



高爾夫規則

2023 年 1 月起生效



總部位於蘇格蘭聖安德魯斯的 R & A 與總部位於新澤西州自由角的美國高爾夫球協會(USGA)，一起負責管理全世界的這項運動，包括編寫及解釋高爾夫規則。

在合作發行一套規則期間，R & A 與 USGA 在不同的工作管轄區內運作。USGA 負責管轄美國、其疆域與墨西哥的規則，而 R & A 經隸屬於它的高爾夫團體之同意下運作，對世界上所有其他地方負有與 USGA 同樣的責任。

R & A 與 USGA 保留隨時修改規則及其解釋的權利。

www.RandA.org

www.USGA.org

中文版規則由中華民國高爾夫協會裁判：傅祖健及趙慕濤負責翻譯，保留中譯之一切權利。但畢竟英文非本國母語，如有翻譯之疑義仍以英文本為準。

目錄

2023 版高爾夫規則前言	8
2023 年高爾夫規則中引入的主要變更	15
如何使用高爾夫規則	17
I 高爾夫運動之基本原則 (規則 1-4)	19
規則 1 高爾夫運動，球員的行為及規則	20
1.1 高爾夫運動	20
1.2 球員行為的標準	20
1.3 依規則打球	21
規則 2 比賽場地	24
2.1 比賽場地場界及界外	24
2.2 被定義的比賽場地之區域	24
2.3 會妨礙打球之物體或狀況	25
2.4 禁止打球區	26
規則 3 競賽	27
3.1 每一競賽的中心要素	27
3.2 比洞賽	28
3.3 比桿賽	31
規則 4 球員之裝備品	35
4.1 球桿	35
4.2 球	38
4.3 裝備品之使用	39
II 打一回合與打一洞 (規則 5-6)	43
規則 5 打一回合	44
5.1 回合之含義	44
5.2 回合之前或各回合之間在用於比賽的那些洞練習	44
5.3 回合之開始及結束	45
5.4 在組別內打球	46
5.5 在回合中或中止比賽期間練習	46
5.6 不合理的延誤比賽；迅速的打球速度	47

5.7 中止比賽；恢復比賽.....	48
規則 6 打一洞.....	51
6.1 打一洞之開始.....	51
6.2 從開球區打球.....	51
6.3 打一洞所使用的球.....	54
6.4 在打一洞時之打球順序.....	56
6.5 打完一洞.....	58
III 比賽中之球 (規則 7-11).....	59
規則 7 尋找球：找到與辨認球.....	60
7.1 如何正當地尋找球.....	60
7.2 如何辨認球.....	60
7.3 撿球來辨認它.....	61
7.4 在試圖找到或辨認球的過程中意外地移動它.....	61
規則 8 依所碰見的比賽場地現狀打球.....	62
8.1 球員之行動改善了對打擊有影響之條件.....	62
8.2 球員蓄意的行動改變其他實質條件，影響自己的靜止球或要做的打擊.....	65
8.3 球員以蓄意的行動改變其他實質條件去影響另一球員的靜止球或要做的打擊.....	66
規則 9 依球之所處打球；靜止球被撿起或移動.....	67
9.1 依球之所處打球.....	67
9.2 決定球是否被移動及是什麼原因造成它移動.....	67
9.3 球被自然力移動.....	68
9.4 球被其球員撿起或移動.....	68
9.5 在比洞賽，球被對手撿起或移動.....	70
9.6 球被局外之影響力撿起或移動.....	70
9.7 球標被撿起或移動.....	71
規則 10 準備及做打擊；建言及協助；桿弟.....	72
10.1 做打擊.....	72
10.2 建言及其他協助.....	74
10.3 桿弟.....	76
規則 11 運動中之球意外地打到人、動物或物體；蓄意影響運動中之球的行動.....	79
11.1 運動中之球意外地打到人或局外之影響力.....	79
11.2 運動中之球被人蓄意擋轉或擋停.....	80
11.3 蓄意地移除物體或改變對運動中之球有影響之條件.....	82

IV 沙坑及該洞果嶺之特定規則 (規則 12-13)	83
規則 12 沙坑.....	84
12.1 何時球是在沙坑內.....	84
12.2 打在沙坑內的球.....	85
12.3 球在沙坑內脫困之特別規則.....	86
規則 13 果嶺.....	87
13.1 在果嶺上被允許或被要求的行動.....	87
13.2 旗桿.....	90
13.3 球懸於球洞邊.....	93
V 撿球及回復一球來比賽 (規則 14)	95
規則 14 針對球的程序：標示球位，撿起及將之弄乾淨，置回在位置上，球在脫困區內 拋下，從錯誤的地方打球.....	96
14.1 標示，撿起及將球弄乾淨.....	96
14.2 將球置回位置上.....	97
14.3 球在脫困區內拋下.....	99
14.4 在原球脫離比賽後，球員的球何時回復進入比賽狀態.....	104
14.5 更正在替代、置回、拋球或置放時之錯誤.....	104
14.6 從上一打擊處做下一打擊.....	105
14.7 從錯誤的地方打球.....	107
VI 免罰脫困 (規則 15-16)	109
規則 15 從鬆散自然物、可移動之人造物(包括有助於或妨礙打球的球或球標)脫困... 110	110
15.1 鬆散自然物.....	110
15.2 可移動之人造物.....	111
15.3 球或球標有助於或妨礙打球.....	114
規則 16 從比賽場地之異常狀況(包括不可移動之人造物)、危險動物的狀況、嵌埋球脫 困.....	116
16.1 比賽場地之異常狀況(包括不可移動之人造物).....	116
16.2 危險動物的狀況.....	122
16.3 嵌埋球.....	123
16.4 撿球查看它是否是在允許脫困之狀況內.....	125
VII 罰桿脫困 (規則 17-19)	127
規則 17 處罰區.....	128

17.1 球在處罰區之選項.....	128
17.2 從處罰區打球後之選項.....	131
17.3 球在處罰區內不允許依其他規則脫困.....	135
規則 18 桿數與距離之脫困、球遺失或在界外；暫定球.....	136
18.1 在任何時間都允許依桿數與距離之處罰採取脫困.....	136
18.2 球遺失或在界外：必須採取桿數與距離之脫困.....	136
18.3 暫定球.....	138
規則 19 無法打之球.....	142
19.1 球員在處罰區以外的任何地方都可以決定採取無法打之球的脫困.....	142
19.2 在一般區域或果嶺上無法打之球的脫困選項.....	142
19.3 在沙坑內無法打之球的脫困選項.....	144
VIII 在應用規則而出現爭議時，球員及委員會之程序 (規則 20).....	145
規則 20 解決回合中之規則爭議；由裁判及委員會裁決.....	146
20.1 解決回合中之規則爭議.....	146
20.2 依規則對爭議裁決.....	148
20.3 規則未含蓋的情況.....	150
IX 其他比賽形式 (規則 21–24).....	151
規則 21 個人比桿賽及比洞賽之其他比賽形式.....	152
21.1 史特伯弗賽.....	152
21.2 桿數最大限度賽.....	154
21.3 標準桿/柏忌賽.....	156
21.4 三球比洞賽.....	157
21.5 其他打高爾夫之形式.....	158
規則 22 四人二球賽(也稱之為交替擊打).....	159
22.1 四人二球賽之概述.....	159
22.2 任一搭檔可以為該方行動.....	159
22.3 一方之所有打擊必須交替為之.....	159
22.4 回合開始.....	160
22.5 互為搭檔的球員可以共用球桿.....	160
22.6 球員打擊時其搭檔站在球員後面的限制.....	160
規則 23 四球賽.....	161
23.1 四球賽之概述.....	161

23.2 在四球賽之計分	161
23.3 何時回合開始及結束；何時洞的比賽完成	163
23.4 可以由一位或二位搭檔代表該方	163
23.5 球員的行動影響搭檔的比賽	164
23.6 一方之打球順序	164
23.7 搭檔們可以共用球桿	165
23.8 球員打擊時其搭檔站在球員後面的限制	165
23.9 何時處罰只施加於一位搭檔，或施加於二位搭檔	165
規則 24 隊際競賽	167
24.1 隊際競賽之概述	167
24.2 在隊際賽之競賽條件	167
24.3 隊長	167
24.4 在隊際賽允許之建言	167
X 身障球員適用的調整規則 (規則 25)	169
規則 25 身障球員適用的調整規則	170
25.1 概述	170
25.2 規則對視障球員的調整	170
25.3 對截肢球員規則的調整	172
25.4 對使用輔助行動工具的球員規則之調整	172
25.5 對智障球員規則之調整	175
25.6 所有類型的身障之通用條款	176
XI 定義	177
索引	198
其他出版品	216

2023 版高爾夫規則前言

歡迎 2023 年 1 月起對全球高爾夫球球員生效的高爾夫規則。這個新版本在 R&A 和 USGA 堅持的一貫原則下管理高爾夫運動的同時，持續十年前即已開始的現代化進程，提供易懂的語言、實用的方法和直觀的答案。我們目前的策略仍然是讓規則更加一致、簡單、易於理解，並在可能的情況下減少處罰。

主要變更列在第 15 及 16 頁，您會看到修改後的身障球員高爾夫規則，現在以規則第 25 條納入主規則內。這一重要的發展反映了我們致力於保障本項運動歡迎所有希望參與及比賽的這些人。

最新的一些修訂旨在幫助裁判與委員會應用規則，同時將球員作為主要關注點。我們增加了圖解的使用以說明其應用並簡化許多處罰之用語說明。

許多有用的資訊已從規則解釋轉移到相對應的規則條文中，保留的說明則仍然在高爾夫規則的官方指南中，但現在數量已大為減少。這些更新將每季持續在 R&A 及 USGA 網站發佈。

四年前單獨出版的球員版高爾夫規則中提供的資訊，現在以數位形式提供，這反映了大家獲取資訊的方式，並通過減少實體版的複印及發行以協助減少我們在全球的碳排放量。我們的數位產品包含大量解釋性影片和圖解，以及常見問題的解答。所有的這些努力都是為了幫助各地的球員在經常遇到的情況下能應用規則。通過新加強的搜索功能，可以更輕鬆地找到所需的資訊。

我們對每位我們的委員會成員及工作人員為制定新版高爾夫規則所做的廣泛而嚴謹的工作，以及在全球大流行病造成的特殊及具有挑戰性的情況下做出貢獻的所有其他人表達感謝之意。

Doug Norval

高爾夫規則委員會主席

R&A 規則有限公司

Kendra B. Graham

美國高爾夫協會主席

美國高爾夫協會



TIMELESS

The Rules of Golf have existed for over 270 years. Consistently evolving the Rules is a central tenet of golf, but this current iteration is a significant and laudable change, one that aspires to make the game more inclusive, approachable and welcoming to all.





PASSION

Golfers of all abilities are universally passionate about the game. The continuous efforts to enhance the Rules of Golf reflect and embrace that passion among all golfers who play, in every corner of the world.



PRECISION

Golf is a game that requires a certain mindset. A game in which precision is met with reward. The Rules of Golf reflect this mindset – a set of precise standards to which every golfer holds themselves accountable. A code of honour and integrity, they are meant to be easily accessible so each golfer can be their own Rules authority.





CONNECTION

The evolving modernization of the Rules of Golf is the byproduct of listening to the voices of those who play the game. As a singular set of Rules, they embody and reinforce the special connections that exist among the golf community as a whole.



EVOLUTION

Golf's greatest traditions will always reign, and the Rules will always evolve. Modernizing the Rules is integral to leading the game of golf into the future.





FOREVER GOLF

A game universally beloved for its elegance and splendour, golf will always be a game of honour. Alongside The R&A and USGA, Rolex is proud to be a part of, and stand behind, golf's rules and all that they represent for the future of the game, and those who love and play it.

R&A **USGA.**


ROLEX

2023 年高爾夫規則中引入的主要變更

具體規則

規則 1.3c(4) 對多次違反規則的行為進行處罰

本規則已經修改，因此在確定違規行為是否相關，不再是其應用的一部分，這表示應用多重處罰的情況將會減少。

規則 3.3b(4) 球員不對在記分卡上顯示差點或加總分數負責

規則已被修改，球員不再需要在他們的記分卡上顯示他們的差點。委員會負責計算選手在比賽中的差點桿數，並以此計算選手的淨桿數。

規則 4.1a(2) 使用、修理或更換在回合中損壞的球桿

規則已修改為允許球員更換損壞的球桿，前提是球桿不是因濫用而受損。

規則 6.3b(3) 在打一洞時以另一球替代

打不正確替代的球的處罰從一般處罰減為一桿。

規則 9.3 被自然力移動的球

新的例外 2 規定，如果球在被拋下、置放或置回後，因自然力而移動到比賽場地的另一區域，則必須將一球置回，如該球停在界外，亦適用。

規則 10.2b 其他協助

規則 10.2b 為清晰起見而進行重寫，並納入 2019 年 4 月發佈的主要原則的澄清中，以支持 2019 年規則。

規則 10.2b(1) 及 (2) 已修改為規定桿弟或任何其他人均不得放置物體以協助球員確定擊球線或確定其他方向資訊（例如當球員不能看到旗桿時），球員不能通過在擊球前移走該物體以免除處罰。

規則 11.1b 運動中的球意外打到人或局外的影響力：必須打球的地方

為清晰起見，規則 11.1b 已重寫。

對規則 11.1b(2) 進行了修改，規定從果嶺打出的球如打到昆蟲、該球員或該打擊的球桿，則該球要依其所處續打～該次打擊不重打。

規則 21.1c 在史特伯弗比賽的處罰

對規則進行了修改，規定與球桿、開始比賽的時間及不合理延誤有關的處罰，現在將以與一般比桿賽相同的方式適用於該洞。對規則 21.3c（標準桿/柏忌的處罰）也做了相同的修改。

對身障運動員的規則 25 修改

新規則 25 的引入，意味著此一新規則中所提供的修改適用於所有比賽，包括所有形式的比賽。

一般變更

向後延伸線上的脫困程序

向後延伸線上的脫困程序修改為規定球員必須將球拋在該延伸線上，而所拋下的球在該延伸線上第一個撞擊地面的點，形成一個以該點為圓心、一支球桿長度為半徑的圓形脫困區。該修正案反映在規則 14.3b(3)、16.1c(2)、17.1d(2)、19.2b 及 19.3 以及脫困區定義中之修改。

當打擊必須重打時如何處理

使用短語「打擊不計數」的幾條規則（例如規則 11.1b）已修改，在規定須要而未能重打時，雖然依舊違反相關的規則，但不再具有取消比賽資格的潛在可能性。

如何使用高爾夫規則

高爾夫規則打算是全方位，並為各種能耐的球員在世界各地許多不同類型的比賽場地進行之比賽中出現的問題提供解答。

高爾夫規則書是為了管理此項運動者，及需要回答有關高爾夫競賽可能發生的各種問題之人員而準備的。

為了協助所有高爾夫球員，我們也創作了球員版的規則本，其中包含比賽場地上最常出現的規則情況，且是完整規則的簡略版本。但是，作為委員會成員或裁判，在被要求協助裁決時，您應參照完整的高爾夫規則。

當想要回答問題或解決比賽場地上的規則爭議時，“目錄”頁面（在本書前面）會是有用的工具，使你能找到與情況相關的規則。

索引（在本書後面）還可以幫助你快速認出與情況相關的規則。例如：

- 如球員意外移動他在該洞果嶺上的球，先認出此問題的關鍵詞，比如“球被移動”或“果嶺”。
- 相關的規則（規則 9.4 及規則 13.1d）就可在索引中的“球被移動”與“果嶺”之標題下找到。
- 閱讀這些規則將確認正確的解答。

除了使用高爾夫規則的目錄及索引之外，以下幾點還將幫助你有效及準確地使用本規則書：

了解定義

有超過 70 項術語的定義（例如，比賽場地異常狀況，一般區域等），而這些構成規則編寫的基礎。熟悉術語的定義（在整本書中使用標楷體並包含在接近本書後段的章節中）對規則之正確應用是非常重要的。

個案的事實

要回答有關規則的任何問題，你必須考慮個案在某些細節的事實。你應確定：

- 比賽的形式（是比洞賽還是比桿賽、個人賽、四人二球賽，四球賽等）。
- 涉及的人員（是該球員還是他的搭檔或桿弟、其對手或他的桿弟，或局外之影響力）。
- 該事件發生在比賽場地何種區域（是在開球區上、還是在沙坑內、在處罰區內，或在該洞果嶺上等）。
- 實際發生什麼事。
- 涉及的球員之意圖為何（該球員正在做什麼及他想要做什麼）。
- 事件的發生時間（該球員是仍在比賽場地上、目前該球員是否已繳回他的記分卡、該競賽是否已結束等）。

參考本書內容

如上所述，參考本規則書應可提供大多數在比賽場地上會發生的問題之解答。但是，為了協助裁判、委員會及其他想要了解更多細節的人，我們正在出版一本新的官方指南，其中包含高爾夫規則之解釋，也包含關於如何安排一般比賽及競賽建議的委員會程序。



I

高爾夫運動之基本原則 (規則 1-4)



規則 1 高爾夫運動，球員的行為及規則

規則之目的：規則 1 為球員說明這項運動的下列主要原則：

- 依你所碰見的比賽場地現狀打球，並依該球之所處打球。
- 遵照規則及高爾夫運動的精神打球。
- 如你違反規則，你有責任自行施加處罰，以便在比洞賽不比對手，或在比桿賽不比其他球員，獲得任何潛在的優勢。

1.1 高爾夫運動

高爾夫是在比賽場地上以球桿打球，進行一回合 18 洞(或更少洞數)的一項運動。

每一洞是從該洞開球區以一打擊作為開始，當該球在該洞果嶺進洞時結束(或規則以其他方式說明該洞已完成)。

對每次打擊，該球員要：

- 依其所碰見的比賽場地現狀打球，且
- 依該球之所處打球。

但當規則允許球員改變比賽場地上與打擊有關的條件，且要求或允許該球員從其球原所在以外的地方打球時，則會有一些例外。

1.2 球員行為的標準

1.2a 球員被期待的行為

每位球員都被期待依本運動精神打球：

- 以誠信行事--例如：遵循規則，施加所有的處罰，及誠實地打球。
- 表現對其他球員之體恤--例如：迅速的打球步調，留意他人的安全，及不干擾其他球員打球。如球員擊出的球會有打到他人的危險時，應立即大聲喊叫作為警告，像是以一般傳統的喊法”看球”。
- 照護比賽場地--例如：回填草皮斷片、耙平沙坑、修理球痕，及不造成比賽場地不必要的損壞。

未依循上述指導行事，依規則並無處罰，除非球員的行為抵觸本運動精神，且是嚴重的脫序行為，則委員會可以取消該球員之比賽資格。

“嚴重脫序行為”是指球員的行為遠遠背離高爾夫所期待的，因此以最嚴厲的處分將一位球員從比賽中驅離是恰當的。

取消比賽資格之外的處罰，只有當這些處罰依規則 1.2b 被採納為“行為規範”時，球員的脫序行為才得課以處罰。

1.2b 行為規範

委員會得以行為規範制定自己的球員行為標準，並列入當地規則。

- 該規範可以包含違反其標準所致的處罰，例如：罰一桿或**一般處罰**。
- 如行為不符規範的標準且**嚴重違規**時，委員會得取消該球員之比賽資格。

見委員會程序，第 5 條第 5I 款：(可被採用的球員行為標準之說明)。

1.3 依規則打球

1.3a “規則”的意思；競賽條件

術語“規則”係指：

- 規則 1-25 及定義，及
- 委員會為競賽或比賽場地所採用的“當地規則”。

球員有責任履行委員會所採用的“競賽條件”(諸如：參賽須知、比賽的形式及日期、回合數、一回合的洞數及洞號順序等)。

見委員會程序，第 5 條第 5C 款及第 8 條：(當地規則及全套被授權的當地規則範例)；第 5 條第 5A 款：(競賽條件)。

1.3b 執行規則

(1) **球員有責任執行規則**。球員有責任對自己執行規則：

- 球員被期待知道自己違規時，要誠實地施加處罰。
 - 如球員已知自己涉及罰桿的規則，卻蓄意不施加，則該球員要被**取消比賽資格**。
 - 如二位或更多球員約定忽略任一規則或所知要施加的處罰，且其中之一位球員已開始該**回合**，則這些球員要被**取消比賽資格**(即使這些球員在該約定上尚未作為)。
- 當需要解決事實問題時，球員有責任考量自己所知之事實，及其他所有合理有用的資訊。
- 球員可以向**裁判**或**委員會**尋求規則之協助，但如在合理的時間內無法得到協助，則必須繼續打球，並在可行的時機下，向**裁判**或**委員會**提報該問題(見規則 20.1)。

(2) **當執行規則時，接受球員確定位置時的“合理判斷”**。

- 諸多規則要求球員依規則去決定球位、點、線、區塊或其他位置，例如：
 - 估計球最後穿越**處罰區**邊界之位置，
 - 當採取脫困要**拋下**或置放一球時之估計及丈量，
 - 要在球的原點**置回**一球(該點不論是知道或估計的)，
 - 決定球所處的位置是在哪個**比賽場地**的區域，包含球是否是在**比賽場地**內，或

➢ 決定球是否觸及或是否是在**比賽場地之異常狀況**之上或之內。

- 關於位置這類的決定，需要迅速、謹慎地做出，但通常無法很精準。
- 只要該球員在這種情況下做出了合理預期的正確決定，則該球員的合理判斷將被接受，即使在完成該**打擊**後，藉由錄像證據或其他資訊顯示該決定是錯的。
- 如球員在該次**打擊**之前已知該決定是錯的，則必須更正之(見規則 14.5)。

1.3c 處罰

- (1) **導致處罰之行為**。當球員因自己或其**桿弟**的行為導致違規，則要施加處罰(見規則 10.3c)。

在下列情況下處罰亦適用：

- 如該球員或其**桿弟**接受另一人為該球員所採取的違規行為，且這個行為是在該球員要求下，或該球員未反對下做出，或
- 球員或其**桿弟**看到另一人要採取一項有關該球員的球或**裝備品**之行動，而該球員知道這個行動如由自己或其**桿弟**採取時亦會是違規的，但未對該行動的發生提出異議或制止。

- (2) **處罰標準**。處罰的本意是抵銷被處罰之球員的任何潛在優勢。有下列三種主要的處罰標準：

- **罰一桿**。依某些規則，如(a)違規引生的潛在優勢是輕微的，或(b)球員採取罰桿脫困，從球原所在之處以外的地方打一球，則本處罰對**比洞賽**及**比桿賽**二者皆適用。
- **一般處罰(在比洞賽輸洞，在比桿賽罰二桿)**。當違反大多數規則所引生的潛在優勢較罰一桿之情況更為重大時，則適用本處罰。
- **取消比賽資格**。在**比洞賽**及**比桿賽**，球員因某些行為或規則之違反涉及嚴重之脫序行為(見規則 1.2)，或由於所涉及之潛在優勢過於重大，以致該球員的桿數無法被認為有效，則該球員得被取消比賽資格。

- (3) **變更處罰禁用裁量權**。處罰只能依規則之規定施加：

- 球員及**委員會**都無權以其他的方式施加處罰，且
- 如錯誤施加處罰或不施加處罰，則只有在無法及時更正該錯誤時才得以成立(見規則 20.1b(2)--(3)，20.2d 及 20.2e)。

在**比洞賽**之球員及其**對手**可以同意如何解決規則問題，只要他們不是約定忽略任一規則或所知要施加的處罰(見規則 20.1b(1))。

- (4) **多重違規適用之處罰**。球員違反不同規則或重複違反同一規則，是否會受到多重處罰，取決於是否有介入之事以及該球員之所為。

為了適用本條規則之目的，有下列二個介入之事：

- 一次完整的**打擊**。
- 主觀地或被動地意識到違規(這包含當球員知道自己的違規、當球員被告知違規或

當球員不確定自己是否已違規之時)。

依下列說明施加處罰：

- 在二次介入之事之間的重複違規施加單一處罰：

如球員在二次介入之事之間違反不同的規則或重複違反同一規則，則對該球員施加單一處罰。

如球員違反了不同的規則，而各有不同程度的處罰時，則對該球員施加較重程度的處罰。

- 在介入之事之前或之後的重複違規施加多重處罰：如球員違規且在介入之事之後隨即又違反同一規則或其他規則，則對該球員施加多重處罰。

例外—被移動的球未被置回：如球員依規則 9.4 被要求**置回被移動**的球而未做，且從**錯誤的地方**打球，則該球員依規則 14.7a 只施加**一般處罰**。

但球員在採取罰桿脫困時的任何罰桿(例如規則 17.1、18.1 及 19.2 的罰一桿)，要在其他任何的處罰以外另行施加。

規則 2 比賽場地

規則之目的：規則 2 說明每位球員對比賽場地所應知道的基本事項：

- 有五種被定義之比賽場地之區域，及
- 有幾種被界定之物體及條件會影響打球。

因為球位於比賽場地之區域及任何會造成妨礙的物體之定位及一些與打擊有關之條件，經常會影響球員打該球或採取脫困時之選項，所以了解它們是重要的。

2.1 比賽場地場界及界外

高爾夫是在委員會所設定的**比賽場地**之場界內打球，所有不在**比賽場地**內之區域是**界外**。

2.2 被定義的比賽場地之區域

比賽場地之區域分為下列五種。

2.2a 一般區域

一般區域含蓋整個**比賽場地**，但不含規則 2.2b 所述之**比賽場地**的四種特定區域。

因為下列原因所以稱之為“一般區域”：

- 它含蓋了**比賽場地**的大部分，且直到球員的球到達該洞**果嶺**之前，是該球員最常打球的地方。
- 它包含了在本區域內會看到的各類型之地面，及生長中的或附著其上的物質，例如：球道、粗草區及樹木等。

規則 2.2 之圖解：被定義的比賽場地之區域



一般區域含蓋整個比賽場地。
但不含下列區域：

- | | |
|---------|--------|
| ① 該洞開球區 | ③ 沙坑 |
| ② 處罰區 | ④ 該洞果嶺 |

2.2b 四種特定區域

某些規則專門適用於一般區域以外之其他四種比賽場地之區域：

- 該洞之開球區，球員打該洞時必須從這裡開始(規則 6.2)，
- 所有的處罰區(規則 17)，
- 所有的沙坑(規則 12)，及
- 球員正在打的洞之果嶺(規則 13)。

2.2c 決定球所在的比賽場地之區域

球員的球所在的比賽場地之區域會影響打該球或採取脫困時適用之規則。

球只會被視為處於一種比賽場地之區域：

- 如球有一部分同時處於一般區域及四種特定比賽場地之區域之一，則被視為處於該特定區域。
- 如球有一部分同時處於二種特定比賽場地之區域，則該球按下列排序被視為在該區域內：處罰區、沙坑、果嶺。

2.3 會妨礙打球之物體或狀況

受某些被界定之物體或狀況妨礙時，某些規則允許免罰脫困，例如：

- 鬆散自然物(規則 15.1)，
- 可移動之人造物(規則 15.2)，及
- 比賽場地之異常狀況，亦即，動物的洞穴、待修復地、不可移動之人造物及臨時積水(規則 16.1)。

但受場界標示物或場地整體性的物體妨礙打球時，不可以免罰脫困。

2.4 禁止打球區

禁止打球區是在比賽場地異常狀況(見規則 16.1f)或**處罰區**(見規則 17.1e)內一個被界定的區域，該區域禁止打球。

下列情況球員必須脫困：

- 球在**禁止打球區**內，或
- 當球員的球位於**禁止打球區**之外，但該**禁止打球區**妨礙其預定**站位**之範圍、或預定揮桿之範圍(見規則 16.1f 及 17.1e)。

見委員會程序，第 5 條第 5I 款第(2)項：(行為規範中可以告訴球員完全避開**禁止打球區**)。

規則 3 競賽

規則之目的：規則 3 含蓋所有高爾夫競賽的三個中心要素：

- 比洞賽或比桿賽，
- 以個人或一方(有搭檔)為單位之比賽，及
- 以總桿(不適用讓桿)或淨桿(適用讓桿)計算成績。

3.1 每一競賽的中心要素

3.1a 比賽形式：比洞賽或比桿賽

(1) 比洞賽或一般比桿賽。這是二種截然不同的比賽形式：

- 在**比洞賽**(見規則 3.2)，一球員與**對手**對抗，以各自所贏、輸或平手的洞數決定勝負。
- 在一般形式的**比桿賽**(見規則 3.3)，球員以各自之總桿數與其他所有的球員競爭~亦即，將每位球員在所有**回合**的每一洞之桿數加總(包括**打擊**桿數及**罰桿數**)。

大部份的規則適用於這二種比賽形式，但某些規則僅適用於其中一種。

見委員會程序，第 6 條第 6C 款第(11)項：(如將二種比賽形式合併於單一**回合**中進行之競賽，委員會在運作上之考量)。

(2) 其他形式之比桿賽。規則 21 含蓋其他形式之**比桿賽**(**史特伯弗賽**，**桿數最大限度度賽**及**標準桿/柏忌賽**)，這些比賽使用不同的成績計算方式。規則 1—20 適用於這些形式的比賽，但依規則 21 調整之。

3.1b 球員如何比賽：以個人或搭檔之方式打球

高爾夫是以個人方式打他們自己的比賽，或以互為**搭檔**之**一方**打比賽。

規則 1—20 及規則 25 雖聚焦於個人賽，但也適用於下列賽事：

- 在涉及有**搭檔**的競賽(**四人二球賽**及**四球賽**)，但依規則 22、23 調整之，及
- 在隊際賽，但依規則 24 調整之。

3.1c 如何計算球員的成績：總桿或淨桿

(1) 不計差點之競賽。在不計差點之競賽中：

- 球員一洞或該**回合**的“總桿”是其桿數的加總(包括**打擊**桿數及**罰桿數**)。
- 球員的差點不適用。

(2) 計差點之競賽。在計差點之競賽：

- 球員一洞或該**回合**的“淨桿”，是以該球員的讓桿數調整其總桿後的成績。
- 不同程度的球員因此可以公平競爭。

3.2 比洞賽

規則之目的：比洞賽有特定的規則(尤其是在讓與及給予桿數資訊二方面)，因球員與其對手：

- 在每一洞單獨相互對抗，
- 可以看到對方打球，且
- 可以維護各自的利益。

3.2a 一洞及比洞賽之結果

(1) **贏一洞**。在下列任一情形下，球員贏一洞：

- 該球員以較少桿數完成該洞(包括**打擊**桿數及罰桿數)，
- 其**對手**讓與該洞，或
- 其**對手**遭致**一般處罰**(輸洞)。

如**對手**運動中的球需要**進洞**才能打平該洞，但該球在沒有合理機會**進洞**的時間點被任何人蓄意擋轉或擋停(例如：該球已滾過該洞**球洞**，且不可能回滾時)，則該洞之結果已決定，且由該球員贏該洞(見規則 11.2a 之例外)。

(2) **打平一洞**。在下列任一情形下，一洞為平手(亦稱打平)：

- 球員與其**對手**以同桿數(包括**打擊**桿數及罰桿數)完成該洞，或
- 球員與其**對手**同意將該洞視為平手(但至少要有其中一位球員已做出**打擊**開始該洞之比賽時，才被允許)。

(3) **贏該組比賽**。在下列任一情形下，球員贏該組比賽：

- 球員領先其**對手**之洞數大於剩下要打之洞數，
- 其**對手**讓與該組比賽，或
- 其**對手**被取消比賽資格。

(4) **延長平手之比洞賽**。如該組比賽打完最後一洞仍為平手時：

- 在此情況下每次延長一洞直到分出勝負。見規則 5.1(被延長之該組比賽是同一**回合**之延續，並非新的**回合**)。
- 該延長的洞要依該**回合**相同的順序去打，除非**委員會**設定不同的順序。

但競賽條件可以規定該組比賽平手即為結束而不延長。

(5) **何時產生最終結果**。該組比賽的結果以**委員會**規定的方式(應在競賽條件中規定)成為該組比賽的最終結果，例如：

- 當比賽結果記載在正式記分板上或其他指定的地方時，或
- 將比賽結果向**委員會**指定的人報告時。

見委員會程序，第 5 條第 5A 款第(7)項：(關於該組比賽的結果如何成為最終之建議)。

3.2b 讓與

(1) **球員可以讓與下一打擊、一洞或該組比賽**。球員可以讓與其**對手**下一**打擊**、一**洞**或該組比賽：

- **讓與下一打擊**。這在其**對手**做下一**打擊**前隨時都是被允許的。
 - 則其**對手**完成該洞之桿數包含被讓與之**打擊**桿數。該球可以由任何人移開。
 - 如讓與是在其**對手**的球經上一**打擊**後仍運動中時做出，則該讓與適用於其**對手**之下一**打擊**，除非該球**進洞**了(在此情況下，該讓與是無關緊要)。
 - 球員可以擋轉或擋停其**對手**運動中的球而讓與其**對手**之下一**打擊**，只要這樣做是明確的讓與該下一**打擊**，且只在該球沒有合理機會能**進洞**時。
- **讓與一洞**。這在該洞完成(見規則 6.5)之前隨時都是被允許的，也包含該組球員在該洞開打之前。

但不允許球員與其**對手**為了縮短比賽而約定互相讓與洞數，如雙方球員知道這是不被允許的，則其處罰為**取消比賽資格**。
- **讓與該組比賽**。這在該組比賽結果被決定(見規則 3.2a(3)及(4))之前隨時都是被允許的，也包含該組球員在該**比洞賽**開打之前。

(2) **如何讓與**。只有在雙方明確地共識下讓與才可以成立：

- 這可以用口頭表達或明確地的動作(例如手勢)，表示該球員要讓與下一**打擊**、該洞或該組比賽。
- 如**對手**因誤解(有其合理性)該球員的聲明或行動是要讓與下一**打擊**、該洞或該組比賽，而將自己的球撿起造成違規，則該**對手**並無處罰，該球必須**置回**原點(該原點如不確定必須估計之)(見規則 14.2)。

讓與是終局的，它不得被拒絕或撤回。

3.2c 在計差點的比洞賽中應用差點

(1) **差點之宣告**。在該組比賽開始之前，球員及其**對手**應互相告知自己的差點。

如球員在該組比賽前或比賽中宣告了錯誤的差點，且在其**對手**做下一**打擊**之前未更正之：

- **宣告的差點太高**。如因此而影響其讓桿數或被讓桿數，則該球員被**取消比賽資格**，否則並無處罰。
- **宣告的差點太低**。並無處罰，但該球員必須使用其所宣告的較低差點去計算自己的讓桿數或被讓桿數。

(2) **適用讓桿的洞**。

- 讓桿是要授與適用的洞，且淨桿較低者贏該洞。

- 如該組比賽平手需延長時，讓桿之方式與同一回合相同(除非委員會規定不同的方式)。

球員有責任依據委員會所設置的各洞差點配置(在記分卡上通常可以看到)，從而了解在哪些洞要讓桿或被讓桿。

如該組球員在某一洞未使用或錯用了讓桿，除非該組球員及時更正此錯誤，否則該洞所同意之結果有效(見規則 3.2d(3))。

3.2d 球員與對手的責任

- (1) **告知對手有關已用之桿數**。在打一洞中或完成該洞後之任何時候，**對手**可以詢問該球員，在該洞已用之桿數是多少(包括**打擊**桿數及罰桿數)。

這是為了讓**對手**去決定如何做下一**打擊**及後續該洞的打球策略，或確認剛打完的洞之比賽結果。

當被詢問已用之桿數時，或當未被詢問而主動告知該資訊時：

- 該球員必須給與正確的已用桿數。
- 球員如未回應其**對手**之詢問，即視為給與錯誤的已用桿數。

如球員給與其**對手**錯誤的已用桿數，除非該球員按下列方式及時更正該錯誤，否則要遭受**一般處罰(輸洞)**：

- **在打該洞中給與錯誤之桿數**。該球員必須在其**對手**做另一**打擊**或採取類似的行動(例如，讓與該球員之下一**打擊**或該洞)之前，給與其**對手**正確的已用桿數。
- **在該洞完成後給予錯誤之桿數**。該球員必須在下列時間之前，給與正確的已用桿數：
 - 在該組中有任一球員做出一**打擊**開始另一洞的比賽或採取類似的行動(例如，讓與該球員下一洞或該組比賽)之前，或
 - 如是在該組比賽分出勝負之最後一洞，在該組比賽最終結果產生之前(見規則 3.2a(5))。

例外—如該洞之比賽結果未受影響，則**無處罰**：如球員在一洞完成後給與錯誤的已用桿數，但並不影響其**對手**對該洞輸、贏或平手之理解，則**無處罰**。

- (2) **告知對手有關之處罰**。當球員遭受處罰時：

- 該球員必須將自己遭受之處罰在合理的情況下儘快告知其**對手**，在這樣做時要將雙方間之距離及其他有關之因素納入考量。在**對手**做下一**打擊**前，球員不一定有機會告訴該**對手**有關的罰桿。
- 即使該球員對相關之處罰並不知情(因球員被期待要承認自己的違規)，本規定依然適用。

如該球員未這樣做，且在其**對手**做出另一**打擊**或採取類似的行動(例如，讓與該球員的下一**打擊**或該洞)之前，未更正該錯誤，則該球員遭受**一般處罰(輸洞)**。

例外—當對手知道該球員之處罰時免罰：當**對手**已知該球員已遭受處罰，例如看到該球員明顯地是在採取罰桿脫困，則該球員雖未將此處罰告知其**對手**，免罰。

- (3) **知道比洞賽之比數。**球員們需要知道其比賽之比數，亦即他們之中是否誰領先了某些洞數(在**比洞賽**稱之為“領先幾洞”)，或該組比賽正處於平手(亦稱為“目前平手”)。

如該組球員誤將一個錯誤的比數同意是正確的時候：

- 他們可以在任一球員做一**打擊**開始另一洞的比賽之前，或如是在分出勝負之最後一洞，則要在該組比賽最終結果產生之前(見規則 3.2a(5))，更正該組比賽之比數。
- 如在上述時間未更正，則該錯誤的比數成為實際的比數。

例外—當球員及時要求裁決時：如球員及時要求裁決(見規則 20.1b)，且發現其**對手**(a)給與不正確的已用桿數，或(b)未告知該球員所遭受之處罰，則該組錯誤的比數必須更正。

- (4) **保護自己的權益。**在該組比賽的球員，應依規則保護自己的權益：

- 如球員知道或認為其**對手**違反了招致處罰的規則，該球員可以選擇是否要對此違規採取行動。
- 但若該球員及其**對手**知道適用之違規或處罰，卻約定不予理會，如雙方任一球員已開始該**回合**，則雙方球員依規則 1.3b 被**取消比賽資格**。
- 如球員與其**對手**之間是否有違規，而雙方對此有異議時，雙方之任一球員可以依規則 20.1b 請求裁決以保障權益。

如**裁判**被指派為整個**回合**的隨組**裁判**，則該**裁判**有責任對其所看到或被告知的任何違規採取行動(見規則 20.1b(1))。

3.3 比桿賽

規則之目的：**比桿賽**有其特定的規則(特別是記分卡及將球打進洞之規定)，因：

- 每位球員在該場競賽中與其他所有球員競爭，且
- 每位球員在規則之下需要被公平對待。

在該回合完成之後，球員及其記分員(登記該球員之桿數者)必須簽證該球員每一洞之桿數都是正確的，然後該球員必須將記分卡繳回委員會。

3.3a 比桿賽之優勝者

完成所有**回合**後，以總桿數(包含**打擊**桿數及罰桿數)最少的球員為優勝者。

在計差點之競賽，則是以總淨桿數最少的球員為優勝者。

見委員會程序第 5 條第 5A 款第(6)項；(競賽條件應說明平手時將如何決定勝負)。

3.3b 比桿賽之記分

球員的桿數由其**記分員**記在該球員之**記分卡**上。**記分員**是由**委員會**指定或由球員選擇並經**委員會**認可。

在更換**記分員**之前或之後，要經**委員會**認可，否則該球員在整個**回合**中必須是同一位**記分員**。

(1) **記分員的責任：記載及證明記分卡上各洞之桿數**。在**回合**中每洞完成後，**記分員**應向他的球員確認該洞已用之桿數(包含**打擊**桿數及**罰桿數**)，並記在**記分卡**上。

當該**回合**結束後：

- 該**記分員**必須簽證**記分卡**上各洞的桿數，
- 如該球員有多位**記分員**，則每位**記分員**都必須簽證各自所負責的那些洞之桿數。但如其中一位**記分員**有看到該球員所打的全部洞的桿數，則那位**記分員**可以為那些洞的桿數簽證。

記分員可以拒絕簽證自己認為是錯誤的一洞桿數。在這樣的事件中，**委員會**需要可資利用的證據以決定該球員該洞的桿數。如該**記分員**仍拒絕簽證該洞的桿數，**委員會**可以自行簽證該洞的桿數，或接受有看到該球員在該洞行動的其他人的證明。

如參賽球員兼任**記分員**，在知情狀況下簽證一洞錯誤的桿數，則該**記分員**依規則 1.2a 應被**取消比賽資格**。

規則 3.3b 之圖解：在計差點之比桿賽記分卡上的責任

Name: **John Smith** Date: **09/04/23**

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

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

Handicap: **5**
NET: **69**

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

責任

- 委員會
- 球員
- 球員及計分員

(2) **球員的責任：簽證各洞桿數及繳回記分卡**。在回合中，球員應記錄自己各洞的桿數。當該回合結束後，該球員：

- 應仔細核對其記分員記錄的各洞桿數，並向委員會提出任何有關的問題，
- 必須確定其記分員簽證了其記分卡上各洞之桿數，
- 決不可更改其記分員所記載的各洞桿數，除非有該記分員的同意或委員會的認可（不論該球員或其記分員都無須為桿數更改處另行簽證），及
- 必須簽證其記分卡上各洞之桿數，並迅速將之繳回委員會，之後該球員決不可更改該記分卡。

如球員違反了規則 3.3b 的任一這些規定，該球員被**取消比賽資格**。

例外--當違規是因記分員未履行職責時，對該球員並無處罰：如委員會發現該球員違反規則 3.3b(2) 是因其記分員未履行應盡之職責(例如：該記分員帶著該球員之記分卡離開，或未簽證該記分卡)所造成的，只要這是該球員無法掌控的情況，並無處罰。

見委員會程序，第 5 條第 5A 款第(5)項；(如何定義記分卡何時已被繳回之建議)。

見委員會程序，第 8 條：當地規則範本 L1 款：(減輕繳回未被認證洞之桿數的記分卡之處罰)。

(3) **一洞桿數之錯誤**。如球員繳回之記分卡有任一洞桿數是錯誤的：

- 繳回之桿數高於實際桿數。該洞被繳回之較高桿數有效。
- 繳回之桿數低於實際桿數或無桿數繳回。該球員被**取消比賽資格**。

例外--未計入自己所不知的罰桿：如球員在繳回記分卡之前，因不知道自己在一或數洞有違規，而未將該罰桿計入該洞桿數之內，致使它們低於實際桿數：

- 該球員不會被取消比賽資格。
- 如該錯誤在該競賽結束之前即被發現，則委員會要依規則將該洞本**應包含之罰桿加入**，作為該洞桿數之修正。

本例外不適用於下列情形：

- 當該未被計入之處罰是取消比賽資格時，或
- 當該球員已被告知可能違規或不確定是否違規，但在繳回記分卡之前未將此向委員會提報時。

(4) **球員不用負責在記分卡上顯示差點或加總桿數**。規則並未要求球員要在記分卡上顯示自己的差點或要求球員加總自己的桿數，如球員繳回之記分卡上顯示或施加了錯誤的差點，或加總桿數錯誤，並無處罰。

在該球員回合結束時，只要委員會收了其記分卡，委員會的責任如下：

- 加總該球員的桿數，及
- 計算在該比賽中該球員的讓桿數，並依此計算其淨桿。

見委員會程序，第 8 條；當地規則範本 第 8L 款第 L-2 項(讓球員對記分卡上的差點負責)。

3.3c 未將球打進洞(未完成該洞)

球員在一回合的每一洞都必須將球打進洞。如該球員在任一洞未將球打進洞：

- 在做一打擊開始另一洞的比賽之前，或如是在該回合最後一洞在繳回其記分卡之前，該球員必須改正該錯誤。
- 如在上述時間未予更正，該球員被取消比賽資格。

見規則 21.1, 21.2 及 21.3：(其他形式的比桿賽(史特伯弗賽，桿數最大限度賽及標準桿/柏忌賽)之規則有不同的計分方式，如球員未將球打進洞並不會被取消比賽資格)。

規則 4 球員之裝備品

規則之目的：規則 4 含蓋了在回合中球員可以使用的裝備品。基於高爾夫是一項具挑戰性的運動之原則，其成功取決於球員之判斷力、擊球技巧及能力，因此球員在回合賽程中：

- 必須使用合格之球桿及球，
- 14 支球桿為其上限，且
- 在使用對其比賽能提供人為協助之其他裝備品有其限制。

有關球桿、球與其他裝備品的詳細規定，以及裝備品在規格審核有關諮詢及提交之程序，請參見裝備品規則。

4.1 球桿

4.1a 做打擊時被允許使用之球桿

(1) **合格之球桿**。在做**打擊**時，球員使用下列球桿必須符合**裝備品規則**，當：

- 它是新的，或
- 它的擊球特性在任何方面已被改變(但球桿在**回合**中的損壞，見規則 4.1a(2))。

但如一支合格球桿的擊球特性，因正常的使用而磨損，則它仍是合格的球桿。

一支球桿的“擊球特性”泛指會影響該球桿的性能或幫助對準，包含但不限於配重、底角、仰角、對準功能及可被允許的外部附著物之任何一部分、特性或本質。

(2) **使用、修復或更換在回合中損壞的球桿**。如一支合格的球桿在**回合**中或在依規則 5.7a 比賽中止期間受損，除非是在被濫用的情況下，否則該球員可以修理或更換之。

但不論損壞的本質或原因為何，該受損的球桿在該**回合**的剩餘期間仍被視為是合格的(但非**比桿賽**的延長賽期間，這是一個新的**回合**)。

在該**回合**的剩餘期間，該球員可以：

- 繼續以該受損的球桿做**打擊**，或
- 除非是被濫用的狀況下，否則該球員可以修理或更換之(見規則 4.1b(4))。

如球員以另一支球桿更換該損壞的球桿，則該球員必須在使用規則 4.1c(1)之程序做另一**打擊**前，讓該損壞的球桿退出比賽。

“在一**回合**中受損”是指球桿的任何一部分、特性或本質在**回合**中(包含規則 5.7a 之比賽中止期間)因任何行為而改變，不論它是：

- 被該球員(例如以該球桿做**打擊**或揮桿練習、將它放進球桿袋或取出、掉下或倚靠它或濫用它)，或
- 被其他的任何人、**局外之影響力**，或**自然力**。

但如球員在**回合**中蓄意改變其球桿的擊球特性，如同規則 4.1a(3)所含蓋之情形，則該球桿並非“在**回合**中損壞”。

(3) **在回合中蓄意改變球桿之擊球特性**。球員決不可使用擊球特性在**回合**中(包含規則 5.7a 之比賽中止期間)被自己以下列方式蓄意改變的球桿做**打擊**：

- 使用調整功能或實質改變該球桿(例外，依規則 4.1a(2)允許修理損壞時)，或
- 在桿頭上加上任何物質(清潔除外)以影響一**打擊**之成效。

例外--可調整的球桿調回原來的位罝或移除禁用的外部黏著物：在下列二種情況下，該球桿可以用於**打擊**，並無處罰：

- 如一支球桿以其調整功能改變其擊球特性，但在用它做**打擊**前以其調整功能將之儘量回復到原來的位罝。
- 在用該球桿做**打擊**前，從該球桿上移除被禁用的外部黏著物(例如球桿面上的貼紙)。

使用違反規則 4.1a 之球桿做打擊之處罰：取消比賽資格。

- 如僅是攜帶不符合規則或在**回合**中被蓄意改變擊球特性之球桿(但未用於**打擊**)，依本條規則並無處罰。
- 但這樣的球桿仍要計入規則 4.1b(1)之 14 支球桿的上限內。

4.1b 14 支球桿之上限；回合中球桿之共用、增加或更換

(1) **14 支球桿之上限**。球員決不可：

- 以超過 14 支球桿開始一**回合**，或
- 在**回合**中持有之球桿超過 14 支。

此一限制包含了球員所攜帶或為其所攜帶的所有球桿，**但不**包含球員在**回合**開始時所攜帶或為其所攜帶的那些斷掉的球桿部分，及分離的部件(諸如桿頭、桿身或握把)。

如球員以少於 14 支的球桿開始一**回合**，則他在該**回合**中可以增加球桿至 14 支止(見規則 4.1b(4)相關之限制)。當該增加的球桿為該球員所屬，該球員以任何一支球桿做了下一**打擊**時，則該球員會被認為已增加了一支球桿。

當球員意識到因持有的球桿超過 14 支而違反本條規則時，該球員在做另一**打擊**前必須依規則 4.1c(1)的程序，使多餘的球桿退出比賽(譯註：該**回合**不再用於打球)：

- 如該球員以超過 14 支的球桿開始一**回合**，則該球員可以選出退出比賽的球桿。
- 如該球員在**回合**中增加了超過上限的球桿，則必須從那些被增加的球桿中選出退出比賽的球桿。

在球員的**回合**開始後，如該球員拾獲另一球員遺留的球桿，或別人將球桿在該球員不知情的情況下誤放入他的球桿袋中，則那支球桿不被視為該球員 14 支球桿上限的球桿之一(但決不可使用它)。

- (2) **禁止共用球桿**。球員限於使用其開始一回合時或依上述(1)，所允許增加之球桿：
- 球員決不可使用正在**比賽場地上**打球的其他球員之球桿做**打擊**(即使是在另一組或不同的競賽中打球的其他球員)。
 - 當球員知道自己用了另一球員的球桿做**打擊**，而違反本條規則時，該球員在做另一**打擊**前必須依規則 4.1c(1)之程序使該球桿退出比賽。

見規則 22.5 及 23.7(在有**搭檔**的比賽形式中，球桿上限的例外允許互為**搭檔**之球員共用球桿，只要他們之間所有的球桿不超過 14 支)。

- (3) **禁止更換遺失的球桿**。如球員以 14 支球桿開始一回合，或在**回合**中增加球桿至 14 支之上限，但在該**回合**中或在規則 5.7a 之比賽中止期間**遺失**了某支球桿，則該球員決不可用另外的球桿更換它。
- (4) **增加或更換球桿時之限制**。當依規則 4.1a(2)或規則 4.1b(1)增加或更換球桿時，該球員決不可以：
- 不合理地延誤比賽(見規則 5.6a)，
 - 增加或借用其他正在該**比賽場地上**打球的任一球員(即使是正在另一組或不同的競賽中打球的其他球員)所攜帶或他人為其所攜帶的任一支持球桿，或
 - 利用自己或其他正在該**比賽場地上**打球的任一球員(即使是正在另一組或不同的競賽中打球的其他球員)所攜帶或他人為其所攜帶的任一球桿組件組成球桿。

當球員意識到自己不被允許增加或更換一球桿而違反了本條規則時，該球員必須在做另一**打擊**前，依規則 4.1c(1)之程序使該支持球桿退出比賽。

如球員在做**打擊**時，使用了在**回合**開始前(規則 4.1c(2))或**回合**中(規則 4.1c(1))已退出比賽但仍攜帶著的球桿，則該球員依規則 4.1c(1)被**取消比賽資格**。

違反規則 4.1b 之處罰：要根據球員在何時意識到自己的違規以施加處罰：

- **球員在打一洞期間意識到自己違規**。處罰要在正在打的那一洞結束時實施，在**比洞賽**，違規的球員必須完成該洞之比賽，將該洞之比賽結果計入於該組比賽之成績，然後再施加本處罰來調整該組比賽之成績。
- **球員在二洞之間意識到自己違規**。處罰要在剛打完的那一洞結束時實施，而不是下一洞。

在比洞賽之處罰--該組比賽之成績以負一洞做調整，最多負二洞：

- 這是**比洞賽**一種調整方式的處罰~~與輸洞之處罰不同。
- 在正在打的洞結束後，該組比賽之成績在違規發生之各洞以**負一洞**做調整，但該**回合所負之洞數最多二洞**。
- 舉例說明：如球員以 15 支球桿開始一**回合**，在打第三洞期間意識到自己違反本條規則，接著該球員贏該洞且領先三洞，但因該違規而適用最多負二洞之調整，因此目前他在該組比賽領先一洞。

在比桿賽之處罰--罰二桿，最多罰四桿：該球員在違反本條規則發生之各洞遭受**一般處**

罰(罰二桿)，但該**回合最多罰四桿**(在最先發生違反本條規則的二洞各加罰二桿)。

4.1c 球桿退出比賽之程序

- (1) **在回合中**。當球員在**回合**中意識到因持有的球桿超過 14 支，或用他人的球桿做了**打擊**，而違反規則 4.1b 時，該球員在做下一**打擊**前必須採取行動，明確指出要退出比賽的球桿。

建議以下列行動之一進行：

- 向其在**比洞賽**之對手，或向其在**比桿賽**之記分員或同組之另一球員，聲明這行動，或
- 採取其他明確的行動(例如：將該球桿倒放在球桿袋中、放在高爾夫球車的地板上，或將該球桿交給其他人)。

在該**回合**剩餘賽程中，該球員決不可再使用已退出比賽的任一球桿做**打擊**。

如退出比賽的球桿屬於另一球員，那位球員可以繼續使用那支球桿。

違反規則 4.1c(1)之處罰：取消比賽資格。

- (2) **回合之前**。在**回合**即將開始時，如球員意識到自己意外地持有的球桿超過 14 支，該球員應試著不要帶著那些超限的球桿。

但依下列作法進行則不罰：

- 該球員在該**回合**開始前，使用上述第(1)項之程序取出這類要退出比賽之超限球桿，且
- 這些超限之球桿在該**回合**中可以由該球員帶著(但決不可使用)，且不被計入 14 支球桿上限之內。

如球員蓄意攜帶超過 14 支以上的球桿到自己的第一個**開球區**，並開始了該**回合**，而未將超限的球桿留下(不帶著它們)，則此作法不被允許且適用規則 4.1b(1)。

4.2 球

4.2a 在回合中允許使用的球

- (1) **必須打符合規則的球**。球員的每一**打擊**都必須使用符合**裝備品規則**規定的球。球員可以從其他任何人處取得合格的球來比賽，包括**比賽場地**上的其他球員。
- (2) **決不可打被蓄意改變的球**。球員決不可**打擊**被蓄意改變其擊球特性的球，例如：將該球磨出擦痕或加溫、或在球上加上任何物質(清淨除外)。

違反規則 4.2a 做打擊之處罰：取消比賽資格。

4.2b 打一洞期間球裂成碎片

如球員的球在**打擊**後裂成碎片，並無處罰且該次**打擊**取消不計。

該球員必須從那次的**打擊**處打另一球(見規則 14.6)。

違反規則 4.2b 而從錯誤的地方打球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。

4.2c 球在打一洞期間發生切痕或裂縫

- (1) **撿起球查看是否有切痕或裂縫**。如球員合理相信其球在打一洞期間有切痕或裂縫：
- 該球員可以撿起該球查看，但
 - 必須先**標示**該球的球位，且決不可把它弄乾淨(在該洞**果嶺**上為**例外**)(見規則 14.1)。
- 如球員沒有這種合理的理由卻撿起該球(**例外**)，球員在該洞**果嶺**上，依規則 13.1b 可以撿球)、撿球之前未先**標示**該球的球位，或在規則不允許時將它弄乾淨，則該球員要**罰一桿**。
- (2) **何時可以用另一球替代**。只有在原球能清楚地看到有切痕或裂縫，且該損壞是在正在打的那一洞產生的，該球員才能用另一球**替代**，但如只是刮痕或擦痕，或只是塗料損壞或褪色，則不能。
- 如原球有切痕或裂縫，則該球員必須以另一球或原球**置回**原點(見規則 14.2)。
 - 如原球並無切痕或裂縫，則該球員必須將它**置回**原點(見規則 14.2)。
- 如球員對一不正確**替代**的球做了**打擊**，則該球員依規則 6.3b **罰一桿**。
- 本條規則並未禁止球員依其他規則以另一球**替代**，或在二洞之間更換球。

違反規則 4.2c 而從錯誤的地方打球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。

4.3 裝備品之使用

規則 4.3 含蓋球員在一**回合**中可以使用的**所有**類型的**裝備品**，但打球要用合格的球桿及球之要求，則含蓋於規則 4.1 和 4.2，而非本條規則。

本條規則僅涉及如何使用**裝備品**，並不限制球員在一**回合**中可以持有的**裝備品**。

4.3a 裝備品被允許及禁止之使用

球員在**回合**中可以使用**裝備品**協助自己打球，但決不可藉以下之任一方式衍生個人之潛在優勢：

- 使用**裝備品**(球桿及球除外)人為地消除或減少對高爾夫挑戰至關重要的擊球技巧或判斷力，或
- 在**打擊**方面，以異常方式使用**裝備品**(包括球桿及球)。“異常方式”是指一種與該**裝備品**原有用法截然不同的使用方式，且通常不被認同是打高爾夫的一部分。

本條規則並不影響任一其他有關限制球員在球桿、球或其他**裝備品**等方面可採取的行動之規則應用(例如：放置一支球桿或其他物體以幫助球員對準方向，見規則 10.2b(3))。

下列是在**回合**中，球員依本條規則使用**裝備品**被允許及禁止的一些範例：

- (1) **距離及方向之資訊**。
- **被允許的**：距離或方向資訊之獲取(例如，利用測距裝置或指南針)。

- 被禁止的：
 - 高度變化之測量，
 - 距離或方向資訊之詮釋(例如，根據球員的球之位置，利用裝置獲取**擊球線**或選擇球桿之建議)，或
 - 使用對準用具(見**裝備品規則**之定義)幫助將球對準方向。

見委員會程序，第 8 條；當地規則範本 第 8G 款 G-5 項(委員會可以採用一條當地規則，禁止使用測距裝置)。

(2) 風及其他天氣狀況的資訊。

- 被允許的：
 - 獲取從天氣預報提供的任何類型之天氣資訊(包括風速)，或
 - 測量**比賽場地**上的溫度、濕度。
- 被禁止的：
 - 測量**比賽場地**上的風速，或
 - 使用人造物品獲取其他與風有關的資訊(例如：使用粉末、毛巾或絲帶評估風向)。

(3) 在回合之前或之中收集的資訊。

- 被允許的：
 - 使用在該**回合**前收集的資訊；(例如，先前**回合**的打球資訊、揮桿要點或選擇球桿的建議)，或
 - 記錄(為了該**回合**之後要用的)該**回合**的打球或生理資訊(例如，球桿距離、打球統計數據或心率)。
- 被禁止的：
 - 處理及詮釋出自該**回合**之打球資訊(例如，根據該**回合**目前的一些距離在球桿選擇上之建議)，或
 - 使用在該**回合**中記錄的任何生理資訊。

(4) 聲音及影像資訊。

- 被允許的：
 - 收聽收音機或觀看影像資訊，但內容與該正在打的競賽是無關的(例如：新聞報導或背景音樂)。
但這樣做時，應表現對其他人之體恤(見規則 1.2)。
- 被禁止的：
 - 聽音樂或其他聲音資訊消除分心或幫助揮桿節奏，或
 - 觀看該比賽的影像，並從中得到對該**回合**有關選擇球桿、做**打擊**，或決定如何

打球等方面之協助。但球員可以觀看現場為觀眾所播放的影像，例如影像看板上的。

見委員會程序第 8 條；當地規則範本 第 8G 款第 G-8 項：(委員會可以採用一條當地規則，禁止或限制在回合中使用收音或影像裝置)。

(5) **手套及握桿輔助物。**

• **被允許的：**

- 使用符合**裝備品規則**的一般性手套，
- 使用樹脂、粉末及其他保濕或乾燥劑；或
- 使用毛巾或手帕包覆握把。

• **被禁止的：**

- 使用不符合**裝備品規則**的手套，或
- 使用**對手**掌握桿的位置或握壓會造成不公平優勢的其他**裝備品**。

(6) **伸展裝置及訓練或揮桿輔助器。**

• **被允許的：**

- 使用供一般性伸展之任何**裝備品**(揮桿練習除外)，不論該**裝備品**之設計是為了做伸展或專用於高爾夫(例如放置在雙肩上的校準棒)，或其設計目的與高爾夫無關(例如：橡膠管或一段管子)。

• **被禁止的：**

- 使用任何類型的高爾夫訓練或揮桿輔助器(例如校準棒、或加重桿頭套、或“重量圈”)，或不合格的球桿以任何方式幫助球員準備或做**打擊**以創造潛在優勢(例如：有助於揮桿平面、握桿、校準、球的位置或姿勢)。

關於使用上述**裝備品**及其他類型**裝備品**(例如服裝及鞋子)的進一步指導，建立在**裝備品規則**內。

球員不確定他是否可以用特定方式來使用某**裝備品**，則應提請**委員會**裁決(見規則 20.2b)。

見委員會程序，第 8 條；當地規則範本 第 8G 款第 G-6 項：(委員會可以採用一條當地規則，禁止在回合中使用馬達推動的運輸工具)。

4.3b 用於醫療原因之裝備品

(1) **醫療之例外。** 球員如因醫療之需求而使用**裝備品**，並不違反規則 4.3，只要：

- 該球員有醫療理由使用該**裝備品**，及
- **委員會**判定它的使用，比之其他球員並不會帶給該球員更多的優勢。

見規則 25.3a(義肢的定位)；規則 25.4f(規則 4.3 輔助行動工具的應用)。

(2) **膠帶或類似的包覆物。** 基於醫療原因(例如，為了防止受傷或輔助現有之傷勢)，球員

可以使用黏性膠帶或類似的包覆物，**但**該膠帶或包覆物決不可：

- 過當使用，或
- 超過該球員醫療之需求(例如，它決不可使關節固定以協助球員揮桿)。

球員如不確定膠帶或類似包覆物可以使用的部位或如何使用，則應提請**委員會**裁決。

違反規則 4.3 之處罰：

- **第一次違規：一般處罰。**如在二洞之間發生違規，處罰施加於下一洞。
- **第二次違規：取消比賽資格。**即使第二次違規的原因與第一次違規在本質上完全不同，但仍適用本處罰。在第一次違規後如有介入事件(見規則 1.3c(4))，本處罰才適用。



II

打一回合與打一洞 (規則 5-6)

規則 5 打一回合

規則之目的：規則 5 含蓋如何打一回合—例如：在回合之前或之中，球員可以在比賽場地上何處及何時進行練習，何時調之回合開始及結束，及當比賽須要中止或重新恢復時，所會面臨的情事。球員們被期待：

- 各回合準時開始比賽，及
- 在打每一洞時，不要間斷並以迅速之步調進行，直到該回合結束。

當輪到球員打球時，建議以不超過 40 秒的時間進行打擊，且通常比這時間快。

5.1 回合之含義

一“**回合**”是依委員會所設定之**球洞**順序打 18 洞或更少的洞。

當一**回合**以平手結束時，要繼續比賽直到優勝者產生：

- 比洞賽平手時每次延長一洞：這不是新的**回合**，而是同一**回合**之延續。
- 在比桿賽之延長賽：這是新的**回合**。

一球員的**回合**是從他開始打該**回合**起，直到打完該**回合**為止(見規則 5.3)，但不包含規則 5.7a 之比賽中止期間。

當某規則提及“在**回合**中”採取行動時，除非該規則另有說明，否則並不包含規則 5.7a 之比賽中止期間。

5.2 回合之前或各回合之間在用於比賽的那些洞練習

為了本條規則之目的：

- “在用於比賽的那些洞練習”的意思是打一球，或以滾球或摩擦任一洞的**果嶺**表面來測試該**果嶺**的表面，及
- 在**回合**之前或各**回合**之間，在用於比賽的那些洞練習的限制只適用於球員，而不適用於其**桿弟**。

5.2a 比洞賽

在**比洞賽**的各**回合**之前或之間，球員可以在用於比賽的那些洞練習。

5.2b 比桿賽

在**比桿賽**當天：

- 在**回合**之前，球員決不可以在用於比賽的那些洞練習，**但**該球員可以：
 - 在他要開始該**回合**之**開球區**之上或附近，做推球或切球練習，
 - 在任何練習區練習，
 - 在剛打完的那一洞的**果嶺**上或附近練習，即使在同一天那一洞還要打(見規則 5.5b)。

- 球員在完成當天的最後一回合後，可以在用於比賽的那些洞練習。

如球員做**打擊**而違反本規則，他將在他的第一洞受到**一般處罰**。若他再次**打擊**違反本規則，他將被**取消比賽資格**。

見委員會程序，第 8 條；當地規則範本 第 8I 款第 I-1 項：(不論任何形式的比賽，委員會可以採用一條當地規則，禁止、限制或允許在回合開始之前或各回合之間在比賽場地上練習)。

5.3 回合之開始及結束

5.3a 何時回合開始

當球員做一**打擊**開始其最先要打的洞時，即開始該球員之**回合**(見規則 6.1a)。

球員必須依其表定時間(不可提前)開始比賽：

- 亦即，該球員必須在**委員會**所設定之開始比賽時間及地點，準備好打球，且
- 由**委員會**所設定之開始比賽時間是指確切的時間(例如：早上 9 點的意思是上午 9 點整，而不是直到上午 9 點 1 分期間的任何時間)。

如開始比賽之時間由於任何原因(例如天氣、其他開始比賽的組別打太慢，或需要**裁判**的裁決)而延遲，如某球員在其組別可以開始比賽時，在現場並準備好打球，則該球員並未違反本條規則。

違反規則 5.3a 之處罰：取消比賽資格，但下列三種情況除外：

- **例外 1--球員抵達他的回合開始之地點，遲到未超過五分鐘，並準備好打球**：該球員遭受**一般處罰**，並施加於其最先要打的洞。
- **例外 2--球員提早開始比賽未超過五分鐘**：該球員遭受**一般處罰**，並施加於其最先要打的洞。
- **例外 3--委員會判定球員無法準時開始比賽是屬於例外情況時**：則無違反本條規則且免罰。

5.3b 何時回合結束

球員的**回合**結束：

- **比洞賽**，當該組的比賽結果依規則 3.2a(3)或(4)決定時。
- **比桿賽**，當該球員在最後一洞**將球打進洞**時(包含更正某一錯誤時，例如依規則 6.1 或 14.7b 進行)。

見規則 21.1e、21.2e、21.3e 及 23.3b：(在其他形式之**比桿賽**及在**四球賽**，何時**回合**開始及結束)。

5.4 在組別內打球

5.4a 比洞賽

在回合中，球員及其對手在每一洞都必須在同一組別打球。

5.4b 比桿賽

在回合中，除非委員會在組別更動發生之前或之後批准之，否則球員必須留在委員會編定之組別內。

違反規則 5.4 之處罰：取消比賽資格。

5.5 在回合中或中止比賽期間練習

5.5a 在打一洞時禁止打擊練習

在打一洞期間，球員決不可在比賽場地之內或之外，對任何球做打擊練習。

下列不屬打擊練習：

- 無擊球意圖之揮桿練習。
- 將一球打回練習場或打回給另一位球員，如此做僅是因為禮貌。
- 在一洞結果已決定之後，球員後續為了打完該洞所為的打擊。

5.5b 打完該洞後有關打擊練習之限制

在打完一洞後，但在做出下一打擊以開始下一洞前，球員決不可做打擊練習。

例外—球員被允許練習推球或切球的地方：球員可以在下列地方之上或其附近練習推球或短切球：

- 剛打完的洞之果嶺，及任何練習果嶺(見規則 13.1e)，及
- 下一洞的開球區。

但這樣的打擊練習決不可從沙坑做出，也決不可不合理地延誤比賽(見規則 5.6a)。

見委員會程序，第 8 條；當地規則範本 第 8I 款第 1-2 項：(委員會可以採用一條當地規則，禁止球員在剛打完的洞之果嶺上或其附近練習推球或切球)。

5.5c 比賽暫停或其他情況的中止期間之練習

比賽依規則 5.7a 暫停或其他情況的中止期間，球員決不可做打擊練習，以下為例外：

- 依據規則 5.5b 所允許的，
- 在比賽場地以外的任何地方，及
- 在比賽場地上委員會允許的任何地方。

如比洞賽一組之比賽經該組球員同意而中止，且不會在同一天恢復比賽，則該組球員可

以在該組比賽恢復之前，不受限制在該**比賽場地**上練習。

違反規則 5.5 之處罰：一般處罰。

如違規發生在二洞之間，則本處罰施加於下一洞。

5.6 不合理的延誤比賽；迅速的打球速度

5.6a 不合理的延誤比賽

不論是在打一洞期間或在二洞之間，球員決不可不合理地延誤比賽。

由於某些原因，球員可以被允許短暫的延滯，例如：

- 該球員請求**裁判**或**委員會**之協助時，
- 該球員突然受傷或生病時，或
- 有其他正當理由時。

違反規則 5.6a 之處罰：

- **第一次違規：罰一桿。**
- **第二次違規：一般處罰。**
- **第三次違規：取消比賽資格。**

如該球員在二洞之間不合理地延誤比賽，此處罰施加於下一洞。

[見規則 25.6a](#)(規則 5.6a 對身障球員的應用方式)

5.6b 迅速的打球速度

高爾夫的一**回合**要以迅速的步調打球。

每位球員都應認知自己的打球速度可能會對其他球員打一**回合**造成多長時間的影響，這包含了球員自己的組別及那些隨後的組別。

鼓勵球員讓打得更快的組別超越他們。

(1) **打球速度之建議**。球員應以迅速的步調打完該**回合**，包含下列所用的時間：

- 準備及做各次**打擊**，
- 在二次**打擊**之間從一處走到另一處，及
- 打完一洞後，走到下一洞**開球區**。

球員應提前準備下一**打擊**，並在輪到他時可以立即做**打擊**。

當輪到球員打球時：

- 球員在不受干擾或分心下能夠(應該可以)打球時，建議做**打擊**的時間不超過 40 秒，及
- 通常球員應能比這更快地打球，並鼓勵這樣做。

(2) **不按順序打球有助於打球速度**。根據比賽形式的不同，有時球員可以不按順序打球

以加快打球速度。

- 在**比洞賽**，同組球員可以同意他們之一不按順序打球以節省時間(見規則 6.4a 之例外)。
 - 在**比桿賽**，同組球員可以用安全且負責的方式，按“Ready Golf”打球(見規則 6.4b(2))。
- (3) **委員會打球速度之政策**。為鼓勵及加強迅速打球，**委員會**應採用當地規則制定打球速度政策。

本政策可以為完成一**回合**、一**洞**、一系列的洞數及一**打擊**，設定最大允許時間，且可以對不遵循此政策者規定處罰。

見委員會程序，第 5 條 5H 款：(關於打球速度政策的內容之建議)。

5.7 中止比賽；恢復比賽

5.7a 球員們何時可以或必須中止比賽

在**回合**中球員決不可中止比賽，但下列情況除外：

- **委員會暫停比賽**。如**委員會**暫停比賽，所有球員必須中止比賽(見規則 5.7b)。
- **在比洞賽經雙方協議中止比賽**。該組的球員可以因任何理由同意中止比賽，**除非**這樣做會延誤該競賽之賽程安排。如他們同意中止比賽，之後其中一位球員想恢復比賽，則該協議即告終止，另一球員必須恢復比賽。
- **個別球員因閃電而中止比賽**。如球員合理地相信有閃電的危險可以中止比賽，**但**必須儘快向**委員會**報告。

離開**比賽場地**的行為本身並非中止比賽。球員延誤比賽含蓋於規則 5.6a，而非本條規則。如球員中止比賽之原因非為本條規則所允許，或須要向**委員會**報告卻未這樣做，則該球員被**取消比賽資格**。

5.7b 委員會暫停比賽時球員必須做的事

委員會暫停比賽有二種類型，當球員必須中止比賽時，各有其不同的要求：

- (1) **立即暫停比賽(例如，有立即之危險時)**。如**委員會**宣佈立即暫停比賽，則在**委員會**恢復比賽之前，球員決不可以再做任何**打擊**。

委員會應使用明確的方式，通知球員關於立即暫停比賽之訊息。

- (2) **一般暫停比賽(例如，天色昏暗或比賽場地不能進行比賽)**。如**委員會**因一般原因暫停比賽，接下來要做的事，取決於各組別的位置而定：

- 在**二洞之間**：如一組所有球員都在二洞之間，則他們必須中止比賽，且在**委員會**恢復比賽之前，決不可做一**打擊**開始另一洞之比賽。
- 在**打一洞期間**：如一組中任一球員已開始一洞之比賽，則該組球員可以選擇馬上中止比賽，或完成該洞之比賽。

➢ 該組球員可以利用短暫的時間(通常不應超過二分鐘)，決定是否中止比賽或打

完該洞。

- 如該組球員繼續打該洞，則他們可以打完該洞，或在完成該洞比賽之前中止比賽。
- 一旦該組球員完成該洞之比賽，或在完成之前中止比賽，則在**委員會**依規則 5.7c 恢復比賽之前，他們決不可再做任何**打擊**。

如該組球員對要做的事不能達成協議：

- **比洞賽**。如球員的**對手**中止比賽，則該球員也必須中止比賽，且在**委員會**恢復比賽之前，**雙方**球員決不可再打球。如該球員不中止比賽，則該球員遭受**一般處罰(輸洞)**。
- **比桿賽**。不論該組的其他球員決定為何，該組中的任何一位球員都可以選擇中止比賽或繼續打該洞，**但**只在該球員的**記分員**留下來登記該球員的桿數時，該球員才可以繼續打該洞。

違反規則 5.7b 之處罰：取消比賽資格。

例外--如委員會判定球員未中止比賽有正當理由，免罰：當委員會暫停比賽，球員未中止比賽，如委員會判定該情況為正當時，則該球員未違反本條規則，免罰。

見委員會程序，第 8 條；當地規則範本 第 8J 款第 J-1 項(委員會指示立即及一般暫停比賽的建議作法)

5.7c 當恢復比賽時球員們必須如何進行

- (1) **在何處恢復比賽**。球員必須從他在某洞中止比賽的地點恢復比賽，或如是在二洞之間，則在下一洞之**開球區**恢復比賽，即使恢復比賽是在之後的另一天也一樣。

如球員從一個與比賽停止處不同的地方恢復比賽，見規則 6.1b 及 14.7。

- (2) **恢復比賽時**。恢復比賽的球員必須在上項(1)規定之地點，並依下述規定準備打球：
 - 在**委員會**設定的恢復比賽時間，及
 - 該球員必須在該時間(而不是之前)恢復比賽。

如恢復比賽之執行由於任何原因而延遲(例如，當前組球員需要先打球並離開落球區)，若遲到之球員在其組別能夠恢復比賽時到現場並隨時可以打球，則並不違反本條規則。

違反規則 5.7c(2)之處罰：取消比賽資格。

因未準時恢復比賽取消比賽資格之例外：規則 5.3a 的例外 1、2 及 3，及規則 5.7b 之例外均適用於此情況。

5.7d 當比賽中止時之撿球；當比賽恢復時球之置回及替代

- (1) **當中止比賽時或恢復比賽之前撿球**。當依本條規則中止一洞之比賽時，該球員可以

標示他的球之球位，並撿起該球(見規則 14.1)。

在比賽恢復之前或恢復時：

- 當比賽中止時，球員的球被撿起。該球員必須將原球或另一球**置回**原球之原點上(如原點不確定必須估計之)(見規則 14.2)。
- 當比賽中止時，球員的球未被撿起。該球員可以依原球之所處打球，或可以**標示**原球之球位，並撿起它(見規則 14.1)，然後將原球或另一球**置回**原球之原點上(見規則 14.2)。

在下列任一情況下：

- 如該球之**球位所處之狀態**因撿起該球而被改變，則該球員必須將該球或另一球依規則 14.2d 進行**置回**。
- 如該球之**球位所處之狀態**在該球撿起之後至一球被**置回**之前的這段期間被改變，則規則 14.2d 並不適用：
 - 原球或另一球必須被**置回**原球之原點上(如原點不確定必須估計之)(見規則 14.2)。
 - 但如**球位所處之狀態**或其他**對打擊有影響之條件**在這段期間被惡化了，則適用規則 8.1d。

(2) **在比賽中止期間，球或球標被移動，要如何處理**。如球員的球或**球標**在比賽恢復前，以任何方式被**移動**(包括**自然力**)，該球員必須依下列任一方式進行：

- 將原球或另一球**置回**原球之原點上(如原點不確定必須估計之)(見規則 14.2)，或
- 置一**球標**以**標示**原球之原點，然後將原球或另一球**置回**該位置上(見規則 14.1 及 14.2)。

在比賽中止期間，如球員的**對打擊有影響之條件**惡化了，見規則 8.1d。

違反規則 5.7d 而從錯誤的地方打球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。

規則 6 打一洞

規則之目的：規則 6 含蓋如何打一洞：例如，開始一洞開球的特定規則、除非被允許替代，否則打一個洞的整個期間都要用同一球之要求、打球順序(在比洞賽比在比桿賽更重要)及完成一洞之比賽。

6.1 打一洞之開始

6.1a 何時一洞開始

當球員做一**打擊**以開始該洞時，則該球員已開始該洞之比賽。

即使該**打擊**是從**開球區**之外所做(見規則 6.1b)，或該**打擊**依某規則被取消，但該洞之比賽已開始。

6.1b 球必須從開球區內打出

球員必須依規則 6.2b 從**開球區**內(譯註：球在**開球區**內)的任何地方打一球，以開始各洞之比賽。

如球員開始打一洞，是從**開球區**外(譯註：球在**開球區**外)打一球(包括從同一洞或不同的洞所配置之不同開球台，而對該球員是不對的**開球區**標誌)：

(1) **比洞賽**。並無處罰，但其**對手**可以取消該次**打擊**：

- 這必須在同組之任一球員做出另一**打擊**前及時提出。當其**對手**取消該次**打擊**後，就不能撤回取消該次**打擊**之主張。
- 如其**對手**取消該次**打擊**，該球員必須從**開球區**內重打一球，且仍輪由他打。
- 如其**對手**未取消該次**打擊**，則該次**打擊**計入桿數，且該球在**比賽狀態**，必須依該球之所處打球。

(2) **比桿賽**。該球員遭受**一般處罰(罰二桿)**，且必須從**開球區**內重打一球以更正此錯誤：

- 從**開球區**外打出的球不是在**比賽狀態**。
- 在此錯誤更正前之該次**打擊**及任何更多的**打擊**(包括僅因打該球之**打擊**桿數及罰桿數)，均不予計入桿數。
- 在做一**打擊**以開始另一洞比賽之前，或如是該**回合**最後一洞在繳回其**記分卡**之前，如該球員未先更正此錯誤，則該球員被**取消比賽資格**。

6.2 從開球區打球

6.2a 何時適用開球區規則

規則 6.2b 的**開球區**規則，適用於球員被要求或允許從**開球區**內打一球時，包含下列各情況：

規則 6

- 當球員在該洞開始打球時(見規則 6.1) ,
- 當球員依某規則要從**開球區**重打時(見規則 14.6) , 或
- 當球員的球經**打擊**或在採取脫困後, 進入**比賽狀態**的球靜止在**開球區**內時。

本條規則僅適用於該球員正要打的那一洞所必須開始打球的**開球區**, 而不是在**比賽場地**上的任何其他開球台(不論是在同一洞或不同的洞)。

6.2b 開球區規則

(1) 球在開球區內時。

- 球在**開球區**內, 係指球之任何部分觸及**開球區**的任一部分或在**開球區**的任何一部分之上。
- 球員對**開球區**內的球做**打擊**時, 可以站在**開球區**之外。

規則 6.2b 之圖解：球何時在開球區內



虛線界定該開球區之外側邊界 (見開球區之定義)。

當球之任何部分觸及開球區的任一部分或在開球區的任何一部分之上該球是在該開球區內。

(2) 球可以被架起或從地面擊打。球必須從下列所述之處擊打：

- 插入地面或放在地面上的**球梯**, 或
- 地面本身。

為了本條規則之目的, “地面” 包含將沙或其他自然物鋪在地上以放置**球梯**或球之

處。

球員決不可對使用不合格之**球梯**，或本條規則不允許的方式所架起的球做**打擊**。

違反規則 6.2b(2)之處罰：

- **第一次違規：一般處罰。**
- **第二次違規：取消比賽資格。**

- (3) **開球區內的某些條件可以被改善。**在做**打擊**之前，該球員可以在**開球區**內採取下列行動**改善對打擊有影響之條件**(見規則 8.1b(8))：

- 改變**開球區**內的地表面(例如以球桿或腳使地面凹陷)，
- 移走、彎曲或弄斷**開球區**地面上附著的或生長的草、雜草或其他自然物，
- 移除或壓下**開球區**內的沙子或泥土，及
- 移除**開球區**內之露水、霜或水。

但如該球員採取任何其他行動**改善了對打擊有影響之條件**，因違反規則 8.1a 要遭受**一般處罰**。

- (4) **在開球區打球時，移開開球區標誌之限制，或開球區標誌遺失。**

- 開球區標誌由**委員會**設定其位置以界定各**開球區**之範圍，它們應保持在同一位置上以供所有要從該**開球區**打球的球員使用。
- 如球員從該**開球區**打球之前，移開任何一個如上項所述的開球區標誌以**改善對打擊有影響之條件**，則因違反規則 8.1a 遭受**一般處罰**。
- 如球員發現其中的一個或二個**開球區**標誌不見了，該球員應尋求**委員會**之協助。但如**委員會**無法在合理時間內到達現場，則該球員應用合理的判斷(規則 1.3b(2))去估計該開球區標誌的所在位置。

在其他所有的情況下，該**開球區**標誌被視為一般的**可移動之人造物**，因此依規則 15.2 所允許，它們可以被移開。

- (5) **球在做出打擊之前不是在比賽狀態。**當開始打一洞或依某規則從**開球區**重打時，不論要打的球是被架起或在地面上：

- 在該球員對該球做出**打擊**之前，它不是在**比賽狀態**，且
- 在該**打擊**做出之前，該球可以免罰撿起或**移動**。

如架起的球從**球梯**上落下，或被其球員在做**打擊**前碰落，它可以在該**開球區**內的任何地方重新架起，免罰。

如該球員在該球落下時或已落下後對它做了**打擊**，並無處罰，但該次**打擊**計入桿數，且該球是在**比賽狀態**。

- (6) **在比賽狀態的球位於開球區內時。**如球員的球經**打擊**(例如，失誤的**打擊**沒打到架起的球)或在採取脫困後，該進入**比賽狀態**的球靜止在**開球區**內時，該球員可以：

- 免罰撿起或**移動**該球(見規則 9.4b 之例外 1)，且

- 依前述(2)之規定，從該**開球區**內任何地方的**球梯**上或地面上，打該球或另一球，包括從該球之所處打該球。

違反規則 6.2b(6)而從錯誤的地方打球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。

6.3 打一洞所使用的球

規則之目的：打一洞，是從該洞開球區至該洞果嶺並將球打進球洞為止，所做之各打擊之過程。開球後，通常要求該球員在完成該洞比賽之前要打同一顆球。球員對錯誤球，或規則所不允許替代時替代的球做了打擊，則要遭受處罰。

6.3a 以開球區打出的同一球完成該洞

當從一洞之**開球區**開始時，球員可以打任一合格的球，且在二洞之間可以更換球。球員必須以從**開球區**打出的同一球完成該洞。下列情況為**例外**：

- 該球**遺失**或靜止在**界外**，或
- 該球員以另一球**替代**(不論這樣做是否被允許)。

球員應在要打的球上標明辨識記號(見規則 7.2)。

6.3b 打一洞期間以另一球替代

- (1) **何時允許或不允許球員以另一球替代**。某些規則允許球員更換正在打一洞中的球，而以另一球**替代**之並成為**比賽狀態**的球。但其他的規則則不允許：
 - 根據某一規則採取脫困時，包含**拋下**或置放一球時(例如：當球沒留在**脫困區**內時，或在該洞**果嶺**上採取脫困時)，該球員可以用原球或另一球(規則 14.3a)，
 - 當從上一**打擊處**重打時，該球員可以用原球或另一球(規則 14.6)，及
 - 當將一球**置回**一位置時，不允許該球員以另一球**替代**，且必須使用原球，但在某些情況下為**例外**(規則 14.2a)。
- (2) **替代之球成為在比賽狀態之球**。當球員以另一球**替代**而成為**比賽狀態**中的球時(見規則 14.4)：
 - 原球不再是在**比賽狀態**，即使它是靜止在**比賽場地**之內。
 - 即使該球員有下列情形，上項規定也適用：
 - 在規則不允許的情況下，以另一球**替代**原球(不論該球員是否了解自己是在以另一球**替代**)，或
 - 將**替代**的球**置回**、**拋下**或置放(a)以錯誤的方式，(b)在**錯誤的地方**，或(c)使用不適用的程序。
 - 在擊打該**替代**的球之前，如何更正上述任一之錯誤見規則 14.5。

如該球員未找到自己的原球而採取**桿數與距離**之罰桿脫困(見規則 17.1d、18.1、18.2b及 19.2a)，或當**明確知道**或**幾乎確認**該球所發生的情況(見規則 6.3c、9.6、11.2c、15.2b、

16.1e 及 17.1c)依適用之規則進行時，該球員以另一球成為**比賽狀態**的球，則：

- 該球員必須繼續打該**替代**的球，且
- 即使該原球在三分鐘尋找期間內在**比賽場地上**被找到，該球員也決不可打它(見規則 18.2a(1))。

- (3) **對不正確替代的球做出打擊**。如球員對不正確的**替代球**做了**打擊**：
該球員遭受**罰一桿**，接著必須以該不正確的**替代球**完成該洞之比賽。

6.3c 錯誤球

- (1) **對錯誤球做打擊**。球員決不可對**錯誤球**做**打擊**。

例外—在水中正在移動的球：如球員對**處罰區**內或**臨時積水**內的水中正在移動的**錯誤球**做**打擊**，並無處罰：

- 該次**打擊**不計入桿數，且
- 該球員必須更正此錯誤，依規則從該正確的球之原點打它，或依規則採取脫困。

打錯誤球而違反規則 6.3c(1)之處罰：

在**比洞賽**，該球員遭受**一般處罰(輸洞)**：

- 如球員及其**對手**在一洞之比賽中互相打了對方的球，則首先對**錯誤球**做**打擊**的球員遭受**一般處罰(輸洞)**。
- 如不知道是誰先打了**錯誤球**，並無處罰，且雙方必須以互換的球完成該洞之比賽。

在**比桿賽**，該球員遭受**一般處罰(罰二桿)**，且必須更正此錯誤，從原球之所處打原球繼續比賽，或依規則採取脫困：

- 球員對**錯誤球**所為之**打擊**，及在此錯誤更正前的任何桿數(包含**打擊**桿數及僅因打該球所招致之額外罰桿數)，均不予計入桿數。
- 如該球員在做一**打擊**而開始打另一洞之前，或如是該**回合**最後一洞，在繳回自己的**記分卡**之前，未先更正此錯誤，該球員被**取消比賽資格**。

- (2) **球員的球被另一球員誤打(錯誤球)時，如何處理**。如**明確知道**或**幾乎確認**該球員的球被另一球員誤打(**錯誤球**)，該球員必須將原球或另一球**置回**原球之原點上(如原點不確定必須估計之)(見規則 14.2)。

不論原球是否被找到，這項規定都適用。

6.3d 何時允許球員在當下可以打一顆以上的球

在打一洞中，球員可以在下列情況下同時打一顆以上的球：

- **打暫定球**(依規則 18.3c 它可能成為**比賽狀態**的球或被放棄)，或
- 在**比桿賽**中為了改正從**錯誤的地方**打球可能導致的**嚴重違規**(見規則 14.7b)，或對要使用的正確程序不確定時(見規則 20.1c(3))。

6.4 在打一洞時之打球順序

規則之目的：規則 6.4 涵蓋打一洞時整個過程之打球順序。開球區的打球順序取決於誰有優先開球權，至於開球後則由球離該球洞最遠的人先打。

- 在比洞賽，打球順序是基本原則，所以如球員不按順序打球，其對手可以取消該次打擊，該球員要重打。
- 在比桿賽，不按順序打球並無處罰，且球員被允許及鼓勵以“Ready Golf”打球——亦即，以兼顧安全及負責的方式不按順序打球。

6.4a 比洞賽

(1) **打球順序**。球員及其對手必須按下列順序打球：

- 第一洞開始時。在要打的第一洞，**優先開球權**依委員會制定之編組表順序決定；若無編組表，則以協議或隨機的方法(例如：擲硬幣)決定。
- 在其他所有的洞開始時。
 - 贏一洞的球員在下一洞開球區有**優先開球權**，
 - 如該洞平手時，在上一洞開球區有**優先開球權**的球員先開球，
 - 如球員要求即時的裁決(見規則 20.1b)，但委員會尚未做出可能會影響開球順序之裁決時，則以協議或隨機的方法決定**優先開球權**。
- 二位球員開始打一洞之後。
 - 球離該**球洞**較遠的人先打。
 - 如二顆球離該**球洞**等距，或與該**球洞**之距離不能確定誰的球較遠時，則以協議或隨機的方法決定由誰先打。

(2) **對手可以取消球員不按順序之打擊**。如球員在輪到其**對手**打球時卻先打，並無處罰，但該**對手**可以取消該次**打擊**：

- 這必須在同組之任一球員做出另一**打擊**前及時提出。當其**對手**取消該次**打擊**後，就不能撤回取消該次**打擊**之主張。
- 如該**對手**取消該次**打擊**，當輪到該球員打球時，他必須從該次被取消之**打擊**處打一球(見規則 14.6)。
- 如該**對手**並未取消該次**打擊**，則該次**打擊**計入桿數，該球是在**比賽狀態**且必須依該球之所處打球。

例外--為了節省時間協議不按順序打球：為了節省時間：

- 球員可以請其**對手**不按順序打球，或同意其**對手**不按順序打球之請求。
- 如該**對手**接著不按順序做了該次**打擊**，則該球員就已放棄取消該次**打擊**之權利。

見規則 23.6：(在四球賽之打球順序)。

6.4b 比桿賽

(1) 正常的打球順序。

- **第一洞開始時**。在要打的第一洞，**優先開球權**依委員會制定之編組表順序決定；若無編組表，則以協議或隨機的方法(例如，擲硬幣)決定。
- **在其他所有的洞開始時**。
 - 該組球員在一洞桿數最低者在下一洞**開球區**有**優先開球權**，桿數次低的球員次之，餘依此類推。
 - 如該組有二位或更多球員在一洞的桿數相同，他們在下一洞**開球區**應依上一**開球區**之順序開球。
 - **優先開球權**是基於一洞之總桿，即使是在計差點之競賽也一樣。
- 該組所有球員已開始打一洞之後。
 - 球離該**球洞**較遠的人先打。
 - 如有二顆或更多顆球離該**球洞**等距，或與該**球洞**之距離不能確定誰的球較遠時，則以協議或隨機之方法決定由誰先打。

球員不按順序打球並無處罰，**除非**該組有二位或更多位球員約定不按順序打球以圖利其中一位球員，且其中一位球員接著未按順序打球，則達成該協議的每位球員都要遭受**一般處罰(罰二桿)**。

(2) 以安全及負責的方式不按順序打球(Ready Golf)。球員被允許及鼓勵以安全及負責的方式不按順序打球，例如，在下列情形下：

- 二位或更多位球員約定為了方便或節省時間而這樣做，
- 球員的球靜止在離該**球洞**非常短的距離上，該球員想要先**將球打進洞**，或
- 如單一之球員已可以立即打球，而按上述第(1)項正常打球順序之規定，輪到打球之其他球員尚未就緒前，只要該球員在不按順序打球時，不會對其他任何球員造成危害、干擾或分心。

但如依上述第(1)項規定，輪到打球的球員已可以立即打球並表明他想先打，則其他球員通常應等該球員先打完。

球員不應為了獲得超過其他球員的優勢而不按順序打球。

6.4c 球員要從開球區打暫定球或另一球時

球員在本情況下的打球順序是，在該組其他所有球員做完他們的第一**打擊**之後，該球員才可以打**暫定球**或另一球。

如超過一位球員要從該洞**開球區**打**暫定球**或另一球時，則他們打**暫定球**或另一球之順序與本來的打球順序一樣。

不按順序打**暫定球**或另一球，見規則 6.4a(2)及 6.4b。

6.4d 球員要從開球區以外的地方採取脫困或打暫定球時

依規則 6.4a(1)及 6.4b(1)下列二種情況下的打球順序是：

(1) **球從原所在採取脫困後，從不同的地方打球。**

- 當球員意識到自己被要求依桿數與距離之規定採取罰桿脫困時。該球員之打球順序取決於其所做上一**打擊**之地點。
- 當球員選擇依其球之所處打球或採取脫困時。
 - 該球員之打球順序取決於其原球所在之位置(如該處不確定必須估計之)(見規則 14.2)。
 - 即使該球員已決定依**桿數與距離**之規定採取脫困，或從原球之所在採取脫困後從不同的地方打球(例如原球是在**處罰區**內，或被視為無法打時)，上述規定仍適用。

(2) **打暫定球的順序。**打球順序是要球員在做了上一**打擊**後，且在同組其他人打球之前立即打**暫定球**，但下列情況為**例外**：

- 從**開球區**開始打一洞時(見規則 6.4c)，或
- 當該球員決定打**暫定球**之前在等待之時(在這種情況下，一旦該球員決定要打**暫定球**，則其打球的順序取決於上一**打擊**之地點)。

6.5 打完一洞

球員已完成一洞：

- 在**比洞賽**。當在下列任一情況下：
 - 該球員將球打進該洞之**球洞**或其下一**打擊**被讓與，或
 - 該洞之結果已決定(例如當**對手**讓與該洞時、在該洞當**對手**之桿數低於該球員可能打的桿數時、或當該球員或其**對手**遭受**一般處罰(輸洞)**時)。
- 在**比桿賽**。在該球員依規則 3.3c **將球打進洞**時。

如一球員不知道一洞已打完而試圖繼續打該洞，則該球員後續的打球不被認為是練習，也不會因為打了另一球(包含**錯誤球**)而被處罰。

見規則 21.1b(1)、21.2b(1)、21.3b(1)及 23.3c：(在**四球賽**或其他形式的**比桿賽**，何時球員一洞之比賽已完成)。



III

比賽中之球 (規則 7-11)

規則 7 尋找球：找到與辨認球

規則之目的：規則 7 允許球員在打完每一打擊後，採取合理的行動去正當地尋找與辨認自己在比賽狀態的球。

- 但如該球員行動過度且改善了影響其下一打擊之條件，將予以施加處罰，所以該球員仍必須謹慎進行。
- 如為了找到或辨認該球而意外地移動它，該球員免罰，但接著必須將該球置回它的原點。

7.1 如何正當地尋找球

7.1a 球員可以採取合理的行動找到及辨認球

球員在每一打擊後，有責任找到自己在比賽狀態的球。

該球員可以正當地尋找該球，並透過合理的行動找到及辨認它，例如：

- 移開沙子及水，及
- 移開或彎曲草、灌木叢、樹枝及其他生長中或附著其上的自然物，也可以弄斷這類物體，但這種行動只能是為了找到或辨認該球所採取的其他合理行動之結果。

如採取這類合理的行動是正當尋找球行動的一部分，但因此而改善了對打擊有影響之條件：

- 如該改善係因正當尋找之行動所致，則無依規則 8.1a 之處罰。
- 但如該改善係因超過正當尋找的合理需要之行動所致，則該球員因違反規則 8.1a，遭受一般處罰。

在試圖找到及辨認該球時，該球員依規則 15.1 之允許可以移除鬆散自然物，且依規則 15.2 之允許可以移除可移動之人造物。

7.1b 在試圖找到或辨認球員的球時，如影響其球位所處之狀態的沙子被移動，如何處理：

- 該球員必須重建在沙中原有的球位所處之狀態，但如該球被沙覆蓋，可以留下該球的一小部分可被看見。
- 如該球員未先重建原有的球位所處之狀態就打了該球，該球員遭受一般處罰。

7.2 如何辨認球

球員的靜止球可以用下列任一方式辨認：

- 該球員或有其他人看到該球員的球靜止在那裏。
- 看到在該球上其球員所做之辨識記號(見規則 6.3a)，但如有一顆有著相同辨識記號的

球也在同一範圍內被找到，則本方式並不適用。

- 在預估該球員的球會停留的區塊，找到一顆與該球員使用的球相同之品牌、型號、號碼及狀況的球(但如有另一顆球的特徵與該球員的球一樣，也位於該相同區塊，而無法確定哪一顆是該球員的球時，本方式不適用)。

如球員的**暫定球**與原球無法區分，見規則 18.3c(2)。

7.3 撿球來辨認它

如一球可能是該球員的球，但不能依其所在辨認它，則：

- 該球員可以撿起該球辨認它(包括旋轉它)，但
- 必須先**標示**該球之球位，且決不可將該球弄乾淨至超過辨認它所需之程度(在該洞**果嶺上除外**)(見規則 14.1)。

如撿起的球是該球員的球或另一球員的球，必須將它**置回**它的原點(見規則 14.2)。

如球員的球在沒有合理需要辨識之情況下，卻依本條規則撿起它(例外，該球員可以依規則 13.1b 撿起在**果嶺**上的球)、在撿起該球之前未先**標示**該球的球位，或在不被允許的情況下將該球弄乾淨，則該球員要**罰一桿**。

違反規則 7.3 而從錯誤的地方打球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。

7.4 在試圖找到或辨認球的過程中意外地移動它

如該球員的球在試圖找到或辨認它時，被自己、**對手**或其他任何人意外地**移動**，並無處罰。但如該球員在找球之前造成該球**移動**，該球員要依規則 9.4b **罰一桿**。

依本條規則，所謂的“意外”包含找球時的任一人所採取的合理行動(像是用腳拂掃長草或搖動樹)造成球的**移動**，而該球很有可能因此被**移動**而顯露出它的位置。

在這類情形下，該球必須**置回**它的原點(如原點不確定必須估計之)(見規則 14.2)。在這樣做時：

- 如該球是在任何**不可移動之人造物、場地整體性的物體、場界標示物、生長中的或附著其上的自然物**，之上、之下或緊靠著，必須將該球**置回**在這類物體之上、之下或緊靠著的原點上(見規則 14.2c)。
- 如該球是被沙所覆蓋，必須重建其原來的**球位所處之狀態**，並將該球**置回**該**球位所處之狀態**中(見規則 14.2d(1))。但在這樣做時，該球員可以留下該球的一小部分可被看見。

亦見規則 15.1a(在將球**置回**之前蓄意移除某些特定的**鬆散自然物**之限制)。

違反規則 7.4 之處罰：一般處罰。

規則 8 依所碰見的比賽場地現狀打球

規則之目的：規則 8 含蓋高爾夫運動主要的原則：“依所碰見的比賽場地現狀打球”。當球員的球靜止後，通常球員須接受那些對打擊有影響的各種條件，且在打球之前不去改善它們。然而，即使球員改善了那些條件，仍可以採取某些合理的行動。在某些受限的狀況下，在這些打擊條件被改善或惡化後是可以去恢復它而免罰的。

8.1 球員之行動改善了對打擊有影響之條件

為了秉持“依所碰見的比賽場地現狀打球”的原則，因此本條規則對球員改善其下一打擊所須受到保護的“對打擊有影響之條件”（比賽場地之內或之外的任何地方）時，被允許之作為有其限制：

- 球員的靜止球的**球位所處之狀態**，
- 球員的預定**站位**範圍，
- 球員的預定揮桿範圍，
- 球員的**擊球線**，及
- 球員要**拋下**或置放一球的**脫困區**。

本條規則適用於**回合中**及規則 5.7a 之比賽中止期間所採取的行動。

它不適用於：

- **鬆散自然物**或可**移動之人造物**之移除，但被允許移除的程度見規則 15，或
- 球員的球在運動中時所採取的行動，它含蓋於規則 11。

8.1a 不被允許的行動

除了規則 8.1b、c 及 d 所允許的限定方式之外，下列之任一行動如會**改善對打擊有影響之條件**，球員決不可採取：

- (1) 移開、彎曲或弄斷任何下列物件：
 - 生長中或附著的自然物，
 - **不可移動之人造物、場地整體性的物體或場界標示物**，或
 - 當從該**開球區**打一球時，該**開球區**的開球區標誌。
- (2) 將**鬆散自然物**或可**移動之人造物**移到對自己有利的位置(例如：建構**站位**或**改善擊球線**)。
- (3) 改變地表面，包含下列方式：
 - 將草皮斷片放回草皮斷片凹洞內，
 - 將已放回草皮斷片凹洞之草皮斷片，或其他已鋪好之草皮塊移除或壓下，或
 - 製造或消除坑洞、凹痕或不平坦的表面。

- (4) 移除或壓下沙子或鬆土。
- (5) 移除露水、霜或水。

違反規則 8.1a 之處罰：一般處罰。

8.1b 被允許的行動

在準備或做**打擊**時，球員可以採取下列任一行動，即使這樣做**改善了對打擊有影響之條件**，也無處罰：

- (1) 正當地尋找自己的球，是以找到及辨認球所採取的合理行動(見規則 7.1a)。
- (2) 採取合理的行動移除**鬆散自然物**(見規則 15.1)，及**可移動之人造物**(見規則 15.2)。
- (3) 採取合理的行動**標示**球位，並依規則 14.1 及 14.2 將該球撿起及**置回**。
- (4) 將該球桿(譯註:要做打擊之球桿)輕觸緊鄰該球前方或後方之地面。“球桿輕觸地面”的意思是允許球桿的重量能夠被地表面或其上方的草、土壤、沙或其他物質支撐住。

但不允許下列之行動：

- 將該輕觸地面的球桿向下加壓，或
 - 當球位於**沙坑**內時，觸碰緊鄰該球前方或後方的沙子(見規則 12.2b(1))。
- (5) 在採取**站位**時站穩雙腳，包含用雙腳掘進合理數量的沙或鬆土之中。
 - (6) 正當地採取**站位**是以合理的行動趨近該球及採取**站位**。
但這樣做時，該球員：
 - 無權皆按**要求**正常的**站位**或揮桿，且
 - 必須使用侵擾過程最少的行動去處理特殊情況。
 - (7) 做**打擊**，或為了**打擊**所做的上桿動作，且隨即做了該**打擊**。
但當球在**沙坑**內時，依規則 12.2b(1)並不允許上桿的動作觸碰該**沙坑**內的沙。
 - (8) 在**開球區**內：
 - 將**球梯**插入地面或放在地面上(見規則 6.2b(2))，
 - 移開、彎曲或弄斷任何生長中或附著其上的自然物(見規則 6.2b(3))，及
 - 改變地表面、移除或壓下沙子及泥土，或移除露水、霜或水(見規則 6.2b(3))。
 - (9) 當球從**沙坑**內打到**沙坑**外之後，為了**照護比賽場地**整平該**沙坑**內的沙子(見規則 12.2b(3))。
 - (10) 在該洞**果嶺**上，移除沙子及鬆土，且修復其上之損壞(見規則 13.1c)。
 - (11) 移動自然物來查看它是否是鬆散的。

但如發現該自然物是生長中的或附著的，則它必須保持附著狀態並盡量使它回復原位。

見規則 25.4g(對使用輔助行動工具的球員在採取**站位**時，規則 8.1b(5)的調整)。

8.1c 對打擊有影響之條件被改善而違反規則 8.1a(1)或 8.1a(2)將之恢復以避免處罰

如球員移動、彎曲或弄斷物體以**改善對打擊有影響之條件**，因而違反規則 8.1a(1)，或將一物體移到對自己有利的位置上，因而違反規則 8.1a(2)：

- 只要該球員在做出下一**打擊**之前，依下述(1)及(2)項所允許之方式，恢復原來的條件以消除該**改善**，則無處罰。
 - 但如該球員是以含蓋在規則 8.1a(3)-(5)之內的其他任何方式**改善對打擊有影響之條件**，則不能以恢復原來的條件來避免處罰。
- (1) **如何恢復因移動、彎曲或弄斷物體而改善之條件**。該球員在做**打擊**前，如將被**改善**的條件以原物體儘量恢復到原位，因違反規則 8.1a(1)所造成之**改善**得以消除時，則他可以免於處罰。下列情況免罰：
- 將被移除的**場界標示物**(例如界樁)置回原位，或將被推歪的**場界標示物**移回原來的角度，或
 - 將被移開的樹枝、草、或**不可移動之人造物**，將之還原到原來位置。

但下列情況，該球員不能避免處罰：

- 該**改善**未被消除(例如，當**場界標示物**或樹枝被嚴重地弄倒或破壞而無法復原時)，或
 - 用另一物體去恢復原來的狀況，而不是用原來的物體。例如：
 - 使用不同的或外加的物體(例如，將不同的樁放入被移除界樁的洞中，或將被移開的樹枝綁回原來的位置)，或
 - 使用其他物質來修理原來的物體(例如，使用膠帶來修理被弄斷的**場界標示物**或樹枝)。
- (2) **將物體移到對自己有利的位置因而改善的條件如何恢復**。該球員在做該**打擊**之前，可藉由將被移動的物體移回原來的位置，而得免於違反規則 8.1a(2)之處罰。

8.1d 恢復球靜止後被惡化之條件

球員的球靜止後，如**對打擊有影響之條件**被惡化：

- (1) **何時被惡化之條件可以恢復**。如**對打擊有影響之條件**被該球員以外的人或動物所惡化，並無規則 8.1a 之處罰，該球員可以依下列說明進行：
- 儘量恢復原來的條件。
 - 當原來的條件被惡化時，如恢復原來的條件是合理的，或有東西落在球上，則可以**標示**該球之球位、將該球撿起並弄乾淨，再將該球**置回**原點(見規則 14.1 及 14.2)。
 - 如惡化的條件不能輕易恢復，則可以將該球撿起，並置放在最近點上(但不更靠近該洞球洞)以**置回**，該最近點是(a)有最類似之**對打擊有影響之條件**，(b)在它的原點一支**球桿長度**範圍之內，及(c)要與它的原點在相同之**比賽場地之區域**內。

例外—**在球被撿起或移動後且在置回前，該球的球位所處之狀態被惡化時**：這種情況含蓋於規則 14.2d。除非**球位所處之狀態**是在比賽已中止且該球已被撿起時被惡化，在此情況下，適用本條規則。

(2) **何時不允許恢復被惡化之條件**。下列因素所致**對打擊有影響之條件**之惡化，球員決不可**改善**(規則 8.1c(1)、8.1c(2)及 13.1c 所允許之情況為**例外**)：

- 該球員本身，包含其**禰弟**，
- 該球員授權採取行動的其他人(**裁判除外**)，或
- **自然力**，例如風與水。

當該球員不被允許**改善**被惡化的**對打擊有影響的條件**卻做了**改善**，則該球員依規則 8.1a 遭受**一般處罰**。

因違反規則 8.1d 而從錯誤的地方打球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。

見規則 22.2(在**四人二球賽**中，任一**搭檔**可以替該方行動，且該**搭檔**的行動視為另一**搭檔**的行動)；**規則 23.5**(在**四球賽**中，任一**搭檔**可以替該方行動，且該**搭檔**採取有關另一**搭檔**的球或**裝備品**的行動，視為另一**搭檔**的行動)。

8.2 球員蓄意的行動改變其他實質條件，影響自己的靜止球或要做的打擊

8.2a 何時適用規則 8.2

本條規則只適用於當球員以蓄意的行動改變其他實質條件去影響自己的靜止球或要做的**打擊**時。

本條規則並不適用於球員下列之行動：

- 蓄意地擋轉或擋停自己的球，或蓄意改變任何實質條件以影響該球可能靜止的地方(這種情況適用規則 11.2 及 11.3)，或
- 改變該球員**對打擊有影響之條件**(本情況適用規則 8.1a)。

8.2b 禁止改變其他實質條件的行動

球員決不可蓄意地採取規則 8.1a 所列之任一行動(規則 8.1b、c 或 d 所允許的情況為**例外**)去改變任何這類其他的實質條件以影響：

- 自己在該次**打擊**或後續的**打擊**後，他的球可能通過或靜止的地方，或
- 如球員的靜止球在做**打擊**之前**移動**，該球可能會通過或靜止的地方(例如，球員擔心自己在陡坡上的球可能會滾進灌木叢時)。

例外—為了**照護比賽場地之行動**：如球員改變任何其他這類的實質條件是為了**照護比賽場地**(例如，整平**沙坑**內的腳印，或將草皮斷片放回草皮斷片凹洞內)，依本條規則並無處罰。

違反規則 8.2 之處罰：一般處罰。

見規則 22.2(在四人二球賽中，任一搭檔可以替該方行動，且該搭檔的行動視為另一搭檔的行動)；規則 23.5(在四球賽中，任一搭檔可以替該方行動，且該搭檔採取有關另一搭檔的球或裝備品的行動，視為另一搭檔的行動)。

8.3 球員以蓄意的行動改變其他實質條件去影響另一球員的靜止球或要做的打擊

8.3a 何時適用規則 8.3

本條規則只適用於當球員以蓄意的行動改變其他實質條件，去影響另一球員的靜止球或該另一球員要做的打擊時。

本條規則並不適用於球員蓄意地擋轉或擋停另一球員運動中的球，或蓄意地改變任何實質條件以影響該球可能靜止的地方(本情況適用規則 11.2 及 11.3)。

8.3b 禁止改變其他實質條件的行動

球員決不可蓄意地採取規則 8.1a 中所列之任一行動(規則 8.1b、c 或 d 所允許之情況為例外)，以：

- 改善或惡化另一球員對打擊有影響之條件，或
- 改變任何其他實質條件以影響：
 - 另一球員在下一打擊或後續的打擊後，該另一球員的球可能通過或靜止的地方，或
 - 如另一球員的靜止球在做打擊之前移動，該球可能通過或靜止的地方。

例外—為了照護比賽場地之行動：如球員改變任何其他這類的實質條件是為了照護比賽場地(例如，整平沙坑內的腳印，或將草皮斷片放回草皮斷片凹洞內)，依本條規則並無處罰。

違反規則 8.3 之處罰：一般處罰。

見規則 22.2(在四人二球賽中，任一搭檔可以替該方行動，且該搭檔的行動視為另一搭檔的行動)；規則 23.5(在四球賽中，任一搭檔可以替該方行動，且該搭檔採取有關另一搭檔的球或裝備品的行動，視為另一搭檔的行動)。

規則 9 依球之所處打球；靜止球被撿起或移動

規則之目的：規則 9 含蓋本運動主要的原則：“依球之所處打球”。

- 如球員的球靜止後接著被自然力移動，例如，風或水，通常該球員必須從它的新位置打它。
- 如靜止球在做打擊之前，被任何人或任何局外之影響力撿起或移動，該球必須置回它的原點。
- 球員在任何靜止球的旁邊時應小心謹慎，且球員造成自己的球或其對手的球移動，通常要遭受處罰(在該洞果嶺上除外)。

規則 9 適用於靜止在**比賽場地上**在**比賽狀態**的球，且適用於**回合**中及規則 5.7a 之比賽中止期間。

9.1 依球之所處打球

9.1a 從球靜止的地方打球

球員靜止在**比賽場地上**的球，必須依其球之所處打球，除非規則另有要求或允許球員：

- 從**比賽場地上**另一個地方打一球，或
- 撿起一球，然後將它**置回**它的原點上。

9.1b 在上桿或打擊過程中球移動，如何處理

如球員的靜止球剛好在開始**打擊**後，或為了**打擊**在上桿後，才開始**移動**而該球員繼續做了該**打擊**時：

- 不論什麼原因造成該球**移動**，決不可將它**置回**。
- 該球員必須從該**打擊**後該球靜止的地方繼續打它。
- 如該球員造成該球**移動**，見規則 9.4b 查明是否有處罰。

違反規則 9.1 而從錯誤的地方打球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。

9.2 決定球是否被移動及是什麼原因造成它移動

9.2a 決定球是否被移動

球員的靜止球只有在**明確知道**或**幾乎確認**它已**移動**的情況下，才被視為已**移動**。

如球可能已**移動**，但並非**明確知道**或**幾乎確認**的情況下，則它不被視為已**移動**，且必須依它的所處打球。

9.2b 決定什麼原因造成球移動

當球員的靜止球已**移動**時：

- 必須決定什麼原因造成它**移動**。
- 這個原因決定該球員是否要將該球**置回**，或依該球之所處打球，且是否有處罰。

(1) **四種可能的因素**。規則對靜止球在其球員做**打擊**之前**移動**，只認可四種可能的因素：

- **自然力**，例如風或水(見規則 9.3)，
- 該球員的行動，包括該球員之**桿弟**的行動(見規則 9.4)，
- 在**比洞賽**之對手的行動，包含該**對手**之**桿弟**的行動(見規則 9.5)，或
- **局外之影響力**，包含在**比桿賽**之任一其他球員的行動(見規則 9.6)。

見規則 22.2(在四人二球賽中，任一搭檔可以替該方行動，且該搭檔的行動視為另一搭檔的行動)；規則 23.5(在四球賽中，任一搭檔可以替該方行動，且該搭檔採取有關另一搭檔的球或裝備品的行動，視為另一搭檔的行動)。

(2) **決定什麼原因造成球移動時，明確知道或幾乎確認之標準**。

- 球員、其**對手**或**局外之影響力**，這些可能造成球**移動**的因素只有在**明確知道或幾乎確認**的情況下，才會被視為是球**移動**的因素。
- 如不**明確知道或幾乎確認**至少是其中一項是造成球**移動**的因素，則該球被視為是被**自然力**所**移動**。

在應用本標準時，必須考量所有合理可資利用的資訊，這個意思是指該球員所知道的，或經由合理的作為而無不合理的延誤比賽之下所可獲得的所有資訊。

9.3 球被自然力移動

如“**自然力**”(例如風或水)造成球員的靜止球**移動**：

- 並無處罰，且
- 該球必須從它的新位置擊打。

例外 1--在該洞**果嶺**上的球如在被撿起且置回之後**移動**，該球必須被置回(見規則 13.1d)：如球員在該洞**果嶺**上的球，在被撿起並**置回**它被**移動**之位置後又**移動**：

- 必須將該球**置回**它的原點上(如原點不確定必須估計之)(見規則 14.2)。
- 不論是什麼原因造成該球**移動**(包含**自然力**)，都適用上項規定。

例外 2--球在拋下、置放或置回之後，該靜止球如移動到比賽場地的其他區域或出界，該球必須**置回**：如球員將原球或另一球**拋下**、置放或**置回**使之進入比賽狀態，但**自然力**造成該靜止球**移動**，且靜止在另一**比賽場地**之區域或出界，則該球必須**置回**其原靜止點(如該點位置不確定，必須估計之)(見規則 14.2)。但**果嶺**上的球要被**置回**，見例外 1。

違反規則 9.3 而從錯誤的地方打球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。

9.4 球被其球員撿起或移動

本條規則僅適用於**明確知道或幾乎確認**是球員(包含其**桿弟**)將自己的靜止球撿起，或因

球員或其桿弟的行動造成它**移動**時。

9.4a 當球被撿起或移動時必須置回

如球員撿起自己的靜止球，或造成它**移動**，該球必須**置回**它的原點上(如原點不確定必須估計之)(見規則 14.2)，**但不**包含下列之情況：

- 當球員依規則將該球撿起採取脫困，或將該球**置回**在不同的位置時(見規則 14.2d 及 14.2e)，或
- 當球員的靜止球剛好在開始**打擊**後，或為了**打擊**在上桿後，才開始**移動**而該球員繼續做了該**打擊**時(見規則 9.1b)。

9.4b 因撿起、蓄意碰觸球或造成它移動之處罰

如球員撿起、蓄意碰觸他的靜止球，或造成它**移動**，該球員遭受**罰一桿**。

但下列為五項例外：

例外 1--球員被允許將球撿起或移動它：當球員依某一允許下列行動之規則將該球撿起，或造成它**移動**時，並無處罰：

- 允許將該球撿起且**置回**它的原點，
- 要求被**移動**的球要**置回**它的原點，或
- 要求或允許該球員再次將一球**拋下**或置放，或從不同的地方打一球。

例外 2--在試圖找到或辨認球之前的意外移動：當球員在試圖找到或辨認該球期間意外地造成它**移動**時，並無處罰(見規則 7.4)。

例外 3--球在該洞果嶺上意外的移動：當球員在該洞果嶺上意外造成其球**移動**時，不論是如何發生的，並無處罰(見規則 13.1d)。

例外 4--球在該洞果嶺以外的任何地方在執行規則期間意外的移動：當球員意外地**移動**在該洞果嶺外的球，係因採取合理行動去執行下列程序期間，並無處罰：

- 當規則允許去**標示**該球之球位，或撿起及**置回**該球時(見規則 14.1 及 14.2)，
- 移開**可移動之人造物**(見規則 15.2)，
- 當規則允許修復被惡化的條件時(見規則 8.1d)，
- 依某規則採取脫困，包含確定依某規則之脫困是否可行(例如，揮動球桿查看是否受某狀況之妨礙)，或在何處脫困(例如，確定**完全脫困之最近點**)，或
- 依某一規則丈量(例如，依規則 6.4 決定打球順序)。

例外 5--緊靠球員或裝備品的靜止球移動：當球因**打擊**(規則 11.1)或**拋下**(規則 14.3c(1))，如該球緊靠球員或其**裝備品**而呈靜止狀態，當該球員走開或移開其**裝備品**時造成該球**移動**，並無處罰。

違反規則 9.4 而從錯誤的地方打球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。

如球員依規則 9.4 必須**置回**被**移動**的球，如未**置回**且從**錯誤的地方**打球，該球員依規則

14.7a(見規則 1.3c(4)的例外)僅遭受**一般處罰**。

9.5 在比洞賽，球被對手撿起或移動

本條規則只適用於**明確知道或幾乎確認**是球員的**對手**(包含該對手之**桿弟**)將該球員的靜止球撿起，或其行動造成該球**移動**時。

如該球員的球被其**對手**誤打(**錯誤球**)，這種情況適用規則 6.3c(1)，而非本條規則。

9.5a 當球被撿起或移動時必須置回

如球員的**對手**撿起或**移動**該球員的靜止球，該球必須**置回**它的原點(如原點不確定必須估計之)(見規則 14.2)，下列情況為**例外**：

- 當該**對手**是讓與下一**打擊**、一洞或該組比賽時(見規則 3.2b)，或
- 當**對手**在該球員之請求下撿起或**移動**該球員的球時，因該球員要依某規則採取脫困或將該球**置回**在另一位置。

9.5b 撿起、蓄意碰觸球或造成它移動之處罰

如球員的**對手**撿起、蓄意碰觸該球員的靜止球，或造成它**移動**，該**對手**遭受**罰一桿**。

但下列三項是**例外**之情形：

例外 1--允許對手撿起球員的球：球員的**對手**在下列情形下撿起該球員的球，並無處罰：

- 當讓與該球員之下一**打擊**、一洞或該組比賽時，或，
- 在該球員之請求下。

例外 2--因誤解而標示該球員在果嶺上的球之球位並將球撿起：在該洞**果嶺**上，當**對手**誤以為該球員在**果嶺**上的球是自己的，而**標示**該球之球位並將之撿起，並無處罰。

例外 3--關於該球員幾個相同的例外：當球員的**對手**採取規則 9.4b 之例外 2、3、4 或 5 所述的任一行動期間，意外地造成該球員的球**移動**，並無處罰。

違反規則 9.5 而從錯誤的地方打球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。

9.6 球被局外之影響力撿起或移動

如**明確知道或幾乎確認**是**局外之影響力**(包括比桿賽的另一球員或另一球)撿起該球員靜止的球或造成它**移動**時：

- 並無處罰，且
- 該球(譯註：如原球找到時)必須**置回**其原點(如原點不確定必須估計之)(見規則 14.2)。

不論該球員的球是否被找到，上述規定均適用。

但如**不明確知道或幾乎確認**該球是被**局外之影響力**所撿起或**移動**，且該球**遺失**了，則該球員必須依規則 18.2 採取**桿數與距離**之罰桿脫困。

如球員的球被另一球員誤打(**錯誤球**)，適用規則 6.3c(2)，而非本條規則。

違反規則 9.6 而從錯誤的地方打球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。

9.7 球標被撿起或移動

本條規則說明**球標**正在**標示**一被撿起的球之球位，如在該球被**置回**之前，該**球標**被撿起或**移動**時之處理程序。

9.7a 必須將球或球標置回

如**明確知道或幾乎確認**球員的**球標**在**置回**該球之前，被以任何方式(包含被**自然力**)撿起或**移動**，該球員必須依下列任一方式處理：

- 將該球**置回**其原點(如原點不確定必須估計之)(見規則 14.2)，或
- 置放一**球標**以**標示**該原點。

9.7b 撿起球標或造成它移動之處罰

如該球員或其**在比洞賽的對手**，撿起該球員(自己)的**球標**或造成它**移動**(當該球員的球已被撿起尚未**置回**時)，該球員或其**對手**遭受**罰一桿**。

例外--規則 9.4b 和 9.5b 之例外適用於**撿起或移動球標或造成它移動時**：如同球員或其**對手**撿起或**移動**該球員(自己)的球而免罰的這些所有的例外情況，如該球員的**球標**被撿起或意外地**移動**，亦免罰。

違反規則 9.7 而從錯誤的地方打球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。

規則 10 準備及做打擊；建言及協助；桿弟

規則之目的：規則 10 說明如何準備及做打擊，包含球員可以從其他人(包括桿弟)獲取的建言及其他協助。高爾夫的擊球技巧及個人挑戰是本運動的基本原則。

10.1 做打擊

規則之目的：規則 10.1 說明如何做一打擊，及在做打擊時幾種被禁止的行動。一打擊是以球桿的桿頭正當地對一球擊打所構成，其基本挑戰是在球桿無錨定的狀況下揮動並操控整支球桿的動作。

10.1a 正當地對球做打擊

在做**打擊**時：

- 該球員必須以球桿頭任一部分對球正當地擊打，因此球桿與球之間只有短暫的接觸，且決不可推、鉤或舀該球。
- 如該球員的球桿意外地不止一次打到該球，只算一次**打擊**，並無處罰。

10.1b 錨定做打擊之球桿

在做**打擊**時，球員決不可用下列任一方式錨定該球桿：

- 以握著的球桿或以握桿的手，直接抵靠在身體的任何一部分(例外，球員可以握著球桿或以握桿的手，抵靠在另一隻手掌或另一隻手的前臂)，或
- 透過“錨定點”的使用，以前臂抵靠在身體的任何部分，間接地讓握桿的手形成一個穩固的點，使另一隻手可以圍繞著該點揮桿。

如球員的球桿、握桿的手或前臂在**打擊**過程中觸及其身體或衣服，而不是一直抵靠在身體上，則並不違反本條規則。

為了本條規則之目的，“前臂”是指手臂肘關節下方的部分，並包含手腕。

規則 10.1b 之圖解：錨定做打擊之球桿



見規則 25.3b 及 25.4h(調整規則 10.1b 以適用於被截肢及使用輔助行動工具之球員)

10.1c 橫跨或站在擊球線上做打擊

球員決不可蓄意將雙腳分別地站在他的**擊球線**或該線在球後方之延伸線的二側，或用任一腳蓄意地碰觸他的**擊球線**或該線在球後方之延伸線這樣的**站位**做**打擊**。

擊球線只在本條規則中不包含其二側的合理距離。

例外—如非蓄意或避免站到另一球員的**擊球線**而採取這種**站位**，並無處罰。

見規則 25.4i(為了使用輔助行動工具之球員，調整規則 10.1c 以包含用輔助行動工具的任何一部分所採取之**站位**)

10.1d 打移動中的球

球員決不可對移動中的球做**打擊**：

- 當一在**比賽狀態**的球不是靜止在一個點上時，它即是在“移動中”。
- 如已靜止的球在晃動(有時稱為抖動)，但仍留在或回到它的原點，則它被視為在靜止中，而不是移動中的球。

但下列是三項免罰的**例外**：

例外 1--在球員為了**打擊**開始上桿之後球開始**移動**：在這種情況下對移動中的球做**打擊**，適用規則 9.1b，而非本條規則。

例外 2-球從球梯落下：對從球梯落下的球做**打擊**，適用規則 6.2b(5)，而非本條規則。

例外 3-球正在水中移動：當一球在**臨時積水**內或**處罰區**的水中正在移動時：

- 其球員可以免罰對該移動中的球做**打擊**，或
- 其球員可以依規則 16.1 或 17 採取脫困，然後可以撿起該移動中的球。

在上述任一情況下，該球員決不可不合理的延誤(見規則 5.6a)，而允許風或水流將該球移至較佳的位置上。

違反規則 10.1 做打擊之處罰：一般處罰。

在**比桿賽**，球員違反本條規則所做之**打擊**計入桿數，且另要**罰二桿**。

10.2 建言及其他協助

規則之目的：決定打球的策略及戰術是球員的基本挑戰，因此在回合中對球員所可以得到的建言及其他協助有其限制。

10.2a 建言

在**回合**中，球員決不可：

- 對在該競賽中正在該**比賽場地上**打球的任何人提供**建言**，
- 向自己的**桿弟**以外的任何人請求**建言**，或
- 接觸其他球員的**裝備品**，以得知如由其他球員提供或向其他球員詢問則會是**建言**的資訊(例如接觸其他球員的球桿或球桿袋以查看他正在使用的是什麼球桿)。

本規定並不適用於**回合**開始之前、依規則 5.7a 之比賽中止期間或競賽的**二回合**之間。

違反規則 10.2a 之處罰：一般處罰。

處罰以下述方式適用於**比洞賽**及**比桿賽**：

- 當球員之一在打一洞時，該球員請求或給予**建言**：該球員在正在打或剛打完的那一洞遭受**一般處罰**。
- 當二位球員都在二洞之間時，該球員請求或給予**建言**：該球員在下一洞遭受**一般處罰**。

規則 22、23 及 24：(在涉及**搭檔**的各類比賽中，球員可以對其**搭檔**或**搭檔的桿弟**提供**建言**，也可以向**搭檔**或**搭檔的桿弟**請求**建言**)。

10.2b 其他協助

(1) **向桿弟取得擊球線或其他有關方向上的資訊**。當球員的**桿弟**就該球員的**擊球線**或其他有關方向的資訊給予協助時，該**桿弟**有下列限制：

- 該**桿弟**決不可以放置一個物體以提供上述的協助(且該球員在做該次**打擊**前，並不能以移除該物體而免於處罰)。
- 當該球員正做**打擊**時，其**桿弟**決不可以：

- 為了該球員向前打球而站在某一位置上，或
- 做任何其他的事以提供上述的協助(例如利用地面上的一個點指出方向)。
- 當規則 10.2b(4)不允許時，該**桿弟**決不可以站在受限區域。

但本條規則並不禁止**桿弟**站在**球洞**旁照管**旗桿**。

- (2) **向桿弟以外的人取得擊球線或其他有關方向上的資訊**。球員決不可以向自己的**桿弟**以外的人取得**擊球線**或其他有關方向的資訊，但下列為例外：
- 那個人可以提供有關某物體的公共資訊(例如，利用一棵樹指出被遮蔽的球道中線)。
 - 當該球員的球不在該洞**果嶺**上時，那個人可以站在某一位置上為該球員指示向前打球的方向，但必須在該球員做**打擊**前離開。

但本條規則並不禁止任何人站在**球洞**旁照管**旗桿**。

- (3) **禁止放置物體協助對準、採取站位或揮桿**。球員決不可以設置一物體以協助對準方向或採取**站位**以做該次**打擊**(例如放一支球桿在地上以指示自己應對準的方向或雙腳應放置的位置)。

“設置一物體”意指該物體有接觸地面，但該球員未接觸該物體。

如該球員違反本條規則，他不能藉由在做**打擊**前將該物體移開而免罰。

本條規則亦適用於為了類似的目的所採取的行動，例如球員在沙子或露水中做了一個記號以協助揮桿。

本條規則並不適用於**球標**被用於**標示**球位時或一球被置放在其位置上時。但**一球標**如符合**裝備品規則**中對準裝置的定義，見規則 4.3。

見規則 25.2c(調整規則 10.2b(3)以適用於視障之球員)。

- (4) **球員做打擊前，桿弟之受限區域**。當球員為**打擊**開始採取**站位**(意思是球員距離該**站位**至少有一呎)起，直至做完該次**打擊**的這段期間，該球員的**桿弟**在何時及為何可蓄意站在球後方的延伸線上或附近(即所謂“受限區域”)，相關的限制如下：

- **對準**。該**桿弟**決不可以站進受限區域協助該球員對準。這種協助包含當**桿弟**未發一語即退開，但即使如此，還是給出一個讓該球員可以正確對準目標的訊息。但如該球員在做**打擊**前退開，且在該球員為該次**打擊**重新採取**站位**前，該**桿弟**亦從該受限區域退開，則無處罰。
- **對準以外的協助**。如該**桿弟**正在幫球員做對準方向以外的某件事(例如，查看球員上桿時是否會打到旁邊的樹)時，該**桿弟**可以站進受限區域，但該**桿弟**要在該球員做**打擊**前退開，且此一位置之站取並非平常例行動作的一部份才允許。

如該**桿弟**並非蓄意站在受限區域內。並無處罰。

本條規則並不禁止球員讓其**桿弟**以外的人站在受限區域內幫忙追蹤球的飛行路徑。

規則 22、23 及 24：(在比賽的形式涉及**搭檔**及給予建言者、球員的**搭檔**、**搭檔的桿弟**及任何給予建言者均有相同之限制)。

見規則 25.2d(調整規則 10.2b(4)以適用於視障之球員)。

- (5) **實質協助、消除分心及對自然因素之防護**。球員在下列情形下，決不可做**打擊**：
- 在獲得其**桿弟**或其他任何人之實質協助時，或
 - 在其**桿弟**、任何其他人或物體，被蓄意地設置在某一位置，以：
 - 消除分心，或
 - 對陽光、雨、風或其他自然因素提供防護。

本條規則並未禁止球員：

- 在做**打擊**時，自己對自然因素採取防護行動，例如，穿著防護服裝或撐傘在自己的頭上。
- 要求其他任一非依球員要求而蓄意站在某一位置的人，留在原地或走開(例如，當某位觀眾投射影子在球員的球上時。)

違反規則 10.2b 之處罰：一般處罰。

10.3 桿弟

規則之目的：在回合中，球員可以有一位**桿弟**來幫他攜帶球桿、提供建言及其他協助，但**桿弟**被允許可做的事有其限制。球員要負責其**桿弟**在回合中之行為，如其**桿弟**違反規則將遭受處罰。

10.3a 在回合中**桿弟**可以協助球員

- (1) **球員在任一時間點只允許有一位**桿弟****。在**回合**中，球員可以有一位**桿弟**為其攜帶、運送或照管其球桿、提供**建言**及以其他被允許的方式提供協助，但有下列限制：
- 球員在任何時候決不可有一位以上的**桿弟**。
 - 球員在**回合**中可以更換**桿弟**，但決不可只是為了從新**桿弟**處獲得**建言**而短暫這樣做。

不論該球員是否有**桿弟**，與該球員一起步行或乘車，或為該球員攜帶其他物品(例如雨衣、傘、食物及飲料)之其他任何人，除非該球員指定他為其**桿弟**，或他也為該球員攜帶、運送或照管球桿，否則這個人並非該球員之**桿弟**。

- (2) **二位或更多位球員可以共用一位**桿弟****。當有規則問題涉及被共用的**桿弟**之特定行動，且需要決定該行動是為哪位球員所採取時：
- 如該**桿弟**的特定行動是在共用該**桿弟**的球員之一的明確指示下所做的，則該行動是為了該球員所採取。
 - 但如那些球員都沒有做出該行動的明確指示，則該行動被視為是涉入該規則事件之球的球員所採取。
 - 如共用該**桿弟**之球員均未對該**桿弟**有特定之指示，且這些球員的球也未涉入，則

共用該**桿弟**的球員均遭受處罰。

見規則 25.2 及 25.4 及 25.5(有某類特殊身障之球員可以尋求助手的協助)

見委員會程序，第 8 條；當地規則範本 8H 款第 H-1 項(委員會可以採用當地規則禁止或要求使用**桿弟**，或限制球員選擇**桿弟**)。

違反規則 10.3a 之處罰：

- 球員在同一個時間有超過一位**桿弟**的協助期間之各洞，遭受**一般處罰**。
- 如本違規行為是在二洞之間發生或持續，則該球員要在下一洞遭受**一般處罰**。

10.3b 桿弟可以做什麼事

下列是**桿弟**被允許及不被允許的行動之例子：

- (1) **被允許的行動**。當規則允許時之行動，**桿弟**可以去如下列之行動：
 - 攜帶、運送及照管其球員之球桿及其他**裝備品**(包含駕駛球車或拉手推車)。
 - 尋找該球員的球(規則 7.1)。
 - 在其球員的**打擊**做出之前，提供資訊、**建言**及其他協助(規則 10.2a 及 10.2b)。
 - 整平**沙坑**，或採取其他行動來照護**比賽場地**(規則 8.2 之例外，8.3 之例外及規則 12.2b(2)及(3))。
 - 移除該洞**果嶺**上的沙子或鬆土，或修復其上之損壞(規則 13.1c)。
 - 移開或照管該洞**旗桿**(規則 13.2b)。
 - 撿起該球員的球，一旦確定(例如行動或口述)該球員會依規則採取脫困(規則 14.1b)時。
 - **標示**該球員在該洞**果嶺**上的球之球位、並將之撿起及**置回**(規則 14.1b 之例外及 14.2b)。
 - 將其球員的球弄乾淨(規則 14.1c)。
 - 移除**鬆散自然物**及**可移動之人造物**(規則 15.1 及 15.2)。
- (2) **在球員授權下才被允許的行動**。下列行動是規則允許球員可以做的，但**桿弟**必須在該球員授權之下才可以去做(授權必須每次都明確地給與，不可以概括性地給與整個回合)：
 - 恢復該球員的球靜止後被惡化的條件(規則 8.1d)。
 - 當該球員的球不在**果嶺**上，撿起該球員依規則必須**置回**(規則 14.1b)的球時。
- (3) **不允許的行動**。不允許**桿弟**為其球員做下列之行動：
 - 讓與該球員之**對手**下一**打擊**、一洞或該組比賽，或同意該**對手**在該組比賽之成績(規則 3.2)。
 - 除非該**桿弟**已將該球撿起或**移動**，否則不允許該**桿弟****置回**該球(規則 14.2b)。

- 在採取脫困時，將一球**拋下**或置放(規則 14.3)。
- 決定依某規則採取脫困(例如，依規則 19 將球視為無法打，或依規則 16.1 或 17 從**比賽場地之異常狀況或處罰區**採取脫困)；**樺弟**可以建議該球員這樣做，但必須由該球員自己決定。

10.3c 球員要對其樺弟之行為及規則之違反負責

球員對其**樺弟**在**回合**中及規則 5.7a 之比賽中止期間之行為負責，但不對其**樺弟**在**回合**之前或之後的行為負責。

如**樺弟**的行動違反某一規則，或如該行動由該球員採取也會違反該規則，則該球員將依該規則遭受處罰。

當某規則之執行取決於某些事實時，不論該球員是否知道這些事實，該球員所知道的被視為包含其**樺弟**所知道的。

規則 11 運動中之球意外地打到人、動物或物體；蓄意影響運動中之球的行動

規則之目的：規則 11 說明如球員的運動中之球打到比賽場地上的人、動物、裝備品或其他的任何東西的處理程序，當這是意外發生時並無處罰，不論結果是否對該球員有利，他通常都必須接受，並從該球靜止的地方打它。規則 11 也禁止球員蓄意地採取行動去影響任一運動中的球可能靜止的地方。

一在比賽狀態且在運動中之球(不論是在打擊後或其他原因)，在任何時候均適用本條規則，但不包含拋球在脫困區內，該球尚在運動中時之狀況，這種狀況說明於規則 14.3。

11.1 運動中之球意外地打到人或局外之影響力

11.1a 對任何球員都免罰

如球員在運動中之球意外地打到任何人(包括球員自己)或局外之影響力：

- 對任何球員皆無處罰。
- 即使球打到該球員自己、其對手或任何其他球員，或任一他們的桿弟或裝備品，亦無處罰。

例外—在比桿賽在果嶺上打球：如球員在運動中之球，打到另一靜止在該洞果嶺上的球，且二顆球在該次打擊之前，都靜止在該洞果嶺上，則該球員遭受**一般處罰(罰二桿)**。

11.1b 必須從什麼地方打球

(1) **當球從果嶺以外的任何地方打出時**。如球員的球從該洞果嶺以外的地方打出，在運動中意外地打到任何人(包含球員自己)或局外之影響力(包含裝備品)，一般該球必須依其所處打球，**但**如該球靜止在任何人、動物或移動中之局外之影響力之上，該球員決不可以依該球之所處照打，該球員必須脫困：

- 當球靜止在該洞果嶺以外任何地方的任何人、動物或移動中之局外之影響力之上時。該球員必須將原球或另一球**拋在**下列所述之**脫困區**內(見規則 14.3)：
 - **參考點**。該估計之參考點是原球在該人員、動物或正在移動中的局外之影響力之上最初靜止處之正下方的位置。
 - **從參考點丈量脫困區之範圍**。一支球桿長度範圍內，但有下列之限制：
 - **脫困區所在位置之限制**：
 - 必須與該參考點在相同的比賽場地之區域內，且
 - 決不可比該參考點更靠近該洞球洞。
- 當球靜止在該洞果嶺上的任何人、動物或移動中之局外之影響力之上時。該球員必須依規則 14.2b(2)及規則 14.2c 置回之程序，將原球或另一球置放在估計點上，

該估計點是該球在該人、動物或正在移動中的局外之影響力之上最初靜止處正下方的點。

違反規則 11.1b(1)而從錯誤的地方打球之處罰：依規則 14.7 一般處罰。

(2) **當球從果嶺上打出時**。如球員的球從果嶺上打出，在運動中意外地打到自己或局外之影響力，該球一般必須依其所處照打，但如**明確知道或幾乎確認**該運動中之球打到在該果嶺上的任何下列的人或物時，該球員必須從上一打擊處(規則 14.6)以原球或另一球重打：

- 任何人，除了：
 - 該球員自己，或
 - 照管該旗桿的人(適用規則 13.2b(2)，本條規則不適用)。
- **可移動之人造物**，除了：
 - 做該次打擊的球桿，
 - 球標，
 - 靜止球(見規則 11.1a，在比桿賽中是否施加處罰)，或
 - 旗桿(適用規則 13.2b(2)，本條規則不適用)。
- **動物**，被定義為鬆散自然物的除外(例如昆蟲)。

如該球員重打但從**錯誤的地方**打球，他依規則 14.7 遭受**一般處罰**。

該球員如未重打，將遭受**一般處罰**，但該次打擊計數，且該球員不是從**錯誤的地方**打球。

見規則 25.4k(調整規則 11.1b(2)以適用於使用輔助行動工具之球員，當球打到該工具時依該球之所處照打。)

11.2 運動中之球被人蓄意擋轉或擋停

11.2a 規則 11.2 何時適用

本條規則只有在**明確知道或幾乎確認**球員運動中的球被人蓄意地擋轉或擋停時，亦即在下列情況下才適用：

- 該運動中的球被人蓄意碰觸，或
- 該運動中之球打到任何**裝備品**、其他東西(但不含球標、或在該球被擊打或因其他因素在運動中之前的其他靜止球)或任何人(例如該球員的**桿弟**)，而這些東西或人都是該球員蓄意安置或留在可能會擋轉或擋停自己運動中之球的特定位置上的。

例外--在比洞賽，當球沒有合理機會進洞時被蓄意地擋轉或擋停：當**對手**在運動中的球沒有合理的機會可以**進洞**之時間點被蓄意地擋轉或擋停，而這樣做是在讓與該**對手**之下一**打擊**時或在該運動中之球要打**進洞**才能打平該洞時之舉動，則這種情況適用規則 3.2a(1)或 3.2b(1)，而非本條規則。

如球員合理地相信一球或一**球標**可能有助或會妨礙打球，則在做**打擊**前，他有權使該球或該**球標**被撿起，見規則 15.3。

11.2b 何時對球員施加處罰

- 當球員蓄意擋轉或擋停任一在運動中之球時，遭受**一般處罰**。
- 不論該球是自己的球，或其**對手**或在**比桿賽**中另一球員所打的球，皆適用上項處罰。

例外--在水中移動的球：當球員依規則 16.1 及 17 進行脫困時，撿起自己在**臨時積水**或在**處罰區**之水中正在移動的球，並無處罰(見規則 10.1d 之例外 3)。

見規則 22.2(在**四人二球賽**中，任一**搭檔**可以替該**方**行動，且該**搭檔**的行動視為另一**搭檔**的行動)；**規則 23.5**(在**四球賽**中，任一**搭檔**可以替該**方**行動，且該**搭檔**採取有關另一**搭檔**的球或**裝備品**的行動，視為另一**搭檔**的行動)。

11.2c 球被蓄意擋轉或擋停後必須從何處打球

如**明確知道或幾乎確認**球員在運動中之球，被他人蓄意擋轉或擋停時(不論該球是否有找到)，該球決不可依其所處擊打，該球員必須依下列規定採取脫困：

- (1) **當打擊是從果嶺以外之處做出時**。該球員必須根據該球如未被擋轉或擋停時，它可能會靜止的估計點採取免罰脫困：
 - **當球可能會停在該洞果嶺以外之比賽場地上任何地方時**。該球員必須依下述規定將原球或另一球在**脫困區**內**拋下**(見規則 14.3)：
 - **參考點**。該球可能會靜止的估計點。
 - **從參考點量出脫困區之範圍**。一支**球桿長度**範圍內，但有下項之限制：
 - **脫困區所在位置之限制**：
 - 必須在與該參考點相同之**比賽場地之區域**內，且
 - 決不可比該參考點更靠近該洞**球洞**。

例外--球預估會靜止在處罰區：如預估該球的靜止點會在**處罰區**內，則該球員無須依本條規則脫困，他也可以依據該預估點估計該球進入該**處罰區**邊界的切入點，直接依規則 17.1d 從該**處罰區**脫困。

- **當球可能會靜在該洞果嶺上時**。該球員必須依規則 14.2b(2)及 14.2c **置回**一球之程序，將原球或另一球置放在原球可能會靜止之估計點上。
- **當球可能會靜在界外時**。該球員必須依規則 18.2 採取**桿數與距離**之罰桿脫困。

違反規則 11.2 c (1)而從錯誤的地方打球之處罰：依規則 14.7a **一般處罰**。

- (2) **當打擊是從果嶺上做出時**。該球員必須用原球或另一球從上次的**打擊點**重打(見規則 14.6)。

如該球員重打但從**錯誤的地方**打球，他依規則 14.7 遭受**一般處罰**。

該球員如未重打，將遭受**一般處罰**，但該次**打擊**計數入，且該球員不是從**錯誤的地方**打球。

11.3 蓄意地移除物體或改變對運動中之球有影響之條件

當一球在運動中之時，球員決不可蓄意地採取下列行動以影響該球(不論是該球員的球或另一球員的球)可能會靜止的地方：

- 採取在規則 8.1a 所列之任一行動去改變其實質條件(例如，回填草皮斷片或壓下草皮隆起的區塊)，或
- 撿起或移除：
 - 鬆散自然物(見規則 15.1a 之例外 2)，或
 - 可移動之人造物(見規則 15.2a 之例外 2)。

該球員採取這些蓄意地行動時已違反本條規則，即使該行動並未實際影響該球的靜止位置。

例外—移開旗桿、在該洞果嶺上的靜止球及球員的裝備品：本條規則並未禁止球員去撿起或移開：

- 已從球洞被移開的**旗桿**，
- 靜止在該洞**果嶺**上的球(是否施加處罰見規則 9.4、9.5 及 14.1)，或
- 任一球員的**裝備品**(但不含在該洞**果嶺**以外的靜止球，或在**比賽場地**上任何地方的**球標**)。

當一球在運動中時，從該洞**球洞**中移開**旗桿**(包含被照管的)適用規則 13.2，而非本條規則。

採取違反規則 11.3 之不被允許的行動之處罰：一般處罰。

見規則 22.2(在**四人二球賽**中，任一**搭檔**可以替該方行動，且該**搭檔**的行動視為另一**搭檔**的行動)；規則 23.5(在**四球賽**中，任一**搭檔**可以替該方行動，且該**搭檔**採取有關另一**搭檔**的球或**裝備品**的行動，視為另一**搭檔**的行動)。



IV

沙坑及該洞果嶺之特定規則
(規則 12-13)

規則 12 沙坑

規則之目的：規則 12 是對沙坑的特定規則。沙坑是要測試球員從沙中打球的能力而特別設置之區域。為了確保球員所面對的這種挑戰，在做打擊前碰觸沙坑內的沙子及在沙坑內的球可以在哪裡脫困有一些限制。

規則 12.1 之圖解：何時球是在沙坑內



12.1 何時球是在沙坑內

當球的任一部份有下列情形時，該球即是在該沙坑內：

- 觸及該沙坑邊界內地面上的沙子，或
- 在該沙坑邊界內，並靜止在：
 - 通常應該是有沙的裸地上(例如，沙子被風吹走或被水沖走)，或
 - 觸及該沙坑內的沙子或裸地(通常應該是沙地)之鬆散自然物、可移動之人造物、比賽場地之異常狀況或場地整體性之物體之內或之上。

如球位於該沙坑邊界內的土地、草、其他生長物或附著的自然物之上，但未觸及任何沙子，則該球並不是在該沙坑內。

如球之一部分在沙坑內，另一部分在其他比賽場地之區域內，見規則 2.2c。

12.2 打在沙坑內的球

本條規則適用於回合中及規則 5.7a 之比賽中止期間。

12.2a 移除鬆散自然物及可移動之人造物

球員在打沙坑內的球之前，可以依規則 15.1 移開鬆散自然物，及依規則 15.2 移開可移動之人造物。

在這樣做時，可以合理地碰觸或移動該沙坑內的沙子。

12.2b 在沙坑內觸碰沙子之限制

(1) **何時碰觸沙子會造成處罰**。在對沙坑內的球做打擊之前，球員決不可：

- 蓄意地以手、球桿、沙耙或其他物體，碰觸該沙坑內的沙子去測試沙子的狀況，以得知有關下一打擊之資訊，或
- 用球桿觸碰該沙坑內的沙子：
 - 觸碰緊鄰該球前方或後方範圍的沙子(但規則 7.1a 允許正當地尋找球時，或規則 12.2a 允許移除鬆散自然物或可移動之人造物時為例外)，
 - 在揮桿練習時，或
 - 為了打擊在上桿時。

見規則 25.2f(調整規則 12.2b(1)以適用於視障球員)；規則 25.4f(規則 12.2b(1)之適用於使用輔助行動工具之球員)。

(2) **何時碰觸沙子不會造成處罰**。除上述第(1)項規定之外，本條規則並未禁止球員以任何方式碰觸該沙坑內的沙子，這包含：

- 為了練習揮桿或該次打擊在採取站位時，將腳掘進沙中，
- 為了照護比賽場地，整平該沙坑，
- 置放球桿、裝備品或其他物體在該沙坑內(無論是用扔或放的方式)，
- 丈量、標示球位、撿球、將球置回或依規則採取其他行動時，
- 倚靠著球桿休息、保持平衡或防止跌倒，或
- 因挫折或憤怒而擊打沙子。

但如該球員因碰觸沙子而改善了對打擊有影響之條件導致違反規則 8.1a，遭受一般處罰。(亦見規則 8.2 及 8.3，有關改善或惡化對打球有影響的其他實質條件之限制。)

(3) **球打到沙坑外之後則無限制**。在沙坑內的球被擊打後且在該沙坑之外，或球員已採取或要採取在該沙坑外脫困，該球員可以：

- 碰觸該沙坑內的沙子，無規則 12.2b(1)之處罰，且

規則 12

- 為了照護**比賽場地**而整平該**沙坑**內的沙子，無規則 8.1a 之處罰。

如該球靜止在該**沙坑**外，即使在下列情況下亦無限制：

- 該球員必須或可以依**桿數與距離**之程序採取脫困，在該**沙坑**內**拋**下一球，或
- 該球員要在該**沙坑**外做下一**打擊**，在該**沙坑**內其**擊球線**上的沙子。

但如該球從該**沙坑**內被擊打後又回到該**沙坑**內，且該球員採取脫困將一球**拋**在該**沙坑**內時，或該球員決定不在該**沙坑**外採取脫困，則規則 12.2b(1)及 8.1a 之限制將再次適用於該在**比賽狀態**的球。

違反規則 12.2 之處罰：一般處罰。

12.3 球在沙坑內脫困之特別規則

當球在**沙坑**內時，下列情況適用特別的脫困規則：

- 受**比賽場地之異常狀況**之妨礙(規則 16.1c)，
- 受危險**動物**情況之妨礙(規則 16.2)，及
- 無法打之球(規則 19.3)。

規則 13 果嶺

規則之目的：規則 13 是針對果嶺的特定規則。果嶺是為在其地面上打球所特別準備的區域，且在每一洞果嶺的球洞都有一支旗桿，因此跟其他的比賽場地之區域有不同的適用規則。

13.1 在果嶺上被允許或被要求的行動

規則之目的：本條規則允許球員在該洞果嶺上做的事情，通常這些事情在該洞果嶺之外是不被允許的，例如，允許標示一球之位置、撿起該球、將該球弄乾淨、置回一球，及修復該洞果嶺上之損壞及移除其上的沙子或鬆土。此外，意外地移動在該洞果嶺上的球或球標，並無處罰。

13.1a 何時球是在果嶺上

當球的任一部分有下列情形時，該球即是在該洞果嶺上：

- 觸及該洞果嶺，或
- 在該洞果嶺邊界內的任何東西(例如，鬆散自然物或人造物)之上或之內。

如球的一部分在該洞果嶺上，同時有一部分在另一比賽場地之區域內，見規則 2.2c。

13.1b 將果嶺上的球標示球位、撿起及弄乾淨

在該洞果嶺上的球可以將之撿起及弄乾淨(見規則 14.1)。

在撿起該球前必須先標示其球位(見規則 14.1)，且必須將該球置回其原點(見規則 14.2)。

13.1c 在果嶺上所允許的改善

在回合中及規則 5.7a 之中止比賽期間，不論球員的球是在該洞果嶺之上或之外，該球員在該洞果嶺上可以採取下列二種行動：

- (1) **移除沙子及鬆土**。在該洞果嶺上的沙子及鬆土，可以免罰移除。
- (2) **修復損壞**。球員可以採取合理的行動免罰修復該洞果嶺上之損壞，以儘量恢復該果嶺原來的狀況，但只能在下列規定下進行：
 - 用自己的手、腳、或身體其他部位、或修復球痕通常所用的工具、球梯、球桿或正常裝備品的類似物品，及
 - 無不合理地延誤比賽(見規則 5.6a)。

但如該球員修復該果嶺上之損壞所採取的行動，超過恢復該果嶺原來狀況所需之程度(例如，製造一個通向該洞球洞之通道，或使用不被允許的東西)，以致改善該果嶺，則該球員因違反規則 8.1a 遭受一般處罰。

"在該洞果嶺上之損壞"意指任何損壞是因任何人(包含球員自己)或局外之影響力所

造成，例如：

- 球痕、鞋子造成的損壞(例如，鞋釘痕)，或**裝備品**或**旗桿**所造成的刮痕或凹洞，
- **舊球洞**填塞物、草皮塊填塞物、草皮塊之接縫，或由維修工具或維修工程車所造成的刮痕或凹洞，
- **動物**的足跡或蹄痕，及
- 嵌埋的物體(例如，石塊、橡實、冰雹或**球梯**)以及這些東西所造成的凹陷。

但"該洞**果嶺**上之損壞"並不包含下列事物所衍生的任何損壞或狀況：

- **果嶺**一般狀況的正常養護(例如垂直切割的草縫及通氣孔)，
- 灌溉、下雨或其他**自然力**，
- **果嶺**表面的自然缺陷(例如，雜草、裸土區塊，病蟲害或生長不均勻的區域)，或
- 該洞**球洞**的自然磨損。

13.1d 當球或球標在果嶺上移動時

球或**球標**在該洞**果嶺**上**移動**，有下列二項特定的規則：

- (1) **意外地造成球移動不罰**。如球員、其**對手**或在**比桿賽**的另一球員，意外地**移動**該球員在該洞**果嶺**上的球或**球標**，並無處罰。

該球員必須：

- 將該球**置回**它的原點(如原點不確定必須估計之)(見規則 14.2)，或
- 置放一**球標**以**標示**該原點。

例外--當球在上桿或打擊過程中開始移動，且做了該打擊，該球必須依其所處擊打(見規則 9.1b)。

如球員或其**對手**蓄意地撿起或移動該球員在該洞**果嶺**上的球或**球標**，是否施加處罰見規則 9.4 或規則 9.5。

- (2) **球被自然力移動何時要置回**。如**自然力**造成球員在該洞**果嶺**上的球**移動**，則該球員接著必須打球的地方，將取決於該球是否已被撿起並**置回**該洞**果嶺**上(見規則 14.1)：

- 如球已被撿起並在置回後開始移動--該球必須**置回**其被**移動**的點上(如該點不確定必須估計之)(見規則 14.2)，即使該球是被**自然力**，而不是被該球員、其**對手**或**局外之影響力**所**移動**(見規則 9.3 之例外)。
- 如球尚未撿起及置回--必須從該球新的位置擊打它(見規則 9.3)。

違反規則 13.1d 而從錯誤的地方打球：依規則 14.7a 一般處罰。

13.1e 禁止蓄意測試果嶺

在**回合**中及依規則 5.7a 中止比賽期間，球員決不可以蓄意採取下列任一行動，以測試該洞**果嶺**或**錯誤果嶺**：

- 摩擦其表面，或
- 滾球。

例外--在二洞之間測試果嶺：在二洞之間，球員可以在剛打完的洞之果嶺及任何練習果嶺，摩擦其表面或滾球(見規則 5.5b)。

違反規則 13.1e 測試該洞果嶺或錯誤果嶺之處罰：一般處罰。

見委員會程序，第 8 條；當地規則範本 8I 款第 1-2 項(委員會可以採用一條當地規則，禁止球員在剛打完的洞之果嶺上滾球)。

13.1f 必須從錯誤果嶺採取脫困

(1) 受錯誤果嶺妨礙的意思。依本條規則，有下列任一情形即發生妨礙：

- 球員的球有任何一部分觸及錯誤果嶺、或位於任何物體(例如鬆散自然物或人造物)之上或之內，且在錯誤果嶺邊界之內，或
- 錯誤果嶺對球員的預定站位之範圍或預定揮桿之範圍產生實質的妨礙。

(2) 必須採取脫困。當球員受錯誤果嶺妨礙時，決不可以依該球之所處擊打它。

該球員必須拋下原球或另一球在下述脫困區內採取免罰脫困(見規則 14.3)：

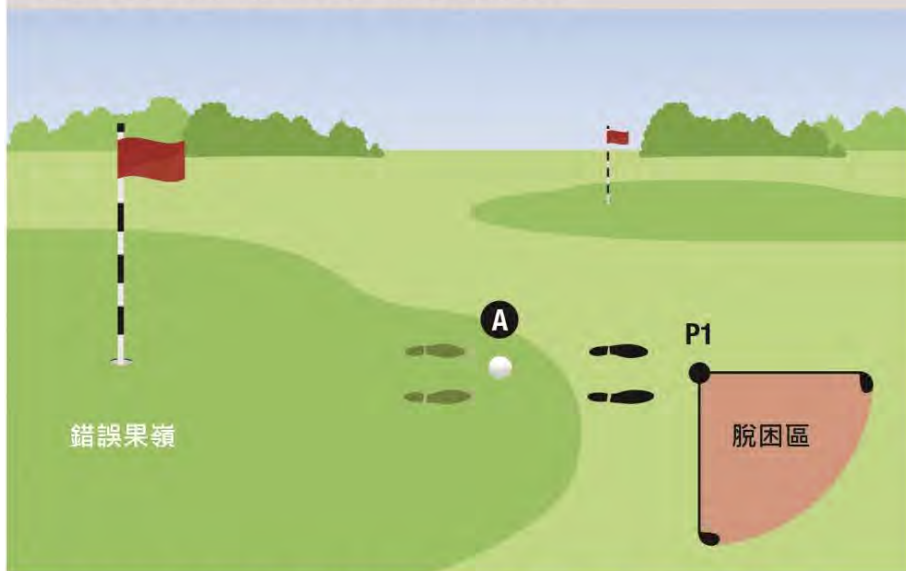
- 參考點：完全脫困之最近點，必須在與原球靜止處相同的比賽場地之區域上。
- 從參考點丈量脫困區之範圍。一支球桿長度範圍內，但有以下之限制：
- 該脫困區所在位置之限制：
 - 必須與該參考點在相同的比賽場地之區域內，且
 - 決不可比該參考點更靠近該洞球洞。
 - 必須從該錯誤果嶺所有的妨礙完全脫困。

(3) 明顯不合理時禁止脫困。如妨礙之存在僅因該球員所選擇之球桿、站位或揮桿方式或打球方向等在該情況下是明顯不合理時，則不得依規則 13.1f 免罰脫困。

違反規則 13.1f 而從錯誤的地方打球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。

見委員會程序，第 8 條；當地規則範本 8D 款第 D-3 項(委員會可以採用一條當地規則，禁止僅對預定站位範圍產生妨礙之錯誤果嶺免罰脫困)。

規則 13.1f 之圖解：從錯誤果嶺免罰脫困



- 當受錯誤果嶺妨礙時，球員必須採取免罰脫困，且必須是完全脫困。
- 本圖解是假定該球員是右撇子打者。
- A 球位於錯誤果嶺上，且 A 球的完全脫困之最近點是在 P1 點，該點必須是與原球靜止時的比賽場地之區域（在本案例，是一般區域）相同。
- 脫困區是從該參考點一支球桿長度範圍內，不比該參考點更靠近該洞球洞，且必須是與該參考點 P1 點在相同的比賽場地之區域。

13.2 旗桿

規則之目的：本條規則含蓋球員面對該洞旗桿時的所有選擇。該球員可以讓旗桿留在該洞球洞中或移開它(包含讓他人照管旗桿，並在該球打出後移開它)，但必須在做出打擊之前先決定。如運動中的球擊中旗桿，通常並無處罰。

本條規則適用於在比賽場地之任何地方打出的球，不論是從該洞果嶺之上或之外。

13.2a 將旗桿留在球洞中

- (1) **球員可以將旗桿留在球洞中**。球員可以在**旗桿**留在該洞**球洞**中的情況下做**打擊**，因此該運動中的球會擊中該**旗桿**是可能的。

該球員必須在做**打擊**之前決定：

- 不予理會在該洞**球洞**中之**旗桿**，或移動它使之直立於該洞**球洞**中央並留在該**球洞**內；或
- 將已移開的**旗桿**放回該洞**球洞**中。

在上述任一情況下：

- 該球員決不可以為了獲得利益，而將**旗桿**蓄意移到該**球洞**中央以外的位置。
 - 如該球員這樣做，且其運動中的球隨即擊中該**旗桿**，將遭受**一般處罰**。
- (2) **如球擊中留在球洞中的旗桿，不罰**。如球員將**旗桿**留在該洞**球洞**中做**打擊**，而運動中的球擊中該**旗桿**：
- 並無處罰(上述(1)的規定為**例外**)，且
 - 必須依該球之所處打球。
- (3) **球在運動中時，球員移動或移開球洞中的旗桿之限制**。當**旗桿**是在該洞**球洞**中時，在做**打擊**後：
- 該球員及其**桿弟**決不可以蓄意移動或移開該**旗桿**，以影響該運動中的球可能會靜止的地方(例如，為了避免該球擊中**旗桿**)。如這樣做，該球員將遭受**一般處罰**。
 - 但如該球員因任何其他理由而使在該**球洞**內的**旗桿**被移動或移開，例如，當他合理地認為該運動中的球在靜止前不會擊中該**旗桿**時，並無處罰。
- (4) **當球員已決定將旗桿留在球洞中時，對其他球員移動或移開它之限制**。當球員讓**旗桿**留在該洞**球洞**中，且未授權任何人照管**旗桿**時(見規則 13.2b(1))，則另一球員決不可以蓄意移動或移開**旗桿**，以影響該球員運動中的球可能會靜止的地方。
- 如在該球員做**打擊**之前或期間且做了該**打擊**，但他並未意識到當他的球已在運動中時，另一球員或其**桿弟**做了上述的舉動，則該另一球員遭受**一般處罰**。
 - 但如另一球員或其**桿弟**，因任何其他理由而移動或移開該**旗桿**，例如基於下列理由時，並無處罰：
 - 合理地認為該運動中的球在靜止之前不會擊中該**旗桿**，或
 - 未意識到該球員即將打球，或未意識到該球員的球已在運動中。

見規則 22.2(在**四人二球賽**中，任一**搭檔**可以替該方行動，且該**搭檔**的行動視為另一**搭檔**的行動)；規則 23.5(在**四球賽**中，任一**搭檔**可以替該方行動，且該**搭檔**採取有關另一**搭檔**的球或裝備品的行動，視為另一**搭檔**的行動)。

13.2b 從球洞中移開旗桿

- (1) **球員可以讓旗桿從球洞中移開**。球員可以在做**打擊**時，讓在該洞**球洞**中的**旗桿**被移開，以免他運動中的球打到該**旗桿**。

該球員在做該**打擊**之前，必須先依下列方式之一作出決定：

- 在打該球之前，讓該**旗桿**從該洞**球洞**中移走，或
- 授權某人照管**旗桿**，意指該照管者：

- 在該球員做**打擊**之前，拿著該**旗桿**，使之保持在該**球洞**之中、之上或近處，以向該球員指示該**球洞**之位置，且
- 接著在該**打擊**做出中或之後，移開該**旗桿**。

該球員在下列情況下被視為已授權該**旗桿**被照管：

- 在做該**打擊**時，該球員的**桿弟**正拿著在該**球洞**之中、之上或近處的**旗桿**，或正站在該**球洞**旁邊，即使該球員並未意識到該**桿弟**正在這樣做；或
- 該球員請求任何其他人照管該**旗桿**，且那個人也做了；或
- 該球員看到任何其他人正拿著在該**球洞**之中、之上或近處的**旗桿**，或正站在該**球洞**旁邊，但該球員在做**打擊**時並未要求那個人走開，或將該**旗桿**留在該**球洞**中。

(2) **如球擊中旗桿或照管旗桿的人，如何處理**。如球員運動中的球，擊中了球員依上述之規定已決定移開的**旗桿**，或擊中了正在照管**旗桿**的人(或那個人隨身持有的任何物品)，則處理方式取決於這是意外的還是蓄意的：

- **球意外地擊中旗桿或移開或照管它的人**。如球員的球意外地擊中**旗桿**或移開或照管它的人(或那個人隨身持有的任何物品)，並無處罰，且必須依該球之所處擊打。
- **球被照管旗桿的人蓄意地擋轉或擋停**。如照管該**旗桿**的人蓄意地擋轉或擋停該球員運動中的球，則適用規則 11.2c：
 - **從何處擊打球**。該球員決不可依該球之所處打球，且必須依規則 11.2c 採取脫困。
 - **何時要施加處罰**。如蓄意擋轉或擋停該球的那個人是球員或那個人的**桿弟**，則那個人因違反規則 11.2，遭受**一般處罰**。

為了本條規則之目的，“蓄意地擋轉或擋停”的意思是與規則 11.2a 中所述相同，但包括當該球員運動中的球在擊中下列的東西或人時：

- 被移開的**旗桿**是被蓄意地放置或留在地面特定的位置上的，因此它可能擋轉或擋停該球；
- 被照管的**旗桿**是照管者蓄意不從該**球洞**，或該球行進的路線移開的；或
- 照管或移開該**旗桿**的人(或其隨身所持有的任何東西)，當他蓄意地留在該球行進的路線上時。

例外—對蓄意地移動旗桿以影響運動中的球之限制(見規則 11.3)。

見規則 22.2(在四人二球賽中，任一搭檔可以替該方行動，且該搭檔的行動視為另一搭檔的行動)；規則 23.5(在四球賽中，任一搭檔可以替該方行動，且該搭檔採取有關另一搭檔的球或裝備品的行動，視為另一搭檔的行動)。

13.2c 球緊靠球洞中的旗桿

如球員靜止的球緊靠該**球洞**中之**旗桿**：

- 如該球有任何一部分是在該**球洞**中且低於該**果嶺**表面，即使該球並未整顆低於該表

面，該球仍視為已進洞。

- 如該球並無任何一部分是在該球洞中低於該果嶺表面：
 - 則該球未進洞，且必須依該球之所處打球。
 - 如移開該旗桿而該球移動(不論是落入或移離該球洞)，並無處罰，且該球必須置回在該球洞的外緣上(見規則 14.2)。

違反規則 13.2c 而從錯誤的地方打球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。

在比賽，如該球員未依規則 3.3c 之要求將球打進洞將被取消比賽資格。

13.3 球懸於球洞邊

13.3a 查看懸於球洞邊的球是否會落入球洞之等待時間

如球員的球在打擊後有任何一部分懸於該洞球洞之外緣上：

- 允許該球員以合理的時間走到該球洞，及額外的 10 秒鐘等待時間查看該球是否會落入該球洞。
- 如在上述的等待時間內該球落入該球洞，則該球員是以上一打擊將球打進洞。
- 如在上述的等待時間內該球未落入該球洞：
 - 則視該球已靜止。
 - 如在打該球之前該球落入該球洞，則該球員是以上一打擊將球打進洞，但遭受罰一桿，加計在該洞之桿數之內。

13.3b 如懸於球洞邊的球在等待時間結束之前被撿起或移動，要如何處理

如懸於該洞球洞邊的球，在規則 13.3a 所規定的等待時間結束之前，被撿起或移動(自然力除外)，則視該球已靜止：

- 該球必須置回該球洞之外緣(見規則 14.2)，且
- 規則 13.3a 所規定的等待時間對該球不再適用。(如被置回的球之後被自然力移動，其處理程序見規則 9.3。)

如在比賽的對手或在比賽的另一球員，在等待時間結束之前，蓄意撿起或移動該球員懸於球洞邊的球：

- 在比賽，該球員的球被視為是其上一打擊進洞，但該對手並無規則 11.2b 所規定之處罰。
- 在比賽，撿起或移動該球之球員遭受一般處罰(罰二桿)，該球必須置回該球洞之外緣(見規則 14.2)。



V

撿球及回復一球來比賽
(規則 14)

規則
14

針對球的程序：標示球位，撿起及將之弄乾淨，置回在位置上，球在脫困區內拋下，從錯誤的地方打球

規則之目的：規則 14 含蓋球員何時可以以及如何標示一顆靜止球的地點、撿球及將該球弄乾淨，以及如何使一球回復為在比賽狀態中，以致該球是從正確的地方所擊打。

- 當被撿起或移動的球要被置回時，必須以同一球放在它的原點上。
- 當採取免罰脫困或罰桿脫困時，必須將替代的球或原球在特定的脫困區內拋下。

使用這些程序時的錯誤，在該球被擊打之前可以免罰更正，但如該球員從該錯誤的地方打球將遭受處罰。

14.1 標示，撿起及將球弄乾淨

本條規則適用於蓄意的“撿起”球員的靜止球，球員可以用任何方式，包括用手拿起該球，或旋轉它或以其他方式蓄意造成它從位置**移動**。

14.1a 被撿起然後要置回的球之原位必須被標示

在撿起依規則必須**置回**原位的球之前，該球員必須先**標示**其球位，意即：

- 將**球標**放置在該球之正後方或緊鄰處，或
- 拿住球桿放在該球之正後方或緊鄰處之地面上。

如該地點是以**球標**做**標示**，在**置回**該球後，該球員必須在**打擊**之前移開該**球標**。

如該球員未先**標示**該球的位置就撿起它、以錯誤的方式**標示**它的位置、或做**打擊**前未將該**球標**移開，則該球員遭受**罰一桿**。

當依規則採取脫困時，該球員在撿起該球之前無須先**標示**其球位。

14.1b 誰可以撿球

球員的球依規則撿起時，只能由下列的人為之：

- 該球員本人，或
- 該球員授權之任何人，**但**這類授權必須在該球每次被撿起之前授與，而不可對該**回合**概括授權。

例外—桿弟何時可以不經授權撿起球員的球：該球員的**桿弟**可以不經該球員之授權撿起該球，當：

- 球員的球在該洞**果嶺**上時；或
- 可以合理確定(例如從動作或言詞)其球員將依規則採取脫困時。

如該**桿弟**在不被允許撿球的狀況下即撿起該球，則該球員要被**罰一桿**(見規則 9.4)。

見規則 25.2g、25.4a 及 25.5d(為適用於某類特殊身障之球員，調整規則 14.1b 允許助理人員在未經授權下撿起該球員在**果嶺**上的球)。

14.1c 將球弄乾淨

球從該洞**果嶺**撿起後總是可以將之弄乾淨(見規則 13.1b)。

球從其他任何地方撿起後，也可以將它弄乾淨，但在下列情況下被撿起的球則不允許：

- 查看它是否有切痕或裂縫。不允許將它弄乾淨(見規則 4.2c(1))。
- 辨認它。只允許弄乾淨因辨認所需要之部分(見規則 7.3)。
- 因為它妨礙打球。不允許將它弄乾淨(見規則 15.3b(2))。
- 查看它是否處於允許脫困的條件下。除非該球員接著依某一規則採取脫困，否則不允許將它弄乾淨(見規則 16.4)。

如球員在本條規則不允許時將球弄乾淨，將被**罰一桿**，且如該球已被撿起必須**置回**。

見規則 22.2(在**四人二球賽**中，任一**搭檔**可以替該**方**行動，且該**搭檔**的行動視為另一**搭檔**的行動)；規則 23.5(在**四球賽**中，任一**搭檔**可以替該**方**行動，且該**搭檔**採取有關另一**搭檔**的球或**裝備品**的行動，視為另一**搭檔**的行動)。

14.2 將球置回位置上

不論何時，只要球被撿起或**移動**且規則要求要將它**置回**某一位置時，即適用本條規則。

14.2a 必須使用原球

當**置回**一球時，必須使用原球。

例外—在下列任一情況下，可以使用另一球：

- 原球經合理的作為且在幾秒內無法取回，只要該球員並無蓄意造成該球無法取回，
- 原球有切痕或裂縫(見規則 4.2c)，
- 比賽已中止，在恢復比賽時(見規則 5.7d)，或
- 原球被另一球員誤打(**錯誤球**)時(見規則 6.3c(2))。

14.2b 球必須由誰置回及如何置回

(1) 誰可以將球置回。球員的球依規則必須被**置回**時，只能由下列之人為之：

- 該球員本人，或
- 撿起該球或造成它**移動**的任何人。

如球是由不被允許**置回**的人這樣做，而該球員打了該球將被**罰一桿**。

見規則 25.2h、25.3c 及 25.4a(為適用於某類特殊身障之球員，調整規則 14.2b(1)允許這類球員對任一人士做出一般性之授權，請其代為將球置放或**置回**)。

(2) 球必須如何置回。該球必須以將之放置在被要求的位置，然後鬆手讓該球留在該位

置之上的方式將之置回。

如球員打了以錯誤方式置回在正確位置上之球，該球員要被罰一桿。

14.2c 球要被置回的地點

該球必須置回它的原點(如原點不確定必須估計之)，但當球依規則 14.2d(2)及 14.2e 必須被置回在不同的地點，或該球員要依規則採取脫困時為例外。

如該球靜止在任何不可移動之人造物、場地整體性之物體、場界標示物，或任何生長、附著之自然物之上、之下或靠著時：

- 該球的“位置”包括其與地面相應的垂直位置。
- 這表示該球必須被置回在這樣的物體之上、之下或靠著的原點。

如任何鬆散自然物因撿起或移動該球時，或在該球被置回之前被移除，則無須將之置放回去。

在置回被撿起或移動的球之前，有關移除鬆散自然物的限制，見規則 15.1a 之例外 1。

14.2d 當球之原球位所處之狀態被改變時，球要置回何處

如撿起或被移動的球必須置回之球位所處之狀態已被改變，其球員必須按下列方式置回該球：

- (1) **球在沙子內**。當該球是在沙子內時，無論是在沙坑內或比賽場地的其他任何地方：
 - 在將該球置回它的原點時(如原點不確定必須估計之)(見規則 14.2c)，該球員必須盡可能重建該原球位所處之狀態。
 - 如該球原先是被沙子覆蓋，在重建該原球位所處之狀態時，該球員可以留下該球的一小部份可被看見。如該球員是從正確的地方打球，但未重建該球位所處之狀態而違反本條規則時，該球員遭受一般處罰。
- (2) **球在沙子以外的任何地方**。當球在沙子以外的任何地方時，該球員必須將該球置放在最接近也最類似原球位所處之狀態的地點上，該地點必須在：
 - 距它的原點一支球桿長度範圍內(如原點不確定必須估計之)(見規則 14.2c)，
 - 不更靠近該洞球洞，且
 - 在與原點相同之比賽場地之區域內。

如該球員知道該原球位所處之狀態已被改變，但不知道該原球位所處之狀態為何，則該球員必須估計該原球位所處之狀態，並依上述(1)或(2)置回該球。

例外—比賽中止期間且球已撿起，而球位所處之狀態被改變，見規則 5.7d。

14.2e 如被置回的球無法留在原點上，如何處理

如球員嘗試置回一球，但球無法留在它的原點上，該球員必須再次嘗試之。

如該球仍無法留在該點上，該球員必須以置放該球在它保持靜止狀態的最近地點上之程序置回該球，但依該球之原點所在，有下列規定：

- 該地點決不可比該球之原點更靠近該洞球洞。
- 該球之原點在一般區域內。該最近地點必須在一般區域內。
- 該球之原點在沙坑或處罰區內。該最近地點必須在同一個沙坑內，或同一個處罰區內。
- 該球之原點在果嶺上。該最近地點必須在該果嶺上，或在一般區域內。

違反規則 14.2 而從錯誤的地方打球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。

見規則 22.2(在四人二球賽中，任一搭檔可以替該方行動，且該搭檔的行動視為另一搭檔的行動)；規則 23.5(在四球賽中，任一搭檔可以替該方行動，且該搭檔採取有關另一搭檔的球或裝備品的行動，視為另一搭檔的行動)。

14.3 球在脫困區內拋下

不論何時，只要球員依規則採取脫困必須拋下一球，或當該球員必須依規則 14.3c(2)置放一球完成脫困時，即適用本條規則。

如該球員在拋下一球之前或之時，改善該脫困區，見規則 8.1。

14.3a 可以使用原球或另一球

球員可以使用原球或另一球。

亦即，該球員依本條規則拋下或置放一球時，每次都可以使用任一球。

14.3b 球必須以正確的方式拋下

球員必須以正確的方式拋下一球，亦即要完全合乎下列(1)、(2)、(3)之規定：

- (1) **必須由球員本人拋球**。該球必須由球員本人拋下，該球員之桿弟或其他任何人都不能這樣做。

見規則 25.2h、25.3c 及 25.4a(為適用某類特殊身障之球員，調整規則 14.3b(1)允許這類球員對任一人士做出一般性之授權，請其代為拋球)。

- (2) **球必須從膝蓋高度直接落下且未碰觸球員或裝備品**。該球員必須從其膝蓋高度的位置放手讓球自由落下，以使該球：

- 垂直落下，該球員沒有扔、旋轉或滾動它，或使用任何其他可能影響該球將靜止的位置之動作，且
 - 在它撞到地面之前，不可碰到該球員的身體或裝備品之任何部分。
- “膝蓋高度”是指該球員站立時之膝蓋高度。

見規則 25.6b(對某類特殊身障之球員適用規則 14.3b(2)之指南)。

規則 14.3b 之圖解：從膝蓋高度拋球

允許



不允許



球必須從膝蓋高度直接拋下。“膝蓋高度”是指拋球的球員站立時之膝蓋高度，但當該球被拋下時，其球員不必處於站立姿勢。

(3) 球必須被拋在脫困區內(或向後延伸線上)。該球必須在脫困區內拋下。該球員可以站

在**脫困區**之內或之外**拋球**。但當採取向後延伸線上的脫困時，該球必須**拋**在這條線上一個適用規則(見規則 16.1c(2),17.1d(2),19.2b 及 19.3b)所允許的位置上，且因**拋球**在該位置上的那個點而形成一個**脫困區**。

- (4) **如球以錯誤方式拋下該如何處理**。如一球以錯誤的方式**拋下**，而違反上列三項要求之一項或多項時：

- 該球員必須以正確的方式再次**拋球**，且必須這樣做的次數並無限制。
- 一球以錯誤的方式**拋下**，並不計入必須依規則 14.3c(2)置球前所需之二次**拋球**之內。

如該球員未再次**拋球**，反而對以錯誤方式**拋下**的靜止球做了**打擊**：

- 如該球是從該**脫困區**打出，該球員遭受**罰一桿**(但並無規則 14.7a 從**錯誤的地方**打球的問題)。
- 但如該球是從該**脫困區**以外被打出，或依規則必須**拋球**時卻置球，並將該置放之球打出(不論球從哪個位置打出)，該球員遭受**一般處罰**。

14.3c 以正確方式拋下的球必須靜止在脫困區內

本條規則只適用於當一球依規則 14.3b 以正確的方式**拋下**時。

- (1) **當球以正確的方式拋下並靜止在脫困區內時，該球員已完成脫困**。**拋下**的球必須靜止在**脫困區**內。

該球在撞到地面之後，在靜止之前是否碰到任何人(包含球員自己)、**裝備品**或其他**局外之影響力**是沒有關係的：

- 如該球靜止在該**脫困區**內，則該球員已完成脫困且必須依該球之所處擊打它。
- 如該球靜止在該**脫困區**外，該球員必須依規則 14.3c(2)之程序處理。

在上述任一情況下，如一球以正確的方式**拋下**後且在靜止之前，意外撞到任何人(包含球員自己)、**裝備品**或其他**局外之影響力**，對任何球員皆無處罰。

例外—當球以正確方式**拋下**，被任何人蓄意擋轉或擋停時：當被**拋下**的球在它靜止之前，被任何人蓄意擋轉或擋停時，見規則 14.3d。

- (2) **如球以正確的方式拋下靜止在脫困區之外，如何處理**。如**拋下**的球靜止在該**脫困區**之外，該球員必須以正確的方式第二次將一球**拋下**。

如該球仍靜止在該**脫困區**之外，則該球員必須使用規則 14.2b(2)及 14.2c **置回**一球之程序置放一球以完成脫困：

- 該球員必須在第二次**拋球**時，該球最先觸及地面的位置置放一球。
- 如該置放的球不能停在該地點上，該球員必須在該地點第二次置放一球。
- 如該球第二次置放仍不能留在該地點上，則該球員必須將一球置放在該球能停留之最近地點上，但受規則 14.2c 之限制。這可能導致該球會被置放在該**脫困區**之外。

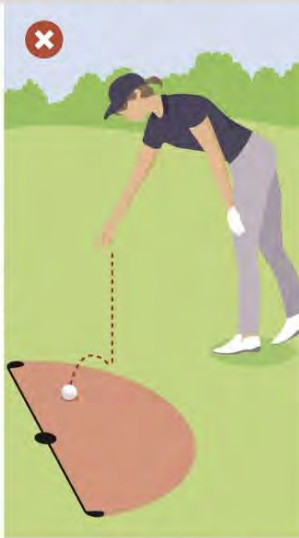
規則 14.3c 之圖解 # 1：球必須在脫困區拋下並靜止在其內



該球依規則 14.3b 以正確的方式拋下，且該球靜止在脫困區內，所以完成脫困程序了。

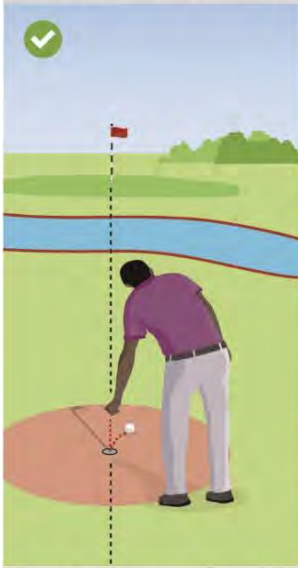


該球依規則 14.3b 以正確的方式拋下，但該球靜止在脫困區之外，所以該球必須第二次以正確的方式拋下。

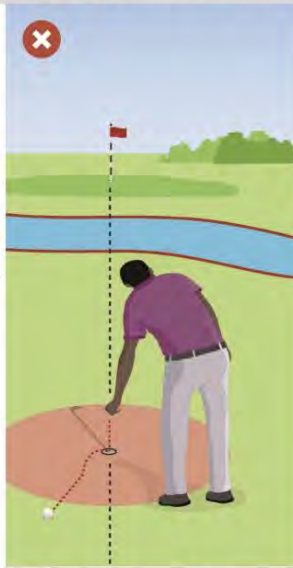


當該球在脫困區之外拋下時它是以錯誤的方式拋下，所以該球必須以正確的方式重新拋球。

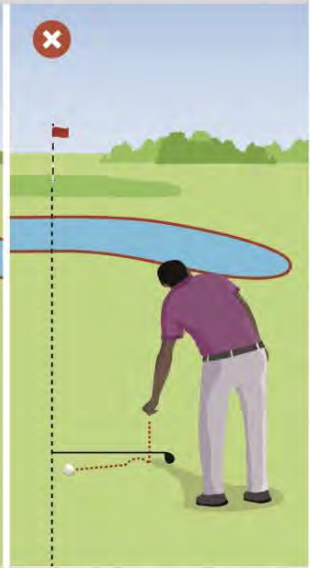
規則 14.3c 圖解 # 2 : 當採取向後延伸線之脫困時



球拋下時第一次觸及向後延伸線上地面的點形成了一個以該點為圓心、一支球桿長度為半徑的圓形脫困區。上圖該球是依規則 14.3b 正確的方式拋下，且該球靜止在該脫困區內，所以脫困程序完成了。



該球是依規則 14.3b 正確的方式拋下，但靜止在該脫困區之外，因此，該球必須再次以正確的方式拋下。



該球因未在向後延伸線上拋下，所以它是依錯誤的方式拋下，因此，該球必須再次以正確的方式拋下。

14.3d 球以正確方式拋下，被任何人蓄意擋轉或擋停，要如何處理

為了本條規則之目的，如有下列情形，則被拋下的球是被“蓄意擋轉或擋停”，當：

- 球在撞及地面之後仍在運動中時，有人蓄意去碰觸它，或
- 該運動中之球打到由球員蓄意安置或留在特定位置的任何**裝備品**或其他物體、或任何人(包含該球員自己及其**桿弟**)，以致該**裝備品**、該物體、或那個人有可能擋轉或擋停該運動中的球。

當一球以正確的方式**拋下**，在它靜止之前被任何人蓄意擋轉或擋停(不論是在該**脫困區**之內或之外)時：

- 該球員必須以正確的方式，並依規則 14.3b 之程序再將一球**拋下**(亦即，該被蓄意擋轉

規則 14

或擋停的球，並不計入必須依規則 14.3c(2)置球前所需之二次拋球之內)。

- 如該球被任何球員或其**禰弟**蓄意擋轉或擋停，那位球員遭受**一般處罰**。

例外—當球沒有合理機會靜止在脫困區內時：如一球以正確的方式拋下，如無合理機會靜止在該**脫困區**內，當它被蓄意擋轉或擋停時(不論是在該**脫困區**之內或之外)：

- 對任何球員皆無處罰，且
- 被拋下的球視為是靜止在該**脫困區**之外，且該次拋球計入依規則 14.3c(2)一球必須被置放之前所需的二次拋球之一。

違反規則 14.3 而從錯誤的地方打球或打了用置球取代拋球的球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。

見規則 22.2(在四人二球賽中，任一搭檔可以替該方行動，且該搭檔的行動視為另一搭檔的行動)；規則 23.5(在四球賽中，任一搭檔可以替該方行動，且該搭檔採取有關另一搭檔的球或裝備品的行動，視為另一搭檔的行動)。

14.4 在原球脫離比賽後，球員的球何時回復進入比賽狀態

當球員在**比賽狀態**的球在**比賽場地**上被撿起、遺失或出界，則該球不再是在**比賽狀態**。該球員只有依下述之一進行，才會再使一球進入**比賽狀態**：

- 從**開球區**打原球或另一球，或
- 在使原球或另一球進入**比賽狀態**之意圖下，將之置回、拋下或置放在**比賽場地**內。

如該球員是在使一球進入**比賽狀態**之意圖下，用任何方式使之回到**比賽場地**之內，則該球是在**比賽狀態**之中，即使該球：

- 依規則並不允許去替代原球，或
- 是(a)在**錯誤的地方**、(b)以錯誤的方式或(c)使用不適用的程序，被置回、拋下或置放。

置回的球即使標示其位置的球標並未移開，也是在**比賽狀態**。

14.5 更正在替代、置回、拋球或置放時之錯誤

14.5a 球被擊打之前，球員可以更正錯誤

當球員在規則並不允許以另一球替代原球之情況下，或該球員在**比賽狀態**中的球是(a)以錯誤的方式，(b)在**錯誤的地方**，或(c)使用不適用的程序，將之置回、拋下或置放時：

- 該球員可以免罰撿起該球，並更正此錯誤。
- 但這只允許在該球被擊打之前做出更正。

14.5b 採取脫困發生錯誤在更正時，球員何時可以改用不同的規則或脫困之選項

當採取脫困發生錯誤在更正時，該球員是否必須使用與原來相同之規則及脫困之選項，

或可以改用不同之規則或脫困之選項，取決於該錯誤之性質：

- (1) 當球員依適用的規則且以正確的方式將球拋在或置放在正確的地方，但規則要求重拋或重置時。
 - 在更正此種錯誤時，該球員必須使用同一規則及同一選項繼續進行脫困。
 - 例如，當為一無法打之球採取脫困時，球員採用側面脫困的選項(規則 19.2c)將一球拋在正確的脫困區內，但(1)是用錯誤的方式拋球(見規則 14.3b)，或(2)靜止在脫困區之外(見規則 14.3c)。在更正此錯誤時，該球員必須依規則 19.2 及相同的選項(規則 19.2c 側面脫困)繼續進行脫困。
- (2) 當依適用的規則使球進入比賽狀態，但球被拋在或置放在錯誤的地方時。
 - 在更正此種錯誤時，該球員必須依相同的規則繼續採取脫困，但可以使用該適用於他的處境之規則中任一脫困之選項。
 - 例如，球員以無法打之球採取脫困時，如使用側面脫困的選項(規則 19.2c)，但錯誤地將該球拋在規定的脫困區之外，在更正此錯誤時，該球員必須繼續依規則 19.2 進行脫困，且可使用規則 19.2a、b 或 c 的任一選項脫困。
- (3) 當依不適用的規則使球進入比賽狀態時。
 - 在更正此種錯誤時，該球員可以採用任何適用其處境的規則。
 - 例如，如球員誤用無法打之球的規則為自己在處罰區內的球進行脫困(處罰區不允許使用規則 19.1)，該球員必須依規則 9.4 置回該球(如該球已被撿起)，或依規則 17 採取罰桿脫困且可使用這條規則中任一適用其處境的脫困選項，以更正此錯誤。

14.5c 在發生錯誤之後所採取有關原球的行動，不罰

當依規則 14.5a 更正錯誤時，在此錯誤發生之後僅與該原球所採取的相關行動的任何處罰均予不計，例如，意外地造成該球移動(見規則 9.4b)或改善了該原球對打擊有影響之條件(見規則 8.1a)。

但如那些相同的行動對更正此錯誤而使之進入比賽狀態的那一球也適用處罰時(例如，當這些行動改善了目前已在比賽狀態中的球之對打擊有影響之條件)，則該處罰適用於目前已進入比賽狀態的該球。

例外--拋下的球被蓄意擋轉或擋停之處罰：在比桿賽，如球員依規則 14.3d 因蓄意擋轉或擋停拋下的球而受到一般處罰，即使該球員再次使用規則 14.3b 的程序拋下一球，該球員仍會受到該處罰。

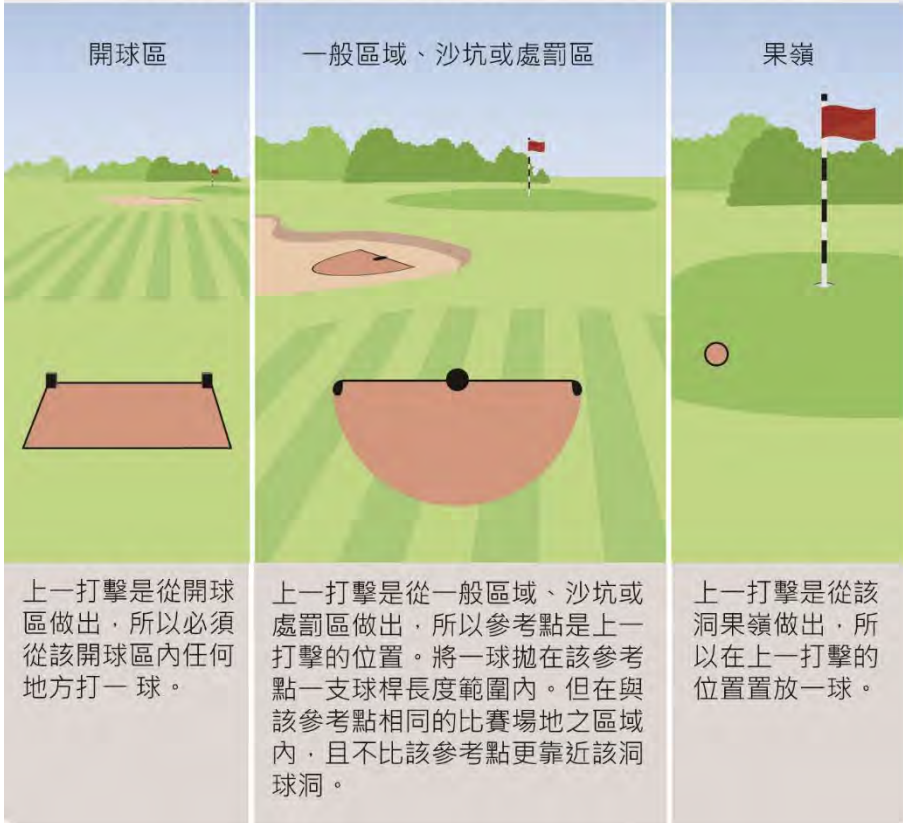
14.6 從上一打擊處做下一打擊

只要球員依規則被要求或被允許從上一打擊處做其下一打擊時，即適用本條規則，(例如，當採取桿數與距離之脫困時，或在一打擊被取消或其他原因不予計數而重打時)。

- 球員使一球進入比賽狀態之程序，必須依其上一打擊是在哪一個比賽場地之區域而定。
- 在下列所有這些情況下，球員可以使用原球或另一球。

規則 14.6 之圖解：從上一打擊處做下一打擊

當球員被要求或允許從上一打擊處打下一打擊時，該球員要如何使一球進入比賽狀態，必須依上一打擊是在哪一種比賽場地之區域而定。



14.6a 上一打擊是從開球區做出

原球或另一球依規則 6.2b 必須從該開球區內任何地方(且可以架球)擊打。

14.6b 上一打擊是從一般區域、處罰區或沙坑做出

必須將原球或另一球拋在下述之脫困區內(見規則 14.3)：

- 參考點：做上一打擊時球的位置(如該位置不確定必須估計之)。
- 從參考點丈量脫困區之範圍：一支球桿長度範圍內，但有以下之限制：
- 脫困區所在位置之限制：

- 必須與該參考點在相同的**比賽場地之區域**內，且
- 決不可比該參考點更靠近該洞**球洞**。

14.6c 上一打擊是從果嶺做出

使用規則 14.2b(2)及 14.2e **置回**之程序，必須將原球或另一球置放在上一**打擊**之點上(如該點不確定必須估計之)(見規則 14.2)。

違反規則 14.6 而從錯誤的地方打球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。

14.7 從錯誤的地方打球

14.7a 必須擊打球的地方

在一洞開始後：

- 球員必須從他的球靜止的地方做每次的**打擊**，**除非**規則要求或允許該球員從其他的地方打一球(見規則 9.1)。
- 球員決不可從**錯誤的地方**打他在**比賽狀態**中的球。

違反規則 14.7a 而從錯誤的地方打球之處罰：一般處罰。

14.7b 在比桿賽從錯誤的地方打球後如何完成一洞

- (1) **球員必須決定是否以從錯誤的地方打出的球完成該洞，或從正確的地方打球更正此錯誤**。球員後續該如何處理，端視這是否構成**嚴重違規**~亦即，該球員從**錯誤的地方**打球是否能夠獲得明顯利益而定：
 - **非嚴重違規**。該球員必須以從**錯誤的地方**打出的球完成該洞，不用更正此錯誤。
 - **嚴重違規**。
 - 該球員必須依規則從正確的地方打球完成該洞以更正此錯誤，或
 - 如該球員做一**打擊**開始另一洞的比賽之前，或是在該**回合**的最後一洞，如在繳回其**記分卡**之前未更正此錯誤，則該球員被**取消比賽資格**。
 - 如**不確定**違規是否嚴重時要如何**處理**。該球員應以從**錯誤的地方**打出的球，及另依規則從正確的地方所打的第二球，完成該洞。
- (2) **打二顆球的球員必須向委員會報告**。如該球員不確定從該**錯誤的地方**打球是否有**嚴重違規**，因此決定打第二球以更正此錯誤：
 - 該球員在繳回其**記分卡**之前，必須向**委員會**報告相關的事實。
 - 即使該球員相信自己打的二顆球的桿數會是相同的，且該球員也已決定打二顆球，但選擇沒有以二顆球完成該洞，上項規定仍適用。

如該球員未將相關的事實向**委員會**報告，將被**取消比賽資格**。

(3) **當球員打了二顆球，委員會要決定球員該洞之桿數**。該球員在該洞之桿數，要依據委員會裁決從**錯誤的地方**打出的原球是否構成**嚴重違規**而定：

- **非嚴重違規**。
 - 以原球從**錯誤的地方**打出的桿數計數，且該球員**依規則 14.7a 遭受一般處罰**(意思是**罰二桿**加計在該球之桿數內)。
 - 以另一球所為之所有**打擊桿數**(包括僅因打該球之**打擊桿數**及**罰桿數**)，皆不計。
- **嚴重違規**。
 - 以更正從**錯誤的地方**打球所打的球之桿數計數，且該球員**依規則 14.7a 遭受一般處罰**(意思是**罰二桿**加計在這顆球之桿數內)。
 - 從**錯誤的地方**打原球之**打擊**，及任何更多打該球之**打擊桿數**(包括僅因打該球之**打擊桿數**及**罰桿數**)，皆不計。
 - 若更正此錯誤時所打的球也是從**錯誤的地方**打球：
 - 如委員會裁決這並非**嚴重違規**，則該球員**依規則 14.7a 遭受一般處罰(附另加罰二桿)**，**總共罰四桿**，加計在該球之桿數內(二桿是因原球從**錯誤的地方**打出，另二桿是因從**錯誤的地方**打出的另一球)。
 - 若委員會裁決這是**嚴重違規**，則該球員被**取消比賽資格**。



VI

免罰脫困
(規則 15-16)

規則 15

從鬆散自然物、可移動之人造物(包括有助於或妨礙打球的球或球標)脫困

規則之目的：規則 15 含蓋球員可以在何時及如何從鬆散自然物及可移動之人造物採取免罰脫困。

- 這些可移動之自然物或人造物不被視為在比賽場地上打球所包含之挑戰內，當它們妨礙打球時，通常都允許球員移除它們。
- 但在該洞果嶺之外，球員在移動其球旁邊的鬆散自然物時需小心謹慎，因如移動它們而造成該球的移動將遭受處罰。

15.1 鬆散自然物

15.1a 鬆散自然物之移除

球員可以移除在比賽場地之上或之外任何地方的鬆散自然物，免罰，且可以用任何方法去做(例如，用手、腳、球桿或其他裝備品、尋求他人協助或弄斷鬆散自然物的一部分)。

但有下列二種例外之情況：

例外 1--移除在球必須置回的地方之鬆散自然物：在該洞果嶺以外的任何地方已被撿起或移動的球，在置回該球之前：

- 當球員的球在被撿起或移動之前，如移動一鬆散自然物可能會造成該球移動，則該球員決不可以蓄意移除該鬆散自然物。
- 如該球員這樣做，將被罰一桿。但被移除的鬆散自然物無需放回去。

本例外適用於回合中及規則 5.7a 之比賽中止期間。但本例外不適用於該球在被撿起或移動之前原本不在那裏的鬆散自然物，或該鬆散自然物是因標示球位、撿球、移動或置回一球、或造成一球移動時而被移除之狀況。

例外 2--對蓄意移除鬆散自然物，以影響運動中之球的限制(見規則 11.3)。

15.1b 當移除鬆散自然物時球被移動

如球員移除鬆散自然物造成其球移動：

- 該球必須置回它的原點(如原點不確定必須估計之)(見規則 14.2)。
- 如該球在被移動之前是靜止在該洞果嶺(見規則 13.1d)或該洞開球區(見規則 6.2b(6))以外的任何地方，則該球員依規則 9.4b 罰一桿，除非規則 7.4(在尋找球期間，球被移動不罰)，或規則 9.4b 的其他例外任一適用時。

違反規則 15.1 而從錯誤的地方打球之處罰：依 14.7a，一般處罰。

15.2 可移動之人造物

本條規則含蓋從符合**可移動之人造物**定義的**人造物**所被允許之免罰脫困。

本條規則不授予從**不可移動之人造物**(規則 16.1 允許不同類型的免罰脫困)，或**場界標示物**或**場地整體性的物體**(不允許免罰脫困)之脫困。

15.2a 從可移動之人造物脫困

- (1) **可移動之人造物的移除**。球員可以免罰，移除在**比賽場地上**或**之外的可移動之人造物**，且可以用任何方法去做。

但有下列二種**例外**之情況：

例外 1--即將從開球區打球時，開球區標誌決不可以移除(見規則 6.2b(4)及 8.1a(1))。

例外 2--對蓄意移除可移動之人造物以影響運動中之球的限制(見規則 11.3)。

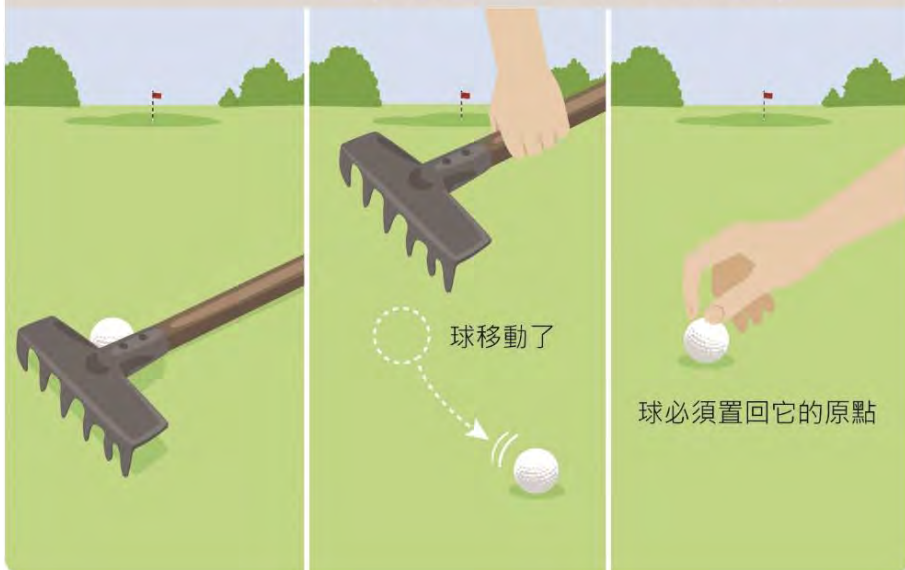
如球員在移除**可移動之人造物**期間導致自己的球**移動**：

- 並無處罰。且
- 必須將該球**置回**它的原點(如原點不確定必須估計之)(見規則 14.2)。

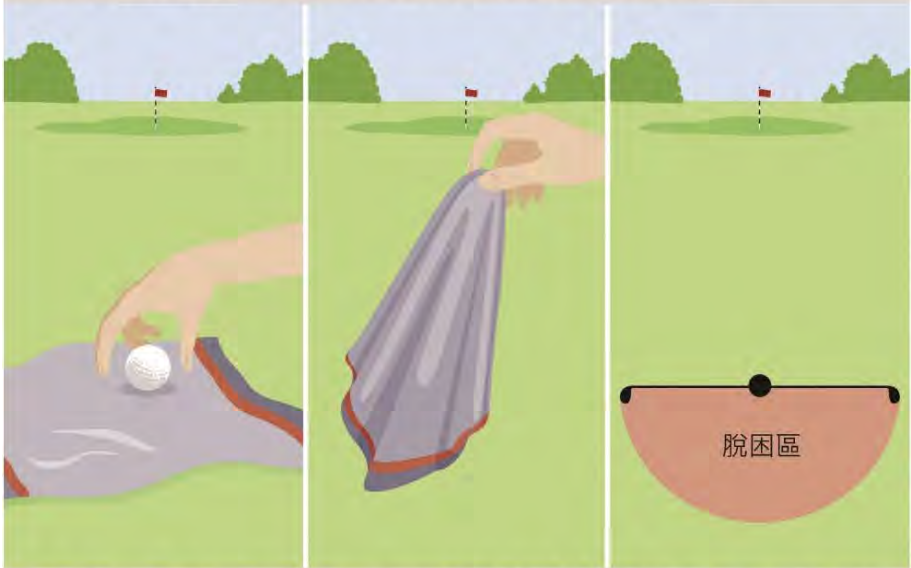
- (2) **當球是在比賽場地上該洞果嶺以外的任何地方之可移動之人造物之內或之上時的脫困**。該球員可以採取免罰脫困，將該球撿起，並移除該**可移動之人造物**，然後將原球或另一球**拋**在下列**脫困區**內(見規則 14.3)：

- **參考點**。該估計之參考點是在該球靜止在該**可移動之人造物**之上或之內所在位置的**正下方**。
- **從參考點丈量脫困區之範圍**。一支**球桿長度**範圍內，但有以下之限制：
- **脫困區所在位置之限制**：
 - 必須與該參考點在相同的**比賽場地之區域**內，且
 - 決不可比該參考點更靠近該洞**球洞**。

規則 15.2a 之圖解 # 1 : 當移除可移動之人造物時球移動了
(球在人造物之內或之上時除外)



規則 15.2a 之圖解 # 2：球在可移動之人造物之內或之上



- 當球在比賽場地上任何地方的可移動之人造物（比如毛巾）之內或之上時，除了在該洞果嶺之外，可以撿起該球、移除該可移動之人造物並拋下一球，以採取免罰脫困。
- 採取脫困之參考點，是該球靜止在該可移動之人造物之內或之上時，所在位置正下方之估計點。
- 脫困區是距該參考點一支球桿長度範圍內，不比該參考點更靠近該洞球洞，且必須與該參考點在相同的在比賽場地之區域。

(3) 當球在該洞果嶺上可移動之人造物之內或之上時的脫困。該球員可以按下列規定採取免罰脫困：

- 將該球撿起，並將該**可移動之人造物**移除，且
- 依規則 14.2b(2)及 14.2c **置回**一球的程序，將原球或另一球置放在原球靜止在該**可移動之人造物**之內或之上時所在位置之正下方的估計點上。

15.2b 在可移動之人造物之內或之上的球未被找到時之脫困

如球員的球未被找到，但**明確知道或幾乎確認**它是靜止在**比賽場地上可移動之人造物**之內或之上時，該球員可以使用下列脫困之選項取代**桿數與距離**之脫困：

- 該球員可以依規則 15.2a(2)或 15.2a(3)採取免罰脫困，並以該球最後穿越在**比賽場地上**之該**可移動之人造物**邊緣之正下方之估計點作為脫困之參考點。
- 該球員一旦以此方式採取脫困使另一球進入**比賽狀態**之中，則：

- 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**可移動之人造物**之內或之上，則該球是**遺失**，該球員必須依規則 18.2 採取**桿數與距離**之脫困。

違反規則 15.2 而從錯誤的地方打球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。

15.3 球或球標有助於或妨礙打球

15.3a 球在果嶺上有助於打球

規則 15.3a 只適用於一球靜止在該洞**果嶺**上時，而非在**比賽場地上**其他地方。

如球員合理相信在該洞**果嶺**上的一球，可能有助於任一人打球(例如，可以當作在該洞**球洞**旁的擋板便於擋住球)，該球員可以按下列方式進行：

- 如是自己的球，則依規則 13.1b **標示**該球之球位並撿起它，如是另一球員的球，則要求該另一球員**標示**該球之球位並撿起它(見規則 14.1)。
- 該被撿起的球必須**置回**它的原點(見規則 14.2)。

下列規定只適用於**比桿賽**：

- 被要求撿球的球員可以不撿球而先打，且
- 如二位或更多位球員同意讓一球留在對任一球員有助之位置上，且那位球員在此有助之狀況下做了**打擊**，則達成該協議的每一位球員都要遭受**一般處罰(罰二桿)**。

見委員會程序第 5 條 5J7 款(防止“擋板行為”之最佳方法之指導)

15.3b 在比賽場地上任何地方的球妨礙打球

- (1) **受另一球員的球妨礙的意思**。當另一球員靜止的球有下列任一情況，即構成本條規則之妨礙：
 - 可能妨礙該球員的預定**站位**之範圍或預定揮桿之範圍；
 - 是在該球員的**擊球線**上或靠近該線，因此該球員預定**打擊**之運動中的球，有合理的可能性會打到那顆球；或
 - 是靠近到足以讓該球員在做**打擊**時分心的程度。
- (2) **何時允許從另一球的妨礙脫困**。如球員(A)合理相信另一位球員(B)在**比賽場地上**任何地方的球可能妨礙球員(A)打球：
 - 球員(A)可以要求球員(B)**標示**該球之球位並撿起它(見規則 14.1)，但決不可將該球弄乾淨(例外：依規則 13.1b 在該洞**果嶺**上撿球時)，該球必須**置回**它的原點(見規則 14.2)。
 - 如球員(B)在撿起該球之前未先**標示**球位，或當不被允許時將撿起的球弄乾淨，將

遭受**罰一桿**。

- 只有在**比桿賽**中，被要求依本條規則撿球之球員可以不撿球而先打。

球員如僅因認為自己的球可能妨礙另一球員打球時，並不被允許依本條規則撿球。

當該球員並未要求另一球員撿起有妨礙的球，而該另一球員撿起自己的球(例外：依規則 13.1b 在該洞**果嶺**上撿球時)，則該另一球員遭受**罰一桿**。

15.3c 球標有助於或妨礙打球

如**球標**可能有助於或妨礙打球，球員可以按下列方式進行：

- 如是他自己的**球標**，將它從有助於或妨礙的路線上移開，或
- 如是另一位球員的**球標**，如同他可以依規則 15.3a 及 15.3b 要求撿起一球相同之理由，他可以要求那位球員將該**球標**從該路線上移開。

該**球標**必須從該路線上移至距該球之原點一或多個桿頭長度的新的地點上。

當要移回該**球標**時，該球員應從新點丈量距離且使用將該**球標**移至其他位置時的反向步驟。

如球員從一個有妨礙的球之球位丈量距離以移開該球時，應適用相同的步驟。

違反規則 15.3 之處罰：一般處罰。

如球員有下列情事，本處罰也適用：

- 當他已意識到那位球員：(a)已要依本條規則撿起或移開該有助於打球的球或**球標**，或 (b)已要求他人這樣做時，卻未等該有助於打球的球或**球標**被撿起或移開，即做了**打擊**。
- 當他被要求撿起他的球或移開他的**球標**時，他卻拒絕這樣做，於是另一球員在可能有助或有妨礙的情況下做了**打擊**。

違反規則 15.3 而從錯誤的地方打球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。

規則 16 從比賽場地之異常狀況(包括不可移動之人造物)、危險動物的狀況、嵌埋球脫困

規則之目的：規則 16 含蓋受妨礙的球員可以在何時及如何採取免罰脫困而從不同的地方打球，例如，受比賽場地之異常狀況及危險動物的狀況妨礙。

- 這類狀況不被視為是在比賽場地上打球之挑戰，因此除了在處罰區，通常都允許免罰脫困。
- 球員採取免罰脫困時，將依據完全脫困之最近點將一球拋在脫困區內。

本條規則也含蓋當球員的球在一般區域嵌埋在自己的撞擊痕內時之免罰脫困。

16.1 比賽場地之異常狀況(包括不可移動之人造物)

本條規則含蓋從動物的洞穴、待修復地、不可移動之人造物或臨時積水之妨礙的免罰脫困。

- 這些統稱為比賽場地之異常狀況，各有其不同的定義。
- 本條規則並不授予從可移動之人造物(規則 15.2a 允許不同形式的免罰脫困)、或場界標示物或場地整體性的物體(不允許免罰脫困)之脫困。

16.1a 何時允許脫困

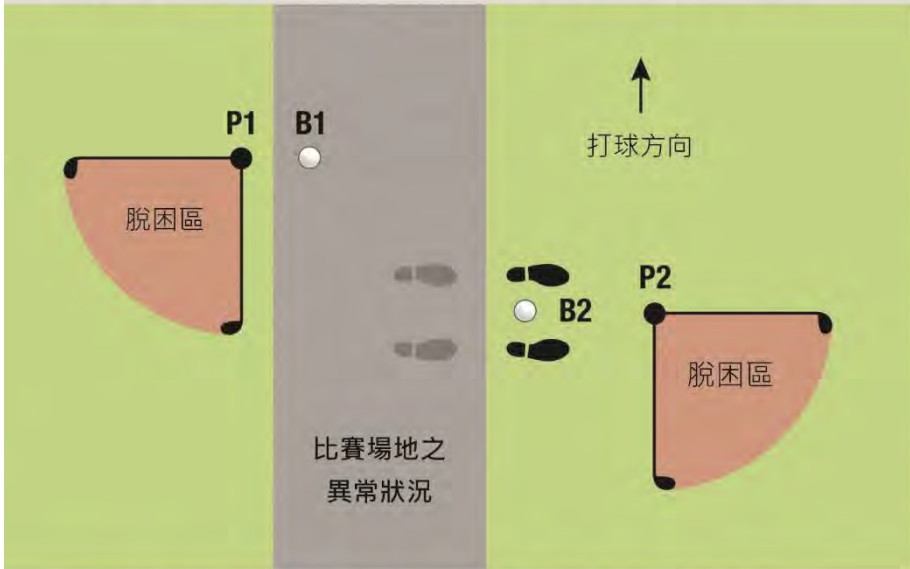
(1) 何謂受比賽場地之異常狀況妨礙。當下列任一情況為事實時，妨礙即存在：

- 球員的球觸及比賽場地之異常狀況或在其內或之上，或
- 比賽場地之異常狀況實質妨礙該球員預定站位之範圍或預定揮桿之範圍，或
- 唯有球員的球是在該洞果嶺上時，且比賽場地之異常狀況是在該洞果嶺之上或之外且介入該球員之擊球線時。

如該比賽場地之異常狀況近到足以使該球員分心，但卻不符上述任一之要件，則非本條規則所謂之妨礙。

見委員會程序，第 8 條；當地規則範本 8F 款第 F-6 項(如比賽場地之異常狀況只對預定站位之範圍有妨礙時，委員會可採用當地規則拒絕授予免罰脫困)。

規則 16.1a 之圖解：何時允許對比賽場地之異常狀況免罰脫困



- 本圖解是假定該球員是右撇子打者。
- 當該球觸及比賽場地之異常狀況 (ACC)，或位於該狀況之內或之上 (球在 B1 點) 時，或該狀況妨礙預定站位 (球在 B2 點) 或預定揮桿範圍時，允許對受該 ACC 之妨礙 (包括不可移動之人造物)，免罰脫困。
- 對 B1 點的完全脫困之最近點是在 P1 點，且非常接近該狀況 (ACC)。
- 對 B2 點的完全脫困之最近點是在 P2 點，且因站位須要脫離該 ACC，所以距該狀況 (ACC) 更遠。

(2) 除了球在處罰區，在比賽場地上任何地方都允許脫困。受比賽場地之異常狀況之妨礙允許依規則 16.1 脫困，但必須同時具備下列二項條件：

- 該比賽場地之異常狀況是在比賽場地上(不是在界外)，及
- 該球是在比賽場地上的任何地方，但不包含處罰區(其球員只能依規則 17 罰桿脫困)。

(3) 明顯不合理時，不得免罰脫困。下列情形不得依規則 16.1 免罰脫困：

- 當球員不被允許從某些狀況免罰脫困(例如，當球員無法做**打擊**是因球處於灌木叢內)，且依該球之所處去打球又明顯不合理時，或
- 如僅因球員在該狀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。

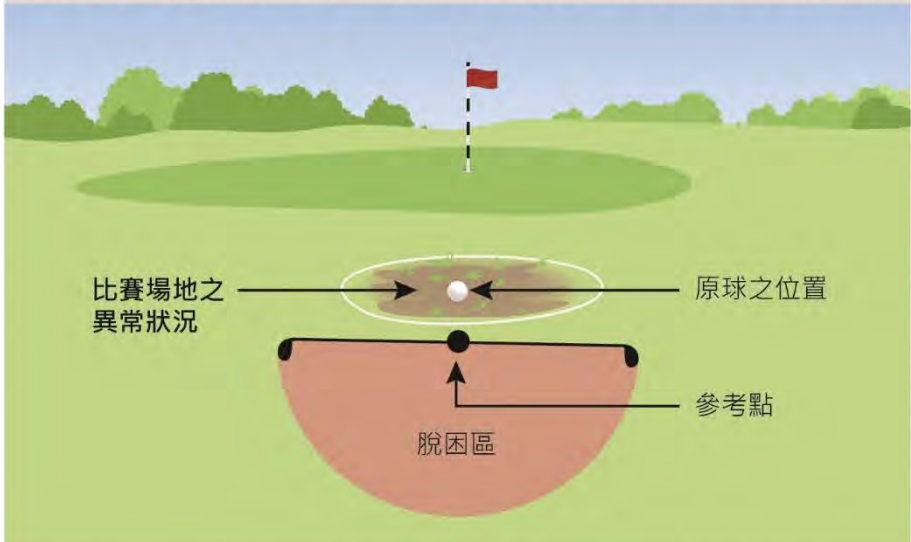
見委員會程序，第 8 條；當地規則範本 8F 款第 F-23 項(委員會可以採用一當地規則，允許從比賽場地之上或之外的臨時不可移動之人造物之妨礙免罰脫困)。

16.1b 球在一般區域之脫困

如球員的球在一般區域上，且受比賽場地之異常狀況妨礙，該球員可以將原球或另一球拋在下述之脫困區內，以採取免罰脫困(見規則 14.3)：

- 參考點：是在一般區域內之完全脫困之最近點。
- 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，
 - 必須是可以從比賽場地之異常狀況之所有妨礙完全脫困。

規則 16.1b 之圖解：在一般區域上從比賽場地之異常狀況免罰脫困



- 當球在一般區域且受比賽場地之異常狀況的妨礙時，允許免罰脫困。
- 應先確定完全脫困之最近點，且必須將一球在該脫困區內拋下並靜止在其內。
- 該脫困區是從參考點（完全脫困之最近點）一支球桿長度範圍內，不比該參考點更靠近該洞球洞，且必須是在一般區域內。
- 當採取脫困時，必須從受比賽場地之異常狀況的所有妨礙採取完全脫困。

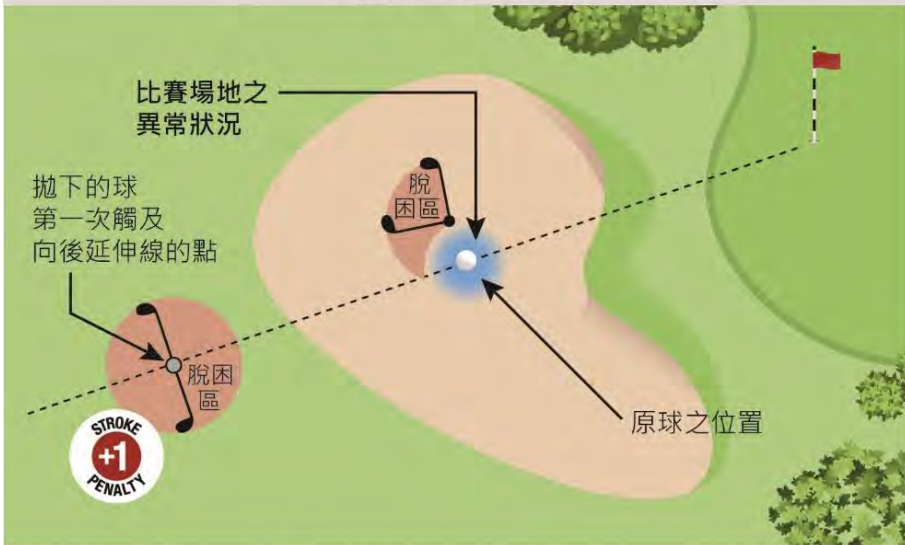
16.1c 球在沙坑內之脫困

如球員的球在沙坑內，且受比賽場地上比賽場地之異常狀況妨礙，該球員可以依下述第(1)項之規定採取免罰脫困，或依下述第(2)項之規定採取罰桿脫困：

(1) **免罰脫困：從沙坑內打球**。該球員可以依規則 16.1b 採取免罰脫困，但：

- 完全脫困之最近點及脫困區必須在該沙坑內。
- 在該沙坑內如無這類完全脫困之最近點，則該球員仍然可以利用在該沙坑內之最大限度內可供脫困之點作為參考點進行這項脫困。

規則 16.1c 之圖解：從沙坑內之比賽場地之異常狀況脫困比賽場地之異常狀況



- 本圖解是假定該球員是右撇子打者。
- 當球在沙坑內受比賽場地之異常狀況的妨礙，可以在該沙坑內依規則 16.1b 採取免罰脫困，或罰一桿在該沙坑外採取向後延伸線之脫困。
- 在該沙坑外採取脫困，是在該線上拋下一球，保持原球位置在球拋下時觸及該線的點與該洞球洞之間。
- 脫困區是在球拋下時第一次觸及向後延伸線上地面的點，在任何方向上都是一支球桿長度的範圍內之區塊。

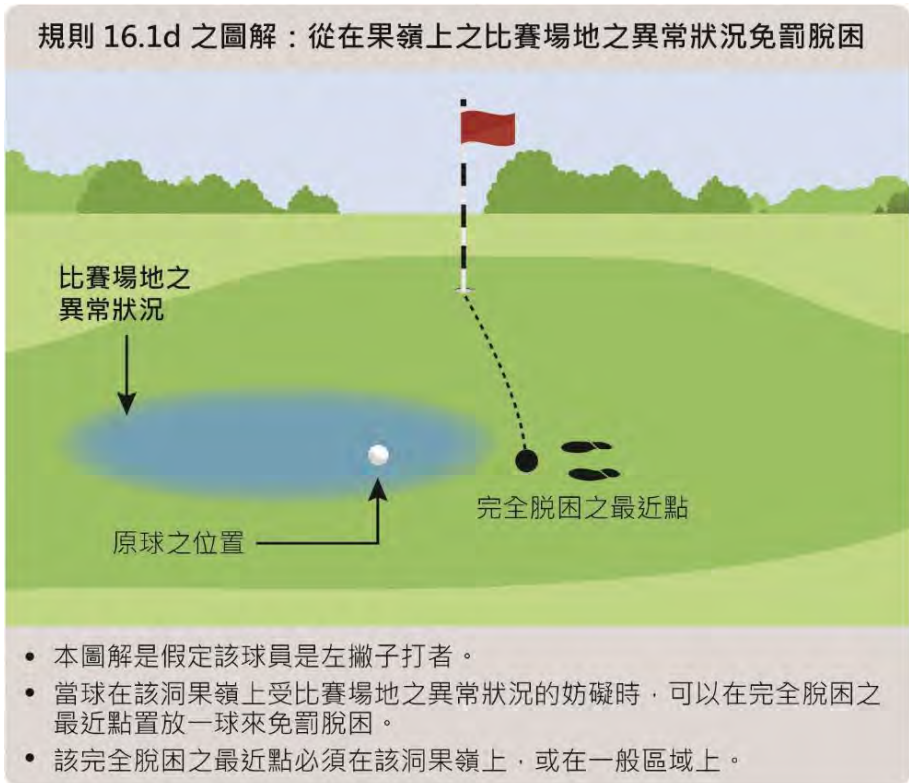
(2) **罰桿脫困：從沙坑外的地方打球(使用向後延伸線的脫困)**。該球員罰一桿後，可以用從該洞之球洞通過原球所在位置向後延伸的直線作為參考線，將原球或另一球(見規則 14.3)拋在該沙坑外，保持原球所在點是介於該洞球洞與該球拋下的點(在該原球後方多遠沒有限制)之間，所拋下的球在該延伸線上第一個撞擊地面的點，形成一個以該點為圓心、一支球桿長度為半徑的圓形脫困區，但有以下限制：

- 脫困區所在位置之限制：
 - 決不可比該原球所在點更靠近該洞球洞，且
 - 可以在任一比賽場地之區域內(但同一沙坑除外)，但
 - 必須是在拋球時第一個觸及點所在的相同比賽場地之區域內。

16.1d 球在果嶺上之脫困

如球員的球在該洞果嶺上，且受比賽場地內比賽場地之異常狀況妨礙，該球員可以依規則 14.2b(2)及 14.2c 置回一球之程序，將原球或另一球置放在完全脫困之最近點上進行免罰脫困。

- 該完全脫困之最近點必須在該洞果嶺上或一般區域內。
- 如無這類完全脫困之最近點，則該球員仍然可以利用在該洞果嶺上或一般區域內之最大限度內可供脫困之點作為參考點進行這項脫困。



16.1e 在比賽場地異常狀況之內或之上的球未被找到時之脫困

如球員的球未被找到，但明確知道或幾乎確認已靜止在比賽場地內比賽場地之異常狀況之內或之上，該球員可以使用下述之脫困選項，以取代桿數與距離之脫困：

- 為了決定該完全脫困之最近點所在位置之目的，該球員可以使用該球最後進入該比賽場地之異常狀況邊界之估計點，以該點作為脫困之參考點，依規則 16.1b、c 或 d 採取脫困。

- 一旦該球員以此程序使另一球進入**比賽狀態**：
 - 原球不再是在**比賽狀態**中，且決不可以打它。
 - 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)。

但如不能**明確知道或幾乎確認**該球是靜止在**比賽場地之異常狀況**之內或之上，則該球是**遺失**，該球員必須依規則 18.2 進行**桿數與距離**之脫困。

16.1f 受比賽場地之異常狀況內的禁止打球區妨礙時必須採取脫困

在下列各情況下，該球決不可依其所處擊打：

- (1) **當球在比賽場地上的任何地方(處罰區除外)之禁止打球區內時之脫困**。如球員的球是在**一般區域**、或在**沙坑內**、或在該洞的**果嶺上**之**比賽場地之異常狀況**之內或之上的**禁止打球區**之內：
 - **禁止打球區在一般區域內**：該球員必須依規則 16.1b 採取免罰脫困。
 - **禁止打球區在沙坑內**：該球員必須依規則 16.1c(1)或(2)採取免罰或罰桿脫困。
 - **禁止打球區在果嶺上**：該球員必須依規則 16.1d 採取免罰脫困。
- (2) **當球在比賽場地上的任何地方(處罰區除外)受禁止打球區妨礙站位或揮桿時之脫困**。如球員的球是在**禁止打球區**之外，且是在**一般區域內**、**沙坑內**、或在該洞**果嶺上**，而**禁止打球區**(在**比賽場地之異常狀況**內，或**處罰區**內)妨礙該球員的預定**站位**之範圍或預定揮桿之範圍，則該球員必須依下列任一方式進行：
 - 如被允許依規則 16.1b、c 或 d 採取脫困，須依據該球是在**一般區域內**、**沙坑內**、或該洞**果嶺上**而定，或
 - 依規則 19 採取無法打之球的罰桿脫困。

球在**處罰區**內受**禁止打球區**妨礙時之處理程序，見規則 17.1e。

違反規則 16.1 而從錯誤的地方打球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。

16.2 危險動物的狀況

16.2a 何時允許脫困

當**危險動物**(例如，毒蛇、螫人的蜜蜂、鱷魚、火蟻或熊)在球的附近，如要求球員必須依其球所處之狀況去打該球可能造成身體嚴重受傷時，即存在“**危險動物的狀況**”。

不論球員的球是在**比賽場地上**的什麼地方，如因**危險動物**的妨礙，則該球員可以依規則 16.2b 免罰脫困。

本條規則不適用於**比賽場地上**其他可能會造成身體傷害的狀況(例如仙人掌)。

16.2b 危險動物狀況之脫困

當受**危險動物**狀況之妨礙時：

- (1) **當球在處罰區外的任何地方時**：該球員可以依上述規則 16.1b、c 或 d 採取免罰脫困，但適用哪一項，端視該球是在**一般區域內**、**沙坑內**或在該洞**果嶺**上而定。
- (2) **當球在處罰區內時**：該球員可以採取免罰脫困或罰桿脫困：
- **免罰脫困**：從處罰區內打球：該球員可以依規則 16.1b 採取免罰脫困，但其**完全脫困之最近點及脫困區**必須在該處罰區內。
 - **罰桿脫困**：從處罰區以外的地方打球：
 - 該球員可以依規則 17.1d 採取罰桿脫困。
 - 在該處罰區以外的地方採取罰桿脫困後，如擊打該球的地方仍受危險**動物**狀況之妨礙，該球員可以依上述(1)再次採取脫困，而無額外之處罰。
- (3) **打該球明顯不合理時，不允許免罰脫困**。下列狀況不可依規則 16.2b 免罰脫困：
- 當依該球所處之狀況去打該球明顯不合理，是因其他某個不允許免罰脫困的狀況所造成時(例如球在灌木叢之內而無法做**打擊**)。
 - 在該處境下，因球員選用明顯不合理的球桿、**站位**或揮桿方式、或打球方向才存在妨礙時。

為了本條規則之目的，**完全脫困之最近點**是指不存在危險**動物**狀況之最近點(不更靠近該洞**球洞**)。

違反規則 16.2 而從錯誤的地方打球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。

16.3 嵌埋球

16.3a 何時允許脫困

- (1) **球必須嵌埋在一般區域內**。球員的球唯有**嵌埋**在**一般區域**內時，才允許依規則 16.3b 免罰脫困。
- 如該球是**嵌埋**在**一般區域**以外的任何地方，則不許依本條規則脫困。
 - 但如該球是**嵌埋**在該洞**果嶺**上，其球員可以**標示**該球之球位、撿起它並將其弄乾淨，修復由該球撞擊造成的損壞，然後將該球**置回**其原點(見規則 13.1c(2))。

例外—何時球嵌埋在一般區域內時不允許免罰脫困：下列狀況不允許依規則 16.3b 免罰脫困：

- 當球**嵌埋**在草非經修剪至球道高度或更短之**一般區域**之沙地內時，或
 - 當依該球之所處去打該球明顯不合理，是因其他某個不允許免罰脫困的狀況所造成時(例如球員的球在灌木叢內而無法做**打擊**)。
- (2) **確定球是否是嵌埋**。球員的球只要符合下列要件，即是**嵌埋**：
- 球在該球員之上一**打擊**所造成的撞擊痕內，且
 - 該球有部分低於地表面。

如該球員不能確定該球是在它自己的撞擊痕內，還是在另一球的撞擊痕內，但如從

規則 16

可資利用的資訊可合理推斷出該球是在它自己的撞擊痕內，則該球可以視為**嵌埋**。如球員的球因上一**打擊**以外的任何原因而低於地表面，則它不是**嵌埋**。舉例如下：

- 該球被某人踩入地面時，
- 該球直接進入地面而不曾在空中運動時，或
- 該球依規則採取脫困**拋球**時。

規則 16.3a 之圖解：何時球是嵌埋



球是嵌埋

該球之部分（嵌埋在它自己的撞擊痕）低於地面的水平面。

← 地面的水平面



球是嵌埋

儘管事實上該球並未觸及泥土，但該球之部分（嵌埋在它自己的撞擊痕）低於地面的水平面。



球不是嵌埋

即使球落在草地上，但因該球無任何部分低於地面的水平面，所以不可免罰脫困。

16.3b 嵌埋球之脫困

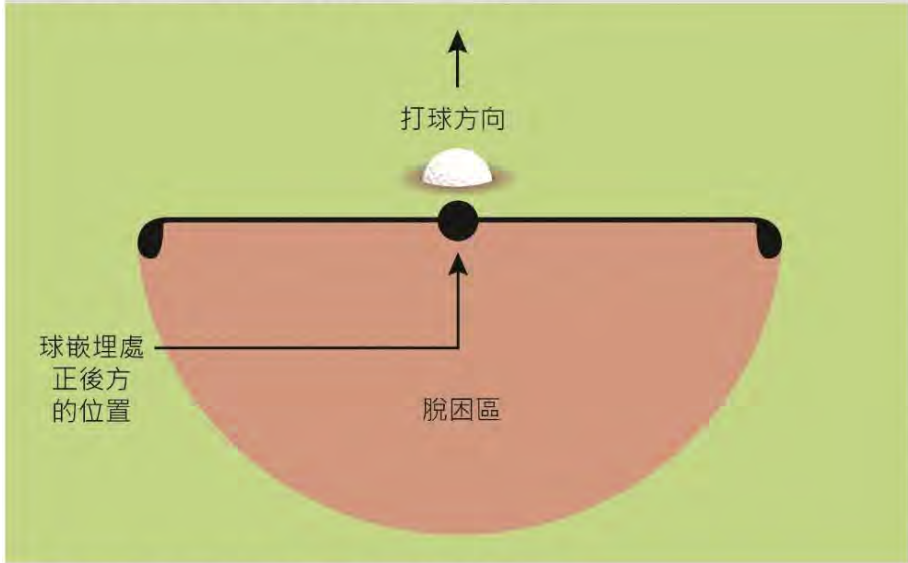
當球員的球**嵌埋**在**一般區域**，且依規則 16.3a 允許免罰脫困時，則該球員可以將原球或另一球**拋**在下述**脫困區**內採取脫困（見規則 14.3）：

- 參考點：該球**嵌埋**處正後方在**一般區域**上的點。
- 從參考點丈量脫困區之範圍：一支**球桿長度**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，且
 - 決不可以比該參考點更靠近該**洞球洞**。

見委員會程序，第 8 條；當地規則範本 8F 款第 F-2 項（委員會可以採用一當地規則，只允許對**嵌埋**在草修剪之高度與球道同高或更短的區域內之球免罰脫困）。

違反規則 16.3 而從錯誤的地方打球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。

規則 16.3b 之圖解：嵌埋球之免罰脫困



- 當球嵌埋在一般區域時，可以採取免罰脫困。
- 採取脫困之參考點是該球嵌埋處正後方在一般區域上的位置。
- 脫困區是距該參考點一支球桿長度範圍內，不比該參考點更靠近該洞球洞，且必須在一般區域上。
- 一球必須拋在該脫困區內並靜止在其內。

16.4 撿球查看它是否是在允許脫困之狀況內

如球員合理地認為自己的球是在依規則 15.2、16.1 或 16.3 允許免罰脫困的狀況內，但如不撿起該球則無法確定時，則：

- 該球員可以撿起該球查看是否允許脫困，但：
- 必須先**標示**該球之位置，且撿起的球決不可弄乾淨(在該洞**果嶺**上**除外**)(見規則 14.1)。

如該球員在欠缺合理的認知下即撿起該球(但在該洞**果嶺**上該球員可以依規則 13.1b 撿球)，要被**罰一桿**。

如該狀況允許免罰脫困且該球員採取脫困，則該球員在撿球之前即使未先**標示**球位或將撿起的球弄乾淨，並無處罰。

如該狀況不允許免罰脫困，或該球員選擇不從允許免罰脫困之狀況採取脫困：

- 如該球員未先**標示**該球之地點即撿球，或將撿起的球弄乾淨不被允許時，遭受**罰一桿**，

規則 16

且

- 該球必須置回原點(見規則 14.2)。

違反規則 16.4 而從錯誤的地方打球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。

VII

罰桿脱困
(規則 17-19)



規則 17 處罰區

規則之目的：規則 17 是對處罰區的特別規則。處罰區是在比賽場地上的水域，或其他球經常遺失或無法打而由委員會如此界定的區域。在罰一桿後，球員可以使用特定的脫困選項，從該處罰區之外打球。

17.1 球在處罰區之選項

處罰區是以紅色或黃色界定，這會影響球在其內的球員之脫困選項(見規則 17.1d)。球員可以站在**處罰區**內打在該**處罰區**之外的球，從該**處罰區**採取脫困之後亦然。

17.1a 何時球在處罰區內

球是在**處罰區**內，當該球有任何一部份：

- 觸及該**處罰區**邊界內的地面或任何東西(例如任何自然物或人造物)或位於其上，或
- 在該**處罰區**之邊界或之內的任何其他部分的上方。

如該球同時有一部分在**處罰區**內，一部分在另一**比賽場地之區域**內，見規則 2.2c。

17.1b 球員可以依球在處罰區內之所處打球或採取罰桿脫困

該球員可以用下列任一方式進行：

- 依適用於球在**一般區域**的相同規則(亦即，並無特別的規則限制如何從**處罰區**打球)，免罰依該球之所處打球，或
- 依規則 17.1d 或 17.2 採取罰桿脫困，從該**處罰區**外打一球。

例外一在**處罰區**內受禁止打球區之妨礙時必須採取脫困(見規則 17.1 e)。

17.1c 球在處罰區內但未被找到時之脫困

如球員的球未被找到，但**明確知道或幾乎確認**該球是靜止在**處罰區**內：

- 該球員可以依規則 17.1d 或 17.2 採取罰桿脫困。
- 該球員一旦以上項方式採取脫困使另一球進入**比賽狀態**，則：
 - 原球不再是在**比賽狀態**中，且決不可打它。
 - 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)。

但如不能**明確知道或幾乎確認**該球是靜止在**處罰區**內，則該球為**遺失**，該球員必須依規則 18.2 採取**桿數與距離**之罰桿脫困。

17.1d 球在處罰區內之脫困

如球員的球在**處罰區**內，包括儘管未被找到，但只要能**明確知道或幾乎確認**該球是在**處**

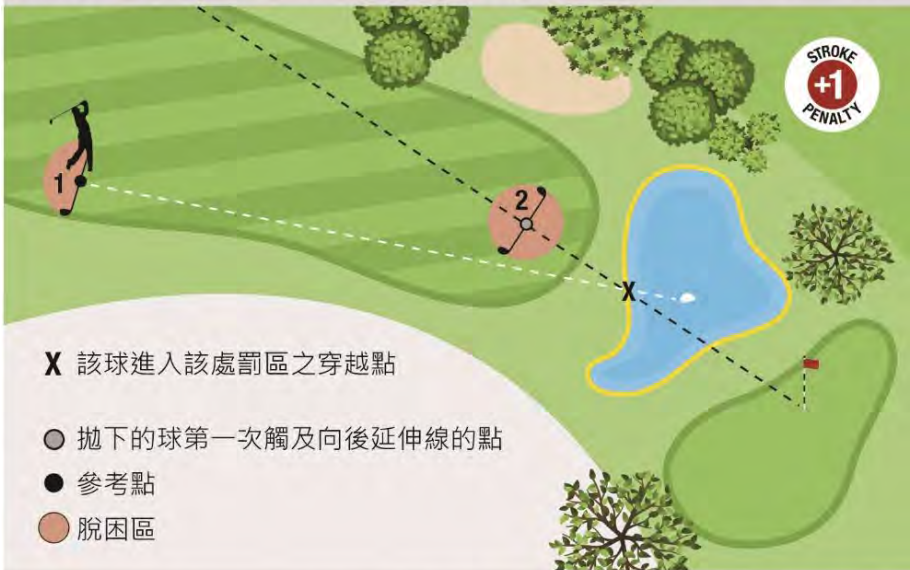
罰區內時，該球員在**罰一桿**後，有下列三個脫困選項：

- (1) **桿數與距離之脫困**：該球員可以從上一**打擊處**打原球或另一球(見規則 14.6)。
- (2) **向後延伸線之脫困程序**：該球員可以將原球或另一球(見規則 14.3)拋在該**處罰區**之外，保持原球最後穿越該**處罰區**邊界之估計點是介於該洞**球洞**與該球拋下的點(在該估計的穿越點後方多遠並無限制)之間，所**拋下**的球在該延伸線上第一個撞擊地面的點，形成一個以該點為圓心、一支**球桿長度**為半徑的圓形**脫困區**，但有以下限制：

• **脫困區所在位置之限制**：

- 決不可比原球最後穿越該**處罰區**邊界之估計點更靠近該洞**球洞**，且
- 可以在該**處罰區**以外的任一**比賽場地之區域**內，但
- 必須是在**拋球**時第一個觸及點所在的相同**比賽場地之區域**內。

規則 17.1d 之圖解 # 1：球在黃色處罰區之脫困

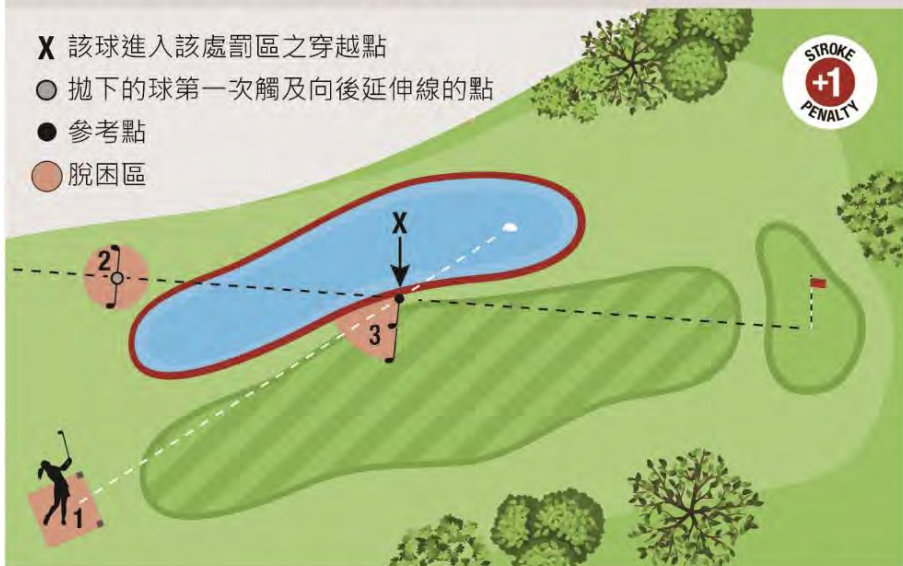


當明確知道或幾乎確認球在黃色處罰區內，且該球員想要採取脫困時，該球員有二種**選項**，各選項皆要罰一桿。該球員可以：

- (1) 根據上一**打擊**的位置確定之脫困區打一球，來採取**桿數與距離**之脫困。
- (2) 在該處罰區之外拋下一球，並將 X 點保持在該洞**球洞**與球被拋下時觸及向後延伸線的點之間，來採取**向後延伸線**的脫困。

規則 17.1d 之圖解 # 2 : 球在紅色處罰區之脫困

- X 該球進入該處罰區之穿越點
- 拋下的球第一次觸及向後延伸線的點
- 參考點
- 脫困區



當明確知道或幾乎確認球是在紅色處罰區內，且該球員想要採取脫困時，該球員有三種選項，各選項皆要罰一桿。該球員可以：

- (1) 根據上一打擊的位置確定之脫困區打一球，來採取桿數與距離之脫困。
- (2) 在該處罰區之外拋下一球，並將 X 點保持在該洞球洞與球被拋下時觸及向後延伸線的點之間，來採取向後延伸線的脫困。
- (3) 採取側面脫困（僅針對紅色處罰區），採取脫困之參考點是在 X 點，且必須在 X 點二支球桿長度範圍內，不比 X 點更靠近該洞球洞之脫困區內拋下一球，並在其內打球。

(3) **側面脫困(僅針對紅色處罰區)**。當球最後穿越紅色處罰區之邊界時，其球員可以將原球或另一球拋在下述側面脫困區內(見規則 14.3)：

- **參考點**。該球最後穿越該紅色處罰區邊界的估計點。
- **從參考點丈量脫困區之範圍**。二支球桿長度範圍內，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。

見規則 25.4m(為了使用輪式行動設備助行的球員，調整規則 17.1d(3)之側面脫困區擴增為四支球桿長度)

見委員會程序，第 8 條；當地規則範本 8B 款第 B-2 項(委員會可以採用一當地規則，允許在紅色處罰區距離該洞球洞等距的對岸，進行側面脫困)。

17.1e 在處罰區內受禁止打球區之妨礙時必須採取脫困

在下列各種情況下，球員決不可依該球之所處打球：

- (1) **當球在處罰區內的禁止打球區內時**：該球員必須依規則 17.1d 或 17.2 採取罰桿脫困。如該球員依本條規則採取脫困後受到**禁止打球區**的妨礙，則決不可以打該球，該球員必須依規則 16.1f(2)採取進一步的脫困。
- (2) **當球在處罰區內，站位或揮桿受到比賽場地上的禁止打球區妨礙時**：如球員的球在處罰區內，但在禁止打球區外，當該禁止打球區(不論是在比賽場地之異常狀況內或處罰區內)妨礙其預定站位之範圍或預定揮桿之範圍時，該球員必須依下列規定擇一進行：
 - 在該處罰區外依規則 17.1d 或 17.2 採取罰桿脫困，或
 - 將原球或另一球拋在該處罰區內依下列說明之脫困區(如果存在)內，採取免罰脫困(見規則 14.3)：
 - **參考點**：從該禁止打球區可以完全脫困之最近點。
 - **從參考點丈量脫困區之範圍**：一支球桿長度範圍內，但有以下之限制：
 - **脫困區所在位置之限制**：
 - 必須在該球所在之處罰區內，且
 - 決不可比該參考點更靠近該洞球洞。
- (3) **明顯不合理時不得免罰脫困**。不允許依上述(2)從禁止打球區的妨礙免罰脫困：
 - 當依該球所處之狀況去打該球明顯不合理，是因其他某個不允許免罰脫困的狀況所造成時(例如球員的球在灌木叢內而無法做**打擊**)。或
 - 在該處境下，只因球員選用明顯不合理的球桿、**站位**或揮桿方式、或擊球方向妨礙才存在時。

在處罰區外的球受到禁止打球區妨礙時，其處理程序見規則 16.1f。

違反規則 17.1 而從錯誤的地方打球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。

17.2 從處罰區打球後之選項

17.2a 當球從處罰區擊打後靜止在同一或另一處罰區內

如球從處罰區擊打後靜止在同一或另一處罰區內，其球員可以依該球之所處打球(見規則 17.1b)。

或，在**罰一桿**後，該球員可以依據下列任一選項採取脫困：

- (1) **一般脫困選項**。該球員可以依規則 17.1d(1)採取**桿數與距離**之脫困、依規則 17.1d(2)向後延伸線上之脫困，或針對紅色**處罰區**依規則 17.1d(3)採取側面脫困。

依規則 17.1d(2)或(3)進行時，用以決定**脫困區**之參考點，是原球最後穿越並靜止在其內的**處罰區**邊界之估計點。

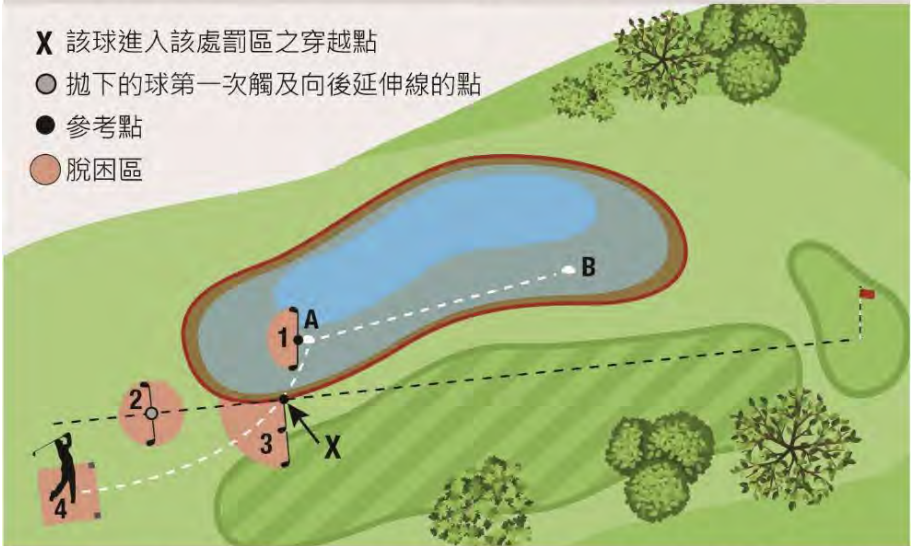
如該球員採取**桿數與距離**之脫困，將一球**拋在該處罰區內**(見規則 14.6)，但接著決定不從被**拋下**的球靜止處擊打，則：

- 該球員可以依規則 17.1d(2)，或(3)(針對紅色**處罰區**)之規定，或 17.2a(2)在該**處罰區**外再次採取脫困。
- 如該球員這樣做，將遭受**額外的罰一桿**，總共**罰二桿**：罰一桿是因採取**桿數與距離**之脫困，額外的罰一桿是因在該**處罰區**外再次採取脫困。

- (2) **額外的脫困選項：在處罰區外的上一打擊處打球**。當該球員不選擇上項(1)一般脫困選項之一進行時，可以額外選擇從自己在該**處罰區**外做**上一打擊**的地方打原球或另一球。(見規則 14.6)

規則 17.2a 之圖解 # 1：從處罰區打出的球靜止在同一處罰區內

- X 該球進入該處罰區之穿越點
- 拋下的球第一次觸及向後延伸線的點
- 參考點
- 脫困區



球員從開球區開出的球打到該處罰區的 A 點，接著該球員從 A 點將球打到 B 點。如該球員選擇採取脫困有**四種選項**，各選項皆要罰一桿。該球員可以：

- (1) 根據上一打擊的位置 (A 點) 確定之脫困區打一球，來採取桿數與距離之脫困，且打他的第四打擊。
- (2) 在該處罰區之外拋下一球，並將 X 點保持在該洞球洞與球被拋下時觸及向後延伸線的點之間，來採取向後延伸線的脫困，且打他的第四打擊。
- (3) 採取側面脫困 (僅針對紅色處罰區)，採取脫困之參考點是在 X 點，且必須在 X 點二支球桿長度範圍內，不比 X 點更靠近該洞球洞之脫困區內拋下一球，並在其內打球，打他的第四打擊。
- (4) 從開球區打一球，因該處是他在該處罰區之外的上一打擊處，且打他的第四打擊。

如該球員選擇了 (1) 選項，接著決定不打被拋下的球，該球員可以就 X 點改採向後延伸線之脫困或側面脫困，或從該洞開球區重打，加計額外之一罰桿總共罰二桿，且會是打他的第五打擊。

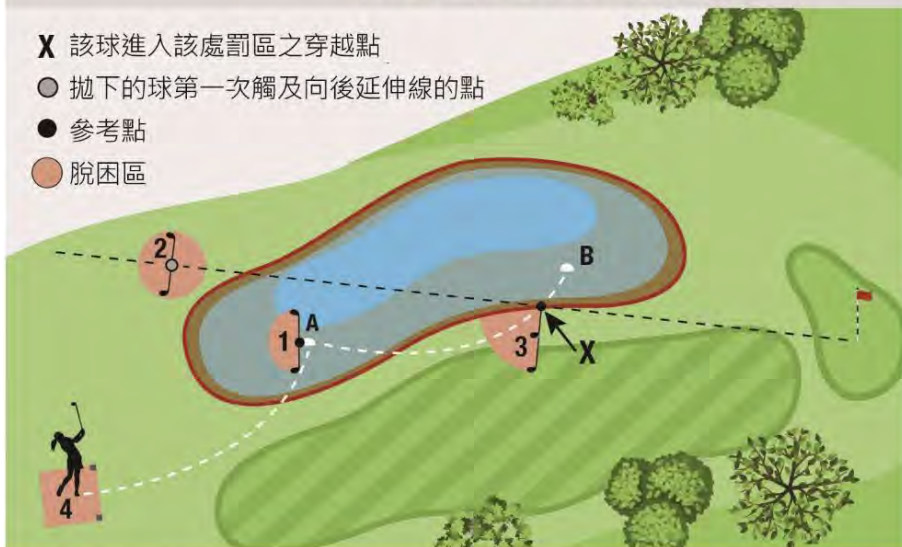
規則 17.2a 之圖解 # 2：從處罰區內打出的球脫離該處罰區後又再進入並靜止在同一處罰區內

X 該球進入該處罰區之穿越點

○ 拋下的球第一次觸及向後延伸線的點

● 參考點

○ 脫困區



球員從開球區開出的球打到該處罰區的 A 點，接著該球員從 A 點將球打到 B 點，雖然該球曾脫離該處罰區，但又穿回並從 X 點進入該處罰區。如該球員選擇採取脫困有**四種選項**，各選項皆要罰一桿。該球員可以：

- (1) 根據上一打擊的位置 (A 點) 確定之脫困區打一球，來採取桿數與距離之脫困，且打他的第四打擊。
- (2) 在該處罰區之外拋下一球，並將 X 點 (該球最後進入該處罰區邊界之點) 保持在該洞球洞與球被拋下時觸及向後延伸線的點之間，來採取向後延伸線的脫困，且打他的第四打擊。
- (3) 採取側面脫困 (僅針對紅色處罰區)，採取脫困之參考點是在 X 點，且必須在 X 點二支球桿長度範圍內，不比 X 點更靠近該洞球洞之脫困區內拋下一球，並在其內打球，打他的第四打擊。
- (4) 從開球區打一球，因該處是他在該處罰區之外的上一打擊處，且打他的第四打擊。

如該球員選擇了 (1) 選項，接著決定不打被拋下的球，該球員可以就 X 點改採向後延伸線之脫困或側面脫困，或從該洞開球區重打，加計額外之一罰桿總共罰二桿，且會是打他的第五打擊。

17.2b 從處罰區打出的球遺失、出界或在處罰區之外無法打時

球員從處罰區打球後，有時必須或選擇採取**桿數與距離**之脫困，因為他的球：

- 出界或在該處罰區外遺失(見規則 18.2)，或
- 在該處罰區外無法打(見規則 19.2a)。

如該球員採取桿數與距離之罰桿脫困，將一球拋在該處罰區內(見規則 14.6)，但接著決定不從被拋下的球靜止處擊打，則：

- 該球員可以依規則 17.1d(2)、或(3)(針對紅色處罰區)、或 17.2a(2)，在該處罰區外再次採取脫困。
- 如該球員這樣做，將遭受額外的罰一桿，總共罰二桿：罰一桿是因採取桿數與距離之脫困，額外的罰一桿是因在該處罰區外再次採取脫困。

該球員可以不在該處罰區內拋球，而直接在該處罰區外採取這樣的脫困，但仍遭受罰二桿。

違反規則 17.2 而從錯誤的地方打球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。

17.3 球在處罰區內不允許依其他規則脫困

當球員的球在處罰區內時，下列情況不可依相關的規則脫困：

- 受比賽場地之異常狀況之妨礙(規則 16.1)，
- 嵌埋球(規則 16.3)，或
- 無法打之球(規則 19)。

該球員唯一的脫困選項是依規則 17 採取罰桿脫困。

但當危險動物的狀況妨礙球員去打處罰區內的球時，該球員可以在該處罰區內採取免罰脫困，或在該處罰區外採取罰桿脫困(見規則 16.2b(2))。

規則 18 桿數與距離之脫困、球遺失或在界外；暫定球

規則之目的：規則 18 含蓋依桿數與距離之處罰採取脫困之程序。當球遺失在處罰區之外或靜止在界外，從開球區到該洞球洞打球所需之連續過程因此而中斷；該球員必須從上一打擊處再打球以繼續此過程。

本條規則也含蓋當比賽狀態的球可能出界或可能遺失在處罰區之外時，如何及何時可以打暫定球以節省時間。

18.1 在任何時間都允許依桿數與距離之處罰採取脫困

在任何時間，球員都可以在**罰一桿**後採取**桿數與距離**之脫困，並從上一**打擊處**打原球或另一球(見規則 14.6)。

球員在任何情況下都會有**桿數與距離**之脫困選項：

- 不論球員的球是在**比賽場地**上的任何地方，且
- 即使某一規則要求球員必須以一特定方式採取脫困，或從某一特定地方打一球時。

球員一旦依**桿數與距離**之處罰使另一球進入**比賽狀態**(見規則 14.4)，則：

- 原球不再是在**比賽狀態**的球，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)。

但當球員有下列情況要從上一**打擊處**打一球時，並不適用上述規定：

- 宣告他是打**暫定球**(見規則 18.3b)，或
- 在**比賽**，依規則 14.7b 或 20.1c(3)打第二球。

18.2 球遺失或在界外：必須採取桿數與距離之脫困

18.2a 何時球是遺失或在界外

(1) **何時球是遺失**。如球員的球在他自己或他的**桿弟**開始尋找它三分鐘後未被找到，則該球**遺失**。

如在該三分鐘期間內找到一球，但不確定是否是該球員的球，則：

- 該球員必須迅速前往辨認該球(見規則 7.2)，即使這是在三分鐘的尋找期間已結束後才發生需要辨認的情況，但仍允許有合理的時間去這樣做。
- 這還包含了當球員不在該球被找到的地點時，該球員走到那裏的合理時間。

如該球員在那段合理的時間不能確認那是自己的球，則該球是**遺失**。

(2) **何時球是在界外**。一靜止球唯有它全部是在**比賽場地**的界限之邊界外時，才是在界

外。

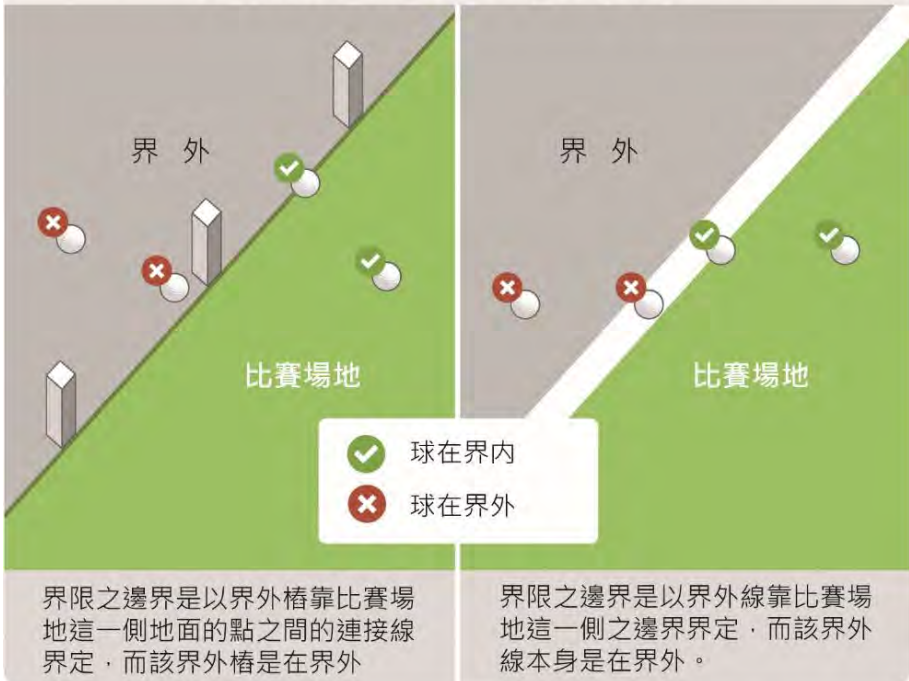
一球當其任何部分在下列情況下，該球是在界內：

- 位於**比賽場地**界限之邊界內的地面或其他的任何東西(例如任何自然物或人造物)之上或觸及之。
- 在**比賽場地**界限之邊界或任何其他**比賽場地**之部份的上方。

球員可以站在**界外**打在**比賽場地**內的球。

規則 18.2a 之圖解：何時球在界外

一球唯有它全部是在比賽場地的界限之邊界外時，才是在界外。
本圖是提供了球何時在界內及界外的示例。



18.2b 當球遺失或在界外時要如何處理

如球遺失或在界外，其球員必須在**罰一桿**後採取**桿數與距離**之脫困，並從上一打擊處打原球或另一球(見規則 14.6)。

例外—當明確知道或幾乎確認球發生何事時，球員可以依其他適用之規則以另一球替代：當球員的球找不到，但**明確知道或幾乎確認**該球是在下列情況下時，即可依某一允許以另一球**替代**之適用規則進行，而不用採取**桿數與距離**之脫困：

規則 18

- 靜止在**比賽場地上**，被**局外之影響力移動**(見規則 9.6)，或被另一球員誤打(**錯誤球**)(見規則 6.3c(2))，
- 靜止在**比賽場地上的可移動之人造物**(見規則 15.2b)或**比賽場地之異常狀況**(見規則 16.1e)之內或之上，
- 是在**處罰區**(見規則 17.1c)內，或
- 被任何人蓄意地擋轉或擋停(見規則 11.2c)。

違反規則 18.2 而從錯誤的地方打球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。

18.3 暫定球

18.3a 何時允許打暫定球

如球可能**遺失**在**處罰區**之外或可能**出界**，為節省時間，該球員可以依**桿數與距離**之處罰暫時地打另一球(見規則 14.6)，這還包含了，當：

- 原球尚未被找到及尚未被辨認，且尚未成為**遺失**時，及
- 球可能**遺失**在**處罰區**內，但也可能是**遺失**在**比賽場地上**的其他地方時，或
- 球可能**遺失**在**處罰區**之內，但也可能**出界**時。

如該球員意圖打**暫定球**而從上一**打擊處**打一球，但打**暫定球**不被允許時，則該球依**桿數與距離**之處罰(規則 18.1)成為該球員在**比賽狀態**的球。

如**暫定球**本身可能**遺失**在**處罰區**之外或可能**出界**，則：

- 該球員可以再打另一**暫定球**。
- 該另一**暫定球**與前一顆**暫定球**，具有第一顆**暫定球**與原球相同之關係。

18.3b 打暫定球之宣告

球員在做**暫定球**之**打擊**前，必須先向任一人宣告自己要打**暫定球**：

- 該球員只說自己要打另一球或重打，並不足以表示要打**暫定球**。
- 該球員必須以“暫定的”用詞或以其他方式清楚地表明自己正在依規則 18.3 暫時地打該球。

如該球員未先向任一人宣告要打**暫定球**(即使他打算這樣做)，即從上一**打擊處**打一球，則該球依**桿數與距離**之處罰(規則 18.1)成為該球員在**比賽狀態**中的球。

但是，如附近沒有人能聽到該球員的宣告，該球員還是可以打**暫定球**，然後在可能的情況下告知同組人員他的行動。

18.3c 繼續打暫定球，直到它成為比賽狀態中的球或須要放棄它

(1) **該暫定球不止打了一次**。只要該**暫定球**是在比原球停留之估計點離該洞**球洞**等距或

更遠的地方所擊打，且該**暫定球**尚未喪失其**暫定球**之定位前，該球員可以繼續打它。即使打了該**暫定球**不止一次，亦然。

但當它依下述(2)之規定成為**比賽狀態**的球時，或依下述(3)之規定被放棄且因此成為**錯誤球**時，則它不再是**暫定球**。

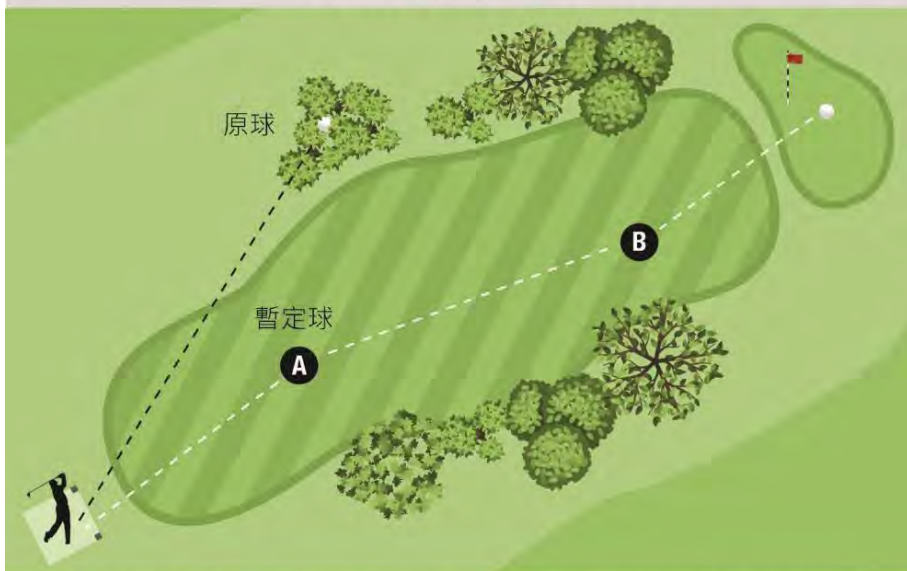
(2) **何時暫定球成為比賽狀態的球**。**暫定球**依桿數與距離之處罰，發生下列任一情況時，成為該球員在**比賽狀態**的球：

- 當原球遺失在處罰區以外的比賽場地上任何地方或是出界時。原球不再是在**比賽狀態**中(即使在三分鐘的尋找期間結束後，隨即在**比賽場地上**被找到)，目前它已是**錯誤球**，因此決不可打它(見規則 6.3c)。
- 當暫定球是從比原球估計的停留位置更近球洞處擊打時。原球不再是在**比賽狀態**中(即使它在三分鐘的尋找期間結束之前，隨即在**比賽場地上**被找到，或發現它比估計的地點更近該**洞球洞**)，目前它已是**錯誤球**，因此決不可打它(見規則 6.3c)。

如球員將**暫定球**打到大致與原球所在同一範圍之內，且無法分辨它們：

- 如二顆球中只有一顆球在**比賽場地上**被找到，則被找到的那顆球將視為**暫定球**，且現在是在**比賽狀態**。
- 如二顆球都在**比賽場地上**被找到，該球員必須選擇其中一球作為**暫定球**，且是在**比賽狀態**；另一球則視為原球，但它已不是在**比賽狀態**的球，因此決不可以打它。

規則 18.3c 之圖解：從比估計原球可能之所在更靠近該洞球洞的位置打暫定球



- 球員從開球區開出的原球可能遺失在灌木叢中，所以該球員宣告並打出暫定球，而該暫定球靜止在 A 點。
- 因 A 點比原球估計之所在離該洞球洞更遠，該球員可以從 A 點繼續打該暫定球而不會失去其當作暫定球的定位。
- 該球員從 A 點把該暫定球打到 B 點。
- 因 B 點比原球估計之所在更靠近該洞球洞，所以如該球員從 B 點打該暫定球，則該暫定球依桿數與距離之處罰成為在比賽狀態的球了。

例外—如明確知道或幾乎確認有關球發生的事，則球員可以依其他適用的規則以另一球替代：球員的球雖未被找到，但只要明確知道或幾乎確認下列情況適用於他的球時，該球員有額外的選項：

- 靜止在比賽場地上且被局外之影響力移動(見規則 9.6)，
- 靜止在比賽場地上的可移動之人造物(見規則 15.2b)，或比賽場地之異常狀況(見規則 16.1e)之內或之上，或
- 被任何人蓄意擋轉或擋停(見規則 11.2c)。

當上述任一規則適用時，該球員可依下列程序進行：

- 依該情況適用的規則所允許，以另一球替代；或

- 在**桿數與距離**的處罰下，以該**暫定球**作為在**比賽狀態**的球。
- (3) **何時暫定球必須放棄**。當**暫定球**尚未成為**比賽狀態**中，在下列二種情況任一之下，必須放棄它：
- 當在三分鐘的尋找期間結束之前，原球在處罰區之外的比賽場地上被找到時。該球員必須依原球之所處擊打它。
 - 當原球在處罰區內被找到，或明確知道或幾乎確認是在處罰區內時。該球員必須依原球之所處擊打它，或依規則 17.1d 採取罰桿脫困。

在上列任一情況：

- 該球員決不可對目前已是**錯誤球**的**暫定球**再做任何**打擊**(見規則 6.3c)，且
- 在該**暫定球**被放棄之前，對它做的所有**打擊**桿數(包括僅因打該球之**打擊**桿數及罰桿數)均予不計。

當該球員寧可繼續打該**暫定球**時，可以要求其他人不要去找原球，但他們沒有義務照做。

在該**暫定球**尚未成為**比賽狀態**的球之前，如發現一球可能是其原球，則該球員必須盡一切合理的可能去辨認那顆球；如該球員不去辨認，而**委員會**認定這是嚴重脫序行為有違此運動之精神，則**委員會**可依規則 1.2a 取消該球員的比賽資格。

規則 19 無法打之球

規則之目的：規則 19 含蓋因球無法打的球員之幾種脫困選項。本規則允許該球員選擇要使用哪種選項 - 通常是罰一桿 - 以脫離在比賽場地上(處罰區除外)任何地方的困境。

19.1 球員在處罰區以外的任何地方都可以決定採取無法打之球的脫困

球員本人是唯一可以決定視自己的球為無法打，而依規則 19.2 或 19.3 採取罰桿脫困的人。

除了處罰區之外，在比賽場地上的任何地方都允許以無法打之球採取脫困。

如球在處罰區之內無法打，其球員的脫困選項是只能依規則 17 採取罰桿脫困。

19.2 在一般區域或果嶺上無法打之球的脫困選項

球員在罰一桿後，可以依規則 19.2a、b 或 c 的選項之一採取無法打之球的脫困：

- 即使原球尚未被找到也尚未被辨認，該球員仍可依規則 19.2a 採取桿數與距離之脫困。
- 但依規則 19.2b 採取向後延伸線上的脫困，或依規則 19.2c 採取側面脫困，該球員必須知道原球之位置。

19.2a 桿數與距離之脫困

該球員可以從上一打擊處打原球或另一球(見規則 14.6)。

19.2b 向後延伸線之上脫困程序

該球員可以將原球或另一球(見規則 14.3)拋在原球位的後方，保持原球位是介於該洞球洞與該球拋下的點(在原球位後方多遠並無限制)之間，所拋下的球在該延伸線上第一個撞擊地面的點，形成一個以該點為圓心、一支球桿長度為半徑的圓形脫困區，但有以下限制：

- 脫困區所在位置之限制：
 - 決不可比原球位更靠近該洞球洞，且
 - 可以在任一比賽場地之區域內，但
 - 必須是在拋球時第一個觸及點所在的相同比賽場地之區域內。

19.2c 側面脫困

該球員可以將原球或另一球，拋在下述之側面脫困區內(見規則 14.3)：

- 參考點：原球位的原點；但當該球位於地面上方時，例如在樹上，則該參考點是在該球正下方地面的那個點。
- 從參考點丈量脫困區之範圍：二支球桿長度範圍內，但有以下之限制：

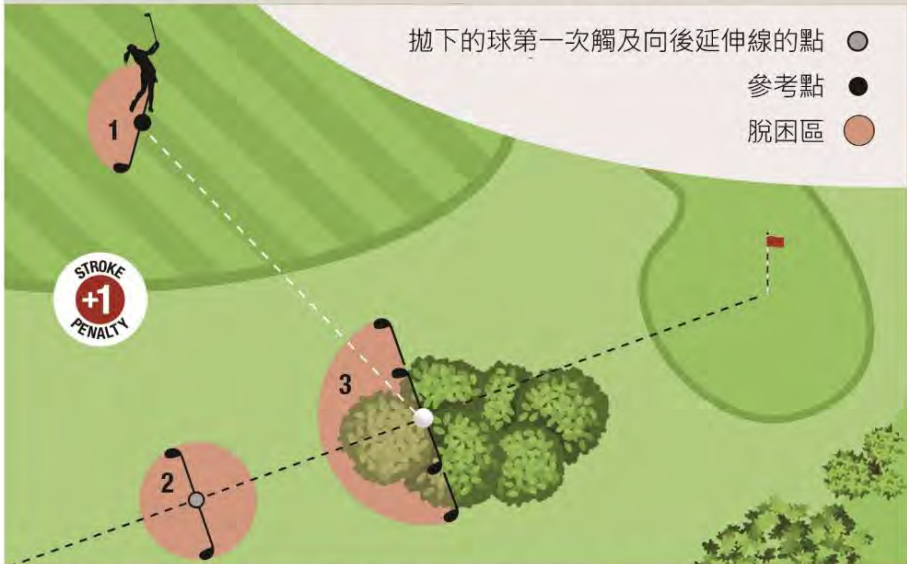
• 脫困區所在位置之限制：

- 決不可比該參考點更近該洞球洞，且
- 可以在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。

見規則 25.4m(為了使用輪式行動設備助行的球員，調整規則 19.2c 之側面脫困區擴增為四支球桿長度)。

違反規則 19.2 而從錯誤的地方打球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。

規則 19.2 之圖解：球在一般區域無法打時之選項



球員決定他在灌木叢中的球為無法打，該球員有三種選項，各選項皆要罰一桿。該球員可以：

- (1) 根據上一打擊處確定之脫困區內打一球，來採取桿數與距離之脫困。
- (2) 在原球所在位置後方拋下一球，並將原球所在位置保持在該洞球洞與球被拋下時觸及向後延伸線的點之間，來採取向後延伸線的脫困。
- (3) 採取側面脫困，採取脫困之參考點是在原球所在位置，且必須在二支球桿長度範圍內，不更靠近該洞球洞之脫困區內拋下一球，並在其內打球。

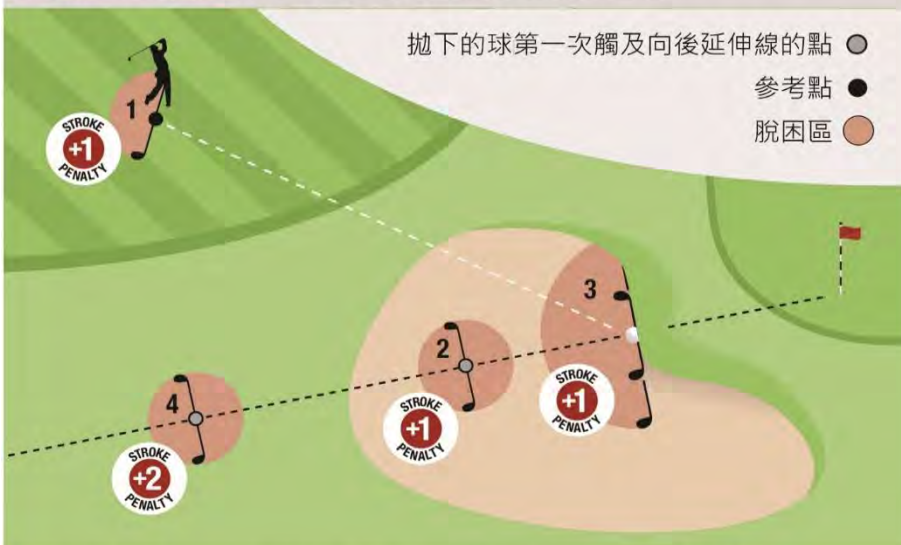
19.3 在沙坑內無法打之球的脫困選項

19.3a 脫困的一般選項(罰一桿)

當球員的球在沙坑內時：

- 該球員可以依規則 19.2 之任一選項，在**罰一桿**後採取無法打之球的脫困，但：
- 如該球員採取向後延伸線上之脫困(見規則 19.2b)，或側面之脫困(見規則 19.2c)，則該球必須**拋在**且靜止在該沙坑內。

規則 19.3 之圖解：球在沙坑內無法打之脫困選項



球員決定他在沙坑內的球為無法打，該球員有下列**四種**選項：

- (1) 罰一桿，該球員可以採取桿數與距離之脫困。
- (2) 罰一桿，該球員可以在該沙坑內採取向後延伸線之脫困。
- (3) 罰一桿，該球員可以在該沙坑內採取向側面脫困。
- (4) 總共罰二桿，該球員可以在該沙坑外採取向後延伸線之脫困。

19.3b 額外之脫困選項(罰二桿)

當球員的球在沙坑內時，該球員可以依規則 19.2b，在該沙坑外採取向後延伸線上之脫困，作為額外之選項，**總計罰二桿**。

見規則 25.4n(為了使用輪式行動設備助行的球員，規則 19.3b 向後延伸線上之額外脫困選項調整為罰一桿)。

違反規則 19.3 而從錯誤的地方打球之處罰：依規則 14.7a 一般處罰。



VIII

在應用規則而出現爭議時，
球員及委員會之程序
(規則 20)

規則 20 解決回合中之規則爭議；由裁判及委員會裁決

規則之目的：規則 20 含蓋在回合中，當球員應用規則有質疑時應如何處理，包含允許球員保有稍後獲得裁決之權利之程序(比洞賽與比桿賽不同)。

本條規則亦含蓋裁判被授權對事實問題做出裁決及應用規則之職權，裁判或委員會所做之裁決對所有球員具有約束力。

20.1 解決回合中之規則爭議

20.1a 球員們必須避免不合理之延誤

球員在回合中尋求規則之協助時，決不可不合理延誤比賽：

- 如裁判或委員會無法及時在合理時間內提供對規則爭議之協助，則該球員必須決定要怎麼進行且必須繼續比賽。
- 該球員可以在比洞賽要求裁決(見規則 20.1b(2))或在比桿賽打二顆球(見規則 20.1c(3))，以保障自己的權利。

20.1b 在比洞賽之規則爭議

(1) 以協議解決規則爭議。在回合中，該對抗組之二方球員可以協議如何解決規則爭議：

- 即使該協議之事就規則而言是錯的，但只要該二方之球員並未同意忽略任何規則或任何已知要施加的處罰(見規則 1.3b(1))，則該協議之結果仍是有效的。
- 但如有裁判被指派陪同該組比賽，該裁判必須對引起他注意的規則爭議及時做出裁決(見規則 20.1b(2))，且該組球員必須遵循此裁決。

在沒有裁判的情況下，如該組球員對規則的適用無法達成協議或有疑義，二方之任一球員均可依規則 20.1b(2)要求裁決。

(2) 在該組比賽最終結果產生之前提出裁決之要求。當球員想要裁判或委員會決定規則如何適用於自己或對手的比賽時，該球員可以提出裁決之要求。

如裁判或委員會無法及時在合理的時間內提供協助，該球員可以告知其對手當裁判或委員會可以處理時再尋求嗣後的裁決，並以此方式提出裁決之要求。

如球員在該組比賽最終結果產生之前才提出裁決之要求：

- 只有及時提出裁決之要求時才予以裁決，這將依據該球員意識到產生規則爭議的事實之時間而定：
 - 在該組比洞賽之最後一洞任一球員開始比賽之前，球員才意識到爭議的事實：當該球員一旦意識到爭議的事實時，裁決之要求必須在同組任一球員做一打擊以開始另一洞的比賽之前提出。
 - 在該組比洞賽之最後一洞比賽過程中或完成之後，球員才意識到爭議的事實：裁決之要求必須在該組比賽最終結果產生(見規則 3.2a(5))之前提出。

- 如該球員未於上述時間內提出裁決之要求，**裁判**或**委員會**將不予裁決；即使他們是以錯誤的方式應用那些規則，但這些有爭議的洞之比賽結果仍然有效。

如該球員對先前的洞提出裁決要求，除非同時符合下列三項條件，才予以裁決：

- **對手**違反規則 3.2d(1)(給予錯誤的已用桿數)，或規則 3.2d(2)(未告知對方自己已遭受之罰桿)，
 - 該裁決之要求是基於，在正要打的下一洞該組尚未有任一球員做**打擊**以開始該洞比賽之前，或如是在二洞之間在剛完成上一洞時，該球員所不知道的事實，且
 - 在意識到相關之事實後，該球員及時(說明如上)提出裁決之要求。
- (3) **該組比賽最終結果產生之後才提出裁決之要求**。當該組比賽最終結果產生之後，球員才提出裁決之要求時：
- **委員會**只在下列二項條件同時適用時，才予以裁決：
 - 該裁決之要求是基於該球員在該組比賽最終結果產生之前，所不知道的事實，且
 - **對手**違反規則 3.2d(1)(給予錯誤的已用之桿數)，或規則 3.2d(2)(未告知該球員自己已遭受之罰桿)，且該**對手**在該組比賽最終結果產生之前即已知悉自己的違規。
 - 授予這種裁決並無時間限制。
- (4) **無權打二顆球**。當比洞賽的球員對正確的程序不確定時，球員無權以打二顆球的程序打完該洞。該程序僅適用於**比桿賽**(見規則 20.1c)。

20.1c 在比桿賽之規則爭議

- (1) **無權以協議的方式解決規則爭議**。如**裁判**或**委員會**無法及時在合理時間內協助球員解決規則爭議時：
- 鼓勵球員對規則之應用互相幫助，但他們無權以協議的方式解決規則爭議，且他們所可能達成的任何這類協議，對球員、**裁判**或**委員會**均無約束力。
 - 球員在繳回自己的**記分卡**之前，應向**委員會**提出任何的規則事件。
- (2) **球員應保障在競賽中的其他球員**。為了保障所有其他球員的利益：
- 如球員(A)知道或相信另一球員已違規或可能已違規，而該另一球員不承認或不予理會此一違規，則球員(A)應將此事告訴同組的其他球員、該違規球員的**記分員**、或**裁判**、或**委員會**。
 - 這項舉發應在該球員意識到該規則事件後迅速提出，且必須在該違規球員繳回**記分卡**之前提出，除非不可能這樣做。
- 如該球員未這樣做，而**委員會**認定這是嚴重脫序行為而違反此運動之精神，則**委員會**可依規則 1.2a 取消該球員之比賽資格。
- (3) **當不確定要怎樣處理時，打二顆球**。在打一洞時，不確定正確程序之球員可以免罰

以二顆球完成該洞之比賽：

- 該球員必須在不確定的情況發生後且在做**打擊**之前，做出要打二顆球之決定。
- 該球員應選擇以哪顆球計算桿數(如該球使用之程序是規則所允許)，並在做**打擊**之前先向他的**記分員**或另一位球員宣告該選擇。
- 若該球員沒有及時選擇，則先打的那顆球被視為是在他默許下所選擇的球。
- 該球員在繳回**記分卡**之前，即使該球員二顆球的桿數相同，仍必須向**委員會**報告該情況之事實。如該球員未這樣做，將被**取消比賽資格**。
- 如該球員在決定打第二球之前，先做了**打擊**：
 - 則本條規則完全不適用，且要以該球員決定打第二球之前，先打的那顆球計算桿數。
 - 但該球員打第二球並不致遭受處罰。

依本條規則所打的第二球不同於規則 18.3 之**暫定球**。

(4) **委員會對該洞桿數的裁定**。當球員依上述(3)打二顆球時，**委員會**將以下列方式裁定該球員在該洞之桿數：

- 如規則允許該球員選擇的球(無論是由該球員選擇或默許)所使用的程序，則以該球計算桿數。
- 如規則並不允許該球員選擇的球所使用的程序，但用於另一球之程序為規則所允許時，則以所打的該另一球計算桿數。
- 如這二顆球所使用之程序規則都不允許，則以所選擇的球計算桿數；除非該選擇的球(不論是該球員的選擇或默許)是從**錯誤的地方**擊出且**嚴重違規**，在這種情況下，則以另一球計算桿數。
- 如二顆球都是從**錯誤的地方**打出且都**嚴重違規**，則該球員被**取消比賽資格**。
- 經裁定不計的那顆球的所有桿數(包括僅因打該球之**打擊**桿數及罰桿數)，將不計入該球員該洞之桿數。

“規則允許該球所使用的程序”意指符合下述規定之一：(a)原球是依其所處擊打，且規則允許從那裏打球，或(b)所打的另一球依規則之正確程序、方式及地點使之進入**比賽狀態**的球。

20.2 依規則對爭議裁決

20.2a 由裁判裁決

裁判是由**委員會**指派，以決事實問題並應用規則的規則人員。

裁判做出裁決前可以向**委員會**尋求協助。

裁判對事實的決定或如何應用規則，球員必須遵循。

球員無權對**裁判**之裁決向**委員會**提出上訴，但在裁決做成之後，該**裁判**得：

- 向其他**裁判**尋求第二意見，或
- 將裁決提交**委員會**複審；

但不要求這樣做。

裁判的裁決是終局的，因此當**裁判**錯誤地授權球員違規，該球員免罰。但何時**裁判**或**委員會**的錯誤裁決要被更正，見規則 20.2d。

20.2b 由委員會裁決

當無**裁判**在場可以做出裁決時，或當**裁判**將裁決提交**委員會**複審時：

- 裁決將由**委員會**做出，且
- **委員會**之裁決是最終的。

如**委員會**無法做成裁決，可將該爭議提交 R&A 高爾夫規則**委員會**，其裁決是最終的。

20.2c 使用錄像證據時“目視”準則之應用

當**委員會**在決定事實問題以做出裁決時，錄像證據的使用受“目視”準則之限制，如下：

- 如錄像中所顯示的事實無法以目視合理地看到，即使該錄像證據顯示有違規，但該錄像證據予以忽略。
- 即使當錄像證據依目視準則予以忽略時，**但**如該球員以別的方式察覺而確立違規的事實(例如，該球員感覺到自己的球桿觸碰到**沙坑**內的沙子，即使這無法以目視的方式看出)，則該違規成立。

20.2d 錯誤裁決及行政疏失

(1) **錯誤裁決**：當**裁判**或**委員會**試圖執行規則，卻做了錯誤的裁決時，則發生了錯誤裁決。錯誤裁決的例子包含：

- 施加錯誤的處罰，或未施加處罰。
- 引用一不適用或不存在的規則，及
- 錯誤地解釋一規則且錯誤地引用它。

如**裁判**或**委員會**做出的裁決稍後發現是錯誤的，如可行時，該裁決要依規則予以更正，如更正已太遲，則該錯誤的裁決有效。

在**回合**中或規則 5.7a 之比賽中止期間，如球員根據對**裁判**或**委員會**之指示，因合理的誤解而採取違反某規則之行動(例如，當規則不允許時，撿起在**比賽狀態**的球)，並無處罰，且該指示視同錯誤裁決。

見委員會程序，第 6 條 6C 款：(當已錯誤裁決時，委員會應如何處理)。

(2) **行政疏失**：行政方面的錯誤是一種有關賽事行政在處理程序上的失誤，即使一**比洞賽**結果已確定或一**比桿賽**已正式結束，但更正此種錯誤並無時限。行政上的錯誤與

錯誤裁決是不相同的。行政錯誤的例子包含：

- 錯誤計算**比桿賽**結果為平手。
- 錯誤計算差點，導致冠軍易主。
- 未公布冠軍成績，即逕自頒獎給錯誤的球員。

在這類情況下，應更正錯誤並相應修改比賽結果。

20.2e 在該組比洞賽或比桿賽最終結果產生之後，取消球員之比賽資格

- (1) **比洞賽**。依規則 1.2(嚴重脫序行為)，或規則 1.3b(1)(蓄意地不施加罰桿，或與另一球員協議忽略任何規則或他們已知的適用處罰)，取消球員之比賽資格並無時限。

甚至在該組比賽最終結果產生之後仍可以這樣做(見規則 3.2a(5))。

在該組比賽最終結果產生之後提出裁決之要求時，至於**委員會**在甚麼時機下才會給予裁決，見規則 20.1b(3)。

- (2) **比桿賽**。通常，**比桿賽**之競賽結束後，處罰決不可追加或更正。亦即：

- 當比賽結果依**委員會**之規定方式成為最終時；或
- 資格賽為**比桿賽**，接下來為**比洞賽**時，當球員已開球以開始他的第一場**比洞賽**後。

但即使是在該場競賽結束後，如球員有下列情形時，仍必須被**取消比賽資格**：

- 繳回的任一洞的桿數低於實際所打的桿數。**除非**該較低的桿數是因未計入一或更多罰桿，而這些罰桿是該球員在競賽結束(見規則 3.3b(3))前所不知情的，則該球員不致被取消比賽資格。
- 在競賽結束前，球員已知自己違反了其處罰為取消比賽資格之任何其他規則，或
- 與另一球員協議忽略任一適用的規則或他們已知要施加的罰桿(見規則 1.3b(1))。

委員會在競賽結束後仍可依規則 1.2(嚴重脫序行為)取消該球員之比賽資格。

20.2f 資格不符的球員

當一已完成比賽的球員被發現其資格與競賽條件不符時，更正比賽結果並無時限，即使一**比洞賽**結果已產生或**比桿賽**已正式結束之後，此規定仍適用。

在這類狀況中，該球員被視為未報名參賽，而不是被取消比賽資格，比賽結果依此而更正。

20.3 規則未含蓋的情況

任何規則未含蓋的情況應由**委員會**依下列原則做出裁決：

- 考量所有相關的情況，及
- 處理該情況之方式要合理、公正及依據規則處理類似情況時之一致性。



IX

其他比賽形式 (規則 21—24)

規則 21 個人比桿賽及比洞賽之其他比賽形式

規則之目的：規則 21 含蓋四種其他個人賽之形式，包括三種與一般比桿賽計分方式不同之比桿賽形式：史特伯弗賽(以各洞所得分數之方式計分)、桿數最大限度賽(各洞的桿數止於於最大限度)及標準桿/柏忌賽(以比洞賽的計分方式為基礎用於各洞之比賽)。

21.1 史特伯弗賽

21.1a 史特伯弗賽的概述

史特伯弗賽是比桿賽的一種形式，在這種形式下：

- 一球員或一方在一洞之得分，是以該球員或該方在該洞之桿數(包括所做的打擊桿數及任何罰桿)，與委員會所設定該洞之固定目標桿數相比後所得到的分數，且
- 由完成所有回合獲得最高分數之球員或方贏得該比賽。

規則 1-20 中對比桿賽的規則皆適用此種比賽，但依這些特別規則作調整。規則 21.1 即為下列形式之比賽所寫：

- 不計差點之比賽；但可調整為適用於計差點之比賽，及
- 個人賽；但可調整為適用於涉及搭檔的比賽，依規則 22(四人二球賽)及 23(四球賽)作調整，隊際賽則依規則 24 作調整。

21.1b 在史特伯弗賽的計分

- (1) **如何給予分數**。是依照下表以該球員在各洞之桿數比較各洞之固定目標桿數的分數，即為該球員在各洞的得分；除非委員會另行設定，否則各洞之標準桿即為各洞之固定目標桿數：

一洞之桿數	分數
比固定目標桿數多二桿、或更多，或未繳回桿數	0
比固定目標桿數多一桿	1
平固定目標桿數	2
比固定目標桿數少一桿	3
比固定目標桿數少二桿	4
比固定目標桿數少三桿	5
比固定目標桿數少四桿	6

因任何理由未依規則將球打進洞的球員，在該洞得零分。

為了有助於打球速度，鼓勵球員當已打的桿數為零分時，即停止打該洞。

當該球員將球打進洞、或選擇不打完該洞，或當他在該洞會導致為零分時，該洞即已結束。

(2) **登入各洞之桿數**。為了符合規則 3.3b 在記分卡上登載各洞之桿數之要求：

- 如該洞是將球打進洞而完成：
 - 當桿數與所得分數有關時。**記分卡**上必須表明桿數。
 - 當桿數會導致為零分時。**記分卡**上所顯示的必須是沒有桿數或是會導致為零分的桿數。
- 如該洞是未將球打進洞而完成。如球員未依規則將球打進洞，其**記分卡**上所顯示的必須是沒有桿數或是會導致得分為零的桿數。

委員會負責計算球員在各洞所得分數，且在計差點的比賽中，在計算得分之前，亦負責在各洞登入的桿數上施加讓桿。

見委員會程序，第 5 條 5A 款第(5)項：(在競賽條件中，可以鼓勵但不要求球員們在其**記分卡**上也登載判給各洞之分數)。

規則 21.1b 之圖解：在史特伯弗賽之計分

Name: John Smith

Date: 01/03/23

Hole	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
Yardage	445	186	378	387	181	533	313	412	537	3372
Par	4	3	4	4	3	5	4	4	5	36
J.Smith	3	3	5	4	4	7	5	4	5	40
Points	3	2	1	2	1	0	1	2	2	14

Hole	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
Yardage	206	424	397	202	541	150	593	137	401	3051	6423
Par	3	4	4	3	5	3	5	3	4	34	70
J.Smith	3	4	6	3	4	3	4	5	4	36	76
Points	2	2	0	2	3	2	3	0	2	16	30

Marker's Signature:

Player's Signature:

責任

- 委員會
- 球員
- 球員及記分員

21.1c 在史特伯弗賽之處罰

所有適用於**比桿賽**之處罰皆適用於**史特伯弗賽**。但違反下列五項中任一規則的球員，不用被取消比賽資格，而是發生違規的洞得分為**零分**：

- 未依規則 3.3c 將球打進洞，
- 一洞開始時從開球區之外打球，未更正此錯誤(見規則 6.1b(2))，
- 打錯誤球，未更正此錯誤(見規則 6.3c)，
- 從錯誤的地方打球且嚴重違規時，未更正此錯誤(見規則 14.7b)，或
- 以錯誤的打球順序做一打擊(見規則 22.3)，卻未更正錯誤。

如球員違反其罰則為取消比賽資格之其他規則，該球員要被取消比賽資格。

球員在一洞施加任何罰桿之後，其在該洞的史特伯弗得分不能低於零分。

21.1d 在史特伯弗賽規則 11.2 之例外

規則 11.2 並不適用於下述情況：

如球員在運動中的球需要進洞以在該洞獲得一分(最低得分)，但在該球沒有合理的機會可以進洞時被任何人蓄意擋轉或擋停該球，對那個人並無處罰，且該球員在該洞的得分為零。

21.1e 在史特伯弗賽回合何時結束

該球員在下列情況下回合結束，當該球員：

- 在其個人的最後一洞將球打進洞(包括，例如依規則 6.1 或 14.7b 之錯誤更正)，或
- 在其個人的最後一洞選擇不將球打進洞，或在該洞已不能獲得比零分多的分數。

21.2 桿數最大限度賽

21.2a 桿數最大限度賽之概述

桿數最大限度賽是比桿賽的形式，其中一球員或一方對一洞之桿數僅止於委員會所設定的最大限度，例如：標準桿的二倍、固定桿數或淨桿雙柏忌。

規則 1-20 中針對比桿賽的規則皆適用此種比賽，但依這些特別規則作調整。規則 21.2 即為下列形式之比賽所寫：

- 不計差點之比賽，但可調整為適用於計差點之比賽，及
- 個人賽，但可調整為適用於涉及搭檔的比賽，依規則 22(四人二球賽)及 23(四球賽)作調整，隊際賽則依規則 24 作調整。

21.2b 在桿數最大限度賽之計分

- (1) **球員在一洞之桿數**。球員在一洞之桿數，除了該球員的實際桿數超過最大限度，以致只能獲得最大限度桿數之外，其他的情況則是取決於該球員的實際桿數(包括所做的打擊桿數及罰桿)。

因任何理由未依規則將球打進洞之球員，則該洞的桿數為最大限度桿數。

為了有助於打球速度，鼓勵球員當他們已打的桿數達最大限度桿數時即停止打該洞。

當該球員將球打進洞、或選擇不打完該洞、或在該洞的桿數已達最大限度時，其個人在該洞之比賽即已結束。

(2) **在各洞登載之桿數**。為了符合規則 3.3b 在記分卡上登載各洞的桿數之要求：

- 如該洞是將球打進洞而完成。
 - 當桿數低於最大限度時。記分卡上必須表明實際桿數。
 - 當桿數相等或超過最大限度時。該記分卡上所顯示的必須是沒有桿數，或任何相等或超過最大限度的桿數。
- 如該洞是未將球打進洞而完成。如球員未依規則將球打進洞，其記分卡上所顯示的必須是沒有桿數，或任何相等或超過最大限度的桿數。

委員會負責將球員的記分卡上未表明桿數或所表明之桿數超過最大限度的每一洞，將該洞的桿數調整為最大限度桿數。且在計差點的比賽中，負責施加讓桿。

21.2c 在桿數最大限度賽之處罰

所有適用於比賽賽之處罰，皆適用於桿數最大限度賽，但違反下列五條規則任一時，不用被取消比賽資格，而是發生違規的洞獲得**最大限度桿數**：

- 未依規則 3.3c 將球打進洞，
- 一洞開始時從開球區之外打球，未更正此錯誤(見規則 6.1b(2))，
- 打錯誤球，未更正此錯誤(見規則 6.3c)，
- 從錯誤的地方打球且嚴重違規時，未更正此錯誤(見規則 14.7b)，或
- 以錯誤的打球順序做一打擊(見規則 22.3)，卻未更正錯誤。

如球員違反其處罰為取消比賽資格之任何其他規則，該球員要被**取消比賽資格**。

在施加任何罰桿後，受罰之球員在該洞的桿數不得超過委員會設定之最大限度桿數。

21.2d 在桿數最大限度賽規則 11.2 之例外

規則 11.2 並不適用於下述情況：

如球員運動中的球需要進洞以使該洞的桿數低於最大限度一桿，但在該球沒有合理的機會可以進洞時被任何人蓄意擋轉或擋停該球，對那個人並無處罰，且該球員在該洞獲得最大限度之桿數。

21.2e 在桿數最大限度賽回合何時結束

該球員在下列情況下其回合結束，當該球員：

- 在其個人的最後一洞將球打進洞(包括，例如依規則 6.1 或 14.7b 之錯誤更正)，或
- 在其個人的最後一洞選擇不將球打進洞，或在該洞已只能獲得最大限度桿數。

21.3 標準桿/柏忌賽

21.3a 標準桿/柏忌賽之概述

標準桿/柏忌賽是**比桿賽**的一種形式，它使用**比洞賽**的方式計分：

- 一球員或一方贏或輸一洞，是以其完成該洞之桿數低於或高於該洞由**委員會**設定之固定目標桿數而定，且
- 贏得之總洞數與所輸洞數對比(亦即所贏之洞數扣除所輸之洞數)，剩餘所贏洞數最多之球員或一方贏得該比賽。

規則 1-20 中對**比桿賽**的規則皆適用於此種比賽，但依這些特別規則作調整。規則 21.3 即為了下列之比賽所寫：

- 不計差點之比賽，但可調整為適用於計差點之比賽，及
- 個人賽，但可調整為適用於涉及**搭檔**的比賽，依規則 22(**四人二球賽**)及 23(**四球賽**)作調整，而對隊際賽則依規則 24 作調整。

21.3b 在標準桿/柏忌賽之計分

(1) **如何決定所贏或所輸之洞數**。計分如同在**比洞賽**之方式處理，以該球員已用之桿數(包括所做的**打擊**桿數及任何罰桿)，與**委員會**設定之各洞固定目標桿數(典型的**標準桿**或**柏忌**)相比，以決定贏得或輸的洞數：

- 如該球員在該洞的桿數低於該洞固定目標桿數則贏該洞。
- 如該球員在該洞的桿數等同該洞固定目標桿數則該洞平手(亦稱為打平)。
- 如該球員在該洞的桿數高於該洞固定目標桿數，或未繳回該洞之桿數，則該球員輸該洞。

因任何理由未依規則**將球打進洞**之球員，輸該洞。

為了有助於打球速度，鼓勵球員當他們所花桿數已超過該洞之固定目標桿數時(因他們已輸該洞)即停止一洞之打球。

當該球員**將球打進洞**、或選擇不打完該洞，或當他在該洞的桿數已出過該洞之固定目標桿數時，該洞即已結束。

(2) **在各洞登載之桿數**。為了符合規則 3.3b 在**記分卡**上登載各洞的桿數之要求：

- **如該洞是將球打進洞而完成**。
 - **當桿數導致贏該洞或平手時**。**記分卡**上必須表明實際桿數。
 - **當桿數導致輸該洞時**。**記分卡**上所顯示的必須是沒有桿數或是任何會導致輸該洞的桿數。
- **如該洞未將球打進洞而完成**。如球員未依規則之規定**將球打進洞**，其**記分卡**上所顯示的必須是沒有桿數或是任何會導致輸該洞的桿數。

委員會負責裁定球員在各洞是贏、輸或平手，且在計差點的競賽，在裁定該洞之結

果前，負責對各洞登載之桿數施加讓桿。

例外—如不影響洞之結果時不罰：如球員繳回之**記分卡**有一洞的桿數低於實際桿數，但此錯誤並不影響該洞是否贏、輸或平手，依規則 3.3b 並無處罰。

見**委員會程序，第 5 條 5A 款第(5)項**(在競賽條件中，**委員會**可以鼓勵但不要求球員在**記分卡**上登載該洞之結果)。

21.3c 在標準桿/柏忌賽之處罰

所有適用於**比桿賽**之處罰皆適用於**標準桿/柏忌賽**。但違反下列五條規則任一的球員，不是被取消比賽資格，而是在發生違規的洞**輸該洞**：

- 未依規則 3.3c **將球打進洞**，
- 一洞開始時從**開球區**之外打球，未更正此錯誤(見規則 6.1b(2))，
- 打**錯誤球**，未更正此錯誤(見規則 6.3c)，
- 從**錯誤的地方**打球且**嚴重違規**時，未更正此錯誤(見規則 14.7b)，或
- 以錯誤的打球順序做一**打擊**(見規則 22.3)，卻未更正錯誤。

如球員違反其處罰為取消比賽資格之任何其他規則，該球員要被**取消比賽資格**。在施加任何罰桿後，該球員最差只是輸該洞。

21.3d 在標準桿/柏忌賽規則 11.2 之例外

規則 11.2 並不適用於下述情況：

如球員在運動中的球需要**進洞**以使該洞平手，但在該球沒有合理的機會可以**進洞**時當下被任何人蓄意擋轉或擋停該球，對那個人並無處罰，且該球員輸該洞。

21.3e 在標準桿/柏忌賽回合何時結束

該球員在下列情況下其**回合**結束，當該球員：

- 在其個人的最後一洞**將球打進洞**(包括，例如依規則 6.1 或 14.7b 之錯誤更正)，或
- 在其個人的最後一洞選擇不**將球打進洞**，或已輸該洞。

21.4 三球比洞賽

21.4a 三球比洞賽之概述

三球比洞賽是**比洞賽**的一種形式，在此形式下：

- 三位球員各自同時對另二位球員進行單打之比洞賽，且
- 每位球員各打一球，其桿數分別用於他的這二場比洞賽。

規則 1-20 **中比洞賽**之規則皆適用於這三場單打比洞賽，但有二種情況將適用下述之特別規則(21.4b、c)，因如適用規則於該球員其中之一場比洞賽，有可能對其另一場比洞賽產生衝突。

21.4b 打球不按順序

如球員在其中之一之比洞賽中打球不按順序，應先打之**對手**可以依規則 6.4a(2)立即取消該次**打擊**。

如該球員在這二個比洞賽都未按順序打球，各**對手**可以選擇自己與該球員之比洞賽是否取消該次**打擊**。

如該球員該次之**打擊**只在其中之一之比洞賽被取消：

- 該球員在另一場比洞賽必須以原球繼續比賽。
- 亦即，該球員必須在這二個比洞賽中打不同的球分別完成該洞比賽。

21.4c 球或球標被對手之一撿起或移動

如其中之一**對手**因撿起一球員的球或**球標**，或造成該球或**球標移動**，依規則 9.5 或 9.7b 遭受**罰一桿**，但這個處罰只適用於對該球員之比洞賽。

該**對手**與另一位球員之比洞賽中不罰。

21.5 其他打高爾夫之形式

儘管在規則 3、21、22 及 23 只特別含蓋某些比賽形式，但高爾夫也以許多其他形式進行比賽，例如：史特蘭伯賽及四人二球選位賽。

本規則亦能經調整而控管這些及其他形式的比賽。

見委員會程序，第 9 條(針對其他常見之比賽形式，規則調整的建議方法)。

規則 22 四人二球賽(也稱之為交替擊打)

規則之目的：規則 22 含蓋四人二球賽(以比洞賽或比桿賽進行比賽)，其中二位搭檔作一方對單一球交替打擊而協力比賽。規則對這種形式的比賽，除了要求互為搭檔之球員在開始一洞的比賽時要交替開球，且要在各洞以交替擊打的方式完成該洞比賽之外，基本上與個人賽相同。

22.1 四人二球賽之概述

四人二球賽(也稱之為交替擊打)，是有搭檔加入的比賽形式(以比洞賽或比桿賽)，在此形式下，二位搭檔作一方在各洞以交替順序打一球協力比賽。

規則 1-20 適用於這種比賽形式(共打一球的一方視同個人賽的球員)，但依下述這些特別規則作調整。

一種稱為三人二球賽的**比洞賽**是這種比賽的變型，這種比賽是由一位球員單獨對抗另一位球員組成的一方，而這一方的二位球員也是依這些特別規則以交替的方式打一球。

22.2 任一搭檔可以為該方行動

因二位搭檔作一方只打一球來協力比賽，所以：

- 一方之任一搭檔在該打擊做出之前，可以為自己方採取任何被允許的行動，例如，標示該球之球位及撿起、置回、拋下及置放該球，而不論他們這一方輪到誰要做下一打擊。
- 一方之一搭檔與其桿弟可以使用另一搭檔的桿弟所被允許的協助方式，去協助該另一搭檔(例如：提供或請求建言，及採取依規則 10 允許的其他行動)，但該另一搭檔的桿弟依規則所不允許給予的任何協助，則決不可給予。
- 一方之任一搭檔或任一桿弟採取之任何行動或違規適用於該方。

在比桿賽，只需一位搭檔在記分卡上證實自己方的各洞桿數(見規則 3.3b)。

22.3 一方之所有打擊必須交替為之

在各洞，一方之二位搭檔必須以交替的順序為該方做每一打擊：

- 一方之搭檔必須以交替的順序從各洞開球區先打。
- 該方從一洞之開球區做第一打擊後，該方之搭檔對該洞剩餘之賽程必須以交替順序做打擊。
- 如打擊被取消、重打或其他原因依任何規則不予計數時(但不包含當打擊是以錯誤順序做出而違反本條規則時)，則做出該打擊之搭檔仍必須為該方做下一打擊。
- 如該方決定打暫定球，它必須由該方輪到下一打擊的搭檔擊打。

該方遭受的任何罰桿並不影響該方搭檔打球之交替順序。

違反規則 22.3 而以錯誤順序做打擊之處罰：一般處罰。

在比桿賽，該方必須更正此錯誤：

- 該方以錯誤順序搶先做出**打擊**的地方，必須由正確的那位**搭檔**在該處重做**打擊**(見規則 14.6)。
- 在此錯誤被更正之前，因錯誤順序所做的**打擊**及任何更多的桿數(包括所做的**打擊**桿數及僅因打該球的任何罰桿)，都不予計數。
- 如該方在做一**打擊**以開始另一洞之比賽前，或如是該**回合**之最後一洞，在繳回該方**記分卡**之前，如未先更正此錯誤，則該方被**取消比賽資格**。

22.4 回合開始

22.4a 哪位搭檔先打

一方在**回合**開始時，除非競賽條件指明哪位**搭檔**要先打，否則可以選擇其中一位**搭檔**先從第一洞**開球區**開球。

當該方第一位**搭檔**做一**打擊**開始該方的第一洞打球時，該方的**回合**即已開始。

22.4b 開始比賽的時間及開始的地方

規則 5.3a 根據誰要為該方先打，而分別適用於各**搭檔**：

- 要先打的**搭檔**必須在開始比賽的時間，及開始的地方立即可以打球，且必須在開始比賽的時間(而不是提早)開始打球。
- 要打第二**打擊**的**搭檔**必須於開始比賽的時間在該洞開始的地方(梯台)，或在從該洞**開球區**打出的球預計的落球區附近。

如一方要先打的**搭檔**未依照上述規定到場，則該方是違反規則 5.3a。

22.5 互為搭檔的球員可以共用球桿

規則 4.1b(2)被調整以允許**搭檔**之間可以共用球桿，只要他們加在一起的球桿總數不超過 14 支。

22.6 球員打擊時其搭檔站在球員後面的限制

除了規則 10.2b(4)之限制外，在球員做**打擊**時，其**搭檔**決不可以站在該球後方**擊球線**的延伸線上或附近，以得到自己做下一**打擊**的資訊。

違反規則 22.6 之處罰：一般處罰。

規則 23 四球賽

規則之目的：規則 23 含蓋四球賽(以比洞賽或比桿賽進行比賽)，在此形式下，二位搭檔作一方協力比賽，各打自己的球。該方在一洞之桿數是在該洞桿數較低的搭檔之桿數。

23.1 四球賽之概述

四球賽是有搭檔參加的比賽形式(以比洞賽或比桿賽)，在此形式下：

- 二位搭檔作一方，以各搭檔打自己的球一起協力比賽，
- 一方在一洞之桿數是二位搭檔在該洞桿數較低者之桿數。

規則 1-20 適用於這種比賽形式，但依下列這些特別規則作調整。

一種稱作最佳球的比洞賽是這種比賽的變型，這種比賽是由一位球員單獨對抗另二或三位搭檔所組成的一方，而這一方的各搭檔也是依這些特別規則各打自己的球。(對有三位搭檔作一方的最佳球比洞賽，每次提及其他(另一)搭檔時，意指另外二位搭檔)。

23.2 在四球賽之計分

23.2a 在比洞賽及比桿賽中一方在一洞之桿數

- 二位搭檔都將球打進洞，或依規則以其他方式完成該洞。較低的桿數是該方在該洞之桿數。
- 只有一位搭檔將球打進洞，或依規則以其他方式完成該洞時。那位完成該洞的搭檔之桿數是該方在該洞之桿數。另一位搭檔不須完成該洞。
- 搭檔都未將球打進洞，或都未依規則以其他方式完成該洞時。該方在該洞無桿數，亦即：
 - 在比洞賽，除非其對手方已讓與該洞或其他原因輸該洞，否則該方輸該洞。
 - 在比桿賽，除非此錯誤依規則 3.3c 及時更正，否則該方被取消比賽資格。

23.2b 在比桿賽中一方之記分卡

(1) 一方之責任。該方在各洞之總桿必須登載在同一張記分卡上。

針對各洞之桿數：

- 至少要有一位搭檔的總桿必須登載在記分卡上。
- 在記分卡上登載不止一位搭檔的桿數，並無處罰。
- 在記分卡上登載的各別桿數，必須能分辨是哪位搭檔打的，如不是這樣登載，則該方要被取消比賽資格。
- 未能依上項規定所登載的桿數，通常不足以將之確認為一方的桿數。

只需要一位搭檔依規則 3.3b(2)證明該方之記分卡上各洞的桿數。

規則 23

(2) **委員會的責任**。委員會負責裁定一方在各洞哪個桿數計數，包括在計差點的比賽中施加任何差點：

- 如在一洞只有登載一個桿數，該方的桿數以該桿數計數。
- 如在一洞登載有二位搭檔的桿數：
 - 如那些桿數不同，該方在該洞的桿數以較低的桿數(總桿或淨桿)計數。
 - 如二個桿數相同，委員會可以用任一桿數計數。若使用的桿數被發現有任何原因是錯誤的，則委員會將以另一桿數計數。

如一搭檔的桿數要計為該方之桿數，卻無法明確分辨是哪位搭檔打的，或因該搭檔被取消該洞的比賽資格，則該方被**取消比賽資格**。

規則 23.2b 之圖解：在四球比洞賽之記分

Names: John Smith and Kate Smith Date: 10/05/23

Hole	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
Kate	4		5	4	6	4	3		6	
John	5	3	5		6	4		3	5	
Side Score	4	3	5	4	6	4	3	3	5	37

Hole	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
Kate	5	4	4	4		4	5	3	4		
John	5	3		4	4	4		3	5		
Side Score	5	3	4	4	4	4	5	3	4	36	73

責任

- 委員會
- 球員
- 球員及記分員

Marker's Signature:

Player's Signature:

23.2c 何時規則 11.2 不適用於四球賽

規則 11.2 並不適用於下列情況：

當球員的搭檔已完成該洞之比賽，且該球員運動中的球需要**進洞**才能低於該方在該洞之桿數一桿時，但該球在沒有合理的機會可以**進洞**時被任何人蓄意擋轉或擋停該球，對那個人並無處罰，且該球員的球不計入該方之成績。

23.3 何時回合開始及結束；何時洞的比賽完成

23.3a 何時回合開始

當搭檔之一做一打擊開始他的第一個洞的比賽時，該方的回合開始。

23.3b 何時回合結束

一方的回合結束：

- 在比洞賽，
 - 當任一方贏得該比洞賽時(見規則 3.2a(3))，或
 - 打完最後一洞平手時(見規則 3.2a(4))，而競賽條件說明本比洞賽可以在平手時結束。
- 在比桿賽，當該方的二位搭檔在最後一洞都將球打進洞(包括，例如依規則 6.1 或 14.7b 之錯誤更正)，或其一搭檔將球打進洞而另一搭檔選擇不這樣做時。

23.3c 何時一洞的比賽完成

(1) **比洞賽**：一方已完成一洞之比賽，當：

- 一方的二位搭檔均已將球打進洞或其下一打擊均已被讓與時；
- 搭檔之一已將球打進洞或其下一打擊已被讓與，而其搭檔選擇不將球打進洞、或其桿數無法計入該方成績時；或
- 該洞的結果已確定時(例如，當對方的桿數低於該方可能打的桿數時)。

(2) **比桿賽**：當一方的搭檔之一已將球打進洞，且其搭檔也將球打進洞、或選擇不將球打進洞、或被取消該洞的比賽資格時，則該方該洞之比賽完成。

23.4 可以由一位或二位搭檔代表該方

一方可以由一位搭檔代表打一回合之全部或任何一部分的賽程，而無需二位搭檔都出賽，或如都出賽也無需在各洞二位都打球。

如一搭檔缺席且在之後才到場參加比賽，那位搭檔只可以在二洞的比賽之間，開始為該方比賽，亦即：

- **比洞賽**：只可以在該組比洞賽之任一球員開始該洞之比賽前加入。如該搭檔在該組比洞賽之任一球員已開始一洞之比賽後才到場，則該搭檔在下一洞的比賽之前不允許為該方打球。
- **比桿賽**：只可以在他的搭檔開始該洞之比賽前加入。如該搭檔在其搭檔已開始一洞之比賽後才到場，則該搭檔在下一洞的比賽之前不允許為該方打球。

到場的搭檔即使不允許在某洞打球，但仍可以在該洞給予其搭檔建言或協助，且在該洞為其搭檔採取其他行動(見規則 23.5a 及 23.5b)。

違反規則 23.4 而在不允許打該洞時做一打擊之處罰：一般處罰。

23.5 球員的行動影響搭檔的比賽

23.5a 允許球員採取關於搭檔的球，該搭檔可以採取的任何行動

雖然在一方的每位球員必須打自己的球，但：

- 球員在其搭檔做**打擊**之前，可以採取有關該搭檔的球所被允許之任何行動，例如，**標示**該球之球位且**撿起**、**置回**、**拋下**或置放該球。
- 球員與其**桿弟**，可以使用任何其搭檔的**桿弟**所被允許的協助方式，協助其搭檔(例如：提供或請求**建言**，及採取依規則 10 允許的其他行動)，但其搭檔的**桿弟**依規則不被允許給予之任何協助，則決不可給予。

在**比桿賽**，搭檔之間決不可以協議將一球留在該洞**果嶺**上的適當位置，以幫助他們之一或其他球員(見規則 15.3a)。

23.5b 搭檔對球員的行動負責

任何由球員採取有關其搭檔的球或**裝備品**之任何行動，視為該搭檔所採取。

如球員為其搭檔所採取的行動，如由其搭檔去做會違反某一規則時：

- 該搭檔違反該規則，並遭受所導致之處罰(見規則 23.9a)。
- 該球員違規行為的案例如下：
 - 改善其搭檔下一**打擊**對**打擊**有影響之條件。
 - 意外地造成其搭檔的球**移動**。
 - 撿起其搭檔的球之前未先**標示**它的球位。

如該球員之**桿弟**採取有關其搭檔的球之行動，如由該搭檔或該搭檔之**桿弟**自己去會違反某規則時，則本項規定亦適用於該**桿弟**。

如該球員或其**桿弟**的行動同時影響自己及其搭檔所要打的球，見規則 23.9a(2)查明何時對二位搭檔都要施加處罰。

23.6 一方之打球順序

一方之搭檔可以依該方所認為之最佳順序打球。

亦即，當依規則 6.4a(比洞賽)或 6.4b(比桿賽)輪到該方之任一球員打球時，該球員或其搭檔可以選擇他們打球順序的先後。

例外一在比洞賽**打擊**被讓與後，繼續該洞之比賽：

- 在一洞，球員的下一**打擊**已被讓與後，如繼續打該洞會有助於其搭檔時，則該球員決不可這樣做。
- 如該球員這樣做，其在該洞之桿數有效，免罰，但其搭檔在該洞之桿數不得為該方計入。

23.7 搭檔們可以共用球桿

規則 4.1b(2)被調整以允許搭檔之間可以共用球桿，只要他們加在一起的球桿總數不超過 14 支。

23.8 球員打擊時其搭檔站在球員後面的限制

除了規則 10.2b(4)之限制外，在球員做打擊時，其搭檔決不可站在該球後方擊球線的延伸線上或附近，以得到自己做下一打擊的資訊。

違反規則 23.8 之處罰：一般處罰。

23.9 何時處罰只施加於一位搭檔，或施加於二位搭檔

當球員因違反一規則而遭受處罰時，該處罰只對該球員一人施加，或對二位搭檔(意指該方)都要施加，取決於該罰則及比賽之形式：

23.9a 取消比賽資格以外的處罰

(1) **處罰通常只對違規球員施加，不對其搭檔施加**：當球員遭受取消比賽資格以外的處罰時，除了下述第(2)項含蓋之情況外，通常該處罰只對該球員施加，而不對其搭檔施加。

- 任何罰桿是加入違規球員之桿數內，而不加入其搭檔之桿數內。
- 在比洞賽，遭受**一般處罰(輪洞)**之球員在該洞已無為該方計數的桿數，但這項處罰並不影響其搭檔，其搭檔在該洞可以繼續為該方比賽。

(2) **球員所受之處罰也對其搭檔施加之三種情況**：

- 當球員違反規則 4.1b(14) 支球桿之上限、共用、增加或更換球桿時：在比洞賽，該方遭受該處罰(**調整該組比洞賽之比數**)。在比桿賽，違規球員之搭檔也要遭受與違規球員**相同之處罰**。
- 當球員的違規有助於其搭檔打球時：在比洞賽或比桿賽，違規球員之搭檔也遭受與違規球員**相同之處罰**。
- 在比洞賽，球員的違規損及其對手之打球時：違規球員之搭檔也要遭受與違規球員**相同之處罰**。

例外—對錯誤球做打擊之球員，不被視為有助於其搭檔的比賽，或損及對手的比賽：

- 只有違反規則 6.3c 的球員(不是其搭檔)要遭受**一般處罰**。
- 不論該被打的**錯誤球**是屬於其搭檔、對手或其他人的，上項規定都適用。

23.9b 取消比賽資格之處罰

(1) **何時一搭檔之違規代表該方要被取消比賽資格**：如一方任一搭檔依下列任一規則，遭受取消比賽資格之處罰時，該方要被**取消比賽資格**。

- 規則 1.2 球員行為準則

- 規則 1.3 依規則打球
- 規則 4.1a 在做打擊時允許使用之球桿
- 規則 4.1c 拿走球桿脫離比賽之程序
- 規則 4.2a 回合比賽中允許使用的球
- 規則 4.3 裝備品之使用
- 規則 5.6a 不合理地延誤比賽
- 規則 5.7b 當委員會暫停比賽時，球員必須遵守的事
- 規則 6.2b 開球區規則

只對比洞賽：

- 規則 3.2c 在計差點的比洞賽中施加差點

只對比桿賽：

- 規則 3.3b(2) 球員的責任：證明及繳回記分卡
- 規則 3.3b(3) 一洞桿數之錯誤
- 規則 5.2b 在回合之前或之間在比賽場地上練習
- 規則 23.2b 在比桿賽一方之記分卡

(2) 何時二位搭檔同時之違規代表該方要被取消比賽資格：如一方二位搭檔依下列任一規則同時遭受取消比賽資格之處罰時，該方要被**取消比賽資格**。

- 規則 5.3 回合開始及結束比賽
- 規則 5.4 在組別內打球
- 規則 5.7a 何時球員可以或必須中止比賽
- 規則 5.7c 當恢復比賽時，球員必須遵守的事

只對比桿賽：

如在同一洞，一方二位搭檔都違反下列任一規則而遭受取消比賽資格之處罰，則該方要被**取消比賽資格**。

- 規則 3.3c 未將球打進洞
- 規則 6.1b 在一洞開始時從開球區之外打球
- 規則 6.3c 錯誤球
- 規則 14.7b 從錯誤的地方打球
- 規則 20.1c(3) 打二顆球卻未報告

(3) 何時一球員之違規代表該球員在該洞無有效之桿數：當球員在其他所有的情況中違反了取消比賽資格的規則時，該球員不須被取消(整場)比賽資格，**但**該球員在發生違規的洞之桿數不得計入該方成績。

在**比洞賽**，如一方二位搭檔在同一洞都違反這類規則時，該方**輸該洞**。

規則 24 隊際競賽

規則之目的：規則 24 含蓋隊際之比賽(以比洞賽或比桿賽進行比賽)，在此形式下，各隊是由多位球員或方所組成，並以這些球員或方所打的各回合或各組比洞賽之結果，將之合併產生該隊之總成績。

24.1 隊際競賽之概述

- “隊” 是由一團隊之球員以個人身分或多方與其他隊進行比賽。
- 球員在隊際賽中的比賽，同時也可以是另一個在進行的比賽(例如個人比桿賽)的部分。規則 1-23 適用於隊際賽，以下述各特別規則作調整以適用之。

24.2 在隊際賽之競賽條件

委員會決定比賽形式、如何計算一隊的整體成績及其他比賽條件，例如：

- 在比洞賽，一組比洞賽在贏或平手時，所可以得到的分數。
- 在比桿賽，各隊的所有桿數中要計入該隊總桿數之內的桿數。
- 該比賽是否可以在結果為平手時即告結束，如不行，要如何決定優勝者。

24.3 隊長

各隊可以任命一名隊長領導該隊並為該隊做出決定，例如，隊中的哪些球員將在哪些回合或哪些組的比洞賽出賽、他們將以什麼順序進行比賽及誰與誰作為搭檔一起協力比賽。隊長可以是該比賽之球員。

24.4 在隊際賽允許之建言

24.4a 允許給予隊建言之人員(建言提供者)

委員會可以採用當地規則，允許各隊任命一位人員(“建言提供者”)，依規則 10.2 之允許，該位人員可以在回合中對該隊之球員提供建言或其他協助，且該隊之球員也可以向其請求建言：

- 建言提供者可以是隊長、教練或其他人員(包括參與該競賽的隊友)。
- 該建言提供者在提供建言之前必須先被委員會確認。
- 委員會可以允許一隊在一回合中或在整個競賽期間更換其建言提供者。

見委員會程序，第 8 條；當地規則範本 8H 款第 H-2 項(委員會可以採用一條當地規則，允許各團隊任命二位建言提供者)。

24.4b 對正在打球時的建言提供者之限制

如一隊之建言提供者是該隊參與比賽之球員，當其正在該比賽回合中打球時，不允許以建言提供者之身分去作為。

當該建言提供者正在打一回合時，為了規則 10.2 有關建言及其他協助限制之目的，他被視為與其他任何正在打球的隊友一樣。

24.4c 除了搭檔之外，隊友之間禁止建言

除了在一方作為搭檔一起協力比賽時之外：

- 球員決不可對正在比賽場地上打球的隊友，請求或給予建言。
- 不論該隊友是正在比賽場地上打球的同組或另一組球員，這項規定都適用。

見委員會程序，第 8 條；當地規則範本 8H 款第 H-5 項(在比桿賽的隊際賽中，當一球員在該回合的桿數如只作為該隊的桿數被計算時，委員會可以用當地規則允許在同一組打球的隊友之間可以互相給予建言，即使他們並非搭檔)。

違反規則 24.4 之處罰：依規則 10.2a，一般處罰。



X

身障球員適用的調整規則 (規則 25)

規則 25 身障球員適用的調整規則

規則之目的：規則 25 提供某些高爾夫規則的調整條文，以允許有特殊身障的球員可以公平地與身體正常的、是同類型身障的或不同類型身障的球員一起打球。

25.1 概述

規則 25 適用所有的競賽，包含所有形式的比賽。以球員身障類型及資格決定他們是否可以使用規則 25 中所特別調整的規則。

規則 25 調整某些特定的規則以適用於下列身障類型的球員：

- 視障球員(包含某種程度的視力損傷)，
- 截肢球員(包含四肢不健全及四肢不全者)，
- 使用輔助行動工具的球員，
- 智障的球員。

我們承認有很多其他類型障礙的球員(例如：神經系統狀況、骨骼異常狀況、身材矮小及聽障)，這些額外類型的身障並未含蓋於規則 25 之中，乃因迄今為止，為這些類型球員調整規則已經確認並無需求。

裝備品規則無需調整即適用，但**裝備品規則**規則之第 7 節為例外。因醫療因素使用**裝備品**(球桿及球除外)之資訊，見規則 4.3b。

見**委員會程序第三節第五條第 5D 款**：(球員資格之指導方針及關於規則 25 與涉及身障球員的競賽之額外指導)。

25.2 規則對視障球員的調整

規則之目的：規則 25.2 允許視障球員(包括一定程度的視力損傷者)可以接受一位助手與一位桿弟同時的協助，也允許協助對準打球方向、給予該球員在沙坑中禁止用球桿碰觸沙子受限的例外，並允許協助撿球、拋球、置球及將球置回。

25.2a 助手的協助

視障的球員在下列情況可以獲得助手的協助：

- 採取**站位**，
- **打擊**之前對準方向，及
- 經由請求並得到**建言**。

根據規則，助手具有與**桿弟**(參見規則 10.3)相同的定位，但有敘述於規則 25.2c 的一些例外。

就規則 10.2a(建言)之用意，球員可以同時向助手與**桿弟**請求及得到**建言**。

25.2b 球員只允許擁有一位助手

視障的球員在任一時間點只允許有一位助手。

如視障的球員在任一時間點有超過一位助手，則該球員在每一個違反此規則的洞遭受**一般處罰**，此違規與規則 10.3a(1)的規定相同(球員在任一時間點只允許有一位桿弟)。

25.2c 規則 10.2b(3)(禁止設置物體以協助對準方向、採取站位或揮桿)之調整

規則 10.2b(3)被調整為：如該球員、其**桿弟**或其助手設置一物體以協助該球員對準方向、為要做的該次**打擊**採取**站位**(例如：在地面上設置球桿以指出該球員應對準的方向或雙腳應站的位置)並無處罰，但該物體必須在該次**打擊**前移開，如未這樣做，該球員因違反規則 10.2b(3)要遭受**一般處罰**。

25.2d 規則 10.2b(4)(球員做打擊前桿弟的受限區域)之調整

規則 10.2b(4)調整為：如該球員之助手或**桿弟**在該球員做**打擊**前或過程中的任何時間是處於該球員的球後方**擊球線**的延伸線上或附近，只要該球員做**打擊**時該助手或**桿弟**未予以協助，則對該球員並無處罰。

25.2e 規則 10.3(桿弟)之調整

視障球員的助手也可以擔任該球員的**桿弟**，但並未要求要這樣做。

該球員可以同時有一位助手及一位**桿弟**，在此情況下：

- 該助手決不可以攜帶或處理該球員的球桿，但在該球員做**打擊**前為該球員帶路、協助採取**站位**或對準方向，或如同**桿弟**定義中的規定因禮儀而協助該球員為**例外**。
- 如該助手違反本規則攜帶或處理該球員的球桿，則該球員因同時有二位**桿弟**，在發生此違規的各洞要遭受**一般處罰**(參閱規則 10.3a(1))。

25.2f 規則 12.2b(1)(何時觸碰沙子會造成處罰)之調整

視障球員在對自己在**沙坑**內的球做**打擊**前，在下列情況下可用球桿觸碰**沙坑**中的沙子而免罰：

- 觸碰緊鄰該球前方或後方區域的沙子，及
- 為**打擊**上桿時。

但這樣做時，該球員的**球位所處之狀態**決不可以有超過將球桿輕置於沙子表面所致結果之**改善**。

該球員仍要遵守規則 12.2b(1)中禁止蓄意觸碰**沙坑**中的沙子去測試該沙子的狀況及在練習揮桿時觸碰沙子的規定。

25.2g 規則 14.1b(誰可以撿球)之調整

當該球員的球在該洞**果嶺**上時，除了其**桿弟**以外，調整規則 14.1b 也允許其助手可以撿起該球，無需該球員的授權。

25.2h 協助拋球、置球及置回球

對於視障的球員，所有要求該球員**拋球**、置球或將球**置回**的規則都進行了調整，因此，該球員也允許但不限於，給予任何其他人代為**拋球**、置球或將他的球**置回**的一般授權。

25.3 對截肢球員規則的調整

規則之目的：規則 25.3 允許截肢球員(包含四肢不健全及四肢不全者)使用義肢及在打擊時**錨定**其球桿，也允許由其他人幫忙**拋球**、置球及置回球。

25.3a 義肢的定位

使用人造手臂或人造腿並不違反規則 4.3，前提是該球員有醫療理由使用它，且**委員會**認為使用它不會帶給該球員超過其他球員不公的優勢(見規則 4.3b)。對使用設備有疑問的球員應盡快向**委員會**提出此事。

使用義肢的球員仍需遵守規則 4.3a 禁止以異常方式使用**裝備品**的規定。

25.3b 規則 10.1b(錨定做打擊之球桿)之調整

當球員是一位截肢者，因四肢不健全或四肢不全，若不用錨定球桿的方式則無法握住及揮動其大部分的球桿，則該球員可以用錨定球桿的方式做**打擊**，而無規則 10.1b 之處罰。

25.3c 協助拋球、置球及置回球

對於截肢球員，所有要求該球員**拋球**、置球或**置回**球的規則均被調整為允許該球員，無任何限制，可以對其他任何人給予概括性授權為他**拋球**、置球或**置回**球。

25.3d “置回”定義之調整

對於截肢球員，調整**置回**(及規則 14.2b(2))之定義，以允許截肢球員用手或用其他**裝備品**(例如，用球桿滾動球)將球**置回**。

25.4 對使用輔助行動工具的球員規則之調整

規則之目的：規則 25.4 允許使用輔助行動工具的球員可以接受助手及桿弟同時的協助，並解釋這樣的球員可以如何使用輔助行動工具(如輪椅、或其他輪式行動設備、或手杖、或拐杖)去協助自己採取站位及做**打擊**，並調整一些特定的脫困程序。

規則 25.4a 至規則 25.4l 適用於各種輔助行動工具，包含手杖、拐杖、輪椅及其他輪式行動設備。

規則 25.4m 規則 25.4n 則僅適用於輪椅及其他輪式行動設備。

25.4a 助手及或任何其他人的協助

使用輔助行動工具的球員可以接受助手或任何其他人(包含另一球員)的協助，見下列說明：

- **撿起果嶺上的球**：當這類球員的球在該洞**果嶺**上時，除了其**桿弟**，另調整規則 14.1b 也允許其助手可以代為撿球，無需該球員的授權。
- **拋球、置球及置回球**：所有要求該球員**拋球**、置球或**置回球**的規則均被調整為允許該球員，無任何限制，可以對任何其他人給予概括性的授權替他**拋球**、置球或**置回球**。
- **協助球員或設備就定位**：依規則 10/2b(5)所允許，在做一**打擊**前，該球員可以接受任何人實質上的協助，幫助該球員就定位，或幫助其輔助行動工具就定位或移開。

25.4b 助手的建言

使用輔助行動工具的球員可以請求及得到其助手的**建言**，一如規則 10.2a 的規定，該球員可以請求及得到其**桿弟**的**建言**。

助手具有與**桿弟**(參見規則 10.3)相同的定位，但有敘述於規則 25.4j 的一些例外。

就規則 10.2a 的用意，球員可以同時向其助手及**桿弟**請求及得到**建言**。

25.4c 球員只允許有一位助手

使用輔助行動工具的球員在任一時間點只可以有一位助手。

如球員在任一時間點有超過一位助手，則該球員在每一個違反此規則的洞遭受**一般處罰**，此違規與規則 10.3a(1)的規定相同(球員在任一時間點只允許有一位**桿弟**)。

25.4d “站位”定義之調整

就各條不同規則之目的，使用輔助行動工具球員的**站位**可能會受影響，例如在依規則 8.1a 決定預定**站位**範圍及依規則 16.1 確定是否有**比賽場地之異常狀況妨礙**時。

針對此點，**站位**之定義調整後的意思為“球員預備或做**打擊**時的腳與身體的位置，及如有使用輔助行動工具，則包含其位置”。

25.4e “置回”定義之調整

對於使用輔助行動工具的球員，擴大**置回**之定義(及規則 14.2b(2))以允許該球員用手或用其他**裝備品**(例如，用球桿滾動球)將球**置回**。

25.4f 規則 4.3 的應用 (裝備品的使用)

規則 4.3 適用於輔助行動設備的使用：

- 如規則 4.3b 的規範允許，該球員可以使用輔助行動設備來協助他的比賽，**但**
- 使用輔助行動設備的球員仍須遵守規則 4.3a 禁止以異常方式使用**裝備品**的規定。

25.4g 調整規則 8.1b(5)以允許在採取站位時使用輔助移動設備

依規則 8.1b(5)，如球員在採取**站位**時，穩固地站穩雙腳來**改善對打擊有影響之條件**，“包括在沙地中用腳挖掘合理數量的沙”，並無處罰。

對於使用輔助移動設備的球員，規則 8.1b(5)被調整，因此“用腳挖掘合理的數量”包括：

- 用輔助移動設備挖掘合理的數量，或
- 在採取**站位**時，以合理的行動來定位輔助移動設備，並儘量避免滑倒。

但是這種調整並不允許球員以建構**站位**來超越這項調整，以便輔助移動設備在揮桿過程中不會滑動，比如藉由創建一個凸起的土堆或沙子來支撐設備。

如該球員這樣做，他將因改變地面建立一個違反規則 8.1a(3)的**站位**而受到**一般處罰**。

25.4h 規則 10.1b(錨定做打擊之球桿)

如球員由於使用輔助移動設備而無法在沒有錨定的情況下，握住和揮動大部分球桿，則該球員可以在做**打擊**時錨定球桿，並無依規則 10.1b 之處罰。

25.4i 規則 10.1c(做打擊時橫跨或站在擊球線上)之調整

經考量使用輔助行動工具的球員，規則 10.1c 調整後，這類球員在做**打擊**時也決不可蓄意將其輔助行動工具的任一部份放在他的**擊球線**或球後方的延伸線的任一側或觸及之。

25.4j 規則 10.3(桿弟)之調整

使用輔助行動工具的球員的助手也可以擔任該球員的**桿弟**，但並未要求要這樣做。

該球員可以同時有一位助手與一位**桿弟**，在此情況下：

- 該助手決不可攜帶或處理該球員的球桿，但在該球員做**打擊**前幫助該球員採取**站位**或對準方向，或如同**桿弟**定義中的規定因禮儀而協助該球員為例外。但此點並不影響規則 10.2b(3)之規定(禁止設置物體以幫助對準方向、採取站位或揮桿)。
- 如該助手違反本規則攜帶或處理該球員的球桿，則該球員因同時有二位**桿弟**，在發生此違規的各洞要遭受**一般處罰**(見規則 10.3a(1))。

25.4k 規則 11.1b(2)之調整

為了使用輔助行動工具的球員，規則 11.1b(2)調整為：當球員的球從**果嶺**上打出在運動中時，如意外打到其輔助行動工具，該球必須依其所處照打。

25.4l 使用輔助行動工具測試沙坑中沙的狀況，規則 12.2b(1)之適用

依規則 12.2b(1)，球員決不可以“用手、沙耙或其他東西蓄意觸碰**沙坑**中的沙子以測試該沙子的狀況藉此獲取下一**打擊**相關的資訊”。

此規定適用於蓄意使用輔助行動工具測試該沙子的狀況。

但該球員的輔助行動工具因其他目的可以觸碰沙子，免罰。

25.4m 對於使用輪式行動設備的球員：調整球在紅色處罰區及球無法打之側面

脫困選項

使用輪式行動設備的球員，當其球在紅色**處罰區**內或球為無法打而採取側面脫困時，調整規則 17.1d(3)與 19.2c，將所允許的二支**球桿長度**範圍之**脫困區**擴大為四支**球桿長度**範

圍。

25.4n 對於使用輪式行動設備的球員：調整依規則 19.3b(在沙坑內無法打之球的脫困)之處罰

使用輪式行動設備的球員，當其球在沙坑內無法打而採取脫困時，調整規則 19.3b：該球員可以在該沙坑外選擇向後延伸線上的脫困，**罰一桿**。

25.5 對智障球員規則之調整

規則之目的：規則 25.5 允許智障球員接受助手及桿弟同時的協助，並明確說明督導員的職責，他並非指派給特定的球員，也不可以給與建言。

25.5a 助手或督導員的協助

智障的球員所需要協助的程度要依每個人的狀況而定。

委員會可以提供或允許一位助手或督導員去協助智障的球員：

- 助手協助個人球員打球及執行規則：
 - 助手依規則具有與**桿弟**相同的定位(見規則 10.3)，但有一些限制說明於規則 25.5c。
 - 為了規則 10.2a(建言)之目的，該球員可以同時向助手及**桿弟**請求及接受**建言**。
- 督導員是由**委員會**指派在比賽中去協助智障的球員：
 - 督導員並非指派給某位特定的球員，其職責是在任一位智障的球員需要幫助時去給予協助。
 - 為了規則之目的，督導員是**局外之影響力**。
 - 球員不可以向督導員請求或接受**建言**。

25.5b 只允許球員有一位助手

智障球員在任一時間點只允許有一位助手。

如該球員在任一時間點有超過一位助手，則該球員在每一個違反此規則的洞遭受**一般處罰**，此違規與規則 10.3a(1)的規定相同(球員在一時間點只允許有一位桿弟)。

25.5c 規則 10.3(桿弟)之調整

智障球員的助手也可以擔任該球員的**桿弟**，但並未要求要這樣做。

該球員可以同時有助手及**桿弟**，在此情況下：

- 該助手決不可攜帶或處理該球員的球桿，但在該球員做**打擊**前幫助該球員採取**站位**或對準方向(如**委員會**授權)，或如同**桿弟**定義中的規定因禮儀而協助該球員為例外。但此點並不影響規則 10.2b(3)之規定(禁止設置物體以幫助對準方向、採取站位或揮桿)。
- 如該助手違反本規則攜帶或處理該球員的球桿，則該球員因同時有二位**桿弟**，在發生

此違規的各洞要遭受**一般處罰**(見規則 10.3a(1))。

25.5d 規則 14.1b(誰可以撿球)之調整

當球員的球在該洞**果嶺**上時，除了其**桿弟**以外，調整規則 14.1b 也允許其助手可以撿起該球，無需該球員的授權。

25.5e 智障又身障的球員

對於同時患有智障及身障的球員，建議**委員會**組合規則 25 中適用的規則以專用於這類的球員。

25.6 所有類型的身障之通用條款

25.6a 不合理的延誤

對身障球員執行規則 5.6a 禁止不合理的延誤時：

- 每一個**委員會**應使用它的裁量權並設立自身合理的標準，將**比賽場地**的困難度、氣候狀況(重點是使用輔助行動工具上可能產生的影響)、競賽的性質及這些彼此競爭的球員身障程度等納入考量。
- 將這些因素納入考量，**委員會**用更寬鬆的解釋甚麼才是不合理的延誤，應是適當的。

25.6b 拋球

球員在執行規則 14.3b(必須以正確的方式拋球)時，對身體有一定障礙的球員，因為身體的限制，要知道自己是否是從膝蓋高度**拋球**可能有困難或不可能的，**委員會**應接受這些球員合理的判斷他們是這樣做的；此外，**委員會**也應接受他們為了從膝蓋高度**拋球**所做的各種合理的努力，要將這類球員身體上的各種限制納入考量。

[請參閱委員會程序第三節第 5 條第 5D 款](#)(針對規則 25 及涉及身障球員參加的競賽提供附加的指導)。



XI

定義

比賽場地之異常狀況(Abnormal Course Condition)

任一下列四種被定義的狀況：

- 動物的洞穴，
- 待修復地，
- 不可移動之人造物，或
- 臨時積水。

建言(Advice)

意圖影響一球員下列方面之任何口頭意見或行為(例如，展現剛用於**打擊**的球桿是哪支)：

- 球桿之選擇，
- 如何做**打擊**，或
- 在一洞或**回合**中決定如何打球。

但**建言**不含公共資訊，例如：

- 在**比賽場地**上一些物件，諸如：該洞**球洞**、該洞**果嶺**、該洞**球道**、**處罰區**、**沙坑**或另一位球員的球之位置，
- 二點間之距離，
- 風向，或
- 規則。

動物(Animal)

動物界(人類除外)任何活著的種類，包括哺乳類、鳥類、爬蟲類、兩棲類及無脊椎動物類(例如蠕蟲、昆蟲、蜘蛛及甲殼類)。

動物的洞穴(Animal Hole)

任何**動物**在地面所挖掘的洞穴，**但不**包含那些被定義為**鬆散自然物**(例如：蠕蟲及昆蟲)之**動物**所挖掘的洞穴。

術語**動物的洞穴**包括：

- **動物**從該洞穴挖出的鬆散物料，
- **動物**為了返回洞穴而習慣行走所形成的任何小徑或通道，及
- **動物**在地面下挖掘洞穴所造成地面上任何的隆起或改變的區域。

動物的洞穴不包含**動物**的腳印，這些腳印並非引導**動物**返回洞穴所形成的小徑或通道的一部分。

比賽場地之區域(Areas of the Course)

下列是組成**比賽場地**之五種被定義的區域：

- **一般區域**，
- 該洞之**開球區**，球員在打該洞時必須從這裡面開始打球，
- 所有的**處罰區**，
- 所有的**沙坑**，及
- 球員正在打的洞之**果嶺**。

球標(Ball-Marker)

當被用於**標示**要被撿起的球之球位時的人造物件，例如，**球標**、硬幣、被做成**球標**的東西，或其他小的**裝備品**。

當某一規則提及**球標**被移動時，係指該**球標**正在**比賽場地上****標示**一球之位置上，而該球已被撿起且尚未**置回**。

場界標示物(Boundary Object)

用於界定或標示**界外**的人造物件，例如，圍牆、圍籬、界樁及柵欄，受此類物件妨礙時不允許免罰脫困。

這包括界限圍籬的任一基座及柱子，**但不**包括：

- 連接到圍牆或圍籬之斜撐或固定拉繩，或
- 任何用於穿越或通過圍牆或圍籬的門、台階、橋或類似構造物。

場界標示物被視為是不可移動的，即使它們本身或只有部分是可以被移動的，但它們仍被視為是不可移動的(見規則 8.1a)。

場界標示物不是**人造物**或**場地整體性之物體**。

沙坑(Bunker)

特別設置的沙地區域，通常是凹陷的，從其中將草皮或泥土移除。

下列這些部分不是**沙坑**：

- 在**沙坑**預設區域的邊界，由泥土、草、堆壘草皮或人造材料所構成之唇緣、壁或表面。
- 在**沙坑**預設區域邊界內的泥土、任何生長中或附著的自然物(例如草、灌木或樹木)。
- 已溢出或在該**沙坑**預設區域邊界外的沙子，及
- **比賽場地上**所有其他不在**沙坑**預設區域邊界內的沙地(例如：沙漠及其他天然沙地，或有時稱為廢棄區的**沙坑**)。

沙坑是五種被定義為**比賽場地之區域**之一。

委員會可以將一個沙地預設區域界定為**一般區域**(亦即它不是**沙坑**)，也可以將一個不是沙地預設區域的地方界定為**沙坑**。

當一沙坑正在整修且被委員會將整個沙坑界定為待修復地時，則它被視為一般區域的部份(亦即它不是沙坑)。

在本定義及規則 12 中的用詞“沙子”，係包括與作為沙坑用料的沙子類似之任何物料(例如壓碎的貝殼)，以及任何與沙子混合的泥土。

桿弟(Caddie)

回合中協助球員的人，包含下列方式：

- **攜帶、運送或處理球桿**：在比賽過程中，替球員攜帶、運送(例如：以球車或手推車)或處理球桿的人，是該球員之**桿弟**，即使他未被該球員指定為**桿弟**，但移開該球員擋在路上的球桿、球桿袋、球車，或出自禮貌之舉動(例如拿該球員留在後面的球桿)之人，則非該球員的**桿弟**。
- **提供建言**：球員的**桿弟**是該球員唯一(除了其**搭檔**或**搭檔的桿弟**以外)可以向其請求**建言**的人。

桿弟也可以用規則允許的其他方式幫助其球員(見規則 10.3b)。

球桿長度(Club-Length)

在**回合**中，球員擁有的 14 支(或較少)球桿(如同規則 4.1b(1)所允許的)中，推桿以外最長的那支球桿之長度。

球桿長度是用於界定球員各洞的**開球區**及當球員依規則採取脫困決定**脫困區**之大小時的一個丈量單位。為了丈量這些區域之目的，**球桿長度**要使用該球桿從趾部到握把尾端的整支長度。但握把尾端的任何附著物不是**球桿長度**的一部分。

委員會(Committee)

負責競賽或**比賽場地**事宜之人員或團體。

對打擊有影響之條件(Conditions Affecting the Stroke)

球員的靜止球的**球位所處之狀態**、預定**站位**之範圍、預定揮桿之範圍、**擊球線**，及球員要**拋下**或置放一球的**脫困區**。

- "預定**站位**之範圍"包含球員雙腳放置之位置，以及可能合理影響該球員在準備及做預定**打擊**時，要如何及在何處將身體就定位的整個範圍。
- "預定揮桿之範圍"包含可能合理影響預定**打擊**之上桿、下桿或收桿等任何一部分的整個範圍。
- 術語“**球位所處之狀態**”、“**擊球線**”及“**脫困區**”各有其定義。

比賽場地(Course)

由委員會所設置任何場地界限之邊界內的整個打球區域。

- 在場地界限之邊界內的所有區域是在界內，它是**比賽場地**的部分。

- 所有在場地界限之邊界外的區域是**界外**，它不是**比賽場地**的部分。
- 場地界限之邊界從地面向上及向下延伸。

比賽場地由五種被定義的**比賽場地之區域**所組成。

(譯註：“**比賽場地**”一詞當不用標楷體定義時，用於表示當天競賽要進行的任一回合將被使用的那些洞。(詳見官方指南 5.2/1 之解釋))

拋球(拋下或拋在)(Drop)

在使該球進入**比賽狀態**之意圖下，拿著球並讓它自由通過空中落下。

如球員無意使球進入**比賽狀態**而讓該球自由落下，則該球不算是被**拋下**且它不是在**比賽狀態**中(見規則 14.4)。

每一脫困之規則都有其特定的**脫困區**，該球必須被**拋在**且靜止在該**脫困區**內。

在採取脫困時，球員必須讓球從其膝蓋高度的位置自由落下，以致該球：

- 垂直落下，且該球員不可以扔、旋轉或滾它，或用其他任何動作影響該球可能靜止之位置，及
- 在撞擊地面之前，不可碰觸該球員的身體或其**裝備品**之任何一部分(見規則 14.3b)。

嵌埋(Embedded)

當球員的球在其上一**打擊**所造成的撞擊痕之內，且該球有部分是低於地表面時。

球**嵌埋**時不一定要接觸土壤（例如，草及**鬆散自然物**可能夾在該球與土壤之間）。

裝備品(Equipment)

任何由球員或其**桿弟**所使用、穿戴、拿著、或攜帶之物品。

用來照護**比賽場地**的東西，例如沙耙，只有當它們正被球員或其**桿弟**隨身拿著或攜帶時才是該球員之**裝備品**。

除球桿以外，由其他人為該球員所攜帶的東西不是**裝備品**，即使這些東西是屬於該球員的。

裝備品規則(Equipment Rules)

在**回合**中允許球員使用的球桿、球及其他**裝備品**的規格及相關規定。**裝備品規則**可在 Randa.org/Equipment Standards 找到。

旗桿(Flagstick)

由委員會提供放在**球洞**內，以指示球員**球洞**位置的可移動桿子。**旗桿**包括旗幟及附著在**旗桿**桿子上的任何其他材料或物品。

當一個人造或自然的物品，例如一支球桿或棍子，正被用於顯示該**球洞**的位置，為了規則應用之目的該物品被視為**旗桿**。

旗桿之規格詳述於裝備品規則內。

四球賽(Four-Ball)

各由二位搭檔組成之二方，每位球員各打自己的球，二方互相對抗的一種比賽形式。一方在一洞之桿數是該方二位搭檔在該洞桿數較低者之桿數。

四球賽可以作為各由二位搭檔所組成的二方間之比洞賽，或由二位搭檔組成的多方間之比桿賽。

四人二球賽(亦名“輪流、換手、交替”)(Foursomes(also known as “Alternate Shot”))

二位搭檔組成之一方，在各洞以交替順序打一球的一種比賽形式。

四人二球賽可以作為各由二位搭檔所組成的二方間之比洞賽，或各方由二位搭檔組成的多方間之比桿賽。

一般區域(General Area)

是比賽場地之區域的一種，它含蓋比賽場地上所有部分，但不包含下列四種被定義的區域：(1)球員在正要打的那一洞開始時，必須從該處開球之開球區，(2)所有的處罰區，(3)所有的沙坑，及(4)球員正在打的該洞之果嶺。

一般區域包含：

- 比賽場地上所有的開球台，但不含正在打的洞的開球區，及
- 所有的錯誤果嶺。

一般處罰(General Penalty)

在比洞賽輸洞，或在比桿賽罰二桿。

待修復地(Ground Under Repair)

比賽場地上被委員會界定(不論是以標示或以其他方式)為待修復地之任何一部分。待修復地包含：

- 在該界定區域邊界內之全部地面，及
- 生根在該界定區域內之任何草、灌木、樹木或其他生長物或附著之自然物，包括這些物體向上延伸越過該界定區域邊界外地面上方的任何一部分，(但當這樣的物體附著於或低於該界定區域邊界外的地面下時，則非待修復地；例如生根在邊界內的樹之樹根一部分延伸至該邊界外的地面下)。

待修復地尚包含下列東西，即使委員會未界定之：

- 委員會或球場維護人員在下列情況所挖設之任何坑洞：
 - 在設置比賽場地時(例如，樁被移走後坑洞，或在雙洞果嶺上要用於另一洞比賽之球洞)，或

- 在維修**比賽場地**時(例如：移除草皮、樹墩或鋪設管線所造成的坑洞等；**但不含通氣孔**)。
- 不久之後要移走而被堆置的草屑、樹葉及其他物料，**但是**：
 - 任何被堆置準備移除的自然物也是**鬆散自然物**，且
 - 任何留在**比賽場地上**不打算移除的物料不是**待修復地**，**除非委員會**將其界定為**待修復地**。
- 任一**動物**的棲息地(如鳥巢)，當它很靠近球員的球，以致該球員**打擊**或採取**站位**可能會損壞它時；**除非**該棲息地是由被定義為**鬆散自然物**的**動物**(如蠕蟲或昆蟲)所做的。

待修復地之邊界應以界樁、界線或實質特徵作界定：

- **界樁**：當以界樁界定時，**待修復地**之邊界是以這些界樁相鄰的界樁在地面上最外側的點之間的連線來界定，而這些界樁是在**待修復地**之內。
- **界線**：當以地面上的漆線界定時，該**待修復地**之邊界是該界線之最外緣，而漆線本身是在該**待修復地**之內。
- **實質特徵**：當以實質特徵(例如，花床或草皮培育區)界定時，**委員會**應說明該**待修復地**之邊界是如何界定。

當**待修復地**之邊界是由界線或實質特徵界定時，可以用界樁指示何處是**待修復地**。

當界樁用於界定或指示**待修復地**之邊界時，它們是**人造物**。

球洞(Hole)

是在該洞**果嶺**上作為打該洞時之結束點：

- **球洞**之直徑必須為 4¼吋(108 公厘)，深度至少 4 吋(101.6 公厘)。
- 如使用洞壁襯套，其外圍直徑決不可超過 4¼吋(108 公厘)。除非土壤的本質使洞壁襯套需要接近該**果嶺**表面，否則它必須低於該**果嶺**表面至少 1 吋(25.4 公厘)。

“洞”這個用字(當它不用標楷體的定義字時)被用在整個規則之中，它代表**比賽場地上**某一特定的**開球區**、**果嶺**及**球洞**等部分。打一洞是從**開球區**開始，而當該球在該洞**果嶺**上**進洞**時結束(或當規則另有說明該洞是完成時)。

進洞(Holed)

當一球經**打擊**後靜止在**球洞**內，且該球全部低於該洞**果嶺**表面時。

當規則提及“**將球打進洞**”或“**完成該洞**”時，意思是當球員的球被打**進洞**時。

對一球抵靠在該洞**球洞**中的**旗桿**之特殊慣例，見規則 13.2c(球只要有任一部分低於該洞**果嶺**表面，則該球視為**進洞**)。

優先開球權(Honour)

球員從**開球區**第一位開球之權利(見規則 6.4)。

不可移動之人造物(Immovable Obstruction)

任何人造物：

- 除非使用不合理的作為，或破壞該人造物或比賽場地，否則它是移不動的，且
- 它在其他要件上也不符合可移動之人造物的定義。

委員會可以將任一人造物界定為不可移動之人造物，即使它符合可移動之人造物的定義。

改善(Improve)

改變一或更多對打擊有影響之條件，或其他影響比賽的實質條件，致使一球員對一打擊可以獲得潛在的優勢。

比賽狀態(In Play)

當球員的球位於比賽場地上且是正用於一洞的比賽時之定位：

- 下列情形是一球在一洞首次成為在比賽狀態中的球：
 - 當其球員對該洞開球區內的球做一打擊後，或
 - 在比洞賽，當其球員對在該洞開球區外的球做一打擊，且對手未依規則 6.1b 取消該次打擊時。
- 該球在進洞之前它一直是在比賽狀態中，但在下列情形不再是在比賽狀態中：
 - 當它從比賽場地上被撿起時，
 - 當它遺失(即使它在比賽場地上)或靜止在界外時，或
 - 當它被另一球替代時，即使規則並不允許此一替代。

不在比賽狀態的球是錯誤球。

球員在任何時間都不可以有超過一個在比賽狀態中的球。(見規則 6.3d，說明球員在打一洞時，何時可以在同一個時間下打一顆以上的球之限制情況。)

當規則提及一靜止或運動中的球時，意指一球是在比賽狀態中。

當一球標被放置以標示在比賽狀態中的球之球位時：

- 如該球未被撿起，則它仍是在比賽狀態中，且
- 如該球被撿起且隨後被置回，則它是在比賽狀態中，即使該球標未曾移開。

場地整體性之物體(Integral Object)

被委員會界定為包含在比賽場地挑戰球技的人造物體，並不允許從它們免罰脫困。

場地整體性之物體被視為是不可移動的(見規則 8.1a)。但如場地整體性之物體的一部分(例如，門或附著的纜線的某一段)符合可移動之人造物的定義，則該部分視為可移動之人造物。

當一個人造物體被委員會界定為場地整體性之物體時，則它不是定義中之人造物或場界

標示物。

明確知道或幾乎確認(Known or Virtually Certain)

決定球員的球發生什麼情況之標準--例如，球是否靜止在**處罰區**內、它是否被**移動**了，或造成它**移動**的原因為何。

明確知道或幾乎確認的意思是遠超過只是可能或有機會，亦即：

- 就該問題事件而言，對該球員的球所發生的狀況有結論性的證據，例如，該球員或有其他目擊者看到該球發生的經過時，或
- 儘管仍有些微的質疑，但所有合理可資利用的資訊，均顯示該問題事件至少有 95% 發生的可能性。

"所有合理可資利用的資訊" 包含球員所知道的，以及他以合理的作為且在無不合理的延誤下所能獲得的全部資訊。

尋找球時，在確定是否存在**明確知道或幾乎確認**的條件時，僅考慮在三分鐘尋找時間內所發現的訊息。

球位所處之狀態(Lie)

球靜止於其上的位置，及該位置上任何生長中的自然物，或附著於其上的自然物，或接觸或緊鄰該球的**不可移動之人造物、場地整體性之物體、場界標示物**。

鬆散自然物及可移動之人造物，不是一球的**球位所處之狀態**之部分。

擊球線(Line of Play)

球員在**打擊**後預期其球行進之路線，包含該路線在地面及二側之上方合理距離的範圍。

擊球線的始、末二點之間不一定是直線(例如，球員可能以曲線之方式將球打到預期的地點)。

鬆散自然物(Loose Impediment)

任何未固著的**自然物**，例如：

- 石塊、鬆散的草、樹葉及大小樹枝，
- 死的**動物**及**動物**的糞便，
- 能輕易移走的蠕蟲、昆蟲與類似**動物**，及牠們建造的土丘及網(例如，蠕蟲的堆置物及蟻丘)，及
- 緊實的土塊(包含通氣孔的小土塊)。

自然物如有下列情形，則非鬆散的：

- 固著的或在生長的，
- 緊實地**嵌埋**在地面的(亦即無法輕易地拿起來的)，或

- 黏附於球上的。

特殊事例：

- 沙及鬆土並非**鬆散自然物**(不含蠕蟲、昆蟲、或類似**動物**所做的土坵)。
- 露水、霜及水並非**鬆散自然物**。
- 雪和自然冰(霜除外)是**鬆散自然物**，或當它在地面上時，也可依據球員之選擇，當作**臨時積水**。
- 蜘蛛網，即使它附著在另一物體，仍是**鬆散自然物**。
- 球上活的昆蟲是**鬆散自然物**。

遺失(Lost)

一球在其球員、或該球員的**桿弟**(或該球員的**搭檔**或該**搭檔**之**桿弟**)開始尋找它三分鐘後仍未被找到時之定位。一球不會因為其球員宣告遺失而成為**遺失球**。

如一球員蓄意不去找球是為了讓其他人替自己先去找球，則開始找球的起算時間是在該球員未延誤的狀況下可以走到找球的位置之時。

如開始尋找後因充分的理由而暫時中斷(例如，比賽暫停或需要站開等另一球員打球，而該球員停止尋找時)，或當該球員誤以為一**錯誤球**是自己的時：

- 中斷與恢復尋找時之間的時間不計算在內，且
- 允許尋找的時間總共為三分鐘，其時間的計算包含中斷之前及恢復尋找後所花的時間二者合併計算。

標示(Mark)

以下列任一方式指示一球在靜止時的位置：

- 放置一**球標**緊鄰該球的正後方或旁邊，或
- 手持一支球桿放在緊鄰該球的正後方或旁邊的地面上。

標示是為了指示該球被撿起後必須被**置回**的位置。

記分員(Marker)

在**比桿賽**，負責將一球員的桿數記在該球員的**記分卡**上，並證明該**記分卡**紀錄的人員。**記分員**可以由另一球員擔任，但不可以是他的**搭檔**。

委員會可以明定誰會是該球員之**記分員**，或告訴球員可以如何選擇**記分員**。

比洞賽(Match Play)

比賽的一種形式，係由一球員或一方在一或多**回合**中，與其**對手**或**對抗方**直接對抗：

- 在對抗中，以完成一洞時桿數(包括所做的**打擊**桿數及**罰桿**)較低之球員或一方贏該洞，且

- 當一球員或一方領先其對手或對抗方之洞數大於所餘要打之洞數時，即為該組比賽之勝方。

比洞賽可以是單打之對抗(一球員直接對抗一對手)、三球賽之對抗，或各由二位搭檔組成的二方之間的四入二球賽或四球賽。

桿數最大限度賽(Maximum Score)

比桿賽的一種形式，在此比賽中一球員或一方在一洞之桿數是以委員會設定之最大限度桿數(包括所做的打擊桿數及任何罰桿)為上限，例如，標準桿的二倍、某一固定桿數，或淨桿為雙柏忌(標準桿加二桿)。

可移動之人造物(Movable Obstruction)

人造物係以合理之行動即可將之移開，且不致損壞該人造物或比賽場地。

如**不可移動之人造物**或**場地整體性之物體**的一部分(例如：大門或門，或附著的纜線之一部分)符合上述二項標準，則該部分被視為**可移動之人造物**。

但**不可移動之人造物**或**場地整體性之物體**，當其可移動的部分不應該被移動時(例如，作為石牆一部分的鬆動的石頭)，則不適用本定義。

即使**一人造物**是可移動的，委員會也可以將其界定為**不可移動之人造物**。

移動(Moved)

當一靜止球離開它的原點且靜止在任何其他位置時，而此位移可以用目視看出(不論實際上是是否有任何人看到)。

該球不論向上、向下或任一方向的平移而離開原點，都適用本定義。

如一靜止球只是晃動(有時是抖動)並留在或回到它的原點，則該球並未**移動**。

自然力(Natural Forces)

自然界的影響，諸如風、水，或因重力等不明原因而發生的一些事。

完全脫困之最近點(Nearest Point of Complete Relief)

當從**比賽場地之異常狀況**(規則 16.1)、**危險動物**的情況(規則 16.2)、**錯誤果嶺**(規則 13.1f)或**禁止打球區**(規則 16.1f 及 17.1e) 採取免罰脫困時，或依某當地規則採取脫困時，的參考點。

它是假設該球在那裏的一個估計點，但它必須符合下列要件：

- 最靠近該球的原點，但不比該原點更靠近該洞**球洞**，
- 在規則要求的**比賽場地之區域**內，且
- 假設原球位沒有該妨礙狀況時，該球員所會採取的**打擊**方式，為了這樣的**打擊**採取脫困後，那裏不再有該狀況的妨礙(依當時適用的規則)。

估計這個參考點時，該球員需確定該次**打擊**要選擇的球桿、**站位**、揮桿及**擊球線**。

該球員不需要採取實際的**站位**及所選用之球桿揮桿模擬該次**打擊**（但建議球員照一般的做法去做以得到精確的估計）。

完全脫困之最近點僅與正在採取脫困的特定狀況有關，它可能是在有其他妨礙的位置上：

- 如球員採取脫困後，又受另一被允許脫困的狀況妨礙時，該球員可以從新的狀況決定新的**完全脫困之最近點**另行免罰脫困。
- 脫困必須先分別對各狀況為之，**但**如已分別從各狀況採取脫困後，如仍繼續這樣做，又會導致其中另一狀況再次發生妨礙，當終止此種持續的作為成為合理時，則該球員可以同時從這二種狀況採取一次性之脫困（根據從二種狀況同時脫困所決定之**完全脫困之最近點**）。

禁止打球區(No Play Zone)

比賽場地上被**委員會**禁止打球的地方。**禁止打球區**必須被界定為**比賽場地之異常狀況或處罰區**之部分。

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。

委員會應以界線或界樁界定**禁止打球區**之邊界，且該界線或界樁(或這些界樁之上端)應與不含**禁止打球區**之一般**比賽場地之異常狀況或處罰區**，能清楚地分辨其間之不同。

人造物(Obstruction)

除**場地整體性之物體**及**場界標示物**以外的任何人造之物。

人造物的一些例子：

- 人造路面之道路及小徑，包括其人造路緣，
- 建築物及遮雨亭，
- 噴水頭、排水溝渠，及灌溉箱或控制箱，
- 樁、圍牆、柵欄及圍籬（**但**當它們用來界定或指出**比賽場地**界限之邊界時，它們是**場界標示物**），
- 高爾夫球車、割草機、汽車及其他運載工具，
- 垃圾箱、指示牌及凳子，及
- 球員的**裝備品**、**旗桿**及沙耙。

人造物是可移動之**人造物**或不可移動之**人造物**。如不可移動之**人造物**的一部分(如門或

附著的纜線之一段)符合**可移動之人造物**的定義，則該部分被視為**可移動之人造物**。

噴漆點及噴漆線，如被用於界定場界或**處罰區**時，它們不是**人造物**。

見委員會之程序，第 8 條；當地規則範本 8F 款第 F-23 項(委員會可以採用當地規則界定某一人造物**為臨時不可移動之**人造物**，它適用特定的脫困程序)。**

對手(Opponent)

球員在**比洞賽**中所對抗之人，術語**對手**只適用於**比洞賽**。

局外之影響力(Outside Influence)

任何下列這些對球員的球、**裝備品**、或**比賽場地**所發生的狀況能造成影響的人或物：

- 任何人(包括其他球員)，但不包含球員本身或其**桿弟**、或該球員的**搭檔**或**對手**或任一他們的**桿弟**，
- 任何**動物**，
- 任何自然物、人造物體、或其他任何東西(包括另一運動中的球)，但**自然力**除外，及
- 人為的排風或噴水，例如風扇或灌溉系統。

界外或出界(Out of Bounds)

委員會所界定**比賽場地**界限之邊界以外的所有區域。所有在此邊界內的區域為界內。

比賽場地界限之邊界由地面向上及向下延伸：

- 亦即，在此邊界內的所有地面及其他任何東西(諸如任何自然物或人造物)，無論是該地表面、該地表面之上方，或該地表面之下都是界內。
- 如一物體橫跨界內與**界外**(諸如固定在界限圍籬上的階梯，或生根在**界外**的樹而樹枝延伸至界內，或反之)，則該物體只有在此邊界外的部分是在**界外**。

界限之邊界應以**場界標示物**或界線界定之：

- **場界標示物**：當以界樁或圍籬界定时，該界限之邊界是以這些界樁或圍籬支柱在**比賽場地**這一側地面上之點(相鄰的二點)的連線作界定(斜撐除外)，而那些界樁或圍籬支柱則是在**界外**。

當以其他目標物例如，圍牆，來界定时，或**委員會**希望以不同方式處理界線圍籬時，**委員會**應界定界限邊界。

- **界線**：當以地面上之漆線界定时，該界限之邊界是該漆線靠**比賽場地**這一側之邊緣，該漆線本身是在**界外**。

當以地面上之漆線界定該界限之邊界時，可以用界樁指示何處是界限之邊界。

當以界樁界定或指示界限之邊界時，它是**場界標示物**。

界外樁及界外線之顏色應是白色。

標準桿/柏忌賽(Par/Bogey)

比桿賽的一種形式，它使用比洞賽的方式計分：

- 一球員或一方完成一洞時之桿數(包含所做的**打擊**桿數及任何罰桿)，比**委員會**設定該洞之固定目標桿數低或高，據此決定贏或輸該洞，及
- 本比賽是將球員或方贏的總洞數與輸的總洞數相比，以餘數最大之球員或方贏得該比賽(亦即，加總贏的洞數減去輸的洞數)。

搭檔(Partner)

在比洞賽或比桿賽中，與另一球員作為一方一起協力比賽之球員。

處罰區(Penalty Area)

如球員的球靜止在此區域內，允許該球員罰一桿後從該處脫困。

處罰區是：

- **比賽場地上**之任何水域(不論委員會是否有標示)，包括海、湖、池塘、河川、溝渠、地面排水溝或其他在**比賽場地上**之露天水道(不論其中是否含有水)，及
- 任何被委員會界定為處罰區的其他**比賽場地**之一部分。

處罰區是五種被定義之**比賽場地**之區域之一。

處罰區有二種，以不同的顏色作區分：

- **黃色處罰區**(以黃色界線或黃色樁標示)給與球員二種脫困選項(規則 17.1d(1)及(2))。
- **紅色處罰區**(以紅色界線或紅色樁標示)給與球員的脫困選項，除黃色處罰區的二種脫困選項之外，另給與側面脫困之額外選項(規則 17.1d(3))。

如處罰區的顏色委員會未標明或指明，則它被視為紅色處罰區。

處罰區的邊界由地面向上及向下延伸：

- 這表示在該邊界內的所有地面及任何其他東西(例如，任何的**自然物**或**人造物體**)，不論是在地表面上、地表面上方或在地表面以下，都是該處罰區的一部份。
- 如一物體橫跨該邊界之內、外(例如在該處罰區之上的橋樑，或生根在邊界內的樹而樹枝延伸至邊界外，或反之)，則該物體只有在該邊界內的部分是該處罰區的一部份。

處罰區的邊界應由界樁、界線或實質特徵界定之：

- **界樁**：當以界樁界定時，該處罰區之邊界是以這些界樁在地面上最外側的點(相鄰的二點)之連線界定，而這些界樁是在該處罰區內。
- **界線**：當以地面上之漆線界定時，處罰區之邊界是該漆線外緣，而該漆線本身是在該處罰區內。
- **實質特徵**：當以實質特徵(例如海灘或沙漠地帶或擋土牆)界定時，委員會應說明界定該處罰區之邊界為何。

當以界線或實質特徵界定**處罰區**之邊界時，可以用界樁指示何處是**處罰區**。

當樁被用於界定或指示**處罰區**之邊界時，它們是**人造物**。

如**委員會**在界定一**處罰區**邊界時(例如將樁插在某個位置上以指示從該**處罰區**看起來像是一般區域的一部分水域)，遺漏一處明顯為該**處罰區**之水域，則這個區域仍是該**處罰區**的一部分。

當**委員會**未界定一水域之邊界時，該**處罰區**之邊界以其天然界限(亦即，地面從該處開始向下傾斜，形成可蓄水的凹地)界定之。

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(亦即，它不是**處罰區**)。

最大限度內可供脫困之點(Point of Maximum Available Relief)

在沙坑內(規則 16.1c)或在該洞果嶺上(規則 16.1d)從**比賽場地之異常狀況**採取免罰脫困，當無**完全脫困之最近點**時之脫困參考點。

它是假設該球在那裏的一個估計點，但它必須符合下列要件：

- 最靠近該球原點，但不比該點更靠近該洞球洞，
- 在規則要求之**比賽場地之區域**內，且
- 假設原球位沒有該妨礙狀況時，該球員所會採取的**打擊**，如在該估計點採取同樣的**打擊**，則該狀況將只有最少的妨礙。

估計這個參考點時，該球員需確定對他的該次**打擊**所要選擇的球桿、**站位**、揮桿及**擊球線**。

該球員不需要採用實際的**站位**及所選用之球桿揮桿模擬該次**打擊**(但建議球員照一般的做法去做以得到精確的估計)。

最大限度內可供脫困之點是比較該球的**球位所處之狀態**、該球員的預定**站位**及揮桿範圍、球在該洞果嶺上的**擊球線**等之相對妨礙程度而建立，例如從**臨時積水**採取脫困時：

- **最大限度內可供脫困之點**可以是球在脫困後是在比該球員之**站位**處的水更淺的地方(影響**站位**多於**球位所處之狀態**及揮桿)，也可以是球在脫困後是在比**站位**處的水更深的地方(影響**球位所處之狀態**及揮桿多於**站位**)。
- 在該洞果嶺上**最大限度內可供脫困之點**可以根據該球需要通過該**臨時積水**最淺或最短處的**擊球線**而定。

暫定球(Provisional Ball)

球員剛打的球可能在下列情況而再打的另一球：

- 在界外，或
- 在**處罰區**之外遺失。

暫定球不是該球員在**比賽狀態**中的球，除非該球依規則 18.3c 進入**比賽狀態**。

果嶺(Putting Green)

球員正在打的洞的一個區域，它是：

- 特別為了推球而準備的，或
- 委員會界定為該洞果嶺的地方(例如使用臨時果嶺時)。

一洞之果嶺包含球員試圖將球打進去的球洞。

果嶺是五種被定義之比賽場地之區域之一。所有其他洞的果嶺(當時不屬球員正在打的洞)是錯誤果嶺，且屬一般區域。

果嶺的邊界，除非委員會以不同的方式界定(例如，用線條或一些點)，否則是以該特別準備之區域能被看出其開始的地方作界定(例如，該處的草被明顯不同地修剪以指示該果嶺邊界)。

如二個不同的洞共用一雙洞果嶺時：

- 該雙洞果嶺(有二個球洞的整個特別準備之區域)被視為正在打的其中之一洞時的果嶺。
- 但委員會可以用一邊界將該雙洞果嶺界定為二個不同的果嶺，當球員在打其中一洞時，在該雙洞果嶺上，如該邊界另一邊的部份是供另一洞使用時，它是錯誤果嶺。

裁判(Referee)

由委員會指派以解決事實問題並引用規則之規則人員。

在比洞賽，裁判的職責與權限取決於他被指派的任務：

- 當裁判被指定整個回合陪同一組別時。該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(見規則 20-1b(1))。
- 當裁判被指定監控多組，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組，他無權介入該組比賽。除非：
 - 一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))。
 - 一組比賽中的一位或多位球員可能違反規則 1.2b(球員行為的標準)，規則 1.3b(1)(二位或更多位球員約定，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)。
 - 球員在要開始比賽的地點遲到(見規則 5.3)。
 - 球員找球達三分鐘(見規則 5.6a 及“遺失”的定義)。

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。不論該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。

在比洞賽與比桿賽中，委員會可以限制裁判的職責。

脫困區(Relief Area)

球員依規則採取脫困時，必須**拋下**一球在其內的區域。依據向後延伸線上脫困的例外(見規則 16.1c(2)、17.1d(2)、19.2b 及 19.3)，各脫困規則皆規定脫困之球員使用其特定之**脫困區**，其範圍及位置取決於下列三要素：

- **參考點**：該點是丈量**脫困區**範圍之基準點。
- **脫困區的範圍從參考點丈量**：**脫困區**是從該參考點一支，或二支**球桿長度**的範圍，但有下列限制：
 - **脫困區所在位置之限制**：**脫困區**的所在位置可以用一或多種方式限制，致使，例如：
 - 它只能在被界定為**比賽場地之區域**之內，譬如，只能在**一般區域**內，或不能在**沙坑內**或**處罰區**內，
 - 它不能比該參考點更靠近該**洞球洞**，或必須在正在採取脫困的**處罰區**或**沙坑**之外，或
 - 它是從該狀況採取脫困後不會再有該狀況妨礙(如同該特定規則所定義之妨礙)的地方。

依據向後延伸線上的脫困，該球員必須**拋下**一球在該條線上一個正被引用的規則所允許的位置上，且該球被**拋下**時最先觸及地面的那一個點，形成一個以該點為圓心、一支**球桿長度**為半徑的圓形**脫困區**。當球員被要求重拋或第二次使用向後延伸線上的脫困時，該球員可以：

- 變更**拋球**的點(例如**拋在**更靠近或更遠離該**球洞**)，且該**脫困區**因該點的變更而改變。
- **拋球**在不同的**比賽場地**的區域。

但是這樣做不會改變規則 14.3c 的適用。

在使用**球桿長度**決定**脫困區**範圍時，該球員之丈量可以直接穿越溝渠、坑洞或類似的東西，且可以直接穿越或通過一物體(例如，樹木、圍籬、圍牆、隧道、排水管或噴水頭)，但不允許貫穿地面自然起伏之斜坡。

見委員會程序，第 2 條 21 款(委員會可以選擇允許或要求球員使用拋球區為採取某一特定脫困時之**脫困區**)。

置回(Replace)

意圖使一球進入**比賽狀態**，而將該球用手置下並讓其離手。

如球員無意使一球進入**比賽狀態**而放下該球，則該球尚未被**置回**且未進入**比賽狀態**(見規則 14.4)。

只要規則要求球員**置回**一球時，該規則會指明該球必須被**置回**的特定位置。

見規則 25.3d 及 25.4e (為了那些截肢或使用輔助行動設備的球員，本定義要修改成允許使用**裝備品**將球**置回**)。

回合(Round)

按委員會設定之順序所打的 18 洞或更少的洞數。

記分卡(Scorecard)

在**比桿賽**，紀錄球員各洞桿數之文件。

記分卡可以用**委員會**認可的任何紙張或電子之形式，**記分卡**上允許：

- 記入該球員各洞之桿數，及
- **記分員**及該球員要以實際簽署，或以**委員會**認可的電子認證方式證明該球員之桿數。

比洞賽無需**記分卡**，但球員可以用來保存該組比賽的成績。

嚴重違規(Serious Breach)

在**比桿賽**，比之從正確的地方做**打擊**，當球員從**錯誤的地方**打球，會得到明顯的優勢時。

在做上述比較以決定是否存在**嚴重違規**時，要考慮的因素包括：

- 該次**打擊**之難度，
- 該球與該洞**球洞**間之距離，
- 在該擊球線上各種有影響的妨礙，及
- 對**打擊**有影響之條件。

嚴重違規的概念並不適用於**比洞賽**，因為在**比洞賽**如球員從**錯誤的地方**打球，他輸該洞。

方(Side)

在**比洞賽**或**比桿賽**之一回合中，二位或多位**搭檔**作為單一個體參與比賽。**搭檔**間之組合稱作一方，不論各**搭檔**打自己的球(**四球賽**)，或該組**搭檔**共打一球(**四人二球賽**)。

一方與一隊不同，在隊際賽中，各隊由球員以個人身分或多**方**參與比賽而組成。

史特伯弗賽(Stableford)

比桿賽的一種形式：

- 一球員或一方在一洞之得分，是根據該球員或該**方**在該洞之桿數(包括所做的**打擊**桿數及任何罰桿)，與**委員會**對該洞設定之固定目標桿數相比後而得到之分數。
- 完成所有**回合**後，獲得分數最多的球員或**方**贏得該場競賽。

站位(Stance)

球員在準備及做一**打擊**時，其雙腳及身體之位置。

見規則 25.4d(為了那些使用輔助行動設備的球員，本定義要修改成包含該輔助行動設備在準備及擊球時的位置)。

打擊(Stroke)

為了打球而揮動球桿向前的動作。

但在下列情形，該**打擊**尚未完成，如該球員：

- 在下桿過程中決定不擊打該球，而在打到該球之前，刻意停止桿頭以避免打到該球，或在無法停住桿頭時刻意避開該球。
- 當揮桿練習或準備做**打擊**時意外地打到該球。

當規則提及“打一球”時，其意與做一**打擊**相同。

球員在一洞或一**回合**之成績，是指其“桿數”或“已用之桿數”之數目，亦即，該球員所有的**打擊**桿數及任何罰桿之加總(見規則 3.1c)。

桿數與距離(Stroke and Distance)

當球員根據規則 17、18 或 19 採取脫困時，從上一**打擊**之地點打一球之程序及處罰(見規則 14.6)。

術語**桿數與距離**意指該球員：

- 遭受罰一桿，且
- 損失從上一**打擊**處朝向該洞**球洞**時本可得到的距離利益。

比桿賽(Stroke Play)

一球員或一方在該競賽與其他所有球員或**方**比賽的一種形式。

在**比桿賽**的一般形式中(見規則 3.3)：

- 一球員或一方在一**回合**之成績，是以該球員或該**方**在各洞完成該洞全部的桿數(包括**打擊**桿數及罰桿數)而定，且
- 完成全部**回合**總桿數最低之球員或**方**，即為該競賽之優勝者。

使用不同計分方式的其他**比桿賽**形式有**史特伯弗賽**、**桿數最大限度賽**及**標準桿/柏忌賽**(見規則 21)。

比桿賽所有形式的比賽可以是個人競賽(各球員靠自己比賽)，或涉及**搭檔**的**多方**間的競賽(**四人二球賽**或**四球賽**)。

替代(Substitute)

球員使另一球進入**比賽狀態**，以替換自己打一洞時正在使用的球。

當球員以任何方式使一球進入**比賽狀態**(見規則 14.4)以取代其原球時，則該球員已用另一球**替代**，不論該原球：

- 是在**比賽狀態**，或
- 不再是在**比賽狀態**，因它已從**比賽場地上**被撿起、**遺失**、或**出界**。

一**替代**的球是該球員在**比賽狀態**中的球，即使：

- 它是以錯誤的方式或是在**錯誤的地方**被**置回**、**拋下**或**置放**，或
- 依規則該球員必須使原球回復**比賽狀態**，而不是用另一球**替代**。

球梯(Tee)

用於從開球區打球將球架高在地面上方之一種物品，它決不可超過 4 吋(10.16 公分)長，且須符合裝備品規則之規定。

開球區(Teeing Area)

球員在打一洞時必須開始打球的區域。

開球區是縱深二支球桿長度之四方形區域：

- 其前緣之邊界是以委員會設定的二個開球區標誌最前端點之間的連線界定，而
- 其二側邊界是以該二個開球區標誌之外緣向後的延伸線界定。

開球區是五種被定義之比賽場地之區域之一。

比賽場地上所有其他開球台(不論是在同一洞或任何其他洞)，都屬一般區域。

臨時積水(Temporary Water)

在地表面上臨時聚積的水(例如雨水、灌溉或從水域溢出的水，所形成的水窪)：

- 它不是在處罰區內，且
- 在該球員取好站位(不包含用腳過分往下壓)之前或之後是能看到的。

僅是潮濕、泥濘或鬆軟、或僅當球員站在地面上才會短暫看到水的地面，不足以認為有臨時積水；聚積的水必須在採取站位之前或之後持續呈現。

特殊慣例：

- 露水及霜不是臨時積水。
- 雪及自然冰(霜除外)，是鬆散自然物，或當它在地面上時，也可依據球員之選擇，當作臨時積水。
- 人造冰是人造物。

三球賽(Three-Ball)

比洞賽的一種形式：

- 三位球員各打自己的球，在同一時間下分別對抗另二位球員，且
- 每位球員各打一球用於他的二場單打比洞賽。

錯誤球(Wrong Ball)

球員下列的球以外之任何球：

- 在比賽狀態的球(不論是原球或替代的球)，
- 暫定球(在依規則 18.3c 被放棄之前的)，或
- 在比桿賽中，依規則 14.7b 或規則 20.1c 所打出的第二球。

錯誤球之例子：

- 另一球員在**比賽狀態**的球，
- 走失球，及
- 球員自己在**界外**、**已遺失**，或已被撿起尚未使之回復**比賽狀態**的球。

錯誤果嶺(Wrong Green)

球員正在打的洞之**果嶺**除外，其他在**比賽場地上**的任何**果嶺**。**錯誤果嶺**包括：

- 球員當時不是正在打的其他所有的洞的**果嶺**，
- 當一洞正在使用**臨時果嶺**期間，該洞的**正式果嶺**，及
- 所有推球、切球或高拋球的練習果嶺，除非**委員會**以當地規則將它們排除在**錯誤果嶺**之外。

錯誤果嶺是屬於**一般區域**。

錯誤的地方(Wrong Place)

球員在**比賽場地上**依規則必須或被允許打球之地點以外的任何地方。

從**錯誤的地方**打球之例子，如下：

- 球被**置回**在錯誤位置後，或當規則要求將球**置回**時卻未**置回**，即對該球做了**打擊**。
- 球被**拋下**，但靜止在規定的**脫困區**之外，對該球做了**打擊**。
- 依某錯誤規則採取**脫困**，以致該球在規則不允許的地方被**拋下**及擊打。
- 擊打在**禁止打球區**內的球，或當該球員之預定**站位**之範圍，或預定揮桿之範圍受**禁止打球區**妨礙時，對在該**禁止打球區**外的球做了**打擊**。

在下列情況球員不是從**錯誤的地方**打球：

- 在一洞開始時從**開球區**外打一球，或試圖更正此錯誤時又從**開球區**外打一球（見規則 6.1b），或
- 當球員被要求重打該**打擊**而未重打，直接從該球靜止的地方打了該球。

A. 索引編輯方式及查閱方法：

1. 索引「**關鍵詞**」及「內容」皆按詞首的字之注音符號次序排列，詞首的字相同時，則以第二字之注音符號次序排列，再相同時以第三字依上述方式排列，餘類推之，例如：比ㄉˊ 洞ㄉㄨㄥˋ 賽ㄙㄞˋ。此外，字之注音起音相同時，則以第二音按注音符號次序排列，仍相同時以第三音比較，無第二或第三音時，以該字的四聲排列；如仍相同時，則以該詞第二字比較，餘類推之，例如：比ㄉˊ 被ㄉㄟˋ。
2. 各「**關鍵詞**」下方說明（亦見或見）之「**關鍵詞**」間以「；」區隔時，表示它們是各自不同之「**關鍵詞**」。

※ 注音符號表：（按教育部編定國語辭典編法）

ㄅ ㄆ ㄇ ㄏ ㄏ ㄏ ㄏ ㄏ ㄏ ㄏ
 ㄏ ㄏ ㄏ ㄏ ㄏ ㄏ ㄏ ㄏ ㄏ
 ㄏ ㄏ ㄏ ㄏ ㄏ ㄏ ㄏ ㄏ ㄏ
 ㄏ ㄏ ㄏ ㄏ ㄏ ㄏ ㄏ ㄏ ㄏ

B. 索引「關鍵詞」目錄

『ㄅ』起首音：.....	202
1. 比洞賽(Match Play).....	202
2. 比桿賽(Stroke Play).....	202
3. 比賽形式：比洞賽或比桿賽(Form of Play: Match Play or Stroke Play).....	202
4. 比賽形式：其他(Forms of Play : Other).....	202
5. 比賽場地(Course).....	202
6. 比賽場地異常狀況(Abnormal Course Conditions).....	202
7. 標準桿/柏忌賽(Par/Bogey).....	203
8. 辨認球(Identifying Ball).....	203
9. 不可移動之人造物(Immovable Obstruction).....	203
10. 被惡化之條件(Conditions Worsened).....	203
『ㄆ』起首音：.....	203
1 拋球(Dropping Ball).....	203
『ㄇ』起首音：.....	203
1. 隊際競賽(Team Competitions).....	203
2. 動物的洞穴(Animal Hole).....	204
3. 打擊被取消(Stroke Cancelled).....	204
4. 打球順序(Order of Play).....	204
5. 打球速度(Pace of Play).....	204
6. 打完一洞(Completing a Hole).....	204
7. 待修復地(Ground Under Repair).....	204
8. 對身障球員的調整(Modifications for Players with Disabilities).....	204
『ㄏ』起首音：.....	205
1. 替代球(Substituting Ball).....	205
2. 條件被蓄意改變(Conditions Deliberately Altered).....	205
『ㄏ』起首音：.....	205
1. 練習(Practice).....	205
2. 臨時積水(Temporary Water).....	205
『ㄏ』起首音：.....	205
1. 果嶺(Putting Green).....	205
2. 規則(Rules).....	206
3. 規則爭議(Rules Issues).....	206
4. 改善對打擊有影響之條件(Improving Conditions).....	206
5. 高爾夫運動(Game of Golf).....	206

6. 桿弟(Caddie).....	206
7. 桿數最大限度賽(Maximum Score).....	207
8. 桿數與距離(Stroke and Distance)	207
9. 桿數與距離之脫困(Stroke-and- Distance Relief)	207
10. 更正錯誤(Correcting Mistake)	207
『ㄅ』起首音：	207
1. 可移動之人造物(Movable Obstruction).....	207
2. 開球區(Teeing Area).....	207
『ㄆ』起首音：	208
1. 回合結束(Ending a Round)	208
2. 回合之開始(Starting a Round)	208
3. 合理判斷(Reasonable Judgment)	208
『ㄑ』起首音：	208
1. 界外或出界(Out of Bounds).....	208
2. 交替擊打(Alternate Shot)	208
3. 撿球(Lifting Ball)	208
4. 建言及其他協助(Advice and Other Help)	208
5. 禁止打球區(No Play Zone)	208
6. 將球弄乾淨(Cleaning Ball)	208
7. 將球撿起及置回(Lifting and Replacing Ball).....	208
8. 將球置回(Replacing Ball)	209
9. 淨桿(Net Scores).....	209
『ㄎ』起首音：	209
1. 旗桿(Flagstick)	209
2. 球(Ball)	209
3. 球標(Ball-Marker)	209
4. 球被移動(Ball Moved)	209
5. 球桿(Clubs).....	210
6. 球依其球位所處之狀態擊打	210
7. 嵌埋球(Embedded Ball).....	210
『ㄊ』起首音：	210
1. 行為(Conduct).....	210
2. 尋找球(Searching for Ball).....	210
『ㄓ』起首音：	211
1. 裝備品(Equipment).....	211

2. 中止比賽(Stopping Play).....211
3. 暫定球(Provisional Ball)211
4. 助手(Aides).....211
- 『彳』起首音：.....212
1. 處罰(Penalties).....212
2. 處罰區(Penalty Area).....212
- 『尸』起首音：.....212
1. 史特伯弗賽(Stableford).....212
2. 沙坑(Bunker)212
- 『匚』起首音：.....213
1. 人造車道(Artificial Paths).....213
- 『阝』起首音：.....213
1. 組別(Groups)213
2. 做打擊(Making Stroke)213
3. 總桿(Gross Scores)213
4. 在比賽狀態的球(Ball In Play)213
- 『ㄅ』起首音：.....213
1. 錯誤地方(Wrong Place).....213
2. 錯誤球(Wrong Ball).....213
- 『厶』起首音：.....213
1. 四球賽(Four-Ball).....213
2. 四人二球賽 (Foursomes).....214
3. 鬆散自然物(Loose Impediment)214
4. 三球比洞賽(Three-Ball Match Play).....214
- 『一』起首音：.....214
1. 一般區域(General Area)214
2. 一洞之開始(Starting a Hole)214
3. 遺失球(Lost Ball)214
- 『乂』起首音：.....215
1. 無法打之球(Unplayable Ball)215
2. 危險動物(Dangerous Animal)215
- 『凵』起首音：.....215
1. 運動中之球(Ball In Motion).....215

C. 索引內容：

	規則	頁次
『ㄅ』起首音：		
1. 比洞賽(Match Play)		
ㄅ 保護自己的權益	3.2d(4)	31
ㄅ 打平一洞	3.2a(2)	28
ㄨ 告知對手有關之處罰	3.2d(2)	30
告知對手有關已用之桿數	3.2d(1)	30
ㄈ 何時產生最終結果	3.2a(5)	28
ㄨ 知道比洞賽之比數	3.2d(3)	31
ㄣ 讓與	3.2b	29
一 延長平手之比洞賽	3.2a(4)	28
贏該組比賽	3.2a(3)	28
贏一洞	3.2a(1)	28
應用差點	3.2c	29
2. 比桿賽(Stroke Play)		
ㄣ 記分卡~記分員的責任	3.3b(1)	32
記分卡~球員的責任	3.3b(2)	33
記分卡~在記分卡上的差點	3.3b(4)	33
記分卡~一洞桿數之錯誤	3.3b(3)	33
將球打進洞	3.3c	34
決定優勝者	3.3a	31
3. 比賽形式：比洞賽或比桿賽(Form of Play: Match Play or Stroke Play)	3.1a	27
4. 比賽形式：其他(Forms of Play: Other)	21.5	158
5. 比賽場地(Course)	2.2	24
ㄅ 當球觸及二種區域時	2.2c	25
ㄨ 特定區域	2.2b	25
6. 比賽場地異常狀況(Abnormal Course Conditions)		
ㄅ 打球明顯不合理	16.1a(3)	117
待修復地	16.1	116
ㄨ 果嶺	16.1d	121
ㄈ 何時允許脫困	16.1a(1)	116

	規則	頁次
ㄩ 撿球以確定是否允許脫困	16.4	125
禁止打球區	16.1f	122
ㄨ 球未被找到	16.1e	121
ㄣ 處罰區	16.1a(2)	117
尸 沙坑	16.1c	119
一 一般區域	16.1b	118
7. 標準桿/柏忌賽(Par/Bogey)	21.3	156
尸 回合何時結束	21.3e	157
ㄩ 計分	21.3b	156
ㄨ 球被蓄意擋轉	21.3d	157
ㄣ 處罰	21.3c	157
8. 辨認球(Identifying Ball)		
ㄩ 撿球來辨認它	7.3	61
ㄣ 如何辨認球	7.2	60
尸 在辨認球時球意外被移動	7.4	61
9. 不可移動之人造物(Immovable Obstruction)	16	116
見 比賽場地異常狀況		
10. 被惡化之條件(Conditions Worsened)	8.1d	64
『ㄨ』起首音：		
1 拋球(Dropping Ball)		
ㄣ 可以使用原球或另一球	14.3a	99
ㄨ 球必須如何拋下	14.3b	99
球必須在脫困區內拋下並靜止在其內	14.3c(1)	101
球必須如何拋下-身障球員	25.2h,25.3c,25.4a,25.6b	172,176
球靜止在脫困區之外	14.3c(2)	101
球在擊中地面後被意外擋轉	14.3c	101
尸 蓄意擋轉	14.3d	103
『ㄣ』起首音：		
1. 隊際競賽(Team Competitions)	24.1	167
ㄣ 隊	24.2	167
隊長	24.3	167
ㄩ 建言	24.4	167

	規則	頁次
2. 動物的洞穴(Animal Hole)		
見 比賽場地異常狀況	16	116
3. 打擊被取消(Stroke Cancelled)	14.6	105
4. 打球順序(Order of Play)		
ㄅ 比洞賽	6.4a(1)	56
比洞賽~打球不按順序	6.4a(2)	56
比桿賽	6.4b(1)	57
ㄆ 當採取脫困時	6.4d(1)	58
ㄆ 開球區以外的任何地方打暫定球	6.4d(2)	58
ㄆ 從開球區打暫定球	6.4c	57
從開球區再次打球	6.4c	57
ㄇ 四球賽	23.6	164
四人二球賽	22.4	160
Ready Golf	5.6b,6.4b(2)	48,57
5. 打球速度(Pace of Play)		
ㄎ 不合理的延誤比賽	5.6a	47
不合理的延誤比賽-身障球員	25.6a	176
不按順序打球	5.6b(2)	47
ㄎ 打球速度之政策	5.6b(3)	48
ㄎ 建議	5.6b(1)	47
Ready Golf	5.6b, 6.4	48,57
6. 打完一洞(Completing a Hole)	6.5	58
7. 待修復地(Ground Under Repair)		
見 比賽場地異常狀況	16	116
8. 對身障球員的調整(Modifications for Players with Disabilities)	25	170
ㄎ 拋球	25.2h,25.3c,25.4a,25.6b	172,176
ㄎ 錨定做打擊的球桿	25.3b,25.4h	172,174
ㄎ 對截肢球員	25.3	172
對智障球員	25.5	175
對視障球員	25.2	170
對視障球員做打擊前其桿弟的受限區域	25.2d	171
對使用輔助行動工具的球員	25.4	172
對使用輪椅的球員之側面脫困選項	25.4m	174

	規則	頁次
對所有類型的身障之通用條款	25.6	176
ㄈ 何時觸碰沙子不會造成處罰	25.2f,25.4l	171,174
ㄎ 將球撿起及置回	25.2g,25.2h,25.3c,25.3d ,25.4a,25.4e,25.5d	171,172, 173,176
ㄎ 智障又身障的球員	25.5e	176
助手、其他人或督導員的協助	25.2a,25.4a,25.5a	170,172, 175
只允許有一位助手協助	25.2b,25.4c,25.5b	171,173, 175
ㄎ 設置物體協助視障球員對準方向	25.2c	171
一 義肢的定位	25.3a	172
『ㄉ』起首音：		
1. 替代球(Substituting Ball)	6.3b	54
2. 條件被蓄意改變(Conditions Deliberately Altered)		
ㄎ 禁止的行動	8.3b	66
一 影響另一球員的球	8.3	66
影響其他實質條件	8.2b	65
影響球的球位所處之狀態	8.2, 22.2, 23.5b	65,159, 164
『ㄎ』起首音：		
1. 練習(Practice)		
ㄎ 比賽暫停時之練習	5.5c	46
ㄎ 打一洞時之練習	5.5a	46
ㄈ 回合之前或之間~比洞賽	5.2a	44
回合之前或之間~比桿賽	5.2b	44
ㄎ 二洞之間的練習	5.5b	46
2. 臨時積水(Temporary Water)	16.1	116
見 比賽場地異常狀況		
『ㄎ』起首音：		
1. 果嶺(Putting Green)		
ㄎ 標示球位、撿起及弄乾淨	13.1b	87
ㄈ 何時球是在果嶺上	13.1a	87

	規則	頁次
◁ 球或球標被移動~被自然力	13.1d(2)	88
球或球標被移動~意外地	13.1d(1)	88
球懸於球洞邊	13.3	93
ㄒ 修復損壞	13.1c(2)	87
蓄意測試	13.1e	88
ㄗ 錯誤果嶺	13.1f	89
一 移除沙子及鬆土	13.1c(1)	87
2. 規則(Rules)		
◁ 規則的意思	1.3a	21
虫 執行規則	1.3b(1)	21
3. 規則爭議(Rules Issues)		
ㄣ 比洞賽	20.1b	146
比桿賽	20.1c	147
避免不合理之延誤	20.1a	146
◁ 規則未含蓋的情況	20.3	150
更正錯誤的裁決	20.2d	149
ㄒ 行政疏失	20.2d	149
尸 使用錄像證據時“目視”標準之應用	20.2c	149
ㄒ 在比桿賽競賽結束後，取消球員之比賽資格	20.2e(2)	150
在該組比賽最終結果產生之後，取消球員之比賽資格	20.2e(1)	150
一 由裁判裁決	20.2a	148
由委員會裁決	20.2b	149
4. 改善對打擊有影響之條件(Improving Conditions)		
ㄣ 不被允許的行動	8.1a	62
被允許的行動	8.1b	63
ㄣ 對打擊有影響之條件	8.1	62
尸 恢復被改善之條件	8.1c	64
5. 高爾夫運動(Game of Golf)	1.1	20
6. 桿弟(Caddie)		
ㄣ 不被允許的行動	10.3b(3)	77

	規則	頁次
被允許的行動	10.3b,10.2b(1)	77,74
ㄉ 對身障球員的調整	25.2e,25.4j,25.5d	171,174, 176
對視障球員的桿弟之受限區域	25.2d	171
《 共用一位桿弟	10.3a(2)	76
〈 球員之授權下才被允許的行動	10.3b(2)	77
ㄗ 站在球員後方之限制	10.2b(4)	75
ㄱ 在當下只允許有一位桿弟	10.3a(1)	76
ㄨ 違反規則	10.3c	78
7. 桿數最大限度賽(Maximum Score)		
ㄱ 回合何時結束	21.2e	155
ㄴ 計分	21.2b	154
〈 球被蓄意擋轉	21.2d	155
ㄷ 處罰	21.2c	155
8. 桿數與距離(Stroke and Distance)		
ㄱ 從該洞果嶺再次打球	14.6c	107
從開球區再次打球	14.6a	106
從一般區域、處罰區或沙坑再次打球	14.6b	106
9. 桿數與距離之脫困(Stroke-and-Distance Relief)	18.1	136
10. 更正錯誤(Correcting Mistake)		
ㄱ 何時可以更正錯誤	14.5a	104
何時適用處罰	14.5c	105
何時允許改用脫困選項	14.5b	104
『ㄱ』起首音：		
1. 可移動之人造物(Movable Obstruction)	15.2	
《 該洞果嶺上之脫困	15.2a(3)	113
該洞果嶺以外任何地方之脫困	15.2a(2)	111
ㄱ 移除	15.2a(1)	111
〈 球未被找到	15.2b	113
2. 開球區(Teeing Area)	6.2	
ㄱ 何時適用開球區規則	6.2a	51
〈 球可以被架起	6.2b(2)	52

	規則	頁次
球在開球區內時	6.2b(1)	52
一 移開開球區標誌	6.2b(4)	53
ㄩ 允許的改善	6.2b(3)	53
『厂』起首音：		
1. 回合結束(Ending a Round)	5.3b	45
2. 回合之開始(Starting a Round)	5.3a	45
3. 合理判斷(Reasonable Judgment)	1.3b(2)	21
『ㄣ』起首音：		
1. 界外或出界(Out of Bounds)	2.1	24
ㄣ 當球在界外時要如何處理	18.2b	137
厂 何時球是在界外	18.2a(2)	136
2. 交替擊打(Alternate Shot)	22	159
見 四人二球賽		
3. 撿球(Lifting Ball)	14.1b	96
4. 建言及其他協助(Advice and Other Help)		
ㄣ 擊球線	10.2b	74
建言	10.2a	74
ㄣ 助手、其他人或督導員的協助-身障球員	25.2a,25.4b,25.5a	170,173, 175
尸 實質協助及對自然因素之防護	10.2b(5)	76
ㄨ 物體用以協助對準	10.2b(3)	75
物體用以協助視障球員對準方向	25.2c	171
5. 禁止打球區(No Play Zone)	16.1f, 17.1e	122,131
6. 將球弄乾淨(Cleaning Ball)	14.1c	97
7. 將球撿起及置回(Lifting and Replacing Ball)	14.1a,22.2	96,159
也見 四人二球賽		
ㄣ 必須標示球位	14.1a	96
必須使用原球	14.2a	97
必須由誰置回	14.2b	97
必須由誰置回-身障球員	25.2h,25.3c,25.4a	172
ㄣ 將球弄乾淨	14.1c	97
尸 誰可以撿球	14.1b	96

	規則	頁次
誰可以撿球-身障球員	25.2g,25.4a,25.5d	171,172, 176
㊦ 如何置回球	14.2b(2)	97
如何置回球-身障球員	25.3d,25.4e	172,173
8. 將球置回(Replacing Ball)		
ㄣ 必須由誰將球置回-身障球員	25.2h,25.3c,25.4a	172
ㄨ 球必須如何置回	14.2b(2)	97
球要被置回的地點	14.2c	98
ㄣ 置回的球無法留在原點上	14.2e	98
尸 誰可以將球置回	14.2b(1)	97
尸 在沙子內的原球位所處之狀態被改變	14.2d(1)	98
在沙子內之外的地方之原球位所處之狀態 被改變	14.2d(2)	98
9. 淨桿(Net Scores)	3.1c(2)	27
『ㄨ』起首音：		
1. 旗桿(Flagstick)		
ㄣ 將旗桿留在球洞中	13.2a	90
ㄨ 旗桿被照管時球擊中旗桿或照管它的人	13.2b(2)	92
旗桿從球洞中移開	13.2b(1)	91
球緊靠球洞中的旗桿	13.2c	92
2. 球(Ball)		
ㄣ 符合規則的球	4.2a	38
妨礙打球~在任何地方	15.3b	114
ㄣ 替代的球	4.2c(2),14.2	39,97
ㄣ 裂成碎片	4.2b,4.2c	38,39
ㄨ 切痕或裂縫	4.2c	39
一 有助於打球~在該洞果嶺上	15.3a	114
3. 球標(Ball-Marker)		
ㄣ 對手撿起或造成它移動之處罰	9.7b	71
ㄣ 撿起或移動	9.7a	71
一 有助於或妨礙打球	15.3c	115
4. 球被移動(Ball Moved)		
ㄣ 被風、水或其他自然力	9.3	68

	規則	頁次
被動物	9.6	70
被搭檔	22.2,23.5b	159,164
被桿弟	9.4	68
被局外之影響力	9.6	70
被其他人	9.6	70
被球員自己	9.4	68
被球員自己，何時適用處罰	9.4b	69
被在比洞賽對手之桿弟	9.5	70
被在比洞賽之對手	9.5	70
被在比洞賽之對手，何時適用處罰	9.5b	70
被在比桿賽的另一球員	9.6	70
ㄐ 決定球是否被移動	9.2a	67
決定什麼原因造成球移動	9.2b	67
ㄒ 在上桿或打擊過程中	9.1b	67
一 有助於打球~在該洞果嶺上	15.3a	114
5. 球桿(Clubs)		
ㄨ 共用球桿	4.1b(2),22.5,23.7	37,160, 165
改變功能特性	4.1a(3)	36
ㄚ 合規定之球桿	4.1a(1)	35
ㄛ 使球桿退出比賽	4.1c	38
使用或修復在回合中損壞的球桿	4.1a(2)	35
ㄜ 增加或更換球桿	4.1b(3),(4)	37
14 支球桿之上限	4.1b(1)	36
6. 球依其球位所處之狀態擊打	9.1a	67
7. 嵌埋球(Embedded Ball)		
ㄞ 何時允許脫困	16.3a	123
ㄟ 如何採取脫困	16.3b	124
『ㄊ』起首音：		
1. 行為(Conduct)		
ㄊ 球員被期待的行為	1.2a	20
ㄊ 行為規範	1.2b	21
2. 尋找球(Searching for Ball)		

	規則	頁次
ㄊ 尋找球的過程中球意外被移動	7.4	61
ㄗ 正當地尋找球	7.1a	60
ㄖ 在尋找球時沙子被移動	7.1b	60
『ㄗ』起首音：		
1. 裝備品(Equipment)		
ㄘ 輔助行動設備	25.4f	173
ㄣ 膠帶或類似的包覆物	4.3b(2)	41
距離及方向之資訊	4.3a(1)	39
ㄑ 手套及握桿輔助物	4.3a(5)	41
伸展裝置及訓練或揮桿輔助器	4.3a(6)	41
聲音及影像資訊	4.3a(4)	40
ㄖ 在回合之前或之中收集的資訊	4.3a(3)	40
一 醫療之例外	4.3b(1)	41
義肢的定位	25.3a	172
2. 中止比賽(Stopping Play)		
ㄍ 恢復比賽	5.7c	49
ㄣ 撿球	5.7d(1)	49
ㄨ 球員們何時可以或必須中止比賽	5.7a	48
ㄖ 在比洞賽以協議	5.7a	48
在比賽中止期間，球或球標被移動	5.7d(2)	50
一 一般暫停比賽	5.7b(2)	48
ㄨ 委員會宣佈立即暫停比賽	5.7b(1)	48
委員會宣佈暫停比賽	5.7a	48
3. 暫定球(Provisional Ball)		
ㄣ 不只一次繼續打該暫定球	18.3c(1)	138
ㄨ 打暫定球之宣告	18.3b	138
ㄍ 何時暫定球必須放棄	18.3c(3)	141
何時暫定球成為比賽狀態中的球	18.3c(2)	139
何時允許	18.3a	138
4. 助手(Aides)		
ㄨ 球員只允許擁有一位助手	25.2b,25.4c,25.5b	171,173, 175

	規則	頁次
T 助手、其他人或督導員的協助-身障球員	25.2a,25.4a,25.4b,25.5a	170,172, 173,175
『彳』起首音：		
1. 處罰(Penalties)	1.3c	22
2. 處罰區(Penalty Area)	17	128
ㄈ 黃色處罰區之脫困選項	17.1d	128
紅色處罰區對使用輪式行動設備的球員之脫困選項	25.4m	174
紅色處罰區之脫困選項	17.1d	128
何時球在處罰區內	17.1a	128
ㄐ 禁止打球區	17.1e	131
ㄎ 球從處罰區擊打後靜止在處罰區內	17.2a	131
球未被找到	17.1c	128
ㄒ 如何採取脫困	17.1d	128
ㄗ 從處罰區打出的球遺失、出界或無法打	17.2b	134
一 依其他規則不得脫困	17.3	135
依球的球位所處之狀態擊打	17.1b	128
『尸』起首音：		
1. 史特伯弗賽(Stableford)	21.1	152
ㄈ 回合何時結束	21.1e	154
ㄐ 計分	21.1b	152
ㄎ 球被蓄意擋轉	21.1d	154
彳 處罰	21.1c	153
2. 沙坑(Bunker)		
ㄗ 比賽場地之異常狀況	16.1c	119
ㄗ 可移動之人造物	12.2a,15.2	85,111
ㄈ 何時碰觸沙子不會造成處罰	12.2b(2)	85
何時碰觸沙子不會造成處罰-身障球員	25.4l	174
何時碰觸沙子會造成處罰	12.2b(1)	85
何時球是在沙坑內	12.1	84
厶 鬆散自然物	12.2a, 15.1	85,110
ㄨ 無法打之球	19.3	144
無法打之球對於使用輪式行動設備的球員	25.4n	175

	規則	頁次
危險動物的情況	16.2	122
『日』起首音：		
1. 人造車道(Artificial Paths)		
見 比賽場地異常狀況	16.1	116
『卍』起首音：		
1. 組別(Groups)		
ㄅ 比洞賽	5.4a	46
比桿賽	5.4b	46
2. 做打擊(Making Stroke)		
ㄇ 錨定做打擊之球桿	10.1b	72
錨定做打擊之球桿-身障球員	25.3b,25.4h	172,174
ㄎ 開始上桿後球開始移動	10.1d	73
ㄏ 橫跨或站在擊球線上做打擊	10.1c	73
ㄏ 球正在水中移動	10.1d	74
球從球梯落下	10.1d	74
ㄏ 正當地對球做打擊	10.1a	72
尸 使用輔助行動工具的球員做打擊時橫跨或 站在擊球線上	25.4i	174
3. 總桿(Gross Scores)	3.1c(1)	27
4. 在比賽狀態的球(Ball In Play)	14.4	104
『ㄎ』起首音：		
1. 錯誤地方(Wrong Place)		
ㄎ 必須擊打球的地方	14.7a	107
並非嚴重違規	14.7b	107
ㄎ 更正錯誤或不更正	14.7b(1)	107
一 嚴重違規	14.7b	107
2. 錯誤球(Wrong Ball)		
ㄎ 對錯誤球做打擊	6.3c(1)	55
ㄎ 球員的球被另一球員誤打(錯誤球)時	6.3c(2)	55
『厶』起首音：		
1. 四球賽(Four-Ball)	23.1	161
ㄎ 被讓與之打擊是否可以再打	23.6	164
ㄎ 搭檔們共用球桿	23.7	165

	規則	頁次
打球順序	23.6	164
ㄈ 何時回合開始	23.3a	163
何時回合結束	23.3b	163
ㄎ 球被蓄意擋轉	23.2c	162
球員打擊時其搭檔站在球員後面	23.8	165
搭檔對球員的行動負責	23.5b	164
球員的行動影響搭檔的比賽	23.5a	164
缺席之搭檔何時可以加入該組比賽	23.4	163
ㄎ 處罰	23.9	165
ㄇ 在比桿賽一方之記分卡	23.2b	161
一 一方在一洞之桿數~在比洞賽及比桿賽	23.2a	161
由一位或二位搭檔代表該方	23.4	163
2. 四人二球賽 (Foursomes)	22.1	159
ㄎ 搭檔們共用球桿	22.5	160
當由非輪到打擊之搭檔打球時	22.3	159
ㄎ 哪位搭檔先打	22.4a	160
ㄈ 回合開始	22.4b	160
ㄎ 球員打擊時其搭檔站在球員後面	22.6	160
ㄎ 任一搭檔可以為該方行動	22.2	159
任一方之所有打擊必須交替為之	22.3	159
3. 鬆散自然物(Loose Impediment)	15.1	110
ㄎ 當移除鬆散自然物時球被移動	15.1b	110
ㄥ 鬆散自然物之移除	15.1a	110
4. 三球比洞賽(Three-Ball Match Play)	21.4	157
ㄎ 打球不按順序	21.4b	158
ㄎ 球或球標被對手撿起或移動	21.4c	158
『一』起首音：		
1. 一般區域(General Area)	2.2a	24
2. 一洞之開始(Starting a Hole)		
ㄈ 何時一洞開始	6.1a	51
ㄎ 從開球區內打球~比洞賽	6.1b(1)	51
從開球區內打球~比桿賽	6.1b(2)	51
3. 遺失球(Lost Ball)		

	規則	頁次
ㄉ 當球遺失時要如何處理	18.2b	137
ㄈ 何時球是遺失	18.2a(1)	136
『X』起首音：		
1. 無法打之球(Unplayable Ball)	19	142
《 果嶺	19.2	142
桿數與距離之脫困	19.2a	142
ㄈ 何時可以採取脫困	19.1	142
ㄒ 向後延伸線上之脫困程序	19.2b	142
ㄩ 沙坑~在沙坑內之脫困	19.3a	144
沙坑~在沙坑外之脫困	19.3b	144
沙坑~在沙坑外之脫困-對使用輪式行動設備的球員	25.4n	175
ㄗ 側面脫困	19.2c	142
側面脫困-對使用輪式行動設備的球員	25.4m	174
一 一般區域	19.2	142
2. 危險動物(Dangerous Animal)		
ㄈ 何時允許脫困	16.2a	122
ㄘ 如何採取脫困	16.2b	122
『L』起首音：		
1. 運動中之球(Ball In Motion)		
ㄉ 打到輔助行動工具	25.4k	174
打到局外之影響力	11.1	79
打到人	11.1	79
ㄒ 蓄意改變對運動中之球有影響之條件	11.3	82
ㄗ 從該洞果嶺上撿起靜止球	11.3	82
一 移開旗桿	11.3	82
L 運動中之球被人蓄意擋轉或擋停	11.2	80

其他出版品

業餘身分規則

業餘身份規則區別那些只為挑戰及享受而打高爾夫的人及那些也從事比賽當作職業或為了財務上獲利的人。憑藉適當的限制與約束，比如那些可以贏得的獎賞之價值，業餘身份規則打算鼓勵業餘高爾夫球員享受競賽精神，而不是專注於財務上的報酬。違反這些規則的業餘高爾夫球員可能會喪失其業餘身份並失去在競賽中作為業餘者的能力。因此，球員們與管理者必須了解業餘身分規則，這規則可以在 RandA.org 網址找到。

裝備品規則

裝備品規則包含協助裝備品製造商與設計人員的綜合規則、規範及指南，並協助比賽官員及球員理解與應用有關高爾夫球桿、球及其他裝備品的設計及製造的規則。球員有責任確保他使用的裝備品符合規則。可以從 RandA.org 網址進入裝備品規則具人、機通信功能的版本，其中包括與所含蓋的特定規則、規範或測量技術相關的官方測試協定，及/或錄像示範的連結。

高爾夫規則對殘障球員之修改

修訂後的規則適用於四種確定的殘障類別的高爾夫規則。它們打算讓殘障球員與其他無殘障、同樣殘障或不同類型殘障的球員公平打球。修改後的規則不會自動適用，而是由各委員會去決定是否為自己的競賽採用任何這些修改後的規則。修改後的規則發佈在“高爾夫規則官方指南”中，也可以在 RandA.org 網址中找到