的，一般應標示。
 - » 如比賽場地上的球道狀況大致良好，則將球道上的單一裸地區域標示為待修復地可能是適當的。
 - » 如狀況是有大片的裸地區域，不標示或宣佈全部區域為待修復地，但只標示球員難以做打擊的區域是有意義的，比如嚴重損壞或很深的車轍痕之區塊。
- 離球道越遠的區域標示為待修復地越不適當。只有在損害非常嚴重的情況下，才應標示遠離球道的區域或較短的落球區為待修復地。
- 如二或更多待修復地接近而造成球員從一個區域脫困後可能會將球拋在受另一

區域妨礙的位置，建議將它們標示成單一的待修復地。

(2)如何標示及界定待修復地的邊界

建議委員會用噴漆、樁或其他明確的方式界定待修復地才不致造成該區域邊界的疑慮。

- 用來標示待修復地的樁或線並無特殊的顏色，但通常是用白或藍的樁或線。不應應用黃或紅的樁或線以避免與處罰區混淆。標示待修復地的方式應在當地規則中說明。
- 當待修復地靠近不可移動的人造物時，將二個區域結合在一起允許用單一程序同時從二種狀況脫困是很好的做法。這可以用漆線將待修復地連接到不可移動人造物，也應用當地規則明確說明任何噴線區域連結到不可移動人造物是同一比賽場地之異常狀況(見第四節第 8 條(當地規則範本)8F 款 F-3 項)。
- 委員會可以透過描述待修復地的邊界來界定它，但前提是對於什麼構成該區域或其邊界幾乎無疑慮。
 - » 用描述損壞來界定的例子是可能的，例如，委員會可以宣佈任何未標示的動物蹄痕所造成的嚴重損壞是待修復地(見第四節第 8 條(當地規則範本)8F 款 F-10 項)。
 - » 在其他時候做一般性的宣佈是不恰當的。例如，以當地規則宣佈所有維護車輛造成的車轍痕界定為待修復地是不恰當的，因很多妨礙可能是輕微的，並不允許免罰脫困。相反的，任何很深的車轍痕應用漆線或樁標示，以避免在何種情況下球員有權免罰脫困的任何疑慮。

2G 禁止打球區

“禁止打球區”的定義陳述它是委員會希望比賽場地上禁止打球的部分。禁止打球區可以在比賽場地之異常狀況或處罰區內，且可以包含全部區域或只包含一部分。

(1) 可以標示為禁止打球區者為何

委員會可以出於任何理由，將全部或一部分的比賽場地之異常狀況或處罰區界定為禁止打球區。一些常見的理由是：

- 為了保護野生動物、動物的棲息地及環境保護區。
- 為了防止損壞幼樹、花床、草皮培育區、草皮重植區或其他種植區。
- 為了保護球員免受危險。
- 為了保護歷史古蹟或具文化價值的遺址。

在決定是否將禁止打球區標示為比賽場地之異常狀況或處罰區時，委員會應考量標示該區域的類型，且球員從該區域免罰或罰桿脫困是否適當。例如：

- 如該區域是含水區域比如溪流、湖或溼地則應標示為處罰區。
- 靠近果嶺的稀有植物小區塊標示為比賽場地之異常狀況是適當的。
- 如沿著一洞側邊的大片沙丘是環境保護區，將之標示為比賽場地之異常狀況是對球員過於寬待，因此應將它標示為處罰區。

當比賽場地毗鄰私人產業 (比如住宅或農地)，委員會通常應將那些不屬於比賽場

地的區域標示為界外。委員會不應將該毗鄰比賽場地的私人產業標示為處罰區及禁止打球區，因它會減輕靜止在該區域內的球之處罰。

如希望球員應被禁止站在比賽場地某區域上打在比賽場地上的球時，可以將該區域標示為禁止打球區(見第四節第 8 條(當地規則範本)8E 款 E-9 項)。

(2) 如何標示禁止打球區

委員會應使用線或樁來界定禁止打球區的邊界，以闡明該區域是否在比賽場地之異常狀況內或處罰區內。除此之外，漆線或樁(或那些樁的頂部)也應識別該區域是禁止打球區。

用來標示禁止打球區的漆線或樁並無特定的顏色，但有下列建議：

- 處罰區的禁止打球區--頂部為綠色的紅或黃樁。
- 比賽場地之異常狀況的禁止打球區--頂部為綠色的白或藍樁。

環境保護區可以有實質的防護以阻止球員進入該區域(例如圍籬，警告牌或類似物)。委員會可以在行為規範中規定進入該區域撿球或其他理由進入該區域的球員將施以處罰。

2H 場地整體性之物體

場地整體性之物體是人造物體不能從中獲得免罰脫困，委員會可以選擇指定為場地整體性之物體的例子包括：

- 被設計成在這個比賽場地打球挑戰之一部分的物體。例如傳統上球員被預期能打球的道路或小徑。
- 穿越界限圍牆或圍籬的大門(見官方指南章定義篇“場界標示物/2”之解釋)。
- 如從非常靠近界限或比賽場地上其他特徵的物體獲得免罰脫困，會造成不預期的情況下也能從該界限或其他特徵拋球脫困。例如，指定附著在樹上的纜線是場地整體性之物體，以確保球員不會只因受纜線之妨礙也順便從樹的妨礙脫困。
- 處罰區內的人造擋土牆或基樁，或沙坑內的人造擋土牆或襯墊等物體。例如，當這些靠近處罰區的邊界而球員的球剛好在該處罰區外側附近時，該球員可以站在該擋土牆上獲得免罰脫困，而球剛好進入處罰區內時卻不能免罰脫困。

委員會應將這些物體在當地規則中定義為場地整體性之物體(見第四節第 8 條(當地規則範本)8F 款 F-1 項)。

當人造物只有一部分被認為是場地整體性之物體時，該部分應特別標示且知會球員。這可以用特殊顏色的樁放在不能免罰脫困的任一側，或用漆線標示該區域。

2I 拋球區

(1) 何時使用拋球區

拋球區是委員會可以提供脫困的一種特殊形式。當從拋球區採取脫困時，球員必須將球在拋球區內拋下並讓它靜止在其內。委員會應增訂一條當地規則說明在甚麼情況下可以使用拋球區(見第四節第 8 條(當地規則範本)8E 款 E-1 項)。

當要求球員使用依某規則的正常脫困選項是不切實際時，則應考慮拋球區，例如：

- 規則 13.1f--錯誤果嶺。

- 規則 16.1 --比賽場地之異常狀況(包括不可移動之人造物)。
- 規則 16.2 --危險動物的情況。
- 規則 17 --處罰區。
- 規則 19--無法打之球。
- 當地規則範例，比如第 8 條 8E 款 E-5 項--遺失球或球出界時桿數與距離的替代選項，或第 8 條 8F 款 F-23 項--臨時不可移動之人造物。

拋球區通常應是用來給球員額外的脫困選項，但委員會也可以要求球員使用拋球區作為除了桿數與距離之脫困外依規則脫困之唯一選項。

當委員會強制使用拋球區取代相關規則提供的任何其他脫困選項時，應向球員們說明清楚。

(2)何處設置拋球區

委員會應嘗試將拋球區設置在能維持該洞原建築上挑戰性的位置上，通常應設置在比從相關規則的選項拋球時更不靠近該洞球洞的位置。例如，當設置一個處罰區的拋球區時，應設置在球員仍須越過該處罰區而非設在該處罰區靠果嶺那一側。

拋球區可以用多種方式標示(比如在地上的漆線，標誌譬如開球區標誌、樁或指示牌)，且可以是任何形狀，比如圓型或方型。拋球區的範圍可以依據可能使用的頻率及設置的位置決定，但一般希望的範圍是以一支球桿長度為半徑或更小。當以漆線標示時，應使用指示牌或在地上噴漆註記讓球員知道它的定位。

如一處拋球區可能被頻繁的使用，委員會不妨考慮以當地規則定義一個區域來標示該拋球區。例如，拋球區可以定義為某個實質物件的一支球桿長度內比如指示牌或樁。在需要時允許移動該物件以確保拋球區保持良好的狀況。

3 一般性比賽的當地規則

委員會對一般性比賽或特定競賽採用的當地規則是一項調整的規則或增加的規則。委員會有責任決定是否採用任何當地規則且確認其符合第 8 條(當地規則範本)的原則。委員會須要確認任何當地規則可供球員查閱，不論是在記分卡上、單獨的文件、公佈欄或球場的網站。

用於一般性比賽的當地規則分為下列一般類別：

- 界定比賽場地的界限及其他比賽場地的區域(第四節第 8 條(當地規則範本)8A 款~8D 款)，
- 定義特殊或需要脫困的程序(第四節第 8 條(當地規則範本)8E 款)，且
- 界定比賽場地之異常狀況及場地整體性之物體(第四節第 8 條(當地規則範本)8F 款)。

委員會還應注意第 8 條(當地規則範本)8L 款的說明--未授權的當地規則。

完整的當地規則範例之列表可以在第 8 條(當地規則範本)的開始處找到。

有關競賽比一般性比賽更常用的其他類型之當地規則，見委員會程序章第三節第 5 條 5C 款。

4 一般性比賽的額外考量

4A 打球速度及行為規範

為了提升一般性比賽期間球員們的樂趣，委員會可以採取許多行動來改善打球速度並鼓勵良好的球員行為標準。比如：

- 減少組數，增加各組開始比賽的時間間隔，引用發令員間隔時間。
- 考量比賽場地配置的根本變化，譬如加大球道寬度、降低粗草區厚度或長度，或降低果嶺速度。
- 鼓勵球員從適合他們能力的梯台開球。
- 採用打球速度及行為規範。

下面的條款提供委員會當採用打球速度政策或行為規範時，應納入的一些考量。

(1) 打球速度政策

- 此類政策的本質常依據比賽場地可用的資源而定。
- 例如，在有限人力的比賽場地上可以簡易說明每一組希望能保持跟上前組，或每一組希望能在特定的總和時間內打球。在其他比賽場地上或許可能有一或更多人可以觀察打球速度，且當需要時可以告知那些落後的組別。
- 通常最好透過紀律的措施執行此政策。這種制裁跟高爾夫規則是分開的，且委員會應編寫及解釋任何這類的制裁。

(2) 行為規範政策

- 在一般性比賽，委員會可以在會館區域公告何種形式的行為或服裝在這個比賽場地上是不被接受的，包含某些區域。
- 通常最好透過紀律的措施執行此政策。這種制裁跟高爾夫規則是分開的，且委員會應編寫及解釋任何這類的制裁。

4B 暫停比賽

每個委員會如確定天氣狀況之正當理由則應考慮該如何暫停比賽。根據比賽場地可用的資源，可以用多種方法處理暫停比賽，如透過汽笛的信號通知球員們或個別通知球員。

4C 提供規則協助

在一般性比賽發生規則爭議時，球員可以詢問如何解決此爭議。每個球場應確定一或多位處理這類規則問題的人員。許多情況下這個人可以是職業球員或經理，如這個人不確定規則的正確性，他可以將問題提交適合的規則組織尋求解答。

第 III 節

競賽

5 競賽開始前

委員會可用的資源將根據比賽場地或正在運作的競賽層級而有所不同，所以委員會不可能實現所有建議的做法。在這種情況下，委員會須要決定每場競賽的優先順序。

競賽開始前的這段時間可以說是確保該競賽順利進行的準備工作中最重要的時期。委員會在這段期間的職責包括：

5A 制定競賽條件

競賽條件決定每場競賽的架構，包含誰可以報名參加、如何報名參加、比賽時程、比賽形式及平手時如何決定，委員會有責任：

- 為每個競賽制定清楚簡潔的條件。
- 在競賽之前讓球員知道這些條件。
- 如發生任何問題時解釋這些條件。

除特殊情況外，一旦競賽已開始後委員會應避免改變競賽條件。

每位球員都有責任了解並遵循這些競賽條件。

競賽條件的範例可以從 RandA.org 網址中找到。

(1) 參賽資格

委員會可以制定競賽條件，限制誰有資格參加該競賽。

性別要求

一場競賽可以限制參賽球員的性別。

年齡限制

一場競賽可以限制參加球員的年齡在特定範圍內。如果是這樣，指定一個日期，在那一天球員必須是足法定年齡是很重要的。一些例子如下：

- 對青少年的競賽參賽球員決不可超過 18 歲，競賽條件可能規定在該年第一天時滿 18 或更年輕，或是其他日期，比如該競賽預定的最後一天日期。
- 對長春球員的競賽參賽球員必須年滿 55 歲或更年長，競賽條件可能規定該競賽第一天或之前必須已達 55 歲生日。

業餘或職業身分

競賽可以限制只有業餘球員、只有職業球員，或允許所有身分的球員參加。

當競賽開放給任何身分的球員參加時，委員會在該競賽前應確保業餘球員明白自己的身分，並在該競賽之前先聲明放棄領取任何獎金的權利。

差點限制

委員會可以對有資格參賽者之差點，或用於該競賽的差點作出限制且/或限定。這些包括：

- 制定差點的上限或下限。
- 隊際賽的形式中，比如四人二球賽或四球賽：
 - » 限制搭檔之間差點的最大差距。委員會也可以選擇降低較高差點之球員的參賽差點門檻以符合要求。

- » 限制搭檔差點總和的最大值，委員會也可以選擇降低一位球員或二位球員的參賽差點門檻以符合要求。
- 對於一場要打多回合的競賽期間球員的差點可能會變化，指定球員使用從第一回合開始的差點來完成整場競賽，或是根據差點的變化來進行每一回合的比賽。

住居及會員身分

委員會可以限定特地的郡州、國家或其他的地理位置居住或出生的球員參賽。也可以要求所有球員必須是特定俱樂部、組織或高爾夫聯盟的會員。

(2) 參賽要求及日期

應明定報名參加競賽的方式及參賽的開始和結束日期。例樣包括：

- 報名方式，比如填寫線上報名表、以郵件交付報名表，或球員開始比賽時間之前的任何時候將姓名填入表格。
- 如何及何時繳交報名費。
- 何時必須收到報名表。委員會可以指定截止收件日，或允許球員在比賽當天報名。
- 競賽報名參賽球員超額時決定參賽人數的程序，比如根據報名順序，打資格賽或依據最低的差點。

(3) 形式，包含差點讓桿配額

應在必要時明定與競賽形式有關的下列要點：

- 比賽日期，或如是很一段長時間的比洞賽事，則各組比賽必須完成的最終日期。
- 比賽形式(例如，比洞賽、比桿賽或比桿資格賽後進入比洞賽)。
- 一回合的洞數及洞次。
- 回合數，包括是否有淘汰。
- 如有淘汰，何時淘汰，淘汰時同桿者的處置及有多少球員可以繼續之後的回合。
- 會使用那些開球區。
- 差點讓桿索引，比如要給予或接受讓桿的洞之順序。
- 如有多場次或編組及該如何安排，見本節第 5 條 5F 款第(1)項。
- 要頒發什麼獎項(包含任何資格限制)。對涉及業餘高爾夫球員的競賽，委員會應確保對那些業餘球員的獎品符合“業餘身份規則”所允許的獎品，且那些業餘球員預先放棄他們的現金獎項或可能超過限額獎品的權利。

(4) 其他比賽型式的條件

改變計分方式

當比賽形式為史特伯弗賽(Stableford)、桿數最大限度賽(Maximum Score)或標準桿/柏忌賽(Par / Bogey)時，競賽條件可能需要在有關如何計分，或球員在各洞可計得的最大桿數這些方面特別明定。

史特伯弗賽

球員在各洞之得分是根據該球員在該洞之桿數與委員會對該洞設定之固定目標

桿數相比而獲得的分數。除非委員會設定不同的固定目標桿數，否則固定目標桿數是標準桿(見規則 21.1b)。

如委員會決定設定不同的固定目標分數，則可以在競賽條件中將其設置為柏忌、柏蒂或其他固定目標桿數。

桿數最大限度賽

當比賽形式為桿數最大限度賽時，競賽條件應明定球員在各洞可以計得之最大限度桿數(見規則 21.2)。

最大限度桿數可以用下列任一方式設置：

- 相對於標準桿，比如標準桿二倍，
- 固定數字，比如 8、9 或 10，或
- 參考球員的差點，例如淨桿為雙柏忌(標準桿加二桿)。

當為桿數最大限度賽考慮設定最大限度桿數時，委員會應考慮下列事項：

- 正在打的洞的最大標準桿。例如，對於各洞標準桿都是 3 桿比賽場地，將每一洞之最大限度桿數設定為 6 的固定桿數可能是適當的，但如比賽場地有標準桿 5 桿的洞，那麼固定桿數低至 6 則是不適當的。
- 參加球員的球技水準。例如，對於初學者的競賽，最大限度桿數應給予球員合理的機會來完成該洞，但在一定程度上鼓勵球員在該洞遇到真正的困難時拾起球並繼續進行下一洞的比賽。
- 為了差點系統之目的是否要提交桿數。如委員會希望競賽計入差點系統之目的，則最大限度桿數不應低於淨桿雙柏忌。

標準桿/柏忌賽

當比賽形式為標準桿/柏忌賽時，競賽條件應明定與球員在一洞之桿數對比的固定目標桿數，以決定該球員是贏還是輸該洞。對於標準桿之競賽，固定目標桿數通常是標準桿，而對於柏忌之競賽，固定目標桿數通常是柏忌(高於標準桿數一桿)。

其他形式的比賽

還有許多其他形式的比賽，比如史特蘭伯賽(Scrambles)及四人二球選位賽(Greensomes)。有關這些及其他形式比賽的更多資訊，請見第四節(當地規則範本及其他比賽形式)第 9 條及/或 RandA.org 網址。

隊際賽

當比賽形式涉及隊際競賽時，委員會應考慮是否需要額外的競賽條件。例子包括：

- 對教練或建言提供者的任何限制(見第四節第 8 條(當地規則範本)8H 款)。
- 在比洞賽：
 - » 如可以接受比洞賽對抗組平手，或如他們必須繼續進行比賽直到勝方決定。
 - » 比洞賽對抗組之勝方或平手時所得之分數。
 - » 如某些比洞賽對抗組已完成比賽，而其他對抗組由於光線不佳或氣候因素不能在安排的日期完成比賽，則競賽條件應說明如何處理完成及尚未完成的對抗組之比賽。例如，委員會可以將已完成的對抗組之比賽結果計為有效，且對尚未完成的對抗組之比賽以平手處理或在以後的日期重打。或者，所有的

對抗組之比賽都要重打，而各隊可以自由改變原來的隊員。

- » 一旦某隊贏得勝負關鍵的對抗組之比賽或競賽，是否任何剩餘的對抗組之比賽將打出結論。
- 在比桿賽：
 - » 各隊總桿數中用作計算的桿數。
 - » 是否要計算的桿數將基於 18 洞或逐洞計算。
- 如何決定整體競賽平手之情況，例如，透過延長賽、比較桿數或考慮棄置一些洞的桿數再比較的方法。

(5) 何時完成繳回記分卡

在比桿賽，規則 3.3b 規定球員有責任確保他們在各洞桿數之準確性，並在該回合結束時及時將記分卡繳回委員會。

委員會應告知球員何處是應繳回記分卡的地方，且備妥可以解決球員可能對規則的任何潛在問題並使繳回之桿數有效的人員。

如可能的話，應提供一處安靜的隔離區供球員用來檢查記分卡上桿數的有效性，如有需要，可以與委員會成員交談並繳回他們的記分卡。

明定何時記分卡被認為是完成繳回

委員會應明定何時記分卡被認為是完成繳回，選項包括：

- 界定計分區並允許球員對他的記分卡進行更改，直到他離開該計分區止。意指即使球員將記分卡交給裁判或記錄員了，球員在該區期間仍然可以進行更改。
- 提供球員一個放入記分卡的盒子，在這種情況下，一旦球員將其記分卡放入盒內，該記分卡就被認為是已繳回。這種方法可能無法為球員繳回錯誤的記分卡時提供盡可能的保護，但當可用資源有限或許多球員同時完成時(例如，當回合的各洞同步開始比賽(shotgun)時)，這可能是最好的方法。

要求球員在記分卡上提供其他資訊

委員會可以要求球員協助委員會，完成本應由委員會負責的記分卡相關任務。如球員配合施作而未能遵循這些要求或犯了錯誤，委員會決不可根據“高爾夫規則”對該球員施以處罰，但委員會可以對重複未能遵循這些要求的球員規定紀律處分。例如，委員會可以要求球員協助下列事項：

- 統計總桿數，或在四球競賽，確定該方要計數之桿數。
- 在史特弗柏賽，輸入記分卡上各洞的得分。
- 在標準桿 / 柏忌賽，輸入該洞是否贏，輸或平手。
- 在記分卡上輸入特定詳細的資訊，例如姓名、日期及該競賽名稱。

同樣地，委員會可以要求球員在回合結束時，協助委員會將該回合他們的桿數輸入電腦系統。如球員配合施作而未能遵循這些要求或犯了錯誤，委員會決不可根據“高爾夫規則”對該球員施以處罰，但委員會可以對重複未能遵循這些要求的球員規定紀律處分，例如在行為規範中規定。

(6) 平手如何決定

在比洞賽及比桿賽，競賽條件可用於改變決定平手的方式。

比洞賽

如對抗組之比賽在最後一洞後打成平手，那麼除非競賽條件另有規定，否則該組比賽將一次延長一洞直到勝方產生(見規則 3.2a(4))。

競賽條件應明定該組比賽是否可以用平手結束，或延長賽方法是否與規則 3.2a(4)中規定的不同。選項包括下列所述：

- 該組比賽以平手結束，
- 該組比賽將從第一洞以外的特定洞開始延長，或
- 將進行固定洞數的延長賽(例如，9 或 18 洞)。

在計差點之比洞賽，除非競賽條件另有規定，否則委員會設定的差點讓桿配置索引應使用於決定在額外的洞中給予或接受的差點讓桿數。

比洞賽該對抗組比賽的平手不應以比桿賽的延長賽方式來決定。

比桿賽

競賽條件應明定競賽是否可以用平手結束、或是否將進行延長賽、或比較記分卡以決定優勝者及其他完成者的名次。

比桿賽的平手不應以比洞賽方式決定。

比桿賽的延長賽

如在比桿賽要進行延長賽，則競賽條件應設定下列事項：

- 何時舉行延長賽，例如，假使將在特定時間開始，在最後一組結束後儘快開始或在之後的日期。
- 哪一洞將用來舉行延長賽。
- 延長賽將要打的洞數，例如，是否逐洞延長賽或更長的時間內，比如 2 洞、4 洞或 18 洞，且如之後還是平手時該如何處理。
- 在一般形式的比桿賽，如計差點之競賽的延長賽少於 18 洞時，則應使用要打的洞數按比例確定要扣減的差點讓桿數。例如，假使延長賽超過一洞，那麼應從延長賽的洞之桿數中扣除八分之一的差點。應根據當地有管轄權機構所運作的差點系統中包含的規則或建議，來應用差點桿數之分數。
- 對於使用差點讓桿配置索引的淨桿競賽之延長賽，比如四球賽、標準桿/柏忌賽或史特伯弗賽，差點讓桿應在延長賽的洞數期間應用如同它們被分配到該使用差點讓桿配置索引之競賽中。
- 只在如委員會發給球員記分卡時，才要求球員繳回延長賽的記分卡。

比較記分卡(也稱為逆比桿數)

如延長賽不可行或不合適，競賽條件可以明定任何平手將以比較記分卡來決定。即使競賽的優勝者要以延長賽決定時，競賽中的其他名次也可以藉比較記分卡來決定。比較記分卡的方法還應規定如這程序仍無法產生優勝者時將如何處理。

比較記分卡的一種方法是根據最後一回合的最佳桿數來決定優勝者。如平手的球員在最後一回合比賽的桿數相同，或如競賽由單一回合之比賽組成，則根據該回合後 9 洞、後 9 洞的最後 6 洞、後 9 洞的最後 3 洞及最後第 18 洞的桿數依序比較來決定獲勝者；如仍平手，接著將考慮依序比較該回合前九洞的最後六洞、最後

三洞及最後一洞(第 9 洞)的桿數決定獲勝者。如該回合少於 18 洞，則可以調整比較成績中使用的洞數。

如在這個過程仍無法產生優勝者，則委員會可以考慮該競賽以平手結束(並列方式)，或可以抽籤決定優勝者(比如投擲硬幣)。

比較記分卡也稱為卡上逆比桿數或記分卡之延長賽。

其他注意事項：

- 如多數開球區同步開始比賽的競賽使用此方法，建議“最後 9 洞、最後 6 洞等”是指 10-18,13-18 洞等。
- 對於不使用委員會設定的差點讓桿配置索引的淨桿競賽，比如個人比桿賽，假使用最後 9 洞、最後 6 洞、最後 3 洞，則使用二分之一、三分之一、六分之一等等的差點應從這些洞的桿數中扣除。應根據當地有管轄權機構所運作的差點系統中包含的規則或建議，來應用差點桿數之分數。
- 在使用委員會設定的差點讓桿配置索引的淨桿競賽，比如四球比桿賽，標準桿/柏忌賽或史特伯弗賽，差點讓桿應與其如何應用於該競賽一致。

(7) 何時競賽最終結果產生

委員會重要的是必須在競賽條件中明確說明何時及如何競賽最終結果產生，因這將影響委員會如何解決比桿賽及比洞賽結束後發生的任何規則問題(見規則 20)。

比洞賽

何時競賽條件可以聲明競賽最終結果產生的例樣包括：

- 當競賽結果記錄在官方記分板或其他確定的位置上時，或
- 將競賽結果向委員會指定的人員報告時。

一旦競賽結果在官方記分板上記錄後則決定該競賽最終結果產生，委員會可以負責在記分板上記錄優勝者的姓名，或交由球員們負責。在某些情況下，官方記分板將是一個顯著的結構，而在其他情況下，它可能是高爾夫賣店或更衣室裡的一張紙。

如委員會指定裁判陪同一對抗組比賽，裁判在最終洞果嶺上宣佈的任何該組比賽結果不是正式公告，除非在競賽條件中有此陳述。

比桿賽

何時競賽條件可以聲明在比桿賽該競賽結束的例樣包括：

- 所有比賽結果公布在記分板或公佈欄上時，
- 優勝者已在頒獎時宣佈，或
- 獎盃已頒發。

在資格賽為比桿賽接著進行比洞賽之競賽，規則 20.2e(2)規定該競賽的比桿賽部分，在球員開球以開始他的比洞賽第一場對抗組的比賽時結束。

(8) 競賽開始後更改競賽條件

競賽條件規定了該競賽之架構，一旦競賽開始，這些條件只有在非常特殊的情況下才能更改。

不應改變競賽條件的情況之例樣：

- 由於球員開始一回合預期將會打一定數量的洞，且可能以此為基礎進行比賽，因此一旦一回合開始後就不應更改該回合中要打的洞數。例如，假使在所有球員完成了一回合 18 洞的 9 洞之後，惡劣天氣導致比賽暫停，委員會不應僅根據 9 洞宣布比賽結果。

有特殊情況而競賽條件可以改變的情況之例樣：

- 比如惡劣天氣的影響，假使在可用的時間內無法打完預定之回合數，則可以改變要比賽的回合數，或尚未開始的任何回合中的洞數，以適應環境。同樣地，如這些情況意指在可用時間內不足以容納原計劃的競賽形式，則可以改變競賽的形式。
- 除非有特殊情況，否則不應改變決定平手的方法。例如，假使比桿賽的平手決定方法規定是逐洞的延長賽，但惡劣的天氣意味著這樣的延長賽是不可能的，委員會可以改變決定平手的方式為逆比桿數。

(9) 反禁藥

競賽條件可以要求運動員遵守反禁藥政策。儘管制定這種政策的指導方針通常可由國家管理機構提供，但編寫及解釋自己的反禁藥政策應是委員會的事務。

5B 標示比賽場地

在為了競賽準備時，委員會應確保比賽場地得到適當的標示，並刷新可能用於一般性比賽的任何標示，或在必要時進行更改。雖然通常並無一種“正確”的方式來標示比賽場地，但未正確標示比賽場地或根本沒有標示，則可能導致球員無法按規則進行，或委員會將被迫在比賽進行期間作出可能會導致球員們受到不同裁決的決定。

第二節提供了關於如何標示一般性比賽的比賽場地之詳細指導及建議，但它也同樣適用於競賽，且在為了競賽準備時應由委員會參考。

如為了競賽以致比賽場地的標示發生變化，委員會應確保將這些內容清楚地傳達給經常在比賽場地上打球的任何球員，以免他們混淆且無意中不正確地進行。

除第二節中的資訊外，委員會不妨考慮以下項目：

(1) 界外

委員會負責確保所有界限都得到適當的標示。最好在任何比賽過程中可能被移動的白色樁或其他場界標示物底部周圍繪製一個小的白色圓圈，以便可以放回它原來的位置。如使用漆線或漆點來標示界限，則應刷新以便可以輕鬆看到它們。當地規則應闡明以樁或圍籬以外的任何方式界定的任何界限(見第四節第 8 條(當地規則範本)8A 款 A-1 項)。

(2) 處罰區

在競賽之前，委員會可能希望重新評估部分或所有處罰區的標示。

- 有大片水域的處罰區域不應成為一般區域的一部分，但其邊界可能會被調整。
- 其他處罰區可以移除或增加，或改變其邊界以改變一洞的難度，比如在認為適當的情況下就失準的打擊規定更嚴苛的處罰。例如，委員會可以決定將茂密的樹木及灌木叢之區域標示為一般性比賽的處罰區，而不是競賽的處罰區。這樣

做時應小心謹慎，以便明確地將這些內容清楚傳達給經常在比賽場地上打球的任何球員，以免他們混淆且不正確地進行。

- 當增加或移除處罰區時，委員會應查閱在當地有管轄權機構所運作的差點系統中包含的規則或建議，以確定更改是否會對已發佈的球場評級產生影響。
- 某些處罰區的顏色可能會由紅色改為黃色或由黃色改為紅色。例如，對於某些競賽，委員會不希望允許球在處罰區靠果嶺那一側拋下的選項卻造成該球拋下後再滾進處罰區的現象，因此可能需要將接近果嶺的處罰區標示為黃色。在某些情況下，提供一個拋球區作為額外選項也是有意義的，例如，對島型果嶺球員需打長距離越過水域時。
- 對於一般性比賽，委員會可能使用最少數量的樁來標示處罰區，或它們可能已被移除，導致部分處罰區的部分位於標示區域之外。對於競賽，如有必要，應對所有樁進行檢查及補充，以確保處罰區在競賽中得到適當的標示。
- 如有可能，最好在處罰區周圍噴上紅線或黃線，而不只是靠樁標示。一條線將確保包含或排除適當的區域，移除樁也不致改變其邊界，且球員將能輕易確定在何處採取脫困。通常當繪製線時需要的樁可以更少些。

(3) 沙坑

對於大多數的比賽場地，委員會不應為了競賽對沙坑之準備做任何特別的處理。他們應在該競賽的早晨進行新的整理，並將沙耙放在委員會認為適當的地方(見第二節第 2 條(一般性比賽的場地劃設)2D 款)。如難以確定沙坑的邊界，委員會應考慮是否可以更明確地界定(藉維護實踐、標示或當地規則)以避免球員及裁判之間的混淆。

(4) 比賽場地異常狀況及場地整體性的物體

委員會應再檢視整個比賽場地，以確保任何應標示為待修復地的區域都有適當的標示，還應使用當地規則明確說明任何人造物或場地整體性的物體之定位(見第四節第 8 條(當地規則範本)8F 款 F-1 項)。

理想情況下，委員會應在競賽開始之前就標示好待修復地的區塊。但如有必要，委員會可以在比洞賽或比桿賽的回合期間將某區塊界定為待修復地。

如在該回合期間從這類未標示的某區塊授予免罰脫困，委員會應儘快將該區塊標示為待修復地，以確保在場地上打球的所有其他球員都了解該區塊的更新定位。

(5) 禁止打球區

如比賽場地上有禁止打球區，委員會應確保它們可以被適當地識別。委員會還可以考慮在這些區域放置公告牌，以確保球員充分意識到他們不被允許從這些區域打球。

(6) 臨時人造物

可以為某些競賽建造諸如帳篷或看台等臨時構造物。這些構造物的定位須要在“當地規則”中闡明為不可移動之人造物或臨時不可移動之人造物(TIO)。如要將它們視為是 TIO，則應使用有關臨時不可移動之人造物的當地規則(見第四節第 8 條(當地規則範本)8F 款 F-23 項)。如球員因 TIO 而受到視線妨礙，當地規則可以

給予該球員額外的免罰脫困，以便他不需要在該人造物周圍或上方打球。

5C 當地規則(包含高爾夫規則對殘障球員之調整)

委員會負責決定是否採用任何當地規則，並確保它們符合第四節第 8 條(當地規則範本)中的原則。當地規則是對委員會為一般性比賽或特定競賽採用的規則調整或附加規則。委員會需要確保任何當地規則都可供球員查看，不論是在記分卡上、單獨的文件、公佈欄還是球場的網站上。

在考慮採用當地規則時，委員會應牢記下列事項：

- 當地規則與該競賽或球場的高爾夫規則具有相同的位階，且
- 應盡可能限制使用當地規則，並僅用於處理第四節第 8 條(當地規則範本)中所涉及的情況與政策之類型。

可以在第四節第 8 條開頭處找到被授權的當地規則範例之完整列表。

可供競賽採用的當地規則分為下列一般類別：

- 界定比賽場地界限及比賽場地的其他區域(第 8 條 8A-8D 款)，
- 定義特殊的脫困程序(第 8 條第 8E 款)，
- 界定比賽場地之異常狀況及場地整體性的物體(第 8 條第 8F 款)，
- 特定裝備品之使用(第 8 條第 8G 款)，
- 誰可以給球員提供建言(第 8 條第 8H 款)，
- 球員何時及在何地可以練習(第 8 條第 8I 款)，
- 暫停比賽的程序(第 8 條第 8J 款)及
- 打球速度政策(第 8 條第 8K 款)。

委員會還應注意第 8 條第 8L 款--未經授權的當地規則。

高爾夫規則對殘障球員之調整

殘障球員可以使用一套調整後的規則。調整後的規則只在由委員會採納後才適用，且不會自動適用於每項涉及殘障球員的競賽。

各委員會都有權決定是否對參賽的殘障球員採納任何調整後的規則。

調整規則的目標是允許一位殘障球員公平地與無殘障、相同殘障或不同類型殘障的球員一起打球。

有關更多資訊及準則，請參閱「高爾夫規則對殘障球員之調整」。

5D 界定練習區

許多球場都有特定的練習區，例如練習場及練習果嶺，沙坑打擊及切球區。允許球員在這些區域練習，不論他們是在比賽場地的界內還是界外。建議在當地規則中明定位於比賽場地上的練習區，以闡明球員在回合之前及之後是否可以在這些區域練習。委員會可能需要界定這些區域的邊界，以限制球員可以練習的地方。委員會還可以更改有關何時及在何地允許練習的許可，如下列所述：

- 當地規則可以允許在比賽場地上限定及界定的部分進行練習，例如在無永久性練習場的球場。但如適用這項措施時，建議不允許球員在比賽場地上的任何果嶺或任何沙坑練習。
- 通常當地規則可以允許在比賽場地上練習，例如：

- » 假使該競賽在當天晚些時候開始，而委員會不想限制球員在當天早些時候在比賽場地上打球，或
- » 假使已暫停比賽，允許球員從比賽場地某處打擊幾桿而不是讓他們回到練習場會更有效率。
- 規則 5.2 涵蓋在競賽之前或之間允許或禁止練習的情況，但委員會可以採用當地規則來調整這些規定(見第四節第 8 條(當地規則範本)8I 款 I-1 項)。
- 規則 5.5 賦予委員會採用當地規則，以禁止在剛剛完成的洞之果嶺上或周圍進行練習之選項(見第四節第 8 條(當地規則範本)8I 款 I-2 項)。

5E 開球區及球洞位置

(1) 選擇開球區

在選擇哪些開球區要用於競賽時，委員會應以在場上打球的球員之實力設法平衡比賽場地的難度。例如，選擇一個開球區，迫使大多數在場上打球的球員需要的飛行距離，除了打出最好的打擊之外不太可能做到，並可能明顯影響打球速度，則這是不可取的做法。

委員會對一些競賽可以決定使用與用於一般性比賽不同的開球區。如這樣做，委員會應查閱在當地有管轄權機構所運作的差點系統中包含的規則或建議，以獲得有關如何影響已發佈的比賽場地評級的指導方針。否則，為了差點目的所提交的桿數可能無法被接受。

開球區的位置可以在回合之間改變，包括在同一天進行多於一回合的比賽。最好在開球區標誌的後面或下面放置一個小標示，比如漆點，以確保若它們被移動，可以將它們放回它們原來的地方。當多回合時，各回合可以使用不同數量的點。

如競賽在無標誌標明洞別的比赛場地上進行，或委員會決定以不同的順序進行比賽時，則應安裝標誌以清楚地標明洞別。

(2) 選擇球洞位置

果嶺上的球洞位置可以對競賽中的成績與打球速度產生重大的影響。選擇球洞位置有很多因素，特別強調下列幾個重點：

- 在選擇球洞位置時，應考慮球員的擊球能力，以便選擇的位置不會太困難，以至顯著減慢打球速度，或對擊球能力較佳的球員不具挑戰性。
- 果嶺速度是選擇球洞位置的重要因素。雖然球洞位置可能適用於較慢速的果嶺，但是當果嶺的速度增加時，它可能被證實是太嚴苛了。
- 委員會應避免在球不會停下來的斜坡上安置球洞。當果嶺的地形允許時，應將球洞安置在洞周圍有 2 到 3 英尺相對水平的區塊，以便適當速度的推球能使球在球洞周圍停住。

其他的考量包括：

- 設置球洞時，在該球洞與果嶺前緣及側邊之間有足夠的果嶺表面的地方，以容納攻向該特定球洞的打擊。例如，通常不建議大多數在場地上的球員攻向該洞果嶺之打擊需要長打時，將球洞直接放在大沙坑後面。

- 平衡整個比賽場地關於左、右、中、前及後之位置的球洞位置。

5F 編組、組別及開始比賽的時間

(1) 編組

在比洞賽，編組用於確定對抗組比賽的總體順序，及哪些球員將參加各場首回合之對抗組比賽。編組可以用多種方式完成，包括：

- 隨機地--隨機挑選球員並按選擇放入編組中。
- 資格賽成績--球員可以參加一回合或多回合的資格賽，然後根據這些球員的成績將他們放入編組中。
- 差點--可以根據差點將球員放入編組中，以便具有最低差點的球員與最高差點的球員在第一回合對抗，第二低差點的球員對抗第二高差點的球員，餘依此類推。
- 種子球員--某些球員，比如衛冕冠軍者，可以編在特定位置，而其他球員則以隨機或通過資格賽成績放入編組中。

安排編組使二位最高種子的球員位於編組兩側，餘依此類推，詳如下表所示。

上半部	下半部	上半部	下半部
64 位合格參賽者		32 位合格參賽者	
1 vs 64	2 vs 63	1 vs 32	2 vs 31
32 vs 33	31 vs 34	16 vs 17	15 vs 18
16 vs 49	15 vs 50	8 vs 25	7 vs 26
17 vs 48	18 vs 47	9 vs 24	10 vs 23
8 vs 57	7 vs 58	4 vs 29	3 vs 30
25 vs 40	26 vs 39	13 vs 20	14 vs 19
9 vs 56	10 vs 55	5 vs 28	6 vs 27
24 vs 41	23 vs 42	12 vs 21	11 vs 22
4 vs 61	3 vs 62	16 位合格參賽者	
29 vs 36	30 vs 35	1 vs 16	2 vs 15
13 vs 52	14 vs 51	8 vs 9	7 vs 10
20 vs 45	19 vs 46	4 vs 13	3 vs 14
5 vs 60	6 vs 59	5 vs 12	6 vs 11
28 vs 37	27 vs 38	8 位合格參賽者	
12 vs 53	11 vs 54	1 vs 8	2 vs 7
21 vs 44	22 vs 43	4 vs 5	3 vs 6

為了決定在編組中的位置，除了那些在資格賽回合晉級最後一個合格席位平手者之外，在其他席位平手的情況可以用以下方式決定：

- 繳回桿數的先後順序，先繳回桿數者得到排名位階最低的號碼，餘依此類推，
- 記分卡延長賽，或
- 以特定桿數平手的球員之間隨機抽籤。

在編組中的最後一個合格席位平手時，委員會可以選擇進行延長賽，或增加另一回合的對抗組比賽來將球員數減至與合格席位相等。這應在競賽條件中明定。

在某些情況下，委員會可以選擇衛冕冠軍為種子球員。當這樣做時，通常將冠軍作為第一或第二種子。委員會還應決定是否允許冠軍參加資格賽，如果是，他將喪失種子資格。

多部分編組(也稱為飛萊特式(flight)或分區制)

雖然許多比賽都讓所有球員與所有其他球員競爭，但有時候委員會可以選擇將比賽劃分為多部分編組(有時稱為飛萊特式或分區制)。這可以是為了讓具有相似能力的球員相互競爭或為了擁有多位獲勝者。

這些編組的構成可以由差點、資格賽或委員會決定的其他方法來決定。委員會應在競賽條件中列出如何設定編組之方式。

雖然這些編組可以由差點來設定，但由於所有球員應具有相對相等的能力，因此不要求該編組中的結果是計差點的競賽。

在比洞賽的競賽，最好製作編組的人數，這樣就不必要給予球員輪空的機會，理想情況下，這個人數意指所有球員都會在淘汰的形式下打相同數量的對抗組比賽，例如 8、16、32、64 或 128。如無足夠數量的球員來填補最終組別，則應根據需要將輪空的球員們晉級第二回合。並不要求所有編組都有相同數量的球員。例如，第一場或總冠軍的編組可能有 32 位球員，而另一編組可能有 16 位。

(2) 開始時間及打球組別

委員會可以設定開始比賽的時間及編組，或允許球員設定自己的組別。

當委員會允許球員設定自己的開始比賽的時間時，其位階與委員會規定的開始比賽的時間相同 (見規則 5.3a)。

在決定一組中的球員人數及組別之間的時間需要考慮許多因素。在設置開始比賽的時間及組別時，打球速度是重要的考慮因素，可用的打球時間也一樣是。二人一組比三人或四人組更快。對於較小人數的組別，開始比賽的時間可以更接近。當委員會選擇在多個洞(比如第 1 洞與第 10 洞)同步開始比賽時，重要的是確保球員到達委員會指定同步開始比賽的其他開球梯台時，在該洞最後一組開始比賽之前不會有過多的等待時間。

如比洞賽的競賽將在較長期間內進行，且允許在對抗組的球員同意在此期間比賽，委員會應：

- 設定各組必須完成比賽的日期及時間。
- 明定如該對抗組球員未能在指定日期完成比賽，將如何決定該組比賽之結果，比如取消二位球員的比賽資格，或讓該組球員指派在下一回合編組中的第一或

第二組。

在比洞賽，委員會設定編組顯示誰將參加每一場對抗組的比賽，或以其他方式明定如何決定一些對抗組的比賽。如有可能，各場對抗組的比賽最好有它自己的開始比賽時間，但有時可能會同時開始二場對抗組的比賽。

(3) 記分員

在比桿賽，球員或一方經常需要有該球員或該方成員以外的其他人負責在記分卡上記錄桿數。委員會可以對各球員以指定記分員必須是同一競賽及同組中的球員、有差點的球員，或以其他方式，指定或限制誰可以擔任他的記分員。

在二位或多位搭檔作一方一起協力競爭的形式中(例如，在四人二球賽或四球賽)，他們不被允許擔任自己這一方的記分員。如搭檔形式的方數不平均時，委員會可能需要找一方為自己記錄的記分員，或選擇包含三方的組。

(4) 開始比賽的區域

委員會可以在第一個開球區或附近界定一個特定區域，在開始比賽的時間球員必須出現該區域內並準備好開始進行比賽(見規則 5.3a)。

這可以用地面上的漆線、繩索或其他方式界定。

5G 打球速度政策

委員會可以制定自己的打球速度政策用以當作當地規則(見規則 5.6b)。實際上，這種政策的性質將取決於可用於執行該政策的委員會成員的人數而定(見第四節第 8 條(當地規則範本) 8K 款)。

打球速度政策可以包含：

- 完成一回合、一洞或一系列的洞或一打擊的最長時間。
- 定義第一組何時不在位置上，及何時其他組相對其前組是不在位置上。
- 一組或單一球員可能何時及如何被監控或計時。
- 是否及何時可以警告球員他們正被計時或已超時。
- 違反此政策的處罰安排。

委員會負責確保競賽以迅速的打球速度進行。考量何謂迅速的步調可以根據比賽場地、參賽人數及各組的球員數而有所不同。實行這項職責：

- 委員會應採用一條當地規則制定打球速度政策(見規則 5.6b)。
- 此類政策至少應設定完成一回合或部分回合的最長時間。
- 本政策應規定對球員未遵循本政策的任何處罰。
- 委員會還應了解他們可以採取的其他行動，以便對打球速度產生積極的影響。

這些包括：

- » 管理作法，比如降低組別規模，增加開始比賽間隔時間及引用發令員的間隔時間。
- » 考量比賽場地設置的根本變化，比如加寬球道寬度、縮小粗草區的濃密度或草的長度，或降低果嶺的速度。如對比賽場地進行這些改變，委員會應查閱在當地有管轄權機構所運作的差點系統中包含的規則或建議，以評估對已發佈的比賽場地評級之影響，並按照程序進行必要的調整。

5H 行為規範政策

委員會可以在用以作為當地規則的行為規範中，制定自己的球員行為標準(見規 1.2b)。如委員會未制定行為規範，則僅限於引用規則 1.2a 處罰球員的脫序行為。依該規則違反比賽精神的行為，唯一可用之處罰是取消比賽資格(更多資訊見本 5H 款第(4)項)。

(1) 制定行為規範

在制定行為規範時，委員會應考慮下列事項：

- 當由行為規範設定限制或禁止球員的一些行為時，委員會應考慮球員們的不同文化。例如，在一種文化中可能被認為是不適當的行為，在另一種文化中可能是被接受的。
- 適用於違反本規範的處罰安排(見本 5H 款第(3)項的例子)。
- 誰有權決定處罰與制裁。例如，可能只有某些委員會成員有權實施此類處罰，或委員會成員的最低成員數需要參與作出此類決定，或委員會的任何成員有權作出此類決定。
- 是否會有上訴程序。

委員會可在行為規範中包括以下內容：

- 禁止球員進入所有或指定的禁止打球區。
- 球員在一回合中難以被接受的行為而可能受到處罰之具體細節，例如：
 - » 未照護比賽場地，譬如未耙平沙坑，或不置回或填補草皮。
 - » 難以被接受的措詞。
 - » 濫用球桿或比賽場地。
 - » 不尊重其他球員、裁判或觀眾。
- 服裝規範。

委員會可在行為規範中規定，除非委員會認為違反之行為是嚴重的，否則將對首次違反規範之行為僅予以警告，而非處罰。

委員會需要決定行為規範是否適用於球員的桿弟，及在回合中因球員桿弟的行為是否可以根據規範對該球員施以處罰。

根據行為規範因球員的家人或支持者違反觀眾規範而處罰球員是不適當的。例如，在青少年的競賽中，不允許家庭成員在球道上或在球員的指定距離內行走，該球員不應就觀眾的任何違規行為而受到處罰。

(2) 決定違反行為規範的處罰

在決定適用的制裁與處罰安排時，委員會應考慮下列事項：

- 在實施任何處罰或其他制裁之前是否會有警告的方式。
- 制裁是否具有紀律性質或涉及根據規則的處罰。
- 每次違規的處罰是否將被設定為一罰桿、一般處罰，或處罰是否會逐步加重。委員會不應使用對球員桿數施以處罰之外的任何其他類型之處罰。
- 規範是否允許因不符合規範標準的嚴重脫序行為而取消比賽資格。
- 當球員違反規範標準之一時是否會自動適用處罰，或是否這類處罰由委員會裁

量。

- 是否違反本規範一些不同方面時，將適用不同的處罰。
- 委員會可能施加的紀律制裁，包括拒絕允許球員參加由委員會運作的一場或多場未來之競賽，或要求球員在一天中的特定時間進行比賽。這種制裁與高爾夫規則是分開的，且委員會應編寫及解釋任何此類制裁。

(3) 行為規範的處罰安排之範例

下列處罰安排之例樣，舉例說明委員會如何選擇處罰違反當地規則中行為規範之行為。

委員會可以決定實施這樣的處罰安排，而不對第一次違反之行為發出警告或制裁，或者能對行為規範中的各項目提供不同的處罰。例如，某些違規行為可能導致一罰桿，其他違規行為導致一般處罰。

處罰安排範例

- 第一次違反行為規範~~警告或委員會制裁
- 第二次違反~~罰一桿
- 第三次違反~~一般處罰
- 第四次違反或任何嚴重的脫序行為~~取消比賽資格

(4) 比賽精神及嚴重的脫序行為

根據規則 1.2a，委員會可以因球員的表現違反本運動精神之嚴重脫序行為而取消其比賽資格。不論競賽是否有適當的行為規範，這都適用。

在決定球員是否犯有嚴重的脫序行為時，委員會應考慮球員的行為是否是刻意的，及該行為是否足夠嚴重到取消比賽資格而不先給予警告及/或在行為規範適當時應引用其他處罰。

可以在指南之解釋 1.2a / 1 找到可依規則 1.2a 取消比賽資格的行動之例子。

5I 給球員及裁判的資訊

(1) 當地規則

委員會應確保任何當地規則已發佈供球員查閱，不論是在首先要打的洞梯台上的單獨文件(有時被稱為“球員須知”)、記分卡、公佈欄或球場的網站。

許多舉辦多場競賽的組織創作了一份文件，其中包含在他們所有的競賽中常用的所有當地規則。根據高爾夫史觀，此文件已印刷在常備的卡片上，稱之為“硬卡”。

如球員被要求使用在合格球目錄上的球比賽(見第四節第 8 條(當地規則範本)8G 款 G-3 項)，或使用在合格一號木桿頭目錄中之球桿(見同條款 G-1 項)，或符合溝槽線及沖打紋路之規格(見同條款 G-2 項)，委員會應考慮製作可供球員查閱的列表或提供適用的線上資料庫以便存取。

(2) 編組或編組表

應製作提供回合編組及其開始比賽的時間的表格，並將之發佈在球員們可以查閱它們的場所。雖然球員經常被以電子方式發送他們的編組，或可以在網站上查閱

它們，但它們也應在比賽場地中可供查閱，以便球員們可以重新確認他們的開始比賽時間。

(3) 球洞位置表

委員會可能想要提供球員一張表格，以便告知他們果嶺上球洞的位置。這些可以是距離果嶺的前緣與最近一側的距離之圓形圖、一張僅帶有數字的紙張、或果嶺及其周圍更詳細的繪圖，其中指示了球洞位置。

(4) 記分卡包括差點讓桿配置索引

委員會負責在記分卡上或在其他可見到的地方(例如，在首先要打的洞梯台附近)發佈差點讓桿及被讓桿的洞之順序。此配置將用於計差點之比洞賽對抗組之比賽及某些形式的淨桿比桿賽，比如四球賽、史特伯弗賽、桿數最大限度賽(當桿數最大限度與球員的淨桿數相關時)及標準桿/柏忌賽。有關如何決定順序的準則，請參閱在當地有管轄權機構所運作的差點系統中包含的規則或建議。

比洞賽~~在差點之比洞賽，委員會在競賽條件中應闡明下列事項：

- 是否適用雙方差點差額之全部或百分比。
- 用於識別球員之間讓桿與被讓桿的洞之順序的差點讓桿配置索引。

如委員會授權某組不在第 1 洞開始該組之比賽，則委員會可以為這樣的組別調整差點讓桿配置索引。

比桿賽~~在淨桿競賽，委員會應依據在當地有管轄權機構所運作的差點系統中包含的規則或建議，決定差點讓桿配額。例如，是否適用差點之全部或差點之百分比。

(5) 打球速度及行為規範政策

在該競賽開始之前，球員應可以獲得打球速度與行為規範政策的副本。當球員們不熟悉這些政策時，委員會可能希望在該競賽之前與球員一起仔細琢磨這些政策。

裁判與其他將執行這些政策的人員應接受培訓，並提供任何其他附加教材，比如時間表或有特定措詞的底稿，它們應用於通知球員警告或可能的違規行為。

(6) 疏散計畫

各委員會都應考慮如何在惡劣天氣或其他緊急情況下疏散球員。如認為有必要，可以建立疏散計畫並提供給球員。其他資訊可以在第四節第 8 條(當地規則範本)8J 款 J-1 項中找到。

6 競賽期間

一旦競賽開始比賽，委員會有責任確保球員獲得依規則比賽所需的資訊，並協助他們應用規則。

6A 開始比賽

在回合開始比賽之前，應向球員提供他們能依規則在比賽場地比賽所需的所有資訊。

在比桿賽，每位球員都應獲得一張記分卡，並在淨桿競賽，比如史特伯弗賽、桿

數最大限度賽或四球賽，這應包括委員會設定的差點讓桿配置索引。

當委員會準備了額外的文件時，球員應在該回合比賽之前可得到，且如可能的話，在球員到達首先要打的洞的梯台之前提供，以便他們有合理的時間閱讀。這些可能包括：

- 當地規則。
- 打球速度政策。
- 行為規範。
- 疏散計畫。

委員會根據他們可用的資源，可以選擇在單一位置提供文件供球員閱讀，例如在公佈欄或網站上閱讀。除此之外，他們可以在球員開始回合的比賽之前分發給球員們。

當資源允許時，委員會應在開始比賽的梯台上有一名發令員，以確保球員擁有他們需要的所有資訊並準時開始比賽。

當該組開始比賽的時間已屆，發令員應在指定的時間使該組第一位球員開始比賽。如因前組在該時間點的位置(比如當他們因尋找球而拖延時)而無法準時開始時，應註記實際開始比賽的時間，以便委員會在應用打球速度政策時可以利用此資訊。

委員會應採用一致的方法處理球員在他們首先要打的洞之開球區遲到時的情況。這可以包括委員會成員或其他人試圖找到失蹤的球員，或在場上其他球員面前倒數計時，以便在該球員遲到時所有的人都清楚。最好在開球區附近設置官方時間的時鐘，並讓所有裁判及有關人員將他們的手錶設置到同一時間。

6B 比賽場地

(1) 回合間的場地維護

雖然最好在第一組到達各洞之前完成對比賽場地的所有維護，以確保所有球員在比賽場地相同條件下比賽，但這有時是不可能做到。如在一回合比賽期間進行球場維護，比如切割果嶺、球道或粗草區的草，或耙平沙坑，則該競賽所打出的的結果仍有效。

雖然委員會應在該競賽開始比賽之前試圖將所有需要標示為待修復地的區域標示完成，但有時直到比賽開始後才會注意到漏未標示的區域，且有時天氣、車輛、球員或觀眾也可能會對比賽場地造成額外的損害。在這些情況下，委員會可以決定將這些區域標示為待修復地。不論球員是否已從該區域打球，都應做出標示該區域為待修復地的決定。

(2) 設定球洞位置及開球區

在比桿賽，所有球員都應在比賽場地上使用位於相同位置的開球區標記及球洞進行比賽。委員會應避免在一些組別已打了某洞後，移動該洞之任何開球區標記或球洞的位置，但可能存在無法避免的情況，或其他人錯誤移動的情況。

回合開始比賽後開球區變得不宜進行比賽

如開球區被臨時積水覆蓋或由於某些其他原因，在該回合開始比賽後變得不宜進

行比賽，如委員會暫停比賽或重新安置開球區不會帶給任何球員明顯的優勢或劣勢，則可以這樣做。

開球區標誌或球洞位置被移動

如開球區標誌或球洞位置被球場的場務人員移動，或如開球區標誌被球員或其他任何人移動，委員會應確定是否有任何球員已獲得明顯的優勢或劣勢。如果是這樣，通常應將該回合宣佈為無效，惟如比賽場地無明顯改變，且並無球員獲得明顯的優勢或劣勢，委員會可以選擇讓該回合仍有效。

由於球洞位置過於嚴苛而移動球洞位置

在比桿賽，如在一回合比賽中明顯發現一球洞被設置在使得球由於斜坡的嚴峻程度而不會停在該球洞附近，導致幾位球員花了過多的推球桿數，委員會有幾種可資利用的選擇。

委員會應考慮所有因素，包括該位置有多嚴苛，有多少球員完成了該洞的比賽及該洞是在該回合何處，並採取它認為對所有球員最公平的行動方案。例如：

- 在該競賽對所有球員之條件相同的情況下，繼續保持該球洞位置不變。
- 將該球洞保持在相同的位置，但採取一些行動來改善情況，比如在各組之間在該洞果嶺上灑水。
- 宣告該回合無效讓所有球員重新開始該回合之比賽，並重新設置球洞。
- 暫停比賽並重新設置球洞，並讓已打完該洞的球員在該回合結束後返回該洞重打。這些球員在該洞的桿數是以重打的桿數計算。
- 讓所有球員不理會對這個有疑義的洞之桿數，並重打一額外的洞(不論是在比賽場地還是其他地方)以替代他們在該洞之桿數。

最後二個選項應只在非常的情況下進行，因為它們會改變一些或所有球員的回合。

在比洞賽中，委員會可以在各組之間移動球洞位置。

在果嶺上已經設置球洞後重新在附近設置球洞

當該洞果嶺的球洞被損壞時，如一球在該果嶺上，委員會應試圖修復該球洞使其符合“球洞”的定義。如不可能修復，則該球員可以依該球洞損壞之現況完成該洞。

在該組中的所有球員打完該洞之前重新設置球洞是不可取的。但如有必要，委員會可以將球洞重新安置在附近的類似位置，以確保正確地進行賽事。如在該組中的球員完成該洞之前完成，委員會應要求球在該果嶺上的任何球員將他的球重新定位到相對於之前打擊帶給他的原條件相當的位置。對於位於該果嶺外的球，委員會應要求該球依其所在擊打。

6C 提供球員規則的協助

委員會可以任命裁判協助競賽之執行。裁判是委員會指定的規則人員，負責決定事實問題並應用規則。

(1) 比洞賽的裁判

在比洞賽，裁判的職權取決於他被指派的任務：

- 被指定整個回合陪同一組別時。由於該裁判參與整個回合，他有責任對任何他所見到或被告知的違規行為採取行動(見規則 20-1b(1)及“裁判”的定義)。
- 被指定監控多組對抗組，或比賽場地的某些洞或某些部分時。由於裁判未在整個回合中被指派陪同該對抗組，他應避免介入該組比賽，除非：
 - » 一對抗組比賽中的球員要求對規則提供協助，或要求作出裁決(見規則 20.1b(2))。在根據球員的要求作出裁決時，那位裁判應始終確定就該請求是及時作出裁決(見規則 20.1b(2)及 20.1b(3))。
 - » 一對抗組比賽中的一位或多位球員可能違反規則 1.2b(行為規範)，規則 1.3b(1)(二位或更多位球員蓄意約定，忽略任一規則或他們所知要施加的處罰)，規則 5.6a(不合理的延誤比賽)或規則 5.6b(迅速的打球速度)。
 - » 球員在他的第一個開球區遲到(見規則 5.3)。
 - » 球員找球達三分鐘(見規則 5.6a 及“遺失”的定義)。

(2) 比桿賽的裁判

在比桿賽：

- 裁判有責任對任何他所見到或被告知的違規行為採取行動。
- 不論裁判是被分配陪同一組別整個回合，或監控多組別，或比賽場地某些洞或某些部分，上項所述都適用。

(3) 限制委員會成員及裁判的任務

委員會是負責該競賽或比賽場地的人員或團體，但在該委員會內：

- 可以限制某些成員的任務。
- 某些決定可以只需特定成員之同意。
- 某些責任可以委託給委員會以外的人。

例樣包括：

- 規定只有委員會的某些成員才能對球員或組別監控及計時，以執行打球速度政策，並決定何時給予警告或處罰。
- 規定委員會至少需要三名成員才能決定球員因脫序行為之嚴重違反，而依規則 1.2 被取消比賽資格。
- 授權職業球員、經理或其他指定人員代表委員會作出裁決。
- 授權球場維護人員的負責人代表委員會宣佈暫停比賽。
- 防止參加競賽的委員會成員在該競賽期間決定暫停比賽。
- 限制哪些裁判有權在競賽期間界定未標示區域為待修復地。

委員會可以認定可能只由委員會或一組特定的裁判處理的一些項目，以限制裁判在比桿賽或比洞賽中的職責(比如，當它認為這將有助於對所有球員的裁決一致)。此類項目的例樣如下：

- 宣佈比賽場地的一部分是待修復地。
- 對球員或組別監控及計時，以執行打球速度政策，並決定何時給予警告或處罰。
- 根據規則 1.2 取消因嚴重脫序行為之球員的比賽資格。

(4) 裁判認可球員違反規則

裁判的決定是最終的，因此如裁判弄錯而認可球員違反規則，則該球員將不受處罰。但對於此錯誤可以更正的情況，請見規則 20.2d 及本條 6C 款第(10)或(11)項。

(5) 裁判警告球員即將違反規則

雖然裁判並無義務警告即將違反規則的球員，但強烈建議裁判應盡可能這樣做，以防止球員受罰。裁判根據建議行事，並以自願提供有關規則的資訊防止違反規則，應對所有球員一致性對待。

但在比洞賽，如該裁判未被指派陪同一對抗組的整個回合，則他無權力介入該組比賽。該裁判除非被要求，否則不應警告該組球員，且如該球員違反規則，該裁判不應在其對手未要求裁決之情況下實施處罰。

(6) 不同意裁判的裁決

在比洞賽或比桿賽，如球員不同意裁判的裁決，該球員通常無權獲得第二意見，不論是來自其他裁判還是委員會(見規則 20.2a)，但裁決被質疑的裁判可以同意獲得第二意見。

委員會可以採取一項政策，即所有球員在不同意裁判的裁決時，始終允許獲得第二意見。

(7) 如何解決事實問題

解決事實問題係裁判、或全體委員會所有職責中最困難的的行動之一。

- 在有關事實問題之所有情況中，質疑之解決應按照所有相關之情況且依據該證據之優勢，包括各種適用之可能性的對比。而當委員會無法決定令人滿意地事實時，則應以合理、公平及符合規則處理類似情況的方式處理這種情況。
- 所涉及之球員們的證詞是重要的，且須給予應有的考慮。
 - » 在一些情況中由於事實無法確定，則質疑之解決應對其球與所涉入的事件有關之球員有利。
 - » 在其他情況下，則質疑之解決應對其球與所涉入的事件有關之球員不利。
- 就評估球員們所提之證據或給予這樣的證據採信之優勢，並無固定的程序，且每一情況必須依據它本身可採信之證據來處理。適當的行動端視每一案例中之細節而定，且應留給裁判、或委員會判斷。
- 當要求球員依規則去決定一個地點、點、線、區域或位置時，委員會應確定球員這樣做時是否採用了合理判斷，如果是的話，即使在打擊之後，該決定被證明是錯的也會被接受(見規則 1.3b(2))。
- 那些不屬於競賽部分的人之證詞，包括觀眾的，都應被列入考慮及評估。使用電視連續畫面及其類似物來協助解決質疑也是適當的，儘管在使用此類證據時應採用目視準則(見規則 20.2c)。
- 為使比賽可以有條理的進行，對任何事實問題之解決以及時的方式來處理是重要的；因此，裁判可能被限制以及時的方式來評估他可資利用之證據。任何這樣的裁決，如在初步裁決後出現另外的證據成為可利用時，裁判或委員會可以進一步審視。

如裁判作出判決，不論是對高爾夫規則的解釋還是對事實問題的解決，該球員都有權根據該裁決繼續進行。在這二種情形下出現的情況，如該裁決被發現是不正確，委員會有權更正(見規則 20.2d 及本條第 6C 款第(10)或(11)項)。但在所有情況下，包括比洞賽及比桿賽，根據規則 20.2d 中的準則該裁判或委員會更正的能力都受限。

如存在與規則有關的問題，一位球員與另一位球員的說詞互相對立，且證據的優勢不利於任一位球員，那麼質疑的利益應判給做打擊或與其桿數有關的球員。

(8) 對抗組的真實成績計算無法確定

如該對抗組二位球員完成比賽但不同意比賽的結果，他們應將此事提交委員會。委員會應收集所有可用的證據，並試圖確定該對抗組的真實成績計算。如這樣做後，仍無法確定該對抗組的真實成績計算，委員會應以最公平的方式解決，這可能意指如有可能則裁定該對抗組應重打。

(9) 處理球員引用不適用規則時之裁決

當球員根據不適用於他的情況之規則進行然後做出打擊時，委員會有責任確定適用的規則，以便根據球員的行為作出裁決。例如：

- 球員依規則 16.1b 從場界標示物脫困，他是依不適用的規則進行。因規則 19.1(無法打之球)要求球員在採取脫困之前須先決定再進行，因此委員會不得對球員的行為適用規則 19。由於並無規則允許球員在這種情況下撿球，所以委員會應確定適用規則 9.4，且無任何例外讓該球員免於處罰。
- 一位球員決定他的球在處罰區內無法打，按照規則 19.2 的選項 b 或 c 的程序拋球，並在該處罰區內打球。因規則 17.1 是允許球員在處罰區內撿球的唯一規則，所以委員會應決定適用規則 17 並作出相應裁決。因此，該球員被認為是從錯誤的地方打球(見規則 14.7)，此外還依規則 17.1 受罰一桿。
- 球員不知道他的原球之位置，但未明確知道或幾乎確認卻假設它在待修復地內。該球員依規則 16.1e 及 16.1b 拋下另一球並擊打。因該球員不知道他的原球之位置，在這些情況下，規則 18.1 是該球員可以依之進行的唯一規則，所以委員會應決定適用規則 18.1 並作出相應裁決。因此，該球員被認為是已依桿數與距離之處罰使一球進入比賽狀態，且從錯誤的地方打球(見規則 14.7)，此外還依規則 18.1 桿數與距離之處罰受罰一桿。

(10) 處理在比洞賽的錯誤裁決

依規則 20.2a，球員無權對裁判的裁決提出上訴。但如之後發現裁判或委員會的裁決有誤，如根據規則有可能則應更正該裁決(見規則 20.2d)。本項闡明在比洞賽錯誤的裁決應在何時更正。

更正裁判在對抗組比賽中之錯誤裁決

- 在一洞該組任一球員打下一打擊後，裁判不應更正錯誤的裁決。
- 如在一洞作出裁決後該組不再進行打擊，一旦該組任一球員從下一洞開球區開球後，裁判不應更正錯誤的裁決。
- 否則，應更正裁判的錯誤裁決。

- 在可以更正錯誤裁決的情況下，如錯誤的裁決已導致一位或多位球員撿起他的球，則該裁判有責任指示該球員們將他們的球置回，並以正確的裁決完成該洞。
- 上述原則也適用於由於誤解一洞之比賽結果，而未因球員違反規則而裁決處罰的情況。
 - » 例如，由於裁判認為球員已經輸該洞，並未告知該球員因違反打球速度政策而輸洞之處罰。在下一洞該裁判得知該球員並無輸該洞。如該球員或其對手已從下一洞的開球區開球，則該裁判就不能再更正此錯誤了。

比賽結果公佈之前更正對抗組在最後一洞的錯誤裁決

如裁判對一對抗組的最後一洞作出錯誤裁決，則應在該組比賽的最終結果產生之前的任何時候進行更正，或如該組比賽進入額外的洞，在任一球員從下一開球區做一打擊之前更正。

在比洞賽對抗組裁判的錯誤裁決導致球員在錯誤的地方打擊

如在比洞賽對抗組的球員是根據裁判的裁決進行，該裁決涉及拋球並從錯誤的地方打擊，然後委員會得知此錯誤的裁決，則適用以下的原則：

- 除非涉及嚴重的違規行為，或因從錯誤的地方打球而使該球員蒙受嚴重不利的條件，否則一旦球員從錯誤的地方打擊，則更正該裁決為時已晚。但在錯誤裁決後的打擊成立，且不會因從錯誤的地方打球而受罰。
- 如涉及嚴重違規或該球員因從錯誤的地方打擊而蒙受嚴重不利的條件，如其對手尚未在相關的洞做下一打擊，則委員會應更正此錯誤。否則，更正該裁決為時已晚。
- 如涉及嚴重違規且在作出裁決後對手不需在該洞再做打擊，如二位球員都還沒從下一洞開球，或如是在該對抗組最後一洞在比賽最終結果產生之前，委員會應更正該裁決。否則，更正該裁決為時已晚。
- 如涉及嚴重違規行為且更正該裁決為時已晚，則在錯誤的裁決後所打的桿數成立且不受處罰。

(11) 處理在比桿賽的錯誤裁決

球員無權對裁判的裁決提出上訴(見規則 20.2a)。但如之後發現裁判或委員會的裁決有誤，如根據規則有可能則應更正該裁決(見規則 20.2d)。本項闡明在比桿賽錯誤的裁決應在何時更正。

更正在比桿賽裁判的錯誤裁決

在可能的情況下，只要該競賽尚未結束，裁判應更正在比桿賽涉及不正確的應用處罰或不執行處罰的錯誤裁決(見規則 20.2e)。

比桿賽的球員被錯誤告知打擊桿數不計

如在比桿賽的裁判錯誤告知球員他的打擊桿數不予計算，並免罰重打，則該裁決成立且該球員以重打的桿數是該球員在該洞的桿數。

在比桿賽球員因錯誤裁決而從錯誤的地方打擊；當錯誤被發現時之程序

在比桿賽，當球員根據裁判的裁決進行時，該裁決涉及拋球並從錯誤的地方做打

擊，然後委員會得知該裁判的錯誤裁決，則適用以下原則：

- 除非涉及嚴重的違規行為，或因從錯誤的地方打球而使該球員蒙受嚴重不利的條件，否則一旦球員從錯誤的地方打擊，則更正該裁決為時已晚。但在錯誤裁決後的打擊成立，且不會因從錯誤的地方打球而受罰。
- 如涉及嚴重違規或球員由於已從錯誤的地方打擊而蒙受嚴重不利的條件，且該球員尚未從下一洞開球，或是在最後一洞在繳回他的記分卡之前，委員會應更正此裁決。委員會應指示該球員取消因從錯誤的地方及任何後續之打擊桿數並正確進行。該球員從錯誤的地方打擊免罰。如更正該裁決為時已晚，那麼在錯誤裁決之後所做的打擊桿數成立且不因從錯誤的地方打擊而受罰。

裁判給予球員錯誤的資訊；球員根據錯誤的資訊做後續的行動

球員被預期當他們違反規則時能承認，並誠實地施加他們自己應受的處罰(見規則 1.3b)。但如裁判向球員提供有關規則的錯誤資訊，則該球員有權在其後續的打球根據這樣的資訊行動。

因此，委員會可能須要裁定該球員應得的權利之持續期間，且該球員適當的桿數應是多少，及當該球員因根據所提供的錯誤資訊繼續進行時，依規則可能之處罰。在這些情況下，委員會應以它認為最合理的方式來解決問題，按照所有事證，並以確保無任一球員獲得不當得利或不利為目標作出客觀的裁決。如在該錯誤資訊明顯影響該競賽比賽結果之情況，則該委員會除了取消該回合的比賽外別無其他選擇。下列的處理原則是適當的：

• 規則上的一般諮詢

當委員會的成員或裁判就有關規則上之一般性諮詢提供了錯誤資訊時，受此資訊影響的球員不應被豁免處罰。

• 特定的裁決

當裁判在特定情況下，作出了有違高爾夫規則的特定裁決時，受此裁決影響的球員應被豁免處罰。如該球員依裁判在該回合早先的錯誤建議，自行以完全相同的方式不正確地進行之情況，委員會應在該回合持續期間延長這項豁免。不過，在該回合中如該球員已知悉正確的程序，或他的行為已被提出質疑時，則這項豁免就終止。

例如，一球員請求裁判協助從紅色處罰球區脫困，且該裁判錯誤地告訴該球員他因站在該處罰區內必須再次拋球。如該球員在三洞之後因同樣的理由從紅色處罰區再次拋球脫困，則委員會不應就該球員從錯誤的地方打擊而施以處罰。

• 當地規則或競賽條件的諮詢

當委員會的成員或裁判在當地規則或競賽條件是否生效上提供錯誤資訊時，受此資訊影響的球員依此資訊所做出的行為被豁免處罰。除非這項錯誤在比賽結束前被更正（在此情況下，這項豁免應在被更正時即終止），否則這項豁免在該回合的持續期間皆適用。

例如，如裁判告訴球員即使禁止使用測距儀的當地規則有效，也允許測量有效打球距離的測量裝置。則該球員在該回合中測量有效打球距離不受處罰。但如

委員會得知此錯誤的裁決，應盡快通知該球員此錯誤。

• 裝備品的裁決

當委員會的成員或裁判裁定某支不合規格的球桿為合規格時，受此裁決影響的球員使用該球桿被豁免處罰。除非這項錯誤在比賽結束前被更正（在此情況下，這項豁免在做出更正時的那回合結束後即終止），否則這項豁免在該競賽的持續期間皆適用。

球員因誤解裁判的指示而未經授權就撿球

如球員因合理地誤解裁判的指示而在不被允許的情況下撿起他的球時，並無處罰，且除非該球員按照另一規則進行，否則必須將該球置回。

例如，球員的球停靠在可移動的人造物上，他請求准許免罰脫困。裁判正確地告知該球員根據規則 15.2 可以移除該人造物，且應標示該球的球位以防在移除該人造物的過程中造成該球移動。在該裁判能阻止他之前，該球員標示該球的球位並撿起該球。

依規則 9.4 該球員因在不被允許的情況下撿起他的球，通常會被罰一桿，但只要該裁判確信該球員誤解了指令，則將該球置回而免罰。

球員被裁判錯誤的告知繼續打暫定球

球員有理由從該洞開球區打一暫定球但在處罰區內找到他的原球。然後裁判錯誤地告訴他必須繼續打暫定球並用暫定球完成該洞。該球員打了錯誤球(該暫定球，依規則 18.3c 要求該球員放棄它)不受處罰。

如委員會隨後意識到此錯誤的裁決，則應裁定該球員在該洞的桿數包括原球的開球，加上球員在不正確的判決後在該洞球道以暫定球完成該洞所用的打擊桿數(在該洞球道起初對暫定球所做的打擊算第二桿)。但如該球員從處罰區內打原球是明顯是不合理的，那麼他還必須在該洞的桿數依規則 17.1 加計一罰桿。

當球員依規則 20.1(3)打二顆球後委員會做了錯誤裁決；何時裁決可以更正

在比桿賽，球員依規則 20.1c(3)打二顆球並向委員會報告此實情，而委員會告訴該球員用錯誤的球計算桿數。這樣的錯誤是錯誤的裁決而不是行政疏失，因此，適用規則 20.2d，解答取決於委員會何時得知其錯誤的裁決：

- 如委員會在該競賽結束之前得知此錯誤的裁決，則應將有關該洞的桿數更改為以正確球的桿數更正該裁決。
- 如委員會在該競賽結束後才得知此錯誤的裁決，那麼以錯誤球計算的桿數仍然是該球員在該洞的桿數。依規則 20.2d 一旦該競賽已結束這樣的裁決是最終的裁決。

取消比賽資格的處罰錯誤地適用於賽事優勝者；在其他二位球員為了爭奪第一名的名次打延長賽後發現此錯誤

如由於委員會的錯誤裁決，競賽正當的優勝者被取消比賽資格，而另外二位球員為了爭奪第一名的名次打延長賽。最佳程序取決於委員會何時意識到其錯誤。如委員會在該競賽比賽結果產成之前得知其錯誤的裁決，委員會應撤銷取消比賽資格處罰並宣佈該球員為優勝者以更正此錯誤的裁決。如委員會在該競賽比賽結果

產成後才得知此錯誤的裁決，則該結果成立，該球員被取消比賽資格。

在非所有桿數都用以決定獲勝者的競賽；取消比賽資格的處罰之應用

在諸如多回合隊際比桿賽的方案中，當並非所有球員的桿數都計入該隊在一回合成績時，一球員在他被取消比賽資格時的回合桿數不計但其他回合的桿數仍可計入。例如，當取三位隊員中二位的桿數時，如該隊一位球員在四回合中的第一回合被取消比賽資格，則取消比賽資格僅適用於第一回合，且仍然可以使用他剩餘回合的桿數。

這適用於並非所有桿數都用於確定優勝者的所有比賽(例如，球員從四回合中計算他的三個最佳桿數之個人競賽)。

如球員因違反規則 1.3b 或委員會的行為規範而被取消比賽資格，則由委員會決定取消比賽資格是否是適用於該回合或整個競賽。

(12) 合併舉行比洞賽及比桿賽

因某些規則在比洞賽與比桿賽之間明顯不同，所以不鼓勵合併舉行這二種形式。但有時候球員會要求將這二種形式的比賽合併舉行，或他們自己這樣做，而請求裁決。在這些時候委員會應盡最大努力支持球員，並應遵循以下準則。

當球員要求合併舉行比洞賽及比桿賽

如委員會選擇允許球員在參加比桿賽時同時進行比洞賽，建議告知球員比桿賽規則適用整場比賽。例如，不允許讓與，且如一位球員不按順序打球，另一位球員沒有取消該次打擊之選項。

當已合併舉行的比洞賽及比桿賽球員請求裁決時

如委員會被請求在球員合併舉行比洞賽及比桿賽時作出裁決，則應適用高爾夫規則，因它們將分別適用於各場比洞賽及比桿賽。例如，如一位球員因任何原因未完成一洞之比賽，那麼他因違反規則 3.3c 而被取消該場比桿賽的比賽資格。但對於史特伯弗賽、桿數最大限度賽及標準桿/柏忌賽則分別參閱規則 21.1c(2)、21.2c 及 21.3c(2)。

6D 執行打球速度

如競賽制定了打球速度政策，重要的是委員會理解並積極執行該政策，以確保球員遵守政策並有條不紊地進行。

有關更多資訊和政策範例，請參閱第四節第 8 條(當地規則範本)8K 款。

6E 暫停及恢復比賽

(1) 立即及一般的暫停比賽

委員會可以用二種類型下指令暫停比賽，每種類型對球員何時必須中止比賽有不同的要求(見規則 5.7b)。

- 立即暫停(比如當有迫在眉睫的危險時)。如委員會宣佈立即暫停比賽，所有球員必須立即中止比賽，且在委員會恢復比賽前決不可做另一打擊。
- 一般暫停(比如天色變暗或比賽場地不宜進行比賽時)。如委員會因一般原因而暫停比賽，接下來如何進行取決於一組是在二洞之間還是正在打一洞。

立即暫停的信號委員會應使用與一般暫停不同的信號。要使用的信號應在當地規則中傳達給球員知道。

請參閱第四節第 8 條(當地規則範本)J-1 款--暫停及恢復比賽的方式。

比賽暫停時，委員會將需要評估球員是否應留在比賽場地上或帶回會館。

不論是立即暫停還是一般暫停，委員會都應在可能的情況下恢復比賽。球員將從他們中止的地方恢復比賽(見規則 5.7c)。

(2) 決定何時暫停比賽及恢復比賽

決定何時暫停然後恢復比賽對委員會而言可能是困難的決定。委員會應考慮以下準則：

閃電

委員會應使用現有的任何方法確定是否存在閃電的危險，並採取它認為適當的行動。當球員認為有閃電的危險時，他們也可以自行中止比賽(見規則 5.7a)。

當委員會斷定無進一步閃電的危險且下指令恢復比賽時，球員們必須恢復比賽。如球員因他認為仍有閃電的危險而拒絕恢復比賽時，該如何處理請參閱規則指南 5.7c / 1 之解釋。

能見度

如落球區對球員而言已看不清(例如，因霧或天色太暗)，則建議應暫停比賽。相同地，如因能見度低而無法判讀果嶺上的擊球線，也應暫停比賽。

水

如球洞邊充滿臨時積水且無法移除，則在比桿賽，該比賽場地應被視為不宜進行比賽，委員會應依規則 5.7 暫停比賽。

在比洞賽，如該臨時積水無法移除，委員會可以暫停比賽或重新設置球洞。

風

幾顆球被風移動可能是暫停比賽的理由，但在一個果嶺上只有一顆或二顆球被風移動通常不值得委員會暫停比賽。在該洞果嶺上有適當的規則可以協助球員避免受罰，或如球被吹得更靠近球洞而獲得有利之條件，或如球被吹得更遠而處於不利之條件(見規則 9.3 及 13.1)。

只要有幾顆球移動且該球員在其球被吹走的位置有將該球置回的問題，或如該球雖至少能合理地接近原點但不能保持靜止在原點，委員會就應考慮因風的影響而暫停比賽。

(3) 恢復比賽

在暫停後恢復比賽時，球員將從他們中止的地方恢復比賽(見規則 5.7d)。

委員會應準備考慮以下事項：

- 如球員從比賽場地疏散，是否應在恢復比賽前給球員熱身的時間。
- 如練習場因暫停比賽而關閉，何時應重新開放給球員有足夠的時間準備比賽。
- 如何讓球員回到他們在比賽場地上中止的位置。
- 如何確認恢復比賽前球員都回到中止的位置。這可能包括要委員會的成員到適當位置上觀察，並報告所有球員何時回到他們中止的位置。

(4) 是否取消回合的比賽

比洞賽

比洞賽一旦一對抗組的比賽已開始就不應被取消，因該組比賽中的二位球員都在相同的條件下比賽，並無任一球員比另一球員更有優勢。

如該組球員在規則 5.7a 允許的情況下協議中止比賽，或委員會認為有應暫停比賽的條件，則該組比賽將從暫停的地方恢復。

在隊際競賽中，如某些組的比賽已完成，而其他組的比賽由於光線不足或天氣不佳不能在安排的日期完成，則競賽條件應闡明如何處理對抗組完成及尚未完成的比賽(見同節第 5 條 5A 款第(4)項)。例如：

- 已完成比賽的對抗組之比賽結果成立，尚未完成比賽的對抗組將在以後的日子繼續或重打，
- 所有對抗組的比賽都將重打，各隊都可以自由改變原來的球隊人員配置，或
- 任何無法按計劃完成的對抗組比賽都被認為是並列的。

比桿賽

在比桿賽，委員會何時取消一回合的比賽沒有固定的準則。適當的行動取決於個案的情況且聽任委員會作出判斷。

一回合的比賽只在不取消會非常不公平的情況下才應取消它。例如，少數球員在極端惡劣的天氣條件下開始一回合的比賽，這些條件隨後更惡化且當天不可能繼續比賽了，但第二天比賽恢復時天氣是理想的。

當一回合的比賽取消時，該回合中的所有桿數及處罰都將被取消。通常包括任何取消比賽資格的處罰，但如某位球員因嚴重脫序行為(見規則 1.2)或違反行為規範而被取消比賽資格，則該取消比賽資格之處罰不應被取消。

(5) 球員因為天氣條件而拒絕開始比賽或棄賽

如因惡劣的天氣，球員拒絕在委員會安排的時間開始比賽，或在該回合過程中棄賽，而委員會之後取消該回合的比賽，則該球員因所有在被取消的回合中之處罰都被取消而免罰。

(6) 從果嶺移除臨時積水或鬆散自然物

如臨時積水、沙子、樹葉或其他鬆散自然物在回合中堆積在果嶺上，委員會可以採取必要的措施來消除這種狀況，例如，使用橡膠滾輪清潔器，或以工具刮刷該果嶺，或以吹風機吹該果嶺。委員會採取這些行動不必暫停比賽。

在這種情況下，委員會在必要時可獲得球員們的協助以消除那些鬆散自然物或沙子。但如球員在未經委員會許可的情況下移除擊球線上的臨時積水，則違反規則 8.1。

委員會可以採用一項政策，闡明哪些行動被認為適合委員會成員、委員會指定的人員(例如場地維護人員)或球員，去清除該果嶺上的臨時積水。

見第四節第 8 條(當地規則範本)8J 款第 J-2 項：允許使用橡膠滾輪清潔器移除果嶺上的臨時積水之當地規則範例。

(7) 不瞭解比賽場地已關閉而開始比賽

如一對抗組的球員在比賽場地關閉時開始比賽，然後委員會獲悉他們的行動，則因在關閉的比賽場地上比賽被視為是無效的，所以該組比賽應全部重打。

6F 計分

(1) 比洞賽

通常該組球員有責任在委員會指定的場所報告該組比賽之結果。如裁判已被指派陪同該對抗組，他可能被指定這個職責而非球員。

如球員在該組比賽期間提出尚未解決的裁決請求，委員會應確定該請求是否符合規則 20.1b(2)的要求並作出裁決。這可能導致該組球員需要返回比賽場地繼續比賽。

一旦該組比賽之結果已報告，就被認為是最終的結果，除非符合規則 20.1b(3)的要求，否則不得接受任何裁決請求。

(2) 比桿賽

在比桿賽，應給予球員有機會解決需要與委員會澄清的任何規則爭議(見規則 14.7b 及 20.1c(4))，及檢查他們的記分卡並更正任何錯誤。如記分卡上有錯誤，則球員在繳回記分卡時，可以要求記分員或委員會作出或認可對他的記分卡之更改(見規則 3.3b(2))。

一旦記分卡已繳回，委員會應檢查它以確保它具有球員的姓名、差點(如它是淨桿競賽)、必要的簽名及正確的逐洞桿數。委員會應將桿數加總並在淨桿競賽中實施差點。

在其他形式的比桿賽，比如史特伯弗賽及標準桿/柏忌賽，或在四球賽，委員會應確定球員或一方的最終結果。例如，在史特伯弗賽，委員會負責確定就球員在各洞的桿數所得的分數及在該回合的總得分。

6G 淘汰；制定編組表；建立新組別

(1) 淘汰及建立新組別

一場要打多回合的競賽，競賽條件應說明：

- 球員將根據他們在之後的回合前的桿數而對之後的回合重新編組。
- 最後一回合或數回合的參賽人數會縮減(通常稱為“淘汰”)

在這二種情況下，委員會都應建立並公佈新的編組。通常情況下，桿數最高的球員要先開始比賽，而桿數最低的球員最後開始比賽，但委員會可以選擇改變這方式。

委員會可以選擇對相同桿數完成的球員如何重新編組。例如，委員會可以決定第一個繳回特定桿數的球員將獲得比之後以相同桿數完成該回合的球員更晚的開始比賽時間。

如之後的回合使用二個開球區(例如，一半的球員從第一洞開始，另一半從第十洞開始)，委員會可以決定安排這些組別，使得桿數最高的球員從一邊最後開始比賽(比如從第十洞開球區)及桿數最低的球員在另一側最後開始比賽(比如第一洞開球

區)。這會使桿數在中間的球員成為首先在各開球區開始比賽的球員。

(2) 處理在比洞賽的退賽及取消比賽資格

在比洞賽，如球員在他的第二場對抗組比賽開始之前，從該競賽退賽或被取消比賽資格，而委員會並未在競賽條件中具體說明如何處理這種情況，則委員會的選項如下：

- 宣佈該球員的第二場對手因該球員棄權而自動為勝方，或
- 如該球員在他的第一場對抗組回合比賽開始前退賽：
 - » 如時間許可，則重新制定新的比洞賽對抗組之編組表，或
 - » 從候補或替換名單中的球員替換該球員，或
 - » 在球員們為該比洞賽已通過比桿資格賽之情形下，以目前判定的合格者最後一名(譯註：從資格賽按成績遞補)替補該球員。

如球員在第一場或後續比賽後退賽或被取消比賽資格，委員會可以：

- » 宣佈該球員的下一場對手因該球員棄權而自動為勝方，或
- » 要求所有在該比洞賽被該球員淘汰的球員打延長賽來取得該球員的席位。

如在比洞賽的二名決賽選手都被取消比賽資格，委員會可以決定該競賽無優勝者結束。或者委員會可以選擇讓半準決賽被擊敗的球員打一場對抗賽，以決定該競賽的優勝者。

如在比洞賽的球員被取消比賽資格，該球員應有權獲得他之前在該競賽中贏得的任何獎品，例如，在比桿賽資格賽所贏得的。

(3) 處理比桿賽的退賽及取消比賽資格

如球員在比桿賽第一回合之前退賽或被取消比賽資格(例如，由於未能準時開始)，委員會可以用(如果有的話)目前不在場上的其他球員(通常稱為替換或候補球員)替換該球員，一旦該回合比賽開始後該球員就不能被替換了。

(4) 比洞賽的資格賽

當用比桿資格賽來決定比洞賽的編組時，委員會可以選擇隨意編組、使用記分卡逆比桿數，或延長賽以解決許多席位平手的關係。這應在競賽條件中明確說明。

(5) 差點的錯誤應用影響比洞賽的編組

在比洞賽第一回合的比桿賽資格賽，如委員會在記分卡上誤用了球員的差點導致編組不正確，委員會應以盡可能公平的方式處理此事。委員會應考慮修改編組並取消受此錯誤影響的組別。

如在該比洞賽第二回合開始後才發現此錯誤，則更正為時已晚。

7 競賽後

7A 解決比桿賽的平手

在比桿賽所有記分卡都繳回後，委員會可能需要解決第一名或其他名次的平手情況。委員會應事先在競賽條件中具體說明解決的方法(見第三節第五條(競賽開始前)第5A款第(6)項)，並引用之。

在資格賽中固定的球員數將進入比洞賽時，或當該競賽是之後的競賽之資格賽時，可能會有一場或多場延長賽決定哪些球員晉級，委員會應負責安排。

(1) 在比桿賽延長賽中取消比賽資格或落敗的讓與

二位球員間的比桿賽延長賽，如其中一位被取消比賽資格或落敗而讓與，則宣佈另一位球員為優勝者並不需要他完成該延長賽的洞或洞數。

(2) 比桿賽延長賽中有些球員未完成

三位或多位球員間的比桿賽延長賽，如並非全部球員完成該延長賽的洞或洞數，球員被取消比賽資格或決定退賽的順序決定如有必要時的延長賽結果。

7B 最終結果

如第三節第五條(競賽開始前)第 5A 款第(7)項所述，委員會必須在競賽條件中澄清該競賽的比賽結果何時及如何是最終的結果，因這將影響委員會如何解決比洞賽及比桿賽完成後發生的任何規則爭議(見規則 20)。

委員會應保證履行其職責，並根據競賽條件確定比洞賽或比桿賽的最終結果。例如：

- 如委員會將比洞賽結果記錄在官方記分板上時，比賽結果將被視為是最終結果，委員會應確保盡快履行。
- 如有任何可能影響比桿賽比賽結果的規則問題，委員會應解決這些問題，即使這意謂著延遲結束該競賽及宣佈優勝者。

7C 頒獎

如該競賽涉及業餘高爾夫球員，委員會應確保它了解業餘高爾夫球員可以接受有關不違反業餘身份規則的獎品之規定。委員會應參考可以在 RandA.org 網址找到的“業餘身份規則”及“業餘身份規則判例”。一些主要的限制是：

- 業餘高爾夫球員決不可為獎金打高爾夫。
- 業餘高爾夫球員決不可接受超過正在舉行競賽所在國管理業餘身份規則的主管單位所允許的零售價值的獎品或獎品兌換券。
- 業餘高爾夫球員可以接受任何價值的象徵性獎品。象徵性獎品」的例子是由金、銀、陶瓷、玻璃或類似物做成之獎盃、獎杯、獎章或牌匾，具有永久及識別性之彫刻者。
- 業餘高爾夫球員可以接受在打一回合高爾夫球時為一桿進洞所設的任何價值的獎品，包括現金獎勵。

7D 競賽結束後發生的規則或計分爭議

在該競賽結束後，當有關規則的爭議提請委員會注意時，解決方案將取決於爭議之性質。如爭議是球員可能根據規則錯誤地進行，則委員會應參考規則 20.2e 以確定是否須要對該球員實施取消比賽資格的處罰。

如該爭議是因委員會的行政疏失造成的，它應更正此錯誤並發佈新的比賽結果。如有必要，委員會還應取回誤頒的任何獎品並轉頒給正確的球員。

行政疏失包括：

- 允許資格不符的球員參賽。
- 錯誤計算球員的桿數總和。
- 錯誤地應用差點或讓球員被排除在一些最終結果之外。
- 決定平手採用錯誤的方法。

第 IV 節

當地規則範本

及其他比賽形式

目錄 (Contents)

8 當地規則範本 (Model Local Rules)	
第 8A 款 界外及比賽場地界限 (Out of Bounds and Course Boundaries)	316
A-1 定義界限 (Defining Boundaries)	316
A-2 用牆或道路時應闡明界限 (Clarifying Boundary When Using Wall or Road)	316
A-3 當公共道路穿越比賽場地時的界外 (Out of Bounds When Public Road Runs Through Course)	317
A-4 場內界外 (Internal Out of Bounds)	317
A-5 以樁識別界外 (Stakes Identifying Out of Bounds)	317
第 8B 款 處罰區 (Penalty Areas)	317
B-1 界定處罰區 (Defining Penalty Areas)	317
B-2 在紅色處罰區的對岸脫困 (Relief on Opposite Side of Red Penalty Area)	318
B-3 球在處罰區內的暫定球 (Provisional Ball for Ball in a Penalty Area)	320
B-4 界定露天水道為一般區域的部分 (Defining Open Water Course as Part of General Area)	321
B-5 當處罰區在沙坑邊時的特別脫困方式 (Special Relief When Penalty Area Next to Bunker)	322
第 8C 款 沙坑 (Bunkers)	322
C-1 闡明沙坑的邊界 (Clarifying Edge of Bunker)	322
C-2 更改沙地區域的定位 (Changing Status of Areas of Sand)	322
C-3 闡明類似沙的材料之定位 (Clarifying Status of Material Similar to Sand)	323
C-4 宣佈練習沙坑為一般區域的部分 (Declaring Practice Bunkers to Be Part of General Area)	323
第 8D 款 果嶺 (Putting Greens)	323
D-1 確認果嶺的邊界 (Clarifying Edge of Putting Green)	323
D-2 使用臨時果嶺時原果嶺的定位 (Status of Putting Green When Temporary Putting Green Is Used)	323
D-3 禁止只有站位受錯誤果嶺妨礙時從其免罰脫困 (Prohibiting Relief from Wrong Green When Only Stance Interference Exists)	324
D-4 禁止從錯誤果嶺的邊緣做打擊 (Prohibiting Play from Fringe of Wrong Green)	324
D-5 練習果嶺及臨時果嶺的定位 (Status of Practice Putting Green or Temporary Putting Green)	325

D-6 將共用果嶺分界為兩個獨立的果嶺 (Dividing a Double Green into Two Separate Greens)	325
第 8E 款 特殊或必要的脫困程序 (Special or Required Relief Procedures)	325
E-1 拋球區 (Dropping Zones)	325
E-2 將球弄乾淨 (Cleaning Ball)	326
E-3 較佳球位 (Preferred Lies)	327
E-4 從通氣孔脫困 (Relief from Aeration Holes)	328
E-5 遺失球或球出界時，桿數與距離的替代方案 (Alternative to Stroke and Distance for Lost Ball or Ball Out of Bounds)	328
E-6 擊球線上防護圍籬的脫困 (Line of Play Relief for Protective Fence)	332
E-7 從通電的界限圍籬脫困 (Relief from Electric Boundary Fence)	333
E-8 界定禁止打球區 (Defining No Play Zones)	333
E-9 界定一個界外的區域為禁止打球區 (Defining an Area of Out of Bounds as a No Play Zone)	334
E-10 幼樹之保護 (Protection of Young Trees)	334
E-11 球被電線擋轉 (Ball Deflected by Power Line)	334
第 8F 款 比賽場地之異常狀況及場地整體性之物體 (Abnormal Course Conditions and Integral Objects)	335
F-1 界定比賽場地之異常狀況及場地整體性之物體 (Defining Abnormal Course Conditions and Integral Objects)	335
F-2 嵌埋球的脫困限制 (Limited Relief for Embedded Ball)	335
F-3 待修復地視為附近人造物之一部份 (Ground Under Repair Treated as Part of Nearby Obstruction)	336
F-4 大雨及來往頻繁造成的廣泛破壞 (Extensive Damage Due to Heavy Rain and Traffic)	337
F-5 接近果嶺的不可移動之人造物 (Immovable Obstructions Close to Putting Greens)	337
F-6 當只有站位受妨礙時，禁止從比賽場地之異常狀況免罰脫困 (Prohibiting Relief from Abnormal Course Condition When Only Stance Interference Exists)	337
F-7 從草皮塊接縫脫困 (Relief from Seams of Cut Turf)	338
F-8 從地面的裂縫免罰脫困 (Relief from Cracks in Ground)	338
F-9 從球道上的樹根脫困 (Relief from Tree Roots in Fairway)	338
F-10 動物造成的損壞 (Damage by Animals)	339
F-11 蟻丘 (Ant Hills)	339
F-12 動物的糞便 (Animal Dung)	339

F-13	動物蹄造成的損壞 (Animal Hoof Damage)	340
F-14	堆積的鬆散自然物 (Accumulations of Loose Impediments)	340
F-15	果嶺上的蕈菇 (Mushrooms on Putting Green)	340
F-16	沙坑填滿臨時積水 (Bunker Filled with Temporary Water)	341
F-17	所有的道路及小徑視為人造物 (All Roads and Paths Treated as Obstructions)	341
F-18	將可移動物件視為不可移動 (Treating Movable Objects to Be Immovable)	341
F-19	靠近果嶺的邊緣凹槽 (Edging Grooves Near Putting Greens)	341
F-20	混凝土排水渠道 (Concrete Drainage Channels)	342
F-21	漆線或漆點 (Painted Lines or Dots)	342
F-22	臨時的電線及電纜 (Temporary Lines and Cables)	342
F-23	臨時不可移動之人造物 (Temporary Immovable Obstructions)	343
第 8G 款 使用特殊裝備品的限制 (Restrictions on Use of Specific Equipment)		347
G-1	合規格之一號木桿桿頭目錄 (List of Conforming Driver Heads)	347
G-2	溝槽及沖壓紋路之規格 (Groove and Punch Mark Specifications)	347
G-3	合規格高爾夫球目錄 (List of Conforming Golf Balls)	348
G-4	同一種球之規則 (One Ball Rule)	348
G-5	測距裝置的禁止使用 (Prohibiting Use of Distance-Measuring Devices)	348
G-6	機動運輸工具的禁止使用 (Prohibiting Use of Motorized Transportation)	349
G-7	特定類型鞋子的禁止使用 (Prohibiting Use of Certain Types of Shoes)	349
G-8	聲音及影像資訊裝置的禁止或限制使用 (Prohibiting or Restricting Use of Audio and Video Devices)	350
第 8H 款 定義誰能協助球員或給予球員建言 (Defining Who May Help or Give Advice to Players)		350
H-1	禁止或要求使用桿弟；桿弟身分限制 (Use of Caddie Prohibited or Required; Caddie Restrictions)	350
H-2	在隊際競賽中指定建言提供者 (Appointment of Advice Giver in Team Competitions)	350
H-3	限制誰可以擔任領隊 (Restricting Who Can Be a Team Captain)	351
H-4	視建言提供者為球員方的部分 (Treating Advice Giver as Part of the Player's Side)	351
H-5	建言：隊的成員在相同的組別 (Advice: Team Members in Same Group)	351
第 8I 款 定義球員可以在何時及何處練習 (Defining When and Where Players May Practise)		351
I-1	回合開始前之練習 (Practising Before Rounds)	351

I-2 禁止在上一果嶺之上或附近練習 (Prohibiting Practising on or Near Previous Putting Green)	352
第 8J 款 惡劣天氣及暫停比賽的程序 (Procedures for Bad Weather and Suspensions of Play)	352
J-1 中止與恢復比賽的方法 (Methods for Stopping and Resuming Play)	352
J-2 移除臨時積水 (Removal of Temporary Water)	353
第 8K 款 打球速度政策 (Pace of Play Policies)	353
K-1 所有或部分回合的最長時間 (Maximum Time for All or Part of Round)	353
K-2 逐洞及逐次打擊的打球速度政策 (Hole-by-Hole and Shot-by-Shot Pace of Play Policy)	353
K-3 史特伯弗逐洞及逐次打擊的打球速度政策 (Hole-by-Hole and Shot-by-Shot Pace of Play Policy for Stableford)	355
K-4 標準桿賽/柏忌賽逐洞及逐次打擊的打球速度政策 (Hole-by-Hole and Shot-by-Shot Pace of Play Policy for Par/Bogey Competitions)	355
K-5. 調整打球速度的處罰架構 (Modified Pace of Play Penalty Structure)	355
第 8L 款 未授權的當地規則 (Unauthorized Local Rules)	356
9 其他形式的比賽 (Other Forms of Play)	
第 9A 款 調整的史特伯弗 (Modified Stableford)	356
第 9B 款 四人二球選位賽 (Greensomes)	357
第 9C 款 史特藍伯 (Scramble)	357
第 9D 款 四個桿數取最佳二個計算 (Best Two of Four Scores to Count)	357

8 當地規則範本

本條列出了委員會被授權可以使用的當地規則範例：

- 這些可以全部採用，或作為如何編寫特定類型的當地規則的例樣。
- 當地規則只在符合本條制定的政策下才被授權。
- 如符合當地狀況，鼓勵委員會使用所建議的文本，以減少球員在不同比賽場地或不同競賽發現相同的當地規則卻不同版本的次數。
- 委員會應確保當地規則透過記分卡、公佈或以其他方式提供給球員。
- 如有提供本當地規則範本全文之簡略版本，例如，記分卡背面，委員會應確保全文提供在公佈欄或網站上。
- 除非另有聲明，否則違反當地規則之處罰應是一般處罰。

制定當地規則的原則：

- 當地規則對競賽或比賽場地具有與高爾夫規則相同的定位。
- 鼓勵委員會只用當地規則處理本條及第三節第 5 條(競賽開始前)的各類情況及政策。
- 如因臨時的情況而引用一當地規則，一旦該情況不再需要使用該當地規則時，就應將它刪除。
- 如委員會更改一當地規則範例的措辭以適應比賽場地或競賽的特定需求，則須確保此更改是在本當地規則範本所允許的範圍內，並與其所述目的一致。
- 為了確保按照“高爾夫規則”進行比賽，委員會決不可僅因可能更喜歡不同的規則而使用當地規則擱置或調整“高爾夫規則”。
- 作為一般原則，當一位球員正在打一回合為差點設置目的的比賽時，他須要依高爾夫規則打球。如委員會授權球員明顯以不同於高爾夫規則的方式比賽，則可能不允許該球員為差點目的發佈桿數。一些允許的例外，請參閱在當地有管轄權機構所運作的差點系統中包含的規則或建議。

如委員會相信因當地異常狀況影響比賽的公平性而須要採用不含此原則的當地規則時，它應：

- 上 RandA.org 網址查閱。查對是否有任何額外的當地規則範例可用於涵蓋此類狀況，或
- 直接諮詢 R&A。

當地規則範例每一類別都按數字順序排列，如 A-1，A-2 等等。

每條當地規則範例都有目的聲明，如委員會為了符合比賽場地及競賽之特定需求而更改一當地規則範例的措辭時，應確認這樣的更改是符合此聲明的目的。

這些當地規則範例按下列類別安排：

- A. 界外及比賽場地界限
- B. 處罰區
- C. 沙坑
- D. 果嶺
- E. 特殊或必要的脫困程序
- F. 比賽場地之異常狀況及場地整體性之物體

- G. 特殊裝備品的使用限制
- H. 定義誰可以協助球員或給予建言
- I. 定義球員可以在何時及何處練習
- J. 惡劣天氣及暫停比賽之程序
- K. 打球速度政策

這些當地規則範例涵蓋那些經常出現足以證明需要範例的情況或問題。對於那些允許使用當地規則但範例用語未提供的所有其他情況，委員會應用簡單明瞭的方式撰寫該當地規則，但委員會不被授權撰寫違反高爾夫規則的原則之當地規則。本條第 8L 款提供更多有關使用未被授權的當地規則之資訊。

如一當地規則是使用本條的當地規則範例之用語編寫的，委員會可以尋求 R & A 協助解釋該當地規則。

8A 界外及比賽場地界限

A-1 定義界限

目的。委員會可以有多種方式界定比賽場地的界限，而當地規則範例要提供可用於此目的的完整列表是不適當或不可能的。

在當地規則中定義界限時，關鍵是要清晰明確。

鑑於可用的選項種類繁多，本款項不包含特定的當地規則範例，但提供了下列一些例樣：

- 界外是由相鄰的白樁與圍籬柱在地面上靠比賽場地這一側的點之間的連線界定。界外也由[在界外的定義中所添加描述之其他方式]界定。
- 界限在[特定的洞號]是由[插入特徵的描述]界定。
- 界限在[特定的洞號]左側是以靠比賽場地這一側邊界在[特定的位置，比如鋪設的路面]上的白漆點。
- 界限在[特定的洞號]右側是以靠比賽場地這一側邊界在[路名]上的白漆線。
- 介於[特定的洞號數]間的維護區域是界外。圍繞維護區域的相鄰圍籬柱在地面上靠比賽場地這一側邊界界定界外。

界定界外的更多資訊見第三節第 2 條(一般性比賽的場地劃設) 2A 款及第 5 條 5B 款第(1)項。

A-2 用牆或道路時應闡明界限

目的。“界外”的定義闡明當用物體，比如牆或道路，界定界限時，委員會應定義界限的邊界。

根據牆的本質或條件，可能有充分的理由將界限定義為以超越牆或使用該牆靠比賽場地這一側的邊界作為界限。

當地規則範例 A-2.1

“任何牆靠比賽場地這一側的邊界[路靠比賽場地這一側的邊界]定義為比賽場地之界限”

當地規則範例 A-2.2

“當球超越任何界定比賽場地界限的牆時即為出界”

A-3 當公共道路穿越比賽場地時的界外

目的。當公共道路穿越比賽場地時，通常它被界定為界外。這可以讓從道路一側打的球靜止在該道路另一側時仍是在界內成為可能，即使如該球靜止在道路本身是在界外。

如委員會認為以不同的方式處理那些情況是不公平或危險的，則可以採用當地規則聲明當球從道路一側擊打後靜止在該道路的另一側時即為出界。

如一條道路穿過一個特定的洞，參賽球員在正常比賽過程中必須從一側打到另一側，委員會應指明這條當地規則不適用於打該洞時。

當地規則範例 A-3

“一球靜止在或超過這條道路[指明該道路或要打的洞]即為出界，即使該球靜止在其他洞比賽場地界內的一部分上。”

A-4 場內界外

目的。基於比賽場地設計理念或安全因素，委員會可以選擇在打特定的洞期間指定比賽場地的特定部分是界外。

這樣的作法是預防球員從這一洞打到比賽場地另一部分或從比賽場地另一部分打到這一洞，譬如：在一狗腿洞，場內的界外可以防止球員為了切過狗腿彎曲處而將球打向另一洞的球道。

但當地規則聲明如球越過界限後，即使彈回且靜止在比賽場地上相同的部分也是界外是不被授權的。

當地規則範例 A-4

當界限以樁界定時：

“當打[特定的洞號]時，在該洞[描述比賽場地的部分][特定位置或某側]，由[特定顏色的樁，例如，白樁]界定為界外。

這些樁在打[特定的洞號]時被視為場界標示物，在打其他洞時，它們是不可移動之人造物”

A-5 以樁識別界外

目的。當用地面上的線、溝渠或其他方式界定界外而從遠處看不到時，委員會可以沿著界限安置一些樁讓球員從遠處看到界限的邊界。

場界標示物不允許被移動且通常不給予免罰脫困，但委員會可以用下面的當地規則範例提供從這些樁免罰脫困並應明確說明這些樁的定位。

建議將這些樁與在比賽場地上的界外樁做不同的標示，例如，為了此目的在這些白樁頂部加上黑色。

當地規則範例 A-5

“當界限用[確認界限，例如，在地面上噴白線]時，為了能看到界限之所在而安置頂部為黑色之白樁，這些樁[描述不同的標示]是[不可移動/可移動]人造物”。

8B 處罰區

B-1 界定處罰區

目的。委員會在比賽場地上有很多方式界定處罰區，且不需要也不可能為了這目

的而以當地規則列出完整的列表。

關鍵是以當地規則定義處罰區時要明確且具體。

鑑於可用的選項種類繁多，本款項不包含特定的當地規則範例，但提供了下列一些例樣：

- 當正在打[特定的洞號]時，對[特定的其他洞]的黃色處罰區是以紅色處罰區進行比賽。
- 在[特定的洞號]上的紅色處罰區延伸到與界外邊界接合。
- 在[特定的洞號]上的紅色處罰區僅在一側界定，其另一側無限延伸。

雖然標示處罰區的邊界是個好習慣，但有時也可在記分卡或當地規則上用文字來定義處罰區邊界。這應只在該處罰區邊界開始的地方幾乎不致混淆的情況下進行，且能在整個比賽場地以一致的方式完成。一些例樣是：

- 所有的沙漠區是紅色處罰區且其邊界是草地跟沙漠的交界處。
- 所有的岩漿區是紅色處罰區。
- 人工牆環繞湖或大片水域的邊界，該處罰區是以牆的外側邊緣界定。

更多界定處罰區的資訊見第三節第 2 條(一般性比賽的場地劃設) 2C 款 及第 5 條(競賽開始前)5B 款第(2)項。

B-2 在紅色處罰區的對岸脫困

目的。規則 17.1 給予球員從他的球最後進入紅色處罰區的邊界側面脫困或向後延伸線的脫困之選項。但一些狀況下(例如，由於紅色處罰區的位置剛好在比賽場地界限旁邊)，那些選項可能使球員除了距離與桿數的罰桿脫困之外沒有其他合理的選項可用。

委員會可以引用一條當地規則允許從紅色處罰區的對岸側面脫困，作為依規則 17.1d 進行之額外選項。

當考慮以當地規則允許額外的脫困時：

- 如不引用本當地規則之情況下球員會蒙受嚴重的不利，則委員會應考量引用之。二個這類的例子：
 - » 如一比賽場地界限之邊界與一洞一側的處罰區邊界重疊，以致如一球最後進入在該界限邊界這一側的處罰區內，則該球員除了依桿數與距離的處罰重打之外，很可能沒有實際的脫困選項。
 - » 如處罰區的配置致使如何決定該球最後進入處罰區邊界可能產生疑慮而對在哪一側脫困有重大影響時。這適用於如相對狹窄的處罰區，其一側連著灌木或粗草而另一側是球道時。
- 建議委員會用當地規則明確說明適用之特定處罰區的位置而不是對比賽場地上所有的紅色處罰區適用。該當地規則不應用來允許球員橫過處罰區到對岸脫困獲得較依規則 17.1d 正常側面脫困更多利益之位置。
- 可能還需以特殊方式標記可用此額外選項的處罰區，比如在可用此選項的地點放置任何頂部是不同顏色的樁，這方式應在該當地規則中說明。
- 委員會也可以決定在適當位置設置一或多處拋球區，以取代使用這類當地規則

(見本節第 8 條(當地規則範本) 8E 款第 E-1 項)。

當地規則範例 B-2.1

“當球員的球在處罰區內時，包括儘管未被找到，但明確知道或幾乎確認該球是在處罰區內時，該球員可以引用規則 17.1d 之一選項採取脫困。

或者，當該球最後進入在[特定的洞號及位置]的紅色處罰區邊界時，該球員可以罰一桿後在該處罰區的對岸拋下原球或另一球作為額外之選項：

- 參考點。在該處罰區對岸邊界之估計點是與該球最後通過該處罰區邊界至該洞球洞等距的點。
- 從參考點丈量脫困區之範圍。二支球桿長度範圍，但有以下之限制：
- 脫困區所在位置之限制：
 - » 決不可以比該參考點更靠近該洞球洞，且
 - » 除了該處罰區之外的任一比賽場地之區域內，但
 - » 如在該參考點的二支球桿長度範圍內有不止一種比賽場地之區域，則該球必須靜止在它被拋在該脫困區時最先觸及之比賽場地之區域內。

違反當地規則而從錯誤的地方擊球之處罰：依規則 17.1a 一般處罰”

當地規則範例 B-2.2

適用當地規則範例 B-2.1 但第一段文字修改如下：

“本當地規則適用於當球員的球是在任何一側邊界與比賽場地界限邊界重疊之紅色處罰區內被找到，或明確知道或幾乎確認該球是靜止在該處罰區內，且該球最後進入該處罰區邊界的點是該處罰區在該界限邊界這一側時”

當地規則範例 B-2.1 及 B-2.2：在紅色處罰區對岸脫困

- X 球進入該處罰區的點
- Y 是 X 點 (參考點) 在對岸與球洞等距離的點
- 脫困區



明確知道或幾乎確認該球員的球是在紅色處罰區內，該球員可以引用規則 17.1d 中之一選項採取脫困，或採用當地規則範例 B-2.1 或 B2.2 時，該球員可以罰一桿後在該處罰區的對岸邊界採取側面脫困，作為額外之選項。

參考點	脫困區之範圍	脫困區之限制
在該紅色處罰區對岸邊界的估計點 (Y 點) 是與原球最後進入該處罰區的估計點 (X 點) 至該洞球洞等距離的點。	從該參考點二支球桿長度範圍	脫困區： <ul style="list-style-type: none"> • 決不可以比該參考點更靠近該洞球洞且 • 除了該處罰區之外的任一比賽場地之區域內。

B-3 球在處罰區內的暫定球

目的。根據規則 18.3，當球員的球明確知道或幾乎確認在處罰區內時，不允許他打暫定球。

但在一些罕見的情況下，處罰區的大小、形狀及所在地可能如下列這樣：

- 球員無法看到他的球是否在該處罰區內。
- 如球員必須先前往找球再回頭依桿數與距離的處罰打一球，會造成不合理的延誤，且
- 如未找到原球，會明確知道或幾乎確認該球是在該處罰區內。

在這種情況下，為了節省時間委員會可以選擇調整規則 18.3：

- 規則 18.3a 調整為允許該球員依規則 17.1d、規則 17.1d(2)，或在紅色處罰區依規則 17.1d(3)，暫時地打一顆球。
- 如下述當地規則範例中所述，規則 18.3b 及 18.3c 調整以說明何時所打的暫定球必須或可以打，或必須或可以放棄。

當地規則範例 B-3

“如球員不知他的球是否在 [確認所在地]的處罰區內，該球員可以依規則 18.3 打一顆暫定球，該規則以這樣的方式調整：

在打暫定球時，該球員可以使用桿數與距離脫困的選項(見規則 17.1d(1)、向後延伸線脫困的選項(見規則 17.1d(2))，或如該處罰區是紅色處罰區，側面脫困的選項(見規則 17.1d(3))。如這個處罰區有可資利用的拋球區(見同條(當地規則範例)8E 款第 E-1 項)，該球員也可以使用該脫困選項。

一旦該球員根據此當地規則打了暫定球，他不得再使用規則 17.1 中關於原球任何另外的脫困選項。

在決定該暫定球何時進入比賽狀態中，或是否必須或可以放棄該暫定球時，適用規則 18.3c(2)及 18.3c(3)，但下列所述除外：

- 當原球在三分鐘找球時間內在處罰區內被找到。該球員可以選擇下述任一方式進行：
 - » 在該處罰區內依原球的所在繼續打原球，在這種情況下則決不可再打該暫定球，在該暫定球被放棄前擊打該暫定球的所有桿數(包含所做的打擊桿數及任何僅因打該球所受之罰桿)皆不計，或
 - » 繼續擊打該暫定球，在這種情況下則決不可以再打原球。
- 當原球在三分鐘尋找時間內未被找到，或明確知道或幾乎確認在處罰區內。該暫定球即進入比賽狀態中。

違反當地規則的處罰：一般處罰。”

B-4 界定露天水道為一般區域的部分

目的。如一露天水道內通常都沒有水(例如，地面排水溝，或除了在雨季時才有水的溢流區域)，委員會可以將該地區界定為一般區域之部分。

這類露天水道委員會也可以在一年中有水的季節選擇將它標示為處罰區，或保留為一般區域的部分，在這種情況下任何聚集的水視為是臨時積水。但經年有水的區域則都應標示為處罰區。

露天水道何時可以標示為比賽場地之異常狀況，見同條(當地規則範本) 8F 款第 F-20 項。

當地規則範例 B-4.1

“在[詳細的地點]的[描述特定的水域，例如溝渠]視為是一般區域的部分而非處罰區”

當地規則範例 B-4.2

“所有[描述水域的形態，比如混凝土的排水溝]視為是一般區域的部分而非處罰區”

B-5 當處罰區在沙坑邊時的特別脫困方式

目的。可能有些特別的洞其中紅色處罰區的部分邊界離沙坑很近，以致球員在依規則 17.1d(3)採取側面脫困時，必須將一球拋在該沙坑內。

在這樣的情況下，委員會可以選擇建立一個沙坑邊靠球道這一側的拋球區作為該球員罰一桿後額外的脫困選項。

當地規則範例 B-5

“本條當地規則允許使用拋球區作為額外的脫困選項，當：

- 球員的球在[明確的地點]的紅色處罰區內，包含當一球明確知道或幾乎確認在該處罰區內時，且
- 該球最後通過該紅色處罰區[確認所在地的起點及終點，比如特定標示的樁之間]之邊界時。

在這樣的情況下，該球員可以：

- **罰一桿**後，依規則 17.1d 中之一選項採取脫困，或
- 也是**罰一桿**後，在最靠近球最後通過紅色處罰區邊界的點且不比此點更靠近該洞球洞的拋球區內拋下一球並從其內擊打，作為額外的選項。

違反當地規則而從錯誤的地方擊球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰”

8C 沙坑

C-1 闡明沙坑的邊界

目的。由於損耗或一般區域的沙地與沙坑混在一起而很難確定沙坑的邊界時，委員會可能需要界定沙坑的邊界。

鑑於可用的選項種類繁多，本款項不包含特定的當地規則範例，但提供了下列一些例樣：

- 沙坑的邊界在[特定的洞號]的左側是用[插入顏色]的樁之外側邊緣界定，這些樁是可移動之人造物且是在該沙坑內。
- 沙坑的邊界在[特定的洞號]的右側是用[識別的顏色]噴在沙上的漆線界定。
- 任何被耙過沙的區域認為是沙坑的一部份。

沙坑的更多資訊見第三節第 2 條(一般性比賽的場地劃設) 2C 款 及第 5 條(競賽開始前) 5B 款第(3)項。

C-2 更改沙地區域的定位

目的。”沙坑”的定義明確說明沙坑是“特別設置的沙地區域”。但如委員會想要界定一塊準備好的沙地區域為一般區域的部分，或界定一塊未準備好的沙地區

域為沙坑，則可以用當地規則為之。

當地規則範例 C-2.1

界定一塊準備好的沙地區域是一般區域的一部分：

“這(些)在[詳細的洞或所在地]準備好的沙地區域是一般區域的部分，而非沙坑。”

當地規則範例 C-2.2

界定一塊未準備好的沙地區域為沙坑：

“這(些)在 [詳細的洞或所在地]的沙地是沙坑而非一般區域的部份。”

C-3 闡明類似沙的材料之定位

目的。比賽場地上的沙坑有時包含類似沙的材料，比如壓碎的貝殼或熔岩粉末。當應用規則 12 時這類材料視為是沙。(見“沙坑”的定義)

為了一致性，委員會可以選擇將比賽場地上其他地方的這些材料都視為是沙。

當地規則範例 C-3

用來填充沙坑的 “[確認材料，比如壓碎的貝殼或熔岩粉末]，當在沙坑內或比賽場地上其他地方時視為是沙。

意思是這些材料不是鬆散自然物。球員決不可移除這些材料以改善對打擊有影響之條件，除非它們是在該洞果嶺上時(見規則 13.1c(1))。”

C-4 宣佈練習沙坑為一般區域的部分

目的。當比賽場地上有界內的沙坑供練習用時，如委員會未更改其定位界定，則它們並未失去沙坑的定位。但該練習沙坑的狀況可能因球員不常耙平而狀況不佳。如委員會希望提供球員脫困，應將該沙坑宣佈為待修復地且是一般區域的部分，將允許球員在沙坑外免罰脫困。

當地規則範例 C-4

“位於[插入該沙坑的詳細地點]的練習沙坑是待修復地且是一般區域的部分。可以依規則 16.1b 免罰脫困。”

8D 果嶺

D-1 確認果嶺的邊界

目的。在某些比賽場地上，一些果嶺周邊的區域會維護成讓球員可能不容易確定他的球是否在該果嶺上。委員會在這種情況下可用噴點來標示這些果嶺的邊界。

當地規則範例 D-1

“果嶺的邊界用[插入顏色]點界定。這些[在][不在]果嶺上的點不可免罰脫困。”

D-2 使用臨時果嶺時原果嶺的定位

目的。有時因某些原因致果嶺不宜使用時，例如因天氣不佳或有關修理或維護的原因。在這種情況下，委員會可能希望準備一個臨時果嶺且以當地規則將之定義為打該洞時的果嶺，被臨時果嶺取代的原果嶺應被界定為錯誤果嶺且不允許球員從其上打球。

當地規則範例 D-2

“在[插入洞號]這些洞比賽用的臨時果嶺以[插入描述，如以白線圍繞的球道區域]所界定。任何被臨時果嶺取代的原果嶺是錯誤果嶺，受其妨礙時必須依規則 13.1f 免罰脫困。”

違反當地規則而從錯誤的地方擊球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。”

D-3 禁止只有站位受錯誤果嶺妨礙時從其免罰脫困

目的。可能有些情況下，委員會不希望球員只有站位受錯誤果嶺妨礙時從其免罰脫困，例如：

- 靠近一些果嶺有濃密的粗草，且委員會認為要求球員在這種區塊內脫困是不公平的，或
- 一個用來供二洞使用的大型果嶺，但委員會決定分開這個果嶺。它也可以選擇球在正在打的洞果嶺上的球員如其站位在另一果嶺時，不要求該球員採取脫困。

當地規則範例 D-3.1

“規則 13.1f 用下述方式調整：

如錯誤果嶺只妨礙球員的站位，妨礙並不存在”

當地規則範例 D-3.2

“規則 13.1f 用下述方式調整：

當球員的球在[特定的洞號]的果嶺上時，如球員的站位在[特定的洞號]的果嶺上，則妨礙不存在，或反之亦然”

違反當地規則而從錯誤的地方擊球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。”

D-4 禁止從錯誤果嶺的邊緣做打擊

目的。如在特定洞上打的球經常靜止在附近另一洞的果嶺上：

- 當依規則 13.1f 從那個錯誤果嶺脫困時，完全脫困之最近點通常都在那個果嶺旁的球道上，且
- 該果嶺的環邊或邊緣可能因此造成損壞。

為避免這樣的損壞，委員會可以選擇要求球員依規則 13.1f 參照調整的完全脫困之最近脫困點，以避免受該錯誤果嶺及果嶺環邊或邊緣之妨礙，或使用拋球區(見本節第 8 條(當地規則範本)8B 款第 B-2 項)。

當地規則範例 D-4

“當正在打[特定的洞號]，如球員因他的球靜止在[特定的洞號]的果嶺上或那個果嶺妨礙他的站位或揮桿範圍，而必須依規則 13.1f 採取脫困時：

- 當採取這樣的脫困而找尋脫困區時，[特定的洞號]的果嶺界定為包含從該果嶺邊界[特定距離如二支球桿長度範圍]內的球道。
- 意思是該完全脫困之最近點除了避免該果嶺的妨礙之外，也要避免來自這個區塊的妨礙。

違反當地規則而從錯誤的地方擊球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。”

D-5 練習果嶺及臨時果嶺的定位

目的。錯誤果嶺包含供推球及切球使用的練習果嶺，但委員會可以選擇用當地規則允許從此處打球(意思是球員的球靜止在這樣的果嶺上時必須從那裡擊打)。一洞的臨時果嶺當不使用時通常是一般區域的部分，但委員會可能希望闡明它的定位或將之宣佈為錯誤果嶺。委員會也可以界定練習果嶺或臨時果嶺是允許球員依規則 16.1b 免罰脫困的待修復地。

當地規則範例 D-5.1

“位於[插入果嶺的詳細位置]的練習果嶺並非**錯誤果嶺**，且不要求或不允許依規則 13.1f 免罰脫困。”

當地規則範例 D-5.2

“位於[插入果嶺的詳細位置]的臨時果嶺，即使不使用時也是**錯誤果嶺**，且必須依規則 13.1f 免罰脫困。”

當地規則範例 D-5.3

“位於[插入果嶺的詳細位置]的練習果嶺並非**錯誤果嶺**，且不要求依規則 13.1f 免罰脫困。但它是待修復地且球員可以依規則 16.1b 免罰脫困。”

D-6 將共用果嶺分界為兩個獨立的果嶺

目的。當比賽場地上有個果嶺供二洞當作果嶺使用時，委員會可能希望以當地規則將這個果嶺劃分為二個獨立的果嶺，因此會要求球在這個果嶺錯誤部分的球員依規則 13.1f 脫困，惟應指明它們劃分的方式。這條當地規則可以與本節第 8 條(當地規則範本)8D 款第 D-3 項結合為當球員的球在這個果嶺正確的部分但他的站位在這個果嶺上其他部分的情況。

當地規則範例 D-6

“供[特定的二個洞號]使用的果嶺被[特定的方式，比如有顏色的樁]劃分為二個獨立的果嶺。球員如受該果嶺不是正在打的洞之部分妨礙時，即是在**錯誤果嶺**上，且必須依規則 13.1f 脫困。”

違反當地規則而從錯誤的地方擊球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。”

8E 特殊或必要的脫困程序

E-1 拋球區

目的。拋球區是一種委員會可以採用的脫困區之特殊形式。當在拋球區脫困時，球員必須將球拋在且靜止在該拋球區內。

拋球區應考量當要求球員依某規則正常脫困時的實際問題，比如：

- 規則 13.1f~~錯誤果嶺。
- 規則 16.1~~比賽場地之異常狀況(包含不可移動之人造物)。
- 規則 16.2~~危險動物的情況。
- 規則 17~~處罰區。
- 規則 19~~無法打之球。
- 本條第 8E 款第 E-5 項~~有關球遺失或出界的桿數與距離之替代方案，或同條 8F 款第 F-23 項一臨時不可移動之人造物。

下列要點適用於將一球拋在拋球區內時：

- 球員在拋球時不需站在該拋球區內。
- 當球員使用拋球區時，其脫困區受拋球區所界定，且他的球必須拋在且靜止在該拋球區內(規則 14.3)。
- 當拋球區用地上的漆線界定时，線本身在該拋球區內。

有關拋球區的其他資訊見第二節第 2 條(一般性比賽的場地劃設) 2I 款。

當地規則範例 E-1.1

本當地規則範例含蓋拋球區用於從處罰區脫困之額外選項的例子，但它可能適用於上述任何其他規則。

“如一球在[標明所在地]的處罰區，包括明確知道或幾乎確認球靜止在該處罰區內找不到，該球員可以在**罰一桿**後有下列這些選項：

- 依規則 17.1 採取脫困，或
- 作為額外之選項，將原球或另一球拋在[描述如何界定該拋球區及所在位置]的拋球區內。該拋球區是依規則 14.3 的脫困區。

違反當地規則而從錯誤的地方擊球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。”

當地規則範例 E-1.2

本當地規則範例含蓋拋球區用於從比賽場地之異常狀況脫困之額外選項的例子，譬如大範圍的待修復地，但它可能適用於上述任何其他規則。

“如一球在[標明所在地]的待修復地內，包括明確知道或幾乎確認球靜止在該待修復地內找不到，該球員可以：

- 依規則 16.1 採取脫困，或
- 作為額外之選項，將原球或另一球拋在[描述如何界定該拋球區及所在位置]的拋球區內。該拋球區是依規則 14.3 的脫困區。

違反當地規則而從錯誤的地方擊球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。”

當地規則範例 E-1.3

本當地規則範例含蓋拋球區用於從處罰區脫困唯一可用之選項(除了桿數與距離之外)的例子，但它可能適用於上述任何其他規則。

“如一球在[標明所在地]的處罰區內，包括明確知道或幾乎確認球靜止在該處罰區內找不到，該球員可以：

- **罰一桿**後，依規則 17.1d(1)採取脫困，或
- **罰一桿**後，將原球或另一球拋在[描述如何界定該拋球區及所在位置]的拋球區內。該拋球區是依規則 14.3 的脫困區。
- 球員不可以依規則 17.1d(2) or 17.1d(3)採取脫困。

違反當地規則而從錯誤的地方擊球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。”

E-2 將球弄乾淨

目的。當整個比賽場地潮濕的地面狀況可能造成泥巴黏在球上時，委員會可以選擇允許球員在一般區域將他的球撿起、弄乾淨並置回。這種脫困方式應限制在比賽場地上需要的部分。

雖然較佳球位的當地規則(本條款當地規則範例 E-3)僅適用在一般區域中草經修剪至與球道同高或更短的區域，但這條當地規則也可以用在全部的一般區域或限

定的特定區域。委員會可以選擇以當地規則允許在球道上使用較佳球位而在一般區域的其他地方只將球弄乾淨。

一旦比桿賽的回合開始後，不建議實施本當地規則，這樣做會讓還有較多洞要打的球員得到使用本當地規則更長一段時間的利益。然而，在比洞賽本當地規則可以在對抗組二洞之間開始實施，因對雙方有相同的利益。

有關本當地規則可以何時及如何使用於提交為了差點計算目的之桿數(例如，本當地規則必須限定只對球道適用)的指導，請參閱在當地有管轄權機構所運作的差點系統中包含的規則或建議。

當地規則範例 E-2

“當球員的球位於[確認區域，比如一般區域，在第六洞草修剪至與球道同高或更短的一般區域，等等]時，該球可以免罰撿起、弄乾淨並置回。該球員在撿球之前必須先標示其球位(見規則 14.1)，且該球必須置回它的原點(見規則 14.2)。

違反當地規則而從錯誤的地方擊球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。”

E-3 較佳球位

目的。當偶爾的當地異常狀況可能妨礙公平的打球時，比賽場地受影響的部份可以界定為待修復地。但不利的狀況，比如大雪、春天融雪、長時間下雨或酷熱，有時可能損壞比賽場地或妨礙使用重機具剪草設備。

當這類狀況在比賽場地上普遍存在時，委員會可以選擇採用一條當地規則“較佳球位”(也稱做“冬季規則”)允許公平的打球或協助保護球道。不過一旦狀況紓解，應立即撤銷這樣的當地規則。

不建議在一般區域的球道之外使用本當地規則，因它也許會導致球員可能在其他情況下無法打(例如，在灌木叢或樹林區域)卻獲得免罰脫困。

一旦比桿賽回合開始後，不授權實施本當地規則，這樣做會讓還有較多洞要打的球員得到使用本當地規則更長一段時間的利益。然而，在比洞賽本當地規則可以在對抗組二洞之間開始實施，因對雙方有相同的利益。

有關本當地規則可以何時及如何使用於提交為了差點計算目的之桿數(包括脫困區之範圍，且是否本當地規則只適用在球道)的指導，請參閱在當地有管轄權機構所運作的差點系統中包含的規則或建議。

當地規則範例 E-3

“當球員的球位於一般區域[或確認特定區域，比如在第六洞球道]草經修剪至與球道同高或更短的部分時，該球員可以免罰將原球或另一球置在下述脫困區脫困一次並從這個脫困區內打它：

- 參考點：原球的位置。
- 從參考點丈量脫困區之範圍：從參考點[明訂脫困區域範圍，比如一支球桿長度、一張成績卡長度或 6 英吋]範圍內，但有以下之限制：
- 脫困區所在位置之限制：
 - » 決不可比該參考點更靠近該洞球洞，且
 - » 必須在一般區域。

依本當地規則進行時，該球員可以選擇一個地點並依規則 14.2b(2)及 14.2e 置回一球的程序置放該球。

違反當地規則而從錯誤的地方擊球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。”

E-4 從通氣孔脫困

目的。通氣孔不屬於維護人員所造成的洞之含義中。因此不允許球員修補在該洞果嶺上的通氣孔(見規則 13.1c)，或在一般區域從它們免罰脫困。但這類的孔可能妨礙球賽正常打球，假如委員會宣佈這些孔是待修復地，則球員可能會發現要獲得完全脫困是不切實際或不可能的。

因此，當最近施作的通氣孔可能嚴重妨礙該球的球位所處之狀態及預定揮桿之範圍時，委員會可以選擇給予如同待修復地的免罰脫困，但排除球員站位受妨礙的脫困。當通氣孔復原到足以排除嚴重妨礙時應撤銷本當地規則。

當地規則範例 E-4

“如球員的球位於通氣孔上或觸及通氣孔：

(a) **球在一般區域：**該球員可以依規則 16.1b 免罰脫困。如脫困後該球靜止在其他通氣孔上可以依本當地規則再次脫困。

(b) **球在果嶺上：**球員可以依規則 16.1d 免罰脫困。

但如該通氣孔只妨礙該球員的**站位**、或在該洞果嶺上在該球員擊球線上，則妨礙不存在。

違反當地規則而從錯誤的地方擊球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。”

E-5 遺失球或球出界時，桿數與距離的替代方案

目的。當沒打暫定球時，要求球員在球出界或未找到的情況下，依桿數與距離脫困對打球速度會產生明顯的影響。本當地規則的目的是委員會提供一個額外的選項讓球員不需要回到上一打擊處做下一打擊。

本當地規則適合在球友之間打休閒回合或他們自己的競賽之一般性比賽。本當地規則不適合在限定擊球技巧高超的球員之競賽(亦即，職業競賽或菁英級的業餘競賽)。有關本當地規則可以何時及如何使用於提交為了差點計算目的之桿數的指導，請參閱在當地有管轄權機構所運作的差點系統中包含的規則或建議。

如委員會已在一般性比賽引用這類當地規則而對競賽移除它時，應確保所有參賽球員在比賽開始前知道這項移除。

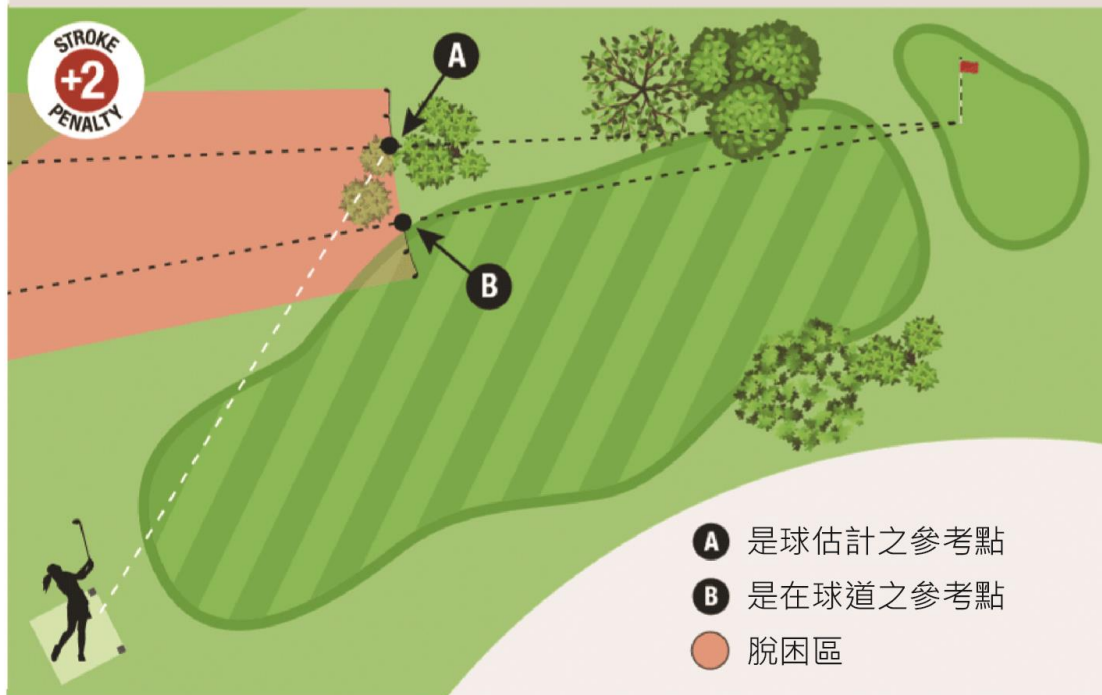
委員會可以對整個比賽場地打球，或只對可能特別有用的一或二個特定洞打球(例如，當球員看不到落球區因此不知是否該打暫定球時)，引用這類當地規則。這個選項允許球員將球拋在估計球可能靜止在或出界的點及正在打的洞之球道邊緣不靠近該洞球洞之間的大片區域。

球員使用這個脫困選項時要罰二桿，意思是與與球員採用桿數與距離脫困選項相比結果相當。

本當地規則不可用於無法打之球，或球明確知道或幾乎確認在處罰區內。

如有打暫定球且原球及暫定球都沒找到，則本當地規則適用於該沒找到的暫定球。

當地規則範例 E-5 圖解 1：球沒找到



當球員的球已找不到時，該球員可以採取桿數與距離之脫困，或當地規則範例 E-5 被引用時，該球員因罰二桿有將一球拋在如下述之脫困區內並在其內打它之額外選項。

參考點	脫困區之範圍	脫困區之限制
<p>A. 球之參考點： 估計原球在比賽場地上靜止的點 (A 點)。</p> <p>B. 在球道上的參考點： 正在打的洞球道上的點 (B 點)，此點最靠近該球估計之參考點，但不比該參考點更靠近該洞球洞。</p>	<p>下述之間的任何地方：</p> <ul style="list-style-type: none"> 從該洞球洞至估計球之參考點 (A 點) 的連線 (且在該線的外側 (不靠球道那一側) 二支球桿長度內)，及 從該洞球洞至在球道上的參考點 (B 點) 的連線 (且在該線靠球道這一側二支球桿長度內)。 	<p>脫困區：</p> <ul style="list-style-type: none"> 決不可以比該球估計之參考點更靠近該洞球洞，且 必須在一般區域內

球員注意事項：

因脫困區可能非常大，因此拋下的球可能會從首先撞擊地面的地點滾動相當大的距離，但不需要重拋球。

當地規則範例 E-5 圖解 2：球出界

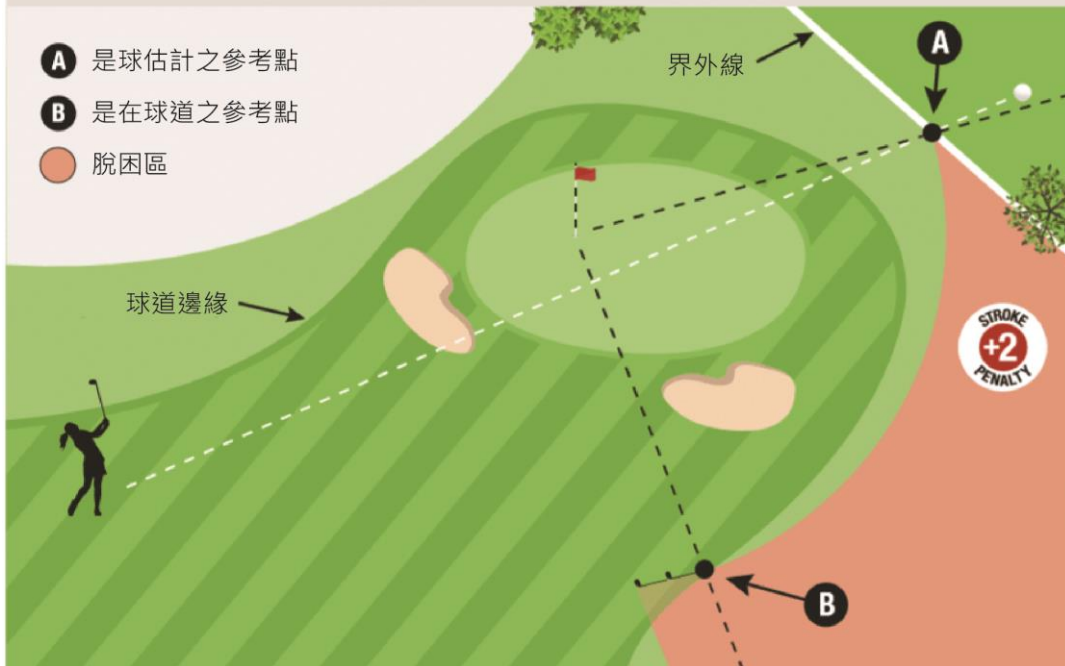
- A** 是球估計之參考點
- B** 是在球道之參考點
- 脫困區



當明確知道或幾乎確認球員的球是出界時，該球員可以採取桿數與距離之脫困，或當地規則範例 E-5 被引用時，該球員因罰二桿有將一球拋在如下述之脫困區內並在其內打它之額外選項。

參考點	脫困區之範圍	脫困區之限制
<p>A. 球之參考點： 估計原球最後通過比賽場地界限邊界而出界的點 (A 點)。</p> <p>B. 在球道上的參考點： 正在打的洞球道上的點 (B 點)，此點最靠近該球估計之參考點，但不比該參考點更靠近該洞球洞。</p>	<p>下述之間的任何地方：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 從該洞球洞至估計球之參考點 (A 點) 的連線 (且在該線外側二支球桿長度範圍內但仍在比賽場地上)；及 • 從該洞球洞至在球道上的參考點 (B 點) 的連線 (且在該線靠球道這一側二支球桿長度內)。 	<p>脫困區：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 決不可比該球估計之參考點更靠近該洞球洞，且 • 必須在一般區域內。
<p>球員注意事項： 因脫困區可能非常大，因此拋下的球可能會從首先撞擊地面的地點滾動相當大的距離，但不需要重拋球。</p>		

當地規則範例 E-5 圖解 3：球在果嶺附近沒找到或出界



當球員的球找不到或明確知道或幾乎確認是出界時，該球員可以採取桿數與距離之脫困，或當地規則範例 E-5 被引用時，該球員因罰二桿有將一球拋在如下述之脫困區內並在其內打它之額外選項。

參考點	脫困區之範圍	脫困區之限制
<p>A. 球之參考點：估計原球靜止在比賽場地或最後通過比賽場地界限邊界而出界的點 (A 點)。</p> <p>B. 在球道上的參考點：正在打的洞球道上的點 (B 點)，此點最靠近該球估計之參考點，但不比該參考點更靠近該洞球洞。</p>	<p>下述之間的任何地方：</p> <ul style="list-style-type: none"> 從該洞球洞至估計球之參考點 (A 點) 的連線 (且在該線外側二支球桿長度範圍內但仍在比賽場地上)； 及 從該洞球洞至在球道上的參考點 (B 點) 的連線 (且在該線靠球道這側二支球桿長度內)。 	<p>脫困區：</p> <ul style="list-style-type: none"> 決不可以比該球估計之參考點更靠近該洞球洞，且 必須在一般區域內。
<p>球員注意事項： 因脫困區可能非常大，因此拋下的球可能會從首先撞擊地面的地點滾動相當大的距離，但不需要重拋球。</p>		

當地規則範例 E-5

“當球員的球找不到或明確知道或幾乎確認是出界時，該球員可以依下列所述進行而不依桿數與距離進行。

因**罰二桿**，該球員可以將原球或另一球拋在下述脫困區採取脫困(見規則 14.3)：
二個估計的參考點：

a. **球之參考點**：該點是原球估計會：

- 靜止在比賽場地上的，或
- 在出界時最後通過比賽場地界限邊界的。

b. **在球道上的參考點**：在正在打的洞最靠近球之參考點在球道上的點，但不比球之參考點更靠近該洞球洞。

就本當地規則而言，“球道”是指在一般區域內草經修剪至與球道同高或更短的任何草地區域。

如球是估計遺失在比賽場地上或其最後通過比賽場地界限邊界的位置還不到球道，則該球道參考點可能是在正在打的洞而草經修剪至與球道同高或更短的草地通道或開球梯台上。

脫困區範圍根據二個參考點：下述之間的任何地方：

- 從該洞球洞至該球之參考點的連線(且在該線外側二支球桿長度範圍內但仍在比賽場地上)，且
- 從該洞球洞至在球道上的參考點之連線(及此線靠球道這一側二支球桿長度範圍內)。

但有下列限制：

脫困區所在位置之限制：

- 必須在一般區域，且
- 決不可比球之參考點更靠近該洞球洞。

一旦該球員根據本當地規則使一球進入比賽狀態中：

- 已遺失或出界的原球不再是在比賽狀態中且決不可擊打。
- 即使原球在找球時間三分鐘結束前在比賽場地上被找到也是一樣(見規則 6.3b)。

但當在下列情況時，該球員的原球不可使用這個選項脫困：

- 該球明確知道或幾乎確認是靜止在處罰區內，或
- 該球員已依桿數與距離的處罰暫時的打了另一球(見規則 18.3)。

球員可以使用此選項對已找不到或明確知道或幾乎確認已出界之暫定球採取脫困。

違反當地規則而從錯誤的地方擊球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。”

E-6 擊球線上防護圍籬的脫困

目的。圍籬(或類似的保護網)有時用來保護在一洞的球員免受另一洞球員擊球之傷害。

如這樣的圍籬靠近另一洞的打球區，委員會可以選擇使用拋球區，給予當該圍籬在球員打其他洞的擊球線上時作為他免罰脫困的額外選項。

球員應只在他的球較該拋球區更靠近該洞球洞時，才有權依此額外選項脫困，亦即不允許球離開圍籬較遠的球員往前使用該拋球區。委員會在設置拋球區時應將這些列入考量，以確保只有在他們認為這種免罰脫困是合理的情況下才能提供這種脫困方式。

當地規則範例 E-6

“在打[特定洞號]時，如[特定洞號]的保護圍籬在球員的擊球線上：

- 該球員可以免罰脫困，在[描述位置]的拋球區內拋下一球並在其內擊打它。
- 但這樣的脫困只限於在比賽狀態中的球之位置比該拋球區位置更靠近該洞球洞時(見規則 14.3)。

違反當地規則而從錯誤的地方擊球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。”

E-7 從通電的界限圍籬脫困

目的。當通電的圍籬用來作為場地界限圍籬時，當地規則用以提供在該圍籬特定距離(例如，二支球桿長度)內的球允許它免罰脫困。在這些情況下，為了確保該球員的安全，該球員可以從該圍籬丈量二支球桿長度後外加一支球桿長度的距離，並在不比該球原所在更靠近該洞球洞的位置拋球。

除非另有授權，否則不得引用當地規則提供從場地界限圍籬的免罰脫困，即使委員會這樣做的理由是為了保護該圍籬免受任何損壞。

當地規則範例 E-7

“如球員的球在比賽場地上且在[特定位置]洞[或多洞]的通電圍籬[特定距離，比如二支球桿長度]內，他可以免罰依規則 16.1 採取脫困，使用從該圍籬[特定距離，如二支球桿長度]的點作參考點，且該參考點與原球所在位置至該洞球洞等距。

違反當地規則而從錯誤的地方擊球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。”

E-8 界定禁止打球區

目的。委員會可能希望禁止在比賽場地上某些部分打球，這種情況下各區域必須被視為是在比賽場地之異常狀況或處罰區內。

委員會得以任何理由使用禁止打球區，例如：

- 保護野生生物、動物棲息地及環境保護區，
- 防止損壞幼樹、花床、草皮培育區、草皮重植區或其他種植區，
- 維護球員之安全，及
- 保護歷史古蹟或具文化價值的場址。

有關禁止打球區及如何區別標示它們的更多資訊，請參閱第二節第 2 條(一般性比賽的場地劃設)2G 款及第 5 條(競賽開始前)5B 款第(5)項。

當地規則範例 E-8.1

“在[指明所在位置，例如第八洞右側球道]被[指明如何標示該區域，例如，以綠樁]所界定的區域是禁止打球區視為是比賽場地之異常狀況。受該禁止打球區之妨礙必須依規則 16.1f 免罰脫困。”

當地規則範例 E-8.2

“在[指明所在位置，如第八洞右側球道]的[紅][黃]處罰區內被[指明如何標示該區域，例如，以綠樁]所界定的區域是禁止打球區。當球在該處罰區內的禁止打

球區時，該球決不可依該球之所在擊打，且受禁止打球區的妨礙必須依規則 17.1e 脫困。”

E-9 界定一個界外的區域為禁止打球區

目的。雖然球員不可打在界外的球，委員會可能希望將界外的一些區域指定為禁止打球區，例如，該區域中的任何生長物妨礙球員打在比賽場地上的球時，為了防止球員會損壞它們。在這種情況下，如球員的球在比賽場地上，但他採取站位的範圍在界外的禁止打球區內，或如他的揮桿會碰觸到禁止打球區內的物件時，該球員必須採取免罰脫困。

當地規則範例 E-9

"此[確定該界外被視為是禁止打球區的區域]是禁止打球區，且如球員的球在比賽場地上，而該球員的站位或揮桿範圍受該禁止打球區內的任何物件妨礙時，必須依規則 16.1f(2)免罰脫困。該球員決不可依該球之所在擊打。

違反當地規則而從錯誤的地方擊球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。”

E-10 幼樹之保護

目的。為避免幼樹在球員做打擊時受到損壞，委員會可以將它們指定為禁止打球區，以致：

- 如球員受到這種被指定為禁止打球區的幼樹而依規則 16.1 所定義的任何類型之妨礙時，他必須依規則 16.1f 脫困。
- 如該球員的球位於處罰區內，該球員必須依處罰區內的當地規則採取免罰脫困，或受罰依規則 17.1 進行。

這種幼樹應以樁、色帶或一些其他明顯的方式標示。

當這棵樹已長成且不再需要保護時，委員會應撤銷本當地規則且/或從這棵樹移除這些樁或色帶。

當地規則範例 E-10

“這些被[確認標示]標示的幼樹是禁止打球區：

- 如球員的球位在比賽場地上除了處罰區外的任何位置，且在這種幼樹上或觸及它，或這種幼樹妨礙該球員的站位或揮桿範圍，該球員必須依規則 16.1f 脫困。
- 如球位於處罰區內，球員的站位及揮桿範圍受到這種幼樹的妨礙，該球員必須依規則 17.1e 採取罰桿脫困，或依規則 17.1e(2)的免罰脫困。

違反當地規則而從錯誤的地方擊球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。”

E-11 球被電線擋轉

目的。如一永久性的高架電線會妨礙一洞合理的打球，委員會可以要求如球打到該電線[及塔、支撐線或支撐電線的支架]，該打擊不算且該球員必須重打。通常本當地規則不應用在該電線不妨礙一洞之打球或是在界外時。

不應實施提供球打到電線的球員可以選擇重打的當地規則。

當地規則範例 E-11

“如明確知道或幾乎確認球員的球在打[特定洞號]時打到高架電線[或塔或支撐

線或支撐電線的支架]，該打擊不算。該球員必須免罰在上一打擊處重打一球(如何處理見規則 14.6)。

違反當地規則而從錯誤的地方擊球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。”

8F 比賽場地之異常狀況及場地整體性之物體

F-1 界定比賽場地之異常狀況及場地整體性之物體

目的。委員會對比賽場地上之異常狀況及場地整體性之物體可以用多種方式界定，因此不適合也不可能為了這目的而以當地規則列出完整的列表。

在當地規則中定義比賽場地之異常狀況及場地整體性之物體時，關鍵是要清晰明確。

委員會可以為了下列目的採用當地規則，而無需使用符合第二節第 2 條(一般性比賽的場地劃設)所詳述的當地規則範例：

- 闡明可能是人造物的物體之定位。
- 宣佈任何人造物體為場地整體性之物體(且不是人造物)。
- 宣佈人造路面及道路的邊緣為場地整體性之物體。
- 宣佈如不含人造路面及邊緣的道路或小徑可能會不公平地影響比賽時，則為人造物。
- 將比賽場地上或附近的臨時人造物定義為可移動的、不可移動的或臨時不可移動的人造物。

鑑於可用的選項種類繁多，本款項不包含特定的當地規則範例，但提供了下列一些例樣：

- 待修復地以白線[或插入其他顏色或適當的描述]圍繞的任何區域所界定。
- 待修復地包含暴露在草經修剪至與球道同高或更短的區域 [或該球道上說明的距離內，比如二支球桿長度]之岩石。
- 沙坑內被流動的水移除的沙所造成深陷的犁溝之區域是待修復地。
- 固定的墊子及覆蓋電纜的塑料電纜斜墊是不可移動之人造物。
- 果嶺邊的保護圍籬是不可移動之人造物。
- 分開的導軌圍籬上的導軌是[可移動/不可移動]之人造物。
- 設置在處罰區內的人造擋土牆及基樁是場地整體性之物體。
- [緊密的]附著在樹上的線或其他物體是場地整體性之物體。
- 所有為了進出場地界限牆或圍籬[或指定適用的洞]的門是場地整體性之物體。

更多比賽場地之異常狀況的資訊見第二節第 2 條(一般性比賽的場地劃設) 2F 款及第 5 條(競賽開始前) 5B 款第(4)項。

更多場地整體性之物體的資訊見第二節第 2 條(一般性比賽的場地劃設) 2H 款及第 5 條(競賽開始前) 5B 款第(4)項。

F-2 嵌埋球的脫困限制

目的。通常規則 16.3 允許當球嵌埋在一般區域的任何地方時，免罰脫困(在草未經修剪至與球道同高或更短的區域之沙地除外)。

但委員會可以選擇：

- 只當球嵌埋在一般區域草經修剪至與球道同高或更短的部分時，才允許免罰脫困。
- 球嵌埋在沙坑壁或唇緣內時不允許免罰脫困(比如堆疊的草皮或土壤表面)。

當地規則範例 F-2.1

“規則 16.3 以下述方式調整：

免罰脫困只允許在球嵌埋在一般區域草經修剪至與球道同高或更短的部分時。
[為了這個規則的目的，沙坑上方堆疊的草皮面不屬於草經修剪至與球道同高或更短的部分]。

違反當地規則而從錯誤的地方擊球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。”

當地規則範例 F-2.2

“規則 16.3 以下述方式調整：

當球嵌埋在沙坑上方[堆疊的草皮或土壤表面]時不允許免罰脫困。

違反當地規則而從錯誤的地方擊球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。”

F-3 待修復地視為附近人造物之一部份

目的。待修復地可能剛好位於一不可移動之人造物附近。例如，當委員會宣佈為待修復地的花床被人工鋪設路面的車道圍繞，或當車道來往頻繁導致車道附近損壞時。

這可能會造成複雜的脫困情況。當從一個狀況脫困後，球員可能會發現目前又受其他狀況的妨礙；且從其他的狀況脫困後，該球員可能發現再次受先前的狀況妨礙。

為了允許球員以單一步驟脫困，委員會可以選擇將二個狀況視為單一的比賽場地之異常狀況。如此決定時，待修復地的區域應以白線與不可移動之人造物連結，或應以其他一些明確的方式界定。

本當地規則範例提供如何解決此類情況的例樣：

當地規則範例 F-3.1

當白線用以標示待修復地時：

“依規則 16.1 採取脫困時，劃設白線的待修復地區域連接到的[人工鋪設路面的道路或小徑或其他確定的人造物]視為單一比賽場地之異常狀況。”

當地規則範例 F-3.2

當白線並非用以標示待修復地時：

“依規則 16.1 採取脫困時，地面損壞的區域剛好在[人工鋪設路面的道路或小徑或其他確定的人造物]的旁邊，則它們視為單一比賽場地之異常狀況。”

當地規則範例 F-3.3

美化種植區，譬如花床，被不可移動之人造物，比如車道所環繞：

“依規則 16.1 採取脫困時，被人工鋪設路面的車道或小徑圍繞的[描述區域，比如美化種植區](包含該區域內任何生長物)及該道路或小徑視為單一比賽場地之異常狀況。”

F-4 大雨及來往頻繁造成的廣泛破壞

目的。當大雨造成比賽場地許多區域不尋常的損壞時(比如車輛造成深的車轍痕或觀眾造成深的腳印)，且用樁或漆線來界定它們是不可行的，委員會有權將這類不尋常損壞的區域宣佈為待修復地。

當地規則範例 F-4

“待修復地可以包含不尋常損壞的區域，包括觀眾或其他來往頻繁與潮濕的條件相結合而使地面實質改變的區域，但僅限於經授權的裁判或委員會成員如此宣佈時。

違反當地規則而從錯誤的地方擊球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。”

F-5 接近果嶺的不可移動之人造物

目的。當球位於該洞果嶺以外的任何地方時，在球員的擊球線上的不可移動之人造物本身並非規則 16.1 所述的妨礙，通常是不允許免罰脫困。

但如該果嶺環邊或邊緣的草剪得足夠短，那麼從該果嶺外推球可能是常見的選擇，因此接近該果嶺的不可移動之人造物對這樣的打擊可能形成妨礙。

在這種情況下，當球員的球位於一般區域或該洞果嶺上，且接近該洞果嶺的不可移動之人造物在該球員的擊球線上時，委員會可以選擇給予依規則 16.1 免罰脫困的額外選項。

委員會可以將這樣的脫困選項限於某些情況，比如僅針對特定的洞或人造物，或只當該球及該人造物在一般區域而草經修剪至與球道同高或更短的部分時。

當地規則範例 F-5

“受不可移動之人造物的妨礙可以依規則 16.1 免罰脫困。

當不可移動之人造物接近該洞果嶺且在球員的擊球線上時，該球員也可以有脫困的額外選項：

球在一般區域：如不可移動之人造物是在下列位置，該球員可以依規則 16.1b 免罰脫困：

- 在擊球線上，且是：
 - » 在該洞果嶺的二支球桿長度範圍內，且
 - » 在該球的二支球桿長度範圍內。

例外一如擊球線明顯不合理時不可脫困。如球員選擇的擊球線明顯不合理時，則不可依本當地規則免罰脫困。

違反當地規則而從錯誤的地方擊球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。”

F-6 當只有站位受妨礙時，禁止從比賽場地之異常狀況免罰脫困

目的。委員會可能希望對一些狀況，比如動物的洞穴，只妨礙球員的站位時拒絕給予免罰脫困，因該妨礙對做打擊的站位影響不大，或如對站位的妨礙免罰脫困可能導致反復從附近類似的狀況採取脫困。

當地規則範例 F-6

“規則 16.1 以下述方式調整：

如[插入限制脫困的狀況]只妨礙球員的站位時，妨礙不存在。

違反當地規則而從錯誤的地方擊球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。”

F-7 從草皮塊接縫脫困

目的。比賽場地已被草皮塊修復的部分常被標示為待修復地，直到其生長穩定足以供打球止。

但當該草皮塊本身的區塊不再需要被標示為待修復地時，委員會在下列情況下仍可以允許免罰脫困：

- 球位於其中一草皮塊的接縫內(也稱之為草皮接縫)。
- 草皮接縫妨礙球員的揮桿範圍。

當這樣的草皮接縫只妨礙球員的站位時，則不需要允許免罰脫困。

當地規則範例 F-7

“如球員的球位於或接觸草皮塊接縫，或草皮接縫妨礙該球員的揮桿範圍：

(a) 球在一般區域：該球員可以依規則 16.1b 免罰脫困。

(b) 球在果嶺上：球員可以依規則 16.1d 免罰脫困。

但如該草皮接縫只妨礙球員的站位時，則妨礙不存在。

所有該區塊的草皮接縫在採取脫困時皆視為相同的接縫，意思是當球員拋球後受到任何接縫的妨礙，球員必須依規則 14.3c(2)進行，即使該球仍在參考點一支球桿長度範圍內。

違反當地規則而從錯誤的地方擊球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。”

F-8 從地面的裂縫免罰脫困

目的。在天氣炎熱且乾燥的狀況下，由於地面的裂縫比賽場地的球道狀況可能受損。如球靜止在這樣的裂縫中，其球位所處之狀態可能會受到嚴重影響，但球員的站位可能不受該狀況之妨礙，在這種情況下，建議當地規則只給予球的球位所處之狀態及預定揮桿之範圍受妨礙時免罰脫困。

當地規則範例 F-8

“地面的裂縫在一般區域草經修剪至與球道同高或更短的的部分是待修復地。球員可以依規則 16.1b 免罰脫困。

[但如裂縫只妨礙該球員的站位時，則妨礙不存在。]

違反當地規則而從錯誤的地方擊球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。”

F-9 從球道上的樹根脫困

目的。在球道上樹根露出地面的不尋常情況下，不允許球員從樹根免罰脫困可能是不公平的。因此委員會可以選擇把球道上的這類樹根當作待修復地，而允許依規則 16.1b 免罰脫困。

在某些情況下，露出地面的樹根是在接近球道的半粗草區內，委員會也可以選擇把在球道邊緣特定距離內[例如四支球桿長度或半長草區]的這些露出地面的樹根當作待修復地，而允許依規則 16.1b 免罰脫困。

這樣做時，委員會可以選擇限定只在球員的球的球位所處之狀態及預定揮桿之範圍受妨礙時，才可以免罰脫困。

當地規則範例 F-9.1

“如球員的球靜止在一般區域草經修剪至與球道同高或更短之部份，且受到一

般區域該部分上露出的樹根之妨礙，該樹根視為待修復地。該球員可以依規則 16.1b 免罰脫困。

[但如該樹根只妨礙該球員之站位時，則妨礙不存在。]

違反當地規則而從錯誤的地方擊球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。”

當地規則範例 F-9.2

“如球員的球在一般區域上，且受在該一般區域草經修剪至與球道同高或更短之部份內[或在草經修剪至與球道同高或更短的地面邊緣特定數量之球桿長度範圍內之粗草區][或在半粗草區]露出地面的樹根妨礙，該樹根視為待修復地。該球員可以依規則 16.1b 免罰脫困。

[但如該樹根只妨礙該球員之站位時，則妨礙不存在。]

違反當地規則而從錯誤的地方擊球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。”

F-10 動物造成的損壞

目的。有時候動物會對比賽場地造成非常廣泛的破壞，以致將所有受損區域標示為待修復地是不切實際的。此外，規則 16.1b 可能未含蓋某些動物損壞的類型。這些當地規則範例展示了委員會可以選擇如何解決這些問題。

如動物，包括昆蟲，在比賽場地造成損壞，委員會可以選擇將這些損壞當作待修復地而允許依規則 16.1b 免罰脫困。這可以透過當地規則定義這些區域或狀況而非試圖標示整個損壞的區域。

委員會可以選擇限定只在球員的球的球位所處之狀態及預定揮桿之範圍受妨礙時，才可以免罰脫困。

當地規則範例 F-10

“在一般區域內，被[動物的種類]造成損壞的區域視為依規則 16.1b 允許免罰脫困的待修復地。

[但如該損壞只妨礙球員之站位時，則妨礙不存在。]

違反當地規則而從錯誤的地方擊球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。”

F-11 蟻丘

目的。蟻丘是鬆散自然物且可以依規則 15.1 將之移除。它們並非依規則 16.1 允許免罰脫困之動物的洞穴。

但有些情況下，當蟻丘很難或不可能移除時(比如很大、很硬或圓錐狀時)。在這種狀況下，委員會可以採用當地規則給予球員將這樣的蟻丘視為待修復地的選項。

不必要對火蟻採用這樣的當地規則，因火蟻被視為危險的動物且依規則 16.2 提供免罰脫困。

當地規則範例 F-11

“比賽場地上很大或很硬的蟻丘，以球員的選擇，當作可以依規則 15.1 移除的鬆散自然物，或允許依規則 16.1 免罰脫困的待修復地。

違反當地規則而從錯誤的地方擊球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。”

F-12 動物的糞便

目的。鳥類或動物的糞便是鬆散自然物且可以依規則 15.1 將之移除。

但如擔心糞便會影響比賽的公平性，委員會可以讓球員選擇將糞便視為依規則 16.1 允許免罰脫困的待修復地。

如將糞便視為待修復地，而當球在該洞果嶺上時不須給予完全脫困，委員會也可以允許球員使用果嶺掃打工具(greens switch/whip)或類似的維護工具免罰移除擊球線上的糞便，即使這樣做會改善擊球線或其他對打擊有影響之條件。

當地規則範例 F-12

“以球員的選擇，來自[明確說明給予脫困的糞便，例如，鵝糞、狗糞等]的糞便可以視為下列其中之一：

- 鬆散自然物且可以依規則 15.1 將之移除，或
- 允許依規則 16.1 脫困的待修復地。

[如糞便在該洞果嶺上，該球員也可以使用擺放在該洞果嶺邊的果嶺掃打工具移除擊球線上的糞便，如這樣做會改善擊球線或對打擊有影響之條件，依規則 8.1a 並無處罰。]

違反當地規則而從錯誤的地方擊球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。”

F-13 動物蹄造成的損壞

目的。動物的蹄，比如鹿或麋鹿，可能會造成比賽場地上的損壞。委員會可能希望允許球員在不需標示這種當作待修復地的損壞之情況下，從所有這類區域免罰脫困。

由於動物造成該洞果嶺上的損壞可以修復，委員會可以宣佈這類損壞的地面當作待修復地或允許球員修復。

當地規則範例 F-13

“可明顯辨識是被動物的蹄造成的損壞是待修復地，允許依規則 16.1 免罰脫困。[但在該洞果嶺上，因這類損壞可以依規則 13.1 修復而不適用規則 16.1]

違反當地規則而從錯誤的地方擊球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。”

F-14 堆積的鬆散自然物

目的。在一年中的某些時候，成堆的鬆散自然物，比如樹葉、種子或橡實可能使球員難以找到或打他的球。委員會可以選擇將在一般區域或沙坑內的這些成堆的鬆散自然物視為待修復地，而依規則 16.1 允許免罰脫困。

本當地規則不適用在處罰區內，因在處罰區內不提供對比賽場地之異常狀況免罰脫困。

本當地規則應限制在被這類鬆散自然物造成問題的那些洞，且一旦狀況紓解，應立即撤銷這樣的當地規則。

當地規則範例 F-14

“當在打[特定洞號]時，任何一般區域內或沙坑內地面上臨時堆積的[確認鬆散自然物的型態]視為待修復地允許依規則 16.1 免罰脫困。

違反當地規則而從錯誤的地方擊球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。”

F-15 果嶺上的蕈菇

目的。如該洞果嶺上生長的蕈菇可能妨礙比賽的公平性，委員會可以將它們視為

待修復地，以致球員可以依規則 16.1d 免罰脫困。

當地規則範例 F-15

“附著在該洞果嶺上的蕈菇是待修復地，允許依規則 16.1d 免罰脫困。

違反當地規則而從錯誤的地方擊球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。”

F-16 沙坑填滿臨時積水

目的。如沙坑被水淹沒，依規則 16.1c 免罰脫困並不足以讓比賽公平競爭。委員會可以選擇將該沙坑視為在一般區域內的待修復地，允許在該沙坑外免罰脫困。委員會應只根據個案使用本當地規則，且不被授權制定一條當地規則普遍規定全部淹水的沙坑都是待修復地。

當地規則範例 F-16

“被水淹沒的沙坑在[插入沙坑的位置，例如，第五洞果嶺左側]是一般區域內的待修復地。它在該回合中不被視為是沙坑。

如球員的球位於或觸及這個待修復地或該待修復地妨礙該球員的站位或預定揮桿範圍，該球員可以依規則 16.1b 免罰脫困。

所有比賽場地上的其他沙坑，不論是否有臨時積水，就此規則之所有目的仍然是沙坑。

違反當地規則而從錯誤的地方擊球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。”

F-17 所有的道路及小徑視為人造物

目的。在那些不是人造鋪設路面的道路或小徑可能妨礙比賽的公平性時，委員會可以選擇指定這類的道路為不可移動之人造物，而依規則 16.1 允許免罰脫困。

當地規則範例 F-17

“所有比賽場地上[或特定的型態或所在地]的道路及小徑，即使不是人工鋪設路面，仍視為依規則 16.1 允許免罰脫困的不可移動之人造物。

違反當地規則而從錯誤的地方擊球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。”

F-18 將可移動物件視為不可移動

目的。委員會可以選擇視比賽場地上特定的可移動物件，比如所有的樁(場界樁除外)、垃圾箱及方向指示牌是不可移動的，以防止球員移動它們。

委員會應事先充分考慮本當地規則之意涵，因這可能導致球員移動被視為不可移動之人造物之人造物，而違反規則 8.1。

當地規則範例 F-18

“比賽場地上所有的樁[或確認該被認為是不可移動之人造物的可移動之人造物]，視為依規則 16.1 允許免罰脫困的不可移動之人造物。不允許依規則 15.2 採取脫困。

違反當地規則之處罰：一般處罰”

F-19 靠近果嶺的邊緣凹槽

目的。有時在果嶺環邊或果嶺邊緣切割邊緣凹槽以免草蔓延到該果嶺上。因在這樣的凹槽上打球可能很困難，委員會可以選擇將這些凹槽視為待修復地，而允許依規則 16.1 免罰脫困。

免罰脫困應只限於允許對球的球位所處之狀態或預定揮桿之範圍的妨礙。

當地規則範例 F-19

“圍繞在果嶺環邊或果嶺邊緣的邊緣凹槽是待修復地，如球員的球位於或觸及凹槽或凹槽妨礙預定揮桿之範圍：

(a) 球在一般區域：該球員可以依規則 16.1b 免罰脫困。

(b) 球在果嶺上：該球員可以依規則 16.1d 免罰脫困。

但如邊緣凹槽僅妨礙該球員的站位時，則妨礙不存在。

違反當地規則而從錯誤的地方擊球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。”

F-20 混凝土排水渠道

目的。有時在常淹水的比賽場地上會發現狹窄的混凝土排水渠道。這可能會產生比賽的問題，因：

- 這些渠道依規則之定義是處罰區。
- 但它們的走向常在車道旁且比起處罰區更像是不可移動之人造物。

委員會可以選擇將這些渠道視為一般區域內的不可移動之人造物，而非處罰區。

比賽場地上的開放水域何時可以被界定為一般區域的部分，見本條 8B 款第 B-4 項。

當地規則範例 F-20

“人造材料所建構且走向接近車道的排水渠道視為一般區域內的不可以移動之人造物，也是該車道的部份。球員可以依規則 16.1b 免罰脫困。

違反當地規則而從錯誤的地方擊球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。”

F-21 漆線或漆點

目的。如委員會在果嶺上或在草經修剪至與球道同高或更低的一般區域(例如，用於距離之標記)的一部分中噴上漆線或漆點，可以將這些區塊視為比賽場地之異常狀況，而依規則 16.1 免罰脫困。

當這樣的漆線或漆點只妨礙球員的站位時，則不需允許脫困。

或者，委員會可以選擇闡明從這類噴漆線或漆點並無可用之免罰脫困。

當地規則範例 F-21.1

“在該洞果嶺上或在一般區域草經修剪至與球道同高或更低的一部分中的漆線或漆點是比賽場地之異常狀況，而允許從它依規則 16.1 免罰脫困。

但如漆線或漆點只妨礙球員的站位時，則妨礙不存在。

違反當地規則而從錯誤的地方擊球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。”

當地規則範例 F-21.2

“[描述區域，例如，在草未經修剪至與球道同高或更低的區域]中的漆線或漆點，不允許從它免罰脫困。

違反當地規則而從錯誤的地方擊球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。”

F-22 臨時的電線及電纜

目的。臨時的電線及電纜通常放置在比賽場地上，為競賽提供電力及通訊。這些電纜可能位於地表面上或地面上方或下方。這類電線及電纜通常不在那裡，且不是在比賽場地上打球所包含之挑戰內，因此委員會可以選擇在它們妨礙比賽時提

供額外的脫困。

當地規則範例 F-22

“提供電力及通訊的電線及電纜(及覆蓋的墊子或支撐架)是人造物：

1. 如它們很容易移動，則它們是**可移動之人造物**，且球員可以依規則 15.2 免罰移開它們。
2. 否則，它們是**不可移動之人造物**，球員可以依下列所述從它們免罰脫困：
 - (a) 球在一般區域或沙坑：該球員可以依規則 16.1 免罰脫困。
 - (b) 球在處罰區：規則 16.1b 被調整為該球員在處罰區內受這些**不可移動之人造物**之妨礙時，允許他有額外的免罰脫困選項，並在下述脫困區內拋下一球且在其內擊打：
 - 參考點：該處罰區內的完全脫困之最近點。
 - 從參考點丈量脫困區之範圍：一支球桿長度範圍，但有以下之限制：
 - 脫困區所在位置之限制：
 - » 必須在球靜止時的處罰區內，
 - » 決不可比該參考點更靠近該洞球洞，且
 - » 必須是可以從該**不可移動之人造物**之所有妨礙完全脫困。
3. 如球員的球打到臨時高架的電線或電纜，該打擊不算。該球員必須免罰從上一打擊處再打一球(如何處理見規則 14.6)。
4. 在一般區域為了臨時電線及電纜而施做的有草覆蓋之溝渠，即使未標示也是待修復地。該球員可以依規則 16.1 免罰脫困。

但有二個例外：

例外 1—球擊中高架的部分：如一球擊中從地面架高電纜的高架連接部分，則該打擊要計入桿數，且該球必須依其所在擊打。

例外 2—球擊中支撐臨時不可移動之人造物的纜繩：支撐臨時不可移動之人造物(TIO)的纜繩是該 TIO 的一部分，且不受本當地規則之約束，除非委員會聲明根據本當地規則將該纜繩當作臨時高架電線或電纜處理。

違反當地規則而從錯誤的地方擊球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。”

F-23 臨時不可移動之人造物

目的。當一些人造物臨時放置在比賽場地上或比賽場地旁邊時，委員會應明確說明它們是否是一些可移動之人造物(見規則 15)、一些不可移動之人造物(見規則 16)或一些臨時不可移動之人造物(“TIOs”)。

TIOs (比如看台或帳篷)通常不在現場，且不被認為是在比賽場地上打球所包含之挑戰內。由於它們的臨時性質，儘管球員可以選擇將該 TIO 視為不可移動之人造物，並可用規則 16 中提供的免罰脫困程序，但本當地規則仍然提供一項免罰脫困的額外選項，而此選項並不適用於一般不可移動之人造物。

由本當地規則提供的額外脫困選項，包括為了球員採取脫困之能力，當 TIO 位於球員的球與該洞球洞之間的直線上(稱之為”視線脫困”)時，以側向移動保持與該洞球洞等距，以致 TIO 不再位於該球員的球與該洞球洞之間(也稱之為沿著”等

長弧線”移動)。

當球員從 TIO 採取脫困時，不論是根據本當地規則或規則 16 的免罰脫困程序，該球員都可以從實質妨礙完全脫困。但只在使用本當地規則下的額外脫困選項採取脫困時，才能保證該球員從在他的視線上的 TIO 完全脫困。

當地規則範例 F-23

“TIO 的定義：臨時不可移動之人造物(TIO)是臨時添加在比賽場地上或比賽場地旁邊的構造物，通常用於特定的競賽，且是固定的或不易移動的。

TIOs 的例子是臨時帳篷、記分看板、看台、電視轉播台及臨時廁所等。

TIOs 包括連接到它們的任何支撐纜繩，除非委員會決定將支撐纜繩視為不可移動之人造物時。

TIOs 的最外側邊緣用於決定球是否位於 TIO 下方，或 TIO 是否位於球與該洞球洞之間球員的視線上。

漆線或樁可以用來界定 TIO 的邊緣，或連接多個 TIO 成為單一大 TIO。

TIO 與不可移動之人造物不同，且本當地規則提供受 TIO 妨礙的額外脫困。意思是該球員可以選擇採用以下任一方式免罰脫困：

- 依規則 16.1 從比賽場地之異常狀況的脫困程序，猶如 TIO 是不可移動之人造物一樣(當球位於處罰區內或當該 TIO 是在界外時，這項脫困程序仍可利用)，或
- 根據本當地規則可用的額外選項。

a. 何時允許脫困

當 TIO 造成實質妨礙或視線上的妨礙時，通常是允許脫困的。

根據本當地規則的妨礙表示該球員有：

- 實質的妨礙，
- 視線上的妨礙，或
- 實質及視線上都妨礙。

(1) 受 TIO 實質妨礙的意思。在下列情況下實質妨礙存在：

- 該球員的球觸及或位於 TIO 之內或之上，或
- TIO 妨礙該球員的預定站位範圍或預定揮桿範圍。

(2) 視線上受 TIO 妨礙的意思。在下列情況下視線上的妨礙存在：

- 該球員的接觸及或位於 TIO 之內或之上或之下，或
- 該 TIO 位於該球員對該洞球洞的視線上(亦即，TIO 位於該球與該洞球洞之間的直線上)，或
- 在該球之位置與該洞球洞間距離的等長弧線上丈量一支球桿長度範圍內，該 TIO 會位於該球員對該洞球洞的視線上(這一支球桿長度寬度的區域通常被稱之為球的”飛行通道(corridor)”)

(3) 何時即使有妨礙但也不能免罰脫困。如球觸及或位於 TIO 內或上，通常都可以免罰脫困。

但當球未接觸 TIO 或未在 TIO 之內或之上時，如以下任一情況適用，則不得

引用本當地規則免罰脫困：

- 來自實質的妨礙或視線上的妨礙：
 - » 因除了 TIO 以外的原因，致使依該球之所在打球明顯不合理時(例如，當球員的球位於 TIO 外的灌木叢中而無法做打擊時)，則不得免罰脫困，且
 - » 如僅因球員在該情況下選擇明顯不合理的球桿、站位或揮桿方式、或擊球方向才會造成妨礙存在時，則得免罰脫困；且
- 來自視線上的妨礙：
 - » 當因球員將球要打得足夠遠以至球能到達該 TIO 明顯是不合理時，則不得免罰脫困。
 - » 如因(a)在該次打擊的線上之 TIO(包含飛行通道)，(b)最終結果是該球會靜止在對著該洞球洞的直線方向上，球員無法證明他的該次打擊是合理的，則不得免罰脫困。

b. 球在一般區域內從受到的妨礙脫困

如球員的球在一般區域內且受到 TIO(包括位於界外的 TIO)之妨礙，則該球員可以免罰將原球或另一球拋在下述脫困區內並從其內打球：

- 參考點：實質妨礙及視線妨礙都不存在的完全脫困之最近點。
- 從參考點丈量脫困區之範圍：從參考點一支球桿長度的整個範圍內，但有以下之限制：
- 脫困區所在位置之限制：
 - » 必須在一般區域內，
 - » 決不可比該參考點更靠近該洞球洞，且
 - » 必須是可以從該 TIO 實質及視線的妨礙完全脫困。

如球員受到 TIO 的實質妨礙，取代這種脫困程序，該球員可以選擇使用規則 16.1b 從比賽場地之異常狀況採取免罰脫困的程序，將該 TIO 視為不可移動之人造物。當球位於處罰區內或該 TIO 是在界外時，也可以使用規則 16.1b 的脫困程序。有關如何採取脫困，請參閱本當地規則下述的 f 分項。

c. 球在沙坑或處罰區內從受到的妨礙脫困

如球員的球在沙坑或處罰區內且受到 TIO(包括位於界外的 TIO)之妨礙，則該球員可以採取免罰或罰桿脫困：

- (1) 免罰脫困：從沙坑或處罰區打球。該球員可以按照上述 b 分項之規定採取免罰脫困，但完全脫困之最近點之所在不再存在妨礙，且該脫困區必須在該沙坑或處罰區內。

如在該沙坑或處罰區內並無此類不再存在妨礙的點，則該球員仍可以使用在該沙坑或處罰區內的最大限度內可供脫困之點作為參考點，採取上述規定的免罰脫困。

- (2) 罰桿脫困：從沙坑或處罰區外打球。該球員可以**罰一桿**後，將原球或另一球拋在下述脫困區內並從其內打球：

- 參考點：在該沙坑或處罰區之外實質妨礙及視線妨礙都不存在，且不比原

球位更靠近該洞球洞的完全脫困之最近點。

- 從參考點丈量脫困區之範圍：從該參考點一支球桿長度的整個範圍，但有以下之限制：
- 脫困區所在位置之限制：
 - » 在該沙坑或處罰區或任何果嶺以外的任一比賽場地之區域，
 - » 決不可比該參考點更靠近該洞球洞，且
 - » 必須是可以從該 TIO 實質及視線的妨礙完全脫困。

如球員受到 TIO 的實質妨礙，取代這種脫困程序，該球員可以選擇使用規則 16.1b 從比賽場地之異常狀況採取免罰脫困的程序，將該 TIO 視為猶如不可移動之人造物一樣。當球位於處罰區內或該 TIO 是在界外時，也可以使用規則 16.1b 的脫困程序。有關如何採取脫困，請參閱本當地規則下述的 f 分項。

d. 球在 TIO 內找不到時的脫困

如球員的球找不到但明確知道或幾乎確認是靜止在 TIO 內：

- 該球員可以根據本當地規則免罰脫困，使用該球最後通過該 TIO 在比賽場地上之邊緣的估計點，當作該球為了找到完全脫困之最近點的位置。
- 一旦該球員以這種方式脫困使一球進入比賽狀態中：
 - » 原球不再是在比賽狀態中，且決不可以擊打它。
 - » 即使在三分鐘的尋找期間結束之前原球在比賽場地上被找到，上項規定亦適用(見規則 6.3b)

但如該球並不明確知道或幾乎確認是靜止在該 TIO 之內，則該球員必須依桿數與距離之處罰比賽(見規則 18.2)。

e. 委員會調整 TIO 脫困程序的職權

在採用本當地規則時，委員會可以用下列一種或二種方式調整上述 b 分項及 c 分項中的脫困程序：

- (1) 可選擇或強制使用拋球區。委員會可以允許或要求球員使用拋球區作為根據本當地規則採取免罰脫困的脫困區。在這樣做時，委員會可以只在實質的妨礙或只在視線上的妨礙之情況下，增加用於脫困的拋球區，或可以用於從這二種類型都妨礙的脫困。
- (2) “任一側”的脫困選項。除了本當地規則上述 b 分項及 c 分項允許的脫困選項之外，委員會可以允許該球員選擇在 TIO 的另一側獲得脫困。但委員會可以規定，如該球員使用規則 16.1 的程序採取免罰脫困時，則不允許在任一側免罰脫困。

f. 球員可以根據其他脫困規則進行

- (1) 使用規則 16.1 或本當地規則的程序脫困。如球員受到上述 a 分項定義之 TIO 實質的妨礙，則該球員可以：
 - 選擇使用規則 16.1 的脫困程序，或
 - 使用本當地規則。
 - 但不可以依據這些選項中之一採取脫困後又依據另一選項脫困。如該球員選擇使用規則 16.1 的比賽場地之異常狀況之脫困程序，則該球員

必須將該 TIO 視為猶如不可移動之人造物一樣，並根據該球之所在採取脫困：

- 在一般區域內使用規則 16.1b 的程序。
 - 在沙坑內使用規則 16.c 的程序。
 - 在處罰區內使用規則 16.1c 的程序，猶如該球是在沙坑內一樣。
 - 在該洞果嶺上使用規則 16.1d 的程序。
- (2) 依規則 17、18 及 19 採取罰桿脫困。本當地規則並不禁止該球員依規則 17、18 或 19 採取罰桿脫困，而不根據本當地規則採取 TIO 的脫困。

違反當地規則而從錯誤的地方擊球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。”

8G 使用特殊裝備品的限制

G-1 合規格之一號木桿桿頭目錄

目的。為了消除在競賽中使用的一號木桿桿頭是符合規格的任何疑慮：

- 委員會可以選擇要求球員只使用已對其桿頭進行鑑定及認可符合裝備品規則的一號木桿桿頭。
- 在 RandA.org 網址可以找到合格桿頭的目錄。

建議本當地規則僅限於擊球技巧高超的球員(亦即，職業及菁英業餘競賽)之競賽使用。

當地規則範例 G-1

“球員用於做打擊的任何一號木桿，其桿頭之型式及桿面角度必須是在由 R&A 所發佈目前合規格的一號木桿桿頭目錄上。

此目錄定期更新，可在 RandA.org 網址上找到。

例外—1999 前的一號木桿桿頭：帶有 1999 年前製造之桿頭的一號木桿可以豁免本當地規則。

使用違反本當地規則之球桿做打擊之處罰：取消比賽資格

根據本當地規則，攜帶不在合規格的一號木桿桿頭目錄上的一號木桿但未用於做打擊，則無任何處罰。”

G-2 溝槽及沖壓紋路之規格

目的。自 2010 年 1 月 1 日起，裝備品規則被修訂以提供所有球桿新的溝槽及沖壓紋路之規格，但一號木桿桿與推桿除外。至少在 2024 年之前，2010 年之前製造的球桿並不要求符合這些規格。

但委員會可以選擇採用當地規則，要求球員只使用符合目前裝備品規則中所有規格的球桿。建議本當地規則僅限於擊球技巧高超的球員(亦即，職業及菁英業餘競賽)之競賽。

裝備品資料庫可以在 RandA.org 網址找到，以協助找到哪些可以使用的球桿。

當地規則範例 G-2

“在做打擊時，該球員必須使用符合 2010 年 1 月 1 日生效的裝備品規則中的溝槽及沖壓紋路之規格的球桿。

經測試符合目前裝備品規則的球道木桿、混合桿、鐵桿及挖起桿的裝備品資料庫

可以在 RandA.org 網址找到。

使用違反本當地規則之球桿做打擊之處罰：取消比賽資格

根據本當地規則，攜帶不符合這些溝槽及沖壓紋路之規格的球桿但未用於做打擊，則無任何處罰。”

G-3 合規格高爾夫球目錄

目的。為了消除在競賽中使用的球是符合規格的任何疑慮，委員會可以選擇要求球員只使用已進行鑑定及認可符合裝備品規則的球。

在 RandA.org 網址上可以找到符合規格的高爾夫球目錄，且每月更新一次。

即使沒有本當地規則，任何使用的球也必須是符合規格的球。

當地規則範例 G-3

“任何用於做打擊的球必須是在 R & A 所發佈目前合規格高爾夫球目錄上。

此目錄定期更新，可在 RandA.org 網址上找到。

使用不在目前目錄上的球做打擊而違反本當地規則之處罰：取消比賽資格。”

G-4 同一種球之規則

目的。為了防止球員在一回合的比賽中根據要打的洞或擊球的類別使用具不同擊球特性的球，委員會可以選擇要求球員只使用符合目錄中合規格高爾夫球的單一類型的球。

列在符合規格的高爾夫球目錄中的個別項目都被認為是不同的球。相同的標記但不同顏色的高爾夫球被認為是不同的球。

建議本當地規則僅限於擊球技巧高超的球員(亦即，職業及菁英業餘競賽)之競賽。

當地規則範例 G-4

“在整個回合期間，球員做打擊的每顆球都必須與目前合規格球目錄中的單一項目中的品牌及型號相同。

如不同品牌及/或型號的球被拋下、置回或置放但尚未擊打，則依規則 14.5 該球員可以停止該球之使用以更正此錯誤，免罰。該球員必須拋下、置回或置放與該回合開始時使用的品牌及型號相同的球。

當該球員發現他已違反本當地規則打一球時，他必須在從下一洞開球區打球之前停止使用該球，並使用與他在該回合開始時所使用的球相同品牌及型號的球完成該回合。否則該球員將被**取消比賽資格**。

如在打一洞的過程中發現此錯誤，該球員可以使用違規的球完成該洞，或在撿起違反本當地規則所打的球之位置置放一正確品牌及型號的球。

使用違反本當地規則之球做打擊之處罰：

該球員在違反本當地規則期間的每一洞受**一般處罰**。

G-5 測距裝置的禁止使用

目的。雖然規則 4.3 允許球員使用裝備品測量距離(受某些要求的限制)，但委員會可以選擇禁止使用任何電子測距裝置。

當地規則範例 G-5

“規則 4.3a 以下述方式調整：

在回合期間，球員決不可使用電子測距裝置獲得距離資訊。

違反當地規則的處罰—見規則 4.3”

G-6 機動運輸工具的禁止使用

目的。委員會可以選擇禁止球員使用任何類型的機動運輸工具，比如在回合中使用高爾夫球車。當委員會將步行視為是在競賽中打球整體的一部分時，或當它認為使用機動運輸工具不安全或可能損壞比賽場地時，則這是適當的。

在採用本當地規則時，委員會可以允許以有限的方式進行機動運輸，比如當那些洞之間相距較遠時將球員從一洞載至另一洞，或允許委員會的成員在球員依桿數與距離之處罰將要再打或已打時給予球員搭乘。

如球員在未獲委員會之允許下即接受搭乘機動運輸工具，但在該情況下假使委員會在被要求時也會授權搭乘，則委員會可以豁免該處罰。例如，如球遺失且需要返回開球區的球員，在無委員會成員在場的情況下接受了志願者提供的搭載，則委員會可以在委員會成員如被要求時也會給予該球員搭乘而豁免該處罰。

但以當地規則不允許機動運輸工具時，球員應全程以步行前進是該當地規則之原則，所以如球員在他尚未走過那段距離的情況下，不應授權球員向前搭乘那段距離。例如，球員開球後停下來買點心，之後接受志願者提供的搭載前往他的球之所在處，則不能豁免本當地規則之處罰。

當地規則範例 G-6

“在回合期間，球員或桿弟決不可搭乘任何形式的機動運輸工具，除非被授權或委員會之後認可。

[一球員在受桿數與距離的處罰後將打球或已打球，通常都允許搭乘機動運輸工具。]

[球員與桿弟在洞[特地洞]與洞[特定洞]之間可以搭乘接駁車。]

違反當地規則的處罰：該球員在違反本當地規則期間的每一洞受**一般處罰**。如違反發生在二洞之間，則處罰適用在下一洞。”

G-7 特定類型鞋子的禁止使用

目的。為了保護比賽場的不受損壞，委員會可以禁止使用有金屬或傳統設計鞋釘的鞋子。

委員會還可以禁止使用可能導致不良損壞的其他功能的鞋子。

當地規則範例 G-7

“規則 4.3a 以下述方式調整：

在回合期間，球員決不可穿著有以下所述的球鞋：

- 傳統鞋釘—亦即，鞋釘具有單個或多個尖端，設計用於穿入地表面(不論是由金屬、陶瓷、塑料或其他材料製成)；或
- 任何設計完全或部分由金屬製成的鞋釘，如這種金屬可能有與比賽場地接觸的作用。

違反當地規則的處罰—見規則 4.3”

G-8 聲音及影像資訊裝置的禁止或限制使用

目的。規則 4.3a(4)允許球員使用裝備品收聽收音機或觀看影像資訊，但內容是與該正在打的競賽無關的。不過委員會可以採用當地規則禁止在整個回合期間使用聲音及影像資訊裝置。

當地規則範例 G-8

“規則 4.3a 以這方式調整：在回合期間，球員決不可在個人收音機或影像資訊裝置上收聽或觀看任何性質的內容。

違反當地規則的處罰—見規則 4.3”

8H 定義誰能協助球員或給予球員建言

H-1 禁止或要求使用桿弟；桿弟身分限制

目的。委員會可以選擇將規則 10.3 調整為：

- 禁止使用桿弟，
- 要求球員使用桿弟，或
- 限制球員對桿弟的選擇(比如不允許桿弟是職業球員、家長或親屬、參加比賽的其他球員，等等)。

當地規則範例 H-1.1

如禁止使用桿弟：

“規則 10.3a 以這方式調整：在回合中球員決不可擁有桿弟。

違反當地規則的處罰：

- 該球員受桿弟協助期間的每一洞遭受**一般處罰**。
- 如在二洞之間發生或繼續違反，該球員在下一洞遭受**一般處罰**。”

當地規則範例 H-1.2

或，如有限制誰可以擔任該球員的桿弟：

“規則 10.3a 以這方式調整：球員在回合中決不可讓[確認桿弟禁止的類別，例如，家長或監護人]擔任他的桿弟。

違反當地規則的處罰：

- 該球員受這樣的桿弟協助期間的每一洞遭受**一般處罰**。
- 如在二洞之間發生或繼續違反，該球員在下一洞遭受**一般處罰**。”

當地規則範例 H-1.3

如球員被要求要有桿弟：

“規則 10.3a 以這方式調整：在回合中球員必須要有桿弟。

違反當地規則的處罰：該球員在無桿弟服務期間的每一洞遭受**一般處罰**。”

H-2 在隊際競賽中指定建言提供者

目的。根據規則 24.4a 在隊際競賽中，委員會可以允許各隊任命一或二人於球員在比賽場地之比賽期間提供建言：

- 在提供建言之前，任何“建言提供者”必須先被委員會確認。
- 委員會可限制此人可以給予建言的類別(比如，當球在該洞果嶺上時，不允許建言提供者指示擊球線)。

- 委員會可以禁止建言提供者在比賽場地上的某些部分行走(比如果嶺)。
- 委員會允許各隊提供二名建言提供者是非常態的作法，除非該競賽的特殊性質使如此做有正當理由，例如在不允許使用桿弟或各隊都有大量球員的競賽中。
- 委員會應決定對建言提供者的違規行為施以適當的處罰。這可以對以禁止方式獲得協助的特定球員施以處罰或對該隊整體施加處罰，例如在比桿賽的賽事中對該隊的總成績加二桿。

當地規則範例 H-2

“每一隊可以任命[一或二]位建言提供者，在回合期間讓該隊的球員可以請求或接受建言。該隊必須在任一球員的回合開始之前，先讓委員會確認每一位建言提供者。

[該隊可以在回合中更換建言提供者，但這麼做時必須先告知委員會。]

[當球員的球在該洞果嶺上時，建言提供者決不可指示擊球線[或走在該洞果嶺上]。]”

H-3 限制誰可以擔任領隊

目的。根據規則 24.3 在隊際競賽中，委員會可以依規則 24.4a 對誰可以擔任領隊及該領隊的行為設定限制。如允許任命建言提供者(參閱上述當地規則範例 H-2，則該隊領隊也可以擔任建言提供者。

當地規則範例 H-3

“領隊必須是[插入資格限制，比如同一個俱樂部的會員]。”

H-4 視建言提供者為球員方的部分

目的。委員會可以規定建言提供者與該方的成員具有相同的身分，以確保高爾夫規則適用於該人員的行為。

當地規則範例 H-4

“建言提供者與其隊中在該方各成員的身份相同。”

H-5 建言：隊的成員在相同的組別

目的。根據規則 24.4c，在球員對該回合的桿數僅作為該隊成績的一部分之比桿賽中，委員會可以採用當地規則，允許在同一組中比賽的隊友即使不是搭檔也能互相給予建言。

當地規則範例 H-5

“規則 10.2 以下述方式調整：

同隊的二位球員在同一組一起比賽時，那些球員在該回合期間可以互相請求或接受彼此的建言。”

8I 定義球員可以在何時及何處練習

I-1 回合開始前之練習

目的。規則 5.2 含蓋在競賽期間於回合比賽前或回合之間在比賽場地上之練習：

- 比洞賽(規則 5.2a)。在一對抗組中的球員可以在回合比賽前或回合之間練習，因他們在同時間比賽，所以通常他們會有相同的機會這樣做。

- **比桿賽(規則 5.2b)**。在競賽當天的一回合比賽前，球員決不可在比賽場地上練習，因通常他們於不同的時間在不同的組別中比賽，所以他們可能沒有相等的機會這樣做。但是他們被允許在該競賽當天的比賽完成後，當天在比賽場地上練習。

關於是否允許在比賽場地上練習有許多不同的考慮因素，比如對球員的公平性、可能妨礙比賽場地的設置及維護行動、回合前或之間的時間量，或當鼓勵球員在該競賽之外在該比賽場地上打球時。

基於這些或其他原因，委員會可以選擇採用調整這些預設的條款的當地規則以完全允許或禁止這些練習或限制何時、何處或如何進行這些練習。

當地規則範例 I-1.1

“規則 5.2a 以下述方式調整：

球員決不可在**回合前或回合之間**在該競賽的**比賽場地上**練習。

[或，如允許球員以限制的方式練習：描述那些限制，及球員可以於何時、在何處或如何在該**比賽場地上**練習。]

違反本當地規則之處罰：

- **第一次違反之處罰：一般處罰**(處罰施加在該球員首先要打的洞)。
- **第二次違反之處罰：取消比賽資格。**

當地規則範例 I-1.2

“規則 5.2b 以下述方式調整：

球員可以在**回合前或回合之間**在該競賽的**比賽場地上**練習。

[或，如允許球員以限制的方式練習：描述那些限制，及球員可以於何時、在何處或如何在**比賽場地上**練習。]

[或，如禁止球員在**回合前或回合之間**練習：“球員決不可在**回合前或回合之間**在該競賽的**比賽場地上**練習。”]

I-2 禁止在**前一果嶺之上或附近**練習

目的。規則 5.5b 允許球員於打二洞之間，在剛完成的洞之**果嶺上或附近**進行推球或切球練習。但如這可能影響打球速度或其他原因，委員會可以選擇禁止這類練習。

當地規則範例 I-2

“規則 5.5 以下述方式調整：

在打二洞之間，球員決不可：

- 在剛完成的洞之**果嶺上或附近**做任何**打擊練習**，或
- 以**摩擦該果嶺**或在**其上滾球**的方式**測試該果嶺表面**。

違反當地規則的處罰：一般處罰。”

8J 惡劣天氣及暫停比賽的程序

J-1 中止與恢復比賽的方法

目的。規則 5.7b 要求如委員會宣佈立即暫停比賽時，球員必須立即中止打球。委員會應使用明顯的方法告知球員立即暫停。

通常使用以下的信號，且建議所有委員會盡可能使用這些信號：

立即中止比賽：汽笛一長聲。

中止比賽：汽笛連續三聲。

恢復比賽：汽笛二短聲。

當地規則範例 J-1

“[插入使用的信號]用在危險情況時暫停比賽的信號。所有其他的暫停將用[插入使用的信號]。在任一種情況下，恢復比賽將使用[插入使用的信號]。見規則 5.7b”

J-2 移除臨時積水

目的。委員會可以採取一項政策，闡明哪些行動適合委員會成員、委員會指定的人員(例如，維護人員)或球員，去清除該洞果嶺上的臨時積水。

當地規則範例 J-2

“如球員的球位於該洞果嶺上且受該果嶺上臨時積水之妨礙，則該球員可以：

- 依規則 16.1d 採取免罰脫困；或
- 要求刮刷他的擊球線上的水。

這種刮刷應在整個擊球線上進行，且延伸至超過該洞球洞的合理距離(亦即，至少一個滾輪的長度)，並只能由[指定誰可以執行此操作，例如維護人員] 執行。”

8K 打球速度政策

下列的當地規則範例舉例說明委員會如何選擇解決打球速度的問題。委員會可以採用其他當地規則適應他們可資利用的資源，因此這些例樣並非詳盡的列表。

RandA.org 網址有其他可資利用的政策例樣。

K-1 所有或部分回合的最長時間

目的。在競賽中比賽場地上只有少數或沒有裁判，委員會可能希望制定一條簡單的當地規則，確定其認為足以讓球員完成一回合及/或一定數量的洞數之時間限制。這些時間限制將根據組別中的球員人數及比賽的形式而有所不同。如一組超過規定的時間限制且不在比賽場地上應該在的位置上，則該組中的每位球員都要受到處罰。

當地規則範例 K-1

“如一組完成一回合[或特定洞號]的時間超過與前組開球時間的間隔，且從[或指定要求]開始比賽的時間起超過[規定時間，例如 3 小時 45 分鐘]，則該組中的所有球員都受罰一桿 [或依要求規定]。”

K-2 逐洞及逐次打擊的打球速度政策

目的。在比賽場地上有足夠的規則人員監控的競賽中，委員會可以實施打球速度政策，允許對各洞設定完成的時間長短，然後如球員超過該時間，則制定每一打擊最長的時間。

下述的當地規則範例是用於比桿賽競賽的政策例樣，當該組不在位置上時，將對該組球員單獨計時。

在下述當地規則範例 K-5 中還詳述了可以用於打球速度政策調整的處罰安排。

不在位置上的擇定

當已超過打該洞的分配時間且不在與前一組的間隔時間內時，該組是不在位置上。在界定何時該組是不在位置上時，政策應參考前組的位置以考量何時將該組視為是不在位置上。一些例子是：

- 該組超過與前組開球時間的間隔。
- 四桿洞或五桿洞在該組到達該洞開球區之前是淨空的。

做一打擊的時間

當一組正在被計時時，該組每位球員必須在指定的時間限制內完成他的打擊。委員會可以要求所有的打擊在相同的時間量內完成，或可以採用下述所示的選擇性語意，對第一位球員從特定區域(比如開球區或果嶺)的打球允許一段額外的時間。

當地規則範例 K-2

“最大容許時間：

最大容許時間是委員會認為一組必須完成它的回合之最長時間。這是以各洞及累積時間格式表示，且包括與該賽事打球相關的所有時間，例如，用於裁決及在洞與洞之間的步行時間。

在[插入比賽場地名稱]中分配完成 18 個洞的最長時間是[插入最長時間，例如，4 小時 05 分鐘]。以下程序只適用於一組“不在位置上”的情況。

不在位置上之定義

如在該回合期間的任何時間，第一組所打完洞數的累積時間超過這些洞被允許的打球時間，則該組將開始被視為是“不在位置上”。任何後續的組，如[明確說明何時是一組對他們的前一組而言是不在位置上(見上述-不在位置上的擇定-之例子)]，且所打完洞數累積時間已超過這些洞被允許的打球時間，則將被視為是不在位置上。

當一組是不在位置上時的程序

1. 裁判將監控該組的打球速度，並決定該“不在位置上”的組別是否應被計時。且評估不久前是否有任何使速度變慢的情況，例如，一件冗長的裁決、遺失球、無法打之球等等。
如決定對該組球員計時，則該組的每一位球員都受個別計時，且裁判將通知每一位球員他們是“不在位置上”且要被計時。
一些例外的情況，可以對一位球員，或三位一組中的二位球員計時，而非整組都要被計時。
2. 每次打擊分配的最大時間是[指定時間限制，比如 40 秒]。
[(a)在 3 桿洞開球、(b)攻向該洞果嶺的打擊、及(c)切球或推球，允許第一位球員額外加 10 秒。]
當球員有足夠的時間到達他的球之所在，且輪到他可以在沒有干擾或分心的情況下進行打球時，將開始計時。確定距離及選擇球桿所花費的時間將計為下一次打擊所需的時間內。

在該洞果嶺上，當該球員有合理的時間量將他的球撿起、弄乾淨及置回、修復妨礙擊球線的損壞，並在擊球線上移除鬆散自然物時，計時將開始。花在從球洞後及/或球後觀察擊球線的時間將計入下一次打擊的時間內。

計時將從裁判認定輪到該球員打球，且他能在沒有干擾或分心的情況下進行的時刻開始。

當一組重新回到位置上時計時停止，且應相應地告知該組球員。

違反當地規則的處罰：

第一次違反的處罰：罰一桿。

第二次違反的處罰：除第一次違規的處罰之外，還適用**一般處罰**。

第三次違反的處罰：**取消比賽資格**。

球員在超時被告知之前，他不受更進一步超時的處置。

當同一回合再次發生不在位置上時的程序

如一組球員在一回合中不止一次“不在位置上”，則每次都適用上述程序。同一回合的超時及處罰將在該回合結束前完成。如一位球員之前的超時被告知之前有第二次超時，他將不受處罰。”

K-3 史特伯弗逐洞及逐次打擊的打球速度政策

目的。對於史特伯弗競賽，委員會可以調整違反上述當地規則範例 K-2 之處罰，以確保該處罰將影響球員的成績。委員會可以選擇為第一次違規增加口頭警告。

當地規則範例 K-3

“當地規則範例 K-2 的處罰陳述以下述方式調整：

違反當地規則的處罰：

第一次違反的處罰：從該回合的總得分扣一分。

第二次違反的處罰：從該回合的總得分再扣二分。

第三次違反的處罰：**取消比賽資格**。

K-4 標準桿賽/柏忌賽逐洞及逐次打擊的打球速度政策

目的。對於標準桿賽/柏忌賽，委員會可以調整違反上述當地規則範例 K-2 之處罰，以確保該處罰將影響球員的成績。委員會可以選擇為第一次違規增加口頭警告。

當地規則範例 K-4

“當地規則範例 K-2 的處罰陳述以下述方式調整：

違反當地規則的處罰：

第一次違反的處罰：從該回合的所有贏的洞數對比輸的洞數所餘贏的洞數中扣減一洞。

第二次違反的處罰：從該回合的所有贏的洞數對比輸的洞數所餘贏的洞數中扣減二洞。

第三次違反的處罰：**取消比賽資格**。

K-5. 調整打球速度的處罰架構

目的。委員會可以調整違反任何打球速度政策的處罰為首次違反該政策的處罰是

來自裁判的口頭警告。下述是已知如何調整比桿賽及比洞賽的處罰陳述的例子，史特伯弗及標準桿賽/柏忌賽的處罰陳述可以進行類似的調整。

當地規則範例 K-5

“違反當地規則的處罰：

第一次違反的處罰：裁判的口頭警告。

第二次違反的處罰：罰一桿。

第三次違反的處罰：除第一次違規的處罰外，還適用**一般處罰**。

第四次違反的處罰：**取消比賽資格**。”

8L 未授權的當地規則

雖然委員會根據高爾夫規則擁有明顯的職權，可以採用當地規則以滿足比賽場地或競賽的特定需求，但其選擇實施的任何當地規則必須與本條“當地規則範本”中制定的政策一致。

規則 1.3c(3)規定，委員會無權以與高爾夫規則規定不同的方式實施處罰。因此，委員會編寫一份未經授權的當地規則豁免處罰或改變處罰是不適當的。例如，委員會不能將使用不合格球桿的處罰從取消比賽資格改變為一般處罰，或因未能置回被移動的球而將一般處罰改為罰一桿。委員會決不可在規則不強制實行處罰時卻施加處罰，例如，對在比桿賽中未在記分卡上計算總桿成績的球員施以處罰。此外，委員會決不可用違反高爾夫規則基本原則的方式編寫超出被授權的當地規則之當地規則。例如，允許球員在整個一般區域使用較佳球位，或從球道上的打擊痕中免罰脫困，而違反規則 1.1 依該球的所在擊球的基本原則。

作為一般原則，當球員正在為了設置差點目的而打一回合之比賽時，他須要依高爾夫規則打球。如委員會授權球員根據與高爾夫規則明顯不同的當地規則進行比賽，則可能不允許球員將該成績用於差點目的。一些允許的例外，請參閱在當地有管轄權機構所運作的差點系統中包含的規則或建議。

如委員會認為由於當地異常狀況妨礙比賽的公平性，而可能需要本條中規定的政策未含蓋的當地規則，則應：

- [上 RandA.org 網址諮詢](#)以查對是否有任何其他當地規則範例可用於含蓋此類狀況或情況，或
- 直接向 R & A 諮詢。

9 其他形式的比賽

規則 1-24 詳細介紹了最常見的比洞賽、比桿賽、搭檔與隊際賽的形式。本條概述各種替代的比賽形式，而 RandA.org 網址內則詳細介紹這些比賽形式所需對規則 1-24 的詳細調整。

9A 調整的史特伯弗

調整的史特伯弗是一種對優質打球授予更高得分的比賽形式，但也可以減少劣質打球的得分。例如，低於標準桿一桿獲得 4 分、標準桿獲得 2 分，而柏忌則扣減 1 分。

9B 四人二球選位賽(GREENSOMES)

四人二球選位賽是四人二球賽的一種變化，在此形式下各方二位搭檔都在各洞開球區開球，且各方自行選擇該方二位搭檔開球結果之一繼續進行比賽。開出的球未被選用的搭檔進行下一次打擊，後續的每次打擊都以交替順序進行，直到該方的球打進該洞球洞止。例如，如在第一洞選擇了球員 A 的開球結果，則球員 B 將進行下一打擊，然後球員 A 打擊，餘依此類推，直到該方的球打進該洞球洞止。然後該方二位球員也都從第二洞的開球區重複該過程進行比賽。

其他四人二球選位賽的變化包括：

- 松林四人二球賽(Pinehurst Foursomes)，各方二位搭檔都開球然後他們交換高爾夫球，意思是球員 A 打球員 B 的球，球員 B 打球員 A 的球。在第二次擊球之後，然後選擇他們繼續比賽將要使用的球，接著以交替擊球直到該方的球打進該洞球洞止。
- 中華或聖安卓四人二球賽(Chinese or St Andrews Greensomes)，在該回合比賽首先要打的洞開始之前，各方球員要先決定哪位球員將在所有奇數洞打第二次打擊而另一位球員則在所有偶數洞上打第二次打擊。不論在那個洞是使用了哪位球員的開球結果，這種打第二次打擊的球員選擇都適用。之後該方在一洞之打擊都是以交替順序進行。

9C 史特藍伯

史特藍伯是以二人、三人或四人的隊一起進行比賽。每位球員都在各洞的開球區開球，各隊選擇該隊其中一位球員的開球結果，且該隊所有球員都從該位置進行第二次擊球。然後再選擇其中一位的第二次擊球位置，該隊所有球員都從該位置進行第三次擊球，餘依此類推，直到該隊的球被打進該洞球洞止。

基本史特藍伯形式有很多變化。其中一些包括：

- 德州史特藍伯(Texas Scramble)是一種各隊由四人組成的之爭奪賽，通常在該回合期間各隊中每位成員須有被選用之開球結果的最少量。德州史特藍伯的某些形式下要求球員在打標準桿 3 桿的洞期間內打自己的球。
- 佛羅里達史特藍伯(Florida Scramble)(也稱之為 Dropout Scramble, Step Aside, Stand Aside, Stand Out)，則規定該次擊球結果被選用的球員不能打下一次打擊。
- 一人史特藍伯(One-Person Scramble)是指每位球員打二顆球，選擇其中一球之結果，再從該位置打二顆球，並選擇其中一球之結果，接著從該位置再打二顆球，餘依此類推，直到他的球被打進該洞球洞止。

9D. 四個桿數取最佳二個計算

這是一種各隊由四人組成的隊際賽事，在各洞只有二位隊員的桿數會被計入該隊的成績。