

R&A USGA®

Edisi Pemain Peraturan Golf

Efektif Januari 2019



Revisi



Edisi Pemain Peraturan Golf

Efektif Januari 2019

Secara bersama-sama, The R&A, yang berbasis di St Andrews, Scotlandia dan USGA, yang berbasis di Liberty Corner, New Jersey menaungi permainan ini di dunia, termasuk membuat dan menginterpretasikan Peraturan Golf.

Walau bekerjasama dalam menghasilkan suatu Peraturan tunggal, The R&A dan USGA menaungi yurisdiksi yang berbeda. USGA bertanggungjawab mengurus Peraturan di Amerika Serikat, teritorialnya dan Mexico, sedangkan The R&A, dengan persetujuan badan golf afiliasinya memiliki tanggungjawab yang serupa di semua bagian dunia lainnya.

The R&A dan USGA berhak mengubah baik Peraturan dan interpretasinya kapan saja.

www.RandA.org

www.USGA.org

Revisi

Pengantar

“Peraturan Golf Edisi Pemain” adalah publikasi yang disebarakan untuk pegolf di seluruh dunia. Ia bukanlah Petunjuk Cepat, namun lebih sebagai versi ringkas dari Peraturan Golf yang ditulis dengan menitikberatkan pada anda sebagai pegolf.

Berikut ini adalah beberapa elemen kunci dari Edisi Pemain:

- Ia adalah buku Peraturan yang sah. Ia serupa dengan Peraturan Golf lengkap, dengan pengaturan yang secara umum sama. Walau penulisannya diubah, ia memberi anda jawaban yang sama sebagaimana dalam Peraturan Golf lengkap.
- Ia menitikberatkan pada Peraturan-peraturan yang lebih relevan bagi anda sebagai pemain. Termasuk Peraturan-peraturan yang menjelaskan karakter dasar dari golf – sebagai contoh, bermain sesuai Peraturan dan dalam spirit permainan golf, bagian-bagian berbeda dari lapangan dan perlengkapan yang anda dapat gunakan – dan Peraturan-peraturan yang sangat umum digunakan.
- Walau ia tidak mencakup beberapa situasi yang jarang terjadi, ia memberikan indikasi bahwa ada penjelasan lebih lanjut mengenai hal tersebut dalam Peraturan Golf lengkap, dengan tanda referensi berikut:



Ikon ini memiliki pengertian bahwa anda seyogyanya merujuk pada Peraturan Golf lengkap (baik format cetak atau melalui aplikasi Peraturan The R&A atau website – RandA.org), atau berkonsultasi dengan Komite untuk penjelasan atas situasi tersebut.

- Ditulis dengan format yang merujuk “anda” sebagai pegolf. Format dengan menitikberatkan pegolf ini adalah langkah kunci dalam membuat Peraturan lebih mudah digunakan.
- Mengikutsertakan diagram-diagram dan grafik-grafik untuk mempermudah penjelasan Peraturan.

Edisi Pemain bertujuan untuk menyajikan Peraturan yang lebih mudah dimengerti dan menitikberatkan pada apa yang anda, pegolf, perlu ketahui dalam bermain sesuai Peraturan.

Daftar Isi

Kata Pengantar	8
Bagaimana Menggunakan Peraturan Golf Edisi Pemain	15
I. Dasar-Dasar dari Permainan (Peraturan 1-4)	17
Peraturan 1 – Permainan, Perilaku Pemain dan Peraturan	18
1.1 Permainan Golf	18
1.2 Standar Perilaku Pemain	18
1.3 Bermain Sesuai Peraturan	19
Peraturan 2 – Lapangan	20
2.1 Batas Lapangan dan Di Luar Perbatasan	20
2.2 Area dari Lapangan yang Ditentukan	20
2.3 Benda-Benda atau Kondisi yang Dapat Mengganggu Permainan	21
2.4 Zona Dilarang Bermain	21
Peraturan 3 – Kompetisi	22
3.1 Elemen-Elemen Pokok dari Setiap Kompetisi	22
3.2 Match Play	23
3.3 Stroke Play	26
Peraturan 4 – Peralatan Pemain	29
4.1 Klub	29
4.2 Bola	31
4.3 Penggunaan Perlengkapan	33
II. Memainkan Ronde dan Hole (Peraturan 5-6)	35
Peraturan 5 – Memainkan Ronde	36
5.1 Arti dari Ronde	36
5.2 Praktis di Lapangan Sebelum atau Diantara Ronde-Ronde	36
5.3 Memulai dan Mengakhiri Ronde	37
5.4 Bermain dalam Grup	38
5.5 Praktis Selama Ronde atau Saat Permainan Dihentikan	38
5.6 Penundaan yang Tidak Wajar; Tempo Permainan Siaga	39
5.7 Menhentikan Permainan; Melanjutkan Permainan	40
Peraturan 6 – Memainkan Hole	42
6.1 Memulai Permainan Hole	42

6.2	Memainkan Bola dari Area Tee	43
6.3	Bola yang Digunakan dalam Permainan Hole	44
6.4	Urutan Bermain Saat Memainkan Hole	46
6.5	Menylesaikan Permainan Suatu Hole	48
III. Memainkan Bola (Peraturan 7-11)		49
Peraturan 7 – Pencarian Bola: Menemui dan Mengidentifikasi Bola		50
7.1	Bagaimana Secukupnya Mencari Bola	50
7.2	Bagaimana Mengidentifikasi Bola	51
7.3	Mengangkat Bola untuk Mengidentifikasinya	51
7.4	Bola Secara Tidak Sengaja Digerakkan dalam Upaya Menemukan atau Mengidentifikasinya	52
Peraturan 8 – Lapangan Dimainkan Sebagaimana Ditemukan		53
8.1	Tindakan Anda yang Memperbaiki Kondisi Yang Mempengaruhi Pukulan Anda	53
8.2	Tindakan Anda yang Secara Sengaja Merubah Kondisi Fisik Lain untuk Mempengaruhi Bola Anda Sendiri yang Berhenti atau Pukulan yang Akan Dilakukan	56
8.3	Tindakan Anda yang Secara Sengaja Mengubah Kondisi Fisik untuk Mempengaruhi bola Pemain Lain yang Berhenti atau Pukulan yang Akan Dimainkan	56
Peraturan 9 – Bola Dimainkan Sebagaimana Letaknya ; Bola Berhenti Diangkat atau Digerakkan		57
9.1	Bola Dimainkan Sebagaimana Letaknya	57
9.2	Memutuskan Apakah Bola Anda Bergerak dan Apa yang Menyebabkannya Bergerak	58
9.3	Bola Digerakkan oleh Kekuatan Alam	59
9.4	Bola Diangkat atau Digerakkan oleh Anda	59
9.5	Bola Diangkat atau Digerakkan oleh Lawan dalam Match Play	60
9.6	Bola Diangkat atau Digerakkan oleh Pengaruh Luar	61
9.7	Markah-Bola Diangkat atau Digerakkan	61
Peraturan 10 – Mempersiapkan dan Melakukan Pukulan; Advis dan Bantuan; Kedi		62
10.1	Melakukan Pukulan	62
10.2	Advis dan Bantuan Lain	64
10.3	Kedi	67

Peraturan 11 – Bola yang Bergerak Secara Tidak Sengaja Membentur Orang, Binatang atau Benda; Tindakan Sengaja untuk Mempengaruhi Bola yang Bergerak	69
11.1 Bola Anda yang Bergerak Secara Tidak Sengaja Membentur Orang atau Pengaruh Luar	69
11.2 Bola yang Bergerak Secara Sengaja Dibelokkan atau Dihentikan oleh Orang	70
11.3 Secara Sengaja Menggerakkan Benda atau Merubah Kondisi untuk Mempengaruhi Bola yang Bergerak	70
IV. Peraturan Spesifik untuk Bunker dan Putting Green (Peraturan 12-13)	71
Peraturan 12 – Bunker	72
12.1 Kapan Bola Berada di Bunker	72
12.2 Memainkan Bola Anda di Bunker	73
12.3 Peraturan Spesifik Mengenai Pembebasan atas Bola di Bunker	74
Peraturan 13 – Putting Green	75
13.1 Tindakan yang Diperbolehkan atau Diharuskan di Putting Green	75
13.2 Tiang Bendera	80
13.3 Bola Menggantung di Lubang	81
V. Mengangkat dan Mengembalikan Bola untuk Dimainkan (Peraturan 14)	83
Peraturan 14 – Prosedur atas Bola: Memarkah, Mengangkat dan Membersihkan; Meletakkan di Suatu Tempat; Mengedrop di Area Pembebasan; Bermain dari Tempat Salah	84
14.1 Memarkah, Mengangkat dan Membersihkan Bola	84
14.2 Meletakkan Kembali Bola di Suatu Tempat	86
14.3 Mengedrop Bola di Area Pembebasan	88
14.4 Di saat Bola Anda Kembali kedalam Permainan setelah Bola Semula Anda telah Diluar Permainan	92
14.5 Memperbaiki Kesalahan yang Dibuat dalam Mengganti, Meletakkan kembali, Mengedrop atau Meletakkan Bola Anda	93
14.6 Melakukan Pukulan Berikutnya Darimana Pukulan Sebelumnya Dilakukan	93
14.7 Bermain dari Tempat Salah	95

VI. Pembebasan Gratis (Peraturan 15-16)	97
Peraturan 15 – Pembebasan dari Benda Alam Lepas dan Obstruksi Lepas (termasuk Bola atau Markah-Bola Membantu atau Mengganggu Permainan)	98
15.1 Benda Alam Lepas	98
15.2 Obstruksi Lepas	99
15.3 Bola atau Markah-Bola Membantu atau Mengganggu Permainan	102
Peraturan 16 – Pembebasan dari Kondisi Lapangan Tidak Normal (Termasuk Obstruksi Permanen), Kondisi Binatang Berbahaya, Bola Tertanam	105
16.1 Kondisi Lapangan Tidak Normal (Termasuk Obstruksi Permanen)	105
16.2 Situasi Binatang Berbahaya	113
16.3 Bola Tertanam	113
16.4 Mengangkat Bola untuk Memastikan Bila Ia Berada di Kondisi Di mana Pembebasan Diperbolehkan	116
VII. Pembebasan Dengan Penalti (Peraturan 17-19)	117
Peraturan 17 – Area Penalti	118
17.1 Pilihan atas Bola di Area Penalti	118
17.2 Pilihan Setelah Memainkan Bola Anda dari Area Penalti	123
17.3 Tidak Ada Pembebasan Berdasarkan Peraturan Lain untuk Bola Anda di Area Penalti	126
Peraturan 18 – Pembebasan Pukulan dan Jarak, Bola Hilang atau Di Luar Perbatasan; Bola Provisional	127
18.1 Pembebasan berdasarkan Penalti Pukulan dan Jarak Diperbolehkan Kapan Saja	127
18.2 Bola Hilang atau Di Luar Lapangan: Pembebasan Pukulan dan Jarak Harus Diambil	127
18.3 Bola Provisional	129
Peraturan 19 – Bola Tidak Dapat Dimainkan	133
19.1 Anda Dapat Memutuskan Untuk Mengambil Pembebasan Bola Tidak Dapat Dimainkan Di mana Saja Selain Area Penalti	133
19.2 Pilihan Pembebasan atas Bola Tidak Dapat Dimainkan di Area Umum atau di Putting Green	133
19.3 Pilihan Pembebasan atas Bola Tidak Dapat Dimainkan di Bunker	135

VIII. Prosedur untuk Pemain dan Komite Di saat Timbul Masalah dalam Menerapkan Peraturan (Peraturan 20)	137
Peraturan 20 – Menyelesaikan Masalah Peraturan Selama Ronde; Keputusan oleh Wasit dan Komite	138
20.1 Menyelesaikan Masalah Peraturan Selama Ronde	138
20.2 Keputusan atas Masalah berdasarkan Peraturan	140
20.3 Situasi yang Tidak Tercakup dalam Peraturan	140
IX. Bentuk Lain dari Permainan (Peraturan 21-24)	141
Peraturan 21 – Bentuk Lain dari Individual Stroke Play dan Match Play	142
21.1 Stableford	142
21.2 Skor Maksimum	145
21.3 Par/Bogey	145
21.4 Match Play Tiga-Bola	146
21.5 Bentuk Lain Permainan Golf	146
Peraturan 22 – Foursomes (Juga Dikenal Sebagai Alternate Shot)	147
Peraturan 23–Four-Ball	148
23.1 Penjelasan atas Four-Ball	148
23.2 Menghitung Skor dalam Four-Ball	148
23.3 Kapan Ronde Dimulai dan Berakhir; Kapan Hole Diselesaikan	150
23.4 Satu atau Kedua Partner Dapat Mewakili Pihak	151
23.5 Tindakan Pemain yang Mempengaruhi Permainan Partner	151
23.6 Urutan Bermain Pihak	152
23.7 Para Partner Dapat Berbagi Klub	152
23.8 Kapan Penalti Berlaku untuk Satu Partner Saja atau Berlaku untuk Kedua Partner	152
Peraturan 24 – Kompetisi Tim	153
X. Definisi	154
Index	170
Publikasi Lainnya	182

Kata Pengantar

Edisi Pemain dari Peraturan Golf ini adalah yang pertama. Ia merupakan versi ringkas dari Peraturan Golf lengkap, ditujukan untuk membantu anda, pegolf, dengan Peraturan selama permainan anda. Kami berharap anda akan membawanya di lapangan, dan menganjurkan anda membacanya untuk mendapat pengertian menyeluruh atas Peraturan. Ia mencakup Peraturan yang sangat relevan untuk anda, dan mengikutsertakan diagram-diagram dan grafik-grafik untuk memudahkan penerapan di lapangan. Apabila anda membutuhkan informasi tambahan dari situasi yang tidak umum, anda akan diarahkan ke Peraturan lengkap.

Pembaharuan yang tercakup dalam Peraturan 2019 adalah hasil inisiatif Modernisasi Peraturan yang dilakukan oleh perwakilan Komite Peraturan Golf terdahulu dan sekarang dari The R&A dan USGA, bersama-sama dengan perwakilan dari semula bagian dari permainan, dan merefleksikan masukan dari ribuan pegolf di dunia. Pekerjaan ini sangat mendasar dan luas namun mempertahankan esensi dasar dan karakter dari golf, memperhitungkan kebutuhan semua pegolf, dan membuat Peraturan lebih mudah bagi semua pegolf untuk mengerti dan menerapkannya. Peraturan yang diubah lebih konsisten, sederhana dan adil.

Peraturan Golf harus komprehensif dan memberikan jawaban atas permasalahan yang timbul dalam permainan yang dimainkan di seluruh dunia di berbagai macam lapangan berbeda dengan pemain dengan berbagai kemampuan. Wasit, Komite dan lainnya yang menginginkan pengertian lebih lanjut dapat merujuk ke Peraturan Golf lengkap di versi cetak maupun digital.

Kami juga telah membuat Petunjuk Resmi baru yang memuat Interpretasi atas Peraturan dan Prosedur Komite dengan rekomendasi bagaimana untuk mengatur permainan dan kompetisi secara umum.

Kami percaya pegolf akan mendapatkan Peraturan yang dimodernisasi lebih adil, tidak rumit, lebih diterima, dan lebih sejalan dengan permasalahan yang dihadapi permainan ini seperti tempo permainan dan perhatian atas lingkungan. Kami mengucapkan terimakasih tidak hanya atas hasil kerja yang luar biasa dari komite dan staff terkait, namun juga pada semua orang yang telah memberikan kontribusi atas perubahan bersejarah ini.

David Bonsall
Chairman
Rules of Golf Committee
R&A Rules Limited

Mark Reinemann
Chairman
Rules of Golf Committee
United States Golf Association



Persatuan Golf Indonesia
Indonesia Golf Association

League™
LEAD THE WAY



#LAWANCOVID19

**HUGS
YOUR
FOOT**

**ARCH XU
CRAFTEDKNIT**
LIFESTYLE SHOES



CRAFTEDKNIT
TECHNOLOGY



**SHOP ONLINE
NOW AVAILABLE**

+62 21 2664 5476



+62 811 1985 706



cs@bercaretail.com



@League_World



League World



League World

SCAN CODE HERE



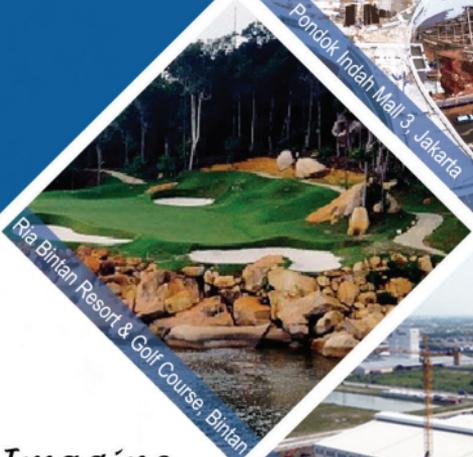
www.league-world.com



BERCA RETAIL GROUP

Berca Buana Sakti

formerly *PT. Balfour Beatty Sakti Indonesia*
Multidiscipline Construction & Engineering



*Whatever you Imagine...
We Built it for You...*



Jl RC Veteran No.4, Bintaro, Jakarta 12330, Indonesia
Phone: +62 21 7361979, 7352580
Email: bbsakti@bbsi.co.id Website: www.bbsakti.com



Central Cipta Murdaya 有限公司
集团化企业管理

Pondok Indah City Center

AMALA APARTMENT



Amala Tower



3 Spectacular Pools

Spacious & Luxury Unit

Amala Lobby

InterContinental Hotel



PONDOK INDAH
CITY CENTER
BEST MIXED USE
DEVELOPMENT

PONDOK INDAH
MALL 3
BEST RETAIL
DEVELOPMENT

INTERCONTINENTAL
HOTEL
BEST LUXURY HOTEL
DEVELOPMENT

PONDOK INDAH
CITY CENTER
BEST COMMUNITY
DEVELOPMENT

PONDOK INDAH
RESIDENCES
THE HELLGANGSAPULSA
TRANSFORMATIVE
DEVELOPMENT
PROGRESSIVE INNOVATION
STRATEGIC VIEW

AWARD ACHIEVEMENT



SMART INVESTMENT | **Foreigners are eligible**
Free 5 Years Maintenance fee*

*terms and conditions apply



www.pondokindahresidences.com

7581 1111



*Beautiful Course
At The Heart Of The City*

Pondok Indah Golf Course



PONDOK INDAH GOLF

Jl. Metro Pondok Indah, Jakarta Selatan 12310

www.golfpondokindah.com

Tel. +62 21 7694906 (Hunting) WA. +62 811 1000 650 (Reservation)

Email: booking@golfpondokindah.com

 Pondok Indah Golf Course  [Pondokindahgolf](https://www.instagram.com/Pondokindahgolf)

Bagaimana Menggunakan “Peraturan Golf Edisi Pemain”

Edisi Pemain dari Peraturan Golf ditujukan pada anda, pegolf.

Banyak informasi dalam Peraturan Golf lengkap yang ditujukan pada mereka yang mengelola kompetisi golf tidak diikutsertakan pada Edisi Pemain. Ini berarti Edisi Pemain hanya berisi setengah dari isi Peraturan lengkap, itu berarti sangat mungkin untuk membaca keseluruhan Edisi Pemain dalam waktu yang singkat.

Edisi Pemain juga berfungsi sebagai sumber bantuan di lapangan yang seyogyanya membantu anda menyelesaikan sebagian besar situasi Peraturan yang sangat mungkin anda temui di lapangan, atau setidaknya temui dalam keseharian.

Di saat mencoba menjawab pertanyaan atau menyelesaikan permasalahan Peraturan di lapangan, halaman Daftar Isi (di bagian awal buku) menjadi alat yang sangat berguna untuk membantu mencari Peraturan yang relevan pada situasi anda.

Index (di bagian akhir buku) juga dapat membantu untuk mengidentifikasi Peraturan secara cepat yang relevan dengan situasi anda. Sebagai contoh:

- Apabila anda secara tidak sengaja menggerakkan bola anda di putting green, identifikasi kata kunci dalam pertanyaan, seperti “bola bergerak” atau “putting green”.
- Peraturan yang relevan (Peraturan 9.4 dan Peraturan 13.1d) dapat ditemukan di Judul “Bola Bergerak” dan “Putting Green” dalam Index.
- Membaca Peraturan ini akan memberikan jawaban yang benar.

Sebagai tambahan dari menggunakan Daftar Isi dan Index dalam Edisi Pemain dari Peraturan Golf, poin-poin berikut akan membantu anda dalam menggunakan buku Peraturan ini secara efisien dan akurat:

Mengetahui Definisi

Terdapat lebih dari 70 terminologi yang ditentukan (seperti, kondisi lapangan tidak normal, area umum, dll) dan merupakan dasar dalam menulis Peraturan. Pengetahuan yang baik atas terminologi yang ditentukan (dalam kata miring sepanjang buku dan dicantumkan dalam suatu bagian di penghujung buku) adalah sangat penting dalam menerapkan Peraturan dengan benar.

Mengerti Fakta-fakta suatu Kasus

Untuk menjawab persoalan Peraturan anda harus mempertimbangkan fakta-fakta dari kasus secara detail.

Anda seyogyanya mengidentifikasi:

- Bentuk permainan (apakah anda bermain match plau atau stroke play; apakah individual, foursome atau four-ball; dll).
- Siapa yang terlibat (apakah persoalan melibatkan anda, partner atau kedi anda, lawan anda atau kedinya, atau pengaruh luar).
- Di bagian mana dari lapangan kejadian terjadi (apakah di bunker, di area penalti, di putting green, dll).
- Apa yang sebenarnya terjadi.

Merujuk pada Buku

Sebagaimana disebut diatas, merujuk pada Edisi Pemain dari Peraturan Golf seyogyanya memberikan jawaban atas sebagian besar persoalan yang anda akan temui di lapangan. Namun, apabila ada keraguan, alihkan persoalan anda pada Komite di saat kembali ke Clubhouse.

I

Dasar Dasar
Permainan
PERATURAN 1-4



PERATURAN

1

Permainan, Perilaku Anda dan Peraturannya

Tujuan Peraturan: Peraturan 1 memperkenalkan prinsip-prinsip dasar permainan berikut:

- Mainkan lapangan sebagaimana ditemukan dan mainkan bola anda sebagaimana letaknya.
- Bermain sesuai Peraturan dan dalam spirit permainan golf.
- Anda bertanggungjawab untuk menerapkan penalti terhadap diri anda bila melanggar Peraturan, sehingga anda tidak berpotensi mendapat keuntungan atas lawan anda dalam match play atau pemain lain dalam stroke play.

1.1 Permainan Golf

Golf dimainkan dengan memukul bola anda menggunakan klab, dan tiap hole dimulai dengan *pukulan* dari *area tee* dan berakhir saat bola tersebut *masuk lubang* di *putting green*.

Umumnya anda memainkan *lapangan* sebagaimana anda temukan, dan memainkan bola anda sebagaimana letaknya.

1.2 Standar Perilaku Pemain

Semua pemain diharapkan bermain dalam spirit permainan golf dengan:

- Bertindak dengan integritas –sebagai contoh, dengan mematuhi Peraturan, menerapkan semua penalti, dan jujur dalam segala aspek permainan.
- Memperhatikan kepentingan orang lain–sebagai contoh, bermain pada tempo segera, memperhatikan keselamatan orang lain, dan tidak mengganggu permainan pemain lain.
- Menjaga kondisi *lapangan*–sebagai contoh, dengan meletakkan kembali divot, meratakan *bunker*, memperbaiki bekas jatuhnya bola, dan tidak menyebabkan kerusakan yang tidak perlu pada *lapangan*.

Anda seyogyanya mengecek apakah Komite mengadopsi suatu Tata Perilaku, karena anda dapat dikenai penalti apabila tidak mematuhi.

1.3 Bermain Sesuai Peraturan

Anda diharapkan untuk mengetahui saat anda melanggar Peraturan dan berlaku jujur dengan menerapkan penalti atas diri anda.

Anda boleh meminta bantuan mengenai Peraturan dari *wasit* atau *Komite*, **namun** bila tidak ada bantuan dalam waktu yang wajar anda harus melanjutkan permainan dan kemudian menyampaikan masalah tersebut kemudian.

Ada kalanya anda harus membuat estimasi, seperti tempat di mana meletakkan kembali bola anda, titik di mana bola anda terakhir klai memotong tepi suatu area penalti atau di saat mengambil pembebasan berdasarkan Peraturan. Anda diharapkan untuk mempertimbangkan semua informasi yang tersedia dan membuat keputusan yang wajar dalam kondisi tersebut.

Suatu penalti diberlakukan saat pelanggaran Peraturan sebagai akibat dari tindakan anda sendiri atau tindakan kedi anda, atau tindakan orang lain yang bertindak atas perintah anda.

Penalti ditujukan untuk menganulir potensi keuntungan pemain. Ada tiga tingkatan penalti utama:

- Penalti Satu-Pukulan: Berlaku untuk *match play* maupun *stroke play*.
- Penalti Umum: Kalah hole dalam *match play* dan dua-pukulan penalti dalam *stroke play*.
- Penalti Diskualifikasi: Berlaku baik untuk *match play* maupun *stroke play*.



Lihat Peraturan Lengkap

Untuk informasi mengenai penalti, termasuk bagaimana penalti diterapkan saat pelanggaran ganda terjadi

PERATURAN

2

Lapangan

Tujuan Peraturan: Peraturan 2 memperkenalkan hal-hal dasar yang anda harus ketahui mengenai lapangan:

- Ada lima area dari lapangan yang ditentukan, dan
- Ada beberapa tipe benda dan kondisi yang ditentukan yang dapat mengganggu permainan.

Patut diketahui area dari lapangan di mana bola berada dan status dari benda-benda dan kondisi-kondisi yang mengganggu, karena mereka sering akan mempengaruhi pilihan anda untuk memainkan bola atau mengambil pembebasan.

2.1 Batas Lapangan dan Di Luar Perbatasan

Golf dimainkan di *lapangan*. Area-area yang tidak berada di dalam *lapangan* adalah *di luar perbatasan*.

2.2 Area dari Lapangan yang Ditentukan

Ada lima area dari *lapangan*. Area *Umum* mencakup seluruh *lapangan* **kecuali** empat *area* dari *lapangan* yang spesifik ini:

- *Area tee* dari hole yang anda mainkan (Peraturan 6.2),
- Semua *area penalti* (Peraturan 17),
- Semua *bunker* (Peraturan 12), dan
- *Putting green* dari hole yang anda mainkan (Peraturan 13).

Area dari *lapangan* di mana bola anda berada berpengaruh atas Peraturan yang berlaku dalam memainkan bola atau mengambil pembebasan.



Lihat Peraturan Lengkap

Untuk informasi mengenai bagaimana memperlakukan bola yang berada di dua bagian dari lapangan.

DIAGRAM 2.2: AREA LAPANGAN YANG DITENTUKAN



Area umum mencakup seluruh area dari lapangan kecuali:

- | | |
|-------------------|------------------------|
| 1 Area tee | 3 Area penalti |
| 2 Bunker | 4 Putting green |

2.3 Benda-Benda atau Kondisi yang Dapat Mengganggu Permainan

Pembebasan gratis (pembebasan tanpa penalti) dapat diberikan dari:

- Benda alam lepas (Peraturan 15.1),
- Obstruksi Lepas (Peraturan 15.2), dan
- Kondisi lapangan tidak normal, yaitu lubang binatang, gugus untuk rawat, obstruksi permanen dan air sementara (Peraturan 16.1).

Namun tidak ada pembebasan gratis dari *benda-benda pembatas lapangan* atau *benda-benda integral* yang mengganggu permainan.

2.4 Zona Dilarang Bermain

Zona dilarang bermain adalah bagian dari lapangan darimana anda tidak diperbolehkan bermain. Anda juga harus mengambil pembebasan apabila *zona dilarang bermain* itu mengganggu area *ancang-ancang* atau ayunan yang diinginkan saat memainkan sebuah bola dari luar *zona dilarang bermain*.

PERATURAN

3

Kompetisi

Tujuan Peraturan: Peraturan 3 mencakup tiga elemen pokok dari semua kompetisi golf:

- Bermain *match play* atau *stroke play*,
- Bermain individu atau dengan *partner* sebagai bagian dari satu pihak, dan
- Perhitungan skor dengan skor gross (pukulan handicap tidak berlaku) atau skor net (pukulan handicap berlaku).

3.1 Elemen-Elemen Pokok dari Setiap Kompetisi

Format Permainan. *Match Play* dan *Stroke Play* adalah format permainan yang berbeda:

- Dalam *match play*, anda dan lawan berkompetisi satu melawan yang lain berdasarkan hole menang, kalah atau skor sama.
- Dalam format biasa dari *stroke play*, semua pemain berkompetisi melawan pemain lainnya berdasarkan total skor masing-masing pemain (Peraturan 21 mencakup bentuk lain dari *stroke play* yang menggunakan metoda perhitungan berbeda).

Anda bermain sebagai individual yang berkompetisi untuk diri anda sendiri atau dengan *partner* yang berkompetisi bersama sebagai satu pihak. Walaupun Peraturan 1-20 fokus pada permainan individu, mereka juga berlaku saat melibatkan *partner* dan tim.

Skor Gross atau Net. Dalam kompetisi *scratch* “skor gross” anda untuk sebuah hole atau ronde adalah jumlah total *pukulan* anda. Dalam kompetisi dengan handicap “skor net” anda untuk sebuah hole atau *ronde* adalah skor gross yang disesuaikan dengan pukulan handicap anda.

3.2 Match Play

Tujuan Peraturan: Match play memiliki Peraturan yang spesifik (khususnya mengenai pemberian kemenangan dan memberi informasi atas pukulan yang dilakukan) karena anda dan lawan:

- Berkompetisi semata-mata seorang melawan lainnya di setiap hole,
- Dapat saling melihat permainan lawan, dan
- Dapat melindungi kepentingan anda sendiri.

3.2a Hasil dari Hole dan Match

Dalam match play hasil dari hole atau match ditentukan sebagai berikut:

- Anda memenangi hole saat anda menyelesaikan hole dengan jumlah pukulan yang lebih sedikit dari lawan anda, *lawan* anda memberikan kemenangan hole tersebut, atau *lawan* anda dikenai penalti umum (kalah hole).
- Anda berbagi-dua suatu Hole (juga dikenal sebagai “halved”) saat anda dan *lawan* menyelesaikan hole dengan jumlah pukulan yang sama.
- Anda memenangkan match saat anda tersebut mengungguli *lawan* anda dengan jumlah hole lebih dari sisa hole yang harus dimainkan, *lawan* anda memberikan kemenangan match tersebut, atau *lawan* anda didiskualifikasi.
- Apabila match anda berbagi-dua setelah hole terakhir anda perlu menentukan pemenang, match tersebut diperpanjang satu demi satu hole sampai ada pemenangnya.

3.2b Pemberian Kemenangan

Anda dapat memberikan kemenangan pada *lawan* atas *pukulan*, hole atau match berikutnya, **namun** pemberian kemenangan hanya terjadi bila anda menyampaikannya dengan jelas.

Pemberian kemenangan adalah final – anda tidak dapat menarik kembali setelah diberikan dan *lawan* anda tidak dapat menolak pemberian kemenangan.



Untuk informasi lain atas pemberian kemenangan, termasuk bagaimana melakukannya

3.2c Menerapkan Handicap pada Match dengan Handicap

Anda dan *lawan* seyogyanya saling memberi tahu handicap anda sebelum match. Apabila anda menyatakan handicap yang salah sebelum maupun selama match dan tidak memperbaiki kesalahannya sebelum *lawan* melakukan *pukulan*:

- Apabila anda menyatakan handicap terlalu tinggi dan ini mempengaruhi jumlah *pukulan* yang diberikan atau diterima. Anda **didiskualifikasi**
- Apabila anda menyatakan handicap terlalu rendah, tidak ada penalti dan anda harus bermain sesuai dengan handicap rendah tersebut.

Pukulan handicap diberikan atas hole, dan skor net terendah memenangkan hole tersebut. Apabila match berbagi-dua diperpanjang, pukulan handicap diberikan atas hole dengan cara yang sama dalam *ronde*.



Untuk informasi lain dalam menerapkan handicaps dalam suatu match

3.2d Tanggung Jawab Anda dan Lawan Anda

Anda memiliki tanggung jawab untuk:

- Memberitahu *lawan* anda jumlah *pukulan* yang anda buat dengan benar saat ditanya.
- Memberitahu *lawan* anda di saat yang memungkinkan secepatnya setelah anda dikenai mendapat penalti.
- Mengetahui skor match.

Dalam suatu match anda seyogyanya melindungi hak-hak dan kepentingan anda sendiri berdasarkan Peraturan:

- Apabila anda mengetahui atau meyakini *lawan* anda melanggar Peraturan yang berakibat penalti, anda dapat bertindak atas pelanggaran itu atau memilih untuk mengabaikannya.
- **Namun** apabila anda dan lawan anda secara sengaja bersepakat untuk mengabaikan pelanggaran atau penalti yang anda berdua tahu berlaku, anda berdua **didiskualifikasi**.
- Apabila anda dan *lawan* anda tidak sepakat apakah salah satu dari anda melanggar Peraturan, anda dapat melindungi hak anda dengan meminta keputusan.



Lihat Peraturan
Lengkap

Untuk informasi lain atas tanggungjawab dan saat suatu penalti diberlakukan dalam memberikan jumlah pukulan yang salah atau lalai memberitahu lawan atas suatu penalti

3.3 Stroke Play

Tujuan Peraturan: Stroke play memiliki Peraturan yang spesifik (khususnya mengenai kartu skor dan menyelesaikan hole) karena:

- Anda berkompetisi melawan semua pemain lain dalam kompetisi, dan
- Semua pemain perlu diperlakukan sama dibawah Peraturan.

Setelah ronde, anda dan marker anda harus mengesahkan bahwa skor anda di tiap hole adalah benar dan anda harus mengembalikan kartu skor kepada Komite.

3.3a Pemenang dalam Stroke Play

Pemain yang menyelesaikan semua ronde dengan total skor terendah adalah pemenangnya.

3.3b Menghitung Skor dalam Stroke Play

Tanggung Jawab Marker. Setelah tiap hole dalam *ronde*, *marker* anda seyogyanya memastikan jumlah pukulan yang anda lakukan di setiap hole dan memasukkan skor gross itu dalam *kartu skor*.

Di saat *ronde* telah berakhir, *marker* anda harus mengesahkan skor hole pada *kartu skor* anda. Apabila anda memiliki lebih dari satu *marker*, tiap *marker* harus mengesahkan skor untuk hole-hole yang mana ia sebagai *marker* anda.

Tanggung Jawab Anda. Di saat ronde berakhir, anda:

- Seyogyanya dengan teliti mengecek skor hole yang dicatat oleh *marker* anda dan menyampaikan segala permasalahan pada *Komite*,
- Harus memastikan *marker* anda mengesahkan skor hole pada *kartu skornya*,
- Tidak boleh merubah skor hole yang dimasukkan oleh *marker* anda **kecuali** dengan persetujuan dari *markernya* atau *Komite*, dan

- Harus mengesahkan skor hole pada kartu skor dan secepatnya mengembalikannya ke *Komite*, setelah itu anda tidak boleh merubah *kartu skor* anda.

Apabila anda melanggar bagian manapun dari persyaratan itu, anda **diskualifikasi**.

DIAGRAM 3.3b: TANGGUNG JAWAB ATAS KARTU SKOR PADA STROKE PLAY HANDICAP

Nama: John Smith Handicap: 5 Tgl: 09/07/19

HOLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
PAR	5	4	4	4	4	5	3	4	4	37
SKOR	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
SKOR	3	4	4	4	5	5	4	3	4	36	74

NET: 69

Tandatangan Marker: 

Tandatangan Pemain: 

Tanggungjawab

-  Komite
-  Pemain
-  Pemain dan Marker

Skor Salah pada Hole. Apabila anda mengembalikan *kartu skor* dengan skor salah untuk hole mana saja

- Apabila anda mengembalikan skor untuk suatu hole lebih tinggi dari skor sebenarnya, skor anda yang lebih tinggi yang dikembalikan untuk hole itu berlaku.
- Apabila anda mengembalikan skor untuk suatu hole lebih rendah dari skor sebenarnya atau tidak mengembalikan skor untuk suatu hole. Anda **didiskualifikasi**.

Menghitung Skor dalam Kompetisi Handicap. Anda bertanggung jawab untuk memastikan apakah handicap anda tertera pada *kartu skor*. Apabila anda mengembalikan kartu skor tanpa handicap yang benar:

- Apabila handicap pada *kartu skor* anda terlalu tinggi dan ini mempengaruhi jumlah pukulan yang anda terima, atau tidak ada handicap yang tertera, anda **didiskualifikasi** dari kompetisi handicap.
- Apabila Handicap pada *kartu skor* anda terlalu rendah, tidak ada penalti dan skor net anda menggunakan handicap yang lebih rendah berlaku.



Lihat Peraturan
Lengkap

Untuk informasi Pengecualian atas kelalaian memasukkan penalti yang tidak diketahui pada *kartu skor* anda

3.3c Tidak Menyelesaikan Hole

Anda harus *menyelesaikan hole* di setiap hole dalam *ronde*. Apabila anda tidak melakukannya, anda harus memperbaiki kesalahan itu sebelum melakukan *pukulan* untuk memulai hole lain atau, untuk hole terakhir dari *ronde*, sebelum mengembalikan *kartu skor* anda.

Apabila anda tidak memperbaiki kesalahan itu dalam waktu itu, anda **didiskualifikasi**.

PERATURAN

4

Peralatan Pemain

Tujuan Peraturan: Peraturan 4 mencakup peralatan yang anda dapat gunakan dalam ronde anda. Berdasarkan prinsip bahwa golf adalah permainan yang menantang di mana keberhasilan seyogyanya bergantung pada pertimbangan, skil dan kemampuan anda, maka anda:

- Harus menggunakan klab dan bola yang sesuai ketentuan,
- Dibatasi tidak menggunakan klab lebih dari 14 dan umumnya tidak boleh mengganti klab yang rusak atau hilang, dan
- Dibatasi dalam penggunaan peralatan lain yang memberi bantuan artifisial atas permainan anda.

4.1 Klab

4.1a Klab yang diperbolehkan dalam melakukan pukulan

Anda harus menggunakan klab yang sesuai ketentuan yang ditetapkan dalam *Peraturan Perlengkapan*.

Apabila klab anda yang sesuai ketentuan rusak dalam *ronde* anda atau di saat permainan dihentikan, anda boleh terus melakukan *pukulan* dengan klab yang rusak hingga akhir *ronde*, atau memperbaiki klab anda dengan mengembalikannya sedekat mungkin ke kondisi semula sebelum kerusakan terjadi.



Lihat Peraturan
Lengkap

Untuk informasi mengenai pembatasan atas memperbaiki kerusakan dan secara sengaja mengganti karakter kinerja klab.

**Penalti Melakukan Pukulan yang Melanggar Peraturan 4.1a:
Diskualifikasi**

4.1b Jumlah batas 14 klab; Berbagi, Menambah atau Mengganti Klab Selama Ronde

Anda tidak boleh memulai suatu *ronde* dengan lebih dari 14 klab, atau membawa lebih dari 14 klab dalam suatu *ronde*.

Apabila anda memulai suatu *ronde* dengan klab kurang dari 14, anda dapat menambah klab dalam *ronde* tersebut hingga jumlah batas 14 klab.

Di saat anda menyadari bahwa anda melanggar Peraturan ini dengan membawa lebih dari 14 klab, anda harus segera mengeluarkan dari permainan satu atau lebih klab tersebut, dengan menggunakan prosedur dalam Peraturan 4.1c.



Lihat Peraturan
Lengkap

Untuk informasi lain atas berbagi, menambah atau meletakkan klab, termasuk pengecualian terbatas saat anda tidak menyebabkan kerusakan.

Penalti atas Pelanggaran Peraturan 4.1b: Penalti diterapkan berdasarkan kapan anda menyadari pelanggaran tersebut.

- Di saat Permainan Hole: Penalti diterapkan diakhir hole yang anda mainkan. Dalam *match play*, anda harus menyelesaikan hole tersebut, memasukkan hasil hole ke skor match dan kemudian menerapkan penalti dengan menyesuaikan skor match.
- Diantara Permainan Dua Hole: Penalti diterapkan atas dasar hole yang baru saja diselesaikan, bukan hole berikutnya.

Penalti dalam Match Play – Skor Match Disesuaikan dengan Mengurangi Hole, Maksimum Dua Hole:

- Ini adalah penalti penyesuaian match – tidak sama dengan penalti kalah hole.
- Diakhir hole yang anda mainkan atau yang baru saja anda selesaikan, skor match direvisi dengan mengurangi **satu hole** untuk tiap hole di mana pelanggaran terjadi, dengan **maksimum pengurangan dua hole** dalam suatu *ronde*.

- Sebagai contoh, bila anda yang memulai dengan 15 klab dan menyadari pelanggaran di saat bermain hole ketiga dan kemudian memenangkan hole tersebut menjadi tiga up untuk match, penyesuaian maksimum dua hole diterapkan dan skor anda sekarang menjadi satu up untuk match.

Penalti dalam Stroke Play–Dua Pukulan Penalti, Maksimum Empat

Pukulan: Anda menerima *penalti umum (dua pukulan penalti)* untuk tiap hole di mana pelanggaran terjadi, dengan **maksimum empat pukulan penalti** dalam suatu *ronde* (menambahkan dua pukulan penalti pada dua hole pertama di mana pelanggaran terjadi).

4.1c Prosedur Mengeluarkan Klab Dari Permainan

Di saat anda menyadari selama suatu *ronde* bahwa anda memiliki lebih dari 14 klab atau melakukan pukulan menggunakan klab pemain lain, anda harus segera mengambil tindakan yang secara jelas menunjukkan tiap klab yang anda keluarkan dari permainan (seperti menyatakan hal tersebut pada pemain lain membalikkan klab di bag anda).

Penalti atas tidak mengambil tindakan yang segera untuk menunjukkan tiap klab yang anda keluarkan dari permainan: Diskualifikasi.



Lihat Peraturan
Lengkap

Untuk informasi mengeluarkan klab dari permainan sesaat sebelum *ronde* dimulai.

4.2 Bola

4.2a Bola Yang Diperkenankan dalam Permainan suatu Ronde

Anda harus menggunakan bola yang sesuai ketentuan yang ditentukan dalam *Peraturan Perlengkapan*. Anda diperkenankan mendapatkan bola yang sesuai ketentuan dari orang lain mana saja, termasuk pemain lain di lapangan.

Anda tidak boleh melakukan pukulan pada bola yang karakteristik permainannya secara sengaja diubah.

Penalti atas Melakukan Pukulan yang Melanggar Peraturan 4.2a: Diskualifikasi.

4.2b Bola Pecah Selama Permainan Hole

Lihat Peraturan Lengkap

Untuk informasi atas apa yang harus dilakukan saat bola anda pecah berkeping-keping saat anda memainkan suatu hole.

4.2c Bola Menjadi Robek atau Retak Selama Permainan Hole

Apabila anda secara wajar meyakini bahwa bola anda robek atau retak selama permainan hole, anda diperkenankan mengangkat bola untuk melihatnya. Pertama, anda harus memberi *markah* tempat bola tersebut dan kemudian mengangkat bola tanpa membersihkannya (**kecuali** di *putting green*).

Apabila anda mengangkat bola anda tanpa ada keyakinan yang wajar tersebut, tidak memarkahi tempat bola sebelum mengangkat atau membersihkannya di saat tidak diperbolehkan, anda dikenai **satu pukulan penalti**.

Anda hanya diperkenankan *mengganti* dengan bola lain bila terlihat dengan jelas bola semula anda robek atau retak dan kerusakan ini terjadi selama hole yang anda mainkan – **namun** tidak bila hanya tergores atau terkikis atau hanya warnanya rusak atau luntur.

Penalti atas Memainkan Bola Pengganti yang Tidak Diperbolehkan atau Memainkan Bola dari Tempat Salah yang Melanggar Peraturan 4.2c: Penalti Umum

4.3 Penggunaan Perlengkapan

Peraturan 4.3 berlaku atas segala jenis perlengkapan yang anda mungkin gunakan selama *ronde* anda, selain dari klab atau bola.

Peraturan ini hanya mengenai bagaimana anda menggunakan *perlengkapan*. Tidak terbatas hanya pada *perlengkapan* yang anda bawa selama *ronde*.

4.3a Penggunaan Perlengkapan yang Diperkenankan dan Dilarang

Anda dapat menggunakan *perlengkapan* untuk membantu anda dalam permainan selama *ronde*, **namun** anda tidak boleh membuat keuntungan potensial dengan:

- Menggunakan *perlengkapan* (selain klab atau bola) yang secara artifisial menghilangkan atau mengurangi tuntutan atas skill atau pertimbangan yang merupakan sifat dasar dari tantangan permainan, atau
- Menggunakan *perlengkapan* (termasuk klab atau bola) dalam melakukan *pukulan* anda dengan cara tidak normal. “Cara tidak normal” memiliki pengertian suatu cara yang berbeda secara mendasar dari seharusnya digunakan dan umumnya tidak dikenal sebagai bagian dari cara memainkan permainan.

Lihat Peraturan Lengkap

Untuk contoh umum penggunaan perlengkapan yang boleh dan tidak boleh selama *ronde* anda seperti penggunaan perlengkapan untuk mengukur jarak atau kondisi angin, penggunaan alat untuk memberikan rekomendasi klab atau penggunaan alat bantu latihan.

4.3b Perlengkapan Digunakan untuk Alasan Medis



Lihat Peraturan
Lengkap

Untuk informasi dalam permohonan penggunaan perlengkapan untuk alasan medis dan hal-hal yang Komite seyogyanya pertimbangkan .

Penalti atas Pelanggaran Peraturan 4.3:

- **Penalti atas pelanggaran pertama: *Penalti Umum*.**
- **Penalti atas pelanggaran kedua: *Diskualifikasi*.** Terdapat situasi terbatas di mana pelanggaran kedua dianggap tindakan yang berkaitan dengan pelanggaran pertama di mana hanya penalti umum berlaku.

II

Memainkan Ronde dan Hole

PERATURAN 5-6



PERATURAN

5

Memainkan Ronde

Tujuan Peraturan: Peraturan 5 mencakup bagaimana memainkan suatu ronde – seperti di mana dan kapan anda boleh latihan di lapangan sebelum atau sesudah ronde anda, di mana ronde anda mulai dan berakhir dan apa yang terjadi di saat permainan harus dihentikan atau dilanjutkan. Anda diharapkan:

- Memulai tiap ronde tepat waktu, dan
- Bermain tanpa henti dengan tempo siaga di tiap hole hingga ronde anda selesai.

Di saat tiba waktu anda bermain, ia disarankan melakukan pukulan tidak lebih dari 40 detik, dan umumnya lebih cepat dari itu.

5.1 Arti dari Ronde

Suatu “ronde” adalah 18 hole atau kurang yang dimainkan dengan urutan yang diatur oleh *Komite*.



Lihat Peraturan Lengkap

Untuk informasi lain mengenai pengertian atas suatu ronde dan bagaimana peraturan berlaku saat permainan dihentikan atau saat ronde berakhir berbagai dua.

5.2 Praktis di Lapangan Sebelum atau Diantara Ronde-Ronde

“Praktis di lapangan” memiliki pengertian memainkan bola, atau mengetes permukaan *putting green* dari hole manapun dengan menggulirkan bola atau menggesek permukaannya.

5.2a Match Play

Anda diperkenankan praktis di *lapangan* sebelum suatu *ronde* atau diantara *ronde-ronde* suatu kompetisi.

5.2b Stroke Play

Pada hari kompetisi *stroke play*:

- Anda tidak boleh praktis di *lapangan* sebelum suatu *ronde*, namun anda boleh praktis *putting* atau *chipping* di atau di dekat *area tee* pertama anda dan praktis di area praktis manapun.
- Anda diperkenankan praktis di *lapangan* setelah menyelesaikan permainan *ronde* final anda pada hari itu.

Penalti atas Pelanggaran Peraturan 5.2:

- **Penalti atas pelanggaran pertama: Penalti Umum** (berlaku untuk hole pertama anda).
- **Penalti atas pelanggaran kedua: Diskualifikasi.**

5.3 Memulai dan Mengakhiri Ronde

5.3a Kapan Memulai Ronde

Anda harus memulai pada (dan tidak sebelum atau sesudah) waktu start anda:

Penalti atas Pelanggaran Peraturan 5.3a: Diskualifikasi, kecuali dalam tiga kasus berikut:

- **Pengecualian 1 – Anda Tiba di Tempat Start, Siap Bermain, Terlambat Tidak Lebih Dari Lima Menit: Penalti umum** diberlakukan pada hole pertama anda.
- **Pengecualian 2 – Anda Memulai Tidak Lebih Dari Lima Menit Lebih Awal: Penalti umum** diberlakukan pada hole pertama anda.
- **Pengecualian 3 – Komite Memutuskan bahwa Kondisi Luar Biasa Menghalangi Anda untuk Memulai Tepat Waktu:** Tidak ada pelanggaran atas Peraturan ini dan tidak ada penalti.

5.3b Kapan Ronde Berakhir



Lihat Peraturan
Lengkap

Untuk informasi mengenai kapan ronde berakhir.

5.4 Bermain dalam Grup

Anda harus bermain tiap hole dengan *lawan* anda dalam *match play* atau di dalam group yang sama sebagaimana diatur oleh *komite* dalam *stroke play*.

Penalti atas Pelanggaran Peraturan 5.4: Diskualifikasi.

5.5 Praktis Selama Ronde atau Saat Permainan Dihentikan

Di saat permainan suatu hole dan diantara dua hole, anda tidak boleh melakukan *pukulan* praktis.

Pengecualian –Diantara hole anda diperkenankan melakukan praktis *putting* atau *chipping* di atas atau di dekat *putting green* dari hole yang anda baru saja diselesaikan dan *green* praktis manapun, dan *area tee* dari hole anda berikutnya. **Namun** *pukulan* praktis tersebut tidak boleh dilakukan dari *bunker* dan tidak boleh menunda permainan secara tidak wajar.

Penalti atas Pelanggaran Peraturan 5.5: Penalti Umum. Apabila pelanggaran terjadi diantara dua hole, penalti diterapkan pada hole anda berikutnya.



Lihat Peraturan
Lengkap

Untuk informasi mengenai praktis saat permainan ditunda atau dihentikan.

5.6 Penundaan yang Tidak Wajar; Tempo Permainan Siaga

5.6a Penundaan Permainan yang Tidak Wajar

Anda tidak boleh menunda permainan secara tidak wajar, baik di saat permainan suatu hole atau diantara dua hole.

Penalti atas Pelanggaran Peraturan 5.6a:

- **Penalti atas pelanggaran pertama: Satu pukulan penalti.**
- **Penalti atas pelanggaran kedua: Penalti Umum.**
- **Penalti atas pelanggaran ketiga: Diskualifikasi.**

Apabila anda menunda permainan secara tidak wajar diantara dua hole, penalti diterapkan di hole berikutnya.

5.6b Tempo Permainan Siaga

Ronde golf dimainkan dengan tempo yang cepat.

Tempo permainan anda akan mempengaruhi berapa lama para pemain lain untuk memainkan *ronde-ronde* mereka, termasuk mereka yang bermain di grup anda dan mereka yang di belakang grup anda. Anda dianjurkan untuk memberikan grup yang lebih cepat untuk menyalip.

Rekomendasi Tempo Permainan. Anda seyogyanya bermain dengan segera selama *ronde*, termasuk dalam waktu:

- Mempersiapkan dan melakukan tiap *pukulan*,
- Bergerak dari satu tempat ke tempat lain diantara *pukulan*, dan
- Bergerak ke *area tee* berikutnya setelah menuntaskan suatu hole.

Anda seyogyanya bersiap-siap lebih awal untuk *pukulan* selanjutnya dan siap bermain saat tiba giliran anda.

Di saat tiba giliran anda bermain:

- Direkomendasikan anda melakukan *pukulan* tidak lebih dari 40 detik setelah anda dapat bermain tanpa halangan atau gangguan, dan

- Anda umumnya dapat bermain lebih cepat dari itu dan hal ini dianjurkan untuk dilakukan.

Bermain Tidak Sesuai Urutan untuk Mempercepat Tempo Permainan.

Dalam *stroke play*, mainkan “*ready golf*” selama aman dan secara bertanggung jawab.

Dalam *match play*, anda dan lawan anda dapat bersepakat untuk bermain tidak sesuai urutan untuk mempercepat waktu.

5.7 Menghentikan Permainan; Melanjutkan Permainan

5.7a Kapan Anda Boleh atau Harus Menghentikan Permainan

Selama suatu *ronde*, pemain tidak boleh berhenti bermain **kecuali** dalam kasus berikut:

- Penundaan oleh *Komite*.
- Anda meyakini ada bahaya petir, yang mana anda harus laporkan ke *Komite*.
- Dalam *match play*, anda dan *lawan* anda boleh bersepakat untuk menghentikan permainan atas alasan apapun, **kecuali** bila hal itu mengakibatkan penundaan kompetisi.

Apabila anda menghentikan permainan untuk alasan apapun yang tidak diperbolehkan berdasarkan Peraturan ini, anda **didiskualifikasi**.

5.7b Apa yang Anda Harus Lakukan Di saat Komite Menunda Permainan

Penundaan Segera (Seperti Saat Berada Diambang Bahaya). Apabila *Komite* menyatakan penundaan permainan segera, semua anda harus menghentikan permainan seketika dan tidak boleh melakukan *pukulan* lain hingga *Komite* melanjutkan permainan.

Penundaan Normal (Seperti karena Gelap atau Lapangan Tidak Dapat Dimainkan). Apabila semua pemain di grup anda berada diantara dua hole, anda harus menghentikan permainan dan tidak boleh melakukan *pukulan* untuk memulai hole lain hingga *Komite* melanjutkan permainan.

Apabila pemain manapun dari grup anda telah memulai suatu hole, grup itu dapat memilih untuk menghentikan permainan atau menyelesaikan hole tersebut. Pada saat grup anda menyelesaikan hole atau berhenti sebelum menuntaskan hole, anda tidak boleh melakukan *pukulan* lain hingga *Komite* melanjutkan permainan.

Penalti atas Pelanggaran Peraturan 5.7b: Diskualifikasi.

5.7c Apa yang Anda Harus Lakukan Di saat Permainan Dilanjutkan

Anda harus melanjutkan permainan dari mana anda menghentikan permainan suatu hole atau, apabila diantara dua hole, di *area tee* anda berikutnya, bahkan bila permainan dilanjutkan di kemudian hari.

Penalti atas Pelanggaran Peraturan 5.7c: Diskualifikasi.

5.7d Mengangkat Bola Anda Di saat Permainan Dihentikan; Meletakkan kembali dan Mengganti Bola Anda Di saat Permainan Dilanjutkan

Di saat menghentikan permainan suatu hole berdasarkan Peraturan ini, anda dapat *memarkah* dan mengangkat bola anda.

Sebelum ataupun sesudah permainan dilanjutkan:

- Anda harus *meletakkan kembali* bola semula atau bola lain ke tempat semula (yang mana bila tidak diketahui harus diperkirakan).
- Bila bola anda tidak diangkat saat permainan dihentikan, anda dapat memainkan bola sebagaimana letaknya, atau dapat *memarkah* tempat bola, mengangkat bola dan *meletakkan kembali* bola itu atau bola lain ke tempat semula.

Penalti atas Memainkan Bola dari Tempat Salah yang Melanggar Peraturan 5.7d: Penalti Umum.

PERATURAN

6

Memainkan Hole

Tujuan Peraturan: Peraturan 6 mencakup bagaimana memainkan suatu hole – seperti Peraturan khusus untuk pemukulan pertama untuk memulai suatu hole, ketentuan untuk menggunakan bola yang sama untuk suatu hole kecuali di saat pergantian diperbolehkan, urutan bermain (yang mana lebih penting dalam match play daripada stroke play) dan menuntaskan hole.

6.1 Memulai Permainan Hole

6.1a Kapan Hole Dimulai

Anda telah memulai suatu hole di saat anda melakukan *pukulan* untuk memulai hole tersebut.

6.1b Bola Harus Dimainkan dari Dalam Area Tee

Di saat memulai suatu hole, bila anda memainkan sebuah bola dari luar *area tee* (termasuk dari suatu set *markah tee* yang salah untuk lokasi *tee* yang berbeda di hole yang sama atau hole berbeda):

Match Play. Tidak ada penalti dan anda memainkan bola anda sebagaimana letaknya, **namun** *lawan* anda dapat membatalkan *pukulan* tersebut, yang mana anda harus bermain dari dalam *area tee*.



Lihat Peraturan Lengkap

Untuk informasi mengenai *lawan* membatalkan *pukulan* anda.

Stroke Play. Anda dikenai **penalti umum (dua pukulan penalti)** dan harus memperbaiki kesalahan tersebut dengan memainkan sebuah bola dari dalam *area tee*. Bila anda tidak memperbaiki kesalahan, anda **diskualifikasi**.



Lihat Peraturan
Lengkap

Untuk informasi mengenai status pukulan yang dilakukan dari luar area tee dan penalti diskualifikasi bila tidak memperbaiki kesalahan.

6.2 Memainkan Bola dari Area Tee

6.2a Kapan Peraturan Area Tee Diterapkan

Peraturan *area tee* berlaku kapan pun anda diharuskan atau diperbolehkan untuk bermain dari *area tee*.



Lihat Peraturan
Lengkap

Untuk informasi mengenai kapan Peraturan *area tee* berlaku.

6.2b Peraturan Area Tee

Bola anda berada di *area tee* saat bagian manapun dari bola menyentuh atau berada di atas bagian manapun dari *area tee*. Anda dapat berdiri di luar *area tee* dalam melakukan pukulan pada bola di *area tee*.

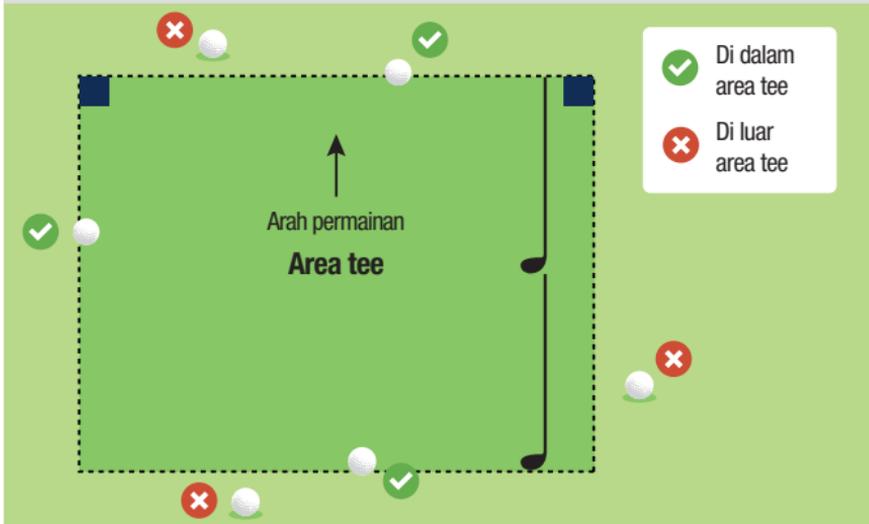
Anda diperbolehkan memainkan bola dari sebuah *tee* yang diletakkan di dasar atau dari dasar itu sendiri.



Lihat Peraturan
Lengkap

Untuk informasi mengenai *area tee*, termasuk kondisi tertentu yang dapat diperbaiki, pembatasan atas menggerakkan marka-tee dan perlakuan atas bola yang berhenti di dalam *area tee* setelah suatu pukulan.

DIAGRAM 6.2b: KAPAN BOLA BERADA DI AREA TEE



Garis putus-putus mendefinisikan sisi luar dari area tee (lihat Definisi Area Tee). Bola berada di dalam area tee bila sebagian bola menyentuh atau berada di atas bagian dari area tee.

6.3 Bola yang Digunakan dalam Permainan Hole

Tujuan Peraturan: Suatu hole dimainkan melalui suatu proses pukulan yang berlanjut dari area tee ke putting green hingga ke dalam lubang. Setelah pukulan tee, anda umumnya dituntut untuk memainkan bola yang sama hingga hole tersebut selesai. Anda dikenai penalti atas pukulan pada bola salah atau bola pengganti di mana pengantiannya tidak diperbolehkan oleh Peraturan.

6.3a Menyelesaikan Hole dengan Bola yang Sama yang Dimainkan dari Area Tee

Anda dapat memainkan bola apapun yang sesuai ketentuan di saat memulai suatu hole dari *area tee* dan dapat mengganti bola Di antara dua hole.

Anda harus menyelesaikan hole dengan bola yang sama yang dimainkan dari *area tee*, **kecuali** di saat:

- Bola itu hilang atau berhenti di luar perbatasan, atau
- Anda mengganti bola lain (baik itu diperbolehkan atau tidak melakukan hal itu).

Anda seyogyanya membubuhkan tanda pengenal di bola yang akan dimainkan.

6.3b Penggantian dengan Bola Lain Selama Permainan Hole

Di saat mengambil pembebasan dengan *mengedrop* atau meletakkan, anda dapat menggunakan baik bola semula maupun bola lain.

Di saat bermain kembali darimana *pukulan* sebelumnya dilakukan, anda dapat menggunakan baik bola semula maupun bola lain.

Di saat *meletakkan kembali* suatu bola di suatu tempat, anda tidak diperbolehkan mengganti bola dan harus menggunakan bola semula, dengan pengecualian yang terdapat dalam Peraturan 14.2a.

Apabila anda melakukan *pukulan* pada bola yang *diganti* di mana tidak diperbolehkan:

- Anda dikenai **penalti umum**
- Dalam *stroke play*, anda kemudian harus memainkan hole dengan bola yang diganti walau tidak diperbolehkan

6.3c Bola Salah

Anda tidak boleh melakukan *pukulan* pada bola salah.



Lihat Peraturan
Lengkap

Untuk informasi mengenai Pengecualian atas Bola Bergerak di Air.

Penalti Memainkan Bola Salah: Penalti Umum.

Dalam *match play*:

- Apabila anda dan lawan anda saling memainkan bola pihak lain dalam suatu hole, yang pertama melakukan pukulan atas bola salah dikenai **penalti umum (kalah hole)**.

- Apabila tidak diketahui bola salah yang mana yang dimainkan lebih dahulu, tidak ada penalti dan hole harus diselesaikan dengan bola yang bertukar.

Dalam *stroke play*, anda harus memperbaiki kesalahan tersebut dengan melanjutkan permainan menggunakan bola semula dengan memainkannya sebagaimana letaknya atau mengambil pembebasan berdasarkan Peraturan:

- *Pukulan* yang dibuat menggunakan *bola salah* dan semua pukulan selanjutnya sebelum kesalahan diperbaiki tidak dihitung.
- Apabila anda tidak memperbaiki kesalahan anda sebelum melakukan *pukulan* untuk memulai hole lain atau dalam hal hole terakhir dari *ronde* tersebut, sebelum mengembalikan *kartu skor* anda, anda **didiskualifikasi**.

6.4 Urutan Bermain Saat Memainkan Hole

Tujuan Peraturan: Peraturan 6.4 mencakup urutan bermain selama permainan suatu hole. Urutan bermain dari area tee bergantung pada siapa yang mendapat kehormatan, setelah itu berdasarkan atas bola mana yang terjauh dari hole tersebut.

- Dalam *match play*, urutan bermain sangat mendasar; apabila anda bermain tidak sesuai urutan, lawan anda dapat membatalkan pukulan itu dan mengharuskan anda bermain kembali.
- Dalam *stroke play*, tidak ada penalti untuk bermain tidak sesuai urutan, dan anda diperbolehkan dan dianjurkan untuk bermain “ready golf” yaitu bermain tidak susai urutan secara aman dan bertanggungjawab.

6.4a Match Play

Memulai Hole Pertama. *Kehormatan* ditentukan oleh daftar urutan start atau, apabila tidak ada, berdasarkan kesepakatan atau menggunakan suatu metoda random (seperti lempar koin).

Memulai Hole-hole yang Lain. Pemain yang memenangkan suatu hole mendapat *kehormatan* pada *area tee* berikutnya. Apabila hole tersebut berakhir dengan skor sama, *kehormatan* berlanjut pada pemain yang mendapat *kehormatan* di *area tee* sebelumnya.

Setelah Kedua Pemain Memulai suatu Hole. Bola yang terjauh dari lubang yang bermain terlebih dahulu.

Dalam semua kasus, apabila anda bermain di saat giliran *lawan*nya bermain, tidak ada penalti dan anda memainkan bola anda sebagaimana letaknya, **namun** *lawan* anda dapat membatalkan *pukulan* tersebut.

Pengecualian – Bermain Tidak Sesuai Urutan atas Persetujuan untuk Menghemat Waktu: Untuk menghemat waktu, anda dan *lawan* anda dapat bersepakat untuk bermain tidak sesuai urutan.



Untuk informasi mengenai *lawan* membatalkan *pukulan* anda.

6.4b Stroke Play

Memulai Hole Pertama. *Kehormatan* ditentukan oleh daftar urutan atau, apabila tidak ada daftar urutan, dengan kesepakatan atau dengan suatu metoda random (seperti melempar koin).

Memulai Semua Hole Lainnya.

- Pemain dalam grup dengan skor gross terendah pada suatu hole mendapat *kehormatan* pada *area tee* berikutnya; pemain dengan skor gross terendah kedua seyogyanya bermain berikutnya; dan selanjutnya.
- Apabila dua atau lebih pemain memiliki skor yang sama pada suatu hole, mereka seyogyanya bermain dalam urutan yang sama saat di *area tee* sebelumnya.

- *Kehormatan* adalah berdasarkan atas skor gross, walaupun dalam kompetisi handicap.

Setelah Semua Pemain Memulai Suatu Hole. Bola yang terjauh dari lubang seyogyanya dimainkan terlebih dahulu.

Dalam semua kasus, tidak ada penalti apabila anda bermain tidak sesuai urutan, **kecuali** bila anda dan pemain lain bersepakat untuk bermain tidak sesuai urutan untuk memberikan keuntungan pada salah satu dari anda, anda berdua dikenai **penalti umum (dua pukulan penalti)**.

“Ready Golf”. Dalam *stroke play*, anda diperbolehkan dan dianjurkan untuk bermain tidak sesuai urutan secara aman dan bertanggungjawab, seperti di saat:

- Anda bersepakat dengan pemain lain melakukannya untuk kemudahan atau menghemat waktu,
- Bola anda berhenti dalam jarak yang sangat dekat dengan *lubang* dan anda ingin *menyelesaikan hole*, atau
- Anda siap dan dapat bermain sebelum pemain lain yang gilirannya bermain sesuai urutan bermain normal, selama dalam bermain tidak sesuai urutan anda tidak membahayakan, mengganggu atau menghalangi pemain lainnya.

Namun apabila pemain yang gilirannya bermain siap dan dapat bermain dan menunjukkan bahwa ia ingin bermain terlebih dahulu, seyogyanya pemain lain menunggu hingga pemain tersebut telah bermain.



Lihat Peraturan Lengkap

Untuk informasi mengenai urutan bermain di saat memainkan bola lain dari area tee, bola provisional atau saat mengambil pembebasan *ll from the teeing area, a provisional ball or when taking relief*.

6.5 Menyelesaikan Permainan Suatu Hole



Lihat Peraturan Lengkap

Untuk informasi mengenai kapan permainan suatu hole diselesaikan.

III

Memainkan Bola

PERATURAN 7-11



PERATURAN
7

Pencarian Bola: Menemukan dan Mengidentifikasi Bola

Tujuan Peraturan: Peraturan 7 memperbolehkan anda melakukan tindakan secukupnya secara wajar untuk mencari bola anda yang dalam permainan setelah pukulan.

- Namun anda tetap harus berhati-hati, karena penalti tetap akan diterapkan apabila anda melakukan tindakan yang berlebihan dan menyebabkan perbaikan atas kondisi yang mempengaruhi pukulan anda selanjutnya.
- Anda tidak dikenai penalti apabila bola anda secara tidak sengaja bergerak dalam upaya mencari atau mengidentifikasinya, namun anda selanjutnya harus meletakkan kembali bola itu di posisi semula.

7.1 Bagaimana Secukupnya Mencari Bola

7.1a Anda Dapat Melakukan Tindakan Secara Wajar untuk Mencari dan Mengidentifikasi Bola

Anda boleh mencari bola dengan mengambil tindakan secara wajar untuk menemukan dan mengidentifikasinya, seperti:

- Memindahkan pasir dan air, dan
- Menggerakkan atau membengkokkan rumput, semak, dahan dan benda alamiah yang tumbuh atau menempel lainnya, serta mematahkan benda tersebut, **namun** hanya bila mematahkan tersebut sebagai akibat dari tindakan lain yang wajar yang dilakukan untuk menemukan atau mengidentifikasi bola.

Apabila dalam melakukan tindakan yang wajar sebagai bagian dari pencarian secukupnya *memperbaiki kondisi yang mempengaruhi pukulan* tidak ada penalti. **Namun** apabila perbaikan sebagai akibat dari tindakan

yang melebihi hal yang wajar dalam pencarian secukupnya, anda dikenai **penalti umum**.

7.1b Apa yang Harus Dilakukan Apabila Pasir yang Mempengaruhi Letak Bola Anda Tersingkirkan Dalam Upaya untuk Menemukan atau Mencarinya.

Anda harus menciptakan ulang letak semulanya di pasir tersebut, namun dapat meninggalkan sebuah bagian kecil dari bola terlihat apabila bolanya tertutup oleh pasir.

Apabila anda memainkan bolanya tanpa menciptakan ulang letak semulanya, anda dikenai **penalti umum**.

7.2 Bagaimana Mengidentifikasi Bola Anda

Anda dapat mengidentifikasi bola anda dengan melihatnya berhenti atau melihat tanda pengenal anda pada bola.



Lihat Peraturan Lengkap

Untuk informasi mengenai bagaimana bola anda dapat diidentifikasi.

7.3 Mengangkat Bola Anda untuk Mengidentifikasinya

Apabila sebuah bola kemungkinan milik anda **namun** anda tidak dapat mengidentifikasinya sebagaimana letaknya, anda dapat mengangkat bola tersebut untuk mengidentifikasinya, **namun** tempat bola tersebut harus terlebih dahulu *dimarkah*, dan bola tidak boleh dibersihkan lebih dari yang diperlukan untuk mengidentifikasinya (kecuali di *putting green*).

Apabila bola yang diangkat adalah bola anda atau bola pemain lain, ia harus *diletakkan kembali* di posisi semulanya.

Apabila anda mengangkat bola anda di saat tidak ada alasan yang wajar untuk mengidentifikasinya, tidak *memarkah* tempat bola tersebut sebelum mengangkatnya atau membersihkannya di saat tidak diperbolehkan, anda dikenai **satu pukulan penalti**.

Penalti atas Memainkan Bola Pengganti Di mana Tidak Diperbolehkan atau Memainkan Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 7.3: Penalti Umum.

7.4 Bola Anda Secara Tidak Sengaja Digerakkan dalam Upaya Menemukan atau Mengidentifikasinya

Tidak ada penalti bila bola anda secara tidak sengaja digerakkan oleh anda, *lawan* anda atau siapapun dalam upaya untuk menemukan atau mengidentifikasinya.

Apabila ini terjadi, bola tersebut harus *diletakkan kembali* di tempat semula (yang mana bila tidak diketahui harus diperkirakan). Dalam melakukan hal ini:

- Apabila bola tersebut berada diatas, dibawah atau bersandar pada *obstruksi permanen, benda integral, benda pembatas lapangan* atau benda alamiah yang tumbuh atau menempel manapun, bola tersebut harus *diletakkan kembali* di tempat semula diatas, dibawah atau bersandar pada objek tersebut.
- Apabila bola tersebut tertutup oleh pasir, letak semula harus diciptakan ulang dan bola tersebut *diletakkan kembali* dalam letak tersebut. Anda dapat meninggalkan sebagian kecil dari bola terlihat apabila tertutup oleh pasir.

Penalti atas Pelanggaran Peraturan 7.4: Penalti Umum.

PERATURAN

8

Lapangan Dimainkan Sebagaimana Ditemukan

Tujuan Peraturan: Peraturan 8 mencakup prinsip dasar dari permainan: “mainkan lapangan sebagaimana anda temukan.” Di saat bola anda berhenti, umumnya anda menerima kondisi yang mempengaruhi pukulan dan tidak memperbaikinya sebelum memainkan bolanya. Namun, anda dapat mengambil tindakan-tindakan yang wajar bahkan bila hal itu memperbaiki kondisi tersebut, dan ada situasi tertentu di mana kondisi dapat diperbaiki tanpa penalti setelah menjadi lebih baik atau lebih buruk.

8.1 Tindakan Anda yang Memperbaiki Kondisi Yang Mempengaruhi Pukulan Anda

Peraturan ini membatasi apa yang dapat anda lakukan untuk memperbaiki “*kondisi yang mempengaruhi pukulan anda*” (lihat Definisi untuk hal-hal yang dibatasi).

8.1a Tindakan Yang Tidak Diperbolehkan

Kecuali dengan cara tertentu yang diperbolehkan dalam Peraturan 8.1b,c dan d, anda tidak boleh melakukan tindakan berikut apabila hal itu memperbaiki *kondisi yang mempengaruhi pukulan anda*:

- Menggerakkan, membengkokkan atau mematahkan benda alamiah yang tumbuh atau menempel, atau *obstruksi permanen*, benda *integral* atau benda pembatas, atau *markah-tee* atas *area tee* saat memainkan bola dari *area tee* tersebut.
- Memindahkan benda alam lepas atau *obstruksi lepas* ke posisi tertentu (seperti untuk membangun *ancang-ancang* atau memperbaiki garis main).
- Mengubah permukaan dasar.

- Memindahkan atau menekan pasir atau tanah lepas.
- Memindahkan embun, embun beku atau air

Penalti atas Pelanggaran Peraturan 8.1a: Penalti Umum.

8.1b Tindakan yang Diperbolehkan

Dalam mempersiapkan atau melakukan suatu *pukulan*, anda dapat melakukan tindakan manapun berikut ini dan tidak ada penalti bahkan bila dalam melakukannya memperbaiki *kondisi yang mempengaruhi pukulan anda*:

- Secukupnya mencari bola anda dengan melakukan tindakan yang wajar untuk menemukan dan mengidentifikasinya.
- Melakukan tindakan yang wajar untuk memindahkan benda alam lepas dan *obstruksi lepas*.
- Melakukan tindakan yang wajar untuk *memarkah* tempat dari sebuah bola dan mengangkat dan meletakkan kembali bola itu.
- Meletakkan klab anda di dasar secara ringan tepat di depan atau belakang bola anda (**namun** tidak boleh melakukan ini di *bunker*)
- Meletakkan kaki anda secara kokoh dalam melakukan *ancang-ancang*, termasuk menggali secukupnya dengan kaki anda di pasir atau tanah lepas.
- Melakukan *ancang-ancang* anda secukupnya dengan melakukan tindakan yang wajar untuk mencapai ke bola anda lalu melakukan *ancang-ancang*. **Namun** dalam melakukan hal tersebut anda tidak berhak atas *ancang-ancang* atau ayunan normal, dan anda harus menggunakan cara yang paling tidak merusak dalam menghadapi situasi tertentu.
- Melakukan *pukulan* atau ayunan ke belakang untuk suatu *pukulan* yang mana *pukulan* terjadi. **Namun** di saat bola anda berada di *bunker*, menyentuh pasir di *bunker* dalam melakukan ayunan ke belakang anda tidak diperbolehkan.
- Di *putting green*, memindahkan pasir dan tanah lepas dan memperbaiki kerusakan.

- Menggerakkan benda alamiah untuk memastikan apakah ia lepas. **Namun** apabila benda tersebut ternyata tumbuh atau menempel, ia harus tetap menempel dan dikembalikan sedekat mungkin ke posisi semulanya.

Lihat Peraturan Lengkap

Untuk informasi mengenai tindakan yang diperbolehkan di area tee dan bunker.

8.1c Menghindari Penalti dengan Mengembalikan Kondisi yang Diperbaiki yang Melanggar Peraturan 8.1a

Terdapat beberapa contoh di mana anda dapat menghindari penalti dengan mengembalikan ke kondisi semula sebelum melakukan suatu *pukulan*. Keputusan atas apakah perbaikan telah dihilangkan akan dilakukan oleh *Komite*.

Lihat Peraturan Lengkap

Untuk informasi mengenai menghindari penalti dengan mengembalikan perbaikan kondisi.

8.1d Mengembalikan Kondisi yang Menjadi Lebih Buruk Setelah Bola Berhenti

Apabila *kondisi yang mempengaruhi pukulan anda* menjadi lebih buruk oleh orang lain, binatang atau benda artifisial setelah bola berhenti, anda dapat mengembalikan ke kondisi semula serupa mungkin. **Namun**, anda tidak boleh mengembalikan ke kondisinya bila mereka menjadi lebih buruk oleh anda, benda alamiah atau *kekuatan alam*.

Lihat Peraturan Lengkap

Untuk informasi mengenai mengembalikan kondisi yang menjadi lebih buruk setelah bola berhenti.

8.2 Tindakan Anda yang Secara Sengaja Merubah Kondisi Fisik Lain untuk Mempengaruhi Bola Anda Sendiri yang Sedang Berhenti atau Pukulan yang Akan Dilakukan



Lihat Peraturan Lengkap

Untuk informasi mengenai tindakan-tindakan yang secara sengaja merubah kondisi fisik lain untuk mempengaruhi bola anda sendiri, termasuk Pengecualian yang memperbolehkan tindakan-tindakan untuk memperbaiki lapangan.

8.3 Tindakan Anda yang Secara Sengaja Mengubah Kondisi Fisik untuk Mempengaruhi bola Pemain Lain yang Sedang Berhenti atau Pukulan yang Akan Dimainkan



Lihat Peraturan Lengkap

Untuk informasi mengenai tindakan-tindakan yang secara sengaja mengubah kondisi fisik untuk mempengaruhi bola pemain lain yang berhenti atau pukulan yang akan dimainkan.

PERATURAN

9

Bola Dimainkan Sebagaimana Letaknya; Bola Berhenti Diangkat atau Digerakkan

Tujuan Peraturan: Peraturan 9 mencakup prinsip dasar dari permainan: “mainkan bola sebagaimana letaknya.”

- Apabila bola anda berhenti dan kemudian digerakkan oleh kekuatan alam seperti angin atau air, anda umumnya harus memmainkannya dari tempat barunya.
- Apabila bola anda yang berhenti diangkat atau digerakkan oleh siapapun atau pengaruh luar apapun sebelum pukulan dilakukan, bola anda harus diletak kembali di tempat semula.
- Anda seyogyanya berhati-hati saat berada di dekat bola manapun yang sedang berhenti, dan bila anda yang menyebabkan bola anda atau bola lawan anda bergerak umumnya dikenai penalti (kecuali di putting green).

9.1 Bola Dimainkan Sebagaimana Letaknya

9.1a Memainkan Bola Anda Darimana Ia Berhenti

Anda harus memainkan bola yang berhenti di lapangan sebagaimana letaknya, **kecuali** di saat Peraturan mengharuskan atau memperbolehkan anda:

- Untuk memainkan bola dari tempat lain di lapangan, atau
- Untuk mengangkat bola dan kemudian meletakkan kembali di tempat semula.

9.1b Apa yang Harus Dilakukan Di saat Bola Anda Bergerak Saat Ayunan ke Belakang atau Pukulan

Apabila bola anda yang berhenti mulai bergerak setelah anda memulai *pukulan* atau ayunan ke belakang untuk suatu *pukulan* yang mana *pukulan* terjadi:

- Bola tidak boleh *diletakkan kembali*, apapun yang menyebabkannya *bergerak*.
- Bahkan, anda harus memainkan bolanya darimana ia berhenti setelah *pukulan*.
- Apabila anda yang menyebabkan bolanya *bergerak*, lihat Peraturan 9.4b untuk memastikan bila ada penalti.

Penalti Atas memainkan Bola Pengganti Di mana Tidak Diperbolehkan atau Memainkan Bola dari tempat Salah Melanggar Peraturan 9.1: Penalti Umum.

9.2 Memutuskan Apakah Bola Anda Bergerak dan Apa yang Menyebabkannya Bergerak

9.2a Memutuskan Apakah Bola Anda Bergerak

Bola anda yang berhenti dianggap telah *bergerak* hanya apabila *diketahui* atau *hampir dapat dipastikan* demikian.

Apabila bola anda kemungkinan telah bergerak **namun** tidak *diketahui* atau *hampir dapat dipastikan*, ia dianggap tidak *bergerak* dan anda harus memainkannya sebagaimana letaknya.

9.2b Memutuskan Apa yang Menyebabkan Bola Anda Bergerak

Peraturan mengenal hanya empat kemungkinan penyebab bola anda yang berhenti *bergerak* sebelum anda melakukan *pukulan*:

- *Kekuatan alam*, seperti angin atau air,
- Anda, termasuk *ked*i anda,

- *Lawan* anda dalam *match play*, termasuk *ked*i lawan anda, atau
- Pengaruh luar, termasuk pemain lainnya dalam *stroke play*.

Anda, *lawan* anda atau *pengaruh luar* dianggap menyebabkan bola *bergerak* hanya bila *diketahui* atau *hampir dapat dipastikan* demikian. Bila tidak, bola dianggap telah digerakkan oleh *kekuatan alam*.

9.3 Bola Digerakkan oleh Kekuatan Alam

Apabila *kekuatan alam* (seperti angin atau air) menyebabkan bola anda yang berhenti *bergerak*, tidak ada penalti, dan bola anda harus dimainkan dari tempat barunya.

Pengecualian: Apabila bola anda di *putting green* *bergerak* setelah anda mengangkat dan meletakkannya kembali, bola harus diletakkan kembali di tempat semulanya (yang mana bila tidak diketahui harus diperkirakan).

Penalti atas Memainkan Bola Pengganti Di mana Tidak Diperbolehkan atau Memainkan Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 9.3: Penalti Umum.

9.4 Bola Diangkat atau Digerakkan oleh Anda

Peraturan ini berlaku hanya di saat *diketahui* atau *hampir dapat dipastikan* bahwa anda (termasuk *ked*i anda) yang mengangkat bola anda yang berhenti atau menyebabkannya *bergerak*.

9.4a Kapan Bola yang Diangkat atau Digerakkan Harus Diletakkan kembali

Apabila anda mengangkat bola anda yang berhenti atau menyebabkannya *bergerak*, bola anda harus *diletakkan kembali* di tempat semulanya (yang mana bila tidak diketahui harus diperkirakan), **kecuali:**

- Di saat anda mengangkat bolanya berdasarkan suatu Peraturan untuk mengambil pembebasan atau untuk *meletakkan kembali* bolanya di tempat lain, atau
- Di saat bola anda *bergerak* hanya setelah anda memulai *pukulan* atau ayunan ke belakang untuk *pukulan* yang mana pukulan terjadi (lihat Peraturan 9.1b).

9.4b Penalti atas Mengangkat atau Secara Sengaja Menyentuh Bola Anda atau Menyebabkannya Bergerak

Apabila anda mengangkat atau secara sengaja menyentuh bola anda yang berhenti atau menyebabkannya *bergerak*, anda dikenai **satu pukulan penalti**.

Namun ada empat **pengecualian**:

Pengecualian 1 – Di saat Anda Diperbolehkan Mengangkat atau Menggerakkan Bola.

Pengecualian 2 – Pergerakan yang Tidak Disengaja Sebelum Bola Ditemukan.

Pengecualian 3 – Pergerakan yang Tidak Disengaja di Putting Green.

Pengecualian 4 – Pergerakan yang Tidak Disengaja Di mana Saja Kecuali di Putting Green Di saat Menerapkan Peraturan:

 **Lihat Peraturan Lengkap** Untuk penjelasan lebih lanjut atas Pengecualian ini.

Penalti atas Memainkan Bola Pengganti Di mana Tidak Diperbolehkan atau Memainkan Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 9.4: Penalti Umum.

9.5 Bola Diangkat atau Digerakkan oleh Lawan dalam Match Play

 **Lihat Peraturan Lengkap** Untuk informasi mengenai kapan bola anda diangkat atau digerakkan oleh lawan anda dalam match play.

9.6 Bola Diangkat atau Digerakkan oleh Pengaruh Luar

Apabila diketahui atau hampir dapat dipastikan bahwa pengaruh luar yang mengangkat atau menggerakkan bola anda tidak ada penalti. Bola anda harus diletakkan kembali di tempat semulanya (yang mana apabila tidak diketahui harus diperkirakan).

Penalti atas Memainkan Bola Pengganti secara Salah atau Memainkan Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 9.6: *Penalti Umum*.

9.7 Markah-Bola Diangkat atau Digerakkan

9.7a Bola atau Markah-Bola Harus Diletakkan Kembali

Apabila *markah-bola* anda diangkat atau *digerakkan* secara apapun (termasuk oleh *kekuatan alam*) sebelum bola anda *diletakkan kembali*, anda harus antara:

- Meletakkan kembali bola anda di tempat semula (yang mana apabila tidak diketahui harus diperkirakan), atau
- Meletakkan *markah-bola* untuk *memarkahi* tempat semula itu.

9.7b Penalti atas Mengangkat Markah-Bola atau Menyebabkannya Bergerak

Sebelum bola anda *diletakkan kembali*, apabila anda mengangkat *markah-bola* anda atau menyebabkannya *bergerak*, anda dikenai **satu pukulan penalti**. Apabila *lawan* anda yang melakukannya, ia dikenai **satu pukulan penalti**.

Pengecualian – Pengecualian Peraturan 9.4b dan 9.5b Berlaku atas Mengangkat Markah-Bola atau Menyebabkannya Bergerak.

Penalti atas Memainkan Bola Pengganti Di mana Tidak Diperbolehkan atau Memainkan Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 9.7: *Penalti Umum*.

PERATURAN
10

Mempersiapkan dan Melakukan Pukulan; Advis dan Bantuan; Kedi

Tujuan Peraturan: Peraturan 10 mencakup bagaimana mempersiapkan dan melakukan pukulan, termasuk advis dan bantuan lain yang anda dapat terima dari orang lain (termasuk kedi anda). Prinsip yang mendasari adalah golf sebagai permainan keahlian dan tantangan pribadi.

10.1 Melakukan Pukulan

Tujuan Peraturan: Peraturan 10.1 mencakup bagaimana melakukan pukulan dan tindakan-tindakan yang tidak diperbolehkan dalam melakukannya. Pukulan dilakukan dengan memukul bola dengan kepala klab. Dasar tantangannya adalah bagaimana anda mengarahkan dan mengontrol gerakan keseluruhan klab dengan secara bebas mengayunkan klab tanpa menjangkarkannya.

10.1a Memukul Bola secara Wajar

Dalam melakukan *pukulan*:

- Anda harus memukul bola menggunakan kepala klab di mana terjadi kontak sejenak antara klab dan bola dan tidak boleh mendorong, menyeret atau mencongkel bola.
- Apabila klab anda secara tidak sengaja memukul bola lebih dari sekali, hanya terjadi satu *pukulan* dan tidak ada penalti.

10.1b Menjangkarkan Klab

Dalam melakukan *pukulan*, anda tidak boleh menjangkarkan klab, baik secara langsung maupun tidak langsung.



Lihat Peraturan Lengkap

Untuk informasi mengenai menjangkarkan klab, termasuk pengecualian atas tangan pengggangam atau klab yang sekedar menyentuh pakaian atau badan.

DIAGRAM 10.1b: MENJANGKARKAN KLAB



10.1c Melakukan Pukulan Di saat Berdiri Menganggangi atau Di Garis Main



Lihat Peraturan Lengkap

Untuk larangan dan penalti atas melakukan pukulan saat dengan sengaja berdiri dengan kaki di kedua sisi atau di garis main .

10.1d Memainkan Bola Bergerak

Anda tidak boleh melakukan *pukulan* pada bola yang sedang *bergerak*.

Namun terdapat tiga **pengecualian** di mana tidak ada penalti:

Pengecualian 1 – Bola Mulai Bergerak Hanya Setelah Anda Memulai Ayunan ke Belakang untuk Pukulan.

Pengecualian 2 – Bola Jatuh dari Tee.

Pengecualian 3 – Bola Bergerak di Air.

Penalti atas Pelanggaran Peraturan 10.1: Penalti Umum.

Dalam *stroke play*, *pukulan* yang melanggar Peraturan ini dihitung dan anda dikenai **dua pukulan penalti**.

10.2 Advis dan Bantuan Lain

Tujuan Peraturan: Tantangan mendasar bagi anda adalah memutuskan strategi dan taktik permainan anda. Sehingga ada batasan atas *advis* dan bantuan lain yang anda boleh terima selama *ronde*.

10.2a Advis

Selama *ronde*, anda tidak boleh:

- Memberi *advis* pada siapapun yang sedang bermain di lapangan dalam suatu kompetisi,
- Meminta *advis* pada siapapun, selain *kedi* anda, atau
- Menyentuh *perlengkapan* pemain lain untuk memperoleh informasi yang dapat menjadi *advis* apabila diberikan atau diminta dari pemain lain (seperti menyentuh klab pemain lain atau bag golf-nya untuk melihat klab apa yang digunakan).

10.2b Bantuan Lain

Menunjukkan Garis Main untuk Bola Di mana Saja Selain di Putting Green. Ini diperbolehkan, **namun** siapapun harus pergi atau benda apapun harus dipindahkan sebelum *pukulan* anda dilakukan.

Menunjukkan Garis Main untuk Bola di Putting Green. Anda dan *kedi* anda boleh melakukan ini, **namun**:

- Walau anda atau *kedi* anda boleh menyentuh *putting green* dengan tangan, kaki atau apapun yang anda pegang, namun anda tidak boleh *memperbaiki kondisi yang mempengaruhi pukulan anda*, dan
- Anda atau *kedi* anda tidak boleh meletakkan suatu benda di mana saja di atas atau di luar *putting green* untuk menunjukkan *garis main* anda. Ini tidak diperbolehkan bahkan apabila benda itu dipindahkan sebelum *pukulan* dilakukan.

Di saat *pukulan* dilakukan, *kedi* tidak boleh secara sengaja berdiri di atau dekat lokasi *garis main* anda atau melakukan hal lain apapun (seperti menunjukkan titik di *putting green*) untuk menunjukkan *garis main*.

Pengecualian – Kedi Menjaga Tiang Bendera: *Kedi* boleh berdiri di atau dekat *garis main* pemain atau menjaga *tiang bendera*.

Tidak Boleh Meletakkan Benda untuk Membantu Mengambil Ancang-Ancang. Anda tidak boleh mengambil *ancang-ancang* untuk *pukulan* menggunakan benda yang diletakkan oleh atau untuk anda untuk membantu mengarahkan kaki atau badan anda.

Larangan Kedi Anda Berdiri Di Belakang Anda. Di saat anda memulai mengambil *ancang-ancang* untuk *pukulan* hingga *pukulan* anda terjadi:

- *Kedi* anda tidak boleh secara sengaja berdiri di atau dekat lokasi perpanjangan *garis main* anda di belakang bola anda untuk alasan apapun.
- Apabila anda mengambil *ancang-ancang* melanggar Peraturan, anda tidak dapat mundur untuk menghindari dari penalti.

DIAGRAM 10.2b: KEDI BERDIRI DI ATAS ATAU DEKAT DENGAN GARIS MAIN DI BELAKANG BOLA

Boleh	Tidak Boleh
	
<p>Kedi tidak berdiri di atau dekat lokasi perpanjangan garis main di belakang bola saat pemain memulai mengambil <i>ancang-ancang</i> untuk suatu pukulan dan, selama kedi tidak bergerak ke posisi tersebut sebelum pukulan dilakukan, tidak ada pelanggaran Peraturan 10.2b.</p>	<p>Kedi berdiri di atau dekat lokasi perpanjangan garis main di belakang bola saat pemain memulai mengambil <i>ancang-ancang</i> untuk suatu pukulan, sehingga terjadi pelanggaran Peraturan 10.2b.</p>

Pengecualian – Bola di Putting Green: Di saat bola anda di *putting green*, tidak ada penalti berdasarkan Peraturan ini apabila anda mundur dari *ancang-ancang* dan tidak memulai mengambil *ancang-ancang* anda lagi hingga *kedi* anda telah pergi dari lokasi tersebut.

Bantuan Fisik dan Perlindungan dari Elemen. Anda tidak boleh melakukan *pukulan*:

- Di saat menerima bantuan fisik dari *kedi* anda atau orang lain, atau
- Dengan *kedi* anda atau orang lain atau benda yang secara sengaja

ditempatkan untuk memberi anda perlindungan dari sinar matahari, hujan, angin atau elemen lain.

Penalti atas Pelanggaran Peraturan 10.2: *Penalti Umum*.

10.3 Kedi

Tujuan Peraturan: Anda boleh menggunakan jasa kedi untuk membawa klab anda dan memberi anda *advis* dan hantuan lain selama ronde anda, namun ada batasan atas apa yang kedi anda boleh lakukan. Anda bertanggung jawab atas tindakan kedi anda selama ronde anda dan akan dikenai penalti apabila kedi anda melanggar Peraturan.

10.3a Kedi Anda Dapat Membantu Anda Selama Ronde

Anda boleh menggunakan jasa *kedi* untuk membawa, mengangkut dan menangani klab anda, memberi anda *advis* dan membantu anda dalam hal lainnya yang diperbolehkan selama *ronde*, **namun** anda tidak boleh menggunakan jasa *kedi* lebih dari satu dalam suatu saat atau mengganti *kedi* sementara semata-mata untuk mendapat *advis* dari kedi baru tersebut.



Lihat Peraturan
Lengkap

Untuk informasi mengenai bagaimana Peraturan berlaku atas tindakan-tindakan berbagai kedi.

Penalti atas Pelanggaran Peraturan 10.3a:

Anda dikenai ***penalti umum*** untuk setiap hole di mana anda mendapat bantuan lebih dari satu *kedi* dalam suatu saat. Apabila pelanggaran terjadi atau berlanjut di antara dua hole, anda dikenai ***penalti umum*** pada hole berikutnya.

10.3b Apa yang Kedi Anda Dapat Lakukan

Untuk contoh-contoh apa yang Kedi anda boleh dan tidak boleh lakukan



Lihat Peraturan
Lengkap

Untuk daftar tindakan-tindakan yang kedi anda dapat dan tidak dapat lakukan.

10.3c Anda Bertanggung Jawab atas Tindakan dan Pelanggaran Peraturan yang Dilakukan oleh Kedi

Anda bertanggung jawab atas tindakan *kedi* anda selama *ronde*, **namun** tidak sebelum atau sesudah *ronde* anda. Apabila tindakan *kedi* anda melanggar Peraturan atau kemungkinan melanggar Peraturan bila tindakan itu dilakukan oleh anda, anda dikenai penalti berdasarkan Peraturan itu.

PERATURAN

11

Bola yang Bergerak Secara Tidak Sengaja Membentur Orang, Binatang atau Benda; Tindakan Sengaja untuk Mempengaruhi Bola yang Bergerak

Tujuan Peraturan: Peraturan 11 mencakup atas apa yang harus dilakukan apabila bola anda yang bergerak membentur orang, binatang, perlengkapan atau apapun lainnya di lapangan. Di saat ini terjadi secara tidak sengaja, tidak ada penalti dan anda umumnya harus menerima keadaannya, baik itu menguntungkan ataupun tidak, dan memainkan bolanya dari di mana ia berhenti. Peraturan 11 juga membatasi anda secara sengaja melakukan tindakan untuk mempengaruhi di mana bola yang bergerak akan berhenti.

Peraturan ini berlaku setiap saat bola *dalam permainan* anda sedang bergerak (baik setelah *pukulan* atau secara lain), **kecuali** di saat bola anda telah *didrop* di *area pembebasan* dan belum berhenti. Hal ini tercakup dalam Peraturan 14.3.

11.1 Bola Anda yang Bergerak Secara Tidak Sengaja Membentur Orang atau Pengaruh Luar

11.1a Tidak Ada Penalti untuk Pemain Manapun

Apabila bola anda yang bergerak secara tidak sengaja membentur orang atau pengaruh luar, termasuk anda, pemain manapun, *kedi* maupun *perlengkapan* anda, tidak ada penalti pada pemain manapun.

Pengecualian – Bola Dimainkan di Putting Green dalam Stroke Play:

Apabila bola anda yang bergerak membentur bola lain di *putting green* dan kedua bola berada di *putting green* sebelum *pukulan* anda, anda dikenai **penalti umum (dua pukulan penalti)**.

11.1b Bola Harus Dimainkan Sebagaimana Letaknya

Apabila bola anda yang bergerak secara tidak sengaja membentur siapapun atau *pengaruh luar*, bola anda harus dimainkan sebagaimana letaknya, **kecuali** dalam dua situasi:

Pengecualian 1 – Di saat Bola Anda Dimainkan dari Mana Saja Kecuali Putting Green Berhenti Di Atas Orang, Binatang atau Pengaruh Luar yang Bergerak.

Pengecualian 2 – Di saat Bola Anda Dimainkan dari Putting Green Secara Tidak Sengaja Membentur Orang, Binatang atau Obstruksi Lepas (Termasuk Bola Lain yang Sedang Bergerak) di Putting Green.



Untuk informasi mengenai kedua Pengecualian ini.

Penalti atas Memainkan Bola Pengganti Di mana Tidak Diperbolehkan atau Memainkan Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 11.1: Penalti Umum.

11.2 Bola yang Bergerak Secara Sengaja Dibelokkan atau Dihentikan oleh Orang

Apabila sebuah bola yang sedang bergerak secara sengaja dibelokkan atau dihentikan oleh pemain atau bila ia membentur *perlengkapan* yang secara sengaja diposisikan, umumnya terdapat penalti dan bola tidak boleh dimainkan sebagaimana letaknya.



Untuk informasi mengenai di mana memainkan bola yang dengan sengaja telah dibelokkan atau dihentikan dan apakah terdapat penalti.

11.3 Secara Sengaja Menggerakkan Benda atau Merubah Kondisi untuk Mempengaruhi Bola yang Bergerak

Ketika sebuah bola sedang bergerak, anda tidak boleh secara sengaja mengubah kondisi fisik atau mengangkat atau memindahkan *benda alam lepas* atau *obstruksi lepas* untuk mempengaruhi di mana bola akan berhenti.

Pengecualian – Anda dapat memindahkan tiang bendera yang dipindahkan, sebuah bola yang berhenti di *putting green* atau *perlengkapan* pemain manapun (selain dari bola yang berhenti di mana saja **kecuali** di *putting green* atau sebuah *markah-bola* di mana saja di lapangan).

Penalti atas Pelanggaran Peraturan 11.3: Penalti Umum.

IV

Peraturan Spesifik untuk Bunker dan Putting Green

PERATURAN 12-13



PERATURAN

12

Bunker

Tujuan Peraturan: Peraturan 12 adalah peraturan spesifik mengenai bunker, yang mana adalah area yang dipersiapkan secara khusus untuk tujuan menguji kemampuan anda memainkan bola dari pasir. Untuk memastikan anda menghadapi tantangan ini, ada beberapa batasan dalam menyentuh pasir sebelum anda melakukan pukulan dan di mana pembebasan dapat diambil atas bola anda di bunker.

12.1 Kapan Bola Anda Berada di Bunker

DIAGRAM 12.1: KAPAN BOLA BERADA DI BUNKER



Sejalan dengan Definisi Bunker dan Peraturan 12.1, diagram memberikan contoh kapan sebuah bola berada dan tidak berada di suatu bunker.

Bola anda berada di *bunker* di saat sebagian bola menyentuh pasir di dasar di sisi dalam dari *bunker*.

Bola anda juga berada di *bunker* bila ia berada di sisi dalam dari *bunker* dan berhenti:

- Di dasar di mana pasir umumnya berada, atau
- Di dalam atau di atas *benda alam lepas*, *obstruksi lepas*, *kondisi lapangan tidak normal* atau *benda integral* yang menyentuh pasir di *bunker* atau di dasar di mana pasir umumnya berada.

Apabila bola anda berada di tanah atau rumput atau benda alamiah apapun yang tumbuh atau menempel di sisi dalam *bunker* tanpa menyentuh pasir, ia tidak berada di *bunker*.

12.2 Memainkan Bola Anda di Bunker

12.2a Memindahkan Benda Alam Lepas dan Obstruksi Lepas

Sebelum memainkan bola anda di *bunker*, anda boleh memindahkan *benda alam lepas* dan *obstruksi lepas*.

12.2b Batasan dalam Menyentuh Pasir di Bunker

Sebelum melakukan *pukulan* pada bola anda di *bunker*, anda tidak boleh:

- Secara sengaja menyentuh pasir di *bunker* dengan tangan anda, klab atau penggaruk pasir atau benda lain apapun untuk menguji kondisi pasir dan mendapat informasi untuk *pukulan* anda berikutnya, atau
- Menyentuh pasir di *bunker* menggunakan klab anda:
 - » Di area tepat di depan atau tepat di belakang bola anda (**kecuali** sebagaimana diperbolehkan dalam secukupnya mencari bola anda atau dalam memindahkan *benda alam lepas* atau *obstruksi lepas*),
 - » Dalam melakukan ayunan latihan, atau
 - » Dalam melakukan ayunan ke belakang anda untuk *pukulan*.

Kecuali sebagaimana tercakup di dua point, tindakan-tindakan berikut diperbolehkan:

- Menggali dengan kaki anda dalam mengambil *ancang-ancang* untuk ayunan latih atau *pukulan*,
- Meratakan *bunker* untuk merawat lapangan,
- Meletakkan klab anda, *perlengkapan* atau benda lain di *bunker* (baik itu dengan cara melempar atau meletakkannya),
- Mengukur, *memarkah*, *mengangkat*, *meletakkan kembali* atau mengambil tindakan lain berdasarkan Peraturan,
- Bersandar pada klab untuk beristirahat, menjaga keseimbangan atau menahan dari jatuh, atau
- Memukul pasir karena frustrasi atau marah.

Namun anda dikenai penalti umum apabila tindakan anda dalam menyentuh pasir memperbaiki kondisi yang mempengaruhi pukulan anda.

Penalti atas Pelanggaran Peraturan 12.2: Penalti Umum.

12.3 Peraturan Spesifik Mengenai Pembebasan atas Bola di Bunker

Di saat bola anda berada di *bunker*, Peraturan pembebasan tertentu dapat berlaku saat anda mendapat gangguan dari *kondisi lapangan tidak normal* (Peraturan 16.1c) atau kondisi *binatang berbahaya* (Peraturan 16.2), atau saat bola anda tidak dapat dimainkan (Peraturan 19.3).

PERATURAN

13

Putting Green

Tujuan Peraturan: Peraturan 13 adalah Peraturan spesifik mengenai putting green. Putting green secara khusus dipersiapkan untuk permainan bola anda di sekitar dasar dan terdapat tiang bendera untuk lubang di tiap putting green, sehingga Peraturan khusus yang berbeda dengan area dari lapangan lainnya berlaku

13.1 Tindakan yang Diperbolehkan atau Diharuskan di Putting Green

Tujuan Peraturan: Peraturan ini memperbolehkan anda melakukan hal-hal di putting green yang umumnya tidak diperbolehkan di luar putting green, seperti dibolehkannya memarkah, mengangkat membersihkan dan meletakkan kembali bola anda dan memperbaiki kerusakan dan memindahkan pasir dan tanah lepas di putting green. Tidak ada penalti bila menyebabkan bola atau markah-bola anda bergerak secara tidak sengaja di putting green.

13.1a Kapan Bola Anda Berada di Putting Green

Bola anda berada di *putting green* saat sebagian dari bola:

- Menyentuh *putting green*, atau
- Berada di atas atau di dalam benda apapun (seperti *benda alam lepas* atau *obstruksi*) dan berada di sisi dalam dari *putting green*.

13.1b Memarkah, Mengangkat dan Membersihkan Bola Anda di Putting Green

Bola yang anda berada di *Putting Green* boleh diangkat dan dibersihkan. Tempat dari bola anda harus *dimarkah* sebelum diangkat dan bola harus *diletakkan kembali*.

13.1c Perbaikan yang Diperbolehkan di Putting Green

Selama *ronde*, anda dapat mengambil dua tindakan berikut di *putting green*, baik bola anda berada di atas atau di luar *putting green*:

- Pasir dan tanah lepas di *putting green* (namun tidak di tempat lain di *lapangan*) boleh dipindahkan tanpa penalti.
- Anda boleh memperbaiki kerusakan di *putting green* tanpa penalti dengan mengambil tindakan yang wajar untuk mengembalikan kondisi *putting green* sedekat mungkin dengan kondisi semulanya, **namun** hanya:
 - » Dengan menggunakan tangan, kaki atau bagian tubuh anda lainnya atau peralatan perbaikan bekas jatuhnya bola yang normal, *tee*, klab atau item serupa dari *perlengkapan* normal, dan
 - » Tanpa menunda permainan secara tidak wajar.

Namun apabila anda memperbaiki *putting green* dengan tindakan yang melebihi kewajaran dalam mengembalikan *putting green* ke kondisi semulanya, anda dikenai **penalti umum**.

“Kerusakan di *putting green*” berarti segala kerusakan oleh seseorang atau pengaruh luar, seperti:

- Bekas jatuhnya bola, kerusakan akibat sepatu (seperti bekas tapak sepatu) dan garukan atau cekungan yang disebabkan oleh *perlengkapan* atau *tiang bendera*,
- Bekas lubang lama, sumbat rumput, sambungan lempeng rumput dan garukan atau cekungan dari peralatan pemeliharaan atau kendaraan,
- Jejak *binatang* atau cekungan tapak ternak, dan
- Benda tertanam (seperti batu, biji pohon atau *tee*).

Namun “kerusakan di *putting green*” tidak termasuk segala kerusakan atau kondisi sebagai akibat dari:

- Praktek normal pemeliharaan kondisi keseluruhan dari *putting green* (seperti lubang aerasi dan cekuk dari pemotongan rumput vertikal),

- Irigasi atau hujan atau *kekuatan alam* lainnya,
- Cacat permukaan natural (seperti botak atau area sakit atau area pertumbuhan yang tidak rata), atau
- *Lubang* yang aus alami.

13.1d Saat Bola Anda atau Markah-Bola Bergerak di Putting Green

Tidak ada penalti bila anda, *lawan* anda atau pemain lain dalam *stroke play* secara tidak sengaja menggerakkan bola atau *markah-bola* anda di *putting green*.

Anda harus *meletakkan kembali* bola anda di tempat semula (yang mana bila tidak diketahui harus diperkirakan), atau meletakkan *markah-bola* untuk *memarkah* tempat semula.

Pengecualian – Bola Anda Harus Dimainkan Sebagaimana Letaknya Bila Ia Mulai Bergerak Saat Ayunan Ke Belakang Anda untuk Suatu Pukulan dan Pukulan Terjadi.

Apabila *kekuatan alam* menyebabkan bola anda di *putting green* bergerak, darimana anda harus bermain berikutnya bergantung dari apakah bola anda telah diangkat dan *diletakkan kembali* di tempat semula:

- Bola telah *diangkat* dan *diletakkan kembali* – Bola anda harus *diletakkan kembali* di tempat semula (yang mana bila tidak diketahui harus diperkirakan).
- Bola belum *diangkat* dan *diletakkan kembali* – Bola harus dimainkan dari tempat barunya.

13.1e Tidak Boleh Secara Sengaja Mengetes Green

Apabila, selama *ronde*, anda meraba permukaan atau menggulirkan bola untuk mengetes *putting green* atau *green salah*, anda dikenai **Penalti Umum**

Pengecualian – Mengetes Green dari hole yang baru diselesaikan atau Green Latih Saat berada di antara Dua Hole Diperbolehkan.

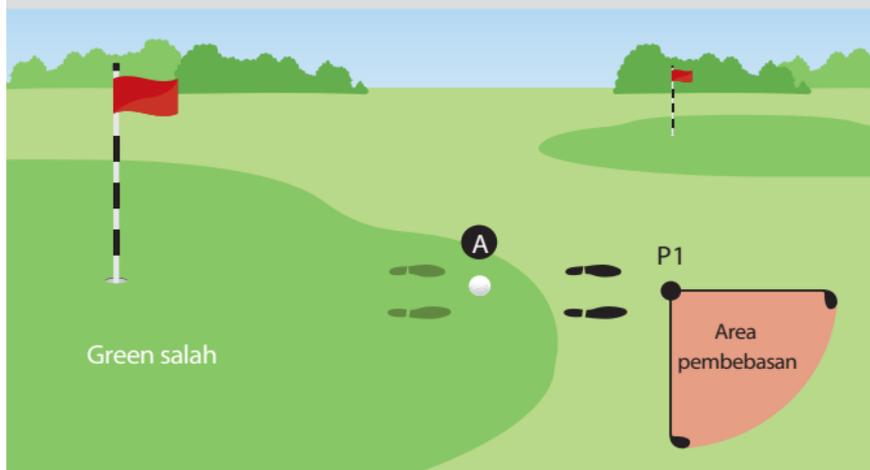
13.1f Pembebasan Harus Dilakukan dari Green Salah

Gangguan berdasarkan Peraturan ini terjadi di saat bola anda berada di *green salah*, atau *green salah* secara fisik mengganggu area *ancang-ancang* atau area ayunan yang anda inginkan.

Di saat terjadi gangguan oleh *green salah*, anda tidak boleh memainkan bola sebagaimana letaknya. **Namun**, anda harus mengambil pembebasan gratis dengan *mengedrop* bola semula atau bola lain di *area pembebasan* sebagaimana Diagram 13.1f.

Tidak ada penalti berdasarkan Peraturan ini bila gangguan hanya terjadi karena anda memilih klab, tipe *ancang-ancang* atau ayunan atau arah main yang jelas tidak masuk akal dalam situasi tersebut.

DIAGRAM 13.1f: PEMBEBASAN GRATIS DARI GREEN SALAH



Saat terdapat gangguan oleh suatu green salah, pembebasan gratis harus dilakukan. Dalam diagram pemain diasumsikan memukul dengan tangan kanan. Bola A berada di green salah, dan titik pembebasan penuh terdekat atas Bola A adalah P1, di mana harus berada di area lapangan yang sama saat bola semua berhenti (dalam hal ini, area umum).

Titik Referensi	Ukuran Area Pembebasan	Batas Area Pembebasan
Titik pembebasan penuh terdekat (P1)	Satu panjang-klub dari titik referensi 	Area pembebasan: <ul style="list-style-type: none"> • Tidak boleh lebih dekat ke lubang dari titik referensi, dan • Harus berada di area lapangan yang sama dengan dengan titik referensi

Catatan Pemain:

Anda harus mengambil pembebasan penuh dari seluruh gangguan atas green salah.

Penalti atas Memainkan Bola Pengganti Di mana Tidak Diperbolehkan Salah atau Memainkan Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 13.1: Penalti Umum

13.2 Tiang Bendera

Tujuan Peraturan: Peraturan ini mencakup pilihan anda berkaitan dengan tiang bendera. Anda dapat membiarkan tiang bendera di lubang atau memindahkannya (yang mana termasuk meminta seseorang menjaga tiang bendera dan memindahkannya setelah bola anda dimainkan), namun anda harus memutuskannya sebelum melakukan pukulan. Umumnya tidak ada penalti apabila bola yang bergerak membentur tiang bendera.

Peraturan ini berlaku atas bola yang dimainkan dari mana saja di lapangan, baik itu di atas atau di luar *putting green*.

13.2a Membiarkan Tiang di Lubang

Apabila anda melakukan *pukulan* dengan *tiang bendera* di lubang dan bola yang sedang bergerak kemudian membentur *tiang bendera*, tidak ada penalti dan bola harus dimainkan sebagaimana letaknya.

Keputusan untuk membiarkan *tiang bendera* di lubang harus dilakukan sebelum anda melakukan *pukulan*, dengan membiarkan *tiang bendera* di lubang atau mengembalikan *tiang bendera* yang dipindahkan ke lubang.

Dalam kedua kasus, anda tidak boleh berupaya mendapat keuntungan dengan secara sengaja menggerakkan *tiang bendera* ke suatu posisi selain posisi di tengah lubang.

Apabila anda melakukannya dan bola yang bergerak kemudian membentur *tiang bendera*, anda dikenai **penalti umum**.



Lihat Peraturan Lengkap

Untuk informasi mengenai menggerakkan atau memindahkan tiang bendera yang dibiarkan di lubang ketika bola sedang bergerak.

13.2b Memindahkan Tiang Bendera dari Lubang

Anda boleh melakukan *pukulan* dengan *tiang bendera* dipindahkan dari lubang, sehingga bola anda yang sedang bergerak tidak membentur *tiang bendera* di lubang.

Anda harus memutuskan hal ini sebelum melakukan *pukulan*, dengan memindahkan *tiang bendera* dari *lubang* sebelum memainkan bola anda, atau memerintahkan seseorang untuk menjaga *tiang bendera*.

Lihat Peraturan Lengkap

Untuk situasi-situasi di mana anda dianggap telah memerintahkan untuk menjaga tiang bendera dan untuk informasi mengenai apa yang harus dilakukan bila bola anda membentur tiang bendera atau seseorang yang memindahkan atau menjaganya.

13.2c Bola Bersandar pada Tiang Bendera di Lubang

Apabila bola anda bersandar pada *tiang bendera* di *lubang*, dan sebagian dari bola anda berada di *lubang* di bawah permukaan *putting green*, bola anda dianggap telah masuk *lubang*.

Apabila tidak ada bagian dari bola anda berada di *lubang* dibawah permukaan *putting green*:

- Bola anda belum masuk *lubang* dan harus dimainkan sebagaimana letaknya.
- Apabila *tiang bendera* dipindahkan dan bola anda *bergerak* (baik itu jatuh ke dalam *lubang* atau menjauh dari *lubang*), tidak ada penalti dan bola harus *diletakkan kembali* di bibir *lubang*.

Penalti atas Memainkan Bola Pengganti Di mana Tidak Diperkenankan atau Memainkan Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 13.2c: Penalti Umum.

13.3 Bola Menggantung di Lubang

13.3a Waktu Tunggu untuk Memastikan Apakah Bola Anda Menggantung di Lubang Akan Jatuh ke Lubang

Apabila bagian dari bola anda menggantung di bibir *lubang*, anda diberikan waktu yang wajar untuk mencapai *lubang* dan sepuluh detik lagi untuk menunggu kepastian apakah bola anda akan jatuh ke dalam *lubang*.

Apabila bola anda jatuh ke *lubang* dalam waktu tunggu ini, anda telah menyelesaikan hole dengan *pukulan* sebelumnya.

Apabila bola anda tidak jatuh ke dalam *lubang* dalam waktu tunggu ini:

- Bola anda dianggap telah berhenti.
- Apabila bola anda kemudian jatuh ke *lubang* sebelum dimainkan, anda telah menyelesaikan hole dengan *pukulan* sebelumnya, **namun** ditambahkan **satu pukulan penalti** ke skor anda di hole tersebut.

13.3b Apa yang Harus Dilakukan Bila Bola Anda yang Menggantung di Lubang Diangkat atau Digerakkan Sebelum Waktu Tunggu Berakhir



Untuk informasi mengenai apa yang harus dilakukan bila bola anda yang menggantung di hole diangkat atau dipindahkan sebelum waktu tunggu 10-detik berakhir.



Mengangkat dan Mengembalikan Bola untuk Dimainkan

PERATURAN 14



PERATURAN
14

Prosedur atas Bola: Memarkah, Mengangkat dan Membersihkan; Meletakkan di Suatu Tempat; Mengedrop di Area Pembebasan; Bermain dari Tempat Salah

Tujuan Peraturan: Peraturan 14 mencakup kapan dan bagaimana anda dapat memarkah tempat bola anda yang berhenti dan mengangkat dan membersihkan bola anda dan bagaimana mengembalikannya ke dalam permainan sehingga bola anda dimainkan dari tempat yang benar.

- Di saat bola anda diangkat atau digerakkan dan akan diletakkan kembali, bola yang sama harus diletakkan di tempat semulanya.
- Di saat mengambil pembebasan gratis atau dengan penalti, anda harus mengedrop bola pengganti atau bola semula di area pembebasan tertentu.

Anda dapat memperbaiki kesalahan dalam menerapkan prosedur tanpa penalti sebelum bola anda dimainkan, namun anda dikenai penalti apabila anda memainkan bola dari tempat salah.

14.1 Memarkah, Mengangkat dan Membersihkan Bola

14.1a Tempat dari Bola yang Akan Diangkat dan Diletakkan kembali Harus Di Markahi

Sebelum anda mengangkat bola anda berdasarkan Peraturan yang mengharuskannya *diletakkan kembali* di tempat semulanya, anda harus *markahi* tempat itu yang berarti:

- Meletakkan *markah-bola* tepat di belakang atau tepat di samping bola anda, atau
- Memegang klab di dasar tepat di belakang atau tepat di samping bola anda.

Apabila anda mengangkat bola anda tanpa *memarkahi* tempat itu, *memarkahi* tempat itu dengan cara salah atau melakukan *pukulan* dengan *markah-bola* dibiarkan di tempat, anda dikenai **satu pukulan penalti**.

Di saat anda mengangkat bola anda untuk mengambil pembebasan berdasarkan Peraturan, anda tidak harus *memarkahi* tempat tersebut.

14.1b Siapa yang Boleh Mengangkat Bola

Bola anda dapat diangkat berdasarkan Peraturan hanya oleh anda, atau siapapun yang anda perintahkan, **namun** anda harus memberi perintah itu setiap saat sebelum bola anda diangkat dan bukan memberikannya secara umum untuk *ronde* itu.

Pengecualian – Kedi Anda Dapat Mengangkat Bola Anda di Putting Green Tanpa Perintah.

14.1c Membersihkan Bola yang Diangkat

Di saat anda mengangkat bola anda dari *putting green*, bola itu selalu boleh dibersihkan.

Di saat anda mengangkat bola anda dari tempat lainnya bola itu selalu boleh dibersihkan **kecuali** saat diangkat:

- Untuk memastikan bila bola itu sobek atau retak - membersihkan tidak diperbolehkan.
- Untuk mengidentifikasi bola itu - membersihkan diperbolehkan hanya sebatas diperlukan untuk mengidentifikasinya.
- Karena bola itu mengganggu permainan - membersihkan tidak diperbolehkan.
- Untuk memastikan bila bola itu berhenti di kondisi di mana pembebasan diperbolehkan - membersihkan tidak diperbolehkan, **kecuali** anda kemudian mengambil pembebasan berdasarkan Peraturan.

Apabila anda membersihkan bola yang diangkat di mana tidak diperbolehkan, anda dikenai **satu pukulan penalti**.

14.2 Meletakkan Kembali Bola di Suatu Tempat

14.2a Bola Semula Harus Digunakan

Di saat bola anda harus *diletakkan kembali* setelah ia diangkat atau digerakkan, anda harus menggunakan bola semula anda.

Pengecualian – Bola Lain Dapat Digunakan Saat:

- Anda tidak mendapatkan kembali bola semula anda dengan upaya yang wajar dan dalam beberapa detik
- Bola semula sobek atau retak,
- Anda melanjutkan permainan setelah penundaan, atau
- Bola semula dimainkan oleh pemain lain sebagai *bola salah*.

14.2b Siapa Yang Harus Meletakkan Kembali Bola dan Bagaimana Ia Harus Diletakkan Kembali

Bola anda harus *diletakkan kembali* berdasarkan Peraturan hanya oleh anda, atau orang lain manapun yang mengangkat bola anda atau menyebabkannya *bergerak*.

Apabila anda memainkan bola yang *diletakkan kembali* oleh seseorang yang tidak diperbolehkan melakukannya, anda dikenai **satu pukulan penalti**.

14.2c Tempat Di mana Bola Diletakkan Kembali

Bola anda harus *diletakkan kembali* di tempat semulanya (yang mana apabila tidak diketahui harus diperkirakan), **kecuali** di saat bola anda harus *diletakkan kembali* di tempat lain.

Apabila bola anda yang berhenti di atas, di bawah atau bersandar pada *obstruksi permanen*, *benda integral*, benda pembatas atau benda alami yang tumbuh atau menempel:

- “Tempat” dari bola anda termasuk lokasi vertikal relatif terhadap dasar.
- Ini berarti bola anda harus *diletakkan kembali* di tempat semulanya di atas, di bawah atau bersandar pada benda tersebut.

14.2d Di mana Meletakkan Kembali Bola Di saat Letak Semula Berubah

Apabila letak dari bola anda yang telah diangkat atau *digerakkan* berubah, anda harus *meletakkan kembali* bola dengan cara berikut:

- Bola di pasir:
 - » Anda harus menciptakan ulang letak semulanya serupa mungkin.
 - » Dalam menciptakan ulang letaknya, anda boleh meninggalkan sebagian kecil dari bola terlihat bila bola tertutup oleh pasir.

Apabila anda tidak menciptakan ulang *letaknya* melanggar Peraturan ini, anda bermain dari *tempat salah*.

- Bola di mana saja kecuali di pasir: Anda harus meletakkan kembali bola itu dengan cara meletakkannya di tempat terdekat yang letaknya yang paling serupa dengan letak semulanya yaitu:
 - » Dalam satu panjang-klab dari tempat semulanya (yang mana apabila tidak diketahui harus diperkirakan),
 - » Tidak mendekati *lubang*, dan
 - » Di area dari *lapangan* yang sama dengan tempat tersebut.

Apabila anda mengetahui bahwa letak semulanya berubah **namun** tidak tahu bagaimana letak sebelumnya, anda harus memperkirakan letak semulanya dan *meletakkan kembali* bola anda.

Pengecualian–Untuk Letak yang Berubah Di saat Permainan Dihentikan dan Bola Telah Diangkat, lihat Peraturan 5.7d.

14.2e Apa yang Harus Dilakukan Bila Bola yang Diletakkan Kembali Tidak Bisa Diam di Tempat Semula

Apabila anda berupaya untuk *meletakkan kembali* bola anda **namun** ia tidak bisa diam di tempat semulanya, anda harus berupaya kedua kali.

Apabila bola anda kembali tidak bisa diam di tempat itu, anda harus *meletakkan kembali* bola dengan meletakkannya di tempat terdekat di mana ia akan berhenti, **namun** dengan batasan berikut bergantung pada di mana tempat semulanya berada:

- Tempat tidak boleh lebih dekat ke *lubang*.
- Tempat semula di *area umum* - tempat terdekat harus berada di *area umum*.
- Tempat semula di *bunker* atau area penalti - tempat terdekat harus berada *bunker* yang sama atau di area penalti yang sama.
- Tempat semula di *putting green* - tempat terdekat harus berada antara *putting green* atau *area umum*.

Penalti atas Memainkan Bola Pengganti secara Salah atau Memainkan Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 14.2: Penalti Umum.

14.3 Mengedrop Bola di Area Pembebasan

14.3a Bola Semula atau Bola Lain Dapat Digunakan

Anda boleh menggunakan bola apapun tiap saat anda *mengedrop* atau meletakkan bola berdasarkan Peraturan ini.

14.3b Bola Harus Didrop Dengan Cara yang Benar

Anda harus *mengedrop* bola dengan cara yang benar, yang berarti ketiga hal berikut:

- Anda yang harus *mengedrop* bola (baik *kedi* anda maupun orang lain tidak boleh melakukannya).
- Bola harus *didrop* lurus ke bawah dari setinggi lutut sehingga bola:

DIAGRAM 14.3b: MENGEDROP SETINGGI LUTUT

Boleh



Tidak Boleh



Bola harus didrop lurus ke bawah dari setinggi lutut. “Setinggi lutut” berarti tinggi dari lutut pemain saat posisi berdiri. Namun pemain tidak harus dalam posisi berdiri saat bola didrop.

- » Jatuh lurus ke bawah, tanpa anda melempar, memutar atau menggulirkannya atau menggunakan gerakan lainnya yang mungkin mempengaruhi kemana bola anda akan berhenti, dan
- » Tidak menyentuh bagian manapun dari badan atau *perlengkapan* anda sebelum ia membentur dasar.

“Setinggi lutut” berarti tinggi dari lutut anda saat posisi berdiri.

- Bola harus *didrop* di area pembebasan -anda boleh berdiri baik di dalam ataupun di luar *area pembebasan* saat *mengedrop* bola anda.

Apabila bola anda *didrop* dengan cara salah melanggar satu atau lebih dari tiga ketentuan ini, anda harus *mengedrop* bola anda kembali dengan cara yang benar, dan tidak ada batasan berapa kali anda harus melakukannya.

Bola yang *didrop* dengan cara salah tidak dihitung sebagai salah satu dari dua *drop* yang diharuskan sebelum bola anda harus ditaruh.



Lihat Peraturan Lengkap

Untuk informasi mengenai melakukan suatu pukulan atas bola yang *didrop* dengan cara salah dan apakah dikenai satu pukulan penalti atau penalti umum.

14.3c Bola Didrop dengan Cara Benar Harus Berhenti di Area Pembebasan

Peraturan ini berlaku hanya di saat bola *didrop* dengan cara yang benar berdasarkan Peraturan 14.3b.

Kapan Anda Telah Selesai Mengambil Pembebasan. Anda telah selesai mengambil pembebasan hanya di saat bola *didrop* dengan cara yang benar berhenti di *area pembebasan*.

Tidak masalah walau bola anda, setelah membentur dasar, menyentuh siapapun, *perlengkapan* atau *pengaruh luar* lain sebelum berhenti:

- Apabila bola anda berhenti di *area pembebasan*, anda telah selesai mengambil pembebasan dan harus memainkan bola sebagaimana letaknya.

- Apabila bola anda berhenti di luar *area pembebasan*, lihat dibawah “Apa yang Harus Dilakukan bila Bola yang *Didrop* dengan Cara Benar Berhenti di Luar *Area Pembebasan*”.

Dalam kedua kasus, tidak ada penalti untuk pemain manapun.

DIAGRAM 14.3c: BOLA HARUS DIDROP DI DALAM DAN BERHENTI DI DALAM AREA PEMBEBASAN



Bola didrop dengan cara yang benar berdasarkan Peraturan 14.3b dan bola berhenti di area pembebasan, dengan demikian prosedur pembebasan komplit.

Bola didrop dengan cara yang benar berdasarkan Peraturan 14.3b, namun berhenti di luar area pembebasan, dengan demikian bola harus didrop dengan cara yang benar kedua kali.

Bola didrop dengan cara yang salah di luar area pembebasan, dengan demikian bola harus didrop kembali dengan cara yang benar.

Pengecualian – Di saat Bola yang Didrop dengan Cara Benar Secara Sengaja Dibelokkan atau Dihentikan oleh Siapapun.

Apa yang Harus Dilakukan Bila Bola yang Didrop dengan Cara yang Benar Berhenti di Luar Area Pembebasan. Anda harus *mengedrop* bola dengan cara yang benar kedua kali, dan apabila bola juga berhenti di luar *area pembebasan*, anda kemudian harus menyelesaikan pengambilan pembebasan dengan:

- *Meletakkan bola* di tempat di mana bola yang *didrop* kedua kali pertama kali membentur dasar.
- Apabila bola yang diletakkan tidak bisa berhenti di tempat itu, anda harus *meletakkan bola* di tempat itu kedua kali.
- Apabila bola yang diletakkan kedua kali juga tidak bisa berhenti di tempat itu, anda harus *meletakkan bola* di tempat terdekat di mana bola bisa berhenti, dengan batasan sesuai Peraturan 14.2e.

14.3d Apa yang Harus Dilakukan Bila Bola yang Didrop dengan Cara yang Benar Secara Sengaja dibelokkan atau Dihentikan oleh Orang

Lihat Peraturan Lengkap

Untuk informasi mengenai apa yang harus dilakukan bila anda telah mengedrop bola dengan cara benar namun bola secara sengaja dibelokkan atau dihentikan.

Penalti atas Memainkan Bola dari Tempat Salah atau Memainkan Bola yang Diletakkan bukan Didrop Melanggar Peraturan 14.3: Penalti Umum.

14.4 Kapan Bola Anda Kembali ke Dalam Permainan setelah Bola Semula Anda telah di Luar Permainan

Lihat Peraturan Lengkap

Untuk informasi mengenai kapan bola anda kembali ke dalam permainan, termasuk kapan anda mengganti bola namun ini tidak diperbolehkan atau anda menggunakan suatu prosedur yang tidak berlaku.

14.5 Memperbaiki Kesalahan yang Dibuat dalam Mengganti, Meletakkan kembali, Mengedrop atau Meletakkan Bola Anda

Anda dapat mengangkat bola anda tanpa penalti dan memperbaiki kesalahan sebelum memainkan bola anda:

- Saat anda telah *mengganti bola* lain untuk bola semula di mana tidak diperbolehkan, atau
- Saat anda telah *meletakkan kembali*, *mengedrop* atau meletakkan bola anda (1) di *tempat salah* atau ia berhenti di *tempat salah*, (2) dengan cara salah atau (3) dengan menggunakan prosedur yang tidak berlaku.



Lihat Peraturan
Lengkap

Untuk informasi mengenai memperbaiki kesalahan sebelum bola anda dimainkan.

14.6 Melakukan Pukulan Berikutnya Darimana Pukulan Sebelumnya Dilakukan

Peraturan ini berlaku kapanpun anda diharuskan atau diperbolehkan untuk melakukan *pukulan* anda selanjutnya darimana *pukulan* sebelumnya dilakukan (yaitu, dalam mengambil pembebasan *pukulan-dan-jarak*, atau memainkan kembali setelah *pukulan* yang dibatalkan atau secara lain yang tidak dihitung).

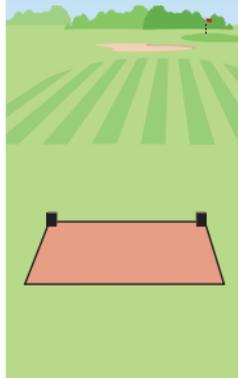
14.6a Pukulan Sebelumnya Dilakukan dari Area Tee

Bola semula anda atau bola lain harus dimainkan dari mana saja di dalam *area tee* (dan boleh memakai *tee*).

DIAGRAM 14.6: MELAKUKAN PUKULAN BERIKUTNYA DARIMANA PUKULAN SEBELUMNYA DILAKUKAN

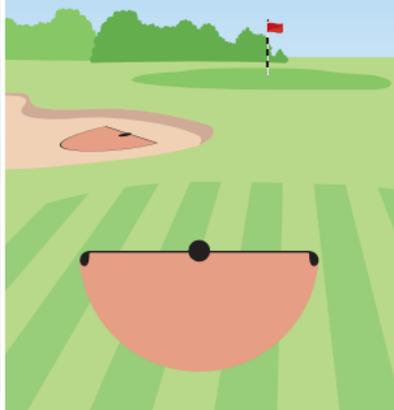
Saat pemain diharuskan atau diperbolehkan melakukan pukulan selanjutnya darimana pukulan sebelumnya dilakukan, mengenai bagaimana pemain harus meletakkan bola ke dalam permainan tergantung atas area lapangan di mana pukulan sebelumnya dilakukan.

Area tee



Pukulan sebelumnya dilakukan dari area tee, dengan demikian bola harus dimainkan darimana saja di dalam area tee.

Area umum, bunker atau area penalti



Pukulan sebelumnya dilakukan dari area umum, bunker atau area penalti, dengan demikian titik referensi adalah tempat di mana pukulan sebelumnya dilakukan. Bola didrop dalam jarak satu panjang-klub dari titik referensi tersebut, namun di dalam area lapangan yang sama dengan titik referensi dan tidak lebih dekat lubang dari titik referensi.

Putting green



Pukulan sebelumnya dilakukan dari putting green, dengan demikian bola diletakkan di tempat di mana pukulan sebelumnya dilakukan.

14.6b Pukulan Sebelumnya Dilakukan dari Area Umum, Area Penalti atau Bunker

Bola semula anda atau bola lain harus *didrop* di area *pembebasan* ini:

- Titik Referensi: Tempat di mana *pukulan* anda sebelumnya dilakukan (yang mana apabila tidak diketahui harus diperkirakan).
- Ukuran Area Pembebasan Diukur dari Titik Referensi: *Satu panjang-klab*, namun dengan batasan berikut:
- Batasan Lokasi *Area Pembebasan*:
 - » Harus berada di area dari lapangan yang sama dengan titik referensi anda, dan
 - » Tidak boleh berada lebih dekat ke lubang dari titik referensi anda.

14.6c Pukulan Sebelumnya Dilakukan dari Putting Green

Bola semula anda atau bola lain harus diletakkan di tempat di mana *pukulan* anda sebelumnya dilakukan (yang mana apabila tidak diketahui harus diperkirakan).

Penalti atas Memainkan Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 14.6: Penalti Umum.

14.7 Bermain dari Tempat Salah

14.7a Tempat Darimana Bola Harus Dimainkan

Setelah memulai hole anda harus melakukan tiap *pukulan* dari mana bola anda berhenti, **kecuali** di saat Peraturan mengharuskan atau memperbolehkan anda untuk memainkan bola dari tempat lain.

Penalti atas Memainkan Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 14.7: Penalti Umum.

14.7b Bagaimana Menyelesaikan Hole setelah Bermain dari Tempat Salah dalam Stroke Play

Apabila anda telah bermain dari *tempat salah* namun itu bukan pelanggaran berat, anda dikenai **Penalti Umum** berdasarkan Peraturan 14.7a dan harus melanjutkan permainan hole itu dengan bola yang dimainkan dari *tempat salah*.

Apabila anda telah bermain dari *tempat salah* dan itu merupakan pelanggaran berat, anda harus memperbaiki kesalahan dengan melanjutkan permainan dari tempat yang benar. Apabila anda tidak memperbaiki kesalahan, anda **didiskualifikasi**.



Lihat Peraturan
Lengkap

Untuk penjelasan mengenai apa yang harus dilakukan saat permainan anda dari tempat salah merupakan pelanggaran berat, atau bila anda tidak yakin bila itu merupakan pelanggaran berat.

VI

Pembebasan Gratis

PERATURAN 15-16



PERATURAN
15

Pembebasan dari Benda Alam Lepas dan Obstruksi Lepas (termasuk Bola atau Markah-Bola Membantu atau Mengganggu Permainan)

Tujuan Peraturan: Peraturan 15 mencakup di mana dan bagaimana anda dapat mengambil pembebasan gratis dari benda alam lepas dan obstruksi lepas.

- Benda artifisial dan alamiah lepas ini tidak dianggap sebagai bagian dari tantangan permainan di lapangan, dan anda umumnya diperbolehkan untuk memindahkannya di saat mereka mengganggu permainan anda.
- Namun anda perlu berhati-hati dalam menggerakkan benda alam lepas di dekat bola anda di luar putting green, karena anda akan dikenai terdapat penalti bila dalam menggerakkannya menyebabkan bola anda bergerak.

15.1 Benda Alam Lepas

15.1a Memindahkan Benda Alam Lepas

Tanpa penalti, anda dapat memindahkan *benda alam lepas* di mana saja di dalam atau di *luar lapangan*, dan boleh melakukannya dengan cara apapun (seperti menggunakan tangan atau kaki anda atau *klab* atau *perlengkapan* lain).

Namun terdapat dua **pengecualian**:

Pengecualian 1 – Memindahkan Benda Alam Lepas Di mana Bola Harus Diletakkan Kembali.

Pengecualian 2– Batasan Secara Sengaja Memindahkan Benda Alam Lepas untuk Mempengaruhi Bola yang Sedang Bergerak.



Lihat Peraturan
Lengkap

Untuk informasi mengenai Pengecualian.

15.1b Bola Bergerak Di saat Memindahkan Benda Alam Lepas

Apabila pemindahan *benda alam lepas* oleh anda menyebabkan bola anda *bergerak*, bola anda harus *diletakkan kembali* di tempat semulanya (yang mana apabila tidak diketahui harus diperkirakan).

Apabila bola anda yang *bergerak* telah berhenti di mana saja *kecuali* di *putting green* atau di *area tee*, anda dikenai **satu pukulan penalti**.

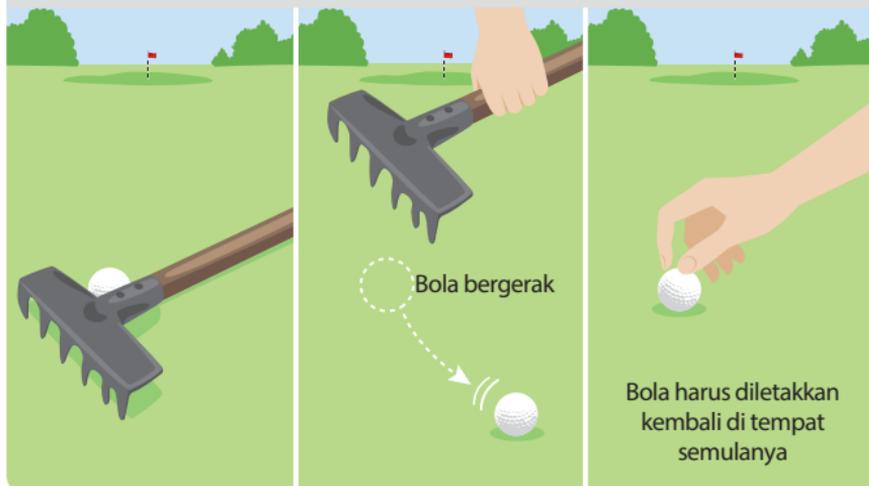
15.2 Obstruksi Lepas

15.2a Pembebasan dari Obstruksi Lepas

Pemindahan Obstruksi Lepas. Anda boleh memindahkan *obstruksi lepas* tanpa penalti di mana saja di dalam atau di luar *lapangan* dan boleh melakukannya dengan cara apapun.

Apabila bola anda *bergerak* ketika anda memindahkan *obstruksi lepas*, tidak ada penalti dan bola anda harus *diletakkan kembali* di tempat semulanya (yang mana apabila tidak diketahui harus diperkirakan)

DIAGRAM #1 15.2a: BOLA BERGERAK SAAT OBSTRUKSI LEPAS DIPINDAHKAN (KECUALI SAAT BOLA DI DALAM ATAU DI ATAS OBSTRUKSI)



Namun terdapat dua **pengecualian** saat *obstruksi lepas* tidak dapat dipindahkan:

Pengecualian 1– Markah Tee Tidak Boleh Dipindahkan Di saat Bola Akan Dimainkan dari Area Tee.

Pengecualian 2– Batasan atas Memindahkan Obstruksi Lepas Secara Sengaja untuk Mempengaruhi Bola yang Sedang Bergerak.

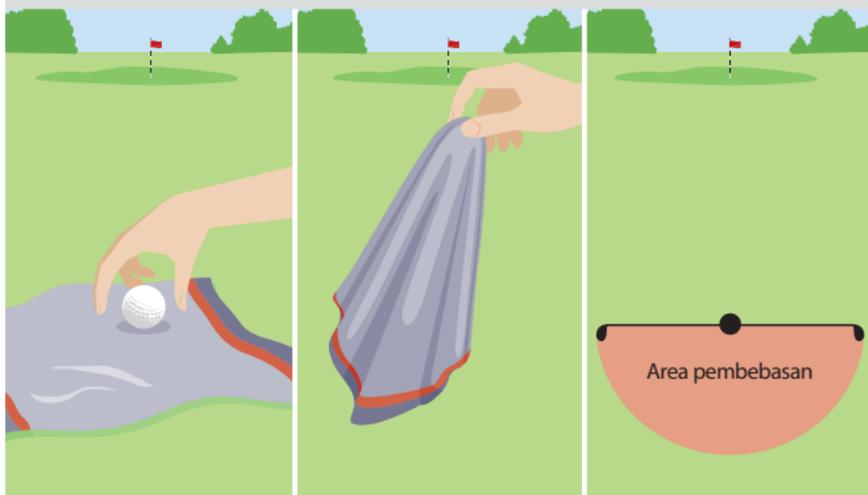


Lihat Peraturan
Lengkap

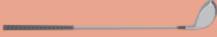
Untuk informasi mengenai Pengecualian.

Saat Bola Anda Berada Di Dalam atau Di atas Obstruksi Lepas Di mana Saja di Lapangan Selain di Putting Green. Anda boleh mengambil pembebasan gratis dengan mengangkat bola anda, memindahkan *obstruksi lepas* dan *mengedrop* bola semula anda sebagaimana Diagram #2 15.2a.

DIAGRAM #2 15.2a: BOLA DI DALAM ATAU DI ATAS OBSTRUKSI PERMANEN



Saat bola berada di dalam atau di atas obstruksi lepas (seperti handuk) dimana saja di lapangan, pembebasan gratis dapat dilakukan dengan mengangkat bola, memindahkan obstruksi lepas tersebut dan, kecuali di atas putting green, mendedrop bola tersebut atau bola lain.

Titik Referensi	Ukuran Area Pembebasan	Batas Area Pembebasan
Titik perkiraan tepat di bawah dimana bola tersebut berhenti di dalam atau di atas obstruksi lepas.	Satu panjang-klub dari titik referensi 	Area pembebasan: <ul style="list-style-type: none"> • Tidak boleh lebih dekat ke lubang dari titik referensi, dan • Harus berada di area lapangan yang sama dengan dengan titik referensi



Lihat Peraturan Lengkap

Untuk informasi mengenai bagaimana mengambil pembebasan gratis saat bola anda berada di atas obstruksi lepas di putting green.

15.2b Pembebasan atas Bola yang Tidak Ditemukan Di Dalam atau Di Luar Obstruksi Lepas



Lihat Peraturan Lengkap

Untuk informasi mengenai bagaimana mengambil pembebasan bila bola anda berada di dalam atau di atas obstruksi lepas namun tidak dapat ditemukan .

Penalti atas Memainkan Bola Pengganti Di mana Tidak Diperbolehkan atau Memainkan Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 15.2: Penalti Umum.

15.3 Bola atau Markah-Bola Membantu atau Mengganggu Permainan

15.3a Bola di Putting Green Membantu Permainan

Peraturan ini berlaku hanya atas bola yang berhenti di *putting green*.

Apabila anda secara wajar meyakini bola anda di *putting green* akan membantu permainan seseorang (seperti kemungkinan berfungsi sebagai penahan di dekat *lubang*), anda boleh *memarkahi* dan *mengangkat bola* itu bila ia adalah milik anda sendiri, atau bila bola itu milik pemain lain, mengharuskan pemain itu untuk *memarkahi* dan *mengangkat bola* itu.

Hanya dalam *stroke play*:

- Pemain yang diharuskan *mengangkat bola* boleh bermain terlebih dahulu, dan
- Apabila anda dan pemain lain bersepakat untuk meninggalkan bola di tempat untuk membantu pemain manapun, dan pemain itu kemudian melakukan *pukulan* dengan bantuan bola yang ditinggalkan di tempat, tiap pemain yang bersepakat itu dikenai **penalti umum (dua pukulan penalti)**.

15.3b Bola Di mana Saja Di Lapangan Mengganggu Permainan

Apabila pemain lain secara wajar meyakini bola anda kemungkinan mengganggu permainannya:

- Pemain lain dapat mengharuskan anda untuk *memarkahi* tempat dan *mengangkat bola* anda, yang mana tidak boleh dibersihkan (kecuali saat anda mengangkat dari *putting green*).
- Apabila adan tidak *memarkahi* tempat tersebut sebelum *mengangkat bola* anda, atau anda membersihkan bola yang diangkat di saat tidak diperbolehkan, anda dikenai **satu pukulan penalti**.
- Hanya dalam *stroke play*, apabila anda diharuskan untuk mengangkat bola anda berdasarkan Peraturan ini, anda dapat bermain terlebih dahulu.

Anda tidak diperbolehkan untuk mengangkat bola anda berdasarkan Peraturan ini hanya berdasarkan keyakinan anda bahwa bola kemungkinan mengganggu permainan pemain lain.

Apabila anda mengangkat bola anda di saat tidak diharuskan untuk melakukannya oleh pemain lain (**kecuali** saat mengangkat bola di *putting green*), anda dikenai **satu pukulan penalti**.

15.3c Markah-Bola Membantu atau Mengganggu Permainan

Apabila *markah-bola* kemungkinan membantu atau mengganggu permainan anda, anda boleh:

- Menggerakkan *markah-bola* menjauh apabila itu adalah milik anda, atau
- Apabila *markah-bola* milik pemain lain, mengharuskan pemain itu menjauhkan *markah-bola*, untuk alasan yang sama seperti anda mengharuskan suatu bola diangkat.

Markah-bola yang harus dijauhkan ke tempat baru diukur dari tempat semulanya, seperti menggunakan satu atau lebih panjang-kepala klab.

Penalti atas Pelanggaran Peraturan 15.3: *Penalti Umum*.

Penalti atas Memainkan Bola Pengganti Di mana Tidak Diperbolehkan atau Memainkan Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 15.3: *Penalti Umum*.

PERATURAN

16

Pembebasan dari Kondisi Lapangan Tidak Normal (Termasuk Obstruksi Permanen), Kondisi Binatang Berbahaya, Bola Tertanam

Tujuan Peraturan: Peraturan 16 mencakup di mana dan bagaimana anda boleh mengambil pembebasan gratis dengan memainkan bola dari tempat lain, seperti saat anda mendapat gangguan dari kondisi lapangan tidak normal atau kondisi binatang berbahaya.

- Kondisi ini tidak dianggap sebagai bagian dari tantangan anda memainkan lapangan, dan pembebasan gratis secara umum diperbolehkan kecuali di area penalti.
- Anda umumnya mengambil pembebasan dengan mengedrop bola di area pembebasan berdasarkan titik pembebasan penuh terdekat.

Peraturan ini juga mencakup pembebasan gratis saat bola anda tertanam di bekas jatuhnya sendiri di area umum.

16.1 Kondisi Lapangan Tidak Normal (Termasuk Obstruksi Permanen)

Peraturan ini mencakup pembebasan gratis yang diperbolehkan dari gangguan oleh *lubang binatang*, *gugus untuk rawat*, *obstruksi permanen* atau *air sementara*.

Ini secara keseluruhan disebut *kondisi lapangan tidak normal*, namun masing-masing memiliki Definisi terpisah.

16.1a Kapan Pembebasan Diperbolehkan

Gangguan terjadi di saat terdapat satu dari hal berikut ini:

- Bola anda menyentuh atau berada di dalam atau di atas *kondisi lapangan tidak normal*,

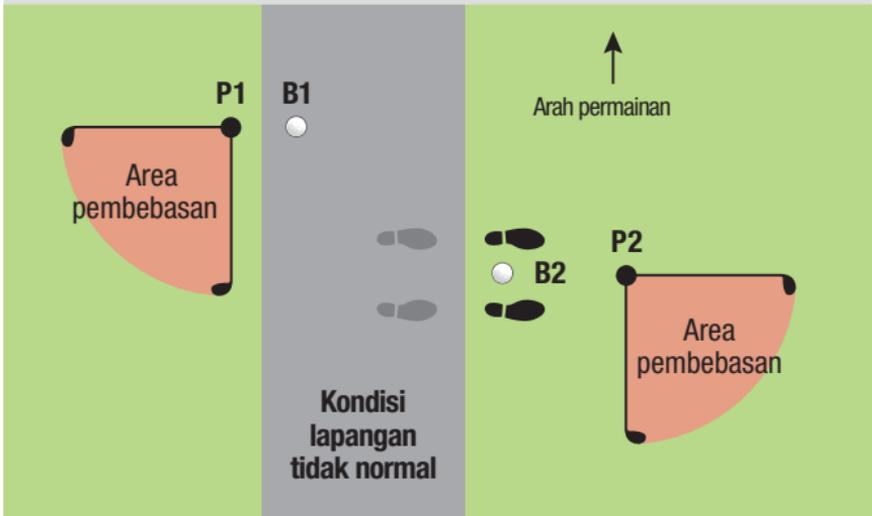
- *Kondisi lapangan tidak normal* secara fisik mengganggu area *ancang-ancang* yang anda inginkan atau area ayunan yang anda inginkan, atau
- Hanya di saat bola anda berada di *putting green*, *kondisi lapangan tidak normal* di atas atau di luar *putting green* mengganggu *garis main* anda.

Tidak ada pembebasan gratis dari *kondisi lapangan tidak normal* saat *kondisi lapangan tidak normal* berada di luar perbatasan atau bola anda berada di area penalti.

Tidak Ada Pembebasan Di saat Jelas Tidak Wajar untuk Memainkan Bola Anda. Tidak ada pembebasan:

- Di saat jelas tidak wajar untuk memainkan bola anda sebagaimana letaknya karena hal lain selain dari *kondisi lapangan tidak normal* (sebagai contoh, di saat anda tidak mungkin melakukan *pukulan* karena bola anda berada di semak-semak), atau
- Di saat gangguan terjadi hanya karena anda memilih klab, tipe *ancang-ancang* atau ayunan atau arah permainan yang jelas tidak wajar berdasarkan situasi saat itu.

DIAGRAM 16.1a: KAPAN PEMEBEBASAN DIPERBOLEHKAN ATAS KONDISI LAPANGAN TIDAK NORMAL

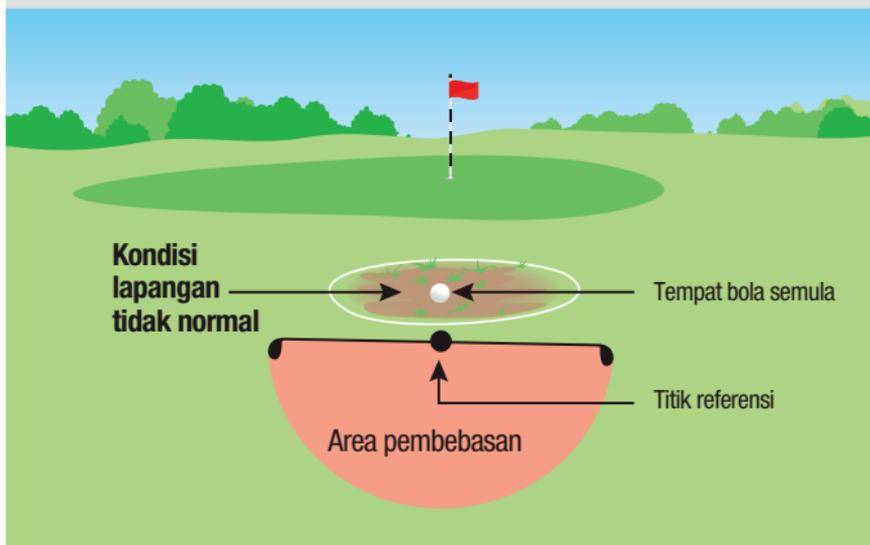


Dalam diagram pemain diasumsikan memukul dengan tangan kanan. Pembebasan gratis diperbolehkan atas gangguan dari kondisi lapangan tidak normal (ACC), termasuk obstruksi permanen, saat bola menyentuh atau berada di dalam atau di atas kondisi (B1), atau kondisi mengganggu area ancang-ancang (B2) atau ayunanyang diinginkan. Titik pembebasan penuh terdekat atas B1 adalah P1, dan sangat dekat dengan kondisi, untuk B2, titik pembebasan penuh terdekat adalah P2, dan lebih jauh dari kondisi karena ancang-ancang harus terbebas dari ACC.

16.1b Pembebasan atas Bola di Area Umum

Apabila bola anda di *area umum* dan terdapat gangguan oleh *kondisi lapangan tidak normal* di lapangan, anda boleh mengambil pembebasan gratis dengan *mengedrop* bola semula atau bola lain sebagaimana Diagram 16.1b:

DIAGRAM 16.1b: PEMBEBASAN GRATIS DARI KONDISI LAPANGAN TIDAK NORMAL DI AREA UMUM



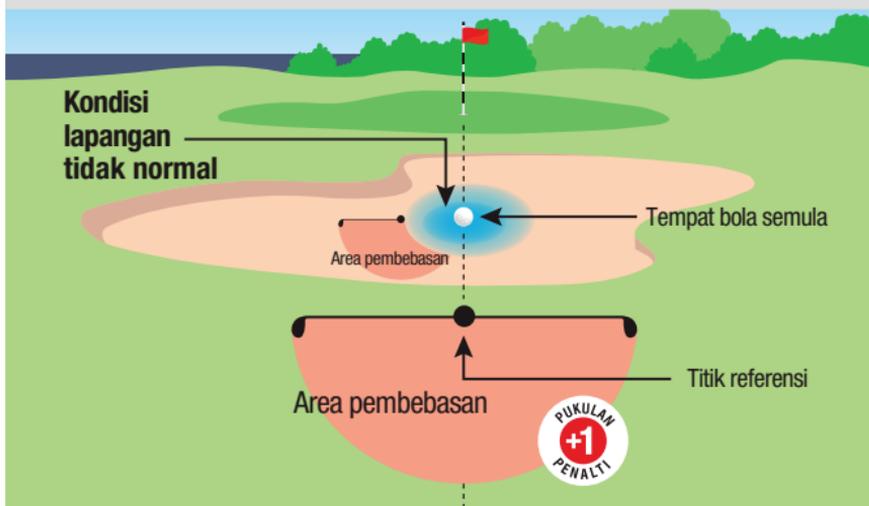
Pembebasan gratis diperbolehkan saat bola berada di area umum dan terdapat gangguan dari kondisi lapangan tidak normal. Titik pembebasan penuh terdekat seyogyanya ditentukan dan sebuah bola didrop di dalam dan berhenti di dalam area pembebasan.

Titik Referensi	Ukuran Area Pembebasan	Batas Area Pembebasan
Titik pembebasan penuh terdekat.	Satu panjang-klub dari titik referensi 	Area pembebasan: <ul style="list-style-type: none"> • Tidak boleh lebih dekat ke lubang dari titik referensi, dan • Harus berada di area lapangan yang sama dengan dengan titik referensi

Catatan Pemain:

Saat mengambil pembebasan, anda harus mengambil pembebasan penuh dari seluruh gangguan atas kondisi lapangan tidak normal.

DIAGRAM 16.1c: PEMBEBASAN DARI KONDISI LAPANGAN TIDAK NORMAL DI BUNKER



Dalam diagram pemain diasumsikan memukul dengan tangan kanan. Saat terdapat gangguan dari kondisi lapangan tidak normal di dalam suatu bunker, pembebasan gratis dapat dilakukan di dalam bunker berdasarkan Peraturan 16.1b.

Pembebasan dapat dilakukan di luar bunker untuk satu pukulan penalti. Pembebasan di luar bunker berdasarkan garis referensi lurus ke belakang dari lubang melalui tempat bola semula di dalam bunker

Titik Referensi	Ukuran Area Pembebasan	Batas Area Pembebasan
Suatu titik di lapangan di luar bunker tersebut yang dipilih oleh pemain di garis referensi dan lebih jauh ke lubang daripada tempat semula (tanpa batas seberapa jauh ke belakang di garis tersebut)	Satu panjang-klub dari titik referensi 	Area pembebasan: <ul style="list-style-type: none"> • Tidak boleh lebih dekat ke lubang dari titik referensi, dan • Dapat berada di area lapangan manapun.

Catatan Pemain:

Dalam memilih titik referensi ini, anda seyogyanya memberi indikasi titik tersebut dengan menggunakan suatu benda (seperti sebuah tee).

16.1c Pembebasan atas Bola Anda di Bunker

Apabila bola anda berada di *bunker* dan terdapat gangguan oleh *kondisi lapangan tidak normal* di *lapangan*, anda boleh mengambil antara:

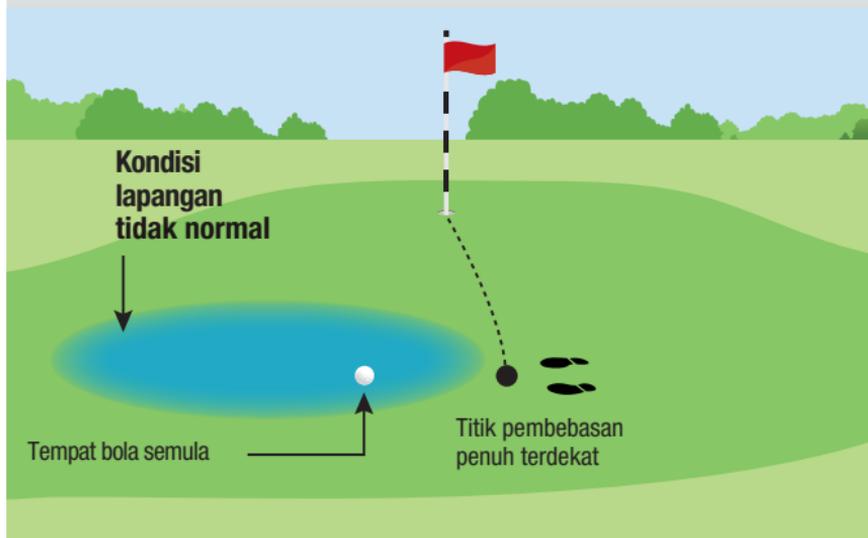
Apabila bola anda berada di *bunker* dan terdapat gangguan oleh *kondisi lapangan tidak normal* di *lapangan*, anda boleh mengambil antara:

- Pembebasan Gratis: Berdasarkan Peraturan 16.1b, **namun**:
 - » Titik pembebasan penuh terdekat dan *area pembebasan* harus berada di *bunker*.
 - » Apabila tidak terdapat titik pembebasan penuh terdekat di *bunker*, anda tetap boleh mengambil pembebasan ini, dengan menggunakan titik pembebasan maksimum tersedia di *bunker* sebagai titik referensi.
- Pembebasan dengan Penalti dengan Bermain dari Luar *Bunker* (Pembebasan Di-Garis-Belakang). Dengan **satu pukulan penalti**, anda boleh *mengedrop* sebuah bola sebagaimana Diagram 16.1c:

16.1d Pembebasan atas Bola di Putting Green

Apabila bola anda berada di *putting green* dan terdapat gangguan oleh *kondisi lapangan tidak normal*, anda boleh mengambil pembebasan gratis dengan meletakkan bola semulanya atau bola lain sebagaimana Diagram 16.1d.

DIAGRAM 16.1d: PEMBEBASAN GRATIS DARI KONDISI LAPANGAN TIDAK NORMAL DI PUTTING GREEN



Dalam diagram pemain diasumsikan memukul dengan tangan kiri. Saat bola berada di putting green dan terdapat gangguan dari kondisi lapangan tidak normal, pembebasan gratis dapat dilakukan dengan meletakkan sebuah bola di titik pembebasan penuh terdekat.

Titik Referensi	Ukuran Area Pembebasan	Batas Area Pembebasan
Titik pembebasan penuh terdekat.	Bola harus diletakkan di titik pembebasan penuh terdekat	Titik pembebasan penuh terdekat harus: <ul style="list-style-type: none"> • Di putting green, atau • Berada di area umum

Catatan Pemain:

- Saat mengambil pembebasan, anda harus mengambil pembebasan penuh atas seluruh gangguan atas kondisi lapangan tidak normal.
- Apabila tidak terdapat titik pembebasan penuh terdekat demikian, anda masih dapat mengambil pembebasan gratis dengan menggunakan titik pembebasan maksimum tersedia sebagai titik referensi, yang mana harus berada di putting green atau di area umum.

16.1e Pembebasan atas Bola Anda yang Tidak Ditemukan namun Berada Di Dalam atau Di Atas Kondisi Lapangan Tidak Normal

Apabila bola anda tidak ditemukan dan *diketahui atau hampir dapat dipastikan* bola berhenti di dalam atau di atas *kondisi lapangan tidak normal* di lapangan, anda dapat mengambil pembebasan berdasarkan Peraturan 16.1b, c atau d. Anda melakukan ini dengan menggunakan titik perkiraan di mana bola terakhir kali memotong sisi dari *kondisi lapangan tidak normal* sebagai titik referensi.



Lihat Peraturan Lengkap

Untuk informasi mengenai bagaimana mengambil pembebasan bila bola anda berada di dalam atau di atas kondisi lapangan tidak normal namun tidak ditemukan.

16.1f Pembebasan Harus Diambil dari Gangguan oleh Zona Dilarang Bermain di Kondisi Lapangan Tidak Normal

Dalam tiap situasi berikut, bola anda tidak boleh dimainkan sebagaimana letaknya:

- Apabila bola anda berada di *zona dilarang bermain* yang berada di dalam *kondisi lapangan tidak normal*, anda harus mengambil pembebasan berdasarkan Peraturan 16.1b, c atau d.
- Apabila bola anda berada di luar *zona dilarang bermain* dan *zona dilarang bermain* (baik itu di dalam *kondisi lapangan tidak normal* atau di area penalti) mengganggu area *ancang-ancang* yang anda inginkan atau area ayunan yang anda inginkan. Anda harus mengambil pembebasan berdasarkan Peraturan 16.1 atau, kecuali bola anda berada di area penalti, mengambil pembebasan bola tidak dapat dimainkan berdasarkan Peraturan 19.

Penalti atas Memainkan Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 16.1: Penalti Umum.

16.2 Situasi Binatang Berbahaya

Suatu “situasi *binatang* berbahaya” terjadi saat *binatang* berbahaya (seperti ular berbisa atau buaya) yang berada di dekat bola anda dapat menyebabkan cedera fisik yang serius bila anda memainkan bola sebagaimana letaknya.



Lihat Peraturan
Lengkap

Untuk informasi mengenai bagaimana mengambil pembebasan daro situasi binatang berbahaya.

16.3 Bola Tertanam

16.3a Kapan Pembebasan Diperbolehkan

Pembebasan diperbolehkan hanya di saat bola anda berada di *area umum*. **Namun** apabila bola anda tertanam di *putting green*, anda boleh *memarkah* tempat dari bola anda, mengangkat dan membersihkannya, memperbaiki kerusakan, dan *meletakkan kembali* bola anda di tempat semula.

DIAGRAM 16.3a: KAPAN BOLA TERTANAM



Bola tertanam

Sebagian dari bola (tertanam dibekas jatuhnya sendiri) berada di bawah dasar permukaan.

← Dasar permukaan



Bola tertanam

Walaupun nyatanya bola tidak menyentuh tanah, sebagian bola (tertanam dibekas jatuhnya sendiri) berada di bawah dasar permukaan.



Bola TIDAK tertanam

Walaupun bola masuk ke dalam rumput, pembebasan tidak tersedia karena tidak ada bagian bola yang berada di bawah dasar permukaan.

Pengecualian – Kapan Pembebasan Tidak Diperbolehkan atas Bola Tertanam di Area Umum:

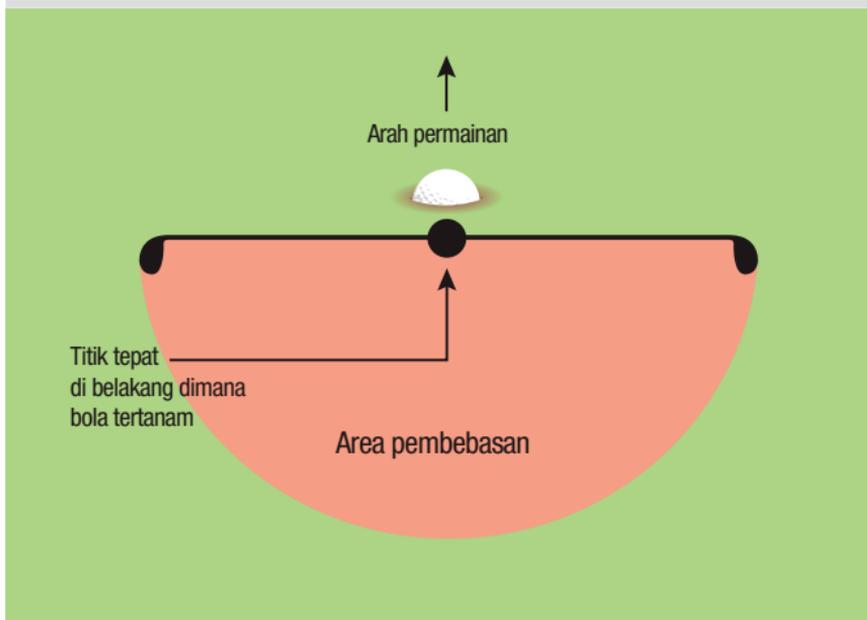
- Di saat bola anda *tertanam* di pasir pada bagian dari *area umum* yang tidak dipotong setinggi fairway atau lebih rendah, atau
- Di saat gangguan oleh hal lain selain bola anda yang *tertanam* membuat *pukulan* jelas tidak wajar (sebagai contoh, di saat anda tidak mungkin melakukan *pukulan* karena bolanya berada di semak-semak).

Bola anda *tertanam* hanya bila bola berada di tempat bekas jatuhnya pitchnya sendiri sebagai akibat dari *pukulan* anda sebelumnya, dan sebagian dari bola anda berada di bawah batas dasar.

16.3b Pembebasan atas Bola Tertanam

Di saat bola anda *tertanam* di *area umum*, anda boleh mengambil pembebasan gratis dengan *mengedrop* bola semula atau bola lain sebagaimana Diagram 16.3b.

DIAGRAM 16.3b: PEMBEBASAN GRATIS DARI BOLA TERTANAM



Saat bola tertanam di area umum, pembebasan gratis dapat dilakukan. Titik referensi dalam melakukan pembebasan adalah tepat di belakang di mana bola tertanam.

Bola harus didrop di dalam dan berhenti di dalam area pembebasan.

Titik Referensi	Ukuran Area Pembebasan	Batas Area Pembebasan
Suatu tempat tepat di belakang di mana bola tertanam	Satu panjang-klub dari titik referensi 	Area pembebasan: <ul style="list-style-type: none"> • Tidak boleh lebih dekat ke lubang dari titik referensi, dan • Harus berada di area umum

Penalti atas Memainkan Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 16.3: Penalti Umum.

16.4 Mengangkat Bola Anda untuk Memastikan Bila Ia Berada di Kondisi Di mana Pembebasan Diperbolehkan

Apabila anda secara wajar meyakini bahwa bola anda berada di kondisi di mana pembebasan gratis diperbolehkan berdasarkan Peraturan, namun anda tidak dapat memutuskan tanpa mengangkat bola anda, anda dapat *memarkahi* tempat dan mengangkat bola untuk melihat apakah pembebasan diperbolehkan. Bola yang diangkat tidak boleh dibersihkan (**kecuali** saat ia berada di *putting green*).



Lihat Peraturan
Lengkap

Untuk informasi mengenai mengangkat bola anda untuk melihat apakah ia berada di kondisi di mana pembebasan gratis diperbolehkan, termasuk penalti untuk mengangkat bola anda tanpa keyakinan yang wajar.

VII

Pembebasan Dengan Penalti

PERATURAN 17-19



PERATURAN

17

Area Penalti

Tujuan Peraturan: Peraturan 17 adalah Peraturan spesifik mengenai area penalti, yang berupa badan air atau area lain yang ditentukan oleh Komite di mana bola sering hilang atau tidak dapat dimainkan. Dengan satu pukulan penalti, anda dapat menggunakan pilihan pembebasan untuk memainkan bola dari luar area penalti.

17.1 Pilihan atas Bola Anda di Area Penalti

Area penalti ditentukan sebagai merah atau kuning. Yang mana mempengaruhi pilihan pembebasan anda (lihat Peraturan 17.1d)

Anda boleh berdiri di *area penalti* untuk memainkan bola di luar *area penalti*, termasuk setelah mengambil pembebasan dari *area penalti*.

17.1a Kapan Bola Anda Berada di Area Penalti

Bola anda berada di *area penalti* saat sebagian dari bola terletak atau menyentuh dasar atau benda lain apapun di sisi dalam dari *area penalti*, atau berada di atas sisi atau bagian lain manapun dari *area penalti*.

17.1b Anda Boleh Memainkan Bola Sebagaimana Letaknya di Area Penalti atau Mengambil Pembebasan Dengan Penalti

Anda boleh memainkan bola sebagaimana letaknya tanpa penalti atau memainkan bola dari luar *area penalti* dengan mengambil pembebasan dengan penalti.

Pengecualian – Pembebasan Harus Dilakukan dari Gangguan oleh Zona Dilarang Bermain di Area Penalti.

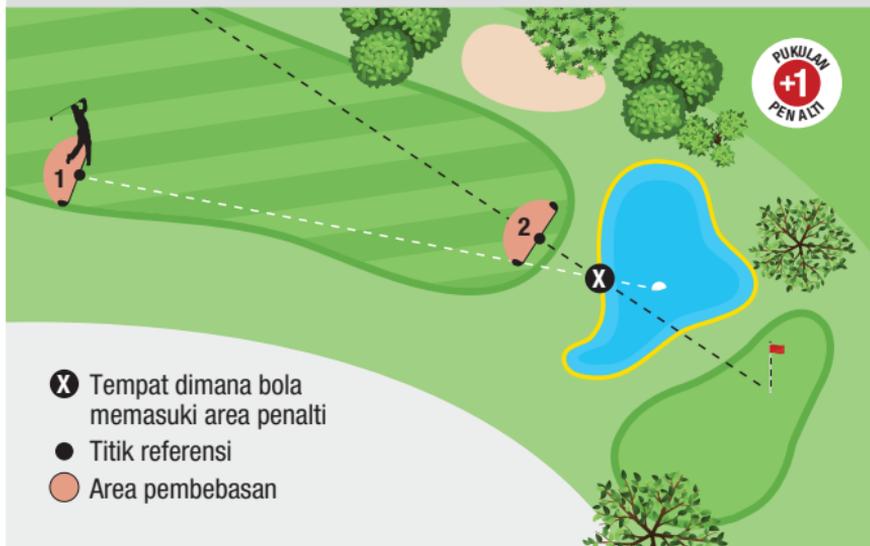
17.1c Pembebasan atas Bola Anda yang Tidak Ditemukan di Area Penalti

Apabila bola anda tidak ditemukan dan *diketahui atau hampir dapat dipastikan* ia tersebut berhenti di *area penalti* anda boleh mengambil pembebasan dengan penalti berdasarkan Peraturan ini.

Namun apabila tidak *diketahui atau hampir dapat dipastikan* bahwa bola anda berhenti di *area penalti* dan bola itu hilang, anda harus mengambil pembebasan *pukulan-dan-jarak*.

17.1d Pembebasan atas Bola Anda di Area Penalti

Anda memiliki pilihan pembebasan sebagaimana Diagram #1 17.1d (pembebasan atas *area penalti* kuning) dan Diagram #2 17.1d (pembebasan atas *area penalti* merah), masing-masing dengan **satu pukulan penalti**.

DIAGRAM #1 17.1d: PEMBEBASAN ATAS BOLA DI AREA PENALTI KUNING


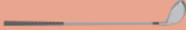
Saat diketahui atau hampir dapat dipastikan sebuah bola berada di area penalti kuning dan pemain hendak mengambil pembebasan, pemain memiliki **dua pilihan**, masing-masing dengan satu pukulan penalti:

- (1) Pemain dapat mengambil pembebasan pukulan-dan-jarak dengan memainkan bola semula atau bola lain dari area pembebasan berdasarkan lokasi darimana pukulan sebelumnya dilakukan (lihat Peraturan 14.6 dan Diagram 14.6)

Titik Referensi	Ukuran Area Pembebasan	Batas Area Pembebasan
Suatu tempat di mana pukulan pemain sebelumnya dilakukan (yang mana bila tidak diketahui harus diperkirakan)	Satu panjang-klub dari titik referensi 	Area pembebasan: <ul style="list-style-type: none"> • Tidak boleh lebih dekat ke lubang dari titik referensi, dan • Harus berada di area lapangan yang sama dengan dengan titik referensi

Berlanjut di halaman berikutnya.

- (2) Pemain dapat mengambil pembebasan di garis belakang dengan mengedrop bola semula atau bola lain di area pembebasan berdasarkan garis referensi lurus ke belakang dari lubang melalui titik X.

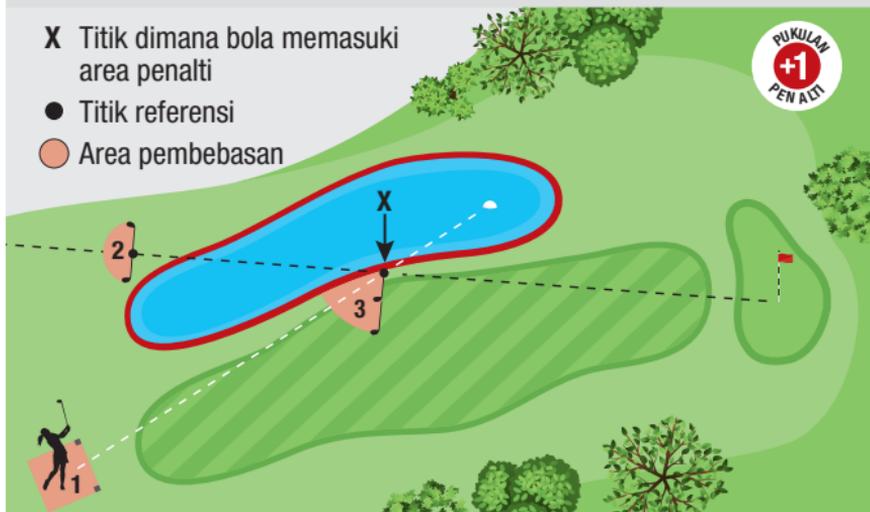
Titik Referensi	Ukuran Area Pembebasan	Batas Area Pembebasan
Suatu titik di lapangan yang dipilih oleh pemain yang berada di garis referensi melalui titik X (titik di mana bola tersebut terakhir kali memotong sisi dari area penalti kuning). Tidak ada batas seberapa jauh ke belakang di garis referensi titik dapat berada	Satu panjang-klub dari titik referensi 	Area pembebasan: <ul style="list-style-type: none"> • Tidak boleh lebih dekat ke lubang dari titik referensi, dan • Dapat berada di area lapangan mana saja kecuali area penalti yang sama

Catatan Pemain:

Dalam memilih titik referensi ini, anda seyogyanya memberi indikasi titik tersebut dengan menggunakan suatu benda (seperti sebuah tee).

DIAGRAM #2 17.1d: PEMBEBASAN ATAS BOLA DI AREA PENALTI MERAH

- X Titik dimana bola memasuki area penalti
- Titik referensi
- Area pembebasan



Saat diketahui atau hampir dapat dipastikan sebuah bola berada di area penalti merah dan pemain hendak mengambil pembebasan, pemain memiliki **tiga pilihan**, masing-masing dengan satu pukulan penalti:

- (1) Pemain dapat mengambil pembebasan pukulan-dan-jarak (lihat point (1) dalam Diagram #1 17.1d).
- (2) Pemain dapat mengambil pembebasan di garis belakang (lihat point (2) dalam Diagram #1 17.1d).
- (3) Pemain dapat mengambil pembebasan menyamping (hanya untuk area penalti merah). Titik referensi dalam melakukan pembebasan menyamping adalah point X.

Titik Referensi	Ukuran Area Pembebasan	Batas Area Pembebasan
Suatu titik perkiraan di mana bola semula terakhir kali memotong sisi area penalti merah (point X)	Dua panjang-klab dari titik referensi 	Batas Area Pembebasan <ul style="list-style-type: none"> • Tidak boleh lebih dekat ke lubang dari titik referensi, dan • Dapat berada di area lapangan mana saja kecuali area penalti yang sama

17.1e Pembebasan Harus Diambil dari Gangguan oleh Zona Dilarang Bermain di Area Penalti

Pada tiap situasi berikut, bola anda tidak boleh dimainkan sebagaimana letaknya:

- Di saat bola anda berada di *zona dilarang bermain* di area penalti.
- Di saat *zona dilarang bermain* di lapangan mengganggu *ancang-ancang* atau ayunan anda atas bola anda yang berada di *area penalti*.



Lihat Peraturan Lengkap

Untuk penjelasan mengenai prosedur pembebasan atas zona dilarang bermain di area penalti.

17.2 Pilihan Setelah Memainkan Bola Anda dari Area Penalti

17.2a. Di saat Bola Anda Dimainkan dari Area Penalti Berhenti di Area Penalti yang Sama Atau Lainnya

Apabila bola anda dimainkan dari *area penalti* berhenti di *area penalti* yang sama atau *area penalti* lainnya, anda boleh memainkan bola sebagaimana letaknya.

Atau, dengan **satu pukulan penalti**, anda boleh mengambil pembebasan sebagaimana Diagram #1 17.2a dan Diagram #2 17.2a.

17.2b Di saat Bola Anda yang Dimainkan dari Area Penalti Hilang, ke Luar Perbatasan atau Tidak Dapat Dimainkan Di Luar Area Penalti

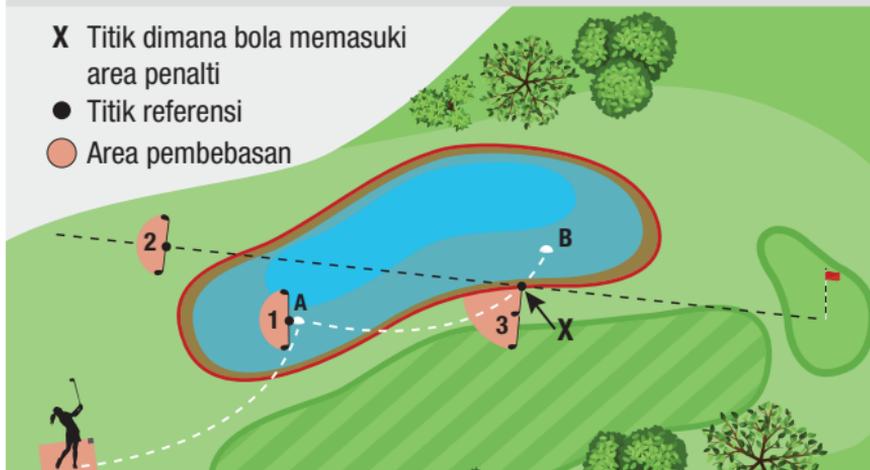


Lihat Peraturan Lengkap

Untuk informasi mengenai bagaimana mengambil pembebasan saat bola anda yang dimainkan dari area penalti menjadi hilang, ke luar lapangan atau tidak dapat dimainkan di luar area penalti.

DIAGRAM #1 17.2a: BOLA DIMAINKAN DARI AREA PENALTI BERHENTI DI AREA PENALTI YANG SAMA SETELAH SEMPAT KELUAR DAN MASUK KEMBALI

- X Titik dimana bola memasuki area penalti
- Titik referensi
- Area pembebasan



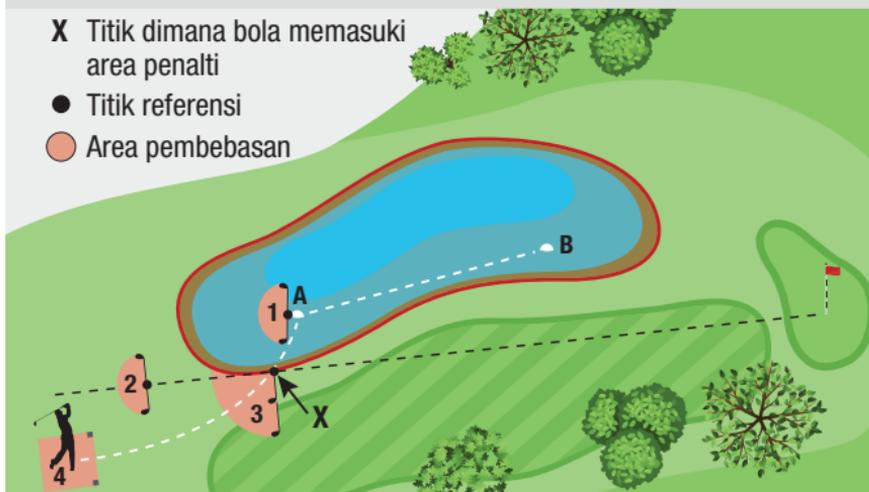
Pemain memainkan bola tersebut dari poin A ke poin B. Bila pemain memilih mengambil pembebasan, untuk satu pukulan penalti terdapat **empat pilihan**. Pemain dapat:

- (1) Mengambil pembebasan pukulan-dan-jarak dengan memainkan bola semula atau bola lain dari area pembebasan berdasarkan lokasi darimana pukulan sebelumnya dilakukan di poin A (lihat Peraturan 14.6 dan Diagram 14.6) dan ia memainkan pukulan ke 4.
- (2) Mengambil pembebasan di garis belakang dengan mengedrop bola semula atau bola lain di area pembebasan pada garis referensi lurus ke belakang dari lubang melalui poin X, dan ia memainkan pukulan ke 4.
- (3) Mengambil pembebasan menyamping (hanya untuk area penalti merah). Titik referensi dalam mengambil pembebasan adalah poin X, dan bola semula atau bola lain harus didrop dan dimainkan dari area pembebasan dua panjang-klub, dan pemain memainkan pukulan ke 4.
- (4) Memainkan bola semula atau bola lain dari area tee karena itu adalah pukulan terakhirnya dari luar area penalti, dan ia memainkan pukulan ke 4.

Bila pemain memilih pilihan (1) dan kemudian memutuskan untuk tidak memainkan bola yang didrop, pemain dapat mengambil pembebasan di garis belakang atau pembebasan menyamping merujuk pada poin X, atau bermain lagi dari area tee, dengan satu pukulan penalti tambahan menjadi total dua pukulan penalti, dan ia akan memainkan pukulan ke 5.

DIAGRAM #2 17.2a: BOLA DIMAINKAN DARI AREA PENALTI BERHENTI DI AREA PENALTI YANG SAMA

- X Titik dimana bola memasuki area penalti
- Titik referensi
- Area pembebasan



Seorang pemain bermain dari area tee ke titik A di penalti area. Pemain memainkan bola tersebut dari poin A ke poin B, bola keluar area penalti namun memotong area penalti kembali di poin X. Bila pemain memilih mengambil pembebasan, untuk satu pukulan penalti terdapat **empat pilihan**. Pemain dapat:

- (1) Mengambil pembebasan pukulan-dan-jarak dengan memainkan bola semula atau bola lain dari area pembebasan berdasarkan lokasi darimana pukulan sebelumnya dilakukan di poin A (lihat Peraturan 14.6 dan Diagram 14.6) dan ia memainkan pukulan ke 4.
- (2) Mengambil pembebasan di garis belakang dengan mengedrop bola semula atau bola lain di area pembebasan pada garis referensi lurus ke belakang dari lubang melalui poin X, dan ia memainkan pukulan ke 4.
- (3) Mengambil pembebasan menyamping (hanya untuk area penalti merah). Titik referensi dalam mengambil pembebasan adalah poin X, dan bola semula atau bola lain harus didrop dan dimainkan dari area pembebasan dua panjang-klub, dan pemain memainkan pukulan ke 4.
- (4) bola semula atau bola lain dari area tee karena itu adalah pukulan terakhirnya dari luar area penalti, dan ia memainkan pukulan ke 4.

Bila pemain memilih pilihan (1) dan kemudian memutuskan untuk tidak memainkan bola yang didrop, pemain dapat mengambil pembebasan di garis belakang atau pembebasan menyamping merujuk pada poin X, atau bermain lagi dari area tee, dengan satu pukulan penalti tambahan menjadi total dua pukulan penalti, dan ia akan memainkan pukulan ke 5.

17.3 Tidak Ada Pembebasan Berdasarkan Peraturan Lain untuk Bola Anda di Area Penalti

Di saat bola anda berada di *area penalti*, tidak ada pembebasan untuk gangguan oleh *kondisi lapangan tidak normal* (Peraturan 16.1), *Bola tertanam* (Peraturan 16.3) atau bola tidak dapat dimainkan (Peraturan 19).

Anda hanya memiliki pilihan pembebasan dengan penalti berdasarkan Peraturan 17.

PERATURAN

18

Pembebasan Pukulan dan Jarak, Bola Hilang atau Di Luar Perbatasan; Bola Provisional

Tujuan Peraturan: Peraturan 18 mencakup pengambilan pembebasan berdasarkan penalti pukulan dan jarak. Di saat bola anda hilang di luar area penalti atau berhenti di luar perbatasan, keharusan permainan berkelanjutan dari area tee ke lubang tidak lagi berlaku; anda harus melanjutkan permainan kembali dari tempat di mana pukulan sebelumnya dilakukan.

Peraturan ini juga mencakup bagaimana dan di mana bola provisional dapat dimainkan untuk menghemat waktu saat bola anda yang dalam permainan ke luar lapangan atau hilang di luar area penalti.

18.1 Pembebasan berdasarkan Penalti Pukulan dan Jarak Diperbolehkan Kapan Saja

Kapan saja, anda boleh mengambil pembebasan *pukulan-dan-jarak*. Sesaat setelah anda *meletakkan bola* lain ke dalam permainan berdasarkan penalti *pukulan dan jarak*, bola semula anda tidak lagi berada dalam permainan dan tidak boleh dimainkan. Bahkan bila bola semula anda kemudian ditemukan di lapangan sebelum waktu pencarian tiga menit berakhir.

18.2 Bola Hilang atau Di Luar Lapangan: Pembebasan Pukulan dan Jarak Harus Diambil

18.2a Kapan Bola Anda Hilang atau Di Luar Lapangan

Kapan Bola Hilang. Bola anda *hilang* bila tidak ditemukan dalam tiga menit setelah anda atau *kedi* anda mulai mencarinya. Apabila bola ditemukan dalam waktu itu namun tidak yakin itu adalah bola anda:

- Anda harus segera berupaya mengidentifikasi bola itu dan

diperbolehkan waktu yang wajar untuk melakukannya, bahkan bila melewati waktu pencarian tiga menit.

- Ini termasuk waktu yang wajar untuk untuk mencapai bola itu bila anda tidak berada di tempat bola ditemukan.

Apabila anda tidak dapat mengidentifikasi bola anda dalam waktu yang wajar tersebut, bola anda *hilang*.

Kapan Bola Anda Di Luar Lapangan. Bola anda berhenti berada di *luar lapangan* hanya saat keseluruhan bola berada di luar sisi pembatas lapangan.

DIAGRAM 18.2a: KAPAN BOLA BERADA DI LUAR PERBATASAN

Bola berada di luar perbatasan hanya bila keseluruhan bola berada di luar sisi pembatas lapangan. Diagram memberikan contoh kapan sebuah bola berada di dalam perbatasan dan kapan berada di luar perbatasan.



Tepi pembatas lapangan ditentukan oleh garis antara titik-titik di dasar disisi lapangan dari patok-patok, dan patok-patok berada di luar perbatasan.

Tepi pembatas lapangan adalah tepi garis disisi lapangan, dan garis itu sendiri berada di luar perbatasan.

18.2b Apa yang Harus Dilakukan Saat Bola Anda Hilang atau Di Luar Lapangan

Apabila bola anda *hilang* atau di *luar lapangan*, anda harus mengambil pembebasan *pukulan-dan-jarak* dengan menambahkan **satu pukulan penalti** dan memainkan sebuah bola darimana *pukulan* sebelumnya dilakukan (lihat Peraturan 14.6).

Pengecualian – Pemain Boleh Mengganti dengan Bola Lain berdasarkan Peraturan Lain Saat Diketahui atau Hampir Dapat Dipastikan Apa yang Terjadi pada Bola.



Lihat Peraturan
Lengkap

Untuk informasi mengenai kapan Pengecualian berlaku.

18.3 Bola Provisional

18.3a Kapan Bola Provisional Diperbolehkan

Apabila bola anda kemungkinan *hilang* di luar *area penalti* atau berada di *luar perbatasan*, untuk menghemat waktu anda boleh memainkan bola lain secara sementara berdasarkan penalti *pukulan dan jarak*:

Namun apabila anda menyadari bahwa tempat di mana bola semula anda mungkin hilang hanya di *area penalti*, *bola provisional* tidak diperbolehkan dan bola yang dimainkan darimana *pukulan* sebelumnya dilakukan menjadi bola anda *di dalam permainan* berdasarkan penalti *pukulan dan jarak*.

18.3b Menyatakan Memainkan Bola Provisional

Sebelum *pukulan* dilakukan, anda harus menyatakan bahwa anda akan memainkan *bola provisional*:

Tidak cukup bagi anda hanya mengatakan bahwa anda akan memainkan bola lain atau bermain lagi.

Anda harus menggunakan kata “*provisional*” atau cara lain yang jelas memberi indikasi bahwa anda memainkan bola secara sementara berdasarkan Peraturan 18.3.

Apabila anda tidak menyatakan ini (bahkan bila anda berniat memainkan *bola provisional*) dan memainkan bola darimana *pukulan* sebelum dilakukan, bola itu adalah bola anda *dalam permainan* berdasarkan penalti *pukulan dan jarak*.

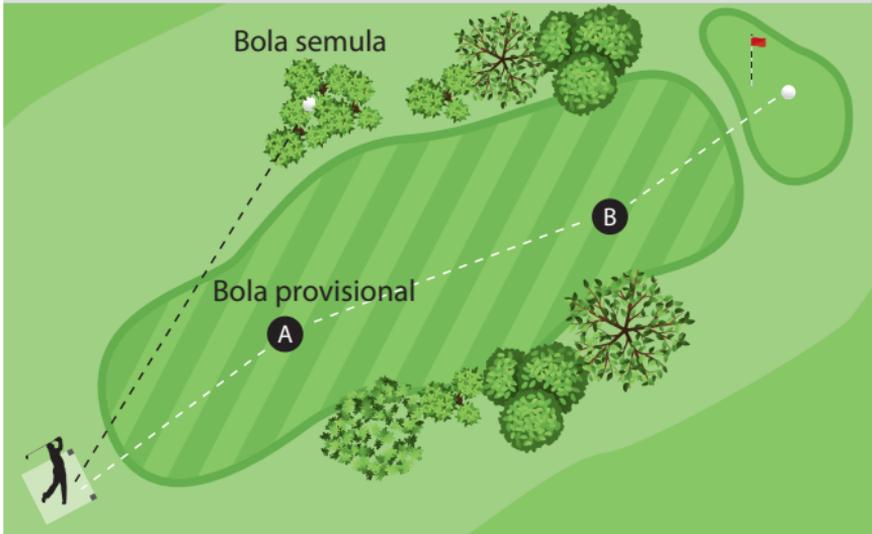
18.3c Memainkan Bola Provisional Hingga Menjadi Bola Dalam Permainan atau Diabaikan

Memainkan Bola Provisional Lebih Dari Sekali. Anda boleh melanjutkan memainkan *bola provisional* tanpa kehilangan statusnya sebagai *bola provisional* selama ia dimainkan dari tempat dengan jarak yang sama atau lebih jauh ke *lubang* dari di mana bola semula anda diperkirakan berada.

Kapan Bola Provisional Menjadi Bola Dalam Permainan. *Bola provisional* anda menjadi bola anda *dalam permainan* berdasarkan penalti *pukulan dan jarak* di salah satu dari dua kasus berikut:

- Di saat bola semula anda *hilang* di mana saja di lapangan selain di *area penalti* atau berada di *luar lapangan*.
- Di saat *bola provisional* anda dimainkan dari tempat lebih dekat ke *lubang* dari tempat di mana bola semula diperkirakan berada.

DIAGRAM 18.3c: BOLA PROVISIONAL DIMAINKAN DARI TEMPAT LEBIH MENDEKATI LUBANG DARI DI MANA BOLA SEMULA DIPERKIRAKAN BERADA



Bola semula pemain yang dimainkan dari area tee kemungkinan hilang di semak-semak, sehingga pemain menyatakan dan memainkan bola provisional, dan berhenti di poin A. Karena poin A lebih jauh ke lubang dari tempat bola semula diperkirakan berada, pemain dapat memainkan bola provisional tersebut dari poin A tanpa kehilangan statusnya sebagai bola provisional. Pemain memainkan bola provisional dari poin A ke poin B. Karena poin B lebih dekat ke lubang dari tempat bola semula diperkirakan berada, bila pemain memainkan bola provisional dari poin B, bola provisional menjadi bola dalam permainan berdasarkan penalti pukulan dan jarak.

Pengecualian – Anda Boleh Mengganti dengan Bola Lain Berdasarkan Peraturan Lain Saat Diketahui atau Hampir Dapat Dipastikan Apa yang Terjadi pada Bola.



Lihat Peraturan
Lengkap

Untuk informasi mengenai kapan Pengecualian berlaku.

Kapan Bola Provisional Harus Diabaikan. Di saat *bola provisional* anda belum menjadi bola *dalam permainan*, ia harus diabaikan dalam salah satu dari dua kasus berikut:

- Di saat bola semula ditemukan di *lapangan* di luar *area penalti* sebelum waktu pencarian tiga menit berakhir.
- Di saat bola semula ditemukan di *area penalti* atau *diketahui* atau *hampir dapat dipastikan* berada di *area penalti*. Anda harus memainkan bola semula anda sebagaimana letaknya atau mengambil pembebasan dengan penalti.

Penalti atas Memainkan Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 18.3: Penalti Umum.

PERATURAN

19

Bola Tidak Dapat Dimainkan

Tujuan Peraturan: Peraturan 19 mencakup pilihan pembebasan anda atas bola tidak dapat dimainkan. Ini memperbolehkan anda menggunakan pilihan – umumnya dengan satu pukulan penalti – untuk keluar dari situasi sulit di mana saja di lapangan (selain di area penalti).

19.1 Anda Dapat Memutuskan Untuk Mengambil Pembebasan Bola Tidak Dapat Dimainkan Di mana Saja Selain Area Penalti

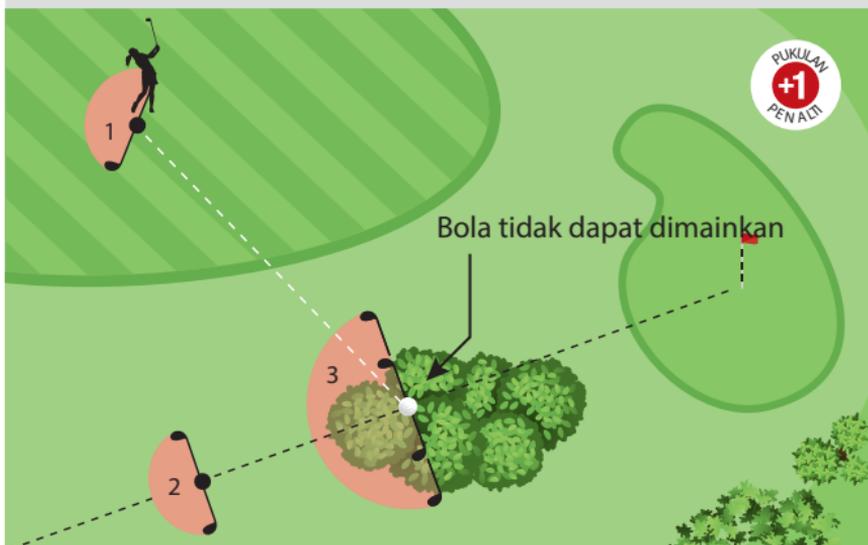
Hanya anda yang boleh memutuskan bola anda tidak dapat dimainkan. Pembebasan bola tidak dapat dimainkan diperbolehkan di mana saja di lapangan, **kecuali** di area penalti.

19.2 Pilihan Pembebasan atas Bola Tidak Dapat Dimainkan di Area Umum atau di Putting Green

Anda boleh mengambil pembebasan bola tidak dapat dimainkan menggunakan salah satu dari tiga pilihan sebagaimana Diagram 19.2, dengan menambahkan **satu pukulan penalti** di tiap kasus.

Penalti atas Memainkan Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 18.3: Penalti Umum.

DIAGRAM 19.2: PILIHAN PEMBEBASAN ATAS BOLA TIDAK DAPAT DIMAINKAN DI AREA UMUM



Pemain memutuskan bolanya di semak-semak tidak dapat dimainkan. Pemain memiliki **tiga pilihan**, masing-masing dengan menambah satu pukulan penalti:

- (1) Pemain dapat mengambil pembebasan pukulan-dan-jarak dengan memainkan bola semula atau bola lain dari area pembebasan berdasarkan tempat pukulan sebelumnya dilakukan (lihat Peraturan 14.6 dan Diagram 14.6).

Titik Referensi	Ukuran Area Pembebasan	Batas Area Pembebasan
Suatu tempat di mana pukulan sebelumnya dilakukan (yang mana bila tidak diketahui harus diperkirakan)	Satu panjang-klub dari titik referensi 	Area pembebasan: <ul style="list-style-type: none"> • Tidak boleh lebih dekat ke lubang dari titik referensi, dan • Harus berada di area lapangan yang sama dengan titik referensi

Berlanjut di halaman berikutnya.

- (2) Pemain dapat mengambil pembebasan di garis belakang dengan mengedrop bola semula atau bola lain di area pembebasan berdasarkan atas garis referensi lurus ke belakang dari lubang melalui tempat bola semulanya.

Titik Referensi	Ukuran Area Pembebasan	Batas Area Pembebasan
Suatu titik di lapangan yang dipilih oleh pemain yang berada di garis referensi dan lebih jauh ke lubang daripada tempat bola semula (tanpa batas seberapa jauh ke belakang di garis tersebut)	Satu panjang-klab dari titik referensi 	Area pembebasan: <ul style="list-style-type: none"> • Tidak boleh lebih dekat ke lubang dari titik referensi, dan • Dapat berada di area lapangan mana saja

Catatan Pemain:

Dalam memilih titik referensi ini, anda seyogyanya memberi indikasi titik tersebut dengan menggunakan suatu benda (seperti sebuah tee).

- (3) Pemain dapat mengambil pembebasan menyamping.

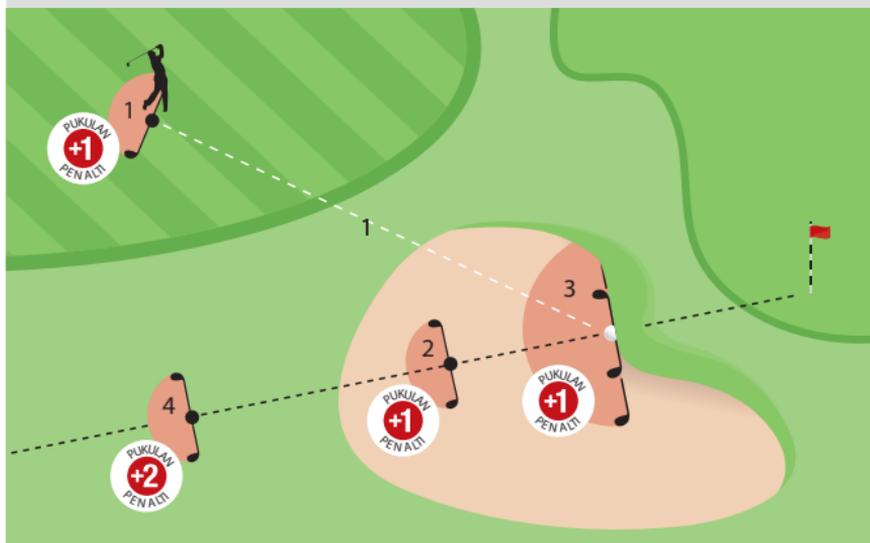
Titik Referensi	Ukuran Area Pembebasan	Batas Area Pembebasan
Tempat bola semula	Dua panjang-klab dari titik referensi 	Area pembebasan: <ul style="list-style-type: none"> • Tidak boleh lebih dekat ke lubang dari titik referensi, dan • Dapat berada di area lapangan mana saja

19.3 Pilihan Pembebasan atas Bola Tidak Dapat Dimainkan di Bunker

Di saat bola anda berada di *bunker*, anda boleh mengambil pembebasan bola tidak dapat dimainkan menggunakan satu dari empat pilihan sebagaimana Diagram 19.3.

Penalti atas Memainkan Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 19.3: Penalti Umum.

DIAGRAM 19.3: PILIHAN PEMBEBASAN ATAS BOLA TIDAK DAPAT DIMAINKAN DI BUNKER



Pemain memutuskan bolanya di bunker tidak dapat dimainkan. Pemain memiliki **empat pilihan**:

- (1) Untuk satu pukulan penalti, pemain dapat mengambil pembebasan pukulan-dan-jarak.
- (2) Untuk satu pukulan penalti, pemain dapat mengambil pembebasan di garis belakang di bunker.
- (3) Untuk satu pukulan penalti, pemain dapat mengambil pembebasan menyamping di bunker.
- (4) Untuk total dua pukulan penalti, pemain dapat mengambil pembebasan di garis belakang di luar bunker berdasarkan garis referensi lurus ke belakang dari lubang melalui tempat bola semula.



Prosedur untuk Pemain dan
Komite Di saat Timbul Masalah
dalam Menerapkan Peraturan
PERATURAN 20



PERATURAN
20**Menyelesaikan Masalah Peraturan Selama Ronde; Keputusan oleh Wasit dan Komite**

Tujuan Peraturan: Peraturan 20 mencakup apa yang anda seyogyanya lakukan saat anda memiliki pertanyaan mengenai Peraturan selama ronde, termasuk prosedur (yang berbeda dalam *match play* dan *stroke play*) yang memperbolehkan anda untuk melindungi haknya dalam mendapat keputusan di waktu kemudian.

Peraturan ini juga mencakup peran wasit yang memiliki otoritas dalam memutuskan keraguan atas fakta dan menerapkan Peraturan. Keputusan dari wasit atau Komite adalah mengikat bagi semua pemain.

20.1 Menyelesaikan Masalah Peraturan Selama Ronde**20.1a Anda Harus Menghindari Penundaan yang Tidak Wajar**

Anda tidak boleh menunda permainan secara tidak wajar saat meminta bantuan mengenai Peraturan selama *ronde*. Apabila *wasit* atau *Komite* tidak ada dalam waktu yang wajar untuk membantu masalah Peraturan, anda harus memutuskan apa yang harus dilakukan dan melanjutkan permainan.

Anda dapat melindungi hak anda dengan meminta keputusan dalam *match play* atau dengan memainkan dua bola dalam *stroke play*.

20.1b Masalah Peraturan dalam Match Play

Memutuskan Masalah dengan Kesepakatan. Selama *ronde*, anda dan *lawan* anda boleh bersepakat bagaimana memutuskan masalah Peraturan.

Hasil kesepakatan berlaku selama anda dan *lawan* anda tidak secara sengaja bersepakat untuk mengabaikan Peraturan atau penalti yang anda berdua tahu berlaku.

Permohonan Keputusan Dibuat Sebelum Hasil Match Menjadi Final.

Di saat anda menginginkan *wasit* atau *Komite* memutuskan bagaimana menerapkan Peraturan namun keduanya tidak ada dalam waktu yang wajar, anda boleh membuat permohonan atas keputusan dengan memberitahu *lawan* anda bahwa keputusan kemudian akan diminta saat terdapat *wasit* atau *Komite*.



Lihat Peraturan
Lengkap

Untuk informasi mengenai meminta keputusan tepat waktu dan bagaimana permintaan keputusan akan ditangani oleh *wasit* atau *Komite*.

20.1c Masalah Peraturan dalam Stroke Play

Tidak Ada Hak untuk Memutuskan Masalah Peraturan dengan Kesepakatan. Apabila *wasit* atau *Komite* tidak ada dalam waktu yang wajar untuk membantu menyelesaikan masalah Peraturan anda tidak memiliki hak untuk memutuskan masalah Peraturan dengan kesepakatan dan kesepakatan apapun yang mungkin anda capai tidak mengikat pemain manapun, *wasit* atau *Komite*.

Anda seyogyanya mengajukan masalah Peraturan pada *Komite* sebelum mengembalikan *kartu skor* anda.

Anda Seyogyanya Melindungi Pemain Lain dalam Kompetisi. Apabila anda mengetahui atau meyakini pemain lain telah melanggar atau kemungkinan telah melanggar Peraturan dan pemain lain itu tidak mengetahui atau mengabaikan hal ini, anda seyogyanya memberitahu pemain lain itu, *marker* dari pemain lain itu, *wasit* atau *Komite*. Anda seyogyanya melakukan hal ini dengan segera, dan tentunya sebelum pemain lain itu mengembalikan *kartu skornya*. Kegagalan anda dalam melakukannya dapat dianggap perilaku buruk yang dapat berakibat diskualifikasi.

Memainkan Dua Bola. Apabila anda tidak yakin mengenai prosedur yang benar saat memainkan hole, anda boleh menyelesaikan hole dengan dua bola tanpa penalti:

- Anda harus memutuskan memainkan dua bola setelah situasi yang tidak meyakinkan muncul dan sebelum melakukan *pukulan*.

- Anda seyogyanya memilih bola mana yang akan dihitung bila Peraturan membolehkan prosedur yang digunakan untuk bola itu, dengan menyatakan pilihan itu pada *marker* anda atau pemain lain sebelum melakukan *pukulan*.
- Apabila anda tidak memilih tepat waktu, bola yang dimainkan terlebih dahulu dianggap sebagai bola yang dipilih secara default.
- Anda harus melaporkan fakta-fakta dari situasi pada *Komite* sebelum mengembalikan *kartu skor* anda, bahkan bila skor anda sama dengan kedua bola. Pemain **didiskualifikasi** bila anda tidak melakukannya.



Lihat Peraturan Lengkap

Untuk informasi mengenai memainkan dua bola dalam *stroke play*, termasuk bagaimana *Komite* akan memutuskan skor anda untuk hole tersebut.

20.2 Keputusan atas Masalah berdasarkan Peraturan



Lihat Peraturan Lengkap

Untuk informasi mengenai keputusan oleh wasit, *Komite*, penggunaan standar “mata telanjang”, perbaikan atas keputusan salah dan diskualifikasi setelah hasil match atau kompetisi telah final.

20.3 Situasi yang Tidak Tercakup dalam Peraturan

Segala situasi yang tidak tercakup dalam Peraturan seyogyanya diputuskan oleh *Komite*.

IX

Bentuk Lain dari
Permainan

PERATURAN 21-24



PERATURAN
21

Bentuk Lain dari Individual Stroke Play dan Match Play

Tujuan Peraturan: Peraturan 21 mencakup empat bentuk lain dari permainan individu, termasuk tiga bentuk dari stroke play di mana perhitungan skor berbeda dari stroke play biasa: Stableford (menghitung skor menggunakan poin diberikan pada tiap hole); Skor Maksimum (skor anda pada tiap hole dibatasi secara maksimum); dan Par/Bogey (perhitungan skor match play digunakan berdasarkan hole per hole).

21.1 Stableford

21.1a Penjelasan atas Stableford

Stableford adalah bentuk dari *stroke play* di mana:

- Skor anda atau *pihak* anda untuk hole berdasarkan poin yang diberikan dengan membandingkan jumlah *pukulan* yang anda atau *pihak* anda telah lakukan pada hole itu dengan skor target terapan untuk hole yang ditentukan oleh *Komite*, dan
- Kompetisi dimenangkan oleh pemain atau pihak yang menyelesaikan semua *ronde* dengan poin terbanyak.

21.1b Menghitung Skor dalam Stableford

Anda diberikan poin untuk tiap hole dengan membandingkan jumlah *pukulan* yang anda telah lakukan (termasuk pukulan-pukulan yang dilakukan dan pukulan-pukulan penalti) pada skor terapan untuk hole itu. Lihat tabel berikut untuk bagaimana anda diberikan poin sehubungan dengan skor terapan:

Hole Dimainkan Dengan Hasil	Poin
Lebih dari satu dari skor terapan atau tidak ada skor	0
Satu diatas skor terapan	1
Skor terapan	2
Satu dibawah skor terapan	3
Dua dibawah skor terapan	4
Tiga dibawah skor terapan	5
Empat dibawah skor terapan	6

DIAGRAM 21.1b: PENILAIAN DALAM STABLEFORD TANPA HANDICAP

Nama: *John Smith*

Tgl: *01/03/19*

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	<i>3</i>	<i>3</i>	<i>5</i>	<i>4</i>	<i>4</i>	<i>7</i>	<i>5</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	40
Points	<i>3</i>	<i>2</i>	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>1</i>	<i>0</i>	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>2</i>	<i>14</i>

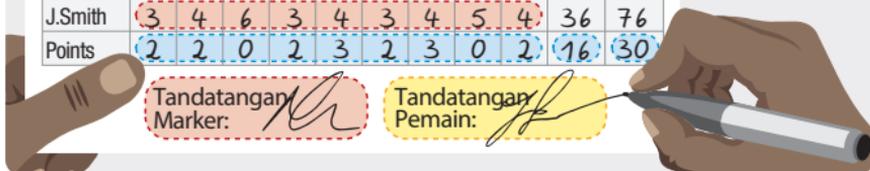
Hole	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
Yardage	206	424	397	202	541	150	593	137	401	3051	6423
Par	3	4	4	3	5	3	5	3	4	34	70
J.Smith	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>6</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>4</i>	36	76
Points	<i>2</i>	<i>2</i>	<i>0</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>0</i>	<i>2</i>	<i>16</i>	<i>30</i>

Tanggungjawab

 Komite

 Pemain

 Pemain dan marker



Apabila anda tidak menyelesaikan hole berdasarkan Peraturan untuk alasan apapun anda mendapat poin nol untuk hole tersebut.

Untuk membantu tempo permainan, anda dianjurkan untuk menghentikan permainan suatu hole bila skor anda adalah nol poin.

Untuk memenuhi keharusan agar memasukkan skor hole di *kartu skor* anda:

- Apabila anda menyelesaikan hole dan jumlah *pukulan* akan menghasilkan poin, *kartu skor* anda harus menunjukkan jumlah *pukulan* sebenarnya.
- Apabila anda menyelesaikan hole dan jumlah *pukulan* akan menghasilkan poin nol, *kartu skor* anda harus menunjukkan antara tidak ada skor atau jumlah *pukulan* berapa saja yang akan menghasilkan poin nol.
- Apabila anda tidak menyelesaikan hole berdasarkan Peraturan, *kartu skor* anda harus menunjukkan antara tidak ada skor atau jumlah *pukulan* berapa saja yang menghasilkan poin nol.

21.1c Penalti dalam Stableford

Semua pukulan penalti ditambahkan pada skor anda untuk hole di mana pelanggaran terjadi.

Pengecualian 1 – Klub Lebih, Berbagi, Ditambah atau Diganti.

Pengecualian 2– Waktu Start.

Pengecualian 3 – Penundaan yang Tidak Wajar.

Untuk tiap pengecualian, anda harus melaporkan fakta-fakta mengenai pelanggaran kepada *Komite* sebelum mengembalikan *kartu skor* anda sehingga *Komite* dapat menerapkan penalti. Apabila anda tidak melakukannya, anda **didiskualifikasi**.



Lihat Peraturan
Lengkap

[Untuk informasi mengenai ketiga Pengecualian ini.](#)

Penalti Diskualifikasi. Apabila anda melanggar yang mana saja dari empat Peraturan berikut, anda tidak didiskualifikasi **namun** anda mendapat **poin nol** untuk hole di mana pelanggaran terjadi:

- Tidak *menyelesaikan* hole,
- Tidak memperbaiki kesalahan atas bemain dari luar *area tee* saat memulai suatu hole,

- Tidak memperbaiki kesalahan atas memainkan *bola salah*, atau
- Tidak memperbaiki kesalahan atas bermain dari *tempat salah* di mana terjadi *pelanggaran berat*.

Apabila anda melanggar Peraturan lain manapun dengan penalti diskualifikasi, anda **didiskualifikasi**.

21.1d Pengecualian untuk Peraturan 11.2 dalam Stableford



Lihat Peraturan Lengkap

Untuk informasi mengenai kapan Peraturan 11.2 tidak berlaku dalam Stableford.

21.1e Kapan Ronde Berakhir dalam Stableford



Lihat Peraturan Lengkap

Untuk informasi mengenai kapan suatu ronde berakhir dalam Stableford.

21.2 Skor Maksimum

Suatu bentuk *stroke play* di mana skor anda atau pihak anda untuk suatu hole dibatasi pada jumlah pukulan maksimum yang ditentukan oleh *Komite*, seperti double par, angka yang ditetapkan atau net double bogey.



Lihat Peraturan Lengkap

Untuk informasi mengenai bentuk permainan Skor Maksimum.

21.3 Par/Bogey

Suatu bentuk dari *stroke play* yang menghitung skor sebagaimana dalam *match play* di mana:

- Anda atau *pihak* anda menang atau kalah atas suatu hole dengan menyelesaikan hole itu dengan *pukulan* yang lebih sedikit atau lebih banyak (termasuk pukulan-pukulan yang dilakukan dan pukulan-pukulan penalti) terhadap skor target untuk hole itu yang ditentukan oleh *Komite*, dan

- Kompetisi dimenangkan oleh pemain atau *pihak* dengan total hole menang terbanyak dibandingkan dengan hole yang kalah (yaitu, menjumlahkan hole-hole menang dan mengurangi hole-hole kalah).

Lihat Peraturan Lengkap

Untuk informasi mengenai bentuk permainan Par/Bogey.

21.4 Match Play Tiga-Bola

Suatu bentuk dari *Match Play* di mana tiap pemain dari tiga pemain bermain dalam match individu melawan kedua pemain lainnya di saat yang bersamaan, dan tiap pemain memainkan satu bola yang digunakan untuk kedua matchnya.

Lihat Peraturan Lengkap

Untuk informasi mengenai bentuk permainan match play Tiga-Bola.

21.5 Bentuk Lain Permainan Golf

Lihat Peraturan Lengkap

Untuk informasi mengenai bentuk permainan lainnya.

PERATURAN

22

Foursomes (Juga Dikenal Sebagai Alternate Shot)

Tujuan Peraturan: Peraturan 22 mencakup Foursomes (dimainkan dalam *match play* ataupun *stroke play*), di mana anda dan partner anda berkompetisi bersama sebagai satu pihak dengan secara bergantian melakukan pukulan pada satu bola. Peraturan untuk bentuk permainan ini pada dasarnya sama dengan permainan individu, kecuali dalam mengharuskan anda dan partner anda secara bergantian melakukan pukulan tee untuk memulai hole dan untuk menyelesaikan permainan tiap hole dengan cara memukul secara bergantian.

Suatu bentuk dari *match play* atau *stroke play* di mana anda dan *partner* anda berkompetisi sebagai satu pihak dengan memainkan satu bola secara bergantian di tiap hole. Anda dan *partner* anda harus bergantian dalam melakukan pukulan tee untuk memulai permainan tiap hole.

Segala *pukulan* penalti tidak mengubah siapa diantara anda atau *partner* anda yang harus memainkan *pukulan* berikutnya.



Lihat Peraturan
Lengkap

Untuk informasi mengenai bentuk permainan Foursome.

PERATURAN

23

Four-Ball

Tujuan Peraturan: Peraturan 23 mencakup Four-Ball (dimainkan dalam *match play* atau *stroke play*), di mana anda dan partner anda berkompetisi sebagai satu pihak dengan masing-masing anda memainkan bola berbeda. Skor pihak untuk suatu hole adalah skor terendah dari anda berdua di hole itu.

23.1 Penjelasan atas Four-Ball

Four-Ball adalah bentuk permainan (dalam *match play* ataupun *stroke play*) yang melibatkan para *partner* di mana anda dan *partner* anda berkompetisi bersama sebagai suatu pihak, dengan masing-masing anda memainkan bola anda sendiri, dan skor dari *pihak* anda untuk suatu hole adalah skor terendah dari anda berdua di hole itu.

23.2 Menghitung Skor dalam Four-Ball

23.2a Skor Pihak Anda untuk Hole dalam Match Play dan Stroke Play

- Di saat kedua *partner menyelesaikan* hole atau menyelesaikannya secara lain berdasarkan Peraturan, skor terendah adalah skor *pihak* anda untuk hole itu.
- Di saat hanya satu *partner menyelesaikan* hole atau menyelesaikannya secara lain berdasarkan Peraturan, skor *partner* itu adalah skor *pihak* anda untuk hole itu. *Partner* yang lain tidak perlu *menyelesaikan* hole.

- Di saat tidak ada *partner menyelesaikan* hole atau menyelesaikannya secara lain berdasarkan Peraturan, pihak anda tidak memiliki skor untuk hole itu, yang berarti:
 - » Dalam *match play*, pihak anda **kalah hole**, kecuali pihak *lawan* telah memberikan kemenangan atau kalah hole secara lain.
 - » Dalam *stroke play*, pihak anda **didiskualifikasi** kecuali kesalahan diperbaiki tepat waktu.

23.2b Kartu Skor Pihak Anda dalam Stroke Play

Skor gross *pihak* anda untuk setiap hole harus dimasukkan dalam satu *kartu skor* dan, dalam kompetisi handicap, handicap tiap *partner* harus dimasukkan ke dalam *kartu skor*.

Di tiap hole:

- Skor gross dari setidaknya satu partner harus dimasukkan ke dalam *kartu skor* anda.
- Tidak ada penalti untuk memasukkan lebih dari satu skor *partner* ke dalam *kartu skor*.
- Tiap skor dalam *kartu skor* harus teridentifikasi secara jelas skor dari individu *partner* yang membuatnya; apabila ini tidak dilakukan, pihak anda **didiskualifikasi**.

Hanya satu *partner* perlu mengesahkan skor hole di *kartu skor* pihak.

DIAGRAM 23.2b: PENILAIAN DALAM FOUR-BALL STROKE PLAY TANPA HANDICAP

Nama: John Smith and Kate Smith Tgl: 10/05/19

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		
Skor Pihak	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		
Skor Pihak	5	3	4	4	4	4	5	3	4	36	73

Tanggungjawab

 Komite

 Pemain

 Pemain dan marker

Tandatangan
Marker: 

Tandatangan
Pemain: 

23.2c Pengecualian atas Peraturan 11.2 dalam Four-Ball

Lihat Peraturan
Lengkap

Untuk informasi mengenai kapan Peraturan 11.2 tidak berlaku dalam Four-Ball.

23.3 Kapan Ronde Dimulai dan Berakhir; Kapan Hole Diselesaikan

Lihat Peraturan
Lengkap

Untuk informasi mengenai kapan suatu ronde dimulai dan berakhir dan kapan suatu hole telah diselesaikan dalam Four-Ball.

23.4 Satu atau Kedua Partner Dapat Mewakili Pihak

Pihak anda dapat diwakili oleh satu *partner* selama keseluruhan atau sebagian dari suatu *ronde*. Tidak merupakan keharusan anda dan *partner* anda berdua untuk hadir atau, bila hadir, untuk keduanya bermain di tiap hole.

23.5 Tindakan Anda yang Mempengaruhi Permainan Partner Anda

23.5a Anda Diperbolehkan Mengambil Tindakan Apapun Berkaitan Dengan Bola Partner Anda yang Anda Dapat Lakukan

Walaupun anda dan *partner* anda masing-masing harus memainkan bola anda sendiri:

- Anda boleh mengambil tindakan apapun berkaitan dengan bola *partner* anda yang *partner* anda boleh lakukan sebelum melakukan *pukulan*, seperti *memarkah* tempat dari bola dan mengangkat, *meletakkan kembali*, *mengedrop* dan meletakkan bola.
- Anda dan *kedi* anda boleh membantu *partner* anda dalam cara apapun yang *kedi* anda boleh lakukan untuk membantu.

Dalam *stroke play*, anda dan *partner* anda tidak boleh bersepakat untuk membiarkan suatu bola di tempatnya di *putting green* untuk membantu salah satu dari anda atau pemain lain manapun.

23.5b Partner Anda Bertanggung Jawab atas Tindakan Anda

Segala tindakan yang anda ambil berkaitan dengan bola atau *perlengkapan partner* anda dianggap sebagai tindakan yang diambil *partner* anda.

Apabila tindakan anda akan melanggar Peraturan bila dilakukan oleh *partner*, *partner* anda melanggar Peraturan dan dikenai penalti yang dihasilkan.

23.6 Urutan Bermain Pihak Anda

Anda dan *partner* anda boleh bermain dengan urutan yang *pihak* anda anggap terbaik.

Ini berarti di saat giliran anda untuk bermain, baik itu anda ataupun *partner* anda boleh bermain berikutnya.

Pengecualian – Melanjutkan Permainan dari Hole Setelah Memberikan Kemenangan Pukulan dalam Match Play:

- Anda tidak boleh melanjutkan permainan suatu hole setelah diberikan kemenangan atas *pukulan* anda berikutnya bila hal ini kan membantu *partner* anda.
- Apabila anda melakukannya, skor anda untuk hole itu berlaku tanpa penalti, **namun** skor anda untuk hole itu tidak dapat dihitung untuk pihak anda.

23.7 Para Partner Dapat Berbagi Klub

Anda dan *partner* anda diperbolehkan berbagi klub, selama jumlah total klub yang anda miliki bersama tidak lebih dari 14.

23.8 Kapan Penalti Berlaku untuk Satu Partner Saja atau Berlaku untuk Kedua Partner

23.8a Penalti Selain Diskualifikasi

Di saat anda dikenai suatu penalti selain diskualifikasi, penalti itu umumnya berlaku hanya bagi anda dan tidak pada *partner* anda.

Dalam *match play*, apabila anda dikenai **penalti umum (kalah hole)** anda tidak memiliki skor untuk dihitung bagi *pihak* anda pada hole itu; **namun** penalti ini tidak berpengaruh pada *partner* anda, yang dapat melanjutkan permainan untuk *pihak* anda di hole itu.

Ada tiga situasi di mana penalti anda juga berlaku untuk *partner* anda:.

- Di saat anda melanggar peraturan 4.1b (jumlah batas 14 klub; berbagi, menambah atau mengganti klub).

- Di saat pelanggaran anda membantu permainan *partner* anda.
- Dalam *match play*, di saat pelanggaran anda merugikan permainan *lawan*.

Pengecualian – Apabila Anda Melakukan Pukulan pada Bola Salah, Itu Tidak Dianggap Membantu Permainan Partner Anda atau Merugikan Permainan Lawan Anda.

23.8b Penalti Diskualifikasi



Lihat Peraturan
Lengkap

Untuk informasi mengenai penalti diskualifikasi dalam Four-Ball.

PERATURAN

24

Kompetisi Tim

Tujuan Peraturan: Peraturan 24 mencakup kompetisi tim (dimainkan dalam *match play* ataupun *stroke play*), di mana lebih dari satu pemain atau pihak berkompetisi sebagai suatu tim dengan hasil ronde-ronde atau *match-match* mereka dikombinasikan untuk menghasilkan skor keseluruhan tim.



Lihat Peraturan
Lengkap

Untuk informasi mengenai Kompetisi Tim.



Definisi



Advis: Segala pernyataan lisan ataupun aksi (seperti menunjukkan klub yang telah digunakan dalam melakukan suatu pukulan) yang bertujuan untuk mempengaruhi anda atau pemain lain dalam memilih sebuah klub, melakukan sebuah pukulan, atau memutuskan bagaimana bermain dalam suatu hole atau *ronde*. **Namun** informasi umum tidak termasuk *advis*, seperti: letak sesuatu di lapangan, jarak dari satu titik ke titik lain, atau peraturan.

Air Sementara: Segala akumulasi air yang sementara di permukaan dasar (seperti genangan air dari hujan atau irigasi atau luapan dari area air) yang bukan di dalam *area penalti*, dan dapat dilihat sebelum atau sesudah pemain mengambil *ancang-ancang* (tanpa menekan ke bawah berlebihan dengan kakinya).

Tidaklah cukup bila dasar (ground) tersebut sekedar basah, becek atau lembek atau air hanya sebentar saja terlihat di saat pemain menginjak dasar; akumulasi air harus tetap ada baik sebelum ataupun sesudah *ancang-ancang* diambil.

Kasus khusus:

- Embun dan embun beku bukanlah *air sementara*.
- Salju dan es alamiah (selain embun beku) adalah *benda alam lepas* atau, saat berada di dasar (ground), *air sementara*, atas pilihan pemain.
- Es buatan adalah *obstruksi*.

Ancang-ancang: Posisi kaki dan badan anda saat bersiap untuk dan melakukan suatu *pukulan*.

Area dari Lapangan: Lima area yang ditetapkan yang membentuk lapangan: (1) *area umum*, (2) *area tee* di mana anda harus bermain saat memulai hole yang anda mainkan, (3) semua *bunker*, (4) semua *area penalti*, dan (5) *putting green* dari hole yang anda mainkan.

Area Pembebasan: Area di mana anda harus *mengedrop* sebuah bola di saat mengambil pembebasan berdasarkan suatu Peraturan. Tiap Peraturan pembebasan mengharuskan anda untuk menggunakan *area*

pembebasan yang spesifik di mana ukuran dan tempatnya berdasarkan atas tiga faktor berikut:

- **Titik Referensi:** Titik darimana ukuran *area pembebasan* diukur.
- **Ukuran Area Pembebasan Diukur dari Titik Referensi:** *Area pembebasan* adalah satu ataupun dua *panjang-klab* dari titik referensi, **namun** dengan batas tertentu:
- **Batas Lokasi Area Pembebasan:** Lokasi dari *area pembebasan* dapat dibatasi dengan satu cara atau lebih sehingga, contoh:
 - » Ia hanya berada di *area dari lapangan* yang ditentukan tertentu, seperti hanya di *area umum*, atau tidak di *bunker* atau *area penalti*,
 - » Ia tidak lebih mendekati *lubang* dari titik referensi atau harus berada di luar *area penalti* atau *bunker* darimana pembebasan diambil, atau
 - » Ia berada di mana tidak terdapat gangguan (sebagaimana ditetapkan dalam Peraturan tertentu) dari kondisi darimana pembebasan diambil.

Area Penalti: Suatu area darimana diperkenankan pembebasan dengan satu pukulan penalti bila bola pemain berhenti di sana.

Ada dua tipe berbeda dari *area penalti*, dibedakan oleh warna yang digunakan untuk memarkahnya:

- *Area penalti* kuning (dimarkahi oleh garis atau patok-patok kuning) memberikan anda dua pilihan pembebasan (Peraturan 17.1d(1) dan (2)).
- *Area penalti* merah (dimarkahi oleh garis atau patok-patok merah) memberikan anda tambahan pilihan pembebasan menyamping (Peraturan 17.1d(3)), sebagai tambahan atas dua pilihan pembebasan yang tersedia pada *area penalti* kuning.

Apabila warna *area penalti* tidak *dimarkahi* atau ditandai oleh *Komite*, ia diperlakukan sebagai *area penalti* merah.

Sisi dari *area penalti* berlanjut ke atas maupun ke bawah dari dasar.

Tepi dari suatu *area penalti* seyogyanya ditentukan dengan patok-patok, garis atau fitur fisik:

- **Patok-patok:** Di saat ditetapkan oleh patok-patok, sisi dari *area penalti* ditentukan oleh garis antara titik di sisi luar patok-patok di dasar (ground), dan patok-patok berada di dalam *area penalti*.
- **Garis:** Di saat ditetapkan oleh cat garis di dasar (ground), sisi dari *area penalti* adalah sisi dari sisi luar garis tersebut, dan garis itu sendiri berada di *area penalti*.

Area Tee: Area di mana anda harus memulai permainan atas hole yang anda akan mainkan. *Area tee* berbentuk segi empat dengan dalam dua *panjang-klab* di mana:

- Sisi depan ditentukan oleh garis diantara titik terdepan dari dua *markah-tee* yang dipasang oleh *Komite*, dan
- Sisi samping ditentukan oleh garis ke belakang dari titik terluar dari *markah-tee*.

Area Umum: *Area lapangan* yang mencakup keseluruhan lapangan **selain** keempat area yang ditetapkan: (1) *area tee* di mana anda harus bermain saat memulai hole yang ia mainkan, (2) semua *bunker*, (3) semua *area penalti*, dan (4) *putting green* dari hole yang anda mainkan.

Area umum mencakup semua lokasi tee di lapangan selain dari *area tee*, dan semua *green salah*.

Benda Alam Lepas: Segala benda alamiah yang lepas seperti:

- Batu, rumput lepas, daun, ranting dan batang,
- Binatang mati dan kotoran *binatang*,
- Cacing, serangga dan binatang serupa yang dapat dipindahkan dengan mudah, serta gundukan atau jaring yang mereka buat (seperti gumpalan buangan cacing dan gundukan semut), dan
- Gumpalan tanah yang dipadatkan (termasuk sumbat *aerasi*).

Benda alamiah tersebut bukanlah lepas bila mereka:

- Menempel atau tumpah,

- Tertanam kokoh di tanah (yang mana, tidak dapat dicabut dengan mudah), atau
- Menempel pada bola.

Kasus khusus:

- Pasir dan tanah lepas bukanlah *benda alam lepas*.
- *Embun, Embun Beku, dan Air* bukanlah *benda alam lepas*.
- Salju dan es alamiah (selain embun beku) adalah *benda alam lepas* ataupun, bila berada di dasar (ground), adalah *air sementara*, atas pilihan pemain.
- Jaring laba-laba adalah *benda alam lepas* walaupun bila ia menempel pada benda lain.

Benda Integral: Sebuah benda artifisial yang ditetapkan oleh *Komite* sebagai bagian dari tantangan dalam memainkan *lapangan* di mana pembebasan gratis tidak diperkenankan.

Sebuah benda artifisial yang ditetapkan oleh *Komite* sebagai *benda Integral* dianggap permanen (lihat Peraturan 8.1a). **Namun** bila bagian dari sebuah *benda integral* (seperti sebuah gerbang atau pintu atau bagian dari kabel yang menempel) memenuhi definisi dari *obstruksi lepas*, bagian tersebut dianggap sebagai sebuah *obstruksi lepas*.

Benda integral bukanlah *obstruksi* atau *benda pembatas lapangan*.

Benda Pembatas Lapangan: Benda artifisial yang mendefinisikan atau menunjukkan di *luar perbatasan*, seperti tembok, pagar, patok dan pegangan pembatas, yang daripadanya pembebasan gratis tidak diperbolehkan.

Ini mencakup semua alas dan tiang dari pagar pembatas lapangan, **namun** tidak termasuk siku penunjang atau kabel penahan yang menempel pada tembok atau pagar, atau segala tangga, jembatan atau konstruksi serupa yang digunakan untuk melewati tembok atau pagar tersebut.

Benda pembatas lapangan dianggap permanen walaupun dapat digerakkan atau sebagian daripadanya dapat digerakkan (lihat Peraturan 8.1a).

Benda pembatas lapangan bukanlah obstruksi atau benda integral.

Bergerak: Apabila bola anda yang telah berhenti meninggalkan tempatnya dan berhenti di tempat lain, dan hal ini dapat dilihat dengan mata telanjang (apakah kejadian tersebut terlihat oleh siapapun atau tidak).

Hal ini berlaku apakah bola tersebut bergerak ke atas, ke bawah atau ke samping ke arah manapun menjauh dari tempat semulanya.

Apabila bola anda hanya goyang (juga dikenal dengan ber-osilasi) dan tetap disana atau kembali ke tempat semulanya, bola tersebut tidak *bergerak*.

Binatang: Semua anggota hidup dari dunia *binatang* (selain manusia).

Bola Provisional: Bola lain yang dimainkan jikalau bola yang baru saja anda mainkan kemungkinan berada di *luar lapangan*, atau hilang di luar *area penalti*.

Bola Salah: Semua bola selain bola anda yang:

- Di dalam permainan (baik itu bola semula anda ataupun bola pengganti),
- Merupakan *bola provisional* (sebelum ia di abaikan berdasarkan Peraturan 18.3c), atau
- Merupakan bola kedua dalam *stroke play* yang dimainkan berdasarkan Peraturan 14.7b atau 20.1c.

Contoh bola salah adalah bola dalam permainan milik pemain lain, bola liar, dan bola anda sendiri yang berada di *luar perbatasan*, telah menjadi hilang atau telah diangkat dan tidak *diletakkan kembali ke dalam permainan*.

Bunker: Area pasir yang disiapkan secara khusus, umumnya berupa cekungan di mana rumput atau tanah dipindahkan. Berikut ini bukan bagian dari sebuah *bunker*:

- Bibir, dinding atau muka di sisi area yang disiapkan dan berupa tanah, rumput, tumpukan lempeng rumput atau material artifisial;

- Tanah atau segala benda natural yang tumbuh atau menempel di dalam tepi area yang disiapkan (seperti rumput, semak atau pohon);
- Pasir yang tumpah keluar atau berada di luar sisi area yang disiapkan; dan
- Semua area pasir lain di lapangan yang tidak berada di dalam sisi area yang disiapkan (seperti gurun pasir dan area pasir alamiah lainnya atau area yang sering dirujuk sebagai waste area).

Dalam Permainan: Status dari bola anda saat berada di *lapangan* dan sedang digunakan *dalam permainan* suatu hole:

Bola anda mulai menjadi *dalam permainan* dalam suatu hole:

- Di saat anda melakukan *pukulan* atas bola tersebut dari dalam *area tee*, atau
- Dalam *match play*, di saat anda melakukan *pukulan* atas bola tersebut dari luar *area tee* dan *lawan* anda tidak membatalkan *pukulan* tersebut berdasarkan Peraturan 6.1b.

Bola tetap dalam permainan hingga ia telah masuk *lubang*, kecuali ia tidak lagi *dalam permainan*:

- Di saat ia diangkat dari *lapangan*,
- Di saat ia hilang (bahkan bila ia berada di *lapangan*) atau berhenti di *luar perbatasan*, atau
- Di saat ia telah diganti oleh bola lain, bahkan bila pergantian tidak diperkenankan oleh suatu Peraturan.

Sebuah bola yang tidak *dalam permainan* adalah bola salah.

Di saat *markah-bola* berada di tempat untuk memarkahi tempat bola anda yang berada *dalam permainan*:

- Bila bola belum diangkat, ia masih di *dalam permainan*, dan
- Bila bola telah diangkat dan *diletakkan kembali*, ia berada dalam permainan bahkan bila *markah-bola* belum dipindahkan.

Diketahui atau Hampir Dapat Dipastikan: Ukuran dasar untuk memutuskan apa yang terjadi pada bola anda – sebagai contoh, apakah

bola anda berhenti di sebuah *area penalti*, apakah ia *bergerak* atau apa yang menyebabkan ia *bergerak*.

Diketahui atau hampir dapat dipastikan memiliki arti lebih dari sekedar mungkin atau disangka. Ia bermakna diantara:

- Ada bukti yang meyakinkan bahwa kejadian yang dimaksud memang terjadi atas bola anda, misalnya anda atau saksi lain melihat hal tersebut terjadi, atau
- Walau terdapat sedikit keraguan, semua informasi yang tersedia secara wajar menunjukkan bahwa kejadian yang dimaksud setidaknya 95% kemungkinan terjadi.

Di Luar Perbatasan: Segala area di luar tepi pembatas *lapangan* yang ditetapkan oleh *Komite*. Segala area di dalam tepi adalah di dalam perbatasan.

Tepi dari pembatas *lapangan* berlanjut ke atas maupun ke bawah dari dasar.

Sisi pembatas lapangan seyogyanya ditetapkan oleh *benda pembatas lapangan* atau garis:

- **Benda pembatas lapangan:** Di saat ditetapkan oleh patok-patok atau pagar, sisi pembatas lapangan ditentukan oleh garis antara titik di sisi lapangan dari patok-patok atau tiang pagar di dasar (tidak termasuk siku penopang), dan patok-patok atau tiang pagar tersebut berada di luar perbatasan.

Di saat ditetapkan oleh benda lain seperti sebuah tembok atau di saat Komite ingin memberlakukan pagar pembatas lapangan secara berbeda, *Komite* seyogyanya menetapkan tepi pembatas *lapangan* tersebut.

- **Garis:** Di saat ditetapkan oleh cat garis di dasar, sisi pembatas lapangan adalah tepi di sisi lapangan dari garis, dan garis itu sendiri berada di luar perbatasan.

Di saat sebuah garis di dasar menetapkan sisi pembatas *lapangan*, patok-patok dapat digunakan untuk menunjukkan di mana sisi pembatas

lapangan berada, **namun** mereka tidak memiliki arti lain. Patok-patok pembatas *lapangan* atau garis seyogyanya berwarna putih.

Drop: Memegang bola dan melepaskannya sehingga jatuh melalui udara, dengan tujuan agar bola berada *dalam permainan*. Setiap Peraturan pembebasan memberi ketentuan *area pembebasan* secara spesifik di mana bola anda harus *didrop* dan berhenti.

Dalam mengambil pembebasan, anda harus melepaskan bola dari suatu lokasi setinggi lutut sehingga bola tersebut:

- Jatuh lurus ke bawah, tanpa anda melempar, memutar atau menggulirkannya atau menggunakan gerakan apapun yang dapat mempengaruhi kemana bola akan berhenti, dan
- Tidak menyentuh bagian manapun dari badan atau *perlengkapan* anda sebelum ia membentur dasar. (lihat Peraturan 14.3b).

Garis Main: Garis yang anda harapkan bola anda akan lalui setelah suatu *pukulan*, termasuk area yang wajar di garis tersebut ke atas dari dasar (ground) dan di kedua sisi dari garis tersebut.

Garis main tidak selalu berupa garis lurus antara dua titik (misalnya, ia dapat berupa garis lengkung berdasarkan tujuan anda akan alur jalan bola anda).

Green Salah: Semua green di *lapangan* selain *putting green* dari hole yang anda mainkan.

Green salah adalah bagian dari *area umum*.

Gugus Untuk Rawat - GUR: Bagian manapun di *lapangan* yang ditetapkan sebagai *gugus untuk rawat* (baik itu *dimarkahi* atau secara lain) oleh *Komite*. *Gugus untuk rawat* juga mencakup perihal berikut, bahkan bila *Komite* tidak menetapkan demikian:

- Segala lubang yang dibuat oleh *Komite* atau staf pemelihara lapangan dalam:
 - » Menyiapkan *lapangan* (seperti sebuah *lubang* darimana suatu patok dipindahkan atau *lubang* di green ganda yang dipakai untuk permainan hole lain), atau

- » Memelihara *lapangan* (seperti sebuah *lubang* yang terbentuk karena pemindahan lempeng rumput atau pokok pohon atau memasang pipa saluran, **namun** tidak termasuk lubang aerasi).
- Potongan rumput, daun-daun dan material lainnya yang ditumpuk untuk kemudian dipindahkan. **Namun:**
 - » Segala material alamiah yang ditumpuk untuk dipindahkan juga merupakan *benda alam lepas*, dan
 - » Segala material yang ditinggalkan di lapangan yang tidak akan dipindahkan bukanlah gugus untuk rawat kecuali Komite menetapkan demikian.
- Segala habitat *binatang* (seperti sarang burung) yang begitu dekat dengan bola pemain sehingga *pukulan* atau *ancang-ancang* pemain dapat merusaknya, **kecuali** bila habitat dibuat oleh *binatang* yang ditetapkan sebagai *benda alam lepas* (seperti cacing atau serangga).

Sisi dari *gugus untuk rawat* seyogyanya didefinisikan oleh patok, garis atau fitur fisik:

- **Patok:** Di saat ditentukan oleh patok, sisi *gugus untuk rawat* ditentukan oleh garis antara titik di sisi luar patok-patok di dasar (ground), dan patok-patok berada di dalam *gugus untuk rawat*.
- **Garis:** Di saat ditentukan oleh cat garis di dasar (ground), sisi *gugus untuk rawat* adalah tepi di sisi luar dari garis, dan garis itu sendiri berada di *gugus untuk rawat*.

Hilang: Status dari sebuah bola yang tidak ditemukan dalam tiga menit setelah anda atau *kedi* anda (atau *partner* anda atau *kedi* dari *partner* anda) memulai pencarian.

Kartu Skor: Dokumen di mana skor anda di tiap hole dicatat dalam *stroke play*.

Kedi: Seseorang yang membantu anda dalam suatu *ronde*, membawa, mengangkut atau menangani klab dan/atau memberi *advis*. Seorang kedi juga diperbolehkan membantu anda dalam hal lain yang diperkenankan oleh Peraturan (lihat Peraturan 10.3b).

Kehormatan: Hak anda untuk bermain lebih awal dari *area tee* (lihat Peraturan 6.4).

Kekuatan Alam: Pengaruh dari alam seperti angin, air atau di saat sesuatu terjadi tanpa alasan yang jelas sebagai akibat dari gravitasi.

Komite: Seseorang atau kelompok orang yang bertanggung jawab atas kompetisi atau *lapangan* tersebut.

Kondisi Lapangan Tidak Normal: Suatu *lubang binatang*, *gugus untuk rawat*, *obstruksi permanen*, atau *air sementara*.

Kondisi Yang Mempengaruhi Pukulan: Letak bola pemain saat berhenti, *area anjang-angang* yang anda inginkan, *area ayunan* yang anda inginkan, *garis main* dan *area pembebasan* di mana anda akan *mengedrop* atau meletakkan sebuah bola.

Lapangan: Keseluruhan area permainan di dalam sisi segala pembatas *lapangan* yang ditentukan oleh *Komite*. Sisi pembatas berlanjut baik ke atas maupun kebawah dari dasar.

Lawan: Seseorang yang berkompetisi dengan anda dalam suatu match. Istilah *lawan* hanya berlaku dalam *match play*.

Letak – Lie: Tempat di mana bola anda berhenti dan segala benda alamiah yang menempel atau tumbuh, *obstruksi permanen*, *benda integral*, atau *benda pembatas lapangan* menyentuh bola anda atau berada tepat disebelahnya. *Benda alam lepas* dan *obstruksi lepas* tidak merupakan bagian dari *letak* sebuah bola.

Lubang: Titik penyelesaian di *putting green* untuk hole yang anda mainkan.

Lubang Binatang: *Lubang* apapun yang digali oleh seekor *binatang*, selain lubang-lubang yang digali oleh *binatang* yang ditetapkan sebagai *benda alam lepas* (seperti cacing atau serangga).

Istilah *lubang binatang* termasuk:

- Material lepas yang keluar *lubang* hasil galian *binatang*,
- Jalur aus apapun atau jejak menuju ke *lubang*, dan

- Area di tanah yang terdorong keatas atau berubah sebagai akibat dari galian *binatang* di bawah tanah.

Match Play: Bentuk permainan di mana anda atau *pihak* anda berhadapan langsung dengan seorang *lawan* atau *pihak lawan* dalam match satu *ronde* atau lebih.

Meletakkan Kembali: Meletakkan sebuah bola dengan meletakkan dan melepaskannya, dengan niat agar bola menjadi *dalam permainan*.

Memarkahi: Menunjukkan titik di mana sebuah berhenti dengan meletakkan sebuah *markah-bola* tepat di belakang atau tepat di sebelah bola, atau memegang sebuah klab di dasar tepat di belakang atau tepat di sebelah bola.

Memperbaiki: Mengubah satu atau lebih *kondisi yang mempengaruhi pukulan* anda atau kondisi fisik lain yang mempengaruhi permainan sehingga anda berpotensi mendapat keuntungan atas suatu *pukulan*.

Mengganti: Menukar bola yang anda gunakan untuk memainkan suatu hole dengan menjadikan bola lain sebagai bola *dalam permainan*.

Obstruksi: (lihat juga *obstruksi permanen* dan *lepas*):

Segala benda artifisial selain *benda integral* dan *benda pembatas lapangan*.

Contoh *obstruksi*:

- Jalan-jalan dan jalan-jalan setapak dengan permukaan artifisial, termasuk tepinya yang artifisial.
- Bangunan dan kendaraan.
- Kepala sprinkler, saluran dan irigasi atau box kontrol.
- *Perlengkapan* pemain, tiang bendera dan penggaruk pasir.

Obstruksi Lepas: Sebuah *obstruksi* yang dapat dipindahkan tanpa usaha berlebihan dan tanpa merusak *obstruksi* tersebut atau *lapangan*.

Apabila bagian dari *obstruksi permanen* atau *benda integral* (seperti sebuah gerbang atau pintu atau bagian dari kabel yang menempel) memenuhi kedua ketentuan itu, maka bagian tersebut diperlakukan

sebagai *obstruksi lepas*. **Namun** hal ini tidak berlaku apabila bagian yang bisa bergerak dari suatu *obstruksi permanen* atau *benda integral* tidak ditujukan untuk digerakkan (seperti batu lepas yang merupakan bagian dari tembok batu).

Obstruksi Permanen: Segala *obstruksi* yang tidak dapat dipindahkan tanpa usaha yang berlebihan atau tanpa merusak *obstruksi* tersebut atau *lapangan*, dan sebaliknya tidak memenuhi definisi sebagai sebuah *obstruksi lepas*.

Panjang-Klab: Panjang dari klab terpanjang dari ke 14 (atau kurang) klab yang anda gunakan selama *ronde* (sebagaimana diperkenankan oleh Peraturan 4.1b(1)), selain *putter*. Sebagai contoh, bila klab terpanjang (selain *putter*) yang pemain miliki selama *ronde* adalah driver 43 inci (109.22 cm), panjang-klab bagi pemain tersebut adalah 43 inci untuk *ronde* tersebut.

Partner: Seorang pemain yang berkompetisi bersama dengan pemain lain sebagai suatu *pihak*, dalam *match play* ataupun *stroke play*.

Pemarkah-Bola: Sebuah benda artifisial saat digunakan untuk *memarkahi* tempat bola anda yang akan diangkat, seperti sebuah *tee*, sebuah koin, sebuah benda dibuat menjadi *pemarkah-bola* atau bagian kecil lain dari *perlengkapan*.

Pelanggaran Berat: Dalam *stroke play*, di saat bermain dari *tempat salah* yang dapat memberikan pemain keuntungan berlebihan dibanding bila *pukulan* dilakukan di tempat seharusnya.

Penalti Umum: Kalah hole dalam *match play* atau dua pukulan penalti dalam *stroke play*.

Pencatat Skor – Marker: Dalam *stroke play*, seseorang yang bertanggungjawab mencatat skor anda pada *kartu skor* anda dan mengesahkan *kartu skor* tersebut. Pemain lain dapat menjadi pencatat skor, namun tidak seorang *partner*.

Pengaruh Luar: Semua orang atau benda berikut yang dapat mempengaruhi apa yang terjadi pada bola anda atau *perlengkapan* anda atau *lapangan*:

- Semua orang (termasuk pemain lain), selain anda atau *kedi* anda atau *partner* anda atau *lawan* atau *para kedi* mereka,
- Segala *binatang*, dan
- Segala benda artifisial atau alamiah atau segala lainnya (termasuk bola lain yang sedang *bergerak*) selain *kekuatan alam*.

Peraturan Perlengkapan: Spesifikasi dan peraturan lain mengenai klab, bola dan *perlengkapan* lain yang anda boleh pergunakan dalam suatu *ronde*. Peraturan *Perlengkapan* bisa dilihat di RandA.org.

Perlengkapan: Apapun yang dipakai, digunakan, dipegang atau dibawa oleh anda atau *kedi* anda. Benda-benda yang dipakai untuk merawat *lapangan*, seperti penggaruk pasir, adalah *perlengkapan* hanya bila mereka dipegang atau dibawa oleh anda atau *kedi* anda.

Pihak: Dua atau lebih *partner* yang berkompetisi sebagai satu kesatuan dalam suatu *ronde* dalam *match play* atau *stroke play*.

Pukulan: Gerakan ke depan klab anda yang anda lakukan untuk memukul bola.

Pukulan dan Jarak: Suatu prosedur dan penalti di saat anda mengambil pembebasan berdasarkan Peraturan 17, 18, 19 dengan memainkan sebuah bola dari tempat di mana *pukulan* anda sebelumnya dilakukan (lihat Peraturan 14.6).

Putting Green: Area di *hole* yang pemain mainkan yang secara khusus dipersiapkan untuk *putting*, atau *Komite* tetapkan sebagai *putting green* (seperti di saat menggunakan *green* sementara).

Ronde: 18 hole atau kurang yang dimainkan sesuai urutan yang ditentukan oleh *Komite*.

Stroke Play: Sebuah bentuk permainan di mana anda atau *pihak* anda berkompetisi melawan semua pemain atau pihak lain dalam kompetisi.

Tee: Sebuah benda yang digunakan untuk menaikkan bola anda di atas dasar untuk memainkan bola tersebut dari *area tee*. Ia tidak boleh lebih panjang dari empat inci (101.6 mm) dan harus memenuhi ketentuan dari Peraturan *Perlengkapan*.

Telah Masuk Lubang – Holed: Di saat bola anda berhenti di dalam *lubang* setelah suatu *pukulan* dan keseluruhan bola berada di bawah permukaan *putting green*. Di saat Peraturan merujuk pada “*menyelesaikan hole*” atau “*hole selesai*,” itu berarti di saat bola anda *telah masuk lubang*.

Untuk kasus khusus di mana sebuah bola berhenti dan bersandar pada *tiang bendera* di suatu *lubang*, lihat Peraturan 13.2c (bola dianggap *telah masuk lubang* bila sebagian dari bola tersebut berada di bawah permukaan *putting green*).

Tempat Salah: Semua tempat di *lapangan* selain dari tempat di mana anda diharuskan atau diperbolehkan untuk memainkan bola anda berdasarkan Peraturan.

Tertanam: Kondisi di mana bola anda berhenti di bekas-jatuhnya sendiri yang terbentuk sebagai akibat dari *pukulan* sebelumnya oleh anda di mana sebagian dari bola tersebut berada di bawah permukaan tanah. Bola anda yang *tertanam* tidak harus menyentuh tanah (contoh, rumput dan *benda alam lepas* dapat berada di antara bola dan tanah).

Tiang Bendera: Sebuah tiang lepas yang disediakan oleh *Komite* yang diletakkan di dalam *lubang* untuk memberi petunjuk pada anda di mana *lubang* berada.

Titik Pembebasan Maksimum Tersedia - Point of Maximum Available

Relief: Titik referensi anda untuk mengambil pembebasan gratis dari suatu *kondisi lapangan tidak normal* di *bunker* (Peraturan 16.1c) atau di *putting green* (Peraturan 16.1d) di saat tidak terdapat titik pembebasan penuh terdekat.

Itu adalah titik perkiraan di mana bola akan berada yang:

- Terdekat dengan tempat semula bola anda, **namun** tidak lebih mendekati hole dari tempat tersebut,
- Berada di *area lapangan* yang diharuskan, dan
- Mendapat gangguan paling minim dari *kondisi lapangan tidak normal* tersebut dibanding apabila anda melakukan *pukulan* di tempat semula tanpa ada kondisi tersebut.

Memperkirakan titik referensi ini anda diharuskan untuk menentukan pilihan klab, *ancang-ancang*, ayunan dan *garis main* yang anda akan gunakan dalam melakukan *pukulan*.

Titik Pembebasan Penuh Terdekat: Titik referensi anda untuk mengambil pembebasan gratis dari suatu *kondisi lapangan tidak normal* (Peraturan 16.1), kondisi *binatang* berbahaya (Peraturan 16.2), *green salah* (Peraturan 13.1e) atau *zona dilarang bermain* (Peraturan 16.1f dan 17.1e), atau dalam mengambil pembebasan berdasarkan suatu Peraturan Setempat.

Itu adalah titik perkiraan di mana bola anda akan berhenti yang:

- Terdekat dengan tempat semula bola, namun tidak lebih dekat ke lubang dari tempat tersebut,
- Berada di area dari *lapangan* yang diharuskan
- Mana kondisi tidak akan mengganggu pukulan yang akan dilakukan pemain dari tempat semula bila kondisi tersebut tidak ada.

Memperkirakan titik referensi ini mengharuskan anda untuk menentukan pilihan klab, *ancang-ancang*, ayunan dan *garis main* yang ia akan gunakan untuk melakukan *pukulan*.

Wasit – Referee: Seorang ofisial yang ditunjuk oleh *Komite* untuk memutuskan pertanyaan-pertanyaan atas kejadian dan menerapkan Peraturan.

Zona Dilarang Bermain: Bagian dari *lapangan* di mana *Komite* melarang permainan. Sebuah *zona dilarang bermain* harus ditetapkan sebagai bagian dari suatu *kondisi lapangan tidak normal* atau suatu *area penalti*.

Index

Index ini tidak mencakup referensi apapun ke Definisi.

Definisi-definisi dengan huruf miring sepanjang buku dan yang tercantumurut berdasarkan alfabet dalam seksi Definisi – lihat halaman 155 – 169.

	Peraturan	Halaman
Avis dan Bantuan Lain		
- Avis	10.2a	64
- Bantuan Fisik dan Perlindungan dari Elemen	10.2b	65
- Benda untuk Membantu Mengarahkan	10.2b	65
- Kedi Berdiri di Belakang	10.2b	65
- Garis Main	10.2b	65
Air Sementara	Lihat Kondisi Lapangan Tidak Normal	105
Alternate Shot	Lihat Foursomes	147
Area Penalti		
- Bagaimana Mengambil Pembebasan	17.1d	119
- Bola Dimainkan dari Area Penalti Berhenti di Area Penalti	17.2a	123
- Bola Dimainkan dari Area Penalti Hilang, Di Luar Lapangan atau Tidak Dapat Dimainkan	17.2b	123
- Bola Tidak Ditemukan	17.1c	119
- Kapan Bola Berada di Area Penalti	17.1a	118
- Memainkan Bola Sebagaimana Letaknya	17.1b	118
- Pilihan Pembebasan atas Area Penalti Merah	17.1d	119
- Pilihan Pembebasan atas Area Penalti Kuning	17.1d	119
- Tidak Ada Pembebasan Berdasarkan Peraturan Lain	17.3	126
- Zona Dilarang Bermain	17.1e	123
Area Tee	6.2	43
- Diperbolehkan Memakai Tee	6.2b	43
- Kapan Bola Berada Di Area Tee	6.2b	43

	Peraturan	Halaman
- Kapan Peraturan Area Tee Berlaku	6.2b	43
- Menggerakan Markah-Tee	6.2b	43
- Perbaikan yang Diperkenankan	6.2a	43
Area Umum	2.2	20
Bentuk Permainan	21	142
Bentuk Permainan: Match Play atau Stroke Play	3.1	22
Bentuk Permainan: Lain	21.5	146
Benda Alam Lepas		
- Bagaimana Mengambil Pembebasan	15.1b	99
- Pemindahan Benda Alam Lepas	15.1a	98
Binatang Berbahaya	16.2	113
Bola		
- Bola Sesuai Ketentuan	4.2a	31
- Membantu Permainan – di Putting Green	15.3a	102
- Mengganggu Permainan – di Mana Saja	15.3b	103
- Mengganti Bola	4.2c, 14.2	32, 86
- Pecah Berkeping-keping	4.2b	32
- Robek atau Retak	4.2c	32
Bola Bergerak		
- Memutuskan Apa yang Menyebabkan Bola Bergerak	9.2b	58
- Memutuskan Apakah Bola Bergerak	9.2a	58
- Oleh Angin, Air atau Kekuatan Alam lain	9.3	59
- Oleh Binatang	9.6	61
- Oleh Kedi	9.4	59
- Oleh Lawan dalam Match Play	9.5	60
- Oleh Partner	22, 23.5b	147, 151
- Oleh Anda	9.4	59
- Oleh Pemain Lain dalam Stroke Play	9.6	61
- Oleh Pengaruh Luar	9.6	61

	Peraturan	Halaman
- Saat Ayunan ke Belakang atau Pukulan	9.1b	58
Bola Dalam Permainan	14.4	92
Bola Hilang		
- Apa yang Harus Dilakukan Saat Bola Hilang	18.2b	129
- Kapan suatu Bola Hilang	18.2a	127
Bola Provisional		
- Kapan Bola Provisional Harus Diabaikan	18.3c	130
- Kapan Bola Provisional Menjadi Bola dalam Permainan	18.3c	130
- Kapan Diperbolehkan	18.3a	129
- Menyatakan Memainkan Bola Provisional	18.3b	129
- Memainkan Bola Provisional Lebih dari Satu Kali	18.3c	130
Bola Tertanam		
- Bagaimana Mengambil Pembebasan	16.3b	114
- Kapan Pembebasan Diperbolehkan	16.3a	113
Bola Tidak Dapat Dimainkan	19	133
- Area Penalti	19.1	133
- Area Umum	19.2	133
- Bunker - Pembebasan Di Bunker	19.3	135
- Bunker - Pembebasan Di Luar Bunker	19.3	135
- Kapan Pembebasan Dapat Diambil	19.1	133
- Pembebasan Di Garis Belakang	19.2	133
- Pembebasan Menyamping	19.2	133
- Pembebasan Pukulan-dan-Jarak	19.2	133
- Putting Green	19.2	133
Bola Salah	6.3c	45
Bola Sedang Bergerak		
- Dengan Sengaja Dibelokkan atau Dihentikan oleh Seseorang	11.2	70
- Dengan Sengaja Mengubah Kondisi agar Mempengaruhi Bola yang Sedang Bergerak	11.3	70

	Peraturan	Halaman
- Membentur Pengaruh Luar	11.1	69
- Membentur Seseorang	11.1	69
- Mengangkat Bola dari Putting Green	11.3	70
- Menggerakkan Tiang Bendera	11.3	70
Bunker		
- Benda Alam Lepas	12.2a, 15.1	73, 98
- Bola Tidak Dapat Dimainkan	19.3	135
- Kapan Bola berada di Bunker	12.1	72
- Kondisi Binatang Berbahaya	16.2	113
- Kondisi Lapangan Tidak Normal	16.1c	110
- Kapan Menyentuh Pasir Berakibat Penalti	12.2b	73
- Kapan Menyentuh Pasir Tidak Berakibat Penalti	12.2b	73
- Obstruksi Lepas	12.2a, 15.2	73, 99
Di Luar Perbatasan		
- Apa Yang Haris Dilakukan Saat Bola Di Luar Perbatasan	18.2b	129
- Kapan Bola berada Di Luar Lapangan	18.2a	127
Four-Ball		
- Apakah Pukulan yang Diberikan Dapat Dimainkan	23.6	152
- Bola Secara Sengaja Dibelokkan	23.2c	150
- Kapan Partner yang Tidak Hadir Dapat Bergabung di Group	23.4	151
- Kartu Skor dalam Stroke Play	23.2b	149
- Kapan Ronde Dimulai dan Selesai	23.3	150
- Partner Berbagi Klub	23.7	152
- Penalti	23.8	152
- Pemain Bertanggung Jawab atas Tindakan Partner	23.5b	151
- Satu atau Kedua Partner Dapat Mewakili Pihak	23.4	151
- Skor Pihak - Match Play dan Stroke Play	23.2a	148

	Peraturan	Halaman
- Tindakan Pemain Mempengaruhi Permainan Partner	23.5a	151
- Urutan Bermain	23.6	152
Foursomes	22	147
Gugus Untuk Rawat	Lihat Kondisi Lapangan Tidak Normal	105
Group		
- Match Play	5.4	38
- Stroke Play	5.4	38
Jalan Artifisial	Lihat Kondisi Lapangan Tidak Normal	105
Kedi		
- Berbagi seorang Kedi	10.3a	67
- Larangan Berdiri di Belakang Pemain	10.2b	65
- Pelanggaran Peraturan	10.3c	68
- Satu Kedi Diperbolehkan pada Suatu Saat	10.3a	67
- Tindakan yang Diperbolehkan dan Tidak Diperbolehkan	10.3b, 10.2	68, 64
Klab		
- Batas 14 klab	4.1b	30
- Berbagi Klab	4.1b, 22, 23.7	30, 147, 152
- Klab yang Sesuai Ketentuan	4.1a	29
- Menambah atau Mengurangi Klab	4.1b	30
- Mengeluarkan Klab dari Permainan	4.1c	31
- Menggunakan atau Memperbaiki Klab yang Rusak Saat Ronde	4.1a	29
- Mengubah Karakteristik Permainan	4.1a	29
Kompetisi Tim	24	153

	Peraturan	Halaman
Kondisi Lapangan Tidak Normal		
- Area Penalti	16.1a	105
- Area Umum	16.1b	107
- Bola Tidak Ditemukan	16.1e	112
- Bunker	16.1c	110
- Gugus Untuk Rawat	16.1	105
- Kapan Pembebasan Diperbolehkan	16.1a	105
- Mengangkat untuk Memastikan bila Pembebasan Diperbolehkan	16.4	116
- Pukulan yang Jelas Tidak Wajar	16.1a	105
- Putting Green	16.1d	110
- Zona Dilarang Bermain	16.1f	112
Kondisi menjadi Lebih Buruk dan Memperbaiki	8.1d	55
Kondisi Secara Sengaja Diubah		
- Mempengaruhi Bola Pemain Lain	8.3	56
- Mempengaruhi Kondisi Fisik Lain	8.2	56
- Mempengaruhi Letak Bola	8.2, 22, 23.5b	56, 147, 151
Lapangan		
- Area Spesifik	2.2	20
- Zona Dilarang Bermain	2.4	21
Lubang Binatang	Lihat Kondisi Lapangan Tidak Normal	105
Markah-Bola		
- Membantu atau Mengganggu Permainan	15.3c	103
- Diangkat atau Digerakkan	9.7	61
- Penalti karena Lawan Mengangkat atau Menggerakkan	9.7b	61
Masalah Peraturan		
- Match Play	20.1b	138

	Peraturan	Halaman
- Mendiskualifikasi Pemain setelah Hasil dari Match Final	20.2	140
- Mendiskualifikasi Pemain setelah Kompetisi Stroke-Play Ditutup	20.2	140
- Menerapkan Standar Mata Telanjang saat Menggunakan Bukti Video	20.2	140
- Menghindari Penundaan yang Tidak Wajar	20.1a	138
- Memperbaiki Keputusan yang Salah	20.2	140
- Keputusan oleh Komite	20.2	140
- Keputusan oleh Wasit	20.2	140
- Situasi yang Tidak Tercakup oleh Peraturan	20.3	140
- Stroke Play	20.1c	139
Match Play		
- Hole Berbagi Dua	3.2a	23
- Memberitahu Lawan Atas Penalti	3.2d	25
- Memberitahu Lawan Jumlah Pukulan yang Dibuat	3.2d	25
- Memenangkan Hole	3.2a	23
- Memenangkan Match	3.2a	23
- Memperpanjang Match Berbagi Dua	3.2a	23
- Menerapkan Handicap	3.2c	24
- Mengetahui Skor Match	3.2d	25
- Melindungi Hak dan Kepentingan Sendiri	3.2d	25
- Pemberian Kemenangan	3.2b	24
Match Play Tiga-Bola	21.4	146
Mencari Bola		
- Bola Secara Tidak Sengaja Bergerak Saat Pencarian	7.4	52
- Mencari Bola secara Wajar	7.1a	50
- Pasir Bergerak Saat Pencarian	7.1b	51
Melakukan Pukulan		
- Berdiri Mengangkangi atau di Garis Main	10.1c	63

	Peraturan	Halaman
- Bola Bergerak Di Air	10.1d	64
- Bola Bergerak Setelah Ayunan ke Belakang Dimulai	10.1d	64
- Bola Jatuh dari Tee	10.1d	64
- Memukul Bola Secara Wajar	10.1a	62
- Menjangkarkan Klub	10.1b	63
Mengedrop Bola		
- Bagaimana Bola Seharusnya Di Drop	14.3b	88
- Bola Berhenti di Luar Area Pembebasan	14.3c	90
- Bola Harus Didrop di Dalam dan Berhenti di Dalam Area Pembebasan	14.3c	90
- Bola Semula atau Bola Lain Dapat Digunakan	14.3a	88
- Secara Sengaja Dibelokkan	14.3d	92
- Secara Tidak Sengaja Dibelokkan Setelah Bola Membentur Dasar	14.3c	90
Mengidentifikasi Bola		
- Bola Secara Tidak Sengaja Bergerak Saat Mengidentifikasi	7.4	52
- Bagaimana Mengidentifikasi Bola	7.2	51
- Mengangkat Bola untuk Mengidentifikasi	7.3	51
Memulai Hole		
- Bermain dari Dalam Area Tee - Match Play	6.1b	42
- Bermain dari Dalam Area Tee - Stroke Play	6.1b	42
- Kapan Hole Dimulai	6.1a	42
Memulai Ronde	5.3a	37
Menghentikan Permainan		
- Dengan Persetujuan dalam Match Play	5.7a	40
- Kapan Pemain Dapat atau Harus Menghentikan Permainan	5.7a	40
- Melanjutkan Permainan	5.7c	41
- Mengangkat Bola	5.7d	41
- Penundaan Normal oleh Komite	5.7b	40

	Peraturan	Halaman
- Penundaan oleh Komite	5.7a	40
- Penundaan Segera oleh Komite	5.7b	40
- Petir	5.7a	40
Memainkan Bola Sebagaimana Letaknya	9.1	57
Membersihkan Bola	14.1c	85
Membatalkan Pukulan		
- Urutan Bermain dalam Match Play	6.4a	47
- Bermain Darimana Pukulan Sebelumnya Dilakukan	14.6	93
- Pukulan Dari Luar Area Tee dalam Match Play	6.1b	42
Mengangkat Bola	14.1b	85
Mengangkat dan Meletakkan kembali Bola		
- Bagaimana Meletakkan Kembali Bola	14.2b	86
- Bola Semula Harus Digunakan	14.2a	86
- Membersihkan Bola	14.1c	85
- Tempat Harus Dimarkahi	14.1a	84
- Siapa yang Boleh Mengangkat	14.1b	85
- Siapa yang Harus Meletakkan Kembali	14.2b	86
Memperbaiki Kesalahan	14.5	93
Memperbaiki Kondisi		
- Kondisi yang Mempengaruhi Pukulan	8.1	53
- Mengembalikan Kondisi yang Diperbaiki	8.1c	55
- Tindakan yang Diperbolehkan	8.1b	54
- Tindakan yang Tidak Diperbolehkan	8.1a	53
Meletakkan kembali Bola		
- Bagaimana Bola Diletakkan Kembali	14.2b	86
- Bola yang Diletakkan kembali Tidak Berhenti di Tempat Semula Spot	14.2e	88
- Bola Semula Harus Digunakan	14.2a	86
- Letak Semula Diubah di Pasir	14.2d	87
- Letak Semula Diubah Selain di Pasir	14.2d	87

	Peraturan	Halaman
- Siapa Yang Boleh Meletakkan kembali Bola	14.2b	86
- Tempat Di mana Bola Diletakkan kembali	14.2c	86
Mengganti Bola	4.2c, 6.3b, 13.3a	32, 45, 81
Menyelesaikan suatu Hole	6.5	48
Menyelesaikan suatu Ronde	5.3b	38
Obstruksi Lepas	15.2	99
- Bola Tidak Ditemui	15.2b	102
- Pembebasan Di mana Saja Kecuali Putting Green	15.2a	99
- Pembebasan di Putting Green	15.2a	99
- Pindahkan Obstruksi Lepas	15.2a	99
Obstruksi Permanen	Lihat Kondisi Lapangan Tidak Normal	105
Par/Bogey	21.3	145
Penalti	1.3	19
Peraturan		
- Arti dari Peraturan	1.3	19
- Menerapkan Peraturan	1.3	19
Permainan Golf	1.1	18
Perilaku		
- Perilaku Pemain yang Diharapkan	1.2	18
- Tata Perilaku	1.2	18
Pertimbangan Wajar	1.3	19
Perlengkapan		
- Diperbolehkan dan Pembatasan Penggunaan	4.3a	33
- Pengecualian Medis	4.3b	34
Praktis		
- Praktis Diantara Dua Hole	5.5	38
- Praktis Saat Permainan Ditunda	5.5	38
- Praktis Selama Permainan Hole	5.5	38
- Sebelum atau Diantara Ronde - Match Play	5.2a	37

	Peraturan	Halaman
- Sebelum atau Diantara Ronde - Stroke Play	5.2b	37
Putting Green		
- Bola atau Markah-Bola Bergerak – Oleh Kekuatan Alam	13.1d	77
- Bola atau Markah-Bola Bergerak—Secara Tidak Sengaja	13.1d	77
- Bola Menggantung di Lubang	13.3	81
- Green Salah	13.1f	78
- Kapan Bola Berada di Putting Green	13.1a	75
- Memarkah, Mengangkat dan Membersihkan	13.1b	75
- Memindahkan Pasir dan Tanah Lepas	13.1c	76
- Memperbaiki Kerusakan	13.1c	76
- Mengetes Secara Sengaja	13.1e	78
Pukulan dan Jarak		
- Bermain Kembali Dari Area Tee	14.6a	93
- Bermain Kembali Dari Area Umum, Area Penalti atau Bunker	14.6b	95
- Bermain Kembali Dari Putting Green	14.6c	95
Skor Gross	3.1	22
Skor Net	3.1	22
Skor Maksimum	21.2	145
Stableford		
- Bola Secara Sengaja Dibelokkan	21.1d	145
- Kapan Ronde Selesai	21.1e	145
- Penalti	21.1c	144
- Penilaian	21.1b	142
- Penjelasan	21.1a	142
Stroke Play		
- Kartu Skor - Handicap pada Scorecard	3.3b	26
- Kartu Skor - Skor Salah pada Hole	3.3b	26
- Kartu Skor - Tanggung Jawab Marker	3.3b	26
- Kartu Skor - Tanggung Jawab Pemain	3.3b	26

	Peraturan	Halaman
- Memutuskan Pemenang	3.3a	26
- Menyelesaikan Hole	3.3c	28
Tempo Permainan		
- Bermain Tidak Sesuai Urutan	5.6b	39
- Kebijakan atas Tempo Permainan	5.6b	39
- Menunda Permainan secara Tidak Wajar	5.6a	39
- Ready Golf	5.6b, 6.4	39, 46
- Rekomendasi	5.6b	39
Tempat Salah		
- Bukan Pelanggaran Berat	14.7b	96
- Memperbaiki atau Tidak	14.7b	96
- Pelanggaran Berat	14.7b	96
- Tempat Dimana Bola Harus Dimainkan	14.7a	95
Tiang Bendera		
- Bola Bersandar Pada Tiang Bendera Di Lubang	13.2c	81
- Bola Memberntur Tiang Bendera atau Orang saat Tiang Bendera Dijaga	13.2b	80
- Membiarkan Tiang Bendera di Lubang	13.2a	80
- Memindahkan Tiang Bendera dari Lubang	13.2b	80
Urutan Permainan		
- Four-Ball	23.6	152
- Foursomes	22	147
- Match Play	6.4a	47
- Ready Golf	6.4b	47
- Stroke Play	6.4b	47
Zona Dilarang Bermain	2.4, 16.1f, 17.1e	21, 112, 123

Peraturan Status Amatir

Peraturan Status Amatir memisahkan mereka yang memainkan permainan ini hanya untuk tantangan dan kenikmatannya, dengan mereka yang bermain sebagai profesional atau untuk keuntungan finansial. Melalui pembatasan dan pelarangan yang sesuai, seperti nilai hadiah yang dapat dimenangkan, Peraturan Status Amatir bertujuan untuk mendorong pegolf amatir untuk menikmati semangat kompetisi, daripada menitikberatkan pada hadiah finansial. Apabila anda seorang pegolf amatir dan melanggar Peraturan ini, anda bisa mengorbankan status amatir anda dan kehilangan kesempatan bermain sebagai amatir dalam kompetisi. Oleh karena itu, sangatlah penting untuk mengerti Peraturan Status Amatir, yang mana dapat anda lihat di RandA.org.

Peraturan Peralatan

Peraturan Peralatan mencakup Peraturan yang menyeluruh, spesifikasi dan pedoman untuk membantu pabrik dan perancang perlengkapan, ofisial pertandingan dan pemain mengerti dan menerapkan Peraturan berkaitan dengan desain dan pabrikan klab golf, bola dan perlengkapan lainnya. Pemain bertanggungjawab memastikan perlengkapan yang ia gunakan sesuai dengan Peraturan. Versi interaktif dari Peraturan Perlengkapan dapat diakses di RandA.org, termasuk tautan ke protokol tes resmi dan/atau video demonstrasi yang relevan dengan Peraturan tertentu, spesifikasi atau teknik pengukuran yang tercakup.

Peraturan Golf Modifikasi untuk Pemain Difabel

Peraturan Modifikasi mengadaptasi Peraturan Golf untuk empat kategori difabel yang teridentifikasi. Mereka ditujukan untuk memberi pemain difabel kesempatan bermain secara adil dengan pemain lainnya yang tidak difabel, yang sesama difabel atau tipe difabel yang berbeda. Peraturan Modifikasi tidak secara otomatis diterapkan dan bergantung pada Komite untuk menentukan apakah mengadopsi Peraturan Modifikasi ini untuk kompetisinya. Peraturan Modifikasi dipublikasikan dalam Pedoman Resmi Peraturan Golf yang dapat dilihat di RandA.org.



Golf adalah permainan global dan
The R&A dan USGA telah
mengeluarkan Peraturan tunggal
yang berlaku di seluruh dunia
bagi seluruh pegolf

