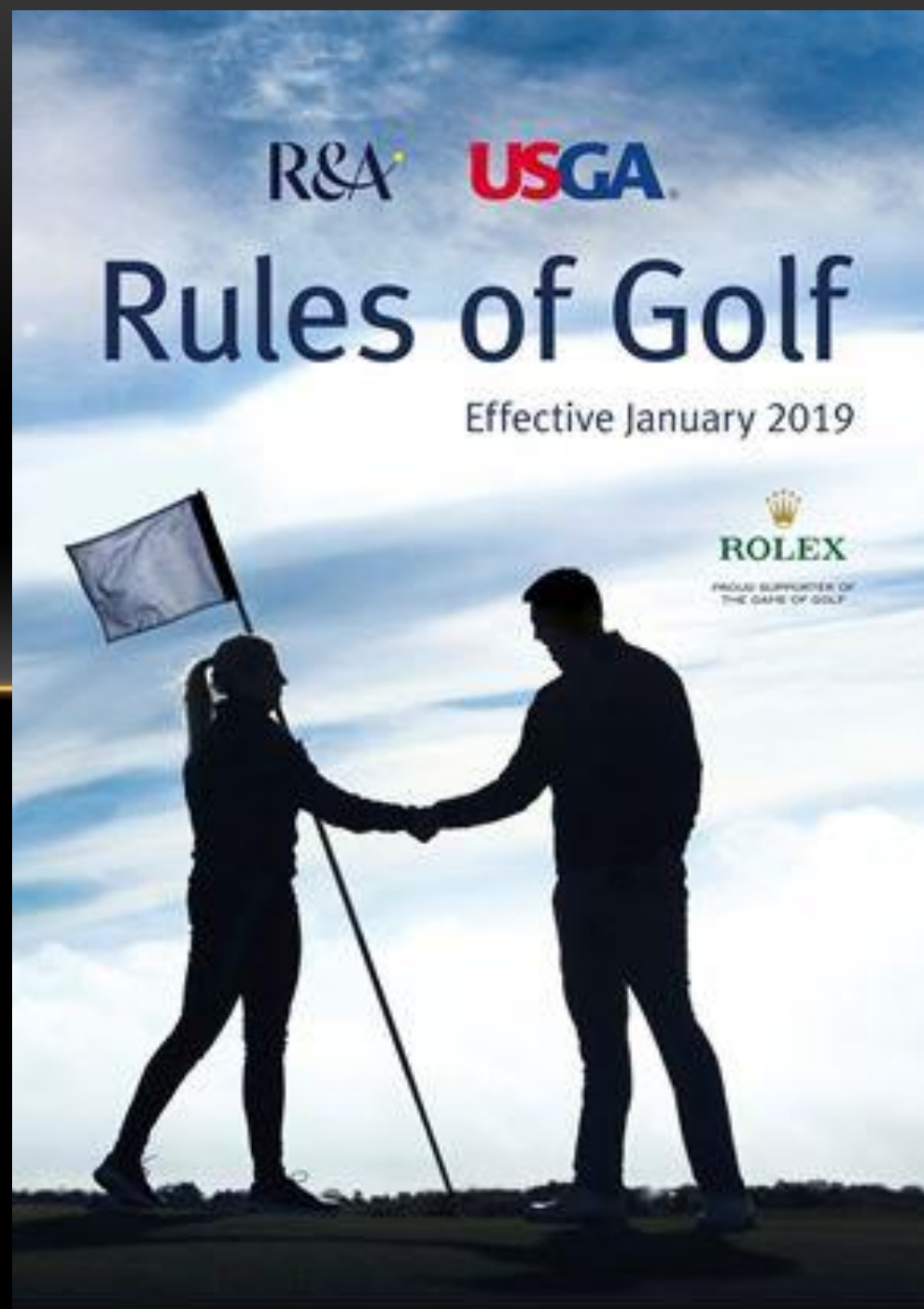


2019高爾夫球 規則

主講人：范姜志平



高爾夫規則內容

- 一. 競賽之基本原則 (規則1-4)
- 二. 在回合與洞打球 (規則5-6)
- 三. 比賽中之球 (規則7-11)
- 四. 沙坑及果嶺之特別規則 (規則12-13)
- 五. 撿球及回復一球來比賽 (規則14)
- 六. 免罰脫困 (規則15-16)
- 七. 罰桿脫困 (規則17-19)
- 八. 在應用高爾夫規則而出現爭議時，
球員及委員會之程序 (規則20)
- 九. 其他比賽形式 (規則21-24)

高爾夫規則基本原則 1.1

- “在一洞的起點讓你的球進入比賽球狀態，一次以一支球桿擊打，直到比賽球進洞；然後到下一洞依樣畫葫蘆。”
- “在現有的球位狀態下擊球，在比賽場地的現狀下比賽。”

不容許的行動

移除或壓下沙子或鬆土(規則8.1A(4))，只有在果嶺上可以移除沙子及鬆土(規則8.1B(4))。

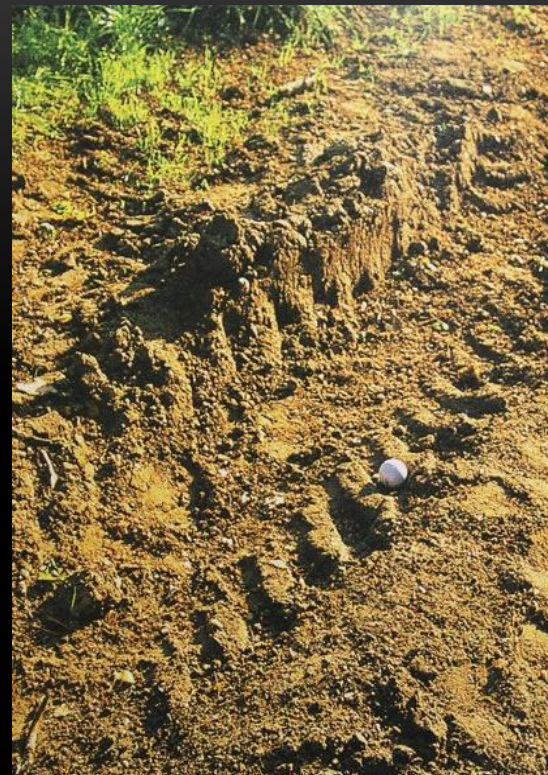
何時不容許恢復惡化之條件。如影響打擊之條件被**該球員、自然物、或自然力(例如風或水)**惡化了，該球員決不可以改善那些被惡化之條件(規則8.1D(2))

● 依球位打球



Ball cannot always be played as it lies

球不見得都可以在它所在的球位上擊打



拖拉機所留下的**車轍RUT**，委員會可對較深的車轍宣佈為待修復地。

但球場維護員的器具所留下較淺的**壓痕INDENTATION**就不可以了

依所遇見的球場現狀比賽(規則8)

免罰脫困

規則2.3 可能妨礙打球的物體或條件

- 鬆散自然物(規則15.1)。
- 可移動之阻礙物(規則15.2) *Movable obstructions*，及
- 球場異常狀況，亦即，動物的洞穴、待修復地、不可移動阻礙物及臨時積水(規則16.1)。

- 展現對他人的體諒

1.2

以快捷的速度打球，留意他人的安全，及不擾亂其他球員打球。

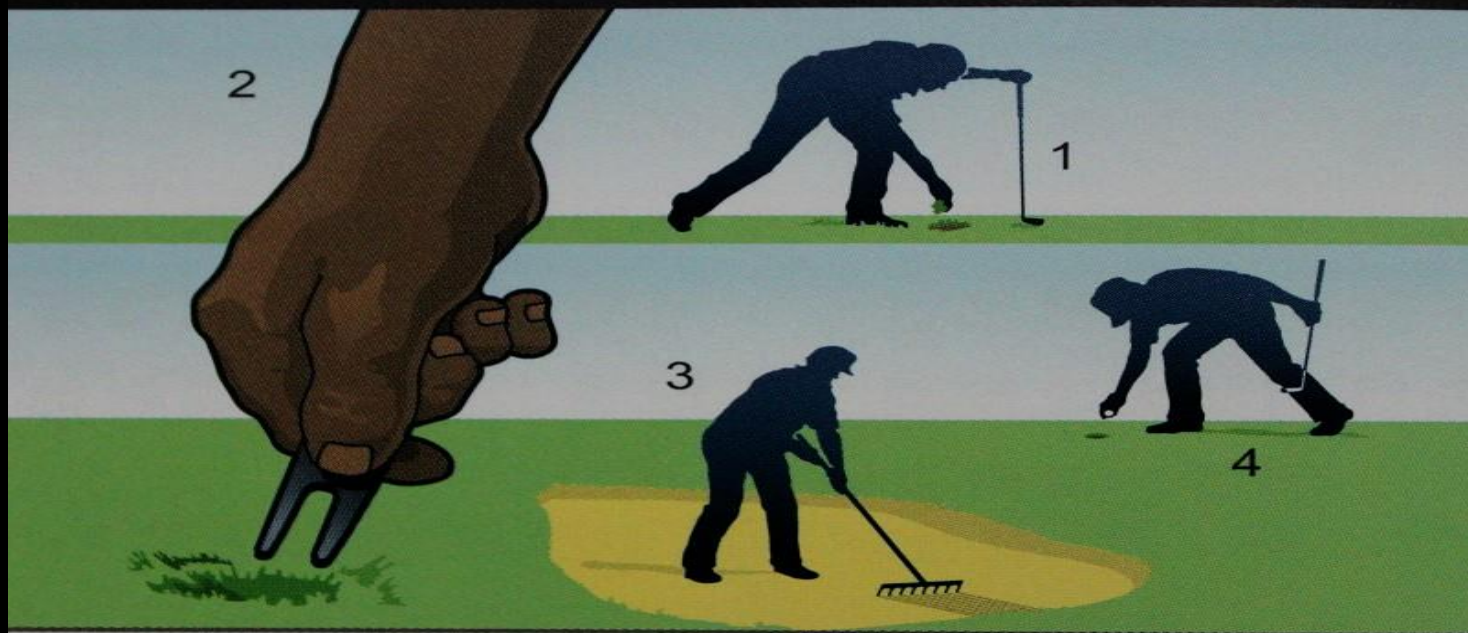


- **照顧**好球場
置回草皮斷片、耙平沙坑、修復球的撞擊痕，及不造成球場不必要的損壞。



避免不必要之損害：不論是否因生氣或其他理由，球員應**避免在做揮桿練習時剷起草皮**，或將桿頭打進地面對球場造成傷害。

球場維護



- (1) 總要修復草皮斷片
- (2) 在果嶺上小心地修復球痕和
- (3) 當離開一個沙坑時整平腳印和其他痕跡
- (4) 當從球洞內取球時，不要倚靠著你的推桿



The **general area** covers the entire area of the course except for the following:

- | | |
|--------------------------|----------------------------|
| 1 The teeing area | 3 Penalty areas |
| 2 Bunkers | 4 The putting green |

免罰脫困

定義”鬆散妨礙物”

- 是指自然物，只要它們不是
 - 固定的或正在生長的
 - 緊實地嵌埋在地面上的
 - 黏附在球上的
- 沙及鬆散土壤（果嶺上）



免罰脫困

定義”阻礙物”

- 任何人造物，除了
 - 界定界外之物體
 - 任何位於界外之人造物的一部份
- 何時算是可移動阻礙物
或是不可移動阻礙物？



免罰脫困

可移動阻礙物

- 球位於阻礙物之內或之上
- 球可以撿起而將阻礙物移除
- 在一般地區及沙坑，則球必須拋在盡可能靠近該球位該阻礙物之正下方之地點
- 在果嶺上時則該球必須用置放方式



免罰脫困

定義”異常地面狀況”

- 是指臨時積水
 - 是指在比賽場地上臨時聚積之水
 - 球員取好站位之前或之後必須能夠看到的
- 待修復地
 - 是指依委員會所界定或宣佈比賽場內之任何部分
 - 包括準備移走之堆積物及球場維護員所挖之洞
- 穴居動物、爬蟲類或鳥類所造成的坑洞堆積物或通道

免罰脫困

不可移動阻礙物或異常地面狀況

球位於一般地區之脫困

- 拋在離脫困之最近點一支球桿長度內
 - 不比脫困之最近點更接近球洞
 - 不在果嶺
- 不一定是最佳的

球位於沙坑之脫困

- 拋在離脫困之最近點一支球桿長度內
 - 脫困之最近點必須在該沙坑內
 - 不比脫困之最近點更接近球洞

脫困之最近點

NEAREST POINT OF RELIEF

- 從無法移動的人工阻礙物，臨時積水，修護地，異常地面狀況，以及錯誤的果嶺之妨礙中，免罰脫困時的參考點。
- 該點是球員脫離由某狀況造成的干擾時最接近原球位，且不比原球位更接近球洞，而能脫離妨礙的點。

免罰脫困

嵌埋球 16.3

- 球在一般地區內的地面上，如嵌埋在其本身所造成之球痕中，球員可
 - 撿起並將它擦拭，然後免罰將之拋
在儘量靠近它的原所在位置，但不更
靠近球洞的點上一支球桿長度範圍內
- 球嵌埋在球道及長草區都可以免罰拋球脫困，而嵌埋的定義是球的部分必須低於地表（非長草的凹陷窩）。

拋球

14.3

Drop from knee height (NOT shoulder height)

在採取脫困時，該球員必須讓球從其膝蓋高度的位置自由落下(非肩膀高度)，不可以用扔，旋轉或滾動。

拋球區的範圍是用你球袋內最長的一隻球桿長度(推桿除外)。球必須拋在特定脫困區並**停在其內**。

當選擇在往後無限延伸點拋球時，需先在延伸線上要拋球的區域**標示出參考點**

並在該參考點一隻球桿長度範圍為拋球區，拋下的球可停在比該點更接近球洞，但必須在拋球範圍內。

處罰區

17

1處罰區替代了水障礙(以後不用水障礙這個名稱)

在處罰區內打球時，可以作的動作跟球道(包括長草區)一樣，
可以移開鬆散妨礙物、球桿可以觸地以及試揮桿時碰到地——

——免罰17.1b

2必須要有95%以上的確定性球是在處罰區內，才可以用處罰區的罰桿脫困規則。亦即——有人確證(看見)球是進入了處罰區內或球打的方向與位置在處罰區，在那個進入點的區域外找不到球而唯一的可能就是已經進入處罰區內。 17.1c

註:因為處罰區的罰桿脫困主要是要有明確的進入點為參考來定脫困區的範圍。



1 推桿時如球擊中留在球洞中的旗桿不罰球員必須在做打擊之前決定下列任一事項：

- 旗桿留在球洞中。 13.2a
- 挪動它使置中於球洞內(但絕不可將置中的旗桿弄歪，來嘗試獲得利益。

如這樣做球擊中旗桿，他遭受一般處罰(罰二桿)。 13.2b

- 使移開的旗桿放回該洞球洞中。

2 修復果嶺上之損壞以儘量恢復果嶺原來的狀況---免罰 13.1c

可以修復的損壞

- 球痕、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、橡實或球梯)。

不可以修復的損壞

13.1c(2)

- 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)。
- 該洞球洞的自然磨損。

3果嶺上意外地碰到球---不罰，但要將球放回原位。 13.1d

4球在標示位置，拿起然後放回原位之後，如被風及其他自然力移動—必須放回原位。另外，當球靜止後還沒有被標示就被風及其他自然力移動，則要在它停的地方擊打，不可以放回原來的停球點。

罰桿脫困-----球在處罰區內 選擇

● PLAY AGAIN

再打一次

● DROP BEHIND ON A LINE

在一條線上拋球

● TWO CLUB LENGTHS (RED PENALTY ONLY)

在兩支球桿內(只有紅色處罰區)



WORKING FOR GOLF



遺失 (*Lost*)

18.2a

尋找的時間是3分鐘

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找到時。

無法打之球

- 不適用在處罰區
- 球是否為無法打，球員是唯一之判斷者

脫困程序

罰一桿

- ▶ 在上一次打原球之地點打一球
- ▶ 拋球點，保持在原球位置與球洞之一條線上，不近過原球點(向後延伸)
- ▶ 該球原所在之點兩支球桿長度內拋一球

擊球速度

每次的打擊不超過40秒(通常應該比這時間還要更早完成)。

時間的計算是從輪到你打擊時即開始(不論你是否已經拿好球桿，或還在作測量與觀察，還是在聊天)。

鼓勵大家在比桿賽中充分運用Ready Golf的建議。

Pace of Play

Ready Golf

for Stroke Play

在梯台或球道上，當擊球距離較遠的球員因前組球員還未離開安全距離需要等待時，擊球距離較短且**不影響前組**的球員可先行擊(開)球。

如優先開球權者有事無法先開球，則由其他球員先開球。

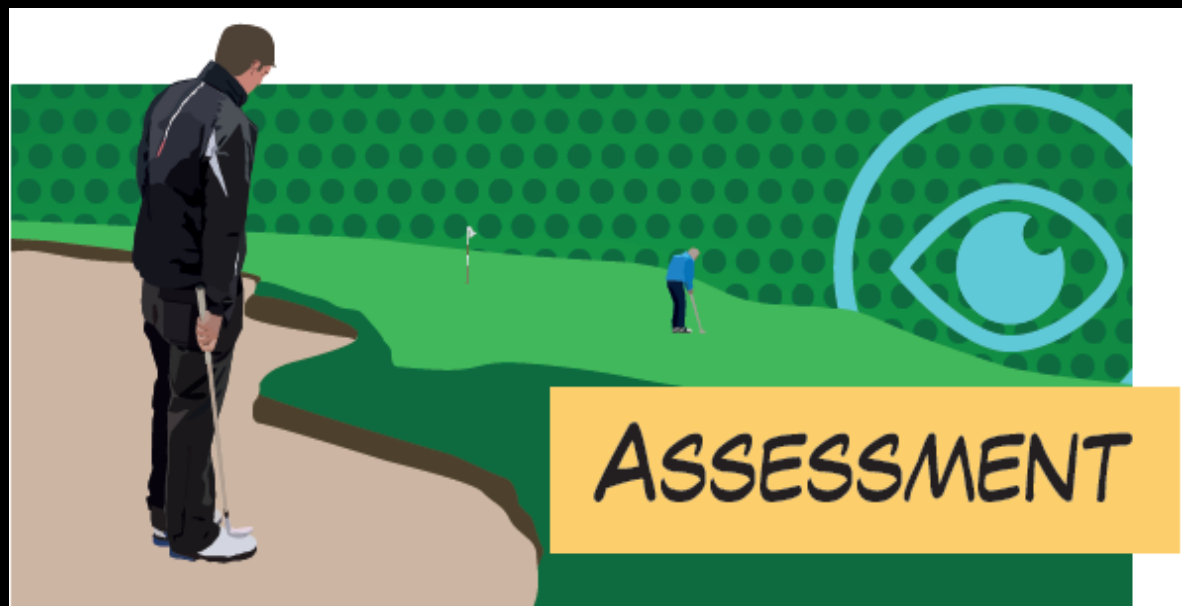
到下一洞的梯台時，除第一位開球者可在**開球後立即記錄桿數**，其他球員則要利用時間立即記錄桿數。



同組球員需要找球時，其他球員可先行擊球。**先打球，再去幫別人尋找球**



如距離球洞較遠的球員面對較難的打擊而需要時間思考時，其他球員在安全的狀況下可以先打球。



Play when a player who is farther away is facing a challenging shot and is taking time to assess their options.

如一球員從果嶺邊沙坑打球後距離仍然較遠，但因耙沙需要較長的時間，其他球員先打球。

同組球員的球位於**球道二側互不干擾**時，先準備好的球員可以視情況先行擊球。



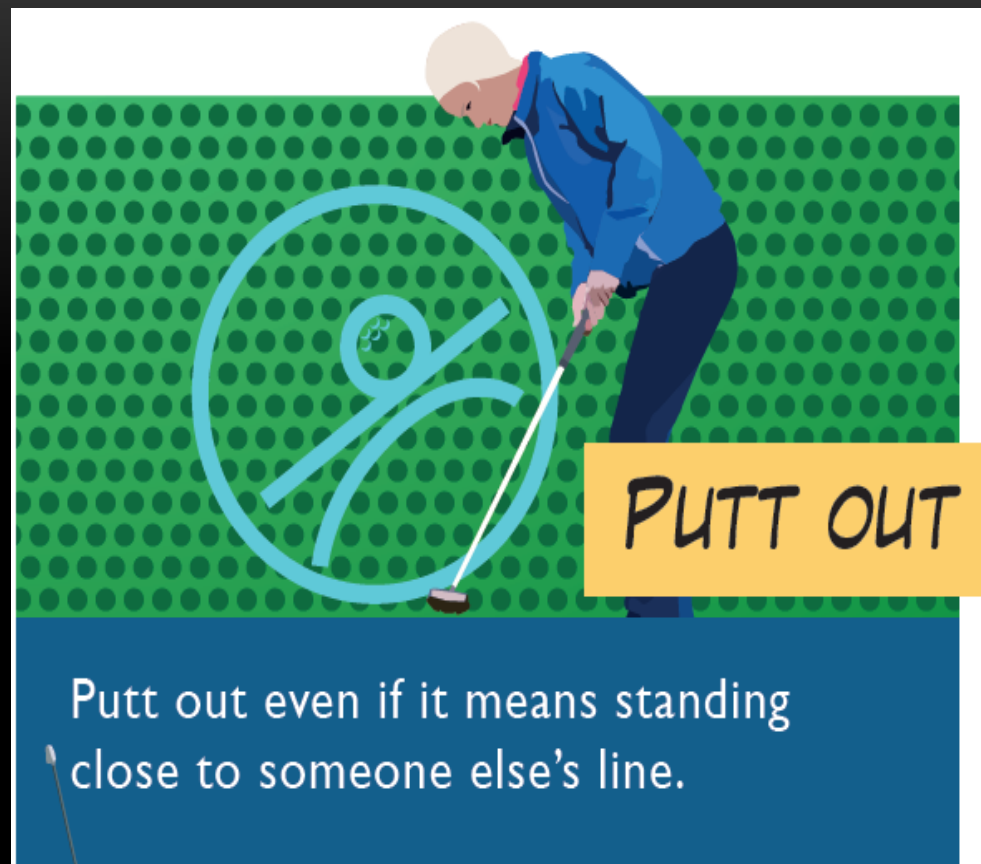


當某球員的球越過果嶺後方，因需走向球位判斷，所以其他從果嶺前方切球而距離球洞較近者可先打球。

僅剩短距離時，可要求不MARK，直接先推進！

即使是站在他人的推球線旁邊時，也先推球。

上果嶺後，如其他距離較遠的球員尚未準備好時，先準備好的球員可以視情況先行推桿。



結 論

READY-準備好的球員在安全情況下可先開球。

READY-先擊球，再去幫別人尋找球。

READY-當另一球員打完球耙沙
要花較長的時間。--先擊球

READY-位於球道二側互不干擾時。
--先擊球

READY-其他球員在面對較難的打擊而需要時間思考時。--先擊球

READY-某球員的球越過果嶺後方，需花時間走向球位判斷。--先擊球

READY-先推桿

①上果嶺後，距離較遠的球員尚未準備好時。

②如推球未進，但僅剩短距離時，可直接先推進！即使是站在他人的推球線旁邊時，也先推球。

較佳球位及冬季規則

PREFERRED LIES AND WINTER RULES

使用條件

不良的狀況如大雪、春天溶雪、持續下雨或酷熱，使得球道不能令人滿意，且甚至無法使用重型割草機械。當這些狀況遍佈比賽場地，以致委員會相信「較佳球位」及「冬季規則」會提昇比賽的公平性或有助於保護比賽場地，則建議採用當地規則（當一些條件許可時，這條當地規則應立即取消）。

THE END

