

## 規則17 處罰區

**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。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。

#### a.何時球在處罰區內

在下列情形球是在處罰區內：

- 球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
- 球在該處罰區之邊界或任何其他部分的上方。

如該球有部分在處罰區內，部分在另一比賽場地之區域內，見規則2.2c。

#### b.球員可以依球在處罰區內球位所處之狀態擊打或採取罰桿脫困

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），免罰依該球的球位所處之狀態打球，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—**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）。

#### c.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）。

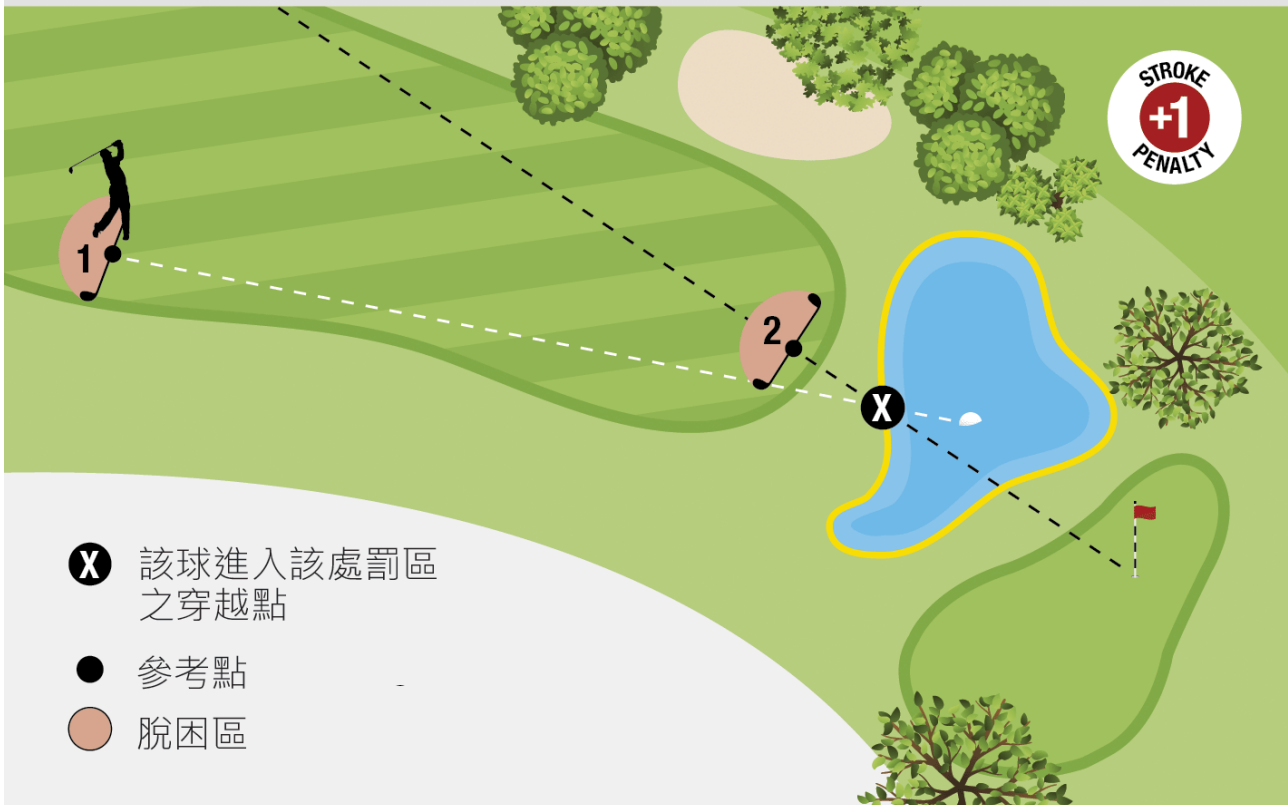
但如不能明確知道或幾乎確認該球是靜止在處罰區內，則該球員必須依規則 18.2 採取桿數與距離之罰桿脫困。

#### d. 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) 向後延伸線上之脫困程序。該球員可以用從該洞球洞通過該球最後穿越該處罰區邊界之估計點向後延伸的直線作為參考線，將原球或另一球（見規則 14.3）拋在以此線為依據之脫困區內：
  - 參考點。由該球員在該參考線上選一個在比賽場地上的參考點，且該點距離該洞球洞較該估計點更遠（在該線上向後多遠並無限制）：
    - 在選擇這個參考點時，該球員應用一物件（例如：球梯）標示該點。
    - 如該球員未先選擇這個參考點就將一球拋下，則被拋下的球首次觸及地面的點與球洞等距之圓弧，與該參考線之交叉點即被視為該脫困區之參考點。
  - 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：
    - 決不可比該參考點更靠近該洞球洞，且
    - 可以在該處罰區以外的任一比賽場地之區域內，但
    - 如在該參考點的一支球桿長度範圍內有不只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。

規則 17.1d 之圖解 1：球在黃色處罰區內之脫困

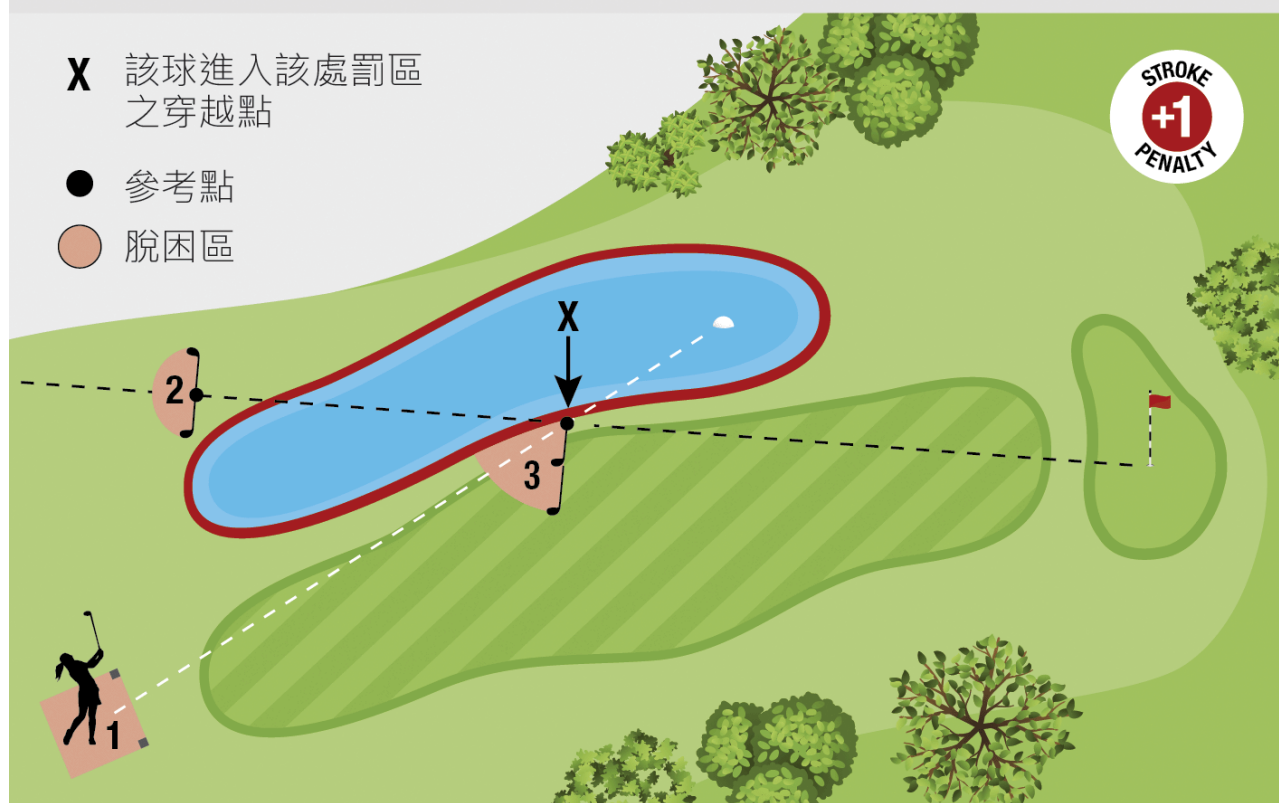


- X 該球進入該處罰區之穿越點
- 參考點
- 脫困區

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**，各選項皆罰一桿：

- (1) 該球員可以藉由根據上一打擊處（見規則 14.6 即規則 14.6 之圖解）確定之脫困區內打原球或另一球，來採取桿數與距離之脫困。
- (2) 該球員可以用從該洞球洞向後通過 X 點的直線做為參考線，將原球或另一球拋在以此線為依據之脫困區內採取向後延伸線之脫困程序。該脫困區之參考點是由該球員在該通過 X 點（球最後穿越黃色處罰區邊界的點）之參考線上所選擇在比賽場地上的點。該參考點可以在該線上向後多遠並無限制，該脫困區是從該參考點丈量一支球桿長度之範圍，不比該參考點更靠近該洞球洞，且可以在任一比賽場地之區域內，但相同之處罰區除外。在選擇該參考點時，該球員應用一物件（例如球梯）來標示該點。

## 規則 17.1d 之圖解 2：球在紅色處罰區內之脫困



當明確知道或幾乎確認球在紅色處罰區內，且該球員想要採取脫困時，該球員有**三種選項**，各選項皆罰一桿：

- (1) 該球員可以採取桿數與距離之脫困（見規則 17.1d 圖解 1 之 (1) 項）。
- (2) 該球員可以採取向後延伸線之脫困（見規則 17.1d 圖解 1 之 (2) 項）。
- (3) 該球員可以採取側面脫困（僅針對紅色處罰區）。側面脫困之參考點是在 X 點，該點是原球最後穿越紅色處罰區邊界的點。而該脫困區是從該參考點丈量二支球桿長度之範圍，不比該參考點更靠近該洞球洞，且可以在任一比賽場地之區域內，但相同之處罰區除外。

(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）。

#### e. 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，球員決不可以依球位所處之狀態打該球：

- (1) 當球在處罰區的禁止打球區內時。該球員必須依規則17.1d或17.2採取罰桿脫困。
- (2) 當球在處罰區內，在比賽場地上的禁止打球區妨礙站位或揮桿時。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下列該處罰區中之脫困區（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。

但在下列情況下受禁止打球區之妨礙，不允許依上述(2)免罰脫困：

- 因該禁止打球區以外的原因，致使球員依該球位所處之狀態打球明顯不合理時（例如，當球員因該球在灌木叢中而無法做打擊時），或
- 如僅因球員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。

當處罰區外的球受禁止打球區妨礙時，其處理程序見規則 16.1f。

**違反規則17.1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

### a. 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，其球員可以依該球的球位所處之狀態擊打（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。

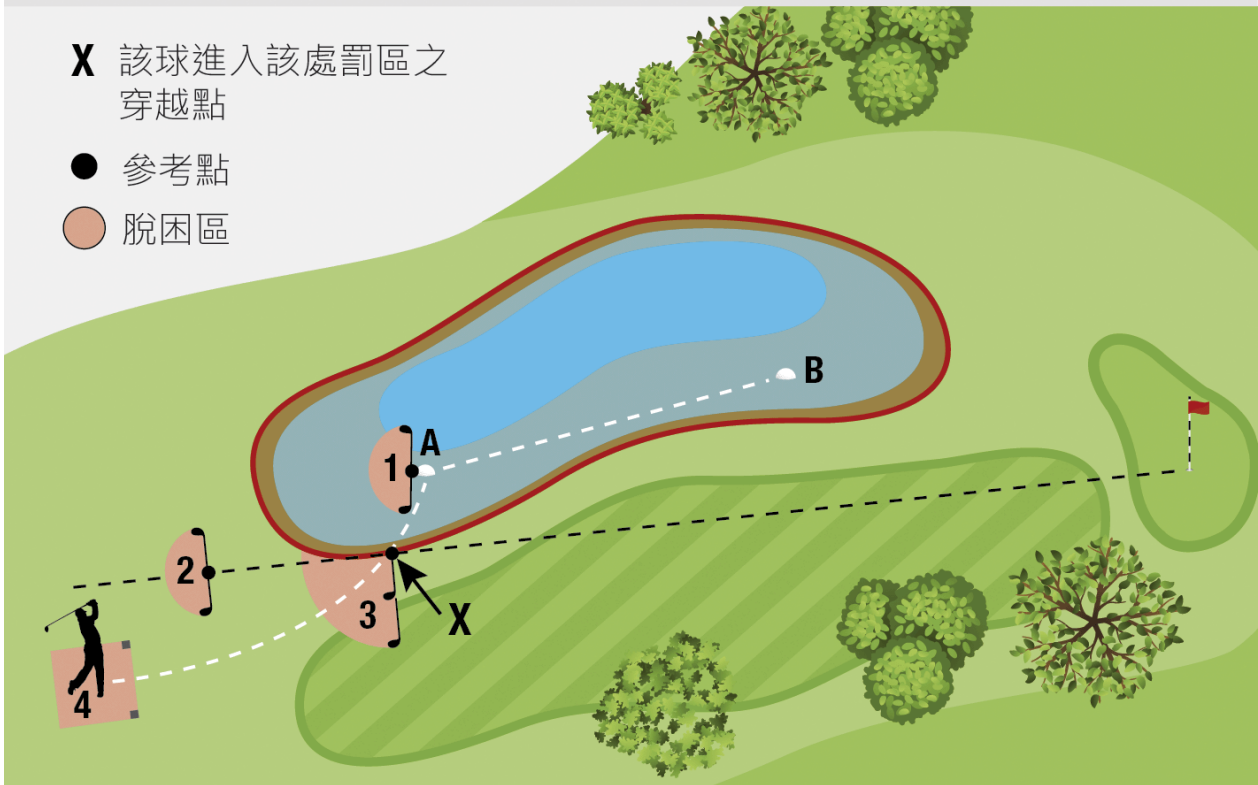
依規則 17.1d(2)或(3)進行時，用以決定**脫困區**之參考點，是原球最後穿越並靜止在其內的處罰區邊界之估計點。

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，他遭受**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。該球員可以選擇從他在處罰區外的上一打擊處，打原球或另一球（見規則 14.6），取代依上項(1)，使用處罰區之一般脫困之任一選項進行。

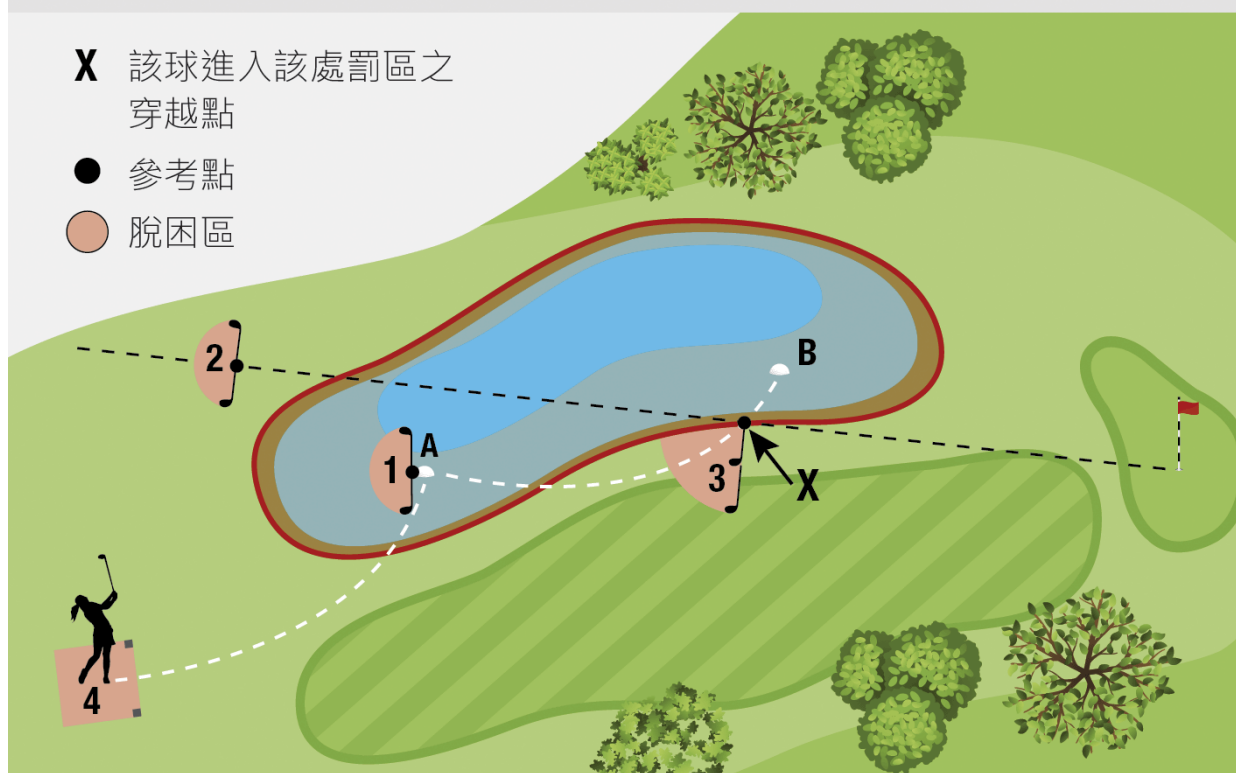
規則 17.2a 之圖解 1：從處罰區內打出的球靜止在同一處罰區內



- 球員從開球區開出的球打到該處罰區的 A 點，而該球員從 A 點將球打到 B 點。如該球員選擇採取脫困有**四種選項**，各選項皆罰一桿，該球員可以：
- (1) 藉由根據上一打擊處 ( 見規則 14.6 即規則 14.6 之圖解 ) 確定之脫困區內打原球或另一球，來採取桿數與距離之脫困，且打他的第四打擊。
  - (2) 用從該洞球洞向後通過 X 點的直線做為參考線，將原球或另一球拋在以此線為依據之脫困區內採取向後延伸線之脫困程序，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，且必須在二支球桿長度範圍之脫困區內將原球或另一球拋下並在其內打球，而該球員是打他的第四打擊。
  - (4) 從該洞開球區打原球或另一球，因該處是他在該處罰區之外的上一打擊處，而該球員是打他的第四打擊。

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，或加計額外之一罰桿從該洞開球區重打，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

● 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，而該球員從 A 點將球打到 B 點，雖然該球曾脫離該處罰區但又穿回並進入至該處罰區之 X 點。如該球員選擇採取脫困有**四種選項**，各選項皆罰一桿，該球員可以：

- (1) 藉由根據在 A 點上一打擊處 (見規則 14.6 即規則 14.6 之圖解) 確定之脫困區內打原球或另一球，來採取桿數與距離之脫困，且打他的第四打擊。
- (2) 用從該洞球洞向後通過 X 點的直線做為參考線，將原球或另一球拋在以此線為依據之脫困區內採取向後延伸線之脫困程序，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，且必須在二支球桿長度範圍之脫困區內將原球或另一球拋下並在其內打球，而該球員是打他的第四打擊。
- (4) 從該洞開球區打原球或另一球，因該處是他在該處罰區之外的上一打擊處，且是打他的第四打擊。

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，或加計額外之一罰桿從該洞開球區重打，總共罰二桿，且會是打他的第五打擊。



### b.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，他遭受額外的**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，不得因下列情況採取相對應的規則脫困：

- 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。

但當危險動物的情況妨礙球員擊打在處罰區內的球時，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)）。