

R&A USGA®

# Peraturan Golf

Efektif Januari 2019



Revisi



# Peraturan Golf

Efektif Januari 2019

Revisi



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.

# Daftar Isi

<b>Kata Pengantar</b>	<b>8</b>
<b>Bagaimana Menggunakan Buku Peraturan</b>	<b>15</b>
<b>I. Dasar-Dasar dari Permainan (Peraturan 1-4)</b>	<b>17</b>
<b>Peraturan 1 – Permainan, Perilaku Pemain dan Peraturan</b>	<b>18</b>
1.1 Permainan Golf	18
1.2 Standar Perilaku Pemain	18
1.3 Bermain Sesuai Peraturan	19
<b>Peraturan 2 – Lapangan</b>	<b>23</b>
2.1 Batas Lapangan dan Di Luar Perbatasan	23
2.2 Area dari Lapangan yang Ditentukan	23
2.3 Benda-Benda atau Kondisi yang Dapat Mengganggu Permainan	25
2.4 Zona Dilarang Bermain	25
<b>Peraturan 3 – Kompetisi</b>	<b>26</b>
3.1 Elemen-Elemen Pokok dari Setiap Kompetisi	26
3.2 Match Play	27
3.3 Stroke Play	32
<b>Peraturan 4 – Peralatan Pemain</b>	<b>36</b>
4.1 Klub	36
4.2 Bola	41
4.3 Penggunaan Perlengkapan	42
<b>II. Memainkan Ronde dan Hole (Peraturan 5-6)</b>	<b>47</b>
<b>Peraturan 5 – Memainkan Ronde</b>	<b>48</b>
5.1 Arti dari Ronde	48
5.2 Praktis di Lapangan Sebelum atau Diantara Ronde-Ronde	48
5.3 Memulai dan Mengakhiri Ronde	49
5.4 Bermain dalam Grup	50
5.5 Praktis Selama Ronde atau Saat Permainan Dihentikan	50
5.6 Penundaan yang Tidak Wajar; Tempo Permainan Siaga	51
5.7 Menghentikan Permainan; Melanjutkan Permainan	53

<b>Peraturan 6 – Memainkan Hole</b>	<b>57</b>
6.1 Memulai Permainan Hole	57
6.2 Memainkan Bola dari Area Tee	58
6.3 Bola yang Digunakan dalam Permainan Hole	61
6.4 Urutan Bermain Saat Memainkan Hole	64
6.5 Menyelesaikan Permainan suatu hole	68
<b>III. Memainkan Bola (Peraturan 7-11)</b>	<b>69</b>
<b>Peraturan 7 – Pencarian Bola: Menemui dan Mengidentifikasi Bola</b>	<b>70</b>
7.1 Bagaimana Secukupnya Mencari Bola	70
7.2 Bagaimana Mengidentifikasi Bola	71
7.3 Mengangkat Bola untuk Mengidentifikasinya	71
7.4 Bola Secara Tidak Sengaja Digerakkan dalam Upaya Menemukan atau Mengidentifikasinya	72
<b>Peraturan 8 – Lapangan Dimainkan Sebagaimana Ditemukan</b>	<b>73</b>
8.1 Tindakan Yang Memperbaiki Kondisi Yang Mempengaruhi Pukulan	73
8.2 Tindakan Pemain yang Secara Sengaja Merubah Kondisi Fisik Lain untuk Mempengaruhi Bola Pemain Sendiri yang Sedang Berhenti atau Pukulan yang Akan Dilakukan	77
8.3 Tindakan Pemain yang Secara Sengaja Mengubah Kondisi Fisik untuk Mempengaruhi bola Pemain Lain yang Sedang Berhenti atau Pukulan yang Akan Dimainkan	78
<b>Peraturan 9 – Bola Dimainkan Sebagaimana Letaknya ; Bola Berhenti Diangkat atau Digerakkan</b>	<b>80</b>
9.1 Bola Dimainkan Sebagaimana Letaknya	80
9.2 Memutuskan Apakah Bola Bergerak dan Apa yang Menyebabkannya Bergerak	81
9.3 Bola Digerakkan oleh Kekuatan Alam	82
9.4 Bola Diangkat atau Digerakkan oleh Pemain	82
9.5 Bola Diangkat atau Digerakkan oleh Lawan dalam Match Play	84
9.6 Bola Diangkat atau Digerakkan oleh Pengaruh Luar	85
9.7 Markah-Bola Diangkat atau Digerakkan	86
<b>Peraturan 10 – Mempersiapkan dan Melakukan Pukulan; Advis dan Bantuan; Kedi</b>	<b>87</b>
10.1 Melakukan Pukulan	87
10.2 Advis dan Bantuan Lain	89
10.3 Kedi	92

<b>Peraturan 11 – Bola yang Bergerak Secara Tidak Sengaja Membentur Orang, Binatang atau Benda; Tindakan Sengaja untuk Mempengaruhi Bola yang Bergerak</b>	<b>96</b>
11.1 Bola yang Bergerak Secara Tidak Sengaja Membentur Orang atau Pengaruh Luar	96
11.2 Bola yang Bergerak Secara Sengaja Diblokkan atau Dihentikan oleh Orang	97
11.3 Secara Sengaja Menggerakkan Benda atau Merubah Kondisi untuk Mempengaruhi Bola yang Bergerak	99

#### **IV. Peraturan Spesifik untuk Bunker dan Putting Green (Peraturan 12-13) 101**

<b>Peraturan 12 – Bunker</b>	<b>102</b>
12.1 Kapan Bola Berada di Bunker	102
12.2 Memainkan Bola di Bunker	103
12.3 Peraturan Spesifik Mengenai Pembebasan atas Bola di Bunker	104
<b>Peraturan 13 – Putting Green</b>	<b>105</b>
13.1 Tindakan yang Diperbolehkan atau Diharuskan di Putting Green	105
13.2 Tiang Bendera	109
13.3 Bola Menggantung di Lubang	113

#### **V. Mengangkat dan Mengembalikan Bola untuk Dimainkan (Peraturan 14) 115**

<b>Peraturan 14 – Prosedur atas Bola: Memarkah, Mengangkat dan Membersihkan; Meletakkan di Suatu Tempat; Mengedrop di Area Pembebasan; Bermain dari Tempat Salah</b>	<b>116</b>
14.1 Memarkah, Mengangkat dan Membersihkan Bola	116
14.2 Meletakkan Kembali Bola di Suatu Tempat	118
14.3 Mengedrop Bola di Area Pembebasan	121
14.4 Kapan Bola Pemain Kembali kedalam Permainan setelah Bola Semula Diluar Permainan	126
14.5 Memperbaiki Kesalahan yang Dibuat dalam Mengganti, Meletakkan kembali, Mengedrop atau Meletakkan Bola	126
14.6 Melakukan Pukulan Berikutnya Darimana Pukulan Sebelumnya Dilakukan	128
14.7 Bermain dari Tempat Salah	131

#### **VI. Pembebasan Gratis (Peraturan 15-16) 133**

<b>Peraturan 15 – Pembebasan dari Benda Alam Lepas dan Obstruksi Lepas (termasuk Bola atau Markah-Bola Membantu atau Mengganggu Permainan)</b>	<b>134</b>
15.1 Benda Alam Lepas	134
15.2 Obstruksi Lepas	135
15.3 Bola atau Markah-Bola Membantu atau Mengganggu Permainan	138

<b>Peraturan 16 – Pembebasan dari Kondisi Lapangan Tidak Normal (Termasuk Obstruksi Permanen), Kondisi Binatang Berbahaya, Bola Tertanam</b>	<b>141</b>
16.1 Kondisi Lapangan Tidak Normal (Termasuk Obstruksi Permanen)	141
16.2 Situasi Binatang Berbahaya	149
16.3 Bola Tertanam	150
16.4 Mengangkat Bola untuk Memastikan Bila Ia Berada di Kondisi Di mana Pembebasan Diperbolehkan	154
<b>VII. Pembebasan Dengan Penalti (Peraturan 17-19)</b>	<b>155</b>
<b>Rule 17 – Penalty Areas</b>	<b>156</b>
17.1 Pilihan atas Bola di Area Penalti	156
17.2 Pilihan Setelah Memainkan Bola dari Area Penalti	161
17.3 Tidak Ada Pembebasan Berdasarkan Peraturan Lain untuk Bola di Area Penalti	164
<b>Peraturan 18 – Pembebasan Pukulan dan Jarak, Bola Hilang atau Di Luar Perbatasan; Bola Provisional</b>	<b>165</b>
18.1 Pembebasan berdasarkan Penalti Pukulan dan Jarak Diperbolehkan Kapan Saja	165
18.2 Bola Hilang atau Di Luar Lapangan: Pembebasan Pukulan dan Jarak Harus Diambil	166
18.3 Bola Provisional	168
<b>Peraturan 19 – Bola Tidak Dapat Dimainkan</b>	<b>172</b>
19.1 Pemain Dapat Memutuskan Untuk Mengambil Pembebasan Bola Tidak Dapat Dimainkan Di mana saja Selain di Area Penalti	172
19.2 Pilihan Pembebasan atas Bola Tidak Dapat Dimainkan di Area umum atau di Putting Green	172
19.3 Pilihan Pembebasan atas Bola Tidak Dapat Dimainkan di Bunker	175
<b>VIII. Prosedur untuk Pemain dan Komite Di saat Timbul Masalah dalam Menerapkan Peraturan (Peraturan 20)</b>	<b>177</b>
<b>Peraturan 20 – Menyelesaikan Masalah Peraturan Selama Ronde; Keputusan oleh Wasit dan Komite</b>	<b>178</b>
20.1 Menyelesaikan Masalah Peraturan Selama Ronde	178
20.2 Keputusan atas Masalah berdasarkan Peraturan	182
20.3 Situasi yang Tidak Tercakup dalam Peraturan	184

<b>IX. Bentuk Lain dari Permainan (Peraturan 21-24)</b>	<b>185</b>
<b>Peraturan 21 – Bentuk Lain dari Individual Stroke Play and Match Play</b>	<b>186</b>
21.1 Stableford	186
21.2 Skor Maksimum	190
21.3 Par/Bogey	192
21.4 Match Play Tiga-Bola	195
21.5 Bentuk Lain Permainan Golf	196
<b>Peraturan 22 – Foursomes (Juga Dikenal Sebagai Alternate Shot)</b>	<b>197</b>
22.1 Penjelasan atas Foursomes	197
22.2 Salah Satu Partner Bertindak untuk Pihak	197
22.3 Pihak Harus Bergantian dalam Melakukan Pukulan	198
22.4 Memulai Ronde	199
22.5 Partner Dapat Berbagi Klub	199
<b>Peraturan 23 – Four-Ball</b>	<b>200</b>
23.1 Penjelasan atas Four-Ball	200
23.2 Menghitung Skor dalam Four-Ball	200
23.3 Kapan Ronde Dimulai dan Berakhir; Kapan Hole Diselesaikan	202
23.4 Satu atau Kedua Partner Dapat Mewakili Pihak	203
23.5 Tindakan Pemain yang Mempengaruhi Permainan Partner	204
23.6 Urutan Bermain Pihak	205
23.7 Para Partner Dapat Berbagi Klub	205
23.8 Kapan Penalti Berlaku untuk Satu Partner Saja atau Berlaku untuk Kedua Partner	205
<b>Peraturan 24 – Kompetisi Tim</b>	<b>208</b>
24.1 Penjelasan atas Kompetisi Tim	208
24.2 Ketentuan dari Kompetisi Tim	208
24.3 Kapten Tim	208
24.4 Advis Diperbolehkan dalam Kompetisi Tim	209
<b>X. Definisi</b>	<b>211</b>
<b>Index</b>	<b>236</b>
<b>Publikasi Lain</b>	<b>252</b>

# Kata Pengantar – Atas Peraturan Golf Edisi 2019

Buku ini mencakup Peraturan Golf yang menjadi efektif di seluruh dunia mulai Januari 2019. Edisi ini membawa Peraturan Golf sesuai kebutuhan dari permainan terkini saat ini. Sebagai hasil dari Inisiatif Modernisasi Peraturan yang dilakukan oleh perwakilan dari Komite Peraturan Golf The R&A dan USGA terdahulu dan sekarang, bersama-sama dengan perwakilan dari semua level dari permainan, dan merefleksikan masukan dari ribuan pegolf di seluruh 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 ini terlihat sangat berbeda dari edisi-edisi sebelumnya. Anda akan melihat ia ditulis secara modern dan dalam bahasa dan gaya yang sederhana. Tata letak di disain agar lebih mudah diikuti dan memudahkan anda untuk memncari yang anda inginkan. Terdapat peningkatan penggunaan diagram. Tiap Peaturan kini memiliki Pernyataan Tukuan untuk membantu pembaca lebih mengerti prinsip dibelakang masing-masing Peraturan.

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. Untuk membantu pegolf umum kami juga membuat Edisi Pemain, buku kecil yang kami harapkan menjadi publikasi yang paling digunakan baik di dalam maupun di luar lapangan. Ia mencakup Peraturan-Peraturan yang sangat relevan dengan permainan di saat bermain dan merupakan versi ringkas dari Peraturan Lengkap. Untuk membantu wasit, Komite dan lainnya yang menginginkan pengertian lebih lanjut, kami mencetak Official Guide yang baru yang mencakup Interpretasi atas Peraturan Golf demikian juga Committee Procedures dengan rekomendasi-rekomendasi bagaimana mengatur permainan umum dan kompetisi. Semua publikasi ini tersedia dalam bentuk cetak maupun digital.

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**  
Pimpinan  
Komite Peraturan Golf  
R&A Rules Limited

**Mark Reinemann**  
Pimpinan  
Komite Peraturan Golf  
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](mailto:cs@bercaretail.com)

 @League\_World

 League World

 League World

SCAN CODE HERE

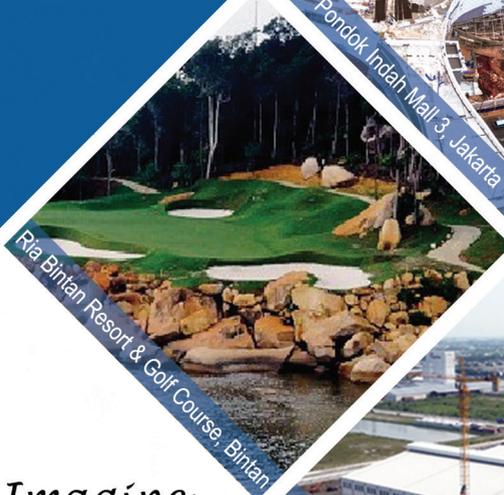


[www.league-world.com](http://www.league-world.com)

 BERCA RETAIL GROUP

# Berca Buana Sakti

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



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



GROUP of CCM  
GOOD Governance | GLOBAL Experience  
GREAT Resources | GROWTH Sustainability

Jl RC Veteran No.4, Bintaro, Jakarta 12330, Indonesia

Phone: +62 21 7361979, 7352580

Email: [bbsakti@bbsi.co.id](mailto:bbsakti@bbsi.co.id) Website: [www.bbsakti.com](http://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  
PROPERTY LISTING INTERNATIONAL AWARD 2019



**PONDOK INDAH MALL 3**  
BEST RETAIL DEVELOPMENT  
PROPERTY LISTING INTERNATIONAL AWARD 2019



**INTERCONTINENTAL HOTEL**  
BEST LUXURY HOTEL DEVELOPMENT  
PROPERTY LISTING INTERNATIONAL AWARD 2019



**PONDOK INDAH CITY CENTER**  
BEST PROMISING DEVELOPER  
DEVELOPMENT AWARDS BY SINGAPORE  
PROPERTY LISTING INTERNATIONAL AWARD 2019



**PONDOK INDAH RESIDENCES**  
BEST WELL-CONCEPTED VALUE  
PROPERTY LISTING INTERNATIONAL AWARD 2019  
PROPERTY LISTING INTERNATIONAL AWARD 2019

## AWARD ACHIEVEMENT



**SMART INVESTMENT**  
Free 5 Years Maintenance fee\*

**Foreigners are eligible**

\*terms and conditions apply



[www.pondokindahresidences.com](http://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](http://www.golfpondokindah.com)

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

Email: [booking@golfpondokindah.com](mailto:booking@golfpondokindah.com)

 Pondok Indah Golf Course  Pondokindahgolf

# Bagaimana Menggunakan Peraturan Golf

Peraturan Golf diharapkan komprehensif dan memberikan jawaban atas berbagai permasalahan yang timbul dalam permainan yang dimainkan di seluruh dunia di berbagai macam lapangan berbeda dengan pemain dengan berbagai kemampuan.

Buku Peraturan Golf ini ditujukan bagi mereka yang mengelola permainan, dan yang membutuhkan jawaban atas berbagai pernyataan yang dapat muncul sehubungan dengan kompetisi golf.

Untuk membantu pegolf umum kami juga membuat Edisi Pemain, yang mencakup Peraturan-Peraturan yang sangat relevan dengan permainan di saat bermain dan merupakan versi ringkas dari Peraturan Lengkap. Namun, sebagai anggota dari Komite atau wasit, Peraturan Golf yang lengkap yang seharusnya dirujuk saat diminta membuat keputusan.

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 anda untuk mengidentifikasi Peraturan secara cepat yang relevan dengan situasi anda. Sebagai contoh:

- Apabila seorang pemain 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 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 itu match play atau stroke play; individual, foursome atau four-ball; dll).
- Siapa yang terlibat (apakah itu pemain, partner atau kedi anda, lawan atau kedinya, atau pengaruh luar).
- Di area mana dari lapangan kejadian terjadi (apakah itu di area tee, di bunker, di area penalti, di putting green, dll).
- Apa yang sebenarnya terjadi.
- Apa yang menjadi niat pemain (apa yang dilakukan pemain dan apa yang ia ingin lakukan)
- Waktu kejadian (apakah pemain sedang berada di lapangan, apakah pemain telah mengembalikan kartu skornya, apakah kompetisi telah ditutup, dll).

### **Merujuk pada Buku**

Sebagaimana disebut diatas, merujuk pada Buku Peraturan seyogyanya memberikan jawaban atas sebagian besar persoalan yang dapat muncul di lapangan. Namun, untuk membantahi wasit, Komite dan orang lain yang menginginkan penjelasan lebih detail, kami mempublikasikan Official Guide baru, yang mencakup Interpretasi atas Peraturan Golf dan Committee Procedures yang memberikan rekomendasi bagaimana mengelola permainan umum dan kompetisi.

I

# Dasar Dasar Permainan

## **PERATURAN 1-4**



# PERATURAN 1

## Permainan, Perilaku Pemain dan Peraturannya

### Tujuan Peraturan:

Peraturan 1 memperkenalkan prinsip-prinsip dasar permainan berikut pada pemain:

- Mainkan lapangan sebagaimana ditemukan dan mainkan bola 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 dalam satu *ronde* dengan hole 18 (atau kurang) di lapangan dengan memukul sebuah bola menggunakan klab.

Tiap hole dimulai dengan *pukulan* dari *area tee* dan selesai di saat bola tersebut *masuk lubang di putting green* (atau di saat Peraturan menyatakan hole telah diselesaikan dengan cara lain).

Pada tiap *pukulan*, pemain:

- Memainkan *lapangan* sebagaimana ia temukan, dan
- Memainkan bolanya sebagaimana letaknya.

**NAMUN** terdapat beberapa pengecualian di mana Peraturan memperbolehkan pemain mengubah kondisi lapangan dan memperbolehkan atau mengharuskan pemain untuk memainkan bolanya dari tempat lain selain di mana letaknya.

### 1.2 Standar Perilaku Pemain

#### 1.2a Perilaku Yang Diharapkan Pada Semua 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 dengan 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.

Tidak ada penalti berdasarkan Peraturan bila tidak bertindak sesuai hal tersebut diatas, **namun** *Komite* dapat men-diskualifikasi pemain atas perilaku yang bertentangan dengan spirit permainan golf bila pemain ditemukan telah berperilaku buruk yang berat.

Penalti-penalti selain diskualifikasi dapat dikenakan pada pemain atas perilaku buruk hanya bila penalti-penalti tersebut diadopsi sebagai bagian dari Tata Perilaku berdasarkan Peraturan 1.2b.

### 1.2b Tata Perilaku

*Komite* dapat menyusun sendiri standar perilaku pemain dalam Tata Perilaku yang diadopsi ke dalam Peraturan Setempat.

- Tata Perilaku dapat menyertakan penalti-penalti atas pelanggaran standar tersebut, seperti satu-pukulan penalti, atau *penalti umum*.
- *Komite* juga dapat mendiskualifikasi pemain atas perilaku buruk berat yang tidak memenuhi standar Tata Perilaku tersebut.

**Lihat Committee Procedures, Section 5H** (menjelaskan standar perilaku pemain yang dapat diadopsi).

## 1.3 Bermain Sesuai Peraturan

### 1.3a Arti dari “Peraturan”; Ketentuan dari Kompetisi

“Peraturan” berarti:

- Peraturan 1-24 dan Definisi dalam Peraturan Golf ini, dan
- Semua “Peraturan Setempat” yang diadopsi oleh *Komite* untuk kompetisi atau *lapangan*.

Para pemain juga bertanggungjawab untuk mematuhi segala “Ketentuan dari Kompetisi” yang diadopsi oleh *Komite* (seperti syarat pendaftaran, bentuk dan tanggal permainan, jumlah *ronde* dan jumlah dan urutan hole dalam *ronde*).

**Lihat Committee Procedures, Section 5C and Section 8** (Peraturan Setempat dan Model Peraturan Setempat lengkap yang diperbolehkan); **Section 5A** (Ketentuan Pertandingan).

### 1.3b Menerapkan Peraturan

- (1) **Tanggungjawab Pemain untuk Menerapkan Peraturan.** Para pemain bertanggung jawab menerapkan Peraturan atas diri mereka sendiri:

## Peraturan 1

- Para pemain diharapkan untuk mengetahui saat mereka melanggar Peraturan dan berlaku jujur dengan menerapkan penalti atas diri mereka.
  - » Apabila pemain mengetahui bahwa ia melanggar Peraturan yang melibatkan penalti dan secara sengaja tidak menerapkan penalti tersebut, pemain tersebut **didiskualifikasi**.
  - » Apabila dua atau lebih pemain secara sengaja bersepakat untuk mengabaikan Peraturan apapun atau penalti yang mereka ketahui berlaku dan mereka telah memulai ronde, mereka **didiskualifikasi** (bahkan bila mereka belum bertindak atas kesepakatan itu)
- Di saat harus memutuskan keraguan atas fakta, pemain bertanggungjawab untuk mempertimbangkan tidak hanya fakta-fakta yang diketahuinya, namun juga semua informasi lain yang tersedia secara wajar.
- Pemain boleh meminta bantuan mengenai Peraturan dari wasit atau *Komite*, **namun** bila tidak ada bantuan dalam waktu yang wajar pemain harus melanjutkan permainan dan kemudian menyampaikan masalah tersebut ke *wasit* atau *Komite* saat mereka ada (lihat Peraturan 20.1).

### (2) Menerima “Pertimbangan Wajar” pemain dalam Menentukan Lokasi Saat Menerapkan Peraturan.

- Banyak Peraturan mengharuskan pemain untuk menentukan tempat, titik, garis, area atau lokasi lain berdasarkan Peraturan, seperti:
  - » Memperkirakan di mana bola terakhir kali memotong sisi dari *area penalti*,
  - » Memperkirakan atau mengukur saat *mengedrop* atau meletakkan bola dalam mengambil pembebasan, atau
  - » *Meletakkan kembali* bola di tempat semulanya (baik tempat diketahui ataupun diperkirakan).
- Penentuan lokasi tersebut diharapkan dilakukan dengan segera dan hati-hati namun sering tidak akurat.
- Selama pemain secara wajar melakukan sesuai yang bisa diharapkan dalam situasi itu untuk dapat menentukan secara akurat, pertimbangan wajar pemain akan diterima bahkan bila, setelah *pukulan* dilakukan, penentuan ternyata salah berdasarkan bukti video atau informasi lainnya.
- Apabila pemain menyadari bahwa ia salah dalam menentukan sebelum *pukulan* dilakukan, ia harus memperbaikinya (lihat Peraturan 14.5).

### 1.3c Penalti-Penalti

- (1) Tindakan-tindakan Yang Menimbulkan Penalti. Penalti diberlakukan saat pelanggaran Peraturan sebagai akibat dari tindakan pemain sendiri atau tindakan kedinya (lihat Peraturan 10.3c).

Penalti juga berlaku saat:

- Orang lain mengambil tindakan yang akan melanggar Peraturan bila dilakukan oleh pemain atau kedinya dan orang tersebut melakukannya atas permintaan pemain atau saat bertindak atas persetujuan pemain, atau
- Pemain melihat pemain lain akan melakukan tindakan berkaitan dengan bola atau *perlengkapan* pemain yang ia ketahui akan melanggar Peraturan bila dilakukan oleh pemain atau *kedi* dan tidak melakukan langkah-langkah yang wajar untuk menolak atau menghentikannya sebelum terjadi.

(2) **Tingkatan Penalti.** Penalti ditujukan untuk menganulir potensi keuntungan pemain. Ada tiga tingkatan penalti utama:

- Penalti Satu-Pukulan. Penalti ini berlaku untuk *match play* maupun *stroke play* berdasarkan Peraturan tertentu di mana (a) potensi keuntungan dari pelanggaran minim atau (b) pemain mengambil pembebasan dengan penalti dengan memainkan sebuah bola dari tempat lain selain di mana bola semula berada.
- Penalti Umum (Kalah Hole dalam Match Play, Dua-Pukulan Penalti dalam Stroke Play). Penalti ini berlaku atas pelanggaran sebagian besar Peraturan, di mana potensi keuntungan lebih signifikan dari hanya memberlakukan penalti satu-pukulan.
- Penalti Diskualifikasi. Dalam *match play* maupun *stroke play*, pemain dapat didiskualifikasi dari kompetisi atas tindakan-tindakan atau pelanggaran Peraturan yang melibatkan perilaku buruk yang berat (lihat Peraturan 1.2) atau di mana potensi keuntungan sangat signifikan untuk skor pemain dapat dianggap valid.

(3) **Tidak Ada Pertimbangan untuk Mengubah Penalti.** Penalti hanya diterapkan sebagaimana dinyatakan oleh Peraturan:

- Baik pemain maupun *Komite* tidak memiliki otoritas untuk menerapkan penalti secara berbeda, dan
- Penerapan penalti yang salah atau tidak menerapkan penalti hanya dapat berlaku bila hal tersebut terlambat untuk diperbaiki (lihat Peraturan 20.1b(2)-(4), 20.2d dan 20.2e).

Dalam *match play*, pemain dan lawan dapat bersepakat mengenai cara memutuskan masalah Peraturan selama mereka tidak secara sengaja bersepakat untuk menerapkan Peraturan secara salah (lihat Peraturan 20.1b(1)).

(4) **Menerapkan Penalti atas Pelanggaran Peraturan Berganda.** Apabila pemain melanggar Peraturan berganda atau Peraturan yang sama beberapa kali sebelum terdapat kejadian sela (seperti melakukan pukulan atau menjadi sadar terjadi pelanggaran), penalti yang diterapkan bergantung dari apa yang pemain lakukan:

- Di saat Pelanggaran Disebabkan oleh Tindakan yang Tidak Berkaitan. Pemain dikenai penalti terpisah untuk masing-masing pelanggaran.
- Di saat Pelanggaran-Pelanggaran Disebabkan oleh Tindakan Tunggal atau Tindakan yang Berkaitan. Pemain hanya dikenai satu penalti; **namun** bila tindakan atau tindakan-tindakan tersebut melanggar Peraturan secara berganda di mana terdapat penalti yang berbeda, penalti dengan tingkat lebih tinggi berlaku. Sebagai contoh:
  - » Pelanggaran Prosedur secara Berganda. Bila tindakan atau tindakan-tindakan pemain yang berkaitan melanggar lebih dari satu keharusan prosedur yaitu *memarkah*, mengangkat, membersihkan, *mengedrop*, *meletakkan kembali* atau meletakkan sebuah bola di mana penaltinya satu pukulan, seperti mengangkat sebuah bola tanpa memarkah letaknya dan membersihkan bola yang diangkat di mana tidak diperbolehkan, pemain dikenai **total satu pukulan penalti**.
  - » Memainkan Bola pengganti yang tidak diperbolehkan dari Tempat Salah. Dalam *stroke play*, bila seorang pemain memainkan bola *pengganti* di mana tidak diperbolehkan oleh Peraturan 6.3b dan memainkannya dari tempat salah melanggar Peraturan 14.7a, pemain dikenai **total dua pukulan penalti**.
  - » Kombinasi Pelanggaran Prosedur dan Penggantian/Tempat Salah: Dalam *stroke play*, bila tindakan tunggal atau tindakan-tindakan berkaitan melanggar satu atau lebih keharusan prosedur di mana penaltinya satu pukulan dan juga melanggar satu atau kedua Peraturan memainkan bola yang *diganti* dengan tidak benar dan memainkan dari *tempat salah*, pemain dikenai **total dua pukulan penalti**.

**Namun** pukulan penalti manapun yang dikenakan atas pembebasan dengan penalti (seperti satu-pukulan penalti berdasarkan Peraturan 17.1, 18.1 dan 19.2) tetap diterapkan sebagai tambahan atas penalti lainnya.

## PERATURAN

## 2

## Lapangan

**Tujuan Peraturan:**

Peraturan 2 memperkenalkan hal-hal dasar yang setiap pemain 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 mempengaruhi pilihan pemain untuk memainkan bola atau mengambil pembebasan.

**2.1 Batas Lapangan dan Di Luar Perbatasan**

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

**2.2 Area dari Lapangan yang Ditentukan**

Ada lima area dari lapangan.

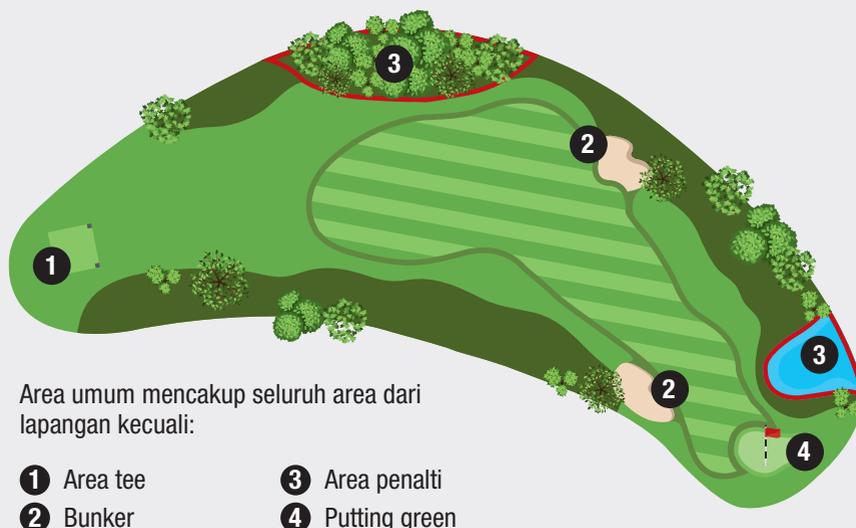
**2.2a Area Umum**

*Area umum* mencakup seluruh *lapangan* **kecuali** empat area dari *lapangan* yang spesifik yang dijelaskan dalam Peraturan 2.2b.

Disebut area “umum” karena:

- Mencakup sebagian besar *lapangan* dan disana bola pemain umumnya dimainkan sampai mencapai *putting green*.
- Termasuk semua tipe dasar (*ground*) dan benda-benda yang tumbuh atau menempel yang ditemukan di area itu, seperti *fairway*, *rough* dan pohon-pohon.

### DIAGRAM 2.2 AREA DARI LAPANGAN YANG DITENTUKAN



### 2.2b Empat Area Spesifik

Peraturan-peraturan tertentu diterapkan secara spesifik di empat *area dari lapangan* yang bukan merupakan *area umum*:

- *Area tee* yang pemain harus gunakan di saat memulai hole yang ia mainkan (Peraturan 6.2),
- Semua *area penalti* (Peraturan 17),
- Semua *bunker* (Peraturan 12), dan
- *Putting green* dari hole yang pemain mainkan (Peraturan 13).

## 2.2c Menentukan Area dari Lapangan Di mana Bola Berada

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

Sebuah bola selalu dianggap berada pada salah satu *area dari lapangan*:

- Apabila sebagian bola berada di *area umum* dan salah satu dari empat *area dari lapangan* yang spesifik, ia dianggap berada di *area dari lapangan* yang spesifik tersebut.
- Apabila sebagian berada di dua *area dari lapangan* yang spesifik, ia dianggap berada di area spesifik yang pertama sesuai urutan berikut: *area penalti*, *bunker*, *putting green*.

## 2.3 Benda-Benda atau Kondisi yang Dapat Mengganggu Permainan

Peraturan tertentu dapat memberikan pembebasan gratis (pembebasan tanpa penalti) dari gangguan atas benda-benda atau kondisi-kondisi yang ditentukan, seperti:

- *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 pembatas lapangan* atau *benda integral* yang mengganggu permainan.

## 2.4 Zona Dilarang Bermain

*Zona dilarang bermain* adalah bagian yang ditentukan dari *kondisi lapangan tidak normal* (lihat Peraturan 16.1f) atau *area penalti* (lihat Peraturan 17.1e) di mana permainan tidak diperbolehkan.

Pemain harus mengambil pembebasan di saat:

- Bola berada di *zona dilarang bermain*, atau
- *Zona dilarang bermain* mengganggu area *ancang-ancang* atau area ayunan yang diinginkan saat memainkan bola di luar *zona dilarang bermain* (lihat Peraturan 16.1f dan 17.1e).

**Lihat Committee Procedures, Section 5H(1)** (Tata Perilaku dapat melarang pemain agar tidak memasuki *zona dilarang bermain* sepenuhnya).

## 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****3.1a Format Permainan: Match Play atau Stroke Play**

(1) Match Play atau Stroke Play Biasa. Ini adalah format permainan yang berbeda:

- Dalam *match play* (lihat Peraturan 3.2), pemain dan *lawan* berkompetisi satu melawan yang lain berdasarkan hole menang, kalah atau skor sama.
- Dalam format biasa dari *stroke play* (lihat Peraturan 3.3), semua pemain berkompetisi melawan pemain lainnya berdasarkan total skor – yaitu, menjumlahkan seluruh *pukulan* masing-masing pemain (termasuk pukulan-pukulan yang dilakukan dan pukulan-pukulan penalti) di tiap hole dalam semua *ronde*.

Sebagian besar Peraturan berlaku di kedua format permainan, namun Peraturan tertentu hanya berlaku pada salah satu.

**Lihat Committee Procedures, Section 6C** (pertimbangan untuk Komite bila menjalankan kompetisi yang menggabungkan dua bentuk permainan dalam *ronde tunggal*).

(2) Format Stroke Play Lainnya. Peraturan 21 mencakup format-format *stroke play* lainnya (*Stableford*, Skor Maximum dan Par/Bogey) yang menggunakan metoda perhitungan skor yang berbeda. Peraturan 1-20 berlaku untuk format pertandingan tersebut sebagaimana dimodifikasi sesuai Peraturan 21.

**3.1b Bagaimana Para Pemain Berkompetisi: Bermain sebagai Individu atau sebagai Partner**

Golf dimainkan oleh pemain-pemain individual yang berkompetisi untuk diri mereka sendiri atau oleh *partner* yang berkompetisi bersama sebagai satu pihak.

Walaupun Peraturan 1-20 fokus pada permainan individu, mereka juga berlaku:

- Dalam kompetisi yang melibatkan *partner* (*Foursomes* dan *Four-Ball*), sebagaimana dimodifikasi oleh Peraturan 22 dan 23, dan
- Dalam kompetisi tim, sebagaimana dimodifikasi oleh Peraturan 24.

### 3.1c Bagaimana Para Pemain Menghitung Skor: Skor Gross atau Skor Net

(1) **Kompetisi Scratch.** Dalam kompetisi scratch:

- “Skor gross” pemain untuk sebuah hole atau *ronde* adalah jumlah total pukulannya (termasuk pukulan-pukulan yang dilakukan dan pukulan-pukulan penalti).
- Handicap pemain tidak berlaku.

(2) **Kompetisi dengan Handicap.** Dalam kompetisi dengan handicap:

- “Skor net” pemain untuk sebuah hole atau *ronde* adalah skor gross yang disesuaikan dengan pukulan handicap pemain.
- Ini dilakukan agar para pemain dengan kemampuan berbeda dapat berkompetisi secara fair.

## 3.2 Match Play

### Tujuan Peraturan:

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

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

### 3.2a Hasil dari Hole dan Match

(1) **Memenangkan Hole.** Pemain memenangi hole apabila:

- Pemain tersebut menyelesaikan hole dengan jumlah pukulan yang lebih sedikit (termasuk *pukulan-pukulan* yang dilakukan dan *pukulan-pukulan* penalti) dari *lawannya*,
- *Lawannya* memberikan kemenangan hole tersebut, atau
- *Lawannya* dikenai penalti *penalti umum* (kalah hole).

## Peraturan 3

Apabila bola *lawan* yang sedang bergerak perlu masuk lubang untuk berbagi dua hole itu secara sengaja dibelokkan atau dihentikan oleh siapapun di mana tidak ada kemungkinan bola itu akan *masuk lubang* (seperti saat bola itu bergulir melalui lubang dan tidak akan kembali kesana), hasil dari hole telah diputuskan dan pemain itu memenangkan hole itu (lihat Peraturan 11.2a, Pengecualian)

(2) **Hole Berbagi-Dua.** Hole berbagi-dua (juga dikenal sebagai “halved”) di saat:

- Pemain dan *lawan* menyelesaikan hole dengan jumlah pukulan yang sama (termasuk *pukulan-pukulan* yang dilakukan dan *pukulan-pukulan* penalti), atau
- Pemain dan *lawan* sepakat memberlakukan hole sebagai berbagi-dua (namun ini hanya diperbolehkan bila salah satu pemain telah melakukan pukulan untuk memulai hole).

(3) **Memenangkan Match.** Pemain memenangkan match apabila:

- Pemain tersebut mengungguli *lawannya* dengan jumlah kemenangan hole lebih dari sisa hole yang harus dimainkan,
- *Lawannya* memberikan kemenangan match tersebut, atau
- *Lawannya* didiskualifikasi.

(4) **Memperpanjang Match Berbagi-Dua.** Apabila sebuah match berbagi-dua setelah hole terakhir:

- Match tersebut diperpanjang hole per hole sampai ada pemenangnya. Lihat Peraturan 5.1 (perpanjangan match adalah kelanjutan dari *ronde* yang sama, dan bukan sebuah *ronde* baru).
- Hole-hole dimainkan dalam urutan yang sama sebagaimana dalam *ronde*, kecuali Komite mengatur urutan yang berbeda.

**Namun** Ketentuan Kompetisi dapat menyatakan suatu match berakhir dengan berbagi-dua daripada diperpanjang.

(5) **Kapan Hasil Menjadi Final.** Hasil dari sebuah match menjadi final sebagaimana dinyatakan oleh *Komite* (di mana seyogyanya ditentukan dalam Ketentuan Kompetisi), seperti:

- Di saat hasil dicatat di papan skor resmi atau tempat lain yang ditentukan, atau
- Di saat hasil dilaporkan pada seseorang yang ditunjuk oleh Komite.

**Lihat Committee Procedures, Section 5A(7)** (rekomenasi atas cara agar hasil match menjadi final).

### 3.2b Pemberian Kemenangan

(1) **Pemain Dapat Memberikan Kemenangan Pukulan, Hole atau Match.** Pemain dapat memberikan kemenangan pada *lawan* atas pukulan, hole atau match berikutnya:

- Memberikan Kemenangan Pukulan. Hal ini diperbolehkan kapan saja sebelum *lawan* melakukan *pukulan* berikutnya.
  - » *Lawan* kemudian dianggap telah menyelesaikan hole dengan memasukkan pukulan yang diberikan dalam skor, dan bola dapat diangkat oleh siapapun.
  - » Pemberian kemenangan yang dilakukan saat bola *lawan* sedang bergerak oleh *pukulan* berlaku atas *pukulan lawan* berikutnya, kecuali bola *masuk lubang* (yang mana tidak mempengaruhi pemberian kemenangan).
  - » Pemain dapat memberikan kemenangan atas *pukulan lawan* berikutnya dengan membelokkan atau menghentikan bola lawan yang sedang bergerak hanya bila hal ini dilakukan secara khusus untuk memberikan kemenangan atas *pukulan* berikutnya dan hanya di saat bola tidak mungkin akan masuk lubang.
- Memberikan Kemenangan Hole. Hal ini diperbolehkan setiap saat sebelum hole selesai dimainkan (lihat Peraturan 6.5), termasuk sebelum pemain memulai hole tersebut.
- Memberikan Kemenangan Match. Hal ini diperbolehkan setiap saat sebelum hasil match diputuskan (lihat Peraturan 3.2a(3) dan (4)), termasuk sebelum pemain memulai match tersebut.

(2) Bagaimana Pemberian Kemenangan Dilakukan. Pemberian kemenangan hanya terjadi bila disampaikan dengan jelas:

- Hal ini dapat dilakukan secara lisan maupun melalui tindakan yang jelas menunjukkan niat pemain untuk memberikan kemenangan atas pukulan, hole atau match (seperti memperlihatkan sikap tertentu).
- Apabila *lawannya* mengangkat bolanya karena kesalah pengertian yang wajar bahwa pernyataan atau tindakan pemain adalah pemberian kemenangan atas pukulan, hole atau match berikutnya, tidak ada penalti dan bolanya harus diletakkan kembali di tempat semula (yang mana bila tidak diketahui harus diperkirakan) (lihat Peraturan 14.2).

Pemberian kemenangan adalah final dan tidak dapat ditolak atau dibatalkan.

### 3.2c Menerapkan Handicap pada Match dengan Handicap

(1) Menyatakan Handicap. Pemain dan lawan seyogyanya saling memberitahu handicap mereka sebelum match.

Apabila pemain menyatakan handicap yang salah sebelum maupun selama match dan tidak memperbaiki kesalahannya sebelum *lawan* melakukan *pukulan*:

- Menyatakan Handicap Terlalu Tinggi. Pemain **didiskualifikasi** bila hal ini mempengaruhi jumlah pukulan yang akan pemain berikan atau terima. Apabila tidak, tidak ada penalti.

## Peraturan 3

- Menyatakan Handicap Terlalu Rendah. Tidak ada penalti dan pemain harus bermain sesuai dengan handicap rendah yang dinyatakan tersebut.

### (2) Hole-Hole Di mana Pukulan Handicap Diberlakukan.

- 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* (kecuali *Komite* menentukan dengan cara berbeda).

Masing-masing pemain bertanggungjawab untuk mengetahui hole-hole di mana mereka memberikan atau mendapat pukulan handicap, berdasarkan alokasi index pukulan yang ditentukan oleh Komite (yang secara umum ditemukan dalam kartu skor).

Apabila pemain keliru menerapkan pukulan handicap pada suatu hole, hasil hole yang disepakati berlaku, kecuali bila para pemain memperbaiki kesalahan tersebut tepat waktu (lihat Peraturan 3.2d(3)).

### 3.2d Tanggung Jawab Pemain dan Lawan

- (1) Memberitahu Lawan Jumlah Pukulan yang Dibuat. Setiap saat selama permainan suatu hole atau setelah menyelesaikan hole, *lawan* dapat bertanya pada pemain jumlah *pukulan* (termasuk *pukulan-pukulan* yang dilakukan dan *pukulan-pukulan* penalti) yang dibuat pemain di hole itu.

Hal ini untuk memberi kesempatan lawan memutuskan bagaimana memainkan pukulan berikutnya dan sisa hole, atau memastikan hasil dari hole yang baru diselesaikan.

Saat ditanya jumlah pukulan yang dibuat, atau saat memberikan informasi tanpa ditanya:

- Pemain harus memberitahu jumlah *pukulan* yang dibuat dengan benar.
- Pemain yang tidak memberikan respon atas permintaan lawan dianggap memberitahu jumlah pukulan yang dibuat dengan salah.

Pemain dikenai **penalti umum (kalah hole)** apabila ia memberitahukan lawannya jumlah pukulan dibuat dengan salah, kecuali pemain memperbaiki kesalahannya tepat waktu:

- Jumlah Pukulan dengan Salah Diberikan Saat Memainkan Hole. Pemain harus memberitahu jumlah pukulan yang dibuat dengan benar sebelum lawannya melakukan pukulan lain atau melakukan tindakan yang serupa (seperti memberikan kemenangan atas *pukulan* berikutnya atau hole tersebut).
- Jumlah Pukulan dengan Salah Diberikan Setelah Hole Diselesaikan. Pemain harus memberitahukan jumlah *pukulan* yang dibuat dengan benar:

- » Sebelum pemain melakukan pukulan untuk memulai hole lain atau mengambil tindakan serupa (seperti memberikan kemenangan atas *pukulan* pemain berikutnya atau hole tersebut), atau
- » Dalam hal hole terakhir pada match tersebut, sebelum hasil match menjadi final (lihat Peraturan 3.2a(5)).

**Pengecualian – Tidak ada Penalti Apabila Tidak Mempengaruhi Hasil dari**

**Hole:** Apabila pemain memberitahukan jumlah *pukulan* yang dibuat dengan salah setelah hole diselesaikan namun ini tidak mempengaruhi pengertian lawan apakah hole dimenangkan atau kalah, tidak ada penalti.

**(2) Memberitahu Lawan Atas Penalti.** Di saat pemain dikenai penalti:

- Pemain harus memberitahu lawannya atas penalti itu sesegera mungkin yang wajar, dengan mempertimbangkan seberapa dekat pemain terhadap lawannya dan hal-hal praktis lainnya.
- Ketentuan ini berlaku bahkan bila pemain tidak mengetahui penalti itu (karena pemain diharapkan mengetahui kapan mereka melanggar Peraturan)

Apabila pemain tidak melakukannya dan tidak memperbaiki kesalahannya sebelum lawannya melakukan pukulan lain atau mengambil tindakan serupa (seperti memberikan kemenangan atas pukulan pemain berikutnya atau hole tersebut), pemain dikenai **penalti umum (kalah hole)**.

**Pengecualian – Tidak Ada Penalti Di saat Lawan Mengetahui Penalti Pemain:**

Apabila lawannya mengetahui bahwa pemain mendapat penalti, seperti saat melihat pemain secara jelas mengambil pembebasan dengan penalti, pemain tidak dikenai penalti untuk tidak memberitahu lawannya mengenai hal itu.

**(3) Mengetahui Skor Match.** Para pemain diharapkan mengetahui skor match – yaitu, apakah satu dari mereka unggul atas sejumlah hole (“hole up” dalam match) atau match berbagi-dua (juga dikenal sebagai “all square”).

Apabila pemain keliru menyetujui skor match yang salah:

- Mereka dapat memperbaiki skor match sebelum salah satu pemain melakukan sebuah pukulan untuk memulai hole lain atau, dalam hal hole terakhir, sebelum hasil match menjadi final (lihat Peraturan 3.2a(5)).
- Apabila tidak diperbaiki dalam kurun waktu itu, skor match yang salah itu berlaku.

**Pengecualian – Kapan Pemain Meminta Keputusan Tepat Waktu:** Apabila pemain meminta keputusan tepat waktu (lihat Peraturan 20.1b), dan ditemukan bahwa *lawannya* antara (1) memberitahu jumlah pukulan yang diambil salah atau (2) tidak memberitahu pemain atas penalti, skor match yang salah harus diperbaiki.

(4) **Melindungi Hak dan Kepentingan Sendiri.** Para pemain dalam suatu match seyogyanya melindungi hak-hak dan kepentingan sendiri berdasarkan Peraturan:

- Apabila pemain mengetahui atau meyakini lawannya melanggar Peraturan yang berakibat penalti, pemain dapat mengambil tindakan atas pelanggaran itu atau memilih untuk mengabaikannya.
- **Namun** apabila pemain dan lawannya secara sengaja bersepakat untuk mengabaikan pelanggaran atau penalti yang mereka tahu berlaku, kedua pemain **didiskualifikasi** berdasarkan Peraturan 1.3b.
- Apabila pemain dan lawannya tidak sependapat bahwa salah satu dari mereka melanggar Peraturan, pemain manapun dapat melindungi haknya dengan meminta keputusan berdasarkan Peraturan 20.1b.

### 3.3 Stroke Play

#### Tujuan Peraturan:

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

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

Setelah ronde, pemain dan markernya (seseorang yang mencatat skor pemain) harus mengesahkan bahwa skor pemain di tiap hole adalah benar dan pemain tersebut harus mengembalikan kartu skor kepada Komite.

#### 3.3a Pemenang dalam Stroke Play

Pemain yang menyelesaikan semua *ronde* dengan total skor terendah (termasuk *pukulan-pukulan* yang dilakukan dan *pukulan-pukulan* penalti) adalah pemenangnya.

Dalam kompetisi handicap, hal ini berarti total skor net terendah.

**Lihat Committee Procedures, Section 5A(6)** (Ketentuan Pertandingan seyogyanya menyatakan bagaimana kesamaan skor akan diselesaikan).

#### 3.3b Menghitung Skor dalam Stroke Play

Skor pemain dicatat dalam *kartu skor* oleh *markernya*, yang mana dapat ditunjuk oleh *Komite* atau dipilih oleh pemain tersebut dengan cara yang diijinkan oleh *Komite*.

Pemain harus menggunakan *marker* yang sama selama *ronde*, kecuali *Komite* mengizinkan pergantian baik sebelum maupun sesudah pergantian terjadi.

(1) **Tanggung Jawab Marker: Mencatat dan Mengesahkan Skor Hole pada Kartu Skor.** Setelah tiap hole dalam *ronde*, *marker* seyogyanya memastikan dengan pemain jumlah pukulan di setiap *hole* (termasuk *pukulan-pukulan* yang dilakukan dan *pukulan-pukulan* penalti) dan memasukkan *skor gross* itu dalam *kartu skor*.

Di saat *ronde* telah berakhir:

- Marker harus mengesahkan skor hole pada kartu skor tersebut.
- Apabila pemain memiliki lebih dari satu marker, tiap marker harus mengesahkan skor untuk hole-hole yang mana ia bertindak sebagai markernya.

**DIAGRAM 3.3 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

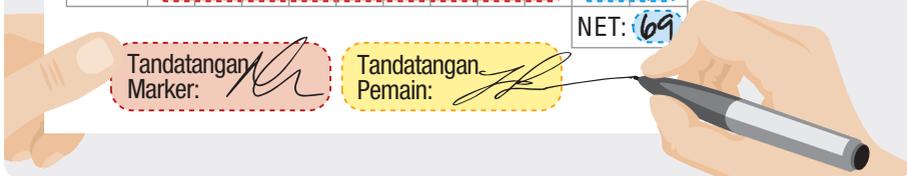
NET: **69**

Tandatangan Marker: 

Tandatangan Pemain: 

**Tanggungjawab**

-  Komite
-  Pemain
-  Pemain dan Marker



(2) **Tanggung Jawab Pemain: Mengesahkan Skor Hole dan Mengembalikan Kartu Skor.** Selama *ronde*, pemain seyogyanya memantau skornya di setiap hole.

Di saat *ronde* berakhir, pemain:

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

- Harus mengesahkan skor hole pada kartu skor dan secepatnya mengembalikannya ke Komite, yang mana setelah itu pemain tidak boleh merubah kartu skornya.

Apabila pemain melanggar bagian manapun dari persyaratan dalam Peraturan 3.3b ini, pemain **diskualifikasi**.

**Pengecualian – Tidak Ada Penalti saat Pelanggaran Karena Marker Tidak Menjalankan Tanggung Jawab:** Tidak ada penalti bila Komite menemukan bahwa pelanggaran oleh pemain atas Peraturan 3.3b(2) disebabkan karena marker tidak menjalankan tanggung jawabnya (seperti marker pergi dengan kartu skor pemain atau tanpa mengesahkan kartu skor tersebut), selama hal ini berada di luar kontrol pemain.

**Lihat Committee Procedures, Section 5A(5)** (rekomendasi atas cara menentukan kapan kartu skor telah dikembalikan).

(3) **Skor Salah pada Hole.** Apabila pemain mengembalikan kartu skor dengan skor salah untuk hole mana saja:

- Mengembalikan Skor Lebih Tinggi Dari Skor Sebenarnya. Skor yang lebih tinggi yang dikembalikan untuk hole itu berlaku.
- Mengembalikan Skor Lebih Rendah Dari Skor Sebenarnya atau Tidak Mengembalikan Skor. Pemain **didiskualifikasi**.

**Pengecualian – Tidak Menyertakan Penalti yang Tidak Diketahui:** Apabila satu atau lebih skor hole pemain lebih rendah dari skor sebenarnya karena ia tidak menyertakan satu atau lebih pukulan penalti yang pemain tidak ketahui sebelum mengembalikan *kartu skor*:

- Pemain tidak didiskualifikasi.
- Melainkan, apabila kesalahan ditemukan sebelum kompetisi ditutup, Komite akan memperbaiki skor pemain untuk hole-hole itu dengan menambahkan **pukulan-pukulan penalti yang seharusnya dimasukkan** ke dalam skor pada hole-hole itu berdasarkan Peraturan.

Pengecualian ini tidak berlaku:

- Di saat penalti yang tidak dimasukkan adalah diskualifikasi, atau
- Di saat pemain diberitahu bahwa penalti kemungkinan berlaku atau tidak yakin apakah penalti berlaku dan tidak menyampaikan hal ini kepada Komite sebelum mengembalikan kartu skor.

(4) **Menghitung Skor dalam Kompetisi Handicap.** Pemain bertanggung jawab untuk memastikan apakah handicapnya tertera pada kartu skor. Apabila pemain mengembalikan kartu skor tanpa handicap yang benar:

- Handicap pada Kartu Skor Terlalu Tinggi atau Tidak Tertera Handicap. Apabila hal ini mempengaruhi jumlah pukulan yang pemain terima, pemain **didiskualifikasi** dari kompetisi handicap. Apabila tidak, tidak ada penalti.
- Handicap pada Kartu Skor Terlalu Rendah. Tidak ada penalti dan skor net pemain berlaku menggunakan handicap yang lebih rendah sebagaimana tertera.

(5) **Pemain Tidak Bertanggung Jawab atas Penjumlahan Skor atau Penerapan Handicap.** Komite bertanggung jawab atas penjumlahan skor hole pemain dan, dalam kompetisi handicap, menghitung skor net pemain.

Tidak ada penalti bila pemain mengembalikan kartu skor dengan penjumlahan skor atau perhitungan skor net yang salah.

### 3.3c Tidak Menyelesaikan Hole

Pemain harus *menyelesaikan hole* di setiap hole dalam *ronde*. Apabila pemain tidak *menyelesaikan hole* pada hole manapun:

- Pemain harus memperbaiki kesalahan itu sebelum melakukan pukulan untuk memulai hole lain atau, dalam hal hole terakhir dari *ronde*, sebelum mengembalikan kartu skor.
- Apabila kesalahan tidak diperbaiki dalam waktu itu, pemain **didiskualifikasi**.

**Lihat Peraturan 21.1, 21.2 dan 21.3** (Peraturan untuk bentuk lain dari *stroke play* (*stableford*, *Skor Maksimum* dan *Par/Bogey*) di mana perhitungan skor berbeda dan pemain tidak didiskualifikasi bila ia tidak menyelesaikan hole).

### PERATURAN

# 4

## Peralatan Pemain

### Tujuan Peraturan:

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

- 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 permainannya.

Untuk persyaratan lengkap atas klab, bola dan perlengkapan lainnya serta proses konsultasi dan pengajuan perlengkapan untuk penilaian kesesuaian ketentuan, lihat *Peraturan Perlengkapan*.

### 4.1 Klab

#### 4.1a Klab yang diperbolehkan dalam melakukan pukulan

- (1) Klab yang Sesuai Ketentuan. Dalam melakukan pukulan, pemain harus menggunakan klab yang sesuai ketentuan yang ditetapkan dalam *Peraturan Perlengkapan*:
  - Sebuah klab yang digunakan untuk melakukan pukulan harus sesuai ketentuan tidak hanya di saat klab itu baru, namun juga di saat ia secara sengaja atau tidak diganti dengan cara apapun.
  - Namun apabila karakteristik permainan suatu klab yang sesuai ketentuan berubah karena aus akibat penggunaan normal, ia tetap sebuah klab yang sesuai ketentuan.

“Karakteristik permainan” memiliki pengertian seluruh bagian klab yang memberikan dampak di saat melakukan suatu pukulan, seperti grip, tangkai, kepala klab atau lie atau loft nya (termasuk lie atau loft dari klab yang bisa disetel).
- (2) Penggunaan atau Perbaikan Klab yang Rusak Selama Permainan. Apabila sebuah klab yang sesuai ketentuan rusak dalam suatu *ronde* atau di saat permainan dihentikan berdasarkan Peraturan 5.7a, secara umum pemain tidak

boleh mengganti klabnya dengan klab lain. (Untuk **pengecualian** tertentu di mana pemain tidak menyebabkan kerusakan tersebut, lihat Peraturan 4.1b(3)).

**Namun** apapun sifat atau penyebab rusaknya, klab yang rusak dianggap sesuai ketentuan selama sisa *ronde* (**namun** tidak dalam play-off dalam *stroke play*, yang mana merupakan suatu *ronde* baru).

Selama sisa *ronde*, pemain boleh:

- Terus melakukan pukulan dengan klab yang rusak, atau
- Memperbaiki klab dengan mengembalikannya sedekat mungkin ke kondisi semula sebelum kerusakan terjadi dalam ronde atau di saat permainan dihentikan, dengan tetap menggunakan grip, tangkai dan kepala klab semula. Namun dalam melakukan hal tersebut:
  - » Pemain tidak boleh menunda permainan secara berlebihan (lihat Peraturan 5.6a), dan
  - » Segala kerusakan yang telah ada sebelum ronde tidak boleh diperbaiki.

“Rusak selama *ronde*” memiliki pengertian di saat karakteristik permainan klab berubah disebabkan oleh segala tindakan selama *ronde* tersebut (dalam hal ini termasuk di saat permainan dihentikan berdasarkan Peraturan 5.7a), baik itu:

- Oleh pemain (seperti di saat melakukan suatu pukulan atau ayunan latihan menggunakan klab, memasukkan atau mengeluarkannya dari golf bag, menjatuhkan atau bersandar padanya, atau melempar atau menyalahgunakannya), atau
- Oleh orang lain, pengaruh luar atau kekuatan alam

**Namun** sebuah klab tidaklah “rusak selama ronde” apabila karakteristik permainannya secara sengaja dirusak oleh pemain selama ronde tersebut, sebagaimana tercakup dalam Peraturan 4.1a(3).

### (3) Secara Sengaja Mengganti Karakteristik Permainan Klab Selama Ronde.

Seorang pemain tidak boleh melakukan *pukulan* menggunakan klab yang mana karakteristik permainannya diganti secara sengaja olehnya selama *ronde* (dalam hal ini termasuk di saat permainan dihentikan berdasarkan Peraturan 5.7a):

- Dengan menggunakan fitur yang dapat diatur atau mengganti klab secara fisik (kecuali perbaikan yang diperkenankan berdasarkan Peraturan 4.1a(2)), atau
- Dengan membubuhkan bahan apapun pada kepala klab (selain dari membersihkannya) yang mempengaruhi kinerjanya dalam melakukan pukulan.

#### **Pengecualian – Klab yang Dapat Diatur Dikembalikan ke Posisi Semula:**

Apabila karakteristik permainan suatu klab diganti dengan menggunakan fitur yang dapat diatur dan, sebelum klab tersebut digunakan untuk melakukan *pukulan*, dikembalikan sedekat mungkin dengan posisi semula klab tersebut

dengan mengatur fiturnya kembali ke awal, tidak ada penalti dan klab tersebut dapat digunakan untuk melakukan *pukulan*.

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

- Tidak ada penalti berdasarkan Peraturan ini hanya dengan membawa (namun tidak melakukan pukulan dengannya) klab yang tidak sesuai ketentuan atau klab yang mana karakteristik permainannya secara sengaja diubah selama ronde.
- Namun klab tersebut tetap dihitung dalam batas 14 klab sesuai Peraturan 4.1b(1).

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

(1) **Jumlah batas 14 Klab.** Pemain tidak boleh:

- Memulai suatu ronde dengan lebih dari 14 klab, atau
- Membawa lebih dari 14 klab dalam suatu *ronde*.

Apabila pemain memulai suatu *ronde* dengan klab kurang dari 14, ia dapat menambah klab dalam *ronde* tersebut hingga jumlah batas 14 klab (lihat Peraturan 4.1b(4) untuk batasan dalam melakukan hal ini).

Di saat pemain menyadari bahwa ia melanggar Peraturan ini dengan membawa lebih dari 14 klab, pemain harus segera mengeluarkan dari permainan satu atau lebih klab tersebut, dengan menggunakan prosedur dalam Peraturan 4.1c(1):

- Apabila pemain memulai dengan lebih dari 14 klab, ia dapat memilih satu atau lebih klab yang mana yang akan ia keluarkan dari permainan.
- Apabila pemain kelebihan menambah klab dalam suatu ronde, klab tersebutlah yang harus dikeluarkan dari permainan.

Setelah *ronde* pemain dimulai, apabila pemain mengambil klab pemain lain yang tertinggal, atau sebuah klab secara tidak sengaja diletakkan di bag pemain tanpa sepengetahuannya, klab tersebut tidak dianggap sebagai klab pemain dalam pengertian jumlah batas 14 klab (**namun** ia tidak boleh digunakan).

(2) **Tidak Berbagi Klab.** Pemain dibatasi atas klab saat ia memulai atau tambahkan sebagaimana diperbolehkan dalam (1):

- Pemain tidak boleh melakukan pukulan dengan klab yang dipakai oleh orang lain yang sedang bermain di lapangan (bahkan apabila pemain lain tersebut bermain di grup atau kompetisi berbeda).
- Di saat pemain menyadari bahwa ia melanggar Peraturan ini dengan melakukan pukulan dengan klab pemain lain, pemain harus segera mengeluarkan klab tersebut dari permainan, menggunakan prosedur dalam Peraturan 4.1c(1).

**Lihat Peraturan 22.5, 23.6** (batasan pengecualian dalam bentuk permainan berpartner yang memperbolehkan partner untuk berbagi klab apabila mereka secara total membawa tidak lebih dari 14 klab).

- (3) **Tidak Mengganti Klab Hilang atau Rusak.** Apabila pemain memulai dengan 14 klab atau menambah klab hingga jumlah batas 14 dan kemudian sebuah klab hilang atau rusak selama *ronde* atau di saat permainan dihentikan berdasarkan Peraturan 5.7a, pemain tidak boleh menggantinya dengan klab lain.

**Pengecualian – Penggantian Klab Rusak Di mana Pemain Tidak Menyebabkan**

**Kerusakan:** Bila klab pemain rusak selama ronde (termasuk saat permainan dihentikan berdasarkan Peraturan 5.7a) (lihat Peraturan 4.1a(2)) oleh pengaruh luar atau kekuatan alam atau oleh siapa saja selain pemain tersebut atau kedinya:

- Pemain dapat mengganti klab yang rusak dengan klab apapun berdasarkan Peraturan 4.1b(4).
- **Namun** bila pemain melakukannya, pemain harus segera mengeluarkan klab yang rusak dari permainan, menggunakan prosedur dalam Peraturan 4.1c(1).

- (4) **Batasan Dalam Menambah atau Mengganti Klab.** Dalam menambah atau mengganti sebuah klab berdasarkan (1) atau (3), pemain tidak boleh:

- Menunda permainan secara berlebihan (lihat Peraturan 5.6a),
- Menambah atau meminjam klab lain dari orang lain yang sedang bermain di *lapangan* (bahkan apabila pemain lain tersebut bermain di grup atau kompetisi berbeda), atau
- Membuat sebuah klab dari komponen-komponen yang dibawa seseorang untuk pemain selama suatu *ronde*.

**Penalti atas Pelanggaran Peraturan 4.1b:** Penalti diterapkan berdasarkan kapan pemain menyadari pelanggaran tersebut:

- **Pemain Menyadari Pelanggaran Di saat Permainan Hole.** Penalti diterapkan diakhir hole yang sedang dimainkan. Dalam *match play*, pemain harus menyelesaikan hole tersebut, memasukkan hasil hole ke skor match dan kemudian menerapkan penalti dengan menyesuaikan skor match.
- **Pemain Menyadari Pelanggaran 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 dimainkan atau yang baru saja diselesaikan, 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 pemain yang memulai dengan 15 klab menyadari pelanggaran di saat bermain hole ketiga dan kemudian memenangkan hole tersebut menjadi tiga up untuk match, penyesuaian maksimum dua hole diterapkan dan skor pemain sekarang menjadi satu up untuk match.

### **Penalti dalam Stroke Play – Dua Pukulan Penalti, Maksimum Empat Pukulan:**

Pemain 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**

- (1) **Selama Ronde.** Di saat pemain menyadari selama suatu *ronde* bahwa ia melanggar Peraturan 4.1b(1), (2) atau (3) karena membawa lebih dari 14 klab atau melakukan *pukulan* menggunakan klab pemain lain, pemain harus segera mengambil tindakan yang secara jelas menunjukkan tiap klab yang dikeluarkan dari permainan:

Ini dapat dilakukan dengan:

- Menyatakan hal tersebut pada lawannya dalam match play atau markernya atau pemain lain di dalam grup dalam stroke play, atau
- Mengambil tindakan yang jelas (seperti membalikkan klab di bag, meletakkannya di dasar kereta golf atau menyerahkan klab itu pada orang lain).

Pemain tidak boleh melakukan *pukulan* selama sisa *ronde* dengan klab manapun yang dikeluarkan dari permainan.

Bila sebuah klab yang dikeluarkan dari permainan adalah klab pemain lain, pemain lain itu dapat seterusnya menggunakan klab tersebut.

### **Penalti atas Pelanggaran Peraturan 4.1c(1): Diskualifikasi.**

- (2) **Sebelum Ronde.** Apabila pemain menyadari sesaat sebelum memulai suatu *ronde* bahwa ia secara tidak sengaja membawa lebih dari 14 klab, pemain tersebut seyogyanya berupaya meninggalkan klab lebih tersebut.

**Namun** sebagai pilihan tanpa penalti:

- Pemain dapat mengeluarkan klab lebih tersebut dari permainan sebelum memulai suatu *ronde* menggunakan prosedur dalam (1), dan
- Klab lebih itu dapat disimpan oleh pemain (namun tidak boleh digunakan) selama *ronde*, dan mereka tidak dihitung kedalam jumlah batas 14 klab.

Apabila pemain secara sengaja membawa lebih dari 14 klab ke *area tee* pertamanya dan memulai suatu *ronde* tanpa meninggalkan klab lebih tersebut, pilihan ini tidak diperbolehkan dan Peraturan 4.1b(1) berlaku.

## 4.2 Bola

### 4.2a Bola Yang Diperkenankan dalam Permainan suatu Ronde

(1) **Harus Memainkan Bola yang Sesuai Ketentuan.** Tiap melakukan *pukulan*, pemain harus menggunakan bola yang sesuai ketentuan yang ditentukan dalam *Peraturan Perlengkapan*.

Pemain diperkenankan mendapatkan bola yang sesuai ketentuan dari orang lain mana saja, termasuk pemain lain di lapangan.

(2) **Tidak Boleh Memainkan Bola yang Diubah Secara Sengaja.** Pemain tidak boleh melakukan *pukulan* pada bola yang karakteristik permainannya secara sengaja diubah, seperti membuat lecet atau memanaskan bola tersebut atau dengan membubuhkan bahan apapun (selain selagi membersihkannya).

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

### 4.2b Bola Pecah Berkeping-keping Selama Permainan Hole

Apabila bola pemain pecah akibat suatu *pukulan*, tidak ada penalti dan *pukulan* tidak dihitung.

Pemain harus memainkan bola lain darimana *pukulan* dibuat (lihat Peraturan 14.6).

**Penalti atas Memainkan Bola dari Tempat Salah yang Melanggar Peraturan 4.2b: Penalti Umum berdasarkan Peraturan 14.7.**

### 4.2c Bola Menjadi Robek atau Retak Selama Permainan Hole

(1) **Mengangkat Bola untuk Melihat Apakah Bola itu Robek atau Retak.** Apabila pemain secara wajar meyakini bahwa bolanya robek atau retak selama permainan hole:

- Pemain diperkenankan mengangkat bola untuk melihatnya, **namun:**
- Tempat bola harus diberi markah terlebih dahulu, dan bola tersebut tidak boleh dibersihkan (kecuali di *putting green*) (lihat Peraturan 14.1).

Apabila pemain mengangkat bolanya tanpa ada keyakinan yang wajar tersebut (**kecuali** di *putting green* di mana pemain diperbolehkan mengangkat bola berdasarkan Peraturan 13.1b), tidak *menandai* tempat bola sebelum mengangkat atau membersihkannya di saat tidak diperbolehkan, pemain dikenai **satu pukulan penalti**.

Apabila pelanggaran ganda atas Peraturan dengan penalti satu-pukulan akibat dari tindakan tunggal atau tindakan berkaitan, lihat Peraturan 1.3c(4).

(2) **Saat Diperkenankan Mengganti dengan Bola Lain.** Pemain hanya diperkenankan *mengganti* dengan bola lain bila terlihat dengan jelas bola semulanya robek atau

retak dan kerusakan ini terjadi selama hole yang dimainkan – **namun** tidak bila hanya tergores atau terkikis atau hanya warnanya rusak atau luntur.

- Apabila bola semula robek atau retak, pemain harus meletakkan kembali baik itu bola lain atau bola semula di tempat semula (lihat Peraturan 14.2).
- Apabila bola semula tidak robek atau retak, pemain harus meletakkan kembali bola semula di tempat semula (lihat Peraturan 14.2).

Peraturan ini tidak berarti melarang pemain *mengganti* dengan bola lain berdasarkan Peraturan lain atau menukar bola diantara dua hole.

**Penalti atas Memainkan Bola Pengganti yang Tidak Diperbolehkan atau Memainkan Bola dari Tempat Salah yang Melanggar Peraturan 4.2c: Penalti Umum berdasarkan Peraturan 6.3b atau 14.7a.**

Apabila pelanggaran ganda atas Peraturan akibat dari tindakan tunggal atau tindakan berkaitan, lihat Peraturan 1.3c(4).

### 4.3 Penggunaan Perlengkapan

Peraturan 4.3 berlaku atas segala jenis *perlengkapan* yang pemain mungkin gunakan selama *ronde*, **kecuali** keharusan untuk memainkan klab dan bola yang sesuai ketentuan tercakup dalam Peraturan 4.1 dan 4.2, tidak dalam Peraturan ini.

Peraturan ini hanya mengenai bagaimana *perlengkapan* digunakan. Tidak terbatas hanya pada perlengkapan yang pemain bawa selama *ronde*.

#### 4.3a Penggunaan Perlengkapan yang Diperkenankan dan Dilarang

Pemain dapat menggunakan *perlengkapan* untuk membantunya dalam permainan selama *ronde*, **namun** pemain tidak boleh membuat keuntungan potensial dengan:

- Menggunakan perlengkapan (selain klab atau bola) yang secara artifisial menghilangkan atau mengurangi tuntutan atas skil atau pertimbangan yang merupakan sifat dasar dari tantangan permainan, atau
- Menggunakan perlengkapan (termasuk klab atau bola) dalam melakukan pukulan 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.

Peraturan ini tidak berpengaruh pada penerapan Peraturan lain yang membatasi tindakan pemain yang boleh dilakukan dengan klab, bola atau *perlengkapan* lainnya (seperti meletakkan klab atau benda lain untuk membantu pemain mengarahkan, lihat Peraturan 10.2b(3)).

Contoh umum penggunaan *perlengkapan* yang boleh dan tidak boleh selama *ronde* pemain berdasarkan Peraturan ini:

**(1) Informasi Jarak dan Arah.**

- Boleh. Mendapat informasi mengenai jarak atau arah (seperti dari alat pengukur jarak atau kompas).
- Tidak Boleh.
  - » Mengukur perubahan ketinggian, atau
  - » Mengartikan informasi jarak atau arah (seperti menggunakan alat untuk mendapatkan rekomendasi garis main atau pilihan klab berdasarkan lokasi bola pemain).

**Lihat Committee Procedures, Section 8; Model Local Rule G-5** (*Komite dapat mengadopsi Peraturan Setempat yang melarang penggunaan alat pengukur jarak*).

**(2) Informasi mengenai Angin dan Kondisi Cuaca Lainnya.**

- Boleh.
  - » Menerima jenis informasi cuaca apapun (termasuk kecepatan angin) yang tersedia dari ramalan cuaca, atau
  - » Mengukur temperature dan kelembaban di lapangan.
- Tidak Boleh.
  - » Mengukur kecepatan angin di lapangan, atau
  - » Menggunakan benda artifisial untuk mendapatkan informasi lain terkait angin (seperti menggunakan serbuk untuk menilai arah angin).

**(3) Informasi Didapatkan Sebelum atau Selama Ronde.**

- Boleh.
  - » Menggunakan informasi yang didapatkan sebelum ronde (seperti informasi permainan dari ronde-ronde sebelumnya, nasihat cara mengayun atau rekomendasi klab), atau
  - » Merekam (untuk digunakan setelah ronde) permainan atau informasi fisiologis dari suatu ronde (seperti jarak klab, statistik permainan atau detak jantung).
- Tidak Boleh.
  - » Memproses atau mengartikan informasi permainan dari ronde tersebut (seperti rekomendasi klab berdasarkan jarak-jarak di ronde yang sedang berjalan), atau

## Peraturan 4

- » Menggunakan informasi fisiologis apapun yang direkam selama ronde tersebut.

### (4) Audio dan Video.

- Boleh.
  - » Mendengarkan audio atau menonton video yang tidak berkaitan dengan kompetisi yang sedang dimainkan (seperti warta berita atau musik latar).
  - » Namun dalam melakukan itu, seyogyanya mempertimbangkan kepentingan orang lain (lihat Peraturan 1.2)
- Tidak Boleh.
  - » Mendengarkan musik atau audio lain untuk menghilangkan gangguan atau untuk membantu tempo ayunan, atau
  - » Melihat video yang menunjukkan permainan pemain atau pemain lain selama kompetisi yang membantu pemain dalam menentukan klab, melakukan pukulan, atau memutuskan cara bermain selama ronde tersebut.

**Lihat Committee Procedures, Section 8; Model Local Rule G-8** (*Komite dapat mengadopsi Peraturan Setempat yang melarang atau membatasi penggunaan perlengkapan audio dan video selama suatu ronde.*)

### (5) Sarung Tangan dan Unsur yang Membantu Genggaman.

- Boleh.
  - » Menggunakan sarung tangan biasa yang memenuhi ketentuan dalam Peraturan Perlengkapan,
  - » Menggunakan damar, serbuk dan unsur pengering atau pelembab lain, atau
  - » Membalutkan handuk atau saputangan sekeliling grip.
- Tidak Boleh.
  - » Menggunakan sarung tangan yang tidak memenuhi ketentuan dalam Peraturan Perlengkapan, atau
  - » Menggunakan perlengkapan lain yang memberi keuntungan yang tidak berimbang atas posisi tangan atau tekanan genggaman.

### (6) Alat Peregangan dan Alat Bantu Latihan atau Ayunan.

- Boleh.
  - » Menggunakan perlengkapan apapun untuk peregangan umum (selain dalam melakukan pukulan), baik perlengkapan itu didesain untuk peregangan, untuk penggunaan dalam golf (seperti tangkai pengarah diletakkan

sepanjang pundak) atau untuk tujuan yang tidak berkaitan dengan golf (seperti pipa karet atau potongan pipa).

- Tidak Boleh.
  - » Menggunakan jenis alat latihan golf atau ayunan apapun (seperti tangkai pengarah atau sarung kepala klab dengan pemberat atau “donat”) atau klab yang tidak sesuai ketentuan untuk melakukan ayunan latihan atau dengan cara apapun yang membantu memberi potensi keuntungan bagi pemain dalam persiapan melakukan pukulan (seperti bantuan atas bidang ayunan, genggamannya, arah, posisi bola atau sikap).

Petunjuk selanjutnya atas penggunaan *perlengkapan* sebagaimana dijelaskan di atas dan jenis lain dari *perlengkapan* (seperti pakaian dan sepatu) terdapat dalam *Peraturan Perlengkapan*.

Pemain yang tidak yakin diperbolehkannya penggunaan sebuah *perlengkapan* dengan cara tertentu seyogyanya meminta keputusan dari ke *Komite* (lihat Peraturan 20.2b).

**Lihat Committee Procedures, Section 8; Model Local Rule G-6** (*Komite* dapat mengadopsi Peraturan Setempat yang melarang penggunaan transportasi bermotor selama *ronde*).

### 4.3b Perlengkapan Digunakan untuk Alasan Medis

- (1) **Pengecualian Medis.** Pemain tidak melanggar Peraturan 4.3 apabila ia menggunakan *perlengkapan* untuk bantuan atas kondisi medis, selama:
  - Pemain memiliki alasan medis dalam penggunaan perlengkapan tersebut, dan
  - Komite memutuskan penggunaannya tidak memberi pemain tersebut keuntungan tidak berimbang atas pemain-pemain lainnya.
- (2) **Plester atau Penutup Serupa.** Pemain dapat menggunakan plester tempelan atau penutup serupa untuk alasan medis (seperti untuk mencegah cedera atau merawat luka), **namun** plester atau penutup tersebut tidak boleh:
  - Dipakai secara berlebihan, atau
  - Membantu pemain lebih dari yang dibutuhkan untuk alasan medis (sebagai contoh, ia tidak boleh membuat sendi kaku untuk membantu pemain mengayunkan klab).

Pemain yang tidak yakin mengenai di mana atau bagaimana plester atau penutup serupa dapat dipakai seyogyanya meminta keputusan pada *Komite*.

### **Penalti atas Pelanggaran Peraturan 4.3:**

- **Penalti atas pelanggaran pertama dari tindakan tunggal atau tindakan berkaitan: Penalti Umum.**
- **Penalti atas pelanggaran kedua yang tidak berkaitan dengan pelanggaran pertama: Diskualifikasi.** Penalti ini berlaku bahkan bila sifat dari pelanggaran berbeda dari pelanggaran yang menyebabkan penalti pertama.

# 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 pemain boleh latihan di lapangan sebelum atau sesudah suatu ronde, di mana ronde mulai dan berakhir dan apa yang terjadi di saat permainan harus dihentikan atau dilanjutkan. Pemain diharapkan:

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

Di saat tiba waktu pemain 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*.

Di saat suatu *ronde* berakhir dengan skor sama dan permainan akan berlanjut hingga ada seorang pemenang:

- Match Skor Sama Diperpanjang Hole Demi Hole. Ini adalah kelanjutan dari *ronde* yang sama, bukan suatu ronde baru.
- Play-off dalam Stroke Play. Ini adalah suatu *ronde* baru.

Pemain memainkan *ronde*nya dari saat *ronde* itu mulai hingga berakhir (lihat Peraturan 5.3), **kecuali** saat permainan dihentikan berdasarkan Peraturan 5.7a.

Di saat Peraturan merujuk pada tindakan yang dilakukan “selama suatu *ronde*,” itu tidak termasuk saat permainan dihentikan berdasarkan Peraturan 5.7a kecuali Peraturan menyatakan sebaliknya.

### 5.2 Praktis di Lapangan Sebelum atau Diantara Ronde-Ronde

Tujuan dari Peraturan ini:

- “Praktis di lapangan” memiliki pengertian memainkan bola, atau mengetes permukaan putting green dari hole manapun dengan menggulirkan bola atau menggesek permukaannya, dan
- Pembatasan atas praktis di *lapangan* sebelum atau diantara *ronde* hanya berlaku pada pemain, tidak pada kedi pemain.

### 5.2a Match Play

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

### 5.2b Stroke Play

Pada hari kompetisi:

- Pemain tidak boleh praktis di *lapangan* sebelum suatu *ronde*, **namun** pemain tersebut boleh praktis putting atau chipping di atau di dekat *area tee* pertamanya dan praktis di area praktis manapun.
- Pemain diperkenankan praktis di *lapangan* setelah menyelesaikan permainan *ronde* finalnya pada hari itu.

**Lihat Committee Procedures, Section 8; Model Local Rule I-1** (dalam kedua bentuk permainan, *Komite* dapat mengadopsi Peraturan Setempat yang melarang, membatasi atau memperbolehkan praktis di lapangan sebelum atau diantara *ronde-ronde*).

#### Penalti atas Pelanggaran Peraturan 5.2:

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

## 5.3 Memulai dan Mengakhiri Ronde

### 5.3a Kapan Memulai Ronde

*Ronde* pemain dimulai saat pemain melakukan suatu *pukulan* untuk memulai hole pertamanya (lihat Peraturan 6.1a).

Pemain harus memulai pada (dan tidak sebelum) waktu startnya:

- Ini berarti pemain harus siap untuk bermain pada waktu startnya dan di tempat startnya yang diatur oleh *Komite*.
- Waktu start yang diatur oleh *Komite* diberlakukan sebagai waktu tepat (sebagai contoh, 9 am berarti 9:00:00 am, bukan waktu hingga 9:01 am).

Apabila waktu start ditunda untuk suatu alasan (seperti cuaca, permainan lambat grup lain atau menunggu keputusan *wasit*), tidak ada penalti dari Peraturan ini bila pemain hadir dan siap bermain di saat grup pemain bisa memulai.

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

- **Pengecualian 1 – Pemain Tiba di Tempat Start, Siap Bermain, Terlambat Tidak**

## Peraturan 5

**Lebih Dari Lima Menit:** Pemain dikenai **penalti umum** diberlakukan pada hole pertamanya.

- **Pengecualian 2 – Pemain Memulai Tidak Lebih Dari Lima Menit Lebih Awal:** Pemain dikenai **penalti umum** diberlakukan pada hole pertamanya.
- **Pengecualian 3 – Komite Memutuskan bahwa Kondisi Luar Biasa Menghalangi Pemain untuk Memulai Tepat Waktu:** Tidak ada pelanggaran atas Peraturan ini dan tidak ada penalti.

### 5.3b Kapan Ronde Berakhir

*Ronde* pemain berakhir:

- Dalam *match play*, di saat hasil match diputuskan berdasarkan Peraturan 3.2a(3) atau (4).
- Dalam *stroke play*, di saat pemain menyelesaikan hole pada hole final (termasuk perbaikan atas kesalahan, seperti berdasarkan Peraturan 6.1 atau 14.7b).

**Lihat Peraturan 21.1d, 21.2d, 21.3d dan 23.3b** (kapan suatu ronde dimulai dan berakhir dalam bentuk lain dari *stroke play* dan dalam *Four-Ball*).

## 5.4 Bermain dalam Grup

### 5.4a Match Play

Selama suatu *ronde*, pemain dan *lawan* harus memainkan tiap hole dalam grup yang sama.

### 5.4b Stroke Play

Selama suatu *ronde*, pemain harus tetap berada dalam grup yang diatur oleh *komite*, kecuali *komite* menyetujui baik sebelum atau sesudah perubahan terjadi.

**Penalti atas Pelanggaran Peraturan 5.4: Diskualifikasi.**

## 5.5 Praktis Selama Ronde atau Saat Permainan Dihentikan

### 5.5a Tidak Boleh Melakukan Pukulan Praktis Selama Permainan Hole

Di saat permainan suatu hole, pemain tidak boleh melakukan *pukulan* praktis pada bola manapun di dalam maupun di luar lapangan.

Berikut ini bukanlah *pukulan* praktis:

- Ayunan praktis yang dilakukan tanpa niat untuk memukul bola.
- Memukul bola kembali ke area praktis atau ke pemain lain, yang dilakukan semata-mata sebagai niat baik.

- *Pukulan* yang dilakukan pemain dalam menyelesaikan suatu hole yang mana hasil sudah ditentukan.

### 5.5b Pembatasan atas Pukulan Praktis Diantara Dua Hole

Diantara dua hole, pemain tidak boleh melakukan *pukulan* praktis.

**Pengecualian – Di mana Pemain Diperbolehkan Melakukan Putting atau Chipping Praktis:** Pemain diperkenankan melakukan praktis putting atau chipping di atas atau di dekat:

- *Putting green* dari hole yang baru saja diselesaikan dan green praktis manapun (lihat Peraturan 13.1e), dan
- *Area tee* dari hole berikutnya.

Namun *pukulan* praktis tersebut tidak boleh dilakukan dari *bunker* dan tidak boleh menunda permainan secara tidak wajar (lihat Peraturan 5.6a).

**Lihat Committee Procedure, Section 8; Model Local Rule I-2** (*Komite dapat mengadopsi Peraturan Setempat yang melarang praktis putting atau chipping di atas atau di dekat putting green dari hole yang baru saja diselesaikan*).

### 5.5c Praktis Di saat Permainan Ditunda atau Dihentikan

Di saat permainan ditunda atau dihentikan berdasarkan Peraturan 5.7a, pemain tidak boleh melakukan *pukulan* latihan **kecuali**:

- Sebagaimana diperbolehkan dalam Peraturan 5.5b,
- Di luar *lapangan*, dan
- Di *lapangan* yang diperkenankan oleh *Komite*.

Apabila suatu match dihentikan berdasarkan kesepakatan dari para pemain dan tidak akan dilanjutkan pada hari yang sama, para pemain boleh praktis di *lapangan* tanpa batasan sebelum match tersebut dilanjutkan.

### **Penalti atas Pelanggaran Peraturan 5.5: Penalti Umum.**

Apabila pelanggaran terjadi diantara dua hole, penalti diterapkan pada hole berikutnya.

## 5.6 Penundaan yang Tidak Wajar; Tempo Permainan Siaga

### 5.6a Penundaan Permainan yang Tidak Wajar

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

Pemain diperbolehkan menunda sebentar untuk alasan-alasan tertentu, seperti:

- Di saat pemain meminta bantuan wasit atau *Komite*,
- Di saat pemain cedera atau sakit, atau
- Di saat ada alasan yang bisa diterima lainnya.

### **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 pemain 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.

Tiap pemain seyogyanya mengerti bahwa tempo permainannya akan sangat mempengaruhi waktu pemain lain dalam memainkan *ronde* mereka, termasuk para pemain di grupnya dan para pemain di grup yang mengikuti di belakang.

Pemain dianjurkan untuk memberi grup yang lebih cepat untuk menyalip.

**(1) Rekomendasi Tempo Permainan.** Pemain 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.

Pemain seyogyanya bersiap-siap lebih awal untuk *pukulan* selanjutnya dan siap bermain saat tiba gilirannya.

Di saat tiba giliran pemain bermain:

- Direkomendasikan pemain melakukan *pukulan* tidak lebih dari 40 detik setelah ia (atau seharusnya) dapat bermain tanpa halangan atau gangguan, dan
- Pemain umumnya dapat bermain lebih cepat dari itu dan hal ini dianjurkan untuk dilakukan.

**(2) Bermain Tidak Sesuai Urutan untuk Mempercepat Tempo Permainan.**

Tergantung atas bentuk permainan, ada saat di mana pemain dapat bermain tidak sesuai urutan untuk mempercepat permainan:

- Dalam *match play*, para pemain dapat bersepakat agar salah satu bermain tidak sesuai urutan untuk menghemat waktu (lihat Peraturan 6.4a).

- Dalam *stroke play*, para pemain dapat bermain “*ready golf*” selama aman dan secara bertanggung jawab (lihat Pengecualian Peraturan 6.4b)

(3) **Kebijakan Komite atas Tempo Permainan.** Untuk mendorong dan menegakkan permainan cepat, *Komite* seyogyanya mengadopsi Peraturan Setempat yang mengatur Tempo Permainan.

Kebijakan ini dapat mengatur waktu maksimum untuk menyelesaikan suatu *ronde*, suatu hole atau urutan hole dan suatu *pukulan*, dan ia dapat mengatur penalti bila tidak mematuhi kebijakan tersebut.

**Lihat Prosedur Komite, Bagian 5G** (rekomendasi atas isi dari Kebijakan Tempo Permainan).

## 5.7 Menghentikan Permainan; Melanjutkan Permainan

### 5.7a Kapan Pemain Boleh atau Harus Menghentikan Permainan

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

- Penundaan oleh Komite. Semua pemain harus berhenti bermain bila *Komite* menunda permainan (lihat Peraturan 5.7b).
- Menghentikan Permainan dengan Kesepakatan dalam Match Play. Para pemain dalam suatu match boleh bersepakat untuk menghentikan permainan atas alasan apapun, **kecuali** bila hal itu mengakibatkan penundaan kompetisi. Apabila mereka sepakat untuk menghentikan permainan kemudian satu pemain ingin melanjutkan permainan, kesepakatan berakhir dan pemain lainnya harus melanjutkan permainan.
- Pemain Secara Individu Menghentikan Permainan Karena Petir. Pemain boleh menghentikan permainan bila ia meyakini secara wajar ada bahaya petir, tetapi harus melapor ke *Komite* secepatnya.

Meninggalkan lapangan tidak, serta merta, menghentikan permainan. Pemain menunda permainan tercakup dalam Peraturan 5.6a, tidak dalam Peraturan ini.

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

### 5.7b Apa yang Pemain Harus Lakukan Di saat Komite Menunda Permainan

Terdapat dua tipe penundaan permainan oleh *Komite*, masing-masing dengan keharusan yang berbeda atas kapan para pemain harus menghentikan permainan.

(1) **Penundaan Segera (Seperti Saat Berada Diambang Bahaya).** Apabila *Komite* menyatakan penundaan permainan segera, semua pemain harus menghentikan

## Peraturan 5

permainan seketika dan tidak boleh melakukan *pukulan* lain hingga *Komite* melanjutkan permainan.

*Komite* seyogyanya menggunakan suatu cara yang jelas dalam memberitahu para pemain akan penundaan segera.

(2) **Penundaan Normal (Seperti karena Gelap atau Lapangan Tidak Dapat Dimainkan)**. Apabila *Komite* menunda permainan karena alasan normal, tindakan selanjutnya bergantung atas lokasi tiap grup yang bermain:

- **Diantara Dua Hole**. Apabila semua pemain di grup berada diantara dua hole, mereka harus menghentikan permainan dan tidak boleh melakukan *pukulan* untuk memulai hole lain hingga *Komite* melanjutkan permainan.
- **Saat Memainkan Hole**. Apabila pemain manapun dari grup telah memulai suatu hole, para pemain dapat memilih untuk menghentikan permainan atau menyelesaikan hole tersebut.
  - » Para pemain diperbolehkan dalam waktu singkat (yang mana secara umum seharusnya tidak lebih dari dua menit) untuk memutuskan apakah menghentikan permainan atau menyelesaikan hole.
  - » Apabila para pemain melanjutkan permainan hole, mereka boleh menyelesaikan atau berhenti sebelum menuntaskan hole tersebut.
  - » Pada saat para pemain menyelesaikan hole atau berhenti sebelum menuntaskan hole, mereka tidak boleh melakukan pukulan lain hingga *Komite* melanjutkan permainan berdasarkan Peraturan 5.7c.

Apabila para pemain tidak sepakat atas tindakan yang akan diambil:

- » **Match Play**. Apabila lawan menghentikan permainan, pemain juga harus menghentikan permainan dan kedua pemain tidak boleh bermain lagi hingga *Komite* melanjutkan permainan. Apabila pemain tidak menghentikan permainan, pemain dikenai **penalti umum (kalah hole)**.
- » **Stroke Play**. Pemain manapun dalam grup dapat memilih untuk menghentikan permainan atau melanjutkan permainan hole, walau apapun yang diputuskan pemain lain dalam grup, namun permainan hanya bisa berlanjut bila *marker* pemain tetap tinggal untuk menghitung skor pemain.

### **Penalti atas Pelanggaran Peraturan 5.7b: Diskualifikasi.**

**Pengecualian – Tidak Ada Penalti Apabila Tindakan Tidak Menghentikan Permainan Bisa Diterima Komite:** Tidak ada pelanggaran atas Peraturan ini dan tidak ada penalti apabila *Komite* memutuskan keadaan bisa diterima di saat pemain tidak menghentikan permainan di mana ia harus melakukannya.

**Lihat Committee Procedures, Section 8; Model Local Rule J-1** (rekomendasi cara *Komite* untuk mengindikasikan penghentian segera dan normal pada pemain).

### 5.7c Apa yang Pemain Harus Lakukan Di saat Permainan Dilanjutkan

- (1) **Di mana Permainan Dilanjutkan.** Pemain harus melanjutkan permainan dari mana ia menghentikan permainan suatu hole atau, apabila diantara dua hole, di *area tee* berikutnya, bahkan bila permainan dilanjutkan di kemudian hari.
- (2) **Kapan Permainan Dilanjutkan.** Pemain harus hadir di lokasi seperti dalam (1) dan siap bermain:
  - Pada waktu yang diatur oleh *Komite* untuk melanjutkan permainan, dan
  - Pemain harus melanjutkan permainan pada (dan tidak sebelum) waktu tersebut.

Apabila upaya melanjutkan permainan tertunda karena suatu alasan (seperti saat pemain di grup depan perlu bermain lebih dahulu dan melewati jarak pukul), tidak ada pelanggaran atas Peraturan ini bila pemain hadir dan siap bermain di saat grup pemain bisa melanjutkan permainan.

#### Penalti atas Pelanggaran Peraturan 5.7c: Diskualifikasi.

#### Pengecualian untuk Diskualifikasi karena Tidak Menghentikan Permainan

**Tepat Waktu:** Pengecualian 1, 2 and 3 dalam Peraturan 5.3a dan Pengecualian pada Peraturan 5.7b juga berlaku disini.

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

- (1) **Mengangkat Bola Saat Permainan Dihentikan atau Sebelum Permainan Dilanjutkan.** Di saat menghentikan permainan suatu hole berdasarkan Peraturan ini, pemain dapat *memarkah* tempat bolanya dan mengangkat bolanya (lihat Peraturan 14.1).

Sebelum ataupun sesudah permainan dilanjutkan:

- **Di saat Bola Pemain Diangkat Saat Permainan Dihentikan.** Pemain harus *meletakkan kembali* bola semula atau bola lain ke tempat semula (yang mana bila tidak diketahui harus diperkirakan) (lihat Peraturan 14.2).
- **Di saat Bola Pemain Tidak Diangkat Saat permainan Dihentikan.** Pemain dapat memainkan bolanya sebagaimana letaknya, atau dapat *memarkah* tempat bolanya, mengangkat bolanya (lihat Peraturan 14.1) dan *meletakkan kembali* bola itu atau bola lain ke tempat semula (lihat Peraturan 14.2).

Dalam kedua kasus:

- Apabila *letak* bola berubah sebagai akibat dari mengangkat bola tersebut, pemain harus *meletakkan kembali* bola itu atau bola lain sebagaimana ditentukan berdasarkan Peraturan 14.2d.
- Apabila *letak* bola berubah setelah bola tersebut diangkat dan sebelum sebuah bola *diletakkan kembali*, Peraturan 14.2d tidak berlaku:
  - » Bola semula atau bola lain harus *diletakkan kembali* di tempat semula (yang mana bola tidak diketahui harus diperkirakan) (lihat Peraturan 14.2)
  - » Apabila *letak* atau *kondisi yang mempengaruhi pukulan* menjadi lebih buruk di saat ini, Peraturan 8.1d berlaku.

(2) **Apa Yang Harus Dilakukan Bila Bola atau Markah Bola Bergerak Saat Permainan Dihentikan.** Apabila bola atau *markah* bola pemain bergerak dengan cara apapun sebelum permainan dilanjutkan (termasuk oleh *kekuatan alam*), pemain harus antara:

- *Meletakkan kembali* bola semula atau bola lain di tempat semula (yang mana bila tidak diketahui harus diperkirakan)(lihat Peraturan 14.2), atau
- Meletakkan sebuah *markah* bola untuk *memarkah* tempat semula itu, kemudian *meletakkan kembali* bola semula atau bola lain di tempat itu (lihat Peraturan 14.1 dan 14.2).

Apabila *kondisi yang mempengaruhi pukulan* menjadi lebih buruk di saat permainan dihentikan, lihat Peraturan 8.1d.

**Penalti atas Memainkan Bola dari Tempat Salah yang Melanggar Peraturan 5.7d: Penalti Umum berdasarkan Peraturan 14.7a.**

Apabila pelanggaran Peraturan ganda akibat dari tindakan tunggal atau tindakan yang berkaitan, lihat Peraturan 1.3c(4).

## 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**

Pemain telah memulai suatu hole di saat ia melakukan *pukulan* untuk memulai hole tersebut.

Hole bahkan telah dimulai bila *pukulan* dilakukan dari luar *area tee* (lihat Peraturan 6.1b) atau *pukulan* dibatalkan berdasarkan suatu Peraturan.

**6.1b Bola Harus Dimainkan dari Dalam Area Tee**

Pemain harus memulai tiap hole dengan memainkan sebuah bola darimanapun di dalam *area tee* berdasarkan Peraturan 6.2b.

Apabila pemain yang memulai suatu hole 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):

(1) **Match Play.** Tidak ada penalti, **namun** lawan dapat membatalkan *pukulan* tersebut:

- Ini harus dilakukan secepatnya dan sebelum pemain manapun melakukan pukulan selanjutnya. Di saat lawan membatalkan pukulan, ia tidak bisa menarik kembali pembatalan tersebut.
- Apabila lawan membatalkan pukulan tersebut, pemain harus memainkan sebuah bola dari dalam *area tee* dan masih merupakan gilirannya bermain.
- Apabila lawan tidak membatalkan pukulan tersebut, pukulan dihitung dan bola tersebut menjadi dalam permainan dan harus dimainkan sebagaimana letaknya.

- (2) **Stroke Play.** Pemain dikenai **penalti umum (dua pukulan penalti)** dan harus memperbaiki kesalahan tersebut dengan memainkan sebuah bola dari dalam area tee:
- Bola yang dimainkan dari luar area tee tidak dalam permainan.
  - Pukulan itu dan pukulan-pukulan setelahnya sebelum kesalahan diperbaiki (termasuk pukulan-pukulan yang dilakukan dan segala pukulan penalti semata-mata dari memainkan bola itu) tidak dihitung.
  - Apabila pemain tidak memperbaiki kesalahan tersebut sebelum melakukan pukulan untuk memulai hole lain atau, dalam hal hole terakhir dari suatu ronde, sebelum mengembalikan kartu skornya, pemain **didiskualifikasi**.

## 6.2 Memainkan Bola dari Area Tee

### 6.2a Kapan Peraturan Area Tee Diterapkan

Peraturan *Area tee* dalam Peraturan 6.2b berlaku di saat pemain diharuskan atau diperbolehkan memainkan bola dari *area tee*. Ini termasuk di saat:

- Pemain memulai permainan hole (lihat Peraturan 6.1),
- Pemain akan bermain kembali dari area tee berdasarkan suatu Peraturan (lihat Peraturan 14.6), or
- Bola pemain berada dalam permainan di area tee setelah suatu pukulan atau setelah pemain telah mengambil pembebasan.

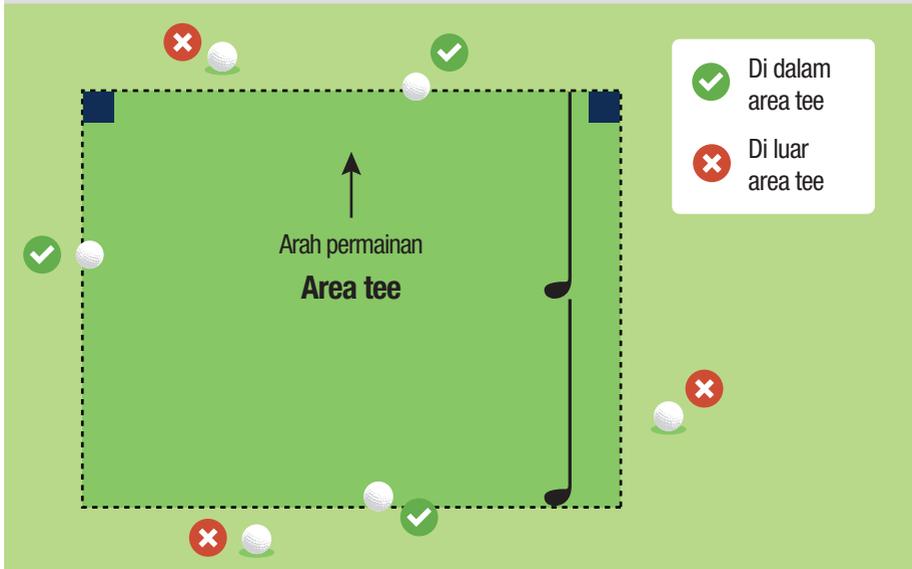
Peraturan ini berlaku hanya di *area tee* yang pemain harus mainkan saat memulai hole yang ia mainkan, bukan lokasi tee lainnya di *lapangan* (baik itu di hole yang sama ataupun hole lain).

### 6.2b Peraturan Area Tee

#### (1) Kapan Bola berada di Area Tee.

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

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.

(2) **Diperbolehkan Memakai Tee atau Bermain di Dasar.** Bola harus dimainkan baik itu dari:

- Sebuah tee yang diletakkan di dalam atau di atas dasar, atau
- Dasar itu sendiri.

Untuk tujuan Peraturan ini, kata “dasar” diatas termasuk pasir atau benda alamiah lainnya yang dipersiapkan untuk meletakkan tee atau bola diatasnya.

Pemain tidak boleh melakukan *pukulan* pada suatu bola di atas tee yang tidak sesuai ketentuan atau memakai tee dengan suatu cara yang tidak diperkenankan oleh Peraturan ini.

**Penalti atas Pelanggaran Peraturan 6.2b(2):**

- **Penalti atas pelanggaran pertama dari tindakan tunggal atau tindakan yang berkaitan: Penalti Umum.**
- **Penalti atas pelanggaran kedua yang tidak berkaitan dengan pelanggaran pertama: Diskualifikasi**

(3) **Kondisi Tertentu di Area Tee Dapat Diperbaiki.** Sebelum melakukan *pukulan*, pemain diperkenankan melakukan tindakan ini di *area tee* untuk memperbaiki *kondisi yang mempengaruhi pukulan* (lihat Peraturan 8.1b(8)):

- Merubah permukaan dari dasar dalam *area tee* (seperti dengan membuat cekungan menggunakan klab atau kaki),
- Menggerakkan, membengkokkan atau mematahkan rumput, gulma dan benda alamiah lainnya yang melekat atau tumbuh di dasar *area tee*,
- Memindahkan atau menekan pasir dan tanah di *area tee*, dan
- Memindahkan embun, embun beku dan air di *area tee*.

**Namun** pemain dikenai **penalti umum** apabila ia melakukan tindakan lain untuk memperbaiki *kondisi yang mempengaruhi pukulan* yang melanggar Peraturan 8.1a.

(4) **Pembatasan dalam Menggerakkan Markah-Tee Saat Bermain dari Area Tee.**

- Lokasi *markah tee* diatur oleh *Komite* untuk menetapkan tiap *area tee* dan seyogyanya tetap berada di tempat yang sama untuk semua pemain yang akan bermain dari *area tee* tersebut.
- Apabila pemain *memperbaiki kondisi yang mempengaruhi pukulan* dengan memindahkan *markah tee* manapun sebelum bermain dari *area tee* tersebut, ia dikenai **penalti umum** atas pelanggaran Peraturan 8.1a(1).

Dalam semua situasi lainnya, *markah-tee* diperlakukan sebagai *obstruksi lepas* biasa yang dapat dipindahkan sebagaimana diperbolehkan dalam Peraturan 15.2.

(5) **Bola tidak Dalam Permainan Sebelum Pukulan Dilakukan.** Baik bola tersebut di atas tee atau di dasar, saat memulai suatu hole atau bermain kembali dari *area tee* berdasarkan suatu Peraturan:

- Bola tidak dalam permainan hingga pemain melakukan pukulan atasnya, dan
- Bola dapat diangkat atau dipindahkan tanpa penalti sebelum pukulan dilakukan.

Apabila bola diatas *tee* jatuh dari *tee* atau terdorong jatuh dari *tee* oleh pemain sebelum pemain tersebut melakukan *pukulan* atasnya, bola dapat di taruh di atas *tee* kembali di manapun di *area tee* tanpa penalti.

**Namun** apabila pemain melakukan suatu *pukulan* atas bola itu di saat ia jatuh atau setelah ia jatuh, tidak ada penalti, *pukulan* dihitung dan bola berada *dalam permainan*.

(6) **Saat Bola dalam Permainan berada di Area Tee.** Apabila bola pemain *dalam permainan* berada di *area tee* setelah suatu *pukulan* (seperti sebuah bola di atas *tee* yang tidak kena saat dipukul) atau setelah mengambil pembebasan, pemain boleh:

- Mengangkat atau memindahkan bola tersebut tanpa penalti (lihat Peraturan 9.4b, Pengecualian 1), dan
- Memainkan bola itu atau bola lain dari mana saja di *area tee* di atas *tee* atau di dasar berdasarkan (2), termasuk memainkan bola sebagaimana letaknya.

**Penalti karena Bermain dari Tempat yang Salah karena Pelanggaran Aturan 6.2b (6): Penalti Umum Berdasarkan Aturan 14.7a.**

Apabila pelanggaran Peraturan ganda akibat dari tindakan tunggal atau tindakan yang berkaitan, lihat Peraturan 1.3c (4)

## 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*, pemain umumnya dituntut untuk memainkan bola yang sama hingga hole tersebut selesai. Pemain 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

Seorang pemain dapat memainkan bola apapun yang sesuai ketentuan di saat memulai suatu hole dari *area tee* dan dapat mengganti bola. Diantara dua hole.

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

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

Pemain seyogyanya membubuhkan tanda pengenal di bola yang akan dimainkan (lihat Peraturan 7.2).

### 6.3b Penggantian dengan Bola Lain Selama Permainan Hole

(1) **Kapan Pemain Diperbolehkan dan Tidak Diperbolehkan Mengganti dengan Bola Lain.** Peraturan-peraturan tertentu memperbolehkan pemain untuk *mengganti* bola yang ia gunakan dalam memainkan suatu hole dengan mengganti dengan bola lain sebagai bola *dalam permainan*, namun Peraturan lainnya tidak:

- Di saat mengambil pembebasan berdasarkan suatu Peraturan, termasuk di saat *mengedrop* bola atau *meletakkan* bola (seperti saat bola tidak akan berhenti di *area pembebasan* atau saat mengambil pembebasan di *putting green*), pemain dapat menggunakan baik bola semula atau bola lain (Peraturan 14.3a),
- Di saat bermain kembali darimana *pukulan* sebelumnya dilakukan, pemain dapat menggunakan baik bola semula maupun bola lain (Peraturan 14.6), dan
- Di saat *meletakkan kembali* bola di suatu tempat, pemain tidak diperbolehkan mengganti bola dan harus menggunakan bola semula, dengan pengecualian-pengecualian tertentu (Peraturan 14.2a).

(2) **Bola Pengganti Menjadi Bola dalam Permainan.** Di saat pemain mengganti bola lain sebagai bola *dalam permainan* (lihat Peraturan 14.4):

- Bola semula tidak lagi dalam permainan, bahkan di saat ia berada di *lapangan*.
- Dan bahkan bila pemain:
  - » *Mengganti* bola semula dengan bola lain di mana tidak diperkenankan oleh Peraturan (baik pemain menyadari ataupun tidak bahwa ia mengganti dengan bola lain), atau
  - » *Meletakkan kembali, mengedrop* atau meletakkan bola *pengganti* (1) di *tempat salah*, (2) dengan cara yang salah atau (3) dengan menggunakan suatu prosedur yang tidak diperbolehkan.
- Untuk cara memperbaiki segala kesalahan sebelum memainkan bola pengganti, lihat Peraturan 14.5.

Apabila bola semula pemain tidak ditemukan dan pemain meletakkan bola lain ke *dalam permainan* untuk melakukan pembebasan *pukulan-dan-jarak* (lihat Peraturan 17.1d, 18.1, 18.2b dan 19.2a) atau sebagaimana diperkenankan berdasarkan suatu Peraturan yang berlaku saat diketahui atau hampir dapat dipastikan apa yang terjadi pada bola tersebut (lihat Peraturan 6.3c, 9.6, 11.2c, 15.2b, 16.1e dan 17.1c):

- Pemain harus melanjutkan permainan dengan bola pengganti tersebut, dan
- Pemain tidak boleh memainkan bola semula bahkan bila ia ditemukan di lapangan sebelum waktu pencarian tiga-menit berakhir (lihat Peraturan 18.2a(1)).

**(3) Melakukan Pukulan pada Bola yang Diganti Di mana Tidak Diperbolehkan.**

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

- Pemain dikenai **penalti umum**.
- Dalam *stroke play*, pemain kemudian harus melanjutkan permainan hole dengan bola yang diganti di mana tidak diperbolehkan.

Apabila pelanggaran Peraturan ganda akibat dari tindakan tunggal atau tindakan yang berkaitan, lihat Peraturan 1.3c(4).

**6.3c Bola Salah****(1) Melakukan Pukulan pada Bola Salah.** Pemain tidak boleh melakukan *pukulan* pada *bola yang salah*.

**Pengecualian – Bola Bergerak di Air:** Tidak ada penalti apabila pemain melakukan *pukulan* pada *bola salah* yang bergerak di air di *area penalti* atau di air sementara:

- *Pukulan* tidak dihitung, dan
- Pemain harus memperbaiki kesalahan berdasarkan Peraturan dengan memainkan bola yang benar dari tempat semula atau dengan mengambil pembebasan berdasarkan Peraturan.

**Penalti Memainkan Bola Salah Melanggar Peraturan 6.3c(1): Penalti Umum.**

Dalam *match play*:

- Apabila pemain dan *lawannya* 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 tertukar.

Dalam *stroke play*, pemain 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 (termasuk *pukulan-pukulan* yang dilakukan dan segala pukulan penalti semata-mata dari memainkan bola itu) tidak dihitung.
- Apabila pemain tidak memperbaiki kesalahannya sebelum melakukan *pukulan* untuk memulai hole lain atau dalam hal hole terakhir dari ronde tersebut, sebelum mengembalikan *kartu skornya*, pemain **didiskualifikasi**.

- (2) **Apa yang Harus Dilakukan Saat Bola Pemain Dimainkan oleh Pemain Lain sebagai Bola Salah.** Apabila *diketahui atau hampir dapat dipastikan* bola pemain dimainkan oleh pemain lain sebagai *bola salah*, pemain harus *meletakkan* kembali bola semula atau bola lain di posisi semula (yang mana apabila tidak diketahui harus diperkirakan) (lihat Peraturan 14.2).

Ini berlaku baik bola semula ditemukan ataupun tidak.

### 6.3d Kapan Pemain Boleh Memainkan Lebih Dari Satu Bola dalam Suatu Waktu

Pemain boleh memainkan lebih dari satu bola dalam suatu waktu di suatu hole hanya di saat:

- Memainkan *bola provisional* (yang mana akan menjadi bola *dalam permainan* atau yang akan diabaikan, sebagaimana dinyatakan dalam Peraturan 18.3c), atau
- Memainkan dua bola dalam *stroke play* untuk memperbaiki kemungkinan pelanggaran berat karena bermain dari *tempat salah* (lihat Peraturan 14.7b) atau di saat tidak yakin akan prosedur yang benar (lihat Peraturan 20.1c(3)).

## 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 lubang.

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

### 6.4a Match Play

- (1) **Urutan Bermain.** Pemain dan *lawan* harus bermain sesuai urutan berikut:
- Memulai Hole Pertama. Pada hole pertama, kehormatan ditentukan oleh daftar urutan start yang diatur oleh *Komite* 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.
- » Apabila pemain meminta keputusan peraturan yang memakan waktu lama (lihat Peraturan 20.1b) yang belum diputuskan oleh *Komite* dan dapat berakibat atas siapa yang mendapat kehormatan di hole berikutnya, kehormatan ditentukan berdasarkan kesepakatan atau menggunakan metoda random.
- Setelah Kedua Pemain Memulai suatu Hole.
  - » Bola yang terjauh dari lubang yang bermain terlebih dahulu.
  - » Apabila bola-bola tersebut memiliki jarak yang sama ke lubang atau jarak relatif mereka tidak diketahui, bola yang dimainkan terlebih dahulu ditentukan berdasarkan kesepakatan atau menggunakan metoda random.

(2) **Lawan Dapat Membatalkan Pukulan Pemain yang Dilakukan Tidak Sesuai Urutan.** Apabila pemain bermain di saat giliran *lawan*nya bermain, tidak ada penalti **namun** *lawan*nya dapat membatalkan *pukulan* tersebut:

- Hal ini harus dilakukan secepatnya dan sebelum kedua pemain melakukan *pukulan* lain. Di saat *lawan* membatalkan *pukulan* tersebut, ia tidak dapat menarik kembali pembatalan tersebut.
- Apabila *lawan* membatalkan *pukulan* tersebut, pemain harus, di saat gilirannya bermain, memainkan sebuah bola darimana *pukulan* tersebut dilakukan (lihat Peraturan 14.6)
- Apabila *lawan* tidak membatalkan *pukulan*, *pukulan* tersebut dihitung dan bola tersebut berada dalam permainan dan harus dimainkan sebagaimana letaknya.

**Pengecualian – Bermain Tidak Sesuai Urutan atas Persetujuan untuk Menghemat Waktu:** Untuk menghemat waktu:

- Pemain dapat meminta *lawan*nya untuk bermain tidak sesuai urutan atau setuju atas permintaan *lawan*nya untuk bermain tidak sesuai urutan.
- Apabila kemudian *lawan*nya melakukan *pukulan* tidak sesuai urutan, pemain telah melepaskan haknya untuk membatalkan *pukulan* tersebut.

**Lihat Peraturan 23.6** (*urutan bermain dalam Four-Ball*).

## 6.4b Stroke Play

(1) **Urutan Bermain yang Normal.**

- Memulai Hole Pertama. Kehormatan pada *area tee* pertama ditentukan oleh daftar urutan yang diatur oleh *Komite* atau, apabila tidak ada daftar urutan, dengan kesepakatan atau dengan suatu metoda random (seperti melempar koin).

## Peraturan 6

- 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.
  - » Apabila dua atau lebih bola berada dalam jarak yang sama dari lubang atau jarak relatif mereka tidak diketahui, bola yang dimainkan terlebih dahulu seyogyanya ditentukan atas kesepakatan atau dengan menggunakan suatu metoda random.

Tidak ada penalti apabila seorang pemain bermain tidak sesuai urutan, **kecuali** bila dua atau lebih pemain bersepakat untuk bermain tidak sesuai urutan untuk memberikan keuntungan pada salah satu dari mereka, tiap pemain dikenai **penalti umum (dua pukulan penalti)**.

(2) Bermain Tidak Sesuai Urutan Secara Aman dan Bertanggungjawab (“Ready Golf”). Pemain diperbolehkan dan dianjurkan untuk bermain tidak sesuai urutan secara aman dan bertanggungjawab, seperti di saat

- Dua atau lebih pemain sepakat melakukannya untuk kemudahan atau menghemat waktu,
- Bola pemain berhenti dalam jarak yang sangat dekat dengan lubang dan pemain ingin menyelesaikan hole, atau
- Pemain individu siap dan dapat bermain sebelum pemain lain yang gilirannya bermain sesuai urutan bermain normal di (1), selama dalam bermain tidak sesuai urutan pemain tidak membahayakan, mengganggu atau menghalangi pemain lainnya.

**Namun** apabila pemain yang gilirannya bermain berdasarkan (1) siap dan dapat bermain dan menunjukkan bahwa ia ingin bermain terlebih dahulu, seyogyanya pemain lain secara umum menunggu hingga pemain tersebut telah bermain.

Pemain seyogyanya tidak bermain tidak sesuai urutan untuk mendapat keuntungan atas pemain lainnya.

### 6.4c Di saat Pemain Akan Memainkan Bola Provisional atau Bola Lain dari Area Tee

Urutan bermain dalam hal ini adalah agar semua pemain lain dalam grup melakukan *pukulan* pertamanya pada hole tersebut sebelum pemain memainkan *bola provisional*nya atau bola dari lain dari *area tee*.

Apabila lebih dari satu pemain akan memainkan *bola provisional* atau bola lain dari *area tee* tersebut, urutan bermain sama dengan urutan sebelumnya.

Untuk *bola provisional* atau bola lain yang dimainkan tidak sesuai urutan, lihat Peraturan 6.4a(2) and 6.4b.

### 6.4d Di saat Pemain Melakukan Pembebasan atau Akan Memainkan Bola Provisional dari Mana Saja kecuali Area Tee

Urutan bermain berdasarkan Peraturan 6.4a(1) dan 6.4b(1) dalam kedua kasus ini adalah:

#### (1) Mengambil Pembebasan untuk Memainkan Bola dari Tempat Selain Di mana Bola Semula Berada.

- Di saat Pemain Menyadari Bahwa Ia Harus Mengambil Pembebasan Pukulan dan Jarak. Urutan bermain pemain didasarkan atas tempat di mana *pukulan* sebelumnya dilakukan.
- Di saat Pemain Memiliki Pilihan untuk Memainkan Bola Sebagaimana Letaknya atau Mengambil Pembebasan.
  - » Urutan bermain pemain didasarkan atas tempat di mana bola semula berada (Yang mana bila tidak diketahui harus diperkirakan) (lihat Peraturan 14.2).
  - » Ini berlaku bahkan di saat pemain telah memutuskan untuk mengambil pembebasan *pukulan-dan-jarak* atau akan mengambil pembebasan dari tempat berbeda dari di mana bola semula berada (seperti di saat bola semula berada di *area penalti* atau akan diperlakukan sebagai bola tidak dapat dimainkan).

#### (2) Memainkan Bola Provisional. Urutan bermain adalah pemain memainkan *bola provisional* langsung setelah melakukan *pukulan* sebelumnya dan sebelum yang lainnya memainkan bola, **kecuali:**

- Di saat memulai suatu hole dari *area tee* (lihat Peraturan 6.4c), atau
- Di saat pemain menunggu sebelum memutuskan untuk memainkan *bola provisional* (dalam hal urutan bermain pemain, saat ia telah memutuskan untuk memainkan *bola provisional*, itu didasari oleh tempat di mana *pukulan* sebelumnya dilakukan).

### 6.5 Menyelesaikan Permainan suatu hole

Pemain telah menyelesaikan suatu hole:

- Dalam *match play*, di saat:
  - » Pemain menyelesaikan hole atau pemain diberikan kemenangan atas *pukulan* berikutnya, atau
  - » Hasil dari hole tersebut telah ditentukan (seperti di saat *lawan* memberikan kemenangan hole, skor *lawan* di hole tersebut lebih rendah dari yang pemain mungkin lakukan atau pemain atau *lawan* dikenai **penalti umum (kalah hole)**).
- *Stroke Play*, di saat pemain menyelesaikan hole berdasarkan Peraturan 3.3c.

**Lihat Peraturan 21.1b(2), 21.2b(2), 21.3b(2) and 23.2c** (di saat pemain menyelesaikan suatu hole dalam bentuk lain dari *stroke play* atau dalam *Four-Ball*).

III

# Memainkan Bola

## PERATURAN 7-11



### PERATURAN

# 7

## Pencarian Bola: Menemukan dan Mengidentifikasi Bola

### Tujuan Peraturan:

Peraturan 7 memperbolehkan pemain melakukan tindakan secukupnya secara wajar untuk mencari bola yang berada dalam permainan setelah pukulan.

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

### 7.1 Bagaimana Secukupnya Mencari Bola

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

Pemain bertanggung jawab dalam menemukan bola *dalam permainannya* setelah tiap *pukulan*.

Pemain 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 berdasarkan Peraturan 8.1a apabila perbaikan sebagai akibat dari pencarian secukupnya.
- Namun apabila perbaikan sebagai akibat dari tindakan yang melebihi hal yang wajar dalam pencarian secukupnya, pemain dikenai **penalti umum** atas pelanggaran Peraturan 8.1a.

Dalam upaya untuk menemukan dan mengidentifikasi bolanya, pemain boleh memindahkan *benda alam lepas* sebagaimana yang diperbolehkan dalam Peraturan 15.1 dan boleh *memindahkan obstruksi lepas* sebagaimana yang diperbolehkan dalam Peraturan 15.2.

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

- Pemain harus menciptakan ulang letak semulanya di pasir tersebut, namun dapat meninggalkan sebuah bagian kecil dari bola terlihat apabila bolanya tertutup oleh pasir.
- Apabila pemain memainkan bolanya tanpa menciptakan ulang letak semulanya, pemain dikenai **penalti umum**.

## 7.2 Bagaimana Mengidentifikasi Bola

Bola pemain yang berhenti dapat diidentifikasi dengan salah satu cara berikut:

- Oleh pemain atau siapapun melihat bola berhenti dalam suatu situasi yang diketahui sebagai bola pemain.
- Dengan melihat *markah* pada bolah pemain (lihat Peraturan 6.3a).
- Dengan menemukan bola dengan merek, model, nomor dan kondisi yang sama dengan bola pemain di area di mana bola pemain diperkirakan berada (namun ini tidak berlaku apabila sebuah bola yang identik berada di area yang sama dan tidak bisa dibedakannya dengan bola pemain).

Apabila *bola provisional* pemain tidak dapat dibedakan dari bola semulanya, lihat Peraturan 18.3c(2).

## 7.3 Mengangkat Bola untuk Mengidentifikasinya

Apabila sebuah bola kemungkinan adalah bola pemain namun tidak dapat diidentifikasi sebagaimana letaknya:

- Pemain dapat mengangkat bola tersebut untuk mengidentifikasinya (termasuk dengan cara memutarnya), **namun**:
- Tempat bola tersebut harus terlebih dahulu dimarkah, dan bola tidak boleh dibersihkan lebih dari yang diperlukan untuk mengidentifikasinya (kecuali di *putting green*) (lihat Peraturan 14.1).

Apabila bola yang diangkat adalah bola pemain atau bola pemain lain, ia harus *diletakkan kembali* di posisi semulanya (lihat Peraturan 14.2).

Apabila pemain mengangkat bolanya berdasarkan Peraturan ini di saat tidak ada alasan yang wajar untuk mengidentifikasinya (**kecuali** di *putting green* di mana pemain boleh mengangkat berdasarkan Peraturan 13.1b), tidak *memarkah* tempat bola tersebut sebelum mengangkatnya atau membersihkannya di saat tidak diperbolehkan, pemain dikenai **satu pukulan penalti**.

### **Penalti atas Memainkan Bola Pengganti yang Tidak Diperbolehkan atau Memainkan Bola dari *Tempat Salah* Melanggar Peraturan 7.3: Penalti Umum berdasarkan Peraturan 6.3b atau Peraturan 14.7a.**

Apabila pelanggaran Peraturan ganda akibat dari tindakan tunggal atau tindakan berkaitan, lihat Peraturan 1.3c(4).

#### **7.4 Bola Secara Tidak Sengaja Digerakkan dalam Upaya Menemukan atau Mengidentifikasinya**

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

Apabila ini terjadi, bola tersebut harus *diletakkan kembali* di tempat semulanya (yang mana bila tidak diketahui harus diperkirakan) (lihat Peraturan 14.2). 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 semulanya diatas, dibawah atau bersandar pada object tersebut (lihat Peraturan 14.2c).
- Apabila bola tersebut tertutup oleh pasir, letak semulanya harus diciptakan ulang dan bola tersebut *diletakkan kembali* dalam letak tersebut (lihat Peraturan 14.2d(1)). **Namun** pemain dapat meninggalkan sebagian kecil dari bola terlihat apabila tertutup oleh pasir.

Lihat juga Peraturan 15.1a (pembatasan atas pemindahahan benda alam lepas tertentu secara sengaja sebelum meletakkan kembali bola)

### **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 pemain berhenti, umumnya ia menerima kondisi yang mempengaruhi pukulan dan tidak memperbaikinya sebelum memainkan bolanya. Namun, pemain 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 Pemain yang Memperbaiki Kondisi Yang Mempengaruhi Pukulan

Untuk mendukung prinsip “mainkan *lapangan* sebagaimana anda temukan,” Peraturan ini membatasi apa yang pemain dapat lakukan untuk memperbaiki apapun yang dilindungi dari “*kondisi yang mempengaruhi pukulan*” (di manapun di dalam maupun di luar lapangan) atas *pukulan* yang akan pemain lakukan selanjutnya:

- *Letak* dari bola pemain yang berhenti,
- Area dari *ancang-ancang* yang pemain inginkan,
- Area dari ayunan yang pemain inginkan,
- *Garis main* pemain, dan
- *Area pembebasan* di mana pemain akan *mengedrop* atau meletakkan sebuah bola.

Peraturan ini berlaku untuk tindakan yang diambil baik dalam suatu *ronde* maupun selama permainan dihentikan berdasarkan Peraturan 5.7a.

Ini tidak berlaku untuk:

- Pemindahkan *benda alam lepas* atau *obstruksi permanen*, sepanjang diperbolehkan dalam Peraturan 15, atau
- Tindakan yang dilakukan di saat bola pemain bergerak, sebagaimana tertera dalam Peraturan 11.

#### 8.1a Tindakan Yang Tidak Diperbolehkan

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

- (1) Menggerakkan, membengkokkan atau mematahkan:
  - Benda alamiah yang tumbuh atau menempel, *obstruksi permanen*, *benda integral* atau *benda pembatas*, atau
  - *Markah-Tee* untuk area tee di saat memainkan sebuah bola dari *area tee* tersebut.
- (2) Memindahkan *benda alam lepas* atau *obstruksi lepas* ke posisi tertentu (seperti untuk membangun *ancang-ancang* atau memperbaiki *garis main*).
- (3) Mengubah permukaan dasar, termasuk dengan:
  - Meletakkan kembali divot di lubang divot,
  - Memindahkan atau menekan divot yang telah diletakkan kembali atau lempeng rumput yang telah berada di posisinya, atau
  - Menciptakan atau menghilangkan lubang, cekungan atau permukaan yang tidak rata
- (4) Memindahkan atau menekan pasir atau tanah lepas.
- (5) 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*, pemain dapat melakukan tindakan manapun berikut ini dan tidak ada penalti bahkan bila dalam melakukannya memperbaiki *kondisi yang mempengaruhi pukulan*:

- (1) Secukupnya mencari bolanya dengan melakukan tindakan yang wajar untuk menemukan dan mengidentifikasinya (lihat Peraturan 7.1a).
- (2) Melakukan tindakan yang wajar untuk memindahkan *benda alam lepas* (lihat Peraturan 15.1) dan *obstruksi lepas* (lihat Peraturan 15.2).
- (3) Melakukan tindakan yang wajar untuk *memarkah* tempat dari sebuah bola dan mengangkat dan *meletakkan kembali* bola itu berdasarkan Peraturan 14.1 dan 14.2.
- (4) Meletakkan klab di dasar secara ringan tepat di depan atau belakang bola tersebut.

**Namun** tidak boleh:

- Menekan klab ke dasar, atau
  - Di saat bola berada di *bunker*, menyentuh pasir tepat di depan atau di belakang bola tersebut (lihat Peraturan 12.2b(1)).
- (5) Meletakkan kaki secara kokoh dalam melakukan *ancang-ancang*, termasuk menggali secukupnya dengan kaki di pasir atau tanah lepas.

- (6) Melakukan *ancang-ancang* secukupnya dengan melakukan tindakan yang wajar untuk mencapai ke bolanya dan melakukan *ancang-ancang*:

**Namun** dalam melakukan hal tersebut pemain:

- Tidak berhak atas *ancang-ancang* atau ayunan normal, dan
- Harus menggunakan cara yang paling tidak merusak dalam menghadapi situasi tersebut.

- (7) Melakukan pukulan atau ayunan ke belakang untuk suatu *pukulan* di mana pukulan terjadi.

**Namun** di saat bola berada di *bunker*, menyentuh pasir di *bunker* dalam melakukan ayunan ke belakang tidak diperbolehkan berdasarkan Peraturan 12.2b(1).:

- (8) Di *area tee*:

- Meletakkan sebuah tee di dalam atau di atas dasar (lihat Peraturan 6.2b(2)),
- Menggerakkan, membengkokkan atau mematahkan benda alamiah manapun yang tumbuh atau menempel (lihat Peraturan 6.2b(3)), dan
- Merubah permukaan dasar, memindahkan atau menekan pasir dan tanah, atau memindahkan embun, embun beku atau air (lihat Peraturan 6.2b(3)).

- (9) Di *bunker*, meratakan pasir untuk merawat lapangan setelah sebuah bola yang dimainkan dari bunker tersebut berada di luar *bunker* (lihat Peraturan 12.2b(3)).

- (10) Di *putting green*, memindahkan pasir dan tanah lepas dan memperbaiki kerusakan (lihat Peraturan 13.1c).

- (11) 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.

### 8.1c Menghindari Penalti dengan Mengembalikan Kondisi yang Diperbaiki yang Melanggar Peraturan 8.1a(1) atau 8.1a(2)

Apabila pemain telah *memperbaiki kondisi yang mempengaruhi pukulan* dengan menggerakkan, membengkokkan atau mematahkan suatu benda yang melanggar Peraturan 8.1a(1) atau menggerakkan suatu benda ke suatu posisi yang melanggar Peraturan 8.1a(2):

- Tidak ada penalti apabila, sebelum melakukan *pukulan* berikutnya, pemain menghilangkan perbaikan dengan mengembalikan ke kondisi semula dengan cara yang diperbolehkan dalam (1) dan (2).
- **Namun** apabila pemain memperbaiki *kondisi yang mempengaruhi pukulan* dengan melakukan tindakan lain manapun yang tertera di Peraturan 8.1a(3)-(5), ia tidak dapat menghindari penalti dengan mengembalikan ke kondisi semula.

(1) **Bagaimana Mengembalikan Kondisi yang Telah Diperbaiki dengan Menggerakkan, Membengkokkan atau Mematahkan suatu Benda.** Sebelum melakukan *pukulan*, pemain dapat menghindari penalti atas pelanggaran Peraturan 8.1a(1) dengan mengembalikan benda semula sedekat mungkin ke posisi semulanya sehingga *perbaikan* yang terjadi atas pelanggaran menjadi hilang, seperti dengan cara:

- *Meletakkan kembali benda pembatas* (seperti patok pembatas) yang telah dipindahkan atau menggeser *benda pembatas* kembali ke posisi semulanya setelah ia digeser ke sudut berbeda, atau
- Mengembalikan dahan atau rumput, atau suatu *obstruksi* permanen ke posisi semulanya sebelum ia digerakkan.

**Namun** pemain tidak dapat menghindari penalti:

- Apabila perbaikan tidak dapat dihilangkan (seperti di saat *benda pembatas* atau dahan telah bengkok atau patah secara signifikan sehingga ia tidak dapat dikembalikan ke posisi semulanya), atau
- Dengan menggunakan sesuatu selain dengan benda semula itu sendiri dalam upaya mengembalikan kondisinya, seperti:
  - » Menggunakan benda lain atau benda tambahan (sebagai contoh, meletakkan patok lain di lubang darimana patok pembatas telah dipindahkan atau mengikat dahan yang dipindahkan ke tempatnya), atau
  - » Menggunakan material lain untuk memperbaiki benda semula tersebut (sebagai contoh, menggunakan plester untuk memperbaiki benda pembatas atau dahan).

(2) **Bagaimana Mengembalikan Kondisi yang Diperbaiki dengan Menggerakkan suatu Benda ke Suatu Posisi.** Sebelum melakukan *pukulan*, pemain dapat menghindari penalti atas pelanggaran Peraturan 8.1a(2) dengan memindahkan benda yang telah diposisikan ke suatu tempat.

### 8.1d Mengembalikan Kondisi yang Menjadi Lebih Buruk Setelah Bola Berhenti

Apabila *kondisi yang mempengaruhi pukulan* menjadi lebih buruk setelah bola pemain berhenti:

(1) **Kapan Pengembalian dari Kondisi yang Menjadi Lebih Buruk Diperbolehkan.** Apabila *kondisi yang mempengaruhi pukulan* menjadi lebih buruk oleh orang lain selain pemain atau oleh *binatang* atau benda artifisial, tanpa penalti berdasarkan Peraturan 8.1a pemain dapat:

- Mengembalikan sedekat mungkin ke kondisi semula.
- *Memarkah* tempat bola tersebut dan mengangkat dan *meletakkan kembali* bolanya ke tempat semulanya (lihat Peraturan 14.1 dan 14.2), apabila hal itu

wajar dilakukan untuk mengembalikan ke kondisi semula atau apabila material menjadi berada di atas bola saat kondisi menjadi lebih buruk.

- Apabila kondisi yang menjadi lebih buruk tidak mudah dikembalikan, angkat dan *letakkan kembali* bolanya dengan meletakkannya di tempat terdekat (tidak mendekati hole) yang (1) memiliki *kondisi yang mempengaruhi pukulan* paling serupa, (2) berada dalam satu panjang-klub dari tempat semulanya, dan (3) berada di *area dari lapangan* yang sama dengan tempat tersebut.

**Pengecualian – Letak Bola yang Menjadi Lebih Buruk Di saat atau Setelah suatu Bola Diangkat atau Digerakkan dan Sebelum ia Diletakkan kembali:** Hal ini tercakup dalam Peraturan 14.1d, kecuali bila *letaknya* menjadi lebih buruk di saat permainan dihentikan dan bola tersebut diangkat yang dalam kasus ini Peraturan ini berlaku.

- (2) **Kapan Pengembalian atas Kondisi yang Menjadi Lebih Buruk Tidak Diperbolehkan.** Apabila *kondisi yang mempengaruhi pukulan* menjadi lebih buruk oleh pemain, benda alamiah atau *kekuatan alam* seperti angin atau air, pemain tidak boleh memperbaiki kondisi yang menjadi lebih buruk tersebut melanggar Peraturan 8.1a (**kecuali** sebagaimana diperbolehkan dalam Peraturan 8.1c(1), 8.1c(2) dan Peraturan 13.1c).

**Penalti atas Memainkan Bola Pengganti yang Tidak Diperbolehkan atau Memainkan Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 8.1d: Penalti Umum berdasarkan Peraturan 6.3b atau 14.7a.**

Apabila pelanggaran Peraturan ganda akibat dari tindakan tunggal atau tindakan yang berkaitan, lihat Peraturan 1.3c(4).

**Lihat Peraturan 22.2** (dalam *Foursomes*, salah satu *partner* dapat bertindak untuk *pihaknya* dan tindakan *partner* tersebut diberlakukan sebagai tindakan pemain); **23.5b** (dalam *Four-ball*, salah satu *partner* dapat bertindak untuk *pihaknya* dan tindakan oleh *partner* tersebut yang berkaitan dengan bola atau perlengkapan pemain diberlakukan sebagai tindakan pemain).

## 8.2 Tindakan Pemain yang Secara Sengaja Mengubah Kondisi Fisik Lain untuk Mempengaruhi Bola Pemain Sendiri yang Sedang Berhenti atau Pukulan yang Akan Dilakukan

### 8.2a Kapan Peraturan 8.2 Berlaku

Peraturan ini hanya mencakup tindakan pemain yang secara sengaja mengubah kondisi fisik lainnya untuk mempengaruhi bolanya yang sedang berhenti atau pukulan yang akan dilakukan.

Peraturan ini tidak berlaku pada tindakan pemain yang:

- Secara sengaja membelokkan atau menghentikan bolanya sendiri atau secara

sengaja mengubah kondisi fisik lain apapun untuk mempengaruhi di mana bola akan berhenti (yang mana tercakup dalam Peraturan 11.2 dan 11.3), atau

- Mengubah *kondisi yang mempengaruhi pukulan pemain* (yang mana tercakup dalam Peraturan 8.1a).

### 8.2b Tindakan yang Dilarang untuk Mengubah Kondisi Fisik Lainnya

Pemain tidak boleh secara sengaja melakukan tindakan apapun yang tertera dalam Peraturan 8.1a (**kecuali** sebagaimana diperbolehkan dalam Peraturan 8.1b, c or d) untuk mengubah kondisi fisik lainnya untuk mempengaruhi:

- Di mana bola pemain kemungkinan pergi atau berhenti setelah *pukulan* berikutnya atau *pukulannya* kemudian, atau
- Di mana bola pemain yang berhenti akan pergi atau akan berhenti apabila ia bergerak sebelum pukulan dibuat (sebagai contoh, di saat bola pemain berada di lereng tajam dan ada kekawatiran bolanya akan bergulir ke semak).

**Pengecualian – Tindakan untuk Merawat Lapangan:** Tidak ada penalti berdasarkan Peraturan ini apabila pemain mengubah kondisi fisik lain tersebut untuk tujuan merawat *lapangan* (seperti meratakan bekas tapak kaki di *bunker* atau meletakkan kembali divot di lubang divot).

**Penalti atas Pelanggaran Peraturan 8.2: Penalti Umum.**

**Lihat Peraturan 22.2** (dalam *Foursomes*, salah satu *partner* dapat bertindak untuk *pihaknya* dan tindakan *partner* tersebut diberlakukan sebagai tindakan pemain); **23.5b** (dalam *Four-ball*, salah satu *partner* dapat bertindak untuk *pihaknya* dan tindakan oleh *partner* tersebut yang berkaitan dengan bola atau perlengkapan pemain diberlakukan sebagai tindakan pemain).

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

### 8.3a Kapan Peraturan 8.3 Berlaku

Peraturan ini hanya mencakup tindakan pemain yang secara sengaja mengubah kondisi fisik untuk mempengaruhi bola pemain lain yang sedang berhenti atau pukulan yang akan dilakukan oleh pemain lain.

Ini tidak berlaku untuk tindakan pemain yang secara sengaja membelokkan atau menghentikan bola pemain lain yang sedang bergerak atau secara sengaja mengubah kondisi fisik apapun untuk mempengaruhi di mana bola tersebut akan berhenti (yang mana tercakup dalam Peraturan 11.2 dan 11.3).

### 8.3b Tindakan yang Dilarang untuk Mengubah Kondisi Fisik Lain

Pemain tidak boleh secara sengaja melakukan tindakan apapun yang tertera dalam Peraturan 8.1a (kecuali sebagaimana diperbolehkan dalam Peraturan 8.1b, c atau d) untuk:

- Memperbaiki atau membuat lebih buruk *kondisi yang mempengaruhi pukulan* dari pemain lain, atau
- Mengubah kondisi fisik lain manapun untuk mempengaruhi:
  - » Di mana bola pemain lain kemungkinan pergi atau berhenti setelah *pukulan* berikutnya atau *pukulannya* kemudian, atau
  - » Di mana bola pemain lain yang berhenti akan pergi atau akan berhenti apabila ia *bergerak* sebelum *pukulan* dibuat.

**Pengecualian – Tindakan untuk Merawat Lapangan:** Tidak ada penalti berdasarkan Peraturan ini apabila pemain mengubah kondisi fisik lain tersebut untuk tujuan merawat lapangan (seperti meratakan bekas tapak kaki di *bunker* atau meletakkan kembali divot di lubang divot).

#### **Penalti atas Pelanggaran Peraturan 8.3: Penalti Umum.**

**Lihat Peraturan 22.2** (dalam *Foursomes*, salah satu *partner* dapat bertindak untuk *pihaknya* dan tindakan *partner* tersebut diberlakukan sebagai tindakan pemain); **23.5b** (dalam *Four-ball*, salah satu *partner* dapat bertindak untuk *pihaknya* dan tindakan oleh *partner* tersebut yang berkaitan dengan bola atau perlengkapan pemain diberlakukan sebagai tindakan pemain).

## 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 pemain berhenti dan kemudian digerakkan oleh kekuatan alam seperti angin atau air, pemain umumnya harus memainkannya dari tempat barunya.
- Apabila bola yang berhenti diangkat atau digerakkan oleh siapapun atau pengaruh luar apapun sebelum pukulan dilakukan, bola tersebut harus diletakkan kembali di tempat semulanya.
- Pemain seyogyanya berhati-hati saat berada di dekat bola manapun yang sedang berhenti, dan pemain yang menyebabkan bolanya atau bola lawannya bergerak umumnya dikenai penalti (kecuali di putting green).

Peraturan 9 berlaku atas suatu bola *dalam permainan* yang berhenti di *lapangan*, dan berlaku selama suatu *ronde* dan di saat memainkan bola yang dihentikan berdasarkan Peraturan 5.7a.

### 9.1 Bola Dimainkan Sebagaimana Letaknya

#### 9.1a Memainkan Bola Darimana Ia Berhenti

Bola pemain yang berhenti di *lapangan* harus dimainkan sebagaimana letaknya, **kecuali** di saat Peraturan mengharuskan atau memperbolehkan pemain:

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

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

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

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

**Penalti Atas memainkan Bola *Pengganti* yang Tidak Diperbolehkan atau Memainkan Bola dari *tempat Salah Melanggar Peraturan 9.1: Penalti Umum* berdasarkan Peraturan 14.7a.**

Apabila pelanggaran Peraturan ganda akibat dari tindakan tunggal atau tindakan yang berkaitan, lihat Peraturan 1/3c(4).

## 9.2 Memutuskan Apakah Bola Bergerak dan Apa yang Menyebabkannya Bergerak

### 9.2a Memutuskan Apakah Bola Bergerak

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

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

### 9.2b Memutuskan Apa yang Menyebabkan Bola Bergerak

Di saat bola pemain yang berhenti *bergerak*:

- Harus diputuskan apa yang menyebabkannya *bergerak*.
  - Ini menentukan apakah pemain harus *meletakkan kembali* bolanya atau memainkannya sebagaimana letaknya dan apakah ada penalti.
- (1) **Empat Kemungkinan Penyebab.** Peraturan mengenal hanya empat kemungkinan penyebab suatu bola yang berhenti *bergerak* sebelum pemain melakukan *pukulan*:
- *Kekuatan alam*, seperti angin atau air (lihat Peraturan 9.3),
  - Pemain, termasuk *kedi* pemain (lihat Peraturan 9.4),
  - Lawan dalam *match play*, termasuk *kedi* lawan (lihat Peraturan 9.5), atau
  - *Pengaruh luar*, termasuk pemain lainnya dalam *stroke play* (lihat Peraturan 9.6

**Lihat Peraturan 22.2** (dalam *Foursomes*, salah satu *partner* dapat bertindak untuk *pihaknya* dan tindakan *partner* tersebut diberlakukan sebagai tindakan pemain); **23.5b** (dalam *Four-ball*, salah satu *partner* dapat bertindak untuk *pihaknya* dan tindakan oleh *partner* tersebut yang berkaitan dengan bola atau perlengkapan pemain diberlakukan sebagai tindakan pemain).

(2) **Standar “Diketahui atau Hampir Dapat Dipastikan” Dalam Memutuskan Apa Penyebab Bola Bergerak.**

- Pemain, *lawan* atau *pengaruh luar* dianggap menyebabkan bola *bergerak* hanya apabila *diketahui atau hampir dapat dipastikan* sebagai penyebab.

- Apabila tidak *diketahui atau hampir dapat dipastikan* setidaknya salah satu diatas sebagai penyebab, bola dianggap telah *digerakkan* oleh *kekuatan alam*.

Dalam menerapkan standar ini, semula informasi yang secara wajar tersedia harus dipertimbangkan, artinya semua informasi yang pemain ketahui atau bisa dapatkan dengan upaya yang wajar tanpa memperlambat permainan secara tidak wajar.

### 9.3 Bola Digerakkan oleh Kekuatan Alam

Apabila *kekuatan alam* (seperti angin atau air) menyebabkan bola pemain yang berhenti *bergerak*:

- Tidak ada penalti, dan
- Bola harus dimainkan dari tempat barunya.

**Pengecualian – Bola di Putting Green Harus Diletakkan kembali Apabila Bergerak Setelah Diangkat dan Diletakkan kembali (lihat Peraturan 13.1d):** Apabila bola pemain di *putting green bergerak* setelah pemain mengangkat dan *meletakkan kembali* bolanya di tempat di mana ia *digerakkan*:

- Bola harus *diletakkan kembali* di tempat semulanya (yang mana bila tidak diketahui harus diperkirakan) (lihat Peraturan 14.2).
- Walau apapun yang menyebabkannya bergerak (termasuk kekuatan alam).

**Penalti atas Memainkan Bola Pengganti yang Tidak Diperbolehkan atau Memainkan Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 9.3: Penalti Umum berdasarkan Peraturan 6.3a atau 14.7a.**

Apabila pelanggaran Peraturan ganda akibat dari tindakan tunggal atau tindakan yang berkaitan, lihat Peraturan 1.3c(4).

### 9.4 Bola Diangkat atau Digerakkan oleh Pemain

Peraturan ini berlaku hanya di saat *diketahui atau hampir dapat dipastikan* bahwa pemain (termasuk *kedi* pemain) yang mengangkat bolanya yang berhenti atau menyebabkannya *bergerak*.

#### 9.4a Kapan Bola yang Diangkat atau Digerakkan Harus Diletakkan kembali

Apabila pemain mengangkat bolanya yang berhenti atau menyebabkannya bergerak, bola harus *diletakkan kembali* di tempat semulanya (yang mana bila tidak diketahui harus diperkirakan) (lihat Peraturan 14.2), **kecuali**:

- Di saat pemain mengangkat bolanya berdasarkan suatu Peraturan untuk mengambil pembebasan atau untuk *meletakkan kembali* bolanya di tempat lain (lihat Peraturan 14.2d dan 14.2e), atau

- Di saat bola bergerak hanya setelah pemain 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 atau Menyebabkannya Bergerak

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

**Namun** ada empat **pengecualian**:

#### **Pengecualian 1 - Pemain Diperbolehkan Mengangkat atau Menggerakkan Bola:**

Tidak ada penalti di saat pemain mengangkat bolanya atau menyebabkannya *bergerak* berdasarkan suatu Peraturan yang:

- Memperbolehkan bola itu diangkat kemudian *diletakkan kembali* di tempat semula,
- Mengharuskan bola yang *bergerak diletakkan kembali* pada tempat semula, atau
- Mengharuskan atau memperbolehkan pemain *mengedrop* atau meletakkan bola kembali atau memainkan bola dari tempat lain.

#### **Pengecualian 2 – Pergerakan yang Tidak Disengaja Sebelum Bola Ditemukan:**

Tidak ada penalti saat pemain secara tidak sengaja menyebabkan bolanya *bergerak* di saat berupaya menemukan atau mengidentifikasinya (lihat Peraturan 7.4).

**Pengecualian 3 – Pergerakan yang Tidak Disengaja di Putting Green:** Tidak ada penalti saat pemain secara tidak sengaja menyebabkan bolanya *bergerak di putting green* (lihat Peraturan 13.1d), bagaimanapun kejadiannya.

**Pengecualian 4 – Pergerakan yang Tidak Disengaja Di mana Saja Selain di Putting Green Di saat Menerapkan Peraturan:** Tidak ada penalti saat pemain secara tidak sengaja menyebabkan bolanya *bergerak* di mana saja selain di *putting green* di saat mengambil tindakan yang wajar untuk:

- *Memarkah* tempat suatu bola atau mengangkat atau *meletakkan kembali* bola, saat diperbolehkan melakukan itu (lihat Peraturan 14.1 and 14.2),
- Memindahkan *obstruksi lepas* (lihat Peraturan 15.2),
- Mengembalikan kondisi yang menjadi lebih buruk, saat diperbolehkan melakukan itu (lihat Peraturan 8.1d),
- Mengambil pembebasan berdasarkan suatu Peraturan, termasuk dalam menentukan apakah ada pembebasan berdasarkan suatu Peraturan (seperti saat mengayunkan klab untuk memastikan bila terdapat gangguan dari suatu kondisi), atau di saat mengambil pembebasan (seperti menentukan *titik pembebasan penuh terdekat*), atau

- Mengukur berdasarkan suatu Peraturan (seperti untuk memutuskan urutan bermain berdasarkan Peraturan 6.4).

**Penalti atas Memainkan Bola Pengganti yang Tidak Diperbolehkan atau Memainkan Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 9.4: Penalti Umum berdasarkan Peraturan 6.3b atau 14.7a.**

Apabila pelanggaran Peraturan ganda akibat dari tindakan tunggal atau tindakan yang berkaitan, lihat Peraturan 1.3c(4).

### 9.5 Bola Diangkat atau Digerakkan oleh Lawan dalam Match Play

Peraturan ini berlaku hanya saat *diketahui atau hampir dapat dipastikan* bahwa lawan (termasuk *kedi lawan*) yang mengangkat bola pemain yang berhenti atau menyebabkannya bergerak.

Mengenai *lawan* memainkan bola pemain sebagai *bola salah*, hal ini diatur dalam Peraturan 6.3c(1), dan bukan oleh Peraturan ini.

#### 9.5a Kapan Bola yang Diangkat atau Digerakkan Harus Diletakkan Kembali

Apabila *lawan* mengangkat atau *menggerakkan* bola pemain yang berhenti, bola harus *diletakkan kembali* di tempat semula (yang mana apabila tidak diketahui harus diperkirakan) (lihat Peraturan 14.2), **kecuali**:

- Di saat *lawan* memberikan kemenangan *pukulan*, hole atau match (lihat Peraturan 3.2b), atau
- Di saat *lawan* mengangkat atau *menggerakkan* bola atas permintaan pemain karena pemain hendak menerapkan Peraturan untuk mengambil pembebasan atau *meletakkan kembali* bola di tempat lain.

#### 9.5b Penalti atas Mengangkat atau Secara Sengaja Menyentuh Bola atau Menyebabkannya Bergerak

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

**Namun** ada beberapa **pengecualian**:

**Pengecualian 1 – Lawan Diperbolehkan Mengangkat Bola Pemain:** Tidak ada penalti di saat *lawan* mengangkat bola saat memberikan kemenangan *pukulan*, hole atau match pada pemain atau mengangkat bola atas permintaan pemain.

**Pengecualian 2 – Salah Memarkah dan Mengangkat Bola Pemain di Putting**

**Green:** Tidak ada penalti di saat *lawan* memarkah tempat bola pemain dan mengangkatnya dari atas putting green karena mengira itu adalah bola sang *lawan* sendiri.

**Pengecualian 3 – Pengecualian yang Sama seperti pada Pemain:** Tidak ada penalti di saat lawan secara tidak sengaja menyebabkan bola bergerak saat mengambil tindakan apapun yang tercakup dalam Pengecualian 2, 3, atau 4 dalam Peraturan 9.4b.

**Penalti atas Memainkan Bola Pengganti yang Tidak Diperbolehkan atau Memainkan Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 9.5: Penalti Umum berdasarkan Peraturan 6.3b atau 14.7a.**

Apabila pelanggaran Peraturan ganda akibat dari tindakan tunggal atau tindakan yang berkaitan, lihat Peraturan 1.3c(4).

## 9.6 Bola Diangkat atau Digerakkan oleh Pengaruh Luar

Apabila *diketahui atau hampir dapat dipastikan* bahwa pengaruh luar (termasuk pemain lain dalam *stroke play* atau bola lain) yang mengangkat atau menggerakkan bola pemain:

- Tidak ada penalti, dan
- Bola harus *diletakkan kembali* di tempat semulanya (yang mana apabila tidak diketahui harus diperkirakan) (lihat Peraturan 14.2).

Hal ini berlaku baik bola pemain telah ditemukan ataupun tidak.

**Namun** apabila tidak *diketahui atau hampir dapat dipastikan* bahwa bola diangkat atau *digerakkan* oleh pengaruh luar dan bola hilang, pemain harus mengambil pembebasan *pukulan-dan-jarak* berdasarkan Peraturan 18.2.

Apabila bola pemain dimainkan sebagai *bola salah* oleh pemain lain, hal ini diatur dalam Peraturan 6.3c(1), dan bukan oleh Peraturan ini.

**Penalti atas Memainkan Bola Pengganti yang Tidak Diperbolehkan atau Memainkan Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 9.6: Penalti Umum berdasarkan Peraturan 6.3b atau 14.7a.**

Apabila pelanggaran Peraturan ganda akibat dari tindakan tunggal atau tindakan yang berkaitan, lihat Peraturan 1.3c(4).

### 9.7 Markah-Bola Diangkat atau Digerakkan

Peraturan ini mencakup apa yang harus dilakukan apabila *markah-bola* yang *memarkahi* tempat suatu bola diangkat atau digerakkan sebelum bola *diletakkan kembali*.

#### 9.7a Bola atau Markah-Bola Harus Diletakkan Kembali

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

- Meletakkan kembali bola di tempat semula (yang mana apabila tidak diketahui harus diperkirakan) (lihat Peraturan 14.2), atau
- Meletakkan *markah-bola* untuk memarkahi tempat semula itu.

#### 9.7b Penalti atas Mengangkat Markah-Bola atau Menyebabkannya Bergerak

Apabila pemain, atau *lawannya* dalam *match play*, mengangkat *markah-bola* pemain atau menyebabkannya bergerak, pemain atau lawan dikenai **satu pukulan penalti**.

**Pengecualian – Pengecualian Peraturan 9.4b dan 9.5b Berlaku atas Mengangkat Markah-Bola atau Menyebabkannya Bergerak:** Dalam semua kasus di mana pemain atau *lawan* tidak dikenai penalti atas mengangkat bola pemain atau menyebabkannya *bergerak*, juga tidak ada penalti atas mengangkat atau secara tidak sengaja menggerakkan *markah-bola* pemain.

**Penalti atas Memainkan Bola *Pengganti* yang Tidak Diperbolehkan atau Memainkan Bola dari *Tempat Salah* Melanggar Peraturan 9.7: Penalti Umum berdasarkan Peraturan 6.3b atau 14.7a.**

Apabila pelanggaran Peraturan ganda akibat dari tindakan tunggal atau tindakan yang berkaitan, lihat Peraturan 1.3c(4).

## 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 pemain dapat terima dari orang lain (termasuk kedi). Prinsip yang mendasari adalah golf sebagai permainan keahlian dan tantangan pribadi.

### 10.1 Melakukan Pukulan

#### 10.1a Memukul Ball secara Wajar

##### 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 untuk mengarahkan dan mengontrol gerakan dari keseluruhan klab secara bebas dengan mengayunkan klab tanpa menjangkarkannya.

Dalam melakukan *pukulan*:

- Pemain 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 pemain secara tidak sengaja memukul bola lebih dari sekali, hanya terjadi satu *pukulan* dan tidak ada penalti.

#### 10.1b Menjangkarkan Klab

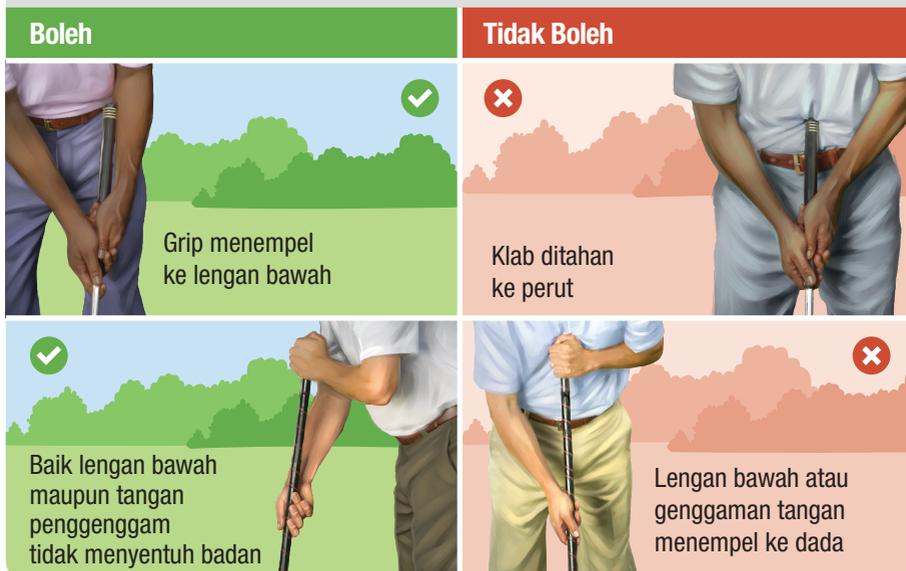
Dalam melakukan *pukulan*, pemain tidak boleh menjangkarkan klab, baik:

- Secara langsung, dengan menahan klab atau genggaman terhadap bagian manapun dari badan (**namun** pemain boleh menahan klab atau genggaman terhadap tangan atau lengan bawah), ataupun
- Secara tidak langsung, melalui “titik jangkar,” dengan menahan lengan bawah terhadap bagian manapun dari badan sehingga menjadikan genggaman sebagai titik stabil di mana tangan lain dapat mengayunkan klab.

Apabila klab pemain, genggaman atau lengan bawah sekedar menyentuh badan atau pakaiannya selama *pukulan*, tanpa ditahan pada badannya, tidak ada pelanggaran atas Peraturan ini.

Untuk keperluan Peraturan ini, “lengan bawah” berarti bagian dari lengan dibawah siku hingga pergelangan tangan.

### DIAGRAM 10.1b: MENJANGKARKAN KLAB



### 10.1c Melakukan Pukulan Di saat Berdiri Mengangkangi atau Di Garis Main

Pemain tidak boleh melakukan *pukulan* dari posisi ancang-ancang di mana kaki secara sengaja diposisikan dikedua sisi dari, atau dengan salah satu kaki dengan sengaja menyentuh, *garis main* atau perpanjangan garis itu di belakang bola.

Untuk keperluan Peraturan ini, *garis main* tidak termasuk jarak wajar dikedua sisi.

**Pengecualian – Tidak Ada Penalti Apabila Ancang-ancang Dilakukan Secara Tidak Sengaja atau untuk Menghindari Garis Main Pemain Lain.**

### 10.1d Memainkan Bola Bergerak

Pemain tidak boleh melakukan *pukulan* pada bola bergerak:

- Bola *dalam permainan* dinyatakan “bergerak” di saat ia tidak sedang berhenti di tempatnya.
- Apabila bola yang telah berhenti lalu bergoyang (terkadang dikenal sebagai berosilasi) namun tetap tinggal atau kembali ke tempat semulanya, ia dianggap telah berhenti dan bukanlah bola bergerak.

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

**Pengecualian 1 – Bola Mulai Bergerak Hanya Setelah Pemain Memulai Ayunan ke Belakang untuk Pukulan:** Melakukan *pukulan* pada bola bergerak dalam situasi ini tercakup dalam Peraturan 9.1b, bukan dalam Peraturan ini.

**Pengecualian 2 – Bola Jatuh dari Tee:** Melakukan pukulan pada bola yang jatuh dari Tee tercakup dalam Peraturan 6.2b(5), bukan dalam Peraturan ini.

**Pengecualian 3 – Bola Bergerak di Air:** Di saat bola bergerak di dalam air sementara atau di air di area penalti:

- Pemain dapat melakukan pukulan pada bola bergerak tanpa penalti, atau
- Pemain dapat mengambil pembebasan berdasarkan Peraturan 16.1 atau 17, dan boleh mengangkat bola bergerak tersebut.

Dalam kedua kasus tersebut, pemain tidak boleh menunda permainan secara tidak wajar (lihat Peraturan 5.6a) demi membiarkan angin atau arus air menggerakkan bola ke posisi yang lebih baik.

### **Penalti atas Pelanggaran Peraturan 10.1: Penalti Umum.**

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

## **10.2 Advis dan Bantuan Lain**

### **Tujuan Peraturan:**

Tantangan mendasar bagi pemain adalah memutuskan strategi dan taktik permainannya. Sehingga ada batasan atas advis dan bantuan lain yang pemain boleh terima selama ronde.

### **10.2a Advis**

Selama *ronde*, pemain tidak boleh:

- Memberi advis pada siapapun yang sedang bermain di lapangan dalam suatu kompetisi,
- Meminta advis pada siapapun, selain kedi pemain, 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).

Hal ini tidak berlaku sebelum ronde, di saat permainan dihentikan berdasarkan Peraturan 5.7a atau diantara ronde dalam kompetisi.

**Lihat Peraturan 22, 23, 24:** (dalam bentuk permainan yang melibatkan *partner*, pemain boleh memberi *advis* pada *partnernya* atau *kedi partnernya* dan boleh meminta advis pada *partnernya* atau *kedi partnernya*).

### 10.2b Bantuan Lain

(1) **Menunjukkan Garis Main untuk Bola Di mana Saja Selain di Putting Green.** *Garis main* pemain boleh ditunjukkan dengan:

- Menempatkan kedinya atau orang lain berdiri di atau dekat dengan garis main pemain demi menunjukkan garis main, namun orang itu harus pergi sebelum pukulan dilakukan.
- Menempatkan sebuah benda (seperti bag golf atau handuk) di lapangan untuk menunjukkan garis main, namun benda itu harus dipindahkan sebelum pukulan dilakukan.

(2) **Menunjukkan Garis Main untuk Bola di Putting Green.** Sebelum *pukulan* dilakukan, hanya pemain dan *kedinya* yang boleh menunjukkan *garis main* pemain, namun dengan batasan sebagai berikut:

- Pemain atau kedi boleh menyentuh putting green dengan tangan, kaki atau apapun yang ia pegang, namun tidak boleh memperbaiki *kondisi yang mempengaruhi pukulan* melanggar Peraturan 8.1a, dan
- Pemain atau kedi tidak boleh meletakkan suatu benda di mana saja di atas atau di luar putting green untuk menunjukkan garis main. 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* pemain (kecuali sedang menjaga tiang bendera) untuk membantu pemain atau melakukan hal lain untuk menunjukkan *garis main*.

**Pengecualian - Kedi Menjaga Tiang bendera:** *Kedi* dapat berdiri di lokasi atau dekat dengan *garis main* pemain untuk menjaga *tiang bendera*.

(3) **Tidak Boleh Meletakkan Benda untuk Membantu Mengambil Ancang-Ancang.** Pemain tidak boleh mengambil *ancang-ancang* untuk *pukulan* menggunakan benda yang diletakkan oleh atau untuk pemain untuk membantu mengarahkan kaki atau badannya, seperti meletakkan klab di dasar untuk menunjukkan *garis main*.

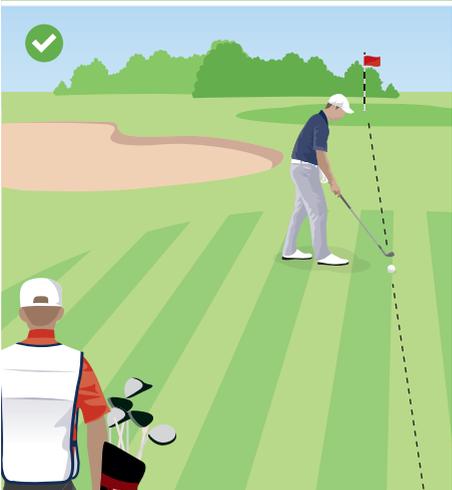
Apabila pemain mengambil *ancang-ancang* melanggar Peraturan ini, ia tidak dapat menghindari dari penalti dengan mundur dari *ancang-ancang* dan memindahkan benda tersebut.

(4) **Larangan Kedi Berdiri Di Belakang Pemain.** Di saat pemain memulai mengambil *ancang-ancang* untuk *pukulan* hingga *pukulan* terjadi:

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

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

### DIAGRAM 10.2b: KEDI BERDIRI DI ATAU DEKAT LOKASI 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 <i>pukulan</i> dan, selama <i>kedi</i> tidak bergerak ke posisi tersebut sebelum <i>pukulan</i> dilakukan, tidak ada pelanggaran Peraturan 10.2b(4).</p>	<p>Kedi berdisi di atau dekat lokasi perpanjangan garis main di belakang bola saat pemain memulai mengambil <i>ancang-ancang</i> untuk suatu <i>pukulan</i>, sehingga terjadi pelanggaran Peraturan 10.2b(4).</p>

**Lihat Peraturan 22, 23, 24:** (dalam bentuk permainan yang melibatkan *partner*, *partner* pemain dan *kedi partner* dapat mengambil tindakan yang sama (dengan batasan yang sama) seperti yang boleh dilakukan *kedi* pemain berdasarkan Peraturan 10.2b(2) dan (4)).

(5) **Bantuan Fisik dan Perlindungan dari Elemen.** Pemain tidak boleh melakukan pukulan:

- Di saat menerima bantuan fisik dari *kedinya* atau orang lain, atau
- Dengan *kedinya* atau orang lain atau benda yang secara sengaja ditempatkan untuk memberi perlindungan dari sinar matahari, hujan, angin atau elemen lain.

Sebelum *pukulan* dilakukan, bantuan atau perlindungan tersebut diperbolehkan, **kecuali** sebagaimana dilarang dalam Peraturan 10.2b(3) dan (4).

Peraturan ini tidak melarang pemain dalam melakukan tindakan untuk melindungi dirinya sendiri terhadap element di saat melakukan *pukulan*, seperti menggunakan pakaian pelindung atau melindungi kepala dengan payung.

**Penalti atas Pelanggaran Peraturan 10.2: Penalti Umum.**

### 10.3 Kedi

#### Tujuan Peraturan:

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

#### 10.3a Kedi Dapat Membantu Pemain Selama Ronde

(1) **Pemain Diperbolehkan Menggunakan Jasa Satu Kedi pada Suatu Saat.** Pemain boleh menggunakan jasa *kedi* untuk membawa, mengangkat dan menangani klabnya, memberi *advis* dan membantu dalam hal lainnya yang diperbolehkan selama *ronde*, **namun** dengan batasan berikut:

- Pemain tidak boleh menggunakan jasa *kedi* lebih dari satu dalam suatu saat.
- Pemain dapat mengganti kedi selama *ronde*, namun tidak boleh hanya sesaat dengan tujuan semata-mata untuk mendapat *advis* dari *kedi* baru tersebut.

Baik di saat pemain menggunakan jasa *kedi* atau tidak, orang lain yang berjalan atau menumpang bersama pemain atau membawa barang-barang lain bagi pemain (seperti jas hujan, payung atau makanan dan minuman) bukanlah

*kedi* pemain kecuali ia dinamai demikian oleh pemain atau ia juga membawa, mengangkut atau menangani klab pemain.

(2) **Dua atau Lebih Pemain Dapat Berbagi Seorang Kedi.** Di saat terjadi masalah Peraturan melibatkan tindakan tertentu dari *kedi* yang berbagi dan perlu keputusan untuk pemain yang mana tindakan tersebut dilakukan:

- Apabila tindakan kedi dilakukan atas arahan spesifik dari salah satu pemain yang berbagi kedi, tindakan tersebut dilakukan untuk pemain itu.
- Apabila tidak ada pemain yang secara spesifik mengarahkan tindakan itu, tindakan tersebut dianggap dilakukan untuk pemain yang berbagi kedi yang mana bolanya terlibat.

**Lihat Committee Procedures, Bagian 8; Model Aturan Lokal H-1:** (*Komite dapat mengadopsi Peraturan Setempat yang melarang atau mengharuskan penggunaan Kedi atau membatasi pilihan pemain atas kedi*).

#### **Penalti atas Pelanggaran Peraturan 10.3a:**

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

### **10.3b Apa yang Kedi Dapat Lakukan**

Berikut adalah contoh apa yang *Kedi* boleh dan tidak boleh lakukan:

(1) **Tindakan yang Selalu Boleh.** *Kedi* selalu boleh melakukan tindakan berikut di saat diperbolehkan berdasarkan Peraturan:

- Membawa, mengangkut dan menangani klab pemain dan *perlengkapan* lain (termasuk menyetir buggy atau menarik troli).
- Mencari bola pemain (Peraturan 7.1).
- Memberi informasi, *advis* dan bantuan lain sebelum *pukulan* dilakukan (Peraturan 10.2a and 10.2b).
- Meratakan *bunker* atau melakukan tindakan lain untuk merawat *lapangan* (Peraturan 8.2 Pengecualian, 8.3 Pengecualian, dan 12.2b(2)).
- Memindahkan pasir dan tanah lepas dan memperbaiki kerusakan di *putting green* (Peraturan 13.1b).
- Memindahkan atau menjaga *tiang bendera* (Peraturan 13.2b).

- *Memarkah* tempat bola pemain dan mengangkat dan *meletakkan kembali* bola di *putting green* (Peraturan 14.1b Exception dan 14.2b).
- Membersihkan bola pemain (Peraturan 14.1c)
- Memindahkan *benda alam lepas* dan *obstruksi lepas* (Peraturan 15.1 dan 15.2).

(2) **Tindakan yang Hanya Boleh atas Perintah Pemain.** *Kedi* boleh melakukan tindakan berikut hanya di saat Peraturan memperbolehkan pemain untuk melakukannya dan hanya atas perintah pemain (yang mana harus diberikan secara spesifik setiap kali bukan secara umum untuk suatu *ronde*):

- Mengembalikan kondisi yang menjadi lebih buruk setelah bola pemain berhenti (Peraturan 8.1d).
- Di saat bola pemain berada di mana saja selain di *putting green*, mengangkat bola pemain berdasarkan Peraturan yang mengharuskannya untuk *diletakkan kembali* (Peraturan 14.1b).

(3) **Tindakan yang Tidak Boleh.** *Kedi* tidak boleh melakukan tindakan berikut untuk pemain:

- Memberikan kemenangan *pukulan*, hole atau match pada *lawan* atau menyetujui skor match dengan *lawan* (Peraturan 3.2).
- Secara sengaja berdiri di atau dekat dengan perpanjangan garis main dibelakang bola pemain di saat pemain memulai melakukan anjang-ancang untuk pukulan hingga pukulan terjadi (Peraturan 10.2b(4)) atau melakukan tindakan lain yang dilarang oleh Peraturan 10.2b.
- *Meletakkan kembali* bola, kecuali *kedi* yang mengangkat atau menggerakkan bola itu (Peraturan 14.2b).
- *Mengedrop* atau *meletakkan* bola di *area pembebasan* (Peraturan 14.3).
- Memutuskan untuk mengambil pembebasan berdasarkan Peraturan (seperti menyatakan bola tidak dapat dimainkan berdasarkan Peraturan 19 atau mengambil pembebasan dari *kondisi lapangan tidak normal* atau *area penalti* berdasarkan Peraturan 16.1 atau 17); *kedi* boleh memberi *advis* agar pemain melakukannya, namun pemain yang harus memutuskannya.

### **10.3c Pemain Bertanggung Jawab atas Tindakan dan Pelanggaran Peraturan yang Dilakukan oleh Kedi**

Pemain bertanggung jawab atas tindakan *kedinya* baik selama *ronde* maupun di saat permainan dihentikan berdasarkan Peraturan 5.7a, namun tidak sebelum atau sesudah *ronde*.

Apabila tindakan *kedi* melanggar Peraturan atau kemungkinan melanggar Peraturan bila tindakan itu dilakukan oleh pemain, pemain dikenai penalti berdasarkan Peraturan itu.

Di saat penerapan Peraturan bergantung pada kesadaran pemain atas fakta-fakta, pengetahuan pemain dianggap termasuk atas apapun yang diketahui oleh *kedinya*.

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

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

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

### 11.1a Tidak Ada Penalti untuk Pemain Manapun

Apabila bola pemain yang bergerak secara tidak sengaja membentur orang atau *pengaruh luar*:

- Tidak ada penalti untuk pemain manapun.
- Ini berlaku bahkan apabila bola membentur pemain, *lawan* atau pemain lainnya atau *ked* maupun *perlengkapan* mereka.

**Pengecualian 1 – Bola Dimainkan di Putting Green dalam Stroke Play:** Apabila bola pemain yang bergerak membentur bola lain di *putting green* dan kedua bola berada di *putting green* sebelum *pukulan*, pemain dikenai **penalti umum (dua pukulan penalti)**.

### 11.1b Bola Harus Dimainkan Sebagaimana Letaknya

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

**Pengecualian 1 – Di saat Bola Dimainkan dari Mana Saja Kecuali Putting Green Berhenti Di Atas Orang, Binatang atau Pengaruh Luar yang Bergerak:** Pemain tidak boleh memainkan bolanya sebagaimana letaknya. Melainkan, pemain harus mengambil pembebasan:

- **Saat Bola Berada Di mana Saja Selain di Putting Green.** Pemain harus mengedrop bola semulanya atau bola lain di area pembebasan (lihat Peraturan 14.3):
  - » Titik Referensi: Titik estimasi tepat di bawah di mana bola pertama kali berhenti di atas pemain, *binatang* atau *pengaruh luar* yang bergerak.
  - » 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, dan
    - Tidak boleh berada lebih dekat ke *lubang* dari titik referensi.
- **Di saat Bola Berada di Putting Green.** Pemain harus meletakkan bola semula atau bola lain di titik perkiraan tepat di bawah di mana bola pertama kali berhenti di atas orang, *binatang* atau *pengaruh luar* yang bergerak, menggunakan prosedur *meletakkan kembali* bola berdasarkan Peraturan 14.2b(2) dan 14.2e.

**Pengecualian 2 – Di saat Bola Dimainkan dari Putting Green Secara Tidak Sengaja Membentur Orang, Binatang atau Obstruksi Lepas (Termasuk Bola Lain yang sedang Bergerak) di Putting Green:** *Pukulan* tidak dihitung dan bola semula atau bola lain harus *diletakkan kembali* di tempat semulanya (yang mana apabila tidak diketahui harus diperkirakan) (lihat Peraturan 14.2), **kecuali** dalam dua kasus berikut:

- **Bola yang Bergerak Membentur Bola Lain yang Berhenti atau Markah-Bola di Putting Green.** *Pukulan* dihitung dan bola harus dimainkan sebagaimana letaknya. (lihat Peraturan 11.1a apakah penalti berlaku dalam *stroke play*)
- **Bola yang Bergerak Secara Tidak Sengaja Membentur Tiang Bendera atau Orang yang Menjaga Tiang Bendera.** Hal ini tercakup dalam Peraturan 13.2b(2), bukan dalam Peraturan ini.

**Penalti atas Memainkan Bola *Pengganti* yang Tidak Diperbolehkan atau Memainkan Bola dari *Tempat Salah* Melanggar Peraturan 11.1: Penalti Umum berdasarkan Peraturan 6.3b atau 14.7a.**

Apabila pelanggaran Peraturan ganda akibat dari tindakan tunggal atau tindakan yang berkaitan, lihat Peraturan 1.3c(4).

## 11.2 Bola yang Bergerak Secara Sengaja Diblokkan atau Dihentikan oleh Orang

### 11.2a Kapan Peraturan 11.2 Diterapkan

Peraturan ini berlaku hanya di saat *diketahui* atau *hampir dapat dipastikan* bola pemain yang sedang bergerak secara sengaja diblokkan atau dihentikan oleh seseorang, yaitu di saat:

## Peraturan 11

- Seseorang secara sengaja menyentuh bola yang bergerak tersebut, atau
- Bola yang bergerak membentur *perlengkapan* atau benda lain (**kecuali markah-bola** atau bola lain yang berhenti sebelum bola dimainkan atau secara lain menjadi bergerak) atau orang (seperti *kedi* pemain) yang secara sengaja pemain posisikan atau tinggalkan pada lokasi tertentu sehingga *perlengkapan*, benda atau orang itu akan membelokkan atau menghentikan bola yang bergerak tersebut.

### **Pengecualian – Bola Secara Sengaja Dibelokkan atau Dihentikan dalam Match Play Di saat Tidak Ada Kemungkinan Ia Bisa Masuk Lubang:**

Bola *lawan* yang bergerak yang secara sengaja dibelokkan atau dihentikan pada saat tidak ada kemungkinan ia bisa masuk *lubang*, yang dilakukan sebagai pemberian kemenangan atau di saat bola harus dimasukkan untuk menyamakan skor hole, tercakup dalam Peraturan 3.2a(1) atau 3.2b(1), bukan dalam Peraturan ini.

Untuk hak pemain agar suatu bola atau *markah-bola* diangkat sebelum pukulan dilakukan apabila ia secara wajar yakin bola itu atau *markah-bola* mungkin membantu atau mengganggu permainan, lihat Peraturan 15.3.

### **11.2b Kapan Penalti Diterapkan pada Pemain**

- Pemain dikenai **penalti umum** apabila ia secara sengaja membelokkan atau menghentikan bola yang bergerak.
- Ini berlaku baik itu bola pemain sendiri maupun bola yang dimainkan oleh lawan atau pemain lain dalam stroke play.

**Pengecualian – Bola Bergerak di Air:** Tidak ada penalti apabila pemain mengangkat bolanya yang bergerak di air di *air sementara* atau di *area penalti* di saat mengambil pembebasan berdasarkan Peraturan 16.1 atau 17 (lihat Peraturan 10.1d Exception 3).

**Lihat Peraturan 22.2** (dalam *Foursomes*, salah satu *partner* dapat bertindak untuk *pihaknya* dan tindakan oleh *partner* tersebut diberlakukan sebagai tindakan pemain); **23.5** (dalam *Four-Ball*, salah satu *partner* dapat bertindak untuk *pihaknya* dan tindakan oleh *partner* tersebut yang berkaitan dengan bola atau perlengkapan pemain diberlakukan sebagai tindakan pemain).

### **11.2c Tempat Darimana Bola yang Secara Sengaja Dibelokkan atau Dihentikan Harus Dimainkan**

Apabila *diketahui atau hampir dapat dipastikan* bola pemain yang bergerak secara sengaja dibelokkan atau dihentikan oleh seseorang (baik bola itu ditemukan ataupun tidak), ia tidak boleh dimainkan sebagaimana letaknya. Namun, pemain harus mengambil pembebasan:

- (1) **Pukulan yang Dilakukan Darimana Saja Selain Putting Green.** Pemain harus mengambil pembebasan berdasarkan tempat di mana bola itu diperkirakan seharusnya berhenti apabila tidak dibelokkan atau dihentikan:

- Di saat Bola Kemungkinan Berhenti Di mana Saja di Lapangan Selain di Putting Green. Pemain harus *mengedrop* bola semulanya atau bola lain di *area pembebasan* ini (lihat Peraturan 14.2):
  - » Titik Referensi: Titik perkiraan di mana bola seharusnya berhenti.
  - » Ukuran Area Pembebasan Diukur dari Titik Referensi: Satu *panjang-klub*, **namun** dengan batasan berikut:
  - » Batasan Lokasi Area Pembebasan:
    - Harus berada di *area dari lapangan* yang sama dengan titik referensi, dan
    - Tidak boleh berada lebih dekat ke *lubang* dari titik referensi.
- Di saat Bola Seharusnya Berhenti di Putting Green. Pemain harus meletakkan bola semula atau bola lain di titik perkiraan di mana bola seharusnya berhenti, menggunakan prosedur *meletakkan kembali* bola berdasarkan Peraturan 14.2(2) dan 14.2e.
- Di saat Bola Seharusnya Berhenti Di Luar Perbatasan. Pemain harus mengambil pembebasan pukulan-dan-jarak berdasarkan Peraturan 18.2.

(2) Pukulan Dilakukan dari Putting Green. *Pukulan* tidak dihitung, dan bola semula atau bola lain harus *diletakkan kembali* di tempat semulanya (yang mana apabila tidak diketahui harus diperkirakan) (lihat Peraturan 14.2).

**Penalti atas Memainkan Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 11.2: Penalti Umum berdasarkan Peraturan 6.3b atau 14.7a.**

Apabila pelanggaran Peraturan ganda akibat dari tindakan tunggal atau tindakan yang berkaitan, lihat Peraturan 1.3c(4)..

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

Di saat bola sedang bergerak, pemain tidak boleh secara sengaja melakukan salah satu dari tindakan berikut untuk mempengaruhi kemana bola itu (baik itu bola pemain sendiri atau bola pemain lain) kemungkinan berhenti:

- Merubah kondisi fisik dengan melakukan tindakan yang tertera dalam Peraturan 8.1a (seperti *meletakkan kembali* divot atau menekan area rumput yang naik), atau
- Mengangkat atau menggerakkan:
  - » *Benda alam lepas* (lihat Peraturan 15.1a, Exception 2), atau
  - » *Obstruksi lepas* (lihat Peraturan 15.2a, Exception 2).

**Pengecualian – Menggerakkan Tiang Bendera, Bola yang Berhenti di Putting Green dan Perlengkapan Pemain Lain:** Peraturan ini tidak melarang pemain mengangkat atau menggerakkan:

- *Tiang bendera* yang dipindahkan,
- Bola yang berhenti di *putting green*, atau
- Perlengkapan pemain lain (selain bola yang berhenti di mana saja selain *putting green* atau *markah-bola* di mana saja di *lapangan*).

Memindahkan *tiang bendera* dari *lubang* (termasuk dengan menjaganya) di saat bola bergerak tercakup dalam Peraturan 13.2, bukan Peraturan ini.

**Penalti atas Pelanggaran Peraturan 11.3: Penalti Umum.**

**Lihat Peraturan 22.2** (dalam *Foursomes*, salah satu *partner* dapat bertindak untuk *pihaknya* dan tindakan oleh *partner* tersebut diberlakukan sebagai tindakan pemain); **23.5** (dalam *Four-Ball*, salah satu *partner* dapat bertindak untuk *pihaknya* dan tindakan oleh *partner* tersebut yang berkaitan dengan bola atau perlengkapan pemain diberlakukan sebagai tindakan pemain).

# IV

## Peraturan Spesifik untuk Bunker dan Putting Green

### PERATURAN 12-13



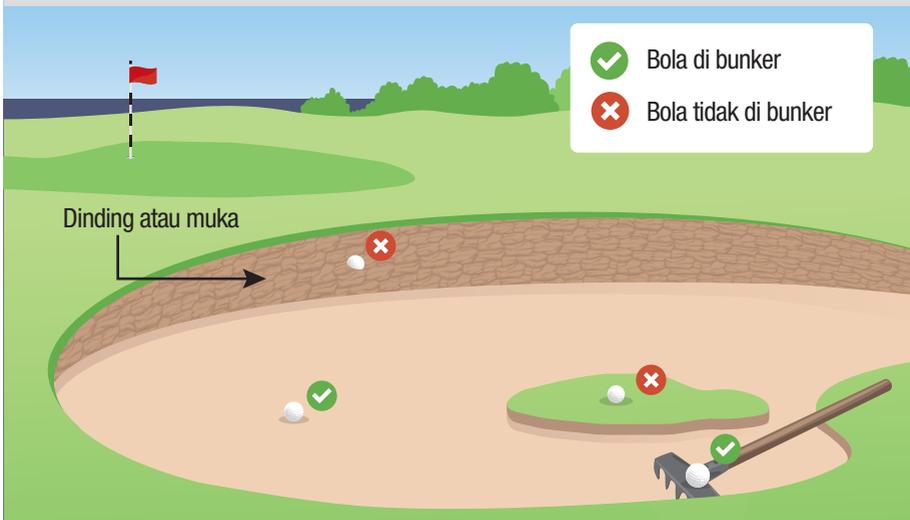
## PERATURAN

## 12

## Bunker

**Tujuan Peraturan:**

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

**12.1 Kapan Bola Berada di Bunker**

Bola berada di *bunker* di saat sebagian bola:

- Menyentuh pasir di dasar di sisi dalam dari *bunker*, atau
- Berada di sisi dalam dari *bunker* dan berhenti:
  - » Di dasar di mana pasir umumnya berada (seperti saat di mana pasir tertiuip angin atau hanyut oleh air), 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 berada di tanah atau rumput atau benda alamiah yang tumbuh atau menempel di sisi dalam *bunker* tanpa menyentuh pasir, bola tidak berada di *bunker*.

Apabila bagian dari bola berada di *bunker* dan di *area dari lapangan* lainnya, lihat Peraturan 2.2c.

## 12.2 Memainkan Bola di Bunker

Peraturan ini berlaku selama *ronde* dan di saat permainan dihentikan berdasarkan Peraturan 5.7a.

### 12.2a Memindahkan Benda Alam Lepas dan Obstruksi Lepas

Sebelum memainkan bola di *bunker*, pemain boleh memindahkan *benda alam lepas* berdasarkan Peraturan 15.1 dan *obstruksi lepas* berdasarkan Peraturan 15.2.

Ini termasuk segala sentuhan atau pergeseran pasir yang wajar di *bunker* yang terjadi selagi melakukannya.

### 12.2b Batasan dalam Menyentuh Pasir di Bunker

(1) **Kapan Menyentuh Pasir Berakibat Penalti.** Sebelum melakukan *pukulan* pada bola di *bunker*, pemain tidak boleh:

- Secara sengaja menyentuh pasir di *bunker* dengan tangan, klab, penggaruk pasir atau benda lain untuk menguji kondisi pasir agar mendapat informasi untuk pukulan berikutnya, atau
- Menyentuh pasir di *bunker* menggunakan klab:
  - » Di area tepat di depan atau tepat di belakang bola (**kecuali** sebagaimana diperbolehkan berdasarkan Peraturan 7.1a dalam secukupnya mencari bola atau berdasarkan Peraturan 12.2a dalam memindahkan *benda alam lepas* atau *obstruksi lepas*),
  - » Dalam melakukan ayunan latihan, atau
  - » Dalam melakukan ayunan ke belakang untuk pukulan.

(2) **Kapan Menyentuh Pasir Tidak Berakibat Penalti.** **Kecuali** sebagaimana tercakup dalam (1), Peraturan ini tidak melarang pemain dalam menyentuh pasir di *bunker* dengan cara lain, termasuk:

- Menggali dengan kaki dalam mengambil ancang-ancang untuk ayunan latihan atau *pukulan*,

- Meratakan *bunker* untuk merawat *lapangan*,
- Meletakkan klab, *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** pemain dikenai **penalti umum** apabila tindakannya dalam menyentuh pasir *memperbaiki kondisi yang mempengaruhi pukulan* melanggar Peraturan 8.1a (lihat juga Peraturan 8.2 dan 8.3 untuk batasan dalam memperbaiki atau membuat kondisi fisik lain lebih buruk untuk mempengaruhi permainan)

(3) **Tidak Ada Batasan Setelah Bola Dimainkan Ke Luar Bunker.** Setelah bola di *bunker* dimainkan dan ia berada di luar *bunker*, pemain boleh:

- Menyentuh pasir di bunker tanpa penalti berdasarkan Peraturan 12.2, dan
- Meratakan pasir di bunker untuk merawat lapangan tanpa penalti berdasarkan Peraturan 8.1a.

Ini berlaku bahkan bila bola berhenti di luar bunker dan:

- Pemain harus atau diperbolehkan oleh Peraturan untuk mengambil pembebasan *pukulan-dan-jarak* dengan mengedrop bola di bunker, atau
- Pasir di bunker berada di garis main pemain untuk pukulan berikutnya dari luar bunker.

**Namun** apabila bola yang dimainkan dari *bunker* kembali ke dalam *bunker* itu, atau pemain mengambil pembebasan dengan *mengedrop* bola di *bunker* itu, batasan dalam Peraturan 12.2b(1) dan 8.1a kembali berlaku untuk bola yang berada *dalam permainan* di *bunker* itu.

**Penalti atas Pelanggaran Peraturan 12.2: Penalti Umum.**

### 12.3 Peraturan Spesifik Mengenai Pembebasan atas Bola di Bunker

Di saat bola berada di *bunker*, Peraturan pembebasan yang spesifik dapat diterapkan dalam situasi berikut:

- Gangguan oleh *kondisi lapangan tidak normal* (Peraturan 16.1c),
- Gangguan oleh kondisi *binatang* berbahaya (Peraturan 16.2), dan
- Bola 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 di sekitar dasarnya 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 pemain melakukan hal-hal di putting green yang umumnya tidak diperbolehkan di luar putting green, seperti dibolehkannya memarkah, mengangkat membersihkan dan meletakkan kembali bola dan memperbaiki kerusakan dan memindahkan pasir dan tanah lepas di putting green. Tidak ada penalti bila menyebabkan bola atau markah-bola bergerak secara tidak sengaja di putting green.

**13.1a Kapan Bola Berada di Putting Green**

Bola 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.

Apabila sebagian dari bola berada di *putting green* dan di *area dari lapangan* lain, lihat Peraturan 2.2c:

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

Bola yang berada di *Putting Green* boleh diangkat dan dibersihkan (lihat Peraturan 14.1).

Tempat dari bola harus *dimarkah* sebelum diangkat dan bola harus *diletakkan kembali* di tempat semulanya (lihat Peraturan 14.2).

### 13.1c Perbaikan yang Diperbolehkan di Putting Green

Selama *ronde* dan di saat permainan dihentikan berdasarkan Peraturan 5.7a, pemain dapat mengambil dua tindakan berikut di *putting green*, baik bola itu berada di atas atau di luar *putting green*:

- (1) **Memindahkan Pasir dan Tanah Lepas.** Pasir dan tanah lepas di *putting green* (**namun** tidak di tempat lain di *lapangan*) boleh dipindahkan tanpa penalti.
- (2) **Memperbaiki Kerusakan.** Pemain 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 lainnya atau peralatan perbaikan bekas jatuhnya bola yang normal, *tee*, klab atau item serupa dari *perlengkapan* normal, dan
  - Tanpa menunda permainan secara tidak wajar (lihat Peraturan 5.6a).

**Namun** apabila *memperbaiki putting green* dengan tindakan yang melebihi kewajaran dalam mengembalikan *putting green* ke kondisi semulanya (seperti menciptakan alur jalan ke *lubang*), pemain dikenai **penalti umum** atas pelanggaran Peraturan 8.1a.

“Kerusakan di *putting green*” adalah 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 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 rumput liar atau area botak, atau area sakit atau area pertumbuhan yang tidak rata),
- Rumput, gulma, tanaman atau benda natural atau artifisial lainnya di *putting green*, atau
- *Lubang* yang aus alami

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

Ada dua Peraturan spesifik atas bola atau *markah-bola* yang bergerak di *putting green*.

- (1) **Tidak Ada Penalti Bila Secara Tidak Sengaja Menyebabkan Bola Bergerak.** Tidak ada penalti bila pemain, *lawan* atau pemain lain dalam *stroke play* secara tidak sengaja *menggerakkan* bola atau *markah-bola* pemain di *putting green*.

Pemain harus:

- Meletakkan kembali bola di tempat semulanya (yang mana bila tidak diketahui harus diperkirakan) (lihat Peraturan 14.2), atau
- Meletakkan *markah-bola* untuk memarkah tempat semulanya.

**Pengecualian – Bola Harus Dimainkan Sebagaimana Letaknya Bila Bola Mulai Bergerak Saat Ayunan Ke Belakang atau Pukulan dan Pukulan Terjadi (lihat Peraturan 9.1b).**

Apabila pemain atau *lawan* secara sengaja mengangkat bola pemain atau *markah-bola* di *putting green*, lihat Peraturan 9.4 atau 9.5 untuk melihat apabila ada penalti.

- (2) **Kapan Meletakkan Kembali Bola yang Bergerak karena Kekuatan Alam.** Apabila *kekuatan alam* menyebabkan bola pemain di *putting green* bergerak, darimana pemain harus bermain berikutnya bergantung dari apakah bola telah diangkat dan *diletakkan kembali* di tempat semulanya:

- **Bola Telah Diangkat dan Diletakkan Kembali.** Bola harus *diletakkan kembali* di tempat semulanya (yang mana bila tidak diketahui harus diperkirakan) (lihat Peraturan 14.2), walaupun ia digerakkan oleh *kekuatan alam* dan bukan oleh pemain, *lawan* atau *pengaruh luar* (lihat Peraturan 9.3 Pengecualian).
- **Bola Belum Diangkat dan Diletakkan Kembali.** Bola harus dimainkan dari tempat barunya (lihat Peraturan 9.3).

### 13.1e Tidak Boleh Secara Sengaja Mengetes Green

Selama *ronde* dan di saat permainan dihentikan berdasarkan Peraturan 5.7a, pemain tidak boleh secara sengaja mengambil salah satu dari tindakan berikut untuk mengetes *putting green* atau *green salah*:

- Meraba permukaan, atau
- Menggulirkan bola.

**Pengecualian – Mengetes Green Saat Di Antara Dua Hole:** Diantara dua hole, pemain boleh meraba permukaan atau menggulirkan bola di *putting green* dari hole yang baru diselesaikan dan di *green praktis* manapun (lihat Peraturan 5.5b).

**Penalti atas Mengetes Putting Green atau Green Salah Melanggar Peraturan 13.1e: Penalti Umum.**

Apabila pelanggaran Peraturan ganda akibat dari tindakan tunggal atau tindakan yang berkaitan, lihat Peraturan 1.3c(4).

**Lihat Committee Procedures, Section 8; Model Local Rule I-2** (Komite dapat mengadopsi Peraturan Setempat yang melarang pemain menggulirkan bola di putting green dari hole yang baru diselesaikan)

### 13.1f Pembebasan Harus Dilakukan dari Green Salah

(1) **Arti Gangguan dari Green Salah.** Gangguan berdasarkan Peraturan ini terjadi di saat:

- Bagian dari bola pemain menyentuh *green salah* atau berada di atas atau di dalam benda apapun (seperti *benda alam lepas* atau *obstruksi*) dan berada di sisi dalam dari *green salah*, atau
- *Green salah* secara fisik mengganggu area anjang-ancang atau area ayunan yang diinginkan pemain.

(2) **Pembebasan Harus Diambil.** Di saat terjadi gangguan oleh *green salah*, pemain tidak boleh memainkan bola sebagaimana letaknya.

Namun, pemain harus mengambil pembebasan gratis dengan *mengedrop* bola semula atau bola lain di *area pembebasan* ini (lihat Peraturan 14.3):

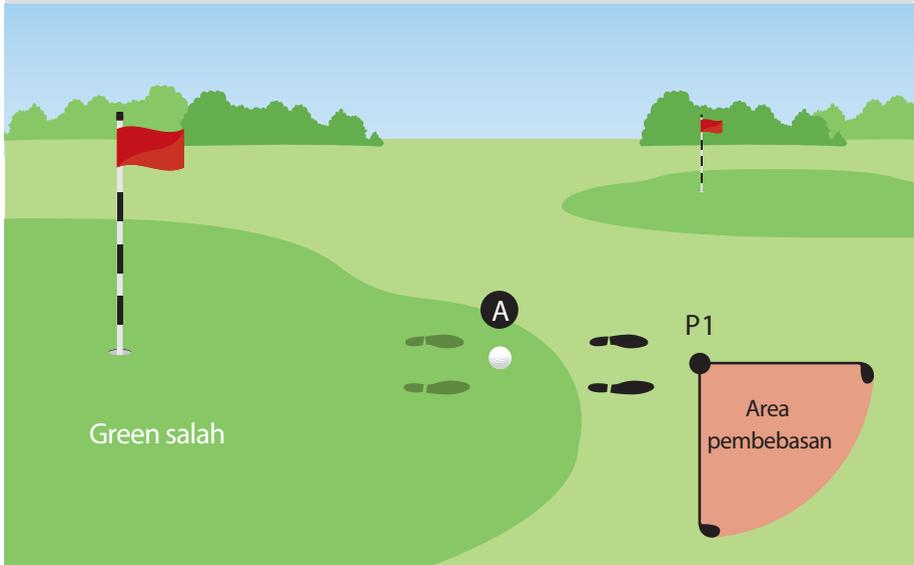
- Titik Referensi: *Titik pembebasan penuh terdekat* di *area lapangan* yang sama di mana bola semula berhenti.
- Ukuran Area Pembebasan Diukur dari Titik Referensi: Satu *panjang-klub*, namun dengan batasan berikut:
- Batasan Lokasi Area Pembebasan:
  - » Harus berada di *area umum*,
  - » Tidak boleh berada lebih dekat ke *lubang* dari titik referensi, dan
  - » Harus terbebas penuh dari segala gangguan oleh *green salah*.

(3) **Tidak Ada Pembebasan Bila Jelas Tidak Wajar.** Tidak ada pembebasan berdasarkan Peraturan 13.1f apabila gangguan hanya terjadi karena pemain memilih klub, tipe *ancang-ancang* atau ayunan atau arah permainan yang jelas tidak wajar dalam situasi tersebut.

**Lihat Committee Procedures, Section 8; Model Local Rule D-3** (Komite dapat mengadopsi Peraturan Setempat dengan tidak memberikan pembebasan atas *green salah* yang hanya mengganggu area *ancang-ancang* yang diinginkan).

**Penalti atas Memainkan Bola Pengganti yang Tidak Diperbolehkan atau Memainkan Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 13.1: Penalti Umum berdasarkan Peraturan 6.3b atau 14.7a.**

Apabila pelanggaran Peraturan ganda akibat dari tindakan tunggal atau tindakan yang berkaitan, lihat Peraturan 1.3c(4).

**DIAGRAM 13.1f: PEMEBEBASAN 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). Area pembebasan adalah satu panjang-klub dari titik referensi, tidak mendekati lubang dari titik referensi dan harus berada di area lapangan yang sama saat bola semula berhenti. Pemain harus mengambil pembebasan penuh atas green salah.

**13.2 Tiang Bendera****Tujuan Peraturan:**

Peraturan ini mencakup pilihan pemain berkaitan dengan tiang bendera. Pemain dapat membiarkan tiang bendera di lubang atau memindahkannya (yang mana termasuk meminta seseorang menjaga tiang bendera dan memindahkannya setelah bola dimainkan), namun pemain 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

- (1) **Pemain Dapat Meninggalkan Tiang Bendera di Lubang.** Pemain dapat melakukan *pukulan* dengan *tiang bendera* di lubang, sehingga bola yang bergerak mungkin membentur *tiang bendera*.

Pemain harus memutuskan sebelum melakukan *pukulan*, antara:

- Meninggalkan *tiang bendera* sebagaimana adanya di *lubang* atau menggeser agar ke tengah *lubang* dan meninggalkannya demikian, atau
- Mengembalikan *tiang bendera* yang dipindahkan ke dalam lubang.

Dalam kedua kasus:

- Pemain tidak boleh berupaya mendapatkan keuntungan dengan secara sengaja menggerakkan *tiang bendera* ke posisi selain ke tengah *lubang*.
- Apabila pemain melakukannya dan bola yang bergerak membentur tiang bendera, ia dikenai **penalti umum**.

- (2) **Tidak Ada Penalti Bila Bola Membentur Tiang Bendera di Lubang.** Apabila pemain melakukan *pukulan* dengan *tiang bendera* di lubang kemudian bola yang bergerak membentur *tiang bendera*.

- Tidak ada penalti (**kecuali** sebagaimana dicantumkan dalam (1)), dan
- Bola harus dimainkan sebagaimana letaknya.

- (3) **Bila Pemain Menggerakkan atau Memindahkan Tiang Bendera di Lubang Di saat Bola Sedang Bergerak.** Setelah melakukan *pukulan* dengan *tiang bendera* di lubang:

- Pemain dan *kedinya* tidak boleh dengan sengaja menggerakkan atau memindahkan *tiang bendera* untuk mempengaruhi di mana bola pemain yang bergerak akan berhenti (seperti menghindari bolanya membentur *tiang bendera*). Apabila hal ini dilakukan, pemain dikenai **penalti umum**.
- **Namun** tidak ada penalti apabila pemain menggerakkan atau memindahkan *tiang bendera* di lubang untuk alasan lain, seperti di saat ia secara wajar yakin bolanya yang bergerak tidak akan membentur *tiang bendera* sebelum berhenti.

- (4) **Batasan Pemain Lain menggerakkan atau Memindahkan Tiang Bendera Di saat Pemain Memutuskan untuk Membiarkan Di Lubang.** Di saat pemain membiarkan *tiang bendera* di *lubang* dan tidak memerintahkan siapapun untuk menjaga *tiang bendera* (lihat Peraturan 13.2b(1)), pemain lain tidak boleh secara sengaja menggerakkan atau memindahkan *tiang bendera* untuk mempengaruhi kemana bola pemain yang sedang bergerak akan berhenti.

- Apabila pemain lain atau *kedinya* melakukannya sebelum atau selama *pukulan* dan pemain yang melakukan *pukulan* tidak menyadari hal ini, atau

melakukannya di saat bola pemain sedang bergerak setelah *pukulan*, pemain lain itu dikenai **penalti umum**.

- **Namun** tidak ada penalti apabila pemain lain itu atau *kedinya* menggerakkan atau memindahkan *tiang bendera* untuk alasan lain seperti di saat ia:
  - » Secara wajar meyakini bola pemain yang sedang bergerak tidak akan membentur *tiang bendera* yang akan berhenti, atau
  - » Tidak menyadari bahwa pemain akan bermain atau bahwa bola pemain sedang bergerak.

**Lihat Peraturan 22.2** (dalam *Foursomes*, salah satu *partner* dapat bertindak untuk *pihaknya* dan tindakan oleh *partner* tersebut diberlakukan sebagai tindakan pemain); **23.5** (dalam *Four-Ball*, salah satu *partner* dapat bertindak untuk *pihaknya* dan tindakan oleh *partner* tersebut yang berkaitan dengan bola atau perlengkapan pemain diberlakukan sebagai tindakan pemain).

### 13.2b Memindahkan Tiang Bendera dari Lubang

- (1) **Pemain Dapat Memindahkan Tiang Bendera dari Lubang.** Pemain boleh melakukan pukulan dengan *tiang bendera* dipindahkan dari *lubang*, sehingga bolanya yang sedang bergerak tidak membentur *tiang bendera* di *lubang*.

Pemain harus memutuskan hal ini sebelum melakukan *pukulan*, antara:

- Memindahkan *tiang bendera* dari *lubang* sebelum memainkan bolanya, atau
- Memerintahkan seseorang untuk menjaga *tiang bendera*, yang berarti memindahkannya dengan cara:
  - » Terlebih dahulu memegang *tiang bendera* di dalam, di atas atau di samping *lubang* sebelum dan selama *pukulan* untuk menunjukkan pemain di mana *lubang* berada, dan
  - » Kemudian memindahkan *tiang bendera* setelah *pukulan* terjadi.

Pemain dianggap telah memerintahkan agar *tiang bendera* dijaga apabila:

- *Kedi* pemain memegang *tiang bendera* di dalam, di atas atau di samping *lubang* atau berdiri tepat di sebelah *lubang* di saat *pukulan* dilakukan, bahkan bila pemain tidak menyadari *kedi* itu melakukannya,
- Pemain meminta orang lain untuk menjaga *tiang bendera* dan orang itu melakukannya, atau
- Pemain melihat orang lain memegang *tiang bendera* di dalam, di atas atau di samping *lubang* atau berdiri tepat di samping *lubang*, dan pemain melakukan *pukulan* tanpa meminta orang itu pergi atau membiarkan *tiang bendera* di *lubang*.

(2) **Apa yang Harus dilakukan Apabila Bola Membentur Tiang Bendera atau Orang yang Menjaga Tiang Bendera.** Apabila bola pemain yang sedang bergerak membentur *tiang bendera* yang pemain putuskan untuk dipindahkan berdasarkan (1), atau membentur orang yang menjaga *tiang bendera* (atau apapun yang orang itu pegang), apa yang akan terjadi bergantung atas apakah ini secara sengaja atau tidak sengaja:

- **Bola Secara Tidak Sengaja Membentur Tiang Bendera atau Orang yang Memindahkan atau Menjaganya.** Apabila bola pemain yang sedang bergerak secara tidak sengaja membentur *tiang bendera* atau orang yang memindahkan atau menjaganya (atau apapun yang orang itu pegang), tidak ada penalti dan bola harus dimainkan sebagaimana letaknya.
- **Bola Secara Sengaja Dibelokkan atau Dihentikan oleh Orang yang Menjaga Tiang Bendera.** Apabila orang yang menjaga *tiang bendera* secara sengaja membelokkan atau menghentikan bola pemain yang sedang bergerak, Peraturan 11.2c berlaku:
  - » **Darimana Bola Dimainkan.** Pemain tidak boleh memainkan bola sebagaimana letaknya namun harus mengambil pembebasan berdasarkan Peraturan 11.2c.
  - » **Kapan Penalti Diterapkan.** Apabila orang yang secara sengaja membelokkan atau menghentikan bola adalah pemain atau *kedinya*, pemain dikenai **penalti umum** atas pelanggaran Peraturan 11.2.

Untuk kepentingan Peraturan ini, “secara sengaja membelokkan atau menghentikan” memiliki pengertian yang sama sebagaimana dalam Peraturan 11.2a, dan termasuk di saat bola pemain yang sedang bergerak membentur:

- *Tiang bendera* yang dipindahkan yang secara sengaja diposisikan atau dibiarkan di tempat tertentu di dasar sehingga dapat membelokkan atau menghentikan bola itu,
- *Tiang bendera* yang dijaga yang secara sengaja seseorang tidak pindahkan dari lubang atau jauhkan dari arah bola, atau
- Orang yang menjaga atau memindahkan tiang bendera (atau apapun yang orang itu pegang), di saat ia secara sengaja tidak menjauh dari arah bola.

**Pengecualian - Batasan atas Memindahkan Tiang Bendera dengan Sengaja untuk Mempengaruhi Bola yang Sedang Bergerak (lihat Peraturan 11.3).**

**Lihat Peraturan 22.2** (dalam *Foursomes*, salah satu *partner* dapat bertindak untuk *pihaknya* dan tindakan oleh *partner* tersebut diberlakukan sebagai tindakan pemain); **23.5** (dalam *Four-Ball*, salah satu *partner* dapat bertindak untuk *pihaknya* dan tindakan oleh *partner* tersebut yang berkaitan dengan bola atau perlengkapan pemain diberlakukan sebagai tindakan pemain).

### 13.2c Bola Bersandar pada Tiang Bendera di Lubang

Apabila bola pemain bersandar pada *tiang bendera* di lubang:

- Apabila bagian dari bola berada di lubang di bawah permukaan *putting green*, bola itu dianggap telah *masuk lubang* bahkan bila keseluruhan bola tidak berada di bawah permukaan.
- Apabila tidak ada bagian dari bola berada di *lubang* dibawah permukaan *putting green*:
  - » Bola itu belum *masuk lubang* dan harus dimainkan sebagaimana letaknya.
  - » Apabila *tiang bendera* dipindahkan dan bola *bergerak* (baik itu jatuh ke dalam *lubang* atau menjauh dari *lubang*), tidak ada penalti dan bola harus diletakkan kembali di bibir *lubang* (lihat Peraturan 14.2).

**Penalti atas Memainkan Bola Pengganti yang Tidak Diperbolehkan atau Memainkan Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 13.2c: Penalti Umum berdasarkan Peraturan 6.3b atau 14.7a.**

Apabila pelanggaran Peraturan ganda akibat dari tindakan tunggal atau tindakan yang berkaitan, lihat Peraturan 1.3c(4).

Dalam *stroke play*, pemain **didiskualifikasi** apabila ia tidak menyelesaikan hole sebagaimana diharuskan berdasarkan Peraturan 3.3c.

## 13.3 Bola Menggantung di Lubang

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

Apabila bagian dari bola pemain menggantung di bibir *lubang*:

- Pemain diberikan waktu yang wajar untuk mencapai *lubang* dan sepuluh detik lagi untuk menunggu kepastian apakah bola akan jatuh ke dalam *lubang*.
- Apabila bola jatuh ke *lubang* dalam waktu tunggu ini, pemain telah *menyelesaikan hole* dengan *pukulan* sebelumnya.
- Apabila bola tidak jatuh ke dalam *lubang* dalam waktu tunggu ini:
  - » Bola dianggap telah berhenti.
  - » Apabila bola kemudian jatuh ke *lubang* sebelum dimainkan, pemain telah menyelesaikan hole dengan *pukulan* sebelumnya, namun ditambahkan **satu pukulan penalti** ke skor hole tersebut.

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

Apabila bola yang bergantung di *lubang* diangkat atau *digerakkan* sebelum waktu tunggu berdasarkan Peraturan 13.3a berakhir, bola dianggap telah berhenti :

- Bola harus *diletakkan kembali* di bibir lubang (lihat Peraturan 14.2), dan
- Waktu tunggu berdasarkan Peraturan 13.3a tidak berlaku lagi atas bola itu. (lihat Peraturan 9.3 untuk apa yang harus dilakukan apabila bola yang diletakkan kembali kemudian *bergerak* oleh *kekuatan alam*).

Apabila *lawan* dalam *match play* atau pemain lain dalam *stroke play* secara sengaja mengangkat atau menggerakkan bola pemain yang menggantung di *lubang* sebelum waktu tunggu berakhir:

- Dalam *match play*, bola pemain dianggap telah masuk lubang dari pukulan sebelumnya, dan tidak ada penalti bagi lawan berdasarkan Peraturan 11.2b.
- Dalam *stroke play*, pemain yang mengangkat atau menggerakkan bola dikenai **penalti umum (dua pukulan penalti)**. Bola harus diletakkan kembali di bibir lubang (lihat Peraturan 14.2).



# 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 pemain dapat memarkah tempat bola yang berhenti dan mengangkat dan membersihkan bola dan bagaimana mengembalikan bola ke dalam permainan sehingga bola dimainkan dari tempat yang benar.

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

Kesalahan dalam menerapkan prosedur dapat diperbaiki tanpa penalti sebelum bola dimainkan, namun pemain dikenai penalti apabila pemain memainkan bola dari tempat salah.

## 14.1 Memarkah, Mengangkat dan Membersihkan Bola

Peraturan ini berlaku untuk “pengangkatan” secara sengaja atas bola pemain yang berhenti, termasuk mengangkat dengan tangan, memutarnya atau cara lain yang secara sengaja menyebabkannya bergerak dari tempatnya.

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

Sebelum mengangkat bola berdasarkan Peraturan yang mengharuskan bola *diletakkan kembali* di tempat semulanya, pemain harus *memarkahi* tempat itu yang berarti:

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

Apabila tempat itu *dimarkahi* dengan *markah-bola*, setelah *meletakkan kembali* bola pemain harus memindahkan *markah-bola* sebelum melakukan *pukulan*.

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

Apabila pelanggaran Peraturan ganda akibat dari tindakan tunggal atau tindakan yang berkaitan, lihat Peraturan 1.3c(4).

Di saat bola diangkat untuk mengambil pembebasan berdasarkan Peraturan, pemain tidak harus memarkahi tempat sebelum mengangkat bola tersebut.

### 14.1b Siapa yang Boleh Mengangkat Bola

Bola pemain dapat diangkat berdasarkan Peraturan hanya oleh:

- Pemain, atau
- Siapapun yang pemain perintahkan, namun perintah itu harus diberikan setiap saat sebelum bola tersebut diangkat dan bukan diberikan secara umum untuk ronde itu.

#### **Pengecualian – Kedi Dapat Mengangkat Bola Pemain di Putting Green Tanpa Perintah:**

Di saat bola pemain berada di *putting green*, *kedinya* dapat mengangkat bola tersebut tanpa perintah dari pemain.

Apabila *kedi* mengangkat bola tanpa perintah saat bola berada di mana saja selain di *putting green*, pemain dikenai **satu pukulan penalti** (lihat Peraturan 9.4).

### 14.1c Membersihkan Bola yang Diangkat

Bola yang diangkat dari *putting green* selalu boleh dibersihkan (lihat Peraturan 13.1b).

Bola yang diangkat dari tempat lainnya selalu boleh dibersihkan **kecuali** saat diangkat:

- Untuk Memastikan Bila Bola Itu Sobek atau Retak. Membersihkan tidak diperbolehkan (lihat Peraturan 4.2c(1)).
- Untuk Mengidentifikasi Bola Itu. Membersihkan diperbolehkan hanya sebatas diperlukan untuk mengidentifikasi bola (lihat Peraturan 7.3).
- Karena Bola Itu Mengganggu Permainan. Membersihkan tidak diperbolehkan (lihat Peraturan 15.3b(2)).
- Untuk Memastikan Bila Bola Itu berhenti di Kondisi Di mana Pembebasan Diperbolehkan. Membersihkan tidak diperbolehkan, kecuali pemain kemudian mengambil pembebasan berdasarkan Peraturan (lihat Peraturan 16.4).

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

Apabila pelanggaran Peraturan ganda akibat dari tindakan tunggal atau tindakan yang berkaitan, lihat Peraturan 1.3c(4).

**Lihat Peraturan 22.2** (dalam *Foursomes*, salah satu *partner* dapat bertindak untuk *pihaknya* dan tindakan oleh *partner* tersebut diberlakukan sebagai tindakan pemain); **23.5** (dalam *Four-Ball*, salah satu *partner* dapat bertindak untuk *pihaknya* dan tindakan oleh *partner* tersebut yang berkaitan dengan bola atau perlengkapan pemain diberlakukan sebagai tindakan pemain).

### 14.2 Meletakkan Kembali Bola di Suatu Tempat

Peraturan ini berlaku di saat bola diangkat atau digerakkan dan Peraturan mengharuskannya untuk *diletakkan kembali* di suatu tempat.

#### 14.2a Bola Semula Harus Digunakan

Bola semula harus digunakan saat *meletakkan kembali* bola.

##### Pengecualian – Bola Lain Dapat Digunakan Saat:

- Bola semula tidak bisa didapat kembali dengan upaya yang wajar dan dalam beberapa detik, selama pemain tidak secara sengaja menyebabkan bola itu menjadi tidak bisa didapat kembali,
- Bola semula sobek atau retak (lihat Peraturan 4.2c),
- Permainan dilanjutkan setelah penundaan permainan (lihat Peraturan 5.7d), atau
- Bola semula dimainkan oleh pemain lain sebagai *bola salah* (lihat Peraturan 6.3c(2)).

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

(1) Siapa yang Boleh Meletakkan Kembali Bola. Bola pemain harus *diletakkan kembali* berdasarkan Peraturan hanya oleh:

- Pemain, atau
- Siapapun yang mengangkat bola itu atau menyebabkannya *bergerak* (bahkan bila orang itu tidak diperbolehkan melakukannya berdasarkan Peraturan).

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

(2) Bagaimana Bola Harus Diletakkan Kembali. Bola harus *diletakkan kembali* dengan meletakkannya di tempat yang diharuskan dan melepaskannya sehingga ia berhenti di tempat itu.

Apabila pemain memainkan bola yang *diletakkan kembali* dengan cara yang salah namun di tempat yang benar, pemain dikenai **satu pukulan penalti**.

### 14.2c Tempat Di mana Bola Diletakkan Kembali

Bola harus *diletakkan kembali* di tempat semulanya (yang mana apabila tidak diketahui harus diperkirakan), **kecuali** di saat bola harus *diletakkan kembali* di tempat lain berdasarkan Peraturan 14.2d(2) dan 14.2e.

Apabila bola 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 termasuk lokasi vertikal relatif terhadap dasar.
- Ini berarti bola harus diletakkan kembali di tempat semulanya di atas, di bawah atau bersandar pada benda tersebut.

Apabila *benda alam lepas* terpindahkan sebagai akibat dari bola yang diangkat atau *digerakkan* atau sebelum bola *diletakkan kembali*, mereka tidak perlu *diletakkan kembali*.

Untuk batasan atas memindahkan *benda alam lepas* sebelum *meletakkan kembali* bola yang diangkat atau *digerakkan* lihat Peraturan 15.1a, Pengecualian 1.

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

Apabila *letak* bola yang diangkat atau *digerakkan* yang mana harus *diletakkan kembali* berubah, pemain harus *meletakkan kembali* bola dengan cara berikut:

**(1) Bola di Pasir.** Di saat bola berada di pasir, baik itu di *bunker* atau di tempat lain di *lapangan*:

- Dalam *meletakkan kembali* bola di tempat semulanya (yang mana apabila tidak diketahui harus diperkirakan) (lihat Peraturan 14.2c), pemain harus menciptakan ulang letak semulanya serupa mungkin.
- Dalam menciptakan ulang letaknya, pemain boleh meninggalkan sebagian kecil dari bola terlihat bila bola tertutup oleh pasir.

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

**(2) Bola Di mana Saja Selain di Pasir.** Di saat bola berada di mana saja selain di pasir, pemain harus *meletakkan kembali* bola itu dengan cara *meletakkannya* di tempat terdekat yang *letaknya* yang paling serupa dengan *letak* semulanya yang berada:

- Dalam satu *panjang-klub* dari tempat semulanya (yang mana apabila tidak diketahui harus diperkirakan) (lihat Peraturan 14.2c),
- Tidak mendekati *lubang*, dan
- Di *area dari lapangan* yang sama dengan tempat tersebut.

Apabila pemain mengetahui bahwa *letak* semulanya berubah namun tidak tahu bagaimana *letak* semulanya, pemain harus memperkirakan *letak* semulanya dan *meletakkan kembali* bola berdasarkan (1) atau (2).

**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 pemain mencoba untuk *meletakkan kembali* bola namun tidak berhenti di posisi semula, pemain harus mencoba kedua kali.

Apabila bola kembali tidak bisa diam di tempat itu, pemain harus *meletakkan kembali* bola dengan meletakkannya di tempat terdekat di mana bola akan diam, **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 antara 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 yang Tidak Diperbolehkan atau Memainkan Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 14.2: Penalti Umum berdasarkan Peraturan 6.3b atau 14.7a.**

Apabila pelanggaran Peraturan ganda akibat dari tindakan tunggal atau tindakan yang berkaitan, lihat Peraturan 1.3c(4).

**Lihat Peraturan 22.2** (dalam *Foursomes*, salah satu *partner* dapat bertindak untuk pihaknya dan tindakan oleh *partner* tersebut diberlakukan sebagai tindakan pemain); **23.5** (dalam *Four-Ball*, salah satu *partner* dapat bertindak untuk pihaknya dan tindakan oleh *partner* tersebut yang berkaitan dengan bola atau perlengkapan pemain diberlakukan sebagai tindakan pemain).

### 14.3 Mengedrop Bola di Area Pembebasan

Peraturan ini berlaku kapanpun pemain harus *mengedrop* bola dalam mengambil pembebasan berdasarkan Peraturan, termasuk di saat pemain harus menyelesaikan pembebasan dengan *meletakkan* bola berdasarkan Peraturan 14.3c(2).

Apabila pemain *memperbaiki* area pembebasan sebelum atau di saat mengedrop bola, lihat Peraturan 8.1.

#### 14.3a Bola Semula atau Bola Lain Dapat Digunakan

Pemain boleh menggunakan bola semulanya atau bola lain.

Ini berarti pemain boleh menggunakan bola apapun tiap saat ia *mengedrop* atau meletakkan bola berdasarkan Peraturan ini.

#### 14.3b Bola Harus Didrop Dengan Cara yang Benar

Pemain harus mengedrop bola dengan cara benar, meliputi ketiga hal berikut:

- (1) **Pemain Harus Mengedrop Bola.** Bola harus *didrop* hanya oleh pemain. Baik *ke*di pemain maupun orang lain tidak boleh melakukannya.
- (2) **Bola Harus Didrop Lurus Ke bawah dari Setinggi Lutut Tanpa Menyentuh Pemain atau Perlengkapan.** Pemain harus melepaskan bola dari lokasi setinggi lutut sehingga bola:
  - Jatuh lurus ke bawah, tanpa pemain melempar, memutar atau menggulirkannya atau menggunakan gerakan lainnya yang mungkin mempengaruhi kemana bola akan berhenti, dan
  - Tidak menyentuh bagian manapun dari badan atau perlengkapan pemain sebelum ia membentur dasar.

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

DIAGRAM 14.3b: MENGEDROP SETINGGI LUTUT



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.

- (3) **Bola Harus Didrop di Area Pembebasan.** Bola harus *didrop* di *area pembebasan*. Pemain boleh berdiri baik di dalam atau di luar *area pembebasan* saat *mengedrop* bola.

Apabila bola *didrop* dengan cara salah melanggar satu atau lebih dari tiga keharusan diatas:

- Pemain harus *mengedrop* bola kembali dengan cara yang benar, dan tidak ada batasan berapa kali pemain harus melakukannya.
- Bola yang *didrop* dengan cara salah tidak dihitung sebagai salah satu dari dua *drop* yang diharuskan sebelum bola harus *diletakkan* berdasarkan Peraturan 14.3c(2).

Apabila pemain tidak *mengedrop* bola kembali namun melakukan *pukulan* pada bola darimana ia berhenti setelah *didrop* dengan cara salah:

- Apabila bola dimainkan dari area pembebasan, pemain dikenai ***satu pukulan penalti*** (namun tidak bermain dari tempat salah berdasarkan Peraturan 14.7a).
- **Namun** apabila bola dimainkan dari luar area pembebasan, atau setelah ia *diletakkan* saat seharusnya *didrop* (darimanapun ia dimainkan), pemain dikenai ***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.

- (1) **Pemain Telah Selesai Mengambil Pembebasan Di saat Bola Didrop dengan Cara yang Benar Berhenti di Area Pembebasan.** Bola harus berhenti di *area pembebasan*.

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

- Apabila bola berhenti di *area pembebasan*, pemain telah selesai mengambil pembebasan dan harus memainkan bola sebagaimana letaknya.
- Apabila bola berhenti di luar *area pembebasan*, pemain harus menggunakan prosedur Peraturan 14.3c(2).

Dalam kasus manapun, tidak ada penalti untuk pemain bila bola yang *didrop* dengan cara yang benar secara tidak sengaja membentur siapapun, *perlengkapan* atau *pengaruh luar* sebelum berhenti.

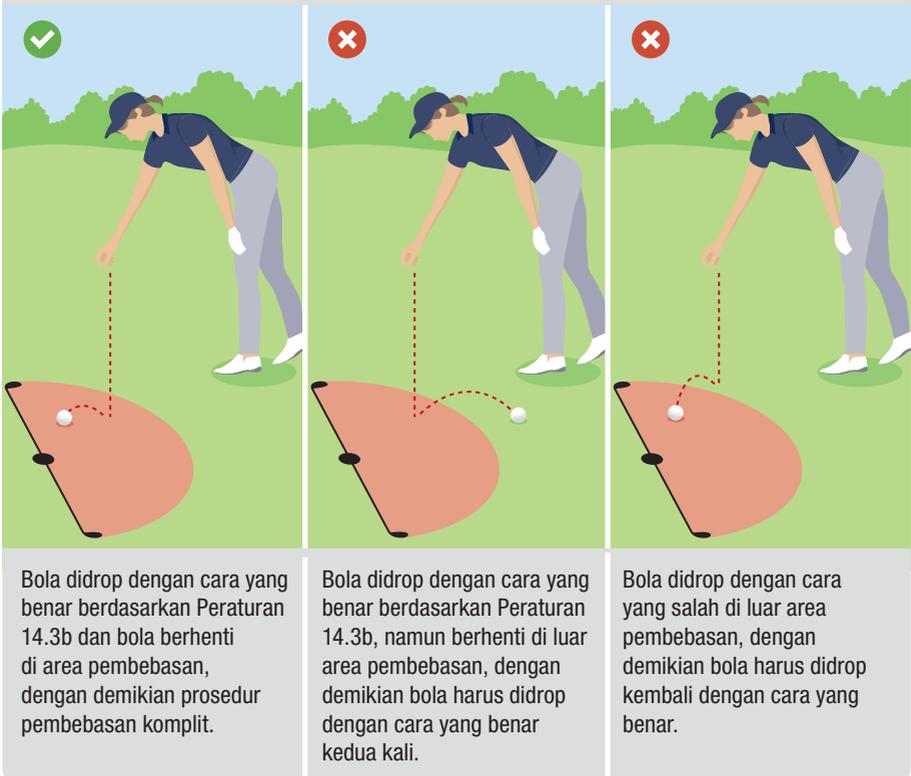
**Pengecualian – Di saat Bola yang Didrop dengan Cara Benar Secara Sengaja Diblokkan atau Dihentikan oleh Siapapun:** Untuk apa yang harus dilakukan di saat bola yang *didrop* secara sengaja diblokkan atau dihentikan oleh siapapun sebelum ia berhenti, lihat Peraturan 14.3d.

(2) **Apa yang Harus Dilakukan Bila Bola yang Didrop dengan Cara yang Benar Berhenti di Luar Area Pembebasan.** Apabila bola berhenti di luar *area pembebasan*, pemain harus *mengedrop* bola dengan cara yang benar kedua kali.

Apabila bola juga berhenti di luar *area pembebasan*, pemain kemudian harus menyelesaikan pengambilan pembebasan dengan *meletakkan* bola menggunakan prosedur untuk *meletakkan* bola dalam Peraturan 14.2b(2) dan 14.2e:

- Pemain harus *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, pemain harus meletakkan bola di tempat itu kedua kali.
- Apabila bola yang *diletakkan* kedua kali juga tidak bisa berhenti di tempat itu, pemain harus *meletakkan* bola di tempat terdekat di mana bola bisa berhenti, bergantung pada batasan Peraturan 14.2e.

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



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

Peraturan ini, bola yang *didrop* “secara sengaja dibelokkan atau dihentikan” di saat:

- Seseorang secara sengaja menyentuh bola tersebut yang sedang bergerak setelah ia membentur dasar, atau
- Bola yang sedang bergerak membentur *perlengkapan* atau benda lain manapun atau seseorang (seperti *kedi* pemain) yang secara sengaja pemain letakkan atau tinggalkan di lokasi tertentu sehingga *perlengkapan*, benda atau orang tersebut kemungkinan dapat membelokkan atau menghentikan bola yang sedang bergerak itu.

Di saat bola yang *didrop* dengan cara yang benar secara sengaja dibelokkan atau dihentikan oleh siapapun (baik itu di dalam *area pembebasan* atau di luar *area pembebasan*) sebelum ia berhenti:

- Pemain harus *mengedrop bola* kembali, menggunakan prosedur dalam Peraturan 14.3b (yang berarti bola yang secara sengaja dibelokkan atau dihentikan tidak dihitung ke dalam dua drop yang diharuskan sebelum bola harus *diletakkan* berdasarkan Peraturan 14.3c(2)).
- Apabila bola yang secara sengaja dibelokkan atau dihentikan oleh pemain manapun atau kedinya, pemain itu dikenai **penalti umum**.

**Pengecualian – Di saat Secara Wajar Tidak Mungkin Bola Akan Berhenti di Area Pembebasan:** Apabila bola yang *didrop* dengan cara yang benar secara sengaja dibelokkan atau dihentikan (baik itu di dalam *area pembebasan* atau di luar *area pembebasan*) saat secara wajar tidak ada kemungkinan bola akan berhenti di *area pembebasan*:

- Tidak penalti untuk siapapun, dan
- Bola yang *didrop* dianggap telah berhenti di luar *area pembebasan* dan dihitung sebagai salah satu dari dua *drop* yang diharuskan sebelum bola harus ditaruh berdasarkan Peraturan 14.3c(2).

**Penalti atas Memainkan Bola dari Tempat Salah atau Memainkan Bola yang Diletakkan bukan Didrop Melanggar Peraturan 14.3: Penalti Umum Berdasarkan Peraturan 14.7a.**

Apabila pelanggaran Peraturan ganda akibat dari tindakan tunggal atau tindakan yang berkaitan, lihat Peraturan 1.3c(4).

**Lihat Peraturan 22.2** (dalam *Foursomes*, salah satu *partner* dapat bertindak untuk pihaknya dan tindakan oleh *partner* tersebut diberlakukan sebagai tindakan pemain); **23.5** (dalam *Four-Ball*, salah satu *partner* dapat bertindak untuk pihaknya dan tindakan oleh *partner* tersebut yang berkaitan dengan bola atau perlengkapan pemain diberlakukan sebagai tindakan pemain).

### 14.4 Kapan Bola Pemain Kembali kedalam Permainan setelah Bola Semula Diluar Permainan

Di saat bola pemain yang dalam permainan diangkat dari *lapangan* atau *hilang di luar perbatasan*, bola itu tidak lagi *dalam permainan*.

Bola pemain kembali ke *dalam permainan* kembali hanya bila ia:

- Memainkan bola semulanya atau bola lain dari area tee, atau
- *Meletakkan kembali, mendedrop* atau meletakkan bola semulanya atau bola lain di *lapangan* dengan niat agar bola menjadi *dalam permainan*.

Apabila pemain mengembalikan bola ke lapangan secara apapun dengan niat agar menjadi *dalam permainan*, bola tersebut berada *dalam permainan* bahkan bila ia:

- Adalah pengganti atas bola semula di saat tidak diperbolehkan berdasarkan Peraturan, atau
- *Diletakkan kembali, didrop* atau *diletakkan* (1) di *tempat salah*, (2) dengan cara salah atau (3) dengan menggunakan prosedur yang tidak berlaku.

Bola yang *diletakkan kembali* berada *dalam permainan* bahkan bila *markah-bola* yang memarkahi tempatnya belum dipindahkan.

### 14.5 Memperbaiki Kesalahan yang Dibuak dalam Mengganti, Meletakkan kembali, Mendedrop atau Meletakkan Bola

#### 14.5a Pemain Dapat Mengangkat Bola untuk Memperbaiki Kesalahan Sebelum Bola Dimainkan

Di saat pemain telah mengganti bola lain untuk bola semula di saat tidak diperbolehkan berdasarkan Peraturan atau bola pemain yang *dalam permainan diletakkan kembali, didrop* atau *diletakkan* (1) di *tempat salah*, atau berhenti di tempat salah, (2) dengan cara salah atau (3) dengan menggunakan prosedur yang tidak berlaku:

- Pemain boleh mengangkat bola tersebut tanpa penalti dan memperbaiki kesalahan itu.
- **Namun** ini hanya diperbolehkan sebelum bola dimainkan.

### 14.5b Kapan Pemain Dapat Mengganti ke Peraturan atau Pilihan Pembebasan Lain Di saat Memperbaiki Kesalahan dalam Mengambil Pembebasan

Di saat memperbaiki kesalahan dalam mengambil pembebasan, apakah pemain harus menggunakan Peraturan yang sama dan pilihan pembebasan yang semula digunakan atau boleh mengganti ke Peraturan atau pilihan pembebasan lain, hal ini bergantung pada sifat kesalahannya:

**(1) Di saat Bola Diletakkan ke Dalam Permainan Berdasarkan Peraturan yang Tidak Berlaku.**

- Dalam memperbaiki kesalahan ini, pemain boleh menggunakan Peraturan manapun yang berlaku pada situasi tersebut.
- Sebagai contoh, apabila pemain keliru mengambil *pembebasan* bola tidak dapat dimainkan atas bolanya yang berada di *area penalti* (yang mana Peraturan 19.1 tidak memperbolehkan), pemain harus memperbaiki kesalahannya dengan *meletakkan kembali* bola itu (bila telah diangkat) berdasarkan Peraturan 9.4, atau mengambil *pembebasan* dengan penalti berdasarkan Peraturan 17 dan dapat menggunakan pilihan *pembebasan* apapun berdasarkan Peraturan yang berlaku pada situasi tersebut.

**(2) Di saat Bola Diletakkan ke Dalam Permainan Berdasarkan Peraturan yang Berlaku namun Bola Didrop atau Diletakkan di Tempat Salah.**

- Dalam memperbaiki kesalahan ini, pemain harus tetap mengambil pembebasan berdasarkan Peraturan yang sama namun dapat menggunakan pilihan pembebasan apapun berdasarkan Peraturan yang berlaku pada situasi tersebut.
- Sebagai contoh, apabila saat mengambil pembebasan atas bola tidak dapat dimainkan, pemain mengambil pilihan pembebasan menyamping (Peraturan 19.2c) dan keliru *mengedrop* bolanya di luar *area pembebasan* yang diharuskan, dalam memperbaiki kesalahan itu pemain harus tetap mengambil pembebasan berdasarkan Peraturan 19.2 namun boleh menggunakan pilihan pembebasan manapun berdasarkan Peraturan 19.2a, b atau c.

### (3) Di saat Bola Diletakkan ke Dalam Permainan Berdasarkan Peraturan yang Berlaku dan Didrop atau Diletakkan di Tempat Benar, namun Peraturan Mengharuskan Bola Didrop atau Diletakkan Kembali.

- Dalam memperbaiki kesalahan ini, pemain harus tetap mengambil pembebasan menggunakan Peraturan yang sama dan pilihan pembebasan yang sama berdasarkan Peraturan itu.
- Sebagai contoh, apabila saat mengambil pembebasan atas bola tidak dapat dimainkan, pemain mengambil pilihan pembebasan menyamping (Peraturan 19.2c) dan bola (1) *didrop* di *area pembebasan* yang benar namun (2) *didrop* dengan cara salah (lihat Peraturan 14.3b) atau berhenti di luar *area pembebasan* (lihat Peraturan 14.3c), dalam memperbaiki kesalahan itu pemain harus tetap mengambil pembebasan berdasarkan Peraturan 19.2 dan harus menggunakan pilihan pembebasan yang sama (pembebasan menyamping berdasarkan Peraturan 19.2c).

### 14.5c Tidak Ada Penalti atas Bola Diangkat untuk Memperbaiki Kesalahan

Di saat bola diangkat berdasarkan Peraturan 14.5a untuk memperbaiki kesalahan:

- Pemain tidak menghitung penalti apapun atas tindakan yang diambil berkaitan dengan bola itu setelah kesalahan dan sebelum diangkat, seperti secara tidak sengaja menyebabkannya bergerak (lihat Peraturan 9.4b).
- **Namun** apabila tindakan yang sama itu juga melanggar Peraturan berkaitan dengan bola yang *diletakkan* ke dalam permainan untuk memperbaiki kesalahan (seperti di saat tindakan itu memperbaiki *kondisi yang mempengaruhi pukulan* untuk bola *dalam permainan* maupun bola semula sebelum diangkat), penalti berlaku atas bola yang sekarang dalam permainan.

## 14.6 Melakukan Pukulan Berikutnya Darimana Pukulan Sebelumnya Dilakukan

Peraturan ini berlaku kapanpun pemain diharuskan atau diperbolehkan berdasarkan Peraturan untuk melakukan *pukulan* selanjutnya darimana pukulan sebelumnya dilakukan (yaitu, dalam mengambil pembebasan *pukulan-dan-jarak*, atau bermain kembali setelah pukulan dibatalkan atau tidak dihitung).

- Bagaimana pemain harus *meletakkan* bola ke *dalam permainan* bergantung pada *area dari lapangan* di mana *pukulan* sebelumnya dilakukan.
- Dalam semua situasi ini, pemain boleh menggunakan bola semulanya atau bola lain.

### 14.6a Pukulan Sebelumnya Dilakukan dari Area Tee

Bola semula atau bola lain harus dimainkan dari mana saja di dalam *area tee* (dan boleh memakai *tee*) berdasarkan Peraturan 6.2b.

### 14.6b Pukulan Sebelumnya Dilakukan dari Area umum, Area Penalti atau Bunker

Bola semula atau bola lain harus *didrop* di *area pembebasan* ini (lihat Peraturan 14.3):

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

### 14.6c Pukulan Sebelumnya Dilakukan dari Putting Green

Bola semula atau bola lain harus *diletakkan* di tempat di mana *pukulan* sebelumnya dilakukan (yang mana apabila tidak diketahui harus diperkirakan) (lihat Peraturan 14.2), menggunakan prosedur untuk *meletakkan* bola berdasarkan Peraturan 14.2b(2) dan 14.2e.

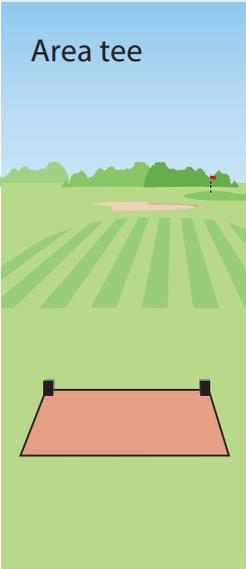
### **Penalti atas Pelanggaran Peraturan 14.6: Penalti Umum. berdasarkan Peraturan 14.7a.**

Apabila pelanggaran Peraturan ganda akibat dari tindakan tunggal atau tindakan yang berkaitan, lihat Peraturan 1.3c(4).

**DIAGRAM 14.6: MELAKUKAN PUKULAN BERIKUTNYA DARIMANA PUKULAN SEBELUMNYA DILAKUKAN**

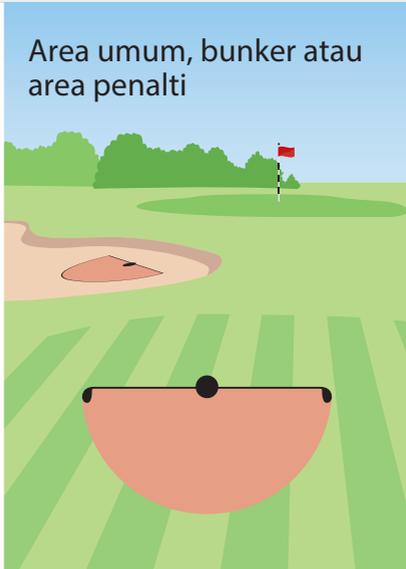
Saat pemain diharuskan atau diperbolehkan melakukan pukulan selanjutnya darimana pukulan sebelumnya dilakukan, mengenai bagaimana pemain harus meletakkan bola dalam permainan tergantung atas area lapangan di mana pukulan sebelumnya dilakukan.

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-klab dari titik referensi tersebut, namun di dalam area lapangan yang sama dengan titik referensi dan tidak lebih dekat ke lubang dari titik referensi.

Putting green



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

## 14.7 Bermain dari Tempat Salah

### 14.7a Tempat Darimana Bola Harus Dimainkan

Setelah memulai hole:

- Pemain harus melakukan tiap *pukulan* dari mana bolanya berhenti, **kecuali** di saat Peraturan mengharuskan atau memperbolehkan pemain untuk memainkan bola dari tempat lain (lihat Peraturan 9.1).
- Pemain tidak boleh memainkan bolanya yang *dalam permainan* dari *tempat salah*.

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

Apabila pelanggaran Peraturan ganda akibat dari tindakan tunggal atau tindakan yang berkaitan, lihat Peraturan 1.3c(4).

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

(1) Pemain Harus Memutuskan Apakah Menyelesaikan Hole dengan Bola yang Dimainkan dari Tempat Salah atau Memperbaiki Kesalahan dengan Bermain dari Tempat yang Benar. Apa yang pemain lakukan berikutnya bergantung apakah terdapat *pelanggaran berat* – yaitu, apakah pemain bisa mendapat keuntungan signifikan dengan bermain dari *tempat salah*:

- Bukan Pelanggaran Berat. Pemain harus menyelesaikan hole dengan bola yang dimainkan dari *tempat salah*, tanpa memperbaiki kesalahan:
- Pelanggaran Berat.
  - » Pemain harus memperbaiki kesalahannya dengan menyelesaikan hole dengan bola yang dimainkan dari tempat yang benar berdasarkan Peraturan.
  - » Apabila pemain tidak memperbaiki kesalahannya sebelum melakukan *pukulan* untuk memulai hole lain atau, untuk hole terakhir dari *ronde*, sebelum mengembalikan *kartu skornya*, pemain **didiskualifikasi**.
- Apa yang Harus Dilakukan Bila Tidak Yakin Terjadi Pelanggaran Berat. Pemain seyogyanya menyelesaikan hole dengan dua bola yang satu dimainkan dari *tempat salah* dan bola kedua yang dimainkan dari tempat yang benar berdasarkan Peraturan.

(2) Pemain Yang Berupaya Memperbaiki Kesalahan Harus Melapor ke Komite.

Apabila pemain berupaya memperbaiki kesalahan berdasarkan (1) dengan memainkan bola dari tempat yang benar:

- Pemain harus melaporkan fakta-fakta pada *Komite* sebelum mengembalikan *kartu skor*.
- Ini berlaku baik bila pemain menyelesaikan hole hanya dengan bola itu atau dengan dua bola (bahkan bila skor pemain sama dengan kedua bola).

Apabila pemain tidak melaporkan fakta-fakta pada *Komite*, ia **didiskualifikasi**.

(3) **Di saat Pemain Berupaya Memperbaiki Kesalahan, Komite Akan Memutuskan Skor Pemain atas Hole Tersebut.** Skor pemain untuk hole itu bergantung apakah *Komite* memutuskan telah terjadi *pelanggaran berat* dalam memainkan bola semula dari *tempat salah*:

- Bukan Pelanggaran Berat.
  - » Skor dengan bola dimainkan dari tempat salah dihitung, dan pemain dikenai **penalti umum berdasarkan Peraturan 14.7a** (yang berarti **dua pukulan penalti** ditambahkan ke skor dengan bola itu).
  - » Apabila bola kedua dimainkan, semua pukulan dengan bola itu (termasuk *pukulan-pukulan* yang dilakukan dan segala pukulan penalti semata-mata dari memainkan bola itu) tidak dihitung.
- Pelanggaran Berat.
  - » Skor dengan bola yang dimainkan untuk memperbaiki kesalahan atas bermain dari *tempat salah* dihitung, dan pemain dikenai **penalti umum berdasarkan Peraturan 14.7a** (yang berarti **dua pukulan penalti** ditambahkan ke skor dengan bola itu).
  - » *Pukulan* yang dilakukan dalam memainkan bola semula dari *tempat salah* dan pukulan lainnya lagi dengan bola itu (termasuk *pukulan-pukulan* yang dilakukan dan segala pukulan penalti semata-mata dalam memainkan bola itu) tidak dihitung.
  - » Apabila bola yang dimainkan untuk memperbaiki kesalahan juga dimainkan dari *tempat salah*:
    - Apabila *Komite* memutuskan tidak terjadi pelanggaran berat, pemain dikenai **penalti umum (dua pukulan penalti lagi) berdasarkan Peraturan 14.7a**, menjadi **total empat pukulan penalti** yang ditambahkan ke skor dengan bola itu (dua atas memainkan bola semula dari *tempat salah* dan dua atas memainkan bola lain dari *tempat salah*).
    - Apabila *Komite* memutuskan bahwa ini adalah pelanggaran berat, pemain **didiskualifikasi**.



# 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 pemain 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 pemain umumnya diperbolehkan untuk memindahkannya di saat mereka mengganggu permainan.
- Namun pemain perlu berhati-hati dalam menggerakkan benda alam lepas di dekat bolanya di luar putting green, karena terdapat penalti bila dalam menggerakkannya menyebabkan bola bergerak.

### 15.1 Benda Alam Lepas

#### 15.1a Memindahkan Benda Alam Lepas

Tanpa penalti, pemain 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 atau klab atau *perlengkapan* lain).

Namun terdapat dua **pengecualian**:

#### **Pengecualian 1 – Memindahkan Benda Alam Lepas Di mana Bola Harus**

**Diletakkan kembali:** Sebelum *meletakkan kembali* bola yang diangkat atau digerakkan dari mana saja kecuali *putting green*:

- Pemain tidak boleh secara sengaja memindahkan *benda alam lepas* yang, apabila digerakkan saat bola berhenti, kemungkinan akan menyebabkan bola bergerak.
- Apabila pemain melakukannya, ia dikenai **satu pukulan penalti**, namun *benda alam lepas* yang telah dipindahkan tidak perlu *diletakkan kembali*.

Pengecualian ini berlaku selama *ronde* dan di saat permainan dihentikan berdasarkan Peraturan 5.7a. Ini tidak berlaku atas *benda alam lepas* yang terpindahkan sebagai akibat dari memarkah tempat dari bola, mengangkat atau *meletakkan kembali* bola atau menyebabkan bola *bergerak*.

#### **Pengecualian 2 – Batasan Secara Sengaja Memindahkan Benda Alam Lepas untuk Mempengaruhi Bola yang Sedang Bergerak (lihat Peraturan 11.3).**

### 15.1b Bola Bergerak Di saat Memindahkan Benda Alam Lepas

Apabila pemindahahan *benda alam lepas* oleh pemain menyebabkan bolanya *bergerak*:

- Bola harus *diletakkan kembali* di tempat semula (yang mana apabila tidak diketahui harus diperkirakan) (lihat peraturan 14.2).
- Apabila bola yang bergerak sebelum berhenti di mana saja selain di *putting green* (lihat Peraturan 13.1d) dan di *area tee* (lihat Peraturan 6.2b(6)), pemain dikenai **satupukulan penalti** berdasarkan Peraturan 9.4b, **kecuali** di saat Peraturan 7.4 berlaku (tidak ada penalti atas bola bergerak selama pencarian) atau di saat pengecualian lain atas Peraturan 9.4b berlaku.

**Penalti atas Memainkan Bola Pengganti yang Tidak Diperbolehkan atau Memainkan Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 15.1b: Penalti Umum** berdasarkan Peraturan 6.3b atau 14.7a.

Apabila pelanggaran Peraturan ganda akibat dari tindakan tunggal atau tindakan yang berkaitan, lihat Peraturan 1.3c(4).

## 15.2 Obstruksi Lepas

Peraturan ini mencakup pembebasan gratis yang diperbolehkan dari benda artifisial yang memenuhi definisi *obstruksi lepas*.

Peraturan ini tidak memberikan pembebasan dari *obstruksi permanen* (tipe lain dari pembebasan gratis berdasarkan Peraturan 16.1) atau *benda pembatas* atau *benda integral* (pembebasan gratis tidak diperbolehkan).

### 15.2a Pembebasan dari Obstruksi Lepas

- (1) **Pemindahan Obstruksi Lepas.** Tanpa penalti, pemain boleh memindahkan *obstruksi lepas* di mana saja di dalam atau di luar *lapangan* dan boleh melakukannya dengan cara apapun.

**Namun** terdapat dua **pengecualian**:

**Pengecualian 1 – Markah Tee Tidak Boleh Dipindahkan Di saat Bola Akan Dimainkan dari Area Tee (lihat Peraturan 6.2b(4) dan 8.1a(1)).**

**Pengecualian 2 – Batasan Secara Sengaja Memindahkan Obstruksi Lepas untuk Mempengaruhi Bola yang Sedang Bergerak (lihat Peraturan 11.3).**

Apabila bola pemain *bergerak* di saat pemain memindahkan *obstruksi lepas*:

- Tidak ada penalti, dan
- Bola harus *diletakkan kembali* di tempat semula (yang mana apabila tidak diketahui harus diperkirakan) (lihat Peraturan 14.2).

(2) **Pembebasan Saat Bola Berada Di Dalam atau Di atas Obstruksi Lepas Di mana Saja di Lapangan Selain di Putting Green.** Pemain boleh mengambil pembebasan gratis dengan mengangkat bolanya, memindahkan *obstruksi lepas* dan *mengedrop* bola semulanya atau bola lain di dalam *area pembebasan* (lihat Peraturan 14.3):

- Titik Referensi: Titik perkiraan tepat di bawah di mana bola itu berhenti di dalam atau di atas *obstruksi lepas*.
- 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, dan
  - » Tidak boleh berada lebih dekat ke *lubang* dari titik referensi.

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

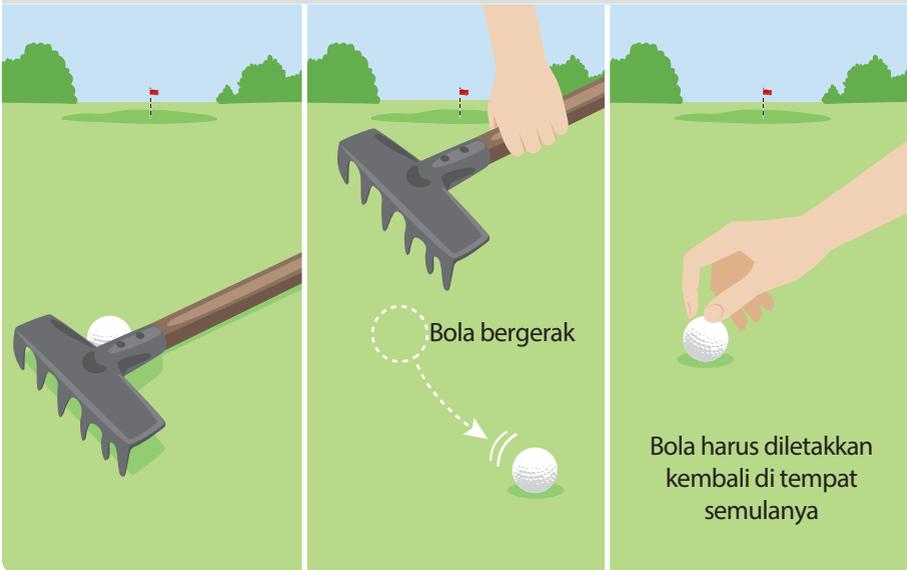
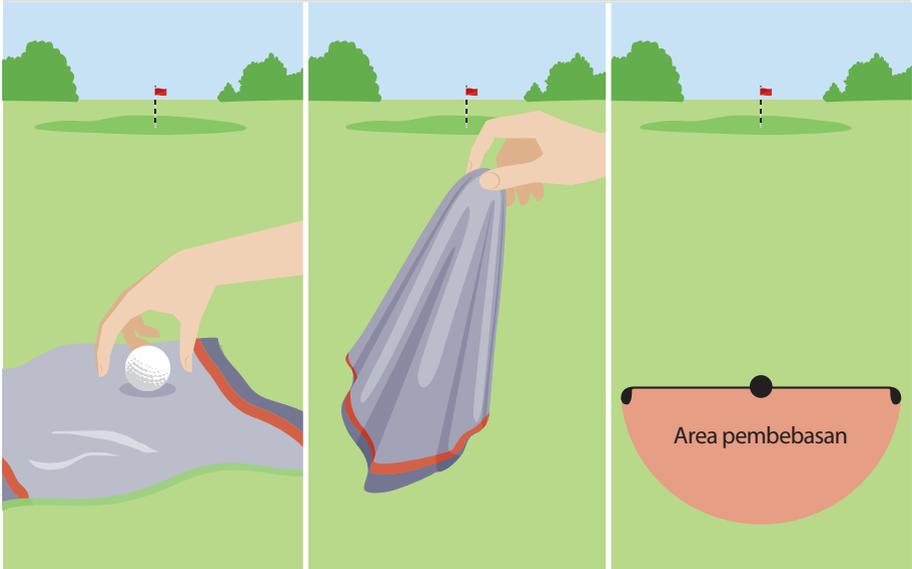


DIAGRAM #2 15.2a: BOLA DI DALAM ATAU DI ATAS OBSTRUKSI LEPAS



Saat bola berada di dalam atau di atas obstruksi lepas (seperti handuk) di mana saja di lapangan, pembebasan gratis dapat dilakukan dengan mengangkat bola, memindahkan obstruksi lepas tersebut dan, kecuali di atas putting green, mengedrop bola tersebut atau bola lain. Titik referensi untuk mengambil pembebasan adalah titik perkiraan tepat di bawah di mana bola tersebut berhenti di dalam atau di atas obstruksi lepas. Area pembebasan adalah satu panjang-klab dari titik referensi, tidak mendekati lubang dari titik referensi dan harus berada di area lapangan yang sama dengan titik referensi.

**(3) Pembebasan Di saat Bola Berada Di Dalam atau Di Atas Obstruksi Lepas di Putting Green.** Pemain boleh mengambil pembebasan gratis dengan:

- Mengangkat bola itu dan memindahkan *obstruksi lepas*, dan
- *Meletakkan* bola semula atau bola lain di tempat perkiraan berdasarkan di mana bola itu berhenti di dalam atau di atas *obstruksi lepas*, menggunakan prosedur *meletakkan kembali* bola berdasarkan Peraturan 14.2b(2) dan 14.2e.

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

Apabila bola pemain tidak ditemukan dan *diketahui atau hampir dapat dipastikan* berhenti di dalam atau di atas *obstruksi lepas* di lapangan, pemain boleh

menggunakan pilihan pembebasan ini selain mengambil pembebasan *pukulan-dan-jarak*:

- Pemain boleh mengambil pembebasan gratis berdasarkan Peraturan 15.2a(2) atau 15.2a(3), menggunakan titik perkiraan tepat di bawah di mana bola terakhir kali memotong sisi dari *obstruksi lepas* di *lapangan* sebagai titik referensi.
- Sesaat setelah pemain meletakkan bola lain ke *dalam permainan* untuk mengambil pembebasan dengan cara ini:
  - » Bola semulanya tidak lagi berada *dalam permainan* dan tidak boleh dimainkan.
  - » Bahkan bila kemudian ditemukan di *lapangan* sebelum akhir dari tiga menit waktu pencarian (lihat Peraturan 6.3b).

**Namun** apabila tidak *diketahui atau hampir dapat dipastikan* bola berhenti di dalam atau di atas *obstruksi lepas* dan bola hilang, pemain harus mengambil pembebasan *pukulan-dan-jarak* berdasarkan Peraturan 18.2.

**Penalti atas Memainkan Bola dari *Tempat Salah Melanggar Peraturan 15.2: Penalti Umum* berdasarkan Peraturan 14.7a.**

Apabila pelanggaran Peraturan ganda akibat dari tindakan tunggal atau tindakan yang berkaitan, lihat Peraturan 1.3c(4).

## 15.3 Bola atau Markah-Bola Membantu atau Mengganggu Permainan

### 15.3a Bola di *Putting Green* Membantu Permainan

Peraturan 15.3a berlaku hanya atas bola yang berhenti di *putting green*, dan buka di tempat lain di *lapangan*.

Apabila pemain secara wajar meyakini bola di *putting green* akan membantu permainan seseorang (seperti kemungkinan berfungsi sebagai penahan di dekat *lubang*), pemain boleh :

- *Memarkahi* tempat dari bola dan mengangkat bola berdasarkan Peraturan 13.1b bila itu adalah bolanya, atau bila bola itu milik pemain lain, mengharuskan pemain lain itu untuk *memarkah* tempat dan mengangkat bolanya (lihat Peraturan 14.1).
- Bola yang diangkat harus *diletakkan kembali* di tempat semulanya (lihat Peraturan 14.2).

Hanya dalam *stroke play*:

- Pemain yang diharuskan mengangkat bola boleh bermain terlebih dahulu, dan
- Apabila dua atau lebih pemain 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

- (1) **Pengertian Mengganggu Bola Pemain Lain.** Gangguan berdasarkan Peraturan ini terjadi di saat bola pemain lain yang berhenti:
- Kemungkinan mengganggu area *ancang-ancang* yang diinginkan atau area ayunan yang diinginkan pemain,
  - Berada di atas atau di dekat *garis main* pemain sehingga, atas pukulan yang diinginkan, terdapat kemungkinan yang wajar bola pemain yang sedang bergerak dapat membentur bola itu, atau
  - Berada cukup dekat untuk mengganggu pemain dalam melakukan *pukulan*.
- (2) **Kapan Pembebasan Diperbolehkan dari Bola yang Mengganggu.** Apabila pemain meyakini secara wajar bola pemain lain di mana saja di *lapangan* kemungkinan mengganggu permainannya:
- Pemain boleh mengharuskan pemain lain untuk *memarkah* tempat dan mengangkat bolanya (lihat Peraturan 14.1), dan bola itu tidak boleh dibersihkan (**kecuali** saat diangkat dari *putting green* berdasarkan Peraturan 13.1b) dan harus dimainkan dari tempat semula (lihat Peraturan 14.2)..
  - Apabila pemain lain tidak *memarkah* tempatnya sebelum mengangkat bolanya atau membersihkan bola yang diangkat di mana tidak diperbolehkan, ia dikenai **satu pukulan penalti**.
  - Hanya dalam *stroke play*, pemain yang diharuskan mengangkat bolanya berdasarkan peraturan ini boleh bermain terlebih dahulu.

Pemain tidak diperbolehkan untuk mengangkat bolanya berdasarkan Peraturan ini hanya berdasarkan keyakinan pemain sendiri bolanya kemungkinan mengganggu permainan pemain lain.

Apabila pemain mengangkat bolanya di saat tidak diharuskan untuk melakukannya oleh pemain lain (**kecuali** saat mengangkat bola di *putting green* berdasarkan Peraturan 13.1b), pemain dikenai **satu pukulan penalti**.

### 15.3c Markah-Bola Membantu atau Mengganggu Permainan

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

- Menggerakkan *markah-bola* menjauh apabila itu adalah miliknya, atau
- Apabila *markah-bola* milik pemain lain, mengharuskan pemain itu menjauhkan *markah-bola*, untuk alasan yang sama seperti ia mengharuskan bola diangkat berdasarkan Peraturan 15.3a dan 15.3b.

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

Bola yang diangkat harus *diletakkan kembali* di tempat semulanya (lihat Peraturan 14.2) atau *markah-bola* harus *diletakkan kembali* untuk memarkahi tempat itu.

### **Penalti atas Pelanggaran Peraturan 15.3: Penalti Umum.**

Ini termasuk apabila pemain:

- Melakukan pukulan tanpa menunggu bola atau *markah-bola* yang membantu diangkat atau dipindahkan setelah menyadari bahwa pemain lain (1) berniat mengangkat atau memindahkannya berdasarkan Peraturan atau (2) mengharuskan seseorang melakukannya, atau
- Menolak untuk mengangkat bolanya atau memindahkan *markah-bolanya* di saat diharuskan melakukannya dan *pukulan* kemudian terjadi oleh pemain lain yang permainannya kemungkinan terbantu atau terganggu.

### **Penalti atas Memainkan Bola Pengganti yang Tidak Diperbolehkan atau Memainkan Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 15.3: Penalti Umum berdasarkan Peraturan 6.3b atau 14.7a.**

Apabila pelanggaran Peraturan ganda akibat dari tindakan tunggal atau tindakan yang berkaitan, lihat Peraturan 1.3c(4).

## 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 pemain boleh mengambil pembebasan gratis dengan memainkan bola dari tempat lain, seperti saat terdapat gangguan dari kondisi lapangan tidak normal atau kondisi binatang berbahaya.

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

Peraturan ini juga mencakup pembebasan gratis saat bola pemain 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*.

- Secara keseluruhan hal ini disebut *kondisi tanah tidak normal*, namun masing-masing memiliki definisi terpisah.
- Peraturan ini tidak memberikan pembebasan dari obstruksi lepas (tipe lain dari pembebasan gratis yang diperbolehkan berdasarkan Peraturan 15.2a) atau *benda pembatas* atau *benda integral* (di mana pembebasan gratis tidak diperbolehkan).

#### 16.1a Kapan Pembebasan Diperbolehkan

(1) Pengertian dari Gangguan oleh Kondisi Lapangan Tidak Normal. Gangguan terjadi di saat terdapat satu dari hal berikut ini:

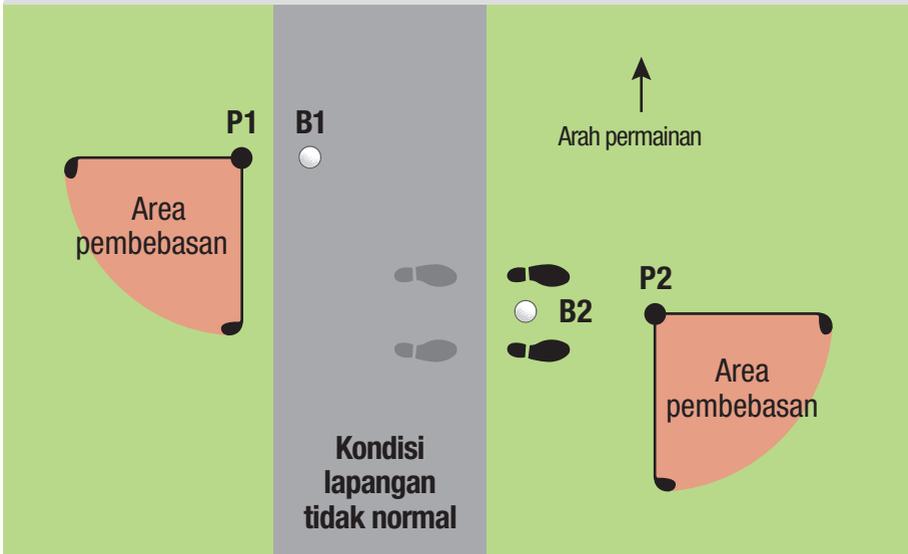
- Bola pemain menyentuh atau berada di dalam atau di atas *kondisi lapangan tidak normal*,
- *Kondisi lapangan tidak normal* secara fisik mengganggu area *ancang-ancang* yang diinginkan atau area ayunan yang diinginkan pemain, atau
- Hanya di saat bola berada di *putting green*, *kondisi lapangan tidak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

## Peraturan 16

Apabila *kondisi lapangan tidak normal* cukup dekat sehingga mengganggu pemain namun tidak memenuhi persyaratan di atas, tidak terdapat gangguan berdasarkan Peraturan ini.

**Lihat Committee Procedures, Section 8; Model Local Rule F-6** (Komite dapat mengadopsi Peraturan Setempat yang tidak memberikan pembebasan atas *kondisi lapangan tidak normal* di mana hanya terdapat gangguan atas area ancang-ancang yang diinginkan).

**DIAGRAM 16.1a: KAPAN PEMBEBASAN 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.

- (2) **Pembebasan Diperbolehkan Di mana Saja di Lapangan Kecuali Bola Berada di Area penalti.** Pembebasan dari gangguan oleh *kondisi lapangan tidak normal* diperbolehkan berdasarkan Peraturan 16.1 hanya di saat:
- *Kondisi lapangan tidak normal* berada di lapangan (bukan di luar perbatasan), dan
  - Bola berada di mana saja di lapangan, **selain** di dalam *area penalti* (di mana pembebasan hanya berdasarkan Peraturan 17)
- (3) **Tidak Ada Pembebasan Di saat Jelas Tidak Wajar untuk Memainkan Bola.** Tidak ada pembebasan berdasarkan Peraturan 16.1:
- Di saat jelas tidak wajar untuk memainkan bola sebagaimana letaknya karena hal lain selain dari *kondisi lapangan tidak normal* (sebagai contoh, di saat pemain berdiri di *air sementara* atau di *obstruksi permanen* namun ia tidak dapat melakukan *pukulan* karena bola berada di semak-semak), atau
  - Di saat gangguan terjadi hanya karena pemain memilih *klab*, tipe *ancang-ancang* atau ayunan atau arah permainan yang jelas tidak wajar berdasarkan situasi saat itu.

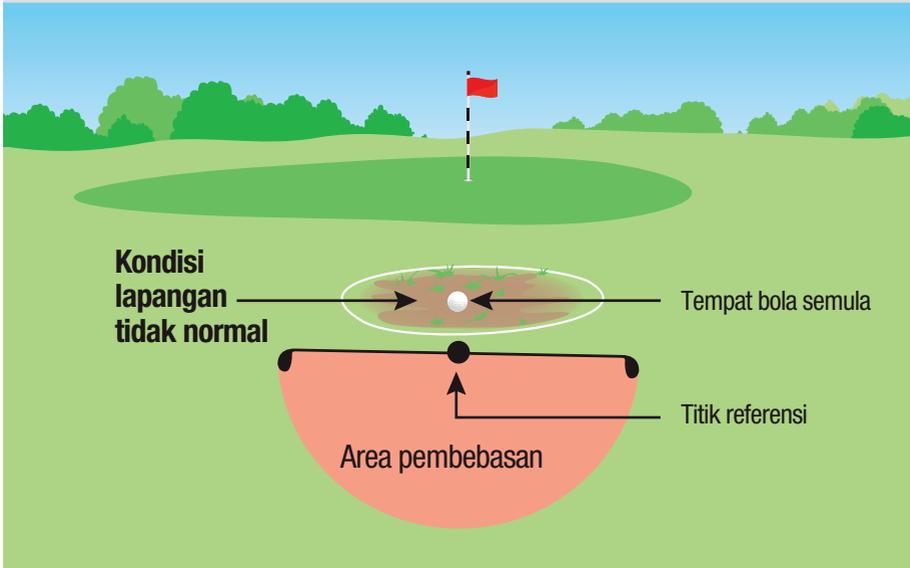
**Lihat Committee Procedures, Section 8; Model Local Rule F-23** (*Komite dapat mengadopsi Peraturan Setempat yang memperbolehkan pembebasan gratis dari gangguan atas obstruksi permanen sementara di dalam atau di luar lapangan*).

### 16.1b Pembebasan atas Bola di Area Umum

Apabila bola pemain di *area umum* dan terdapat gangguan oleh *kondisi lapangan tidak normal* di lapangan, pemain boleh mengambil pembebasan gratis dengan *mengedrop* bola semulanya atau bola lain di *area pembebasan* ini (lihat Peraturan 14.3):

- Titik Referensi: *Titik pembebasan penuh terdekat di area umum*.
- Ukuran Area Pembebasan Diukur dari Titik Referensi: Satu *panjang-klab*, **namun** dengan batasan berikut:
- Batasan Lokasi Area Pembebasan:
  - » Harus berada di *area umum*
  - » Tidak boleh berada lebih dekat ke *lubang* dari titik referensi, dan
  - » Harus bebas sepenuhnya dari semua gangguan oleh *kondisi lapangan tidak normal*.

**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. Area pembebasan adalah satu panjang-klab dari titik referensi, tidak mendekati lubang dari titik referensi dan harus berada di area umum. Saat melakukan pembebasan pemain harus mengambil pembebasan penuh dari segera gangguan dari kondisi lapangan tidak normal.

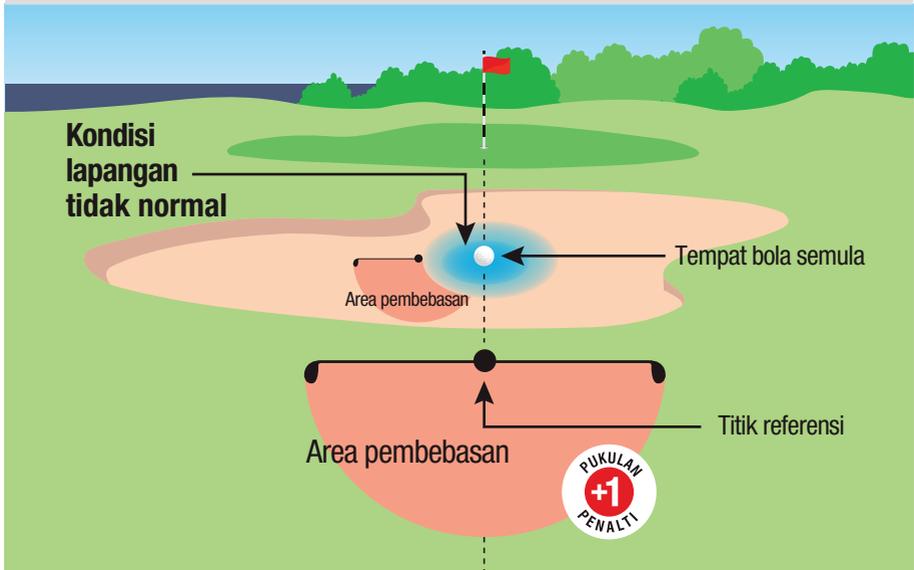
### 16.1c Pembebasan atas Bola di Bunker

Apabila bola pemain berada di *bunker* dan terdapat gangguan oleh *kondisi lapangan tidak normal* di *lapangan*, pemain boleh mengambil antara pembebasan gratis berdasarkan (1) atau pembebasan dengan penalti berdasarkan (2):

(1) **Pembebasan Gratis: Memainkan dari Bunker.** Pemain boleh mengambil 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*, pemain tetap boleh mengambil pembebasan ini, dengan menggunakan *titik pembebasan maksimum* tersedia di *bunker* sebagai titik referensi.

### 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 atau 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 adalah sebuah titik di lapangan di luar bunker yang dipilih oleh pemain yang berada di garis referensi dan lebih jauh dari lubang daripada tempat semula (tanpa batas seberapa jauh ke belakang di garis itu). Area pembebasan adalah satu panjang-klub dari titik referensi, tidak mendekati lubang dari titik referensi, namun dapat berada di area dari lapangan mana saja. Dalam memilih titik referensi ini, pemain seyogyanya menentukan titik tersebut dengan menggunakan sebuah benda (seperti sebuah tee).

- (2) **Pembebasan dengan Penalti: Bermain dari Luar Bunker (Pembebasan Di-Garis-Belakang).** Dengan **satu pukulan penalti**, pemain boleh *mengedrop* bola semulanya atau bola lain (lihat Peraturan 14.3) di *area pembebasan* berdasarkan garis referensi berlanjut lurus ke belakang dari *lubang* melalui tempat semula dari bola:
- Titik Referensi: Titik di *lapangan* yang dipilih oleh pemain yang berada di garis referensi dan menjauhi ke *lubang* dari tempat semulanya (tanpa batas seberapa jauh di garis ke belakang).

- » Dalam memilih titik referensi, pemain seyogyanya menandai titik dengan menggunakan benda seperti sebuah tee.
- » Apabila pemain *mengedrop* bola tanpa memilih titik ini, titik referensi dianggap adalah titik di garis pada jarak yang sama ke *lubang* di mana bola yang *didrop* pertama kali menyentuh dasar.
- Ukuran Area Pembebasan Diukur dari Titik Referensi: Satu *panjang-klub*, **namun** dengan batasan berikut:
- Batasan Lokasi Area Pembebasan:
  - » Tidak boleh berada lebih dekat ke *lubang* dari titik referensi, dan
  - » Boleh di *area dari lapangan* mana saja, **namun**
  - » Apabila lebih dari satu *area dari lapangan* terdapat dalam jarak satu *panjang-klub* dari titik referensi, bola harus berhenti di *area pembebasan* di *area dari lapangan* yang sama yang pertama kali disentuh bola saat *mengedrop* di *area pembebasan*.

### 16.1d Pembebasan atas Bola di Putting Green

Apabila bola pemain berada di *putting green* dan terdapat gangguan oleh *kondisi lapangan tidak normal* di lapangan, pemain boleh mengambil pembebasan gratis dengan *meletakkan* bola semulanya atau bola lain di titik pembebasan penuh terdekat, menggunakan prosedur untuk *meletakkan kembali* bola berdasarkan Peraturan 14.2b(2) dan 14.2e.

- *Titik pembebasan penuh terdekat* harus berada di *putting green* atau di *area umum*.
- Apabila tidak terdapat *titik pembebasan penuh terdekat*, pemain tetap boleh mengambil pembebasan gratis ini dengan menggunakan *titik pembebasan maksimum tersedia* sebagai titik referensi, di mana harus berada di *putting green* atau di *area umum*.

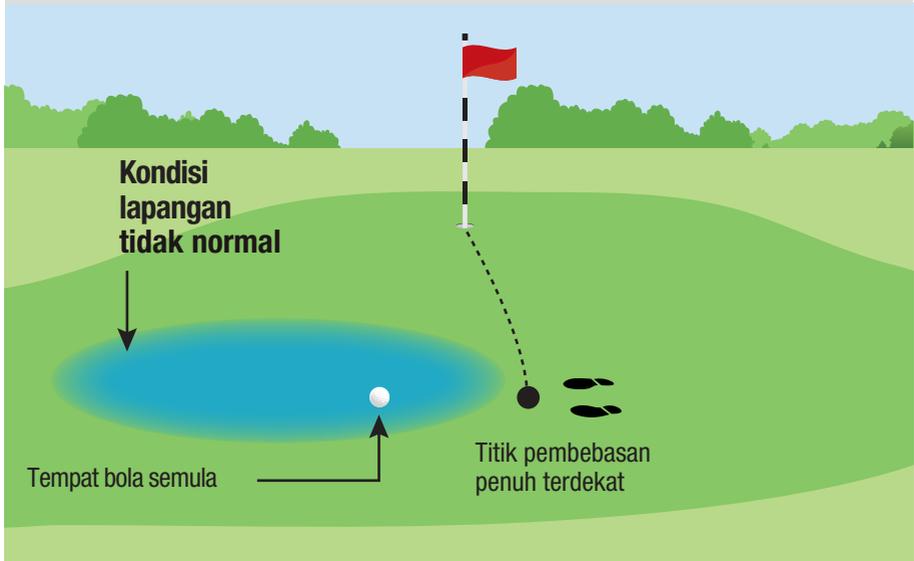
### 16.1e Pembebasan atas Bola yang Tidak Ditemukan namun Berada Di Dalam atau Di Atas Kondisi Lapangan Tidak Normal

Apabila bola pemain tidak ditemukan dan *diketahui atau hampir dapat dipastikan* bola berhenti di dalam atau di atas *kondisi lapangan tidak normal* di lapangan, pemain boleh menggunakan pilihan pembebasan ini selain mengambil pembebasan *pukulan-dan-jarak*:

- Pemain boleh mengambil pembebasan berdasarkan Peraturan 16.1b, c atau d, menggunakan titik perkiraan di mana bola terakhir kali memotong sisi dari *kondisi lapangan tidak normal* di lapangan yang dianggap sebagai tempat dari bola untuk tujuan mencari *titik pembebasan penuh terdekat*.

- Sesaat setelah pemain *meletakkan* bola lain ke *dalam permainan* untuk mengambil pembebasan dengan cara ini:
  - » Bola semulanya tidak lagi berada *dalam permainan* dan tidak boleh dimainkan
  - » Bahkan bila kemudian ditemukan di lapangan sebelum waktu pencarian tiga menit berakhir (lihat Peraturan 6.3b)

### 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 tempat titik pembebasan penuh terdekat. Titik pembebasan penuh terdekat harus berada di putting green atau di area umum. Bila tidak terdapat titik pembebasan penuh terdekat demikian, pemain masih dapat mengambil pembebasan gratis ini dengan menggunakan titik pembebasan maksimum tersedia sebagai titik referensi, yang mana harus berada di putting green atau area umum.

**Namun** apabila tidak diketahui atau hampir dapat dipastikan bola berhenti di dalam atau di atas *kondisi lapangan tidak normal* dan bola hilang, pemain harus mengambil pembebasan *pukulan-dan-jarak* berdasarkan Peraturan 18.2.

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

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

- (1) **Di saat Bola Berada di Zona Dilarang Bermain.** Apabila bola pemain berada di *zona dilarang bermain* di dalam atau di atas *kondisi lapangan tidak normal* di *area umum*, di *bunker* atau di *putting green*:
  - Zona Dilarang Bermain di Area Umum. Pemain harus mengambil pembebasan gratis berdasarkan Peraturan 16.1b.
  - Zona Dilarang Bermain di Bunker. Pemain harus mengambil pembebasan gratis atau pembebasan dengan penalti berdasarkan Peraturan 16.1c(1) or (2).
  - Zona Dilarang Bermain di Putting Green. Pemain harus mengambil pembebasan gratis berdasarkan Peraturan 16.1d.
- (2) **Di saat Zona Dilarang Bermain mengganggu Ancang-Ancang atau Ayunan pada Bola Di mana Saja di Lapangan Selain Area Penalti.** Apabila bola pemain berada di luar *zona dilarang bermain* dan berada di *area umum*, di *bunker* atau di *putting green*, dan *zona dilarang bermain* (baik itu di dalam *kondisi lapangan tidak normal* atau di area penalti) mengganggu area *ancang-ancang* yang diinginkan atau area ayunan yang diinginkan pemain, pemain harus antara:
  - Mengambil pembebasan bila diperbolehkan berdasarkan Peraturan 16.1b, c atau d, bergantung apakah bola berada di *area umum*, di *bunker* atau di *putting green*, atau
  - Mengambil pembebasan bola tidak dapat dimainkan berdasarkan Peraturan 19.

Untuk apa yang harus dilakukan di saat terdapat gangguan dari *zona dilarang bermain* untuk bola di *area penalti*, lihat Peraturan 17.1e.

**Penalti atas Memainkan Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 16.1: Penalti Umum berdasarkan Peraturan 14.7a.**

## 16.2 Situasi Binatang Berbahaya

### 16.2a Kapan Pembebasan Diperbolehkan

“Kondisi *binatang* berbahaya” terjadi di saat binatang *berbahaya* (seperti ular berbisa, lebah penyengat, buaya, semut api atau beruang) di dekat bola dapat menyebabkan cedera fisik serius bagi pemain bila ia memainkan bolanya sebagaimana letaknya.

Pemain boleh mengambil pembebasan berdasarkan Peraturan 16.2b dari gangguan oleh kondisi *binatang* berbahaya di manapun bolanya berada di *lapangan*, **namun** pembebasan itu tidak diperbolehkan:

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

### 16.2b Pembebasan Atas Kondisi Binatang Berbahaya

Saat terjadi gangguan oleh kondisi *binatang* berbahaya:

- (1) Di saat Bola Berada Di mana Saja Selain Area Penalti. Pemain boleh mengambil pembebasan berdasarkan Peraturan 16.1b, c atau d bergantung apakah bola berada di *area umum*, di *bunker* atau di *putting green*.
- (2) Di saat Bola Berada di Area Penalti. Pemain boleh mengambil pembebasan gratis atau pembebasan dengan penalti:
  - Pembebasan Gratis: Bermain dari Dalam Area Penalti. Pemain boleh mengambil pembebasan gratis berdasarkan Peraturan 16.1b, **namun** *titik pembebasan penuh terdekatnya* harus berada di *area penalti*.
  - Pembebasan Dengan Penalti: Bermain dari Luar Area Penalti.
    - » Pemain boleh mengambil pembebasan dengan penalti berdasarkan Peraturan 17.1d.
    - » Apabila terjadi gangguan oleh kondisi *binatang* berbahaya di mana bola akan dimainkan setelah mengambil pembebasan dengan penalti ini di luar *area penalti*, pemain boleh selanjutnya mengambil pembebasan berdasarkan (1) tanpa penalti tambahan.

Untuk kepentingan Peraturan ini, *titik pembebasan penuh terdekat* berarti titik terdekat (tidak lebih dekat ke *lubang*) di mana tidak terdapat kondisi binatang berbahaya.

**Penalti atas Memainkan Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 16.2: Penalti Umum berdasarkan Peraturan 14.7a.**

### 16.3 Bola Tertanam

#### 16.3a Kapan Pembebasan Diperbolehkan

(1) **Bola Harus Tertanam di Area Umum.** Pembebasan diperbolehkan berdasarkan Peraturan 16.3b hanya di saat bola pemain berada di *area umum*.

- Tidak ada pembebasan berdasarkan Peraturan ini bila *tertanam* di mana saja selain di *area umum*.
- **Namun** apabila bola *tertanam* di *putting green*, pemain boleh *memarkah* tempat dari bola dan mengangkat dan membersihkan bola, memperbaiki kerusakan yang disebabkan oleh benturan bola, dan *meletakkan kembali* bola di tempat semulanya (lihat Peraturan 13.1c(2)).

**Pengecualian – Kapan Pembebasan Tidak Diperbolehkan atas Bola Tertanam di Area Umum:** Pembebasan berdasarkan Peraturan 16.3b tidak diperbolehkan:

- Di saat bola *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 *tertanam* membuat *pukulan* jelas tidak wajar (sebagai contoh, di saat pemain tidak mungkin melakukan *pukulan* karena bolanya berada di semak-semak).

(2) **Memutuskan Apakah Bola Tertanam.** Bola pemain *tertanam* hanya bila:

- Bola berada di tempat bekas jatuhnya sendiri sebagai akibat dari *pukulan* pemain sebelumnya, dan
- Sebagian dari bola berada di bawah batas dasar.

Apabila pemain tidak dapat memastikan apakah bolanya berada di tempat bekas jatuhnya sendiri atau bekas jatuhnya yang dibuat bola lain, pemain boleh menganggap bolanya *tertanam* bila secara wajar diputuskan dari informasi yang ada bahwa bola berada di bekas jatuhnya sendiri .

Bola tidak tertanam bila ia berada di bawah batas dasar sebagai akibat dari hal lain selain *pukulan* pemain sebelumnya, seperti di saat:

- Bola ditekan ke dasar oleh seseorang yang menginjaknya,
- Bola di pukul langsung ke dasar tanpa sempat terbang, atau
- Bola *didrop* dalam mengambil pembebasan berdasarkan Peraturan.

### 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.

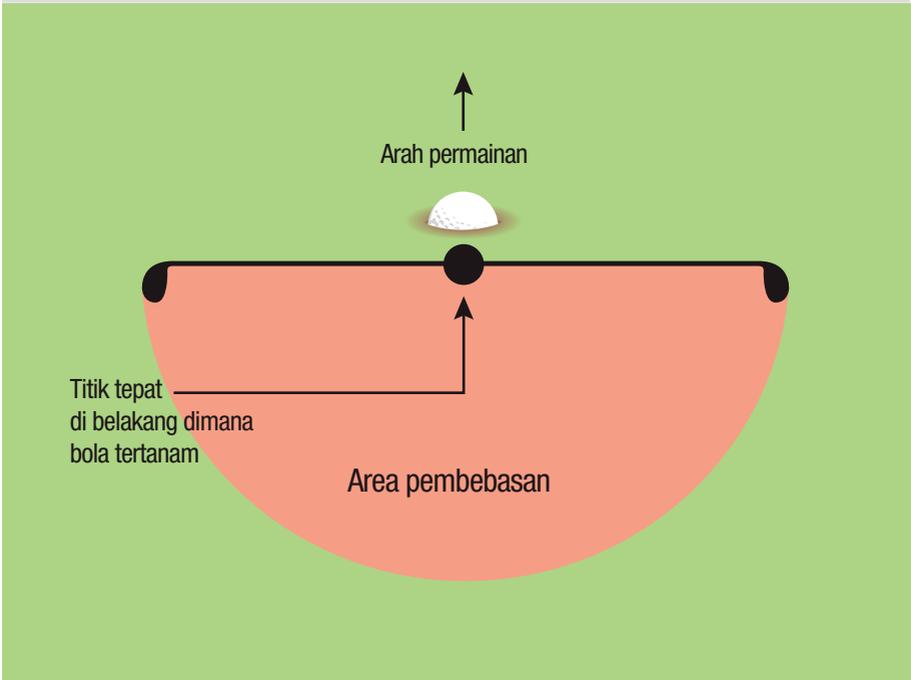
### 16.3b Pembebasan atas Bola Tertanam

Di saat bola pemain tertanam di *area umum* dan pembebasan diperbolehkan berdasarkan Peraturan 16.3a, pemain boleh mengambil pembebasan gratis dengan *mengedrop* bola semulanya atau bola lain di *area pembebasan* ini (lihat Peraturan 14.3):

- Titik Referensi: Titik tepat di belakang di mana bola *tertanam*.
- Ukuran Area Pembebasan Diukur dari Titik Referensi: Satu *panjang-klub*, **namun** dengan batasan berikut:
- Batasan Lokasi Area Pembebasan:
  - » Harus berada di *area umum*, dan
  - » Tidak boleh berada lebih dekat ke *lubang* dari titik referensi.

**Lihat Committee Procedures, Section 8; Model Local Rule F-2** (*Komite dapat mengadopsi Peraturan Setempat yang hanya memperbolehkan pembebasan untuk bola yang tertanam di area yang dipotong setinggi fairway atau lebih pendek*).

**Penalti atas Memainkan Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 16.3: Penalti Umum berdasarkan Peraturan 14.7a.**

**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. Area pembebasan adalah satu panjang-klub dari titik referensi, tidak mendekati lubang dari titik referensi dan harus berada di area umum.

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

Apabila pemain secara wajar meyakini bolanya berada di kondisi di mana pembebasan gratis diperbolehkan berdasarkan Peraturan 15.2, 16.1 atau 16.3, namun tidak dapat memutuskan tanpa mengangkat bolanya:

- Pemain boleh mengangkat bolanya untuk memastikan bila pembebasan diperbolehkan, **namun**:
- Tempat dari bola harus dimarkahi terlebih dahulu, dan bola yang diangkat tidak boleh dibersihkan (**kecuali** di *putting green*) (lihat Peraturan 14.1).

Apabila pemain mengangkat bolanya tanpa keyakinan yang wajar (**kecuali** di *putting green* di mana pemain boleh mengangkat berdasarkan Peraturan 13.1b), ia dikenai **satu pukulan penalti**.

Apabila pembebasan diperbolehkan dan pemain mengambil pembebasan, tidak ada penalti bahkan bila pemain tidak memarkah tempat dari bola sebelum mengangkatnya atau membersihkan bola yang diangkat.

Apabila pembebasan diperbolehkan, atau apabila pemain memilih untuk tidak mengambil pembebasan yang mana diperbolehkan:

- Pemain dikenai **satu pukulan penalti** bila ia tidak *memarkah* tempat dari bola sebelum mengangkatnya atau membersihkan bola yang diangkat di saat tidak diperbolehkan, dan
- Bola harus *diletakkan kembali* di tempat semulanya (lihat Peraturan 14.2).

**Penalti atas Memainkan Bola Pengganti yang Tidak Diperbolehkan atau Memainkan Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 16.4: Penalti Umum berdasarkan Peraturan 6.3b atau 14.7a.**

Apabila pelanggaran Peraturan ganda akibat dari tindakan tunggal atau tindakan yang berkaitan, lihat Peraturan 1.3c(4).

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, pemain dapat menggunakan pilihan pembebasan untuk memainkan bola dari luar area penalti.

### 17.1 Pilihan atas Bola di Area Penalti

*Area penalti* ditentukan sebagai merah atau kuning. Yang mana mempengaruhi pilihan pembebasan pemain (lihat Peraturan 17.1d(3)).

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

#### 17.1a Kapan Bola Berada di Area Penalti

Bola berada di *area penalti* saat sebagian dari bola:

- Terletak atau menyentuh dasar atau benda lain apapun (seperti benda artifisial atau alamiah apapun) di sisi dalam dari *area penalti*, atau
- Berada di atas sisi atau bagian lain manapun dari area penalti.

Apabila bagian dari bola berada di *area penalti* dan *area dari lapangan* lainnya, lihat Peraturan 2.2c.

#### 17.1b Pemain Boleh Memainkan Bola Sebagaimana Letaknya di Area Penalti atau Mengambil Pembebasan Dengan Penalty

Pemain boleh antara:

- Memainkan bola sebagaimana letaknya tanpa penalti, berdasarkan Peraturan yang sama yang berlaku di *area umum* (yang mana berarti tidak ada Peraturan spesifik membatasi bagaimana bola boleh dimainkan dari *area penalti*), atau
- Memainkan bola dari luar *area penalti* dengan mengambil pembebasan berdasarkan Peraturan 17.1d atau 17.2.

**Pengecualian – Pembebasan Harus Dilakukan dari Gangguan oleh Zona Dilarang Bermain di Area Penalti (lihat Peraturan 17.1e).**

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

Apabila bola pemain tidak ditemukan dan *diketahui atau hampir dapat dipastikan* bola tersebut berhenti di *area penalti*:

- Pemain boleh mengambil pembebasan dengan penalti berdasarkan Peraturan 17.1d atau 17.2.
- Sesaat setelah pemain *meletakkan* bola lain ke *dalam permainan* untuk mengambil pembebasan dengan cara tersebut:
  - » Bola semulanya tidak lagi berada *dalam permainan* dan tidak boleh dimainkan.
  - » Bahkan bila kemudian ditemukan di *lapangan* sebelum waktu pencarian tiga menit berakhir.

**Namun** apabila tidak *diketahui dan hampir dapat dipastikan* bahwa bola itu berhenti di *area penalti* dan bola itu hilang, pemain harus mengambil *pembebasan pukulan-dan-jarak* berdasarkan Peraturan 18.2.

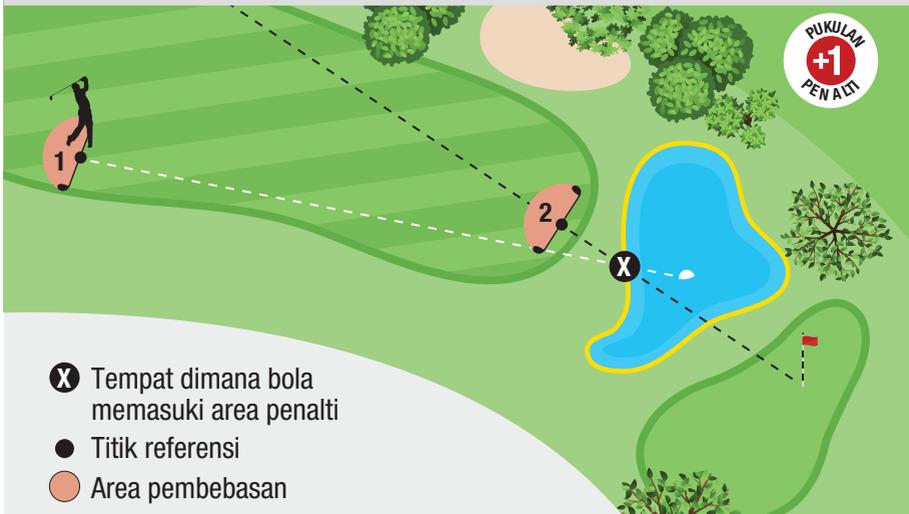
### 17.1d Pembebasan atas Bola di Area Penalti

Apabila bola pemain berada di *area penalti*, termasuk saat *diketahui atau hampir dapat dipastikan* berada di *area penalti* walaupun tidak ditemukan, pemain memiliki pilihan pembebasan berikut, masing-masing dengan **satu pukulan penalti**:

- (1) **Pembebasan pukulan-dan-jarak**. Pemain boleh memainkan bola semulanya atau bola lain darimana *pukulan* sebelumnya dilakukan (lihat Peraturan 14.6).
- (2) **Pembebasan Di-Garis-Belakang**. Pemain boleh *mengedrop* bola semulanya atau bola lain (lihat Peraturan 14.3) di *area pembebasan* berdasarkan garis referensi berlanjut lurus ke belakang dari *lubang* melalui titik perkiraan di mana bola semulanya terakhir kali memotong sisi dari *area penalti*:
  - Titik Referensi: Titik di lapangan dipilih oleh pemain yang berada di garis referensi dan menjauhi lubang dari titik perkiraan (tanpa batas seberapa jauh di garis ke belakang).
    - » Dalam memilih titik referensi, pemain seyogyanya menandai titik itu dengan menggunakan suatu benda seperti sebuah tee.
    - » Apabila pemain mengedrop bola tanpa memilih titik ini, titik referensi dianggap adalah titik di garis itu pada jarak yang sama ke lubang di mana bola yang didrop pertama kali menyentuh dasar.
  - Ukuran Area Pembebasan Diukur dari Titik Referensi: Satu *panjang-klub*, **namun** dengan batasan berikut:

- Batasan Lokasi Area Pembebasan:
  - » Tidak boleh berada lebih dekat ke *lubang* dari titik referensi, dan
  - » Boleh berada di *area dari lapangan* manapun selain di *area penalti* yang sama, **namun**
  - » Apabila lebih dari satu *area dari lapangan* terdapat dalam jarak satu *panjang-klab* dari titik referensi, bola harus berhenti di *area pembebasan* di *area dari lapangan* yang sama yang pertama kali disentuh saat bola *didrop* di *area pembebasan*.

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

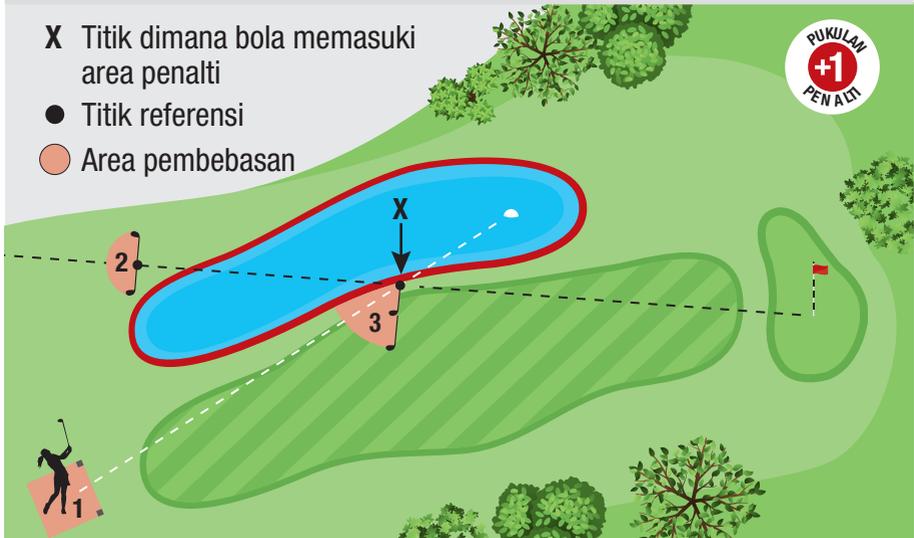


- ⓧ Tempat dimana bola memasuki area penalti
- Titik referensi
- Area pembebasan

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)
- (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 adalah titik di lapangan yang dipilih pemain yang berada di garis referensi melalui titik X (titik di mana bola itu memotong sisi area penalti kuning terakhir kali). Tidak ada batas seberapa jauh ke belakang di garis referensi titik tersebut dapat berada. Area pembebasan ada satu panjang-klab dari titik referensi, tidak mendekati lubang dari titik referensi dan dapat berada di area lapangan mana saja, kecuali area penalti yang sama. Dalam memilih titik referensi ini, pemain seyogyanya menentukan titik tersebut dengan menggunakan sebuah 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, yang merupakan titik perkiraan di mana bola semula memotong sisi dari area penalti merah terakhir kali. Area pembebasan adalah dua panjang-klub dari titik referensi, tidak mendekati lubang dari titik referensi dan dapat berada di area lapangan mana saja, kecuali di area penalti yang sama.
- (3) **Pembebasan Menyamping (Hanya untuk Area Penalti Merah).** Di saat bola terakhir kali memotong sisi dari *area penalti* merah, pemain boleh *mengedrop* bola semula atau bola lain di *area pembebasan* menyamping ini (lihat Peraturan 14.3):
- **Titik Referensi:** Titik perkiraan di mana bola semula terakhir kali memotong sisi dari *area penalti* merah.
  - **Ukuran Area Pembebasan Diukur dari Titik Referensi:** Satu *panjang-klub*, **namun** dengan batasan berikut:

- Batasan Lokasi Area Pembebasan:
  - » Tidak boleh berada lebih dekat ke *lubang* dari titik referensi, dan
  - » Boleh berada di *area dari lapangan* manapun kecuali di *area penalti* yang sama, **namun**
  - » Apabila lebih dari satu area dari lapangan terdapat dalam jarak satu *panjang-klub* dari titik referensi, bola harus berhenti di *area pembebasan* di *area dari lapangan* yang sama yang pertama kali disentuh saat bola *didrop* di area pembebasan.

**Lihat Committee Procedures, Section 8; Model Local Rule B-2** (*Komite dapat mengadopsi Peraturan Setempat yang memperbolehkan pembebasan menyamping di sisi seberang dari area penalti merah dengan jarak yang sama ke lubang*).

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

Pada tiap situasi berikut, pemain tidak boleh memainkan bola sebagaimana letaknya

- (1) Di saat Bola Berada di Zona Dilarang Bermain di Area Penalti. Pemain harus mengambil pembebasan dengan penalti berdasarkan Peraturan 17.1d.
- (2) Di saat Zona Dilarang Bermain di Lapangan Mengganggu Ancang-Ancang atau Ayunan atas Bola di Area Penalti. Apabila bola pemain berada di *area penalti*, dan di luar *zona dilarang bermain* namun *zona dilarang bermain* (apakah di *kondisi lapangan tidak normal* atau di *area penalti*) mengganggu area *ancang-ancang* yang diinginkan atau area ayunan yang diinginkannya, pemain harus:
  - Mengambil pembebasan dengan penalti di luar *area penalti* berdasarkan Peraturan 17.1d, atau
  - Mengambil pembebasan gratis dengan *mengedrop* bola semulanya atau bola lain di *area pembebasan* berikut (apabila tersedia) di *area penalti* (lihat Peraturan 14.2):
    - » Titik Referensi: Titik pembebasan penuh terdekat dari *zona dilarang bermain*.
    - » Ukuran Area Pembebasan Diukur dari Titik Referensi: Satu *panjang-klub*, **namun** dengan batasan berikut:
    - » Batasan Lokasi Area Pembebasan:
      - Harus berada di *area penalti* yang sama di mana bola berada, dan
      - Tidak boleh berada lebih dekat ke *lubang* dari titik referensi.

**Namun** tidak ada pembebasan tanpa penalti dari gangguan oleh *zona dilarang bermain* berdasarkan (2):

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

Untuk apa yang harus dilakukan di saat terjadi gangguan oleh *zona dilarang bermain* atas bola di mana saja selain di *area penalti*, lihat Peraturan 16.1f.

**Penalti atas Memainkan Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 17.1: Penalti Umum berdasarkan Peraturan 14.7a.**

## 17.2 Pilihan Setelah Memainkan Bola dari Area Penalti

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

Apabila bola dimainkan dari *area penalti* berhenti di *area penalti* yang sama atau *area penalti* lainnya, pemain boleh memainkan bola sebagaimana letaknya (lihat Peraturan 17.1b).

Atau, dengan **satu pukulan penalti**, pemain boleh mengambil pembebasan berdasarkan pilihan berikut:

- (1) **Pilihan Pembebasan Normal.** Pemain boleh mengambil pembebasan *pukulan-dan-jarak* berdasarkan Peraturan 17.1d(1), pembebasan di-garis-belakang berdasarkan Peraturan 17.1d(2) atau, untuk *area penalti* merah, pembebasan menyamping berdasarkan Peraturan 17.1d(3).

Berdasarkan Peraturan 17.1d (2) atau (3), titik perkiraan yang digunakan untuk menentukan *area pembebasan* di mana bola semulanya terakhir kali memotong sisi dari *area penalti* di mana bola sekarang berada.

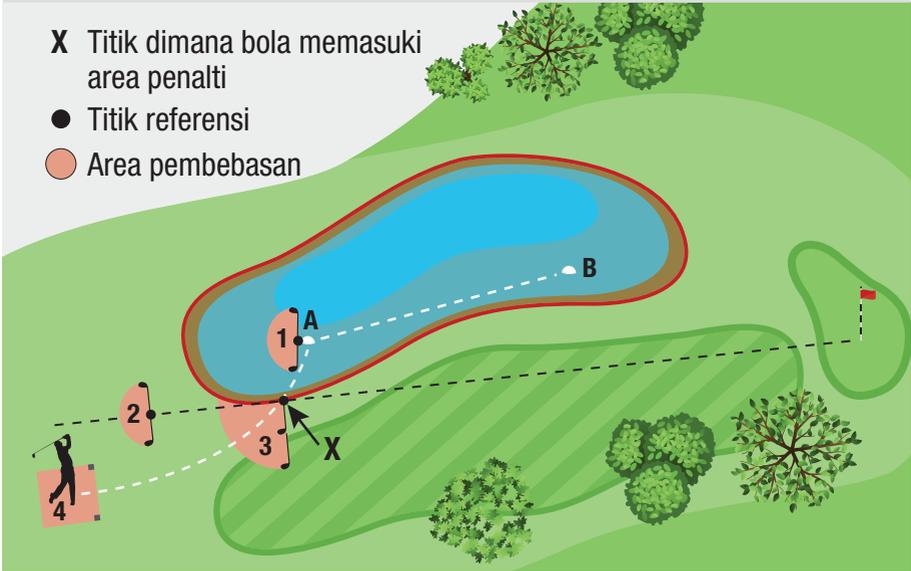
Apabila pemain mengambil pembebasan *pukulan-dan-jarak* dengan *mengedrop* bola di *area penalti* (lihat Peraturan 14.6) kemudian memutuskan untuk tidak memainkan bola yang *didrop* dari tempat di mana ia berhenti:

- Pemain boleh selanjutnya mengambil pembebasan di luar *area penalti* berdasarkan Peraturan 17.1d(2) atau (3) (untuk *area penalti* merah) atau berdasarkan Peraturan 17.2a(2).
  - Apabila pemain melakukannya, ia dikenai **satu pukulan penalti**, untuk **total penalti dua pukulan**: satu *pukulan* untuk mengambil pembebasan *pukulan-dan-jarak*, dan satu *pukulan* untuk mengambil pembebasan di luar *area penalti*.
- (2) **Pilihan Pembebasan Tambahan: Bermain Darimana Pukulan Terakhir Dilakukan Di Luar Area Penalti.** Selain menggunakan salah satu pilihan pembebasan normal berdasarkan (1), pemain boleh memilih untuk memainkan bola semulanya atau

bola lain dari tempat di mana ia melakukan *pukulan* terakhirnya dari luar *area penalti* (lihat Peraturan 14.6)

**DIAGRAM #1 17.2a: BOLA DIMAINKAN DARI AREA PENALTI BERHENTI DI AREA PENALTI YANG SAMA**

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

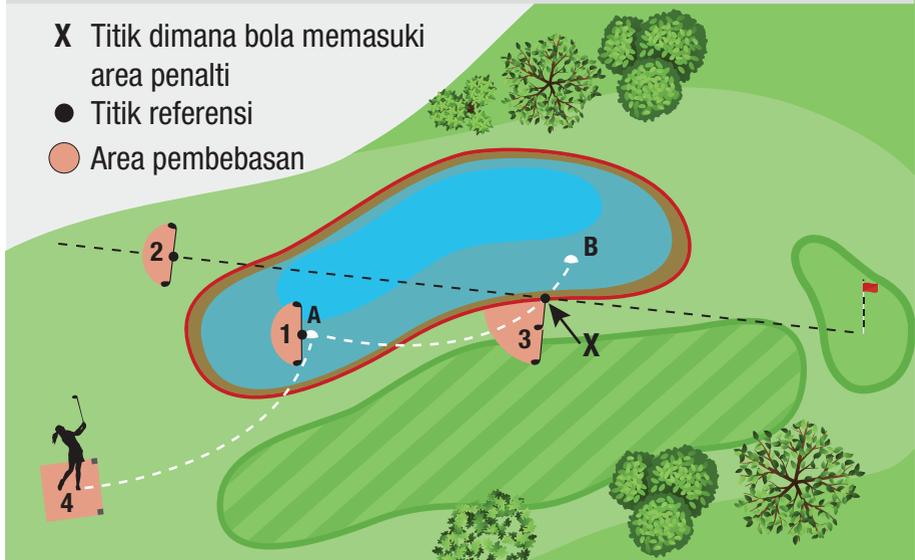


Seorang pemain bermain dari area tee ke titik A di penalti area. Pemain memainkan bola tersebut dari poin A ke poin B. Bila pemain memilih mengambil pembebasan, untuk satu pukulan penalti terdapat **empat pilihan**. Pemain dapat:

- (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-klab, 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 SETELAH KELUAR DAN MASUK KEMBALI



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 ke 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 dimana 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-klab, 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.

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

Setelah memainkan bola dari *area penalti*, pemain terkadang diharuskan atau memilih untuk mengambil pembebasan *pukulan-dan-jarak* karena bola semula antara:

- *Di luar perbatasan* atau hilang di luar *area penalti* (lihat Peraturan 18.2), atau
- Tidak dapat dimainkan di luar *area penalti* (lihat Peraturan 19.2a).

Apabila pemain mengambil pembebasan *pukulan-dan-jarak* dengan *mengedrop bola* di *area penalti* (lihat Peraturan 14.6) kemudian memutuskan untuk tidak memainkan bola yang *didrop* dari tempat bola berhenti.

- Pemain boleh selanjutnya mengambil pembebasan di luar *area penalti* berdasarkan Peraturan 17.1d(2) atau (3) (untuk *area penalti* merah) atau berdasarkan Peraturan 17.2a(2).
- Apabila pemain melakukannya, ia dikenai **satu pukulan penalti** lagi, untuk **total dua pukulan penalti**: satu *pukulan* untuk mengambil pembebasan *pukulan-dan-jarak*, dan satu pukulan untuk mengambil pembebasan di luar *area penalti*.

Pemain boleh secara langsung mengambil pembebasan di luar *area penalti* tanpa terlebih dahulu *mengedrop bola* di *area penalti*, **namun** tetap dikenai total **dua pukulan penalti**.

**Penalti atas Memainkan Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 17.2: Penalti Umum** berdasarkan Peraturan 14.7a.

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

Di saat bola pemain 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).

Pemain hanya memiliki pilihan pembebasan dengan penalti berdasarkan Peraturan 17.

**Namun** di saat kondisi *binatang* berbahaya mengganggu permainan atas bola di *area penalti*, pemain boleh mengambil pembebasan gratis di dalam *area penalti* atau pembebasan dengan penalti di luar *area penalti* (lihat Peraturan 16.2b(2)).

## 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 hilang di luar area penalti atau berhenti di luar perbatasan, keharusan permainan berkelanjutan dari area tee ke lubang tidak lagi berlaku; pemain 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 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, pemain boleh mengambil pembebasan *pukulan-dan-jarak* dengan menambah **satu pukulan penalti** dan memainkan bola semulanya atau bola lain dari mana *pukulan* sebelumnya dilakukan (lihat Peraturan 14.6).

Pemain selalu memiliki pilihan pembebasan *pukulan-dan-jarak*:

- Di manapun bola pemain berada di *lapangan*, dan
- Bahkan di saat Peraturan mengharuskan pemain untuk mengambil pembebasan dengan cara tertentu atau memainkan bola dari tempat tertentu.

Sesaat setelah pemain meletakkan bola lain ke *dalam permainan* berdasarkan *penalti pukulan dan jarak* (lihat Peraturan 14.4):

- Bola semulanya tidak lagi berada *dalam permainan* dan tidak boleh dimainkan
- Bahkan bila bola semulanya kemudian ditemukan di *lapangan* sebelum waktu pencarian tiga menit berakhir (lihat Peraturan 6.3b).

**Namun** ini tidak berlaku untuk bola yang akan dimainkan darimana *pukulan* sebelumnya dilakukan di saat pemain:

- Menyatakan bahwa ia memainkan bola provisional (lihat Peraturan 18.3b),
- Memainkan bola kedua dalam stroke play berdasarkan Peraturan 14.7b atau 20.1c(3), atau
- Bermain kembali setelah membatalkan pukulan (seperti berdasarkan Peraturan 6.4a(2) atau 11.1) atau setelah pukulan yang tidak dihitung (seperti berdasarkan Peraturan 6.3c).

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

### 18.2a Kapan Bola Hilang atau Di Luar Lapangan

- (1) **Kapan Bola Hilang.** Bola *hilang* bila tidak ditemukan dalam tiga menit setelah pemain atau *kedi* pemain mulai mencarinya.

Apabila bola ditemukan dalam waktu itu namun tidak yakin itu adalah bola pemain:

- Pemain harus segera berupaya mengidentifikasi bola itu (lihat Peraturan 7.2) dan diperbolehkan waktu yang wajar untuk melakukannya, bahkan bila melewati waktu pencarian tiga menit.
- Ini termasuk waktu yang wajar untuk mencapai bola itu bila pemain tidak berada di tempat bola ditemukan.

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

- (2) **Kapan Bola Di Luar Lapangan.** Bola berhenti berada di *luar lapangan* hanya saat keseluruhan bola berada di luar sisi pembatas *lapangan*.

Bola berada di dalam *lapangan* saat sebagian dari bola:

- Terletak di atas atau menyentuh dasar atau benda lain apapun (seperti benda artifisial atau alamiah lain) di dalam sisi pembatas, atau
- Berada di atas sisi pembatas atau bagian lain manapun dari *lapangan*.

Pemain boleh berdiri *di luar lapangan* untuk memainkan bola di *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.



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

Apabila bola *hilang* atau *di luar lapangan*, pemain harus mengambil pembebasan *pukulan-dan-jarak* dengan menambahkan **satu pukulan penalti** dan memainkan bola semula atau bola lain 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:** Selain mengambil pembebasan *pukulan-dan-jarak*, pemain boleh mengganti dengan bola lain sebagaimana diperbolehkan berdasarkan Peraturan

yang berlaku saat bola pemain ditemukan dan *diketahui atau hampir dapat dipastikan* bahwa bola itu:

- Berhenti di *lapangan* dan *digerakkan* oleh *pengaruh luar* (lihat Peraturan 9.6) atau dimainkan sebagai *bola salah* oleh pemain lain (lihat Peraturan 6.3c(2)),
- Berhenti di lapangan di dalam atau di atas *obstruksi lepas* (lihat Peraturan 15.2b) atau *kondisi lapangan tidak normal* (see Rule 16.1e),
- Berada di *area penalti* (lihat Peraturan 17.1c), atau
- Secara sengaja dibelokkan atau dihentikan oleh seseorang (lihat Peraturan 11.2).

**Penalti atas Memainkan Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 18.2: Penalti Umum berdasarkan Peraturan 14.7a.**

### 18.3 Bola Provisional

#### 18.3a Kapan Bola Provisional Diperbolehkan

Apabila bola kemungkinan *hilang* di luar *area penalti* atau berada di *luar perbatasan*, untuk menghemat waktu pemain boleh memainkan bola lain secara sementara berdasarkan penalti *pukulan dan jarak* (lihat Peraturan 14.6):

Untuk bola yang mungkin *hilang*, hal berikut berlaku:

- Di saat bola semula belum ditemukan dan teridentifikasi dan belum *hilang*, dan
- Di saat bola mungkin hilang di *area penalti* namun juga mungkin hilang di tempat lain di *lapangan*.

**Namun** apabila pemain menyadari bahwa tempat di mana bola semula mungkin *hilang* hanya di *area penalti*, *bola provisional* tidak diperbolehkan dan bola yang dimainkan dari mana *pukulan* sebelumnya dilakukan menjadi bola pemain di dalam permainan berdasarkan penalti *pukulan dan jarak* (lihat Peraturan 18.1).

Apabila bola provisional itu sendiri kemungkinan *hilang* di luar *area penalti* atau berada di *luar lapangan*:

- Pemain boleh memainkan *bola provisional* lain.
- *Bola provisional* itu memiliki hubungan yang sama terhadap *bola provisional* pertama sebagaimana yang pertama tersebut terhadap bola semula.

#### 18.3b Menyatakan Memainkan Bola Provisional

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

- Tidak cukup bagi pemain hanya mengatakan bahwa ia akan memainkan bola lain atau bermain lagi.

- Pemain harus menggunakan kata “provisional” atau cara lain yang jelas memberi indikasi bahwa ia memainkan bola secara sementara berdasarkan Peraturan 18.3.

Apabila pemain tidak menyatakan ini (bahkan bila ia berniat memainkan *bola provisional*) dan memainkan bola darimana *pukulan* sebelum dilakukan, bola itu adalah bola pemain *dalam permainan* berdasarkan penalti *pukulan dan jarak* (lihat Peraturan 18.1).

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

- (1) **Memainkan Bola Provisional Lebih Dari Satu Kali.** Pemain 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 diperkirakan berada.

Bahkan bila *bola provisional* dimainkan beberapa kali.

**Namun** ia berhenti menjadi *bola provisional* saat ia menjadi bola *dalam permainan* berdasarkan (2) atau diabaikan berdasarkan (3) yang kemudian menjadi *bola salah*.

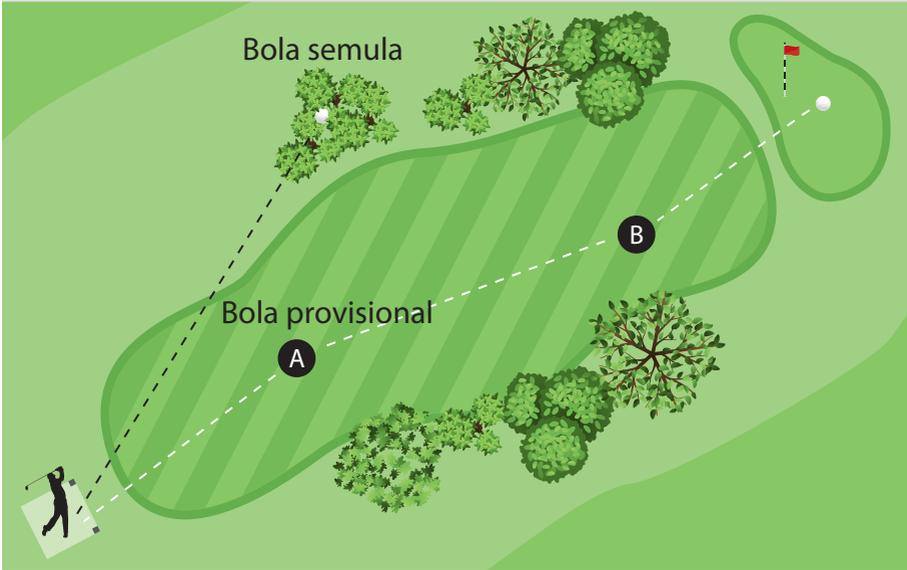
- (2) **Kapan Bola Provisional Menjadi Bola Dalam Permainan.** *Bola provisional* menjadi bola pemain *dalam permainan* berdasarkan penalti *pukulan dan jarak* di salah satu dari dua kasus berikut:

- Di saat Bola Semula Hilang Di mana Saja di Lapangan Selain di Area Penalti atau Berada Di Luar Lapangan. Bola semula tidak lagi berada *dalam permainan* (bahkan bila kemudian ditemukan di *lapangan* setelah waktu pencarian tiga menit berakhir) dan menjadi *bola salah* yang tidak boleh dimainkan (lihat Peraturan 6.3c).
- Di saat Bola Provisional Dimainkan dari Tempat Lebih Dekat ke Lubang dari Tempat Di mana Bola Semula Diperkirakan Berada. Bola semula tidak lagi berada *dalam permainan* (bahkan bila kemudian ditemukan di *lapangan* sebelum waktu pencarian tiga menit berakhir atau ditemukan lebih dekat ke *lubang* dari tempat perkiraan) dan menjadi *bola salah* yang tidak boleh dimainkan (lihat Peraturan 6.3c).

Apabila pemain memainkan *bola provisional* ke lokasi yang sama dengan bola semulanya dan tidak dapat mengidentifikasi satu dengan lainnya:

- Apabila hanya salah satu bola ditemukan di *lapangan*, bola itu dianggap sebagai *bola provisional* yang menjadi bola *dalam permainan*.
- Apabila kedua bola ditemukan di *lapangan*, pemain harus memilih salah satu bola untuk dianggap sebagai *bola provisional* yang menjadi bola *dalam permainan*, dan bola lain dianggap *hilang* dan tidak boleh dimainkan.

**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 dari 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 – Pemain Boleh Mengganti dengan Bola Lain Berdasarkan Peraturan Lain Saat Diketahui atau Hampir Dapat Dipastikan Apa yang Terjadi pada Bola:**

- Pemain memiliki pilihan tambahan saat bolanya tidak ditemukan dan *diketahui atau hampir dapat dipastikan* bahwa bola itu:
  - Berhenti di *lapangan* dan *digerakkan* oleh *pengaruh luar* (lihat Peraturan 9.6),
  - Berhenti di *lapangan* di dalam atau di atas *obstruksi lepas* (lihat Peraturan 15.2b) atau *kondisi lapangan tidak normal* (lihat Peraturan 16.1e), atau
  - Secara sengaja dibelokkan atau dihentikan oleh seseorang (lihat Peraturan 11.2c).

Saat salah satu dari Peraturan diatas berlaku, pemain boleh antara:

- Mengganti dengan bola lain sebagaimana diperbolehkan berdasarkan Peraturan itu, atau
- Memperlakukan *bola provisional* sebagai bola *dalam permainan* berdasarkan penalti *pukulan dan jarak*.

(3) **Kapan Bola Provisional Harus Diabaikan.** Di saat *bola provisional* 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. Pemain harus memainkan bola semula sebagaimana letaknya.
- Di saat Bola Semula Ditemukan di Area Penalti atau diketahui atau Hampir Dapat Dipastikan Berada di Area Penalti. Pemain harus antara memainkan bola semula sebagaimana letaknya atau mengambil pembebasan dengan penalti berdasarkan Peraturan 17.1d.

Dalam kedua kasus diatas:

- Pemain tidak boleh melakukan *pukulan* lagi dengan *bola provisional* yang telah menjadi *bola salah* (lihat Peraturan 6.3c), dan
- Semua *pukulan* dengan *bola provisional* sebelum ia diabaikan (termasuk pukulan-pukulan yang dilakukan dan semua pukulan penalti semata-mata dalam memainkan bola itu) tidak dihitung.

**Penalti atas Memainkan Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 18.3: Penalti Umum berdasarkan Peraturan 14.7a.**

## PERATURAN

## 19

## Bola Tidak Dapat Dimainkan

**Tujuan Peraturan:**

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

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

Hanya pemain yang boleh memutuskan bolanya tidak dapat dimainkan dan mengambil pembebasan dengan penalti berdasarkan Peraturan 19.2 atau 19.3.

Bola tidak dapat dimainkan diperbolehkan di mana saja di *lapangan*, **selain** di *area penalti*.

Apabila bola pemain tidak dapat dimainkan di *area penalti*, pilihan pembebasan hanya pembebasan dengan penalti berdasarkan Peraturan 17.

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

Pemain boleh mengambil pembebasan bola tidak dapat dimainkan menggunakan salah satu dari tiga pilihan dalam Peraturan 19.2a, b atau c, dengan menambahkan **satu pukulan penalti** di tiap kasus.

- Pemain boleh mengambil pembebasan *pukulan-dan-jarak* berdasarkan Peraturan 19.2a bahkan bila bola semula belum ditemukan dan diidentifikasi.
- Namun untuk mengambil pembebasan di-garis-belakang berdasarkan Peraturan 19.2b atau pembebasan menyamping berdasarkan Peraturan 19.2c, pemain harus mengetahui tempat bola semula.

#### 19.2a Pembebasan Pukulan-dan-Jarak

Pemain boleh memainkan bola semulanya atau bola lain darimana pukulan sebelumnya dilakukan (lihat Peraturan 14.6).

#### 19.2b Pembebasan Di-Garis-Belakang

Pemain boleh *mengedrop* bola semulanya atau bola lain (lihat Peraturan 14.3) di

*area pembebasan* berdasarkan garis referensi lurus ke belakang dari *lubang* melalui tempat bola semulanya:

- Titik Referensi: Titik di *lapangan* yang dipilih oleh pemain yang berada di garis referensi dan lebih jauh ke *lubang* dari tempat semulanya (tanpa batas seberapa jauh di garis ke belakang).
  - » Dalam memilih titik referensi, pemain seyogyanya menandai titik dengan menggunakan benda seperti sebuah *tee*.
  - » Apabila pemain *mengedrop* bola tanpa memilih titik ini, titik referensi dianggap adalah titik di garis pada jarak yang sama ke *lubang* di mana bola yang *didrop* pertama kali menyentuh dasar.
- Ukuran Area Pembebasan Diukur dari Titik Referensi: Satu *panjang-klub*, **namun** dengan batasan berikut:
- Batasan Lokasi Area Pembebasan:
  - » Tidak boleh berada lebih dekat ke *lubang* dari titik referensi, dan
  - » Boleh di *area* dari *lapangan* mana saja, **namun**
  - » Apabila lebih dari satu *area* dari *lapangan* terdapat dalam jarak satu *panjang-klub* dari titik referensi, bola harus berhenti di *area pembebasan* di *area* dari *lapangan* yang sama yang pertama kali disentuh saat bola *didrop* di *area pembebasan*.

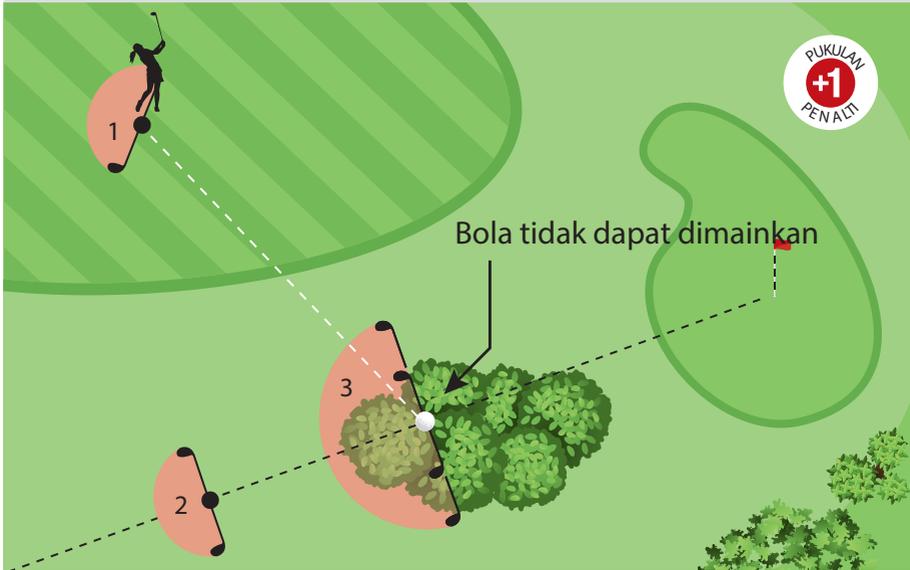
### 19.2c Pembebasan Menyamping

Pemain boleh *mengedrop* bola semulanya atau bola lain di *area pembebasan* menyamping (lihat Peraturan 14.3):

- Titik Referensi: Tempat dari bola semula.
- Ukuran Area Pembebasan Diukur dari Titik Referensi: Satu *panjang-klub*, **namun** dengan batasan berikut:
- Batasan Lokasi Area Pembebasan:
  - » Tidak boleh berada lebih dekat ke *lubang* dari titik referensi, dan
  - » Boleh di *area* dari *lapangan* mana saja, namun
  - » Apabila lebih dari satu *area* dari *lapangan* terdapat dalam jarak satu *panjang-klub* dari titik referensi, bola harus berhenti di *area pembebasan* di *area* dari *lapangan* yang sama yang pertama kali disentuh saat bola *didrop* di *area pembebasan*.

**Penalti atas Memainkan Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 18.3:  
Penalti Umum berdasarkan Peraturan 14.7a.**

**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).
- (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 adalah tempat di lapangan yang dipilih pemain yang berada di garis referensi dan lebih jauh dari lubang dari tempat bola semula. Tidak ada batas seberapa jauh ke belakang di garis, titik referensi dapat berada. Area pembebasan adalah satu panjang-klab dari titik referensi, tidak mendekati lubang dari titik referensi dan dapat berada di area lapangan yang mana saja. Dalam memilih titik referensi ini, pemain seyogyanya menentukan titik dengan menggunakan sebuah benda (seperti sebuah tee).
- (3) Pemain dapat mengambil pembebasan menyamping. Titik referensi adalah tempat bola semula. Area pembebasan adalah dua panjang-klab dari titik referensi, tidak mendekati lubang dari titik referensi dan dapat berada di area lapangan yang mana saja.

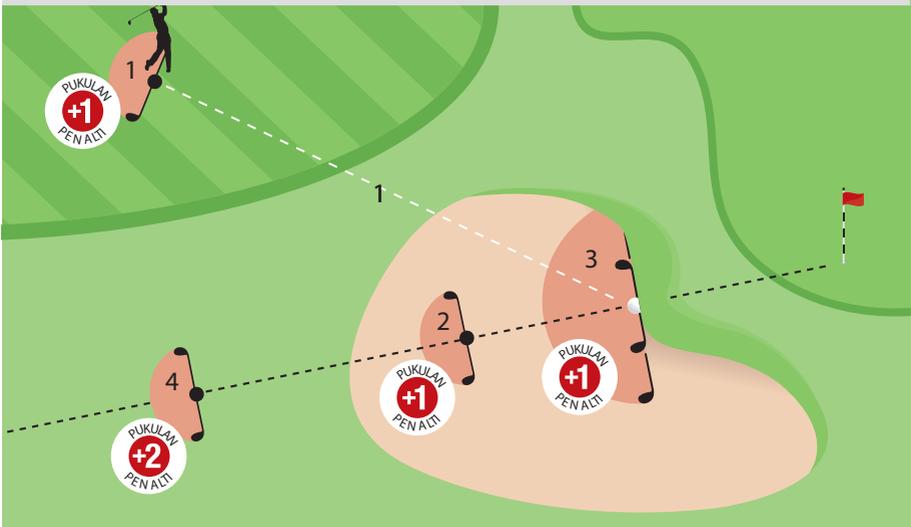
## 19.3 Pilihan Pembebasan atas Bola Tidak Dapat Dimainkan di Bunker

### 19.3a Pilihan Pembebasan Normal (Satu Pukulan Penalti)

Di saat bola pemain berada di *bunker*:

- Pemain boleh mengambil pembebasan bola tidak dapat dimainkan dengan **satu pukulan penalti** berdasarkan pilihan apa saja dalam Peraturan 19.2, **namun**:
- Bola harus *didrop* di dalam dan berhenti di dalam *area pembebasan* di dalam *bunker* bila pemain mengambil pembebasan di-garis-belakang (lihat Peraturan 19.2b) atau pembebasan menyamping (lihat Peraturan 19.2c).

#### 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.

### 19.3b Pilihan Pembebasan Tambahan (Dua Pukulan Penalti)

Sebagai pilihan pembebasan tambahan saat bola pemain berada di *bunker*, dengan **total dua pukulan penalti**, pemain boleh mengambil pembebasan di-garis-belakang di luar *bunker* berdasarkan Peraturan 19.2b.

**Penalti atas Memainkan Bola dari Tempat Salah Melanggar Peraturan 18.3:  
Penalti Umum berdasarkan Peraturan 14.7a.**



# 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 pemain seyogyanya lakukan saat mereka memiliki pertanyaan mengenai Peraturan selama ronde, termasuk prosedur (yang berbeda dalam *match play* dan *stroke play*) yang memperbolehkan pemain 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 Pemain Harus Menghindari Penundaan yang Tidak Wajar**

Pemain 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, pemain harus memutuskan apa yang harus dilakukan dan melanjutkan permainan.
- Pemain dapat melindungi haknya dengan meminta keputusan dalam *match play* (lihat Peraturan 20.1b(2)) atau dengan memainkan dua bola dalam *stroke play* (lihat Peraturan 20.1c(3)).

**20.1b Masalah Peraturan dalam Match Play**

(1) **Memutuskan Masalah dengan Kesepakatan.** Selama *ronde*, pemain dalam *match play* boleh bersepakat bagaimana memutuskan masalah Peraturan:

- Hasil kesepakatan berlaku bahkan bila ternyata salah berdasarkan Peraturan, selama pemain tidak secara sengaja bersepakat untuk mengabaikan Peraturan atau penalti yang mereka tahu berlaku (lihat Peraturan 1.3b(1)).
- **Namun** apabila *wasit* ditugaskan pada *match*, *wasit* harus memutuskan setiap masalah yang terpantau saat itu olehnya dan pemain harus tunduk pada keputusan itu.

Di saat tidak ada wasit, apabila pemain tidak sepakat atau memiliki keraguan mengenai bagaimana Peraturan diterapkan, tiap pemain boleh meminta keputusan berdasarkan Peraturan 20.1b(2).

(2) **Permohonan Keputusan Dibuat Sebelum Hasil Match Menjadi Final.** Di saat pemain menginginkan *wasit* atau *Komite* memutuskan bagaimana menerapkan Peraturan atas permainannya sendiri atau permainan lawannya, pemain boleh membuat permohonan keputusan.

Apabila *wasit* atau *Komite* tidak ada dalam waktu yang wajar, pemain boleh membuat permohonan atas keputusan dengan memberitahu *lawannya* bahwa keputusan kemudian akan diminta saat bertemu *wasit* atau *Komite*.

Apabila pemain membuat permohonan keputusan sebelum hasil match menjadi final:

- Keputusan akan diberikan hanya bila permohonan dibuat tepat waktu, bergantung pada kapan pemain menyadari fakta yang menyebabkan masalah Peraturan itu:
  - » Di saat Pemain Menyadari Fakta Sebelum Salah Satu Pemain Memulai Hole Terakhir dari Match. Di saat pemain menyadari fakta tersebut, permohonan keputusan harus dibuat sebelum salah satu pemain melakukan pukulan untuk memulai hole berikutnya.
  - » Di saat Pemain Menyadari Fakta Selama atau Sesudah Selesai Hole Terakhir dari Match. Permohonan keputusan harus dibuat sebelum hasil match menjadi final (lihat Peraturan 3.2a(5)).
- Apabila pemain tidak membuat permohonan dalam kurun waktu itu, keputusan tidak akan diberikan oleh *wasit* atau *Komite* dan hasil dari hole yang dipertanyakan berlaku bahkan bila Peraturan diterapkan dengan cara salah.

Apabila pemain memohon keputusan mengenai hole terdahulu, keputusan akan diberikan hanya bila ketiga hal berikut berlaku:

- Lawan melanggar Peraturan 3.2d(1) (memberikan jumlah yang salah atas pukulan yang dilakukan) atau Peraturan 3.2d(2) (tidak memberitahu pemain atas penalti),
- Permohonan berdasarkan fakta-fakta yang pemain sebelumnya tidak sadari setelah salah satu pemain memulai pukulan untuk memulai hole yang sedang dimainkan atau, bila di antara hole, hole yang baru saja diselesaikan, dan
- Setelah menyadari fakta-fakta ini, pemain membuat permohonan atas keputusan tepat waktu (sebagaimana diatur di atas).

- (3) **Permohonan Keputusan Dibuat Setelah Hasil dari Match Menjadi Final.** Di saat pemain membuat permohonan keputusan setelah hasil dari match menjadi final:
- Komite akan memberi keputusan pada pemain hanya bila kedua hal berikut terpenuhi:
    - » Permohonan berdasarkan fakta-fakta yang pemain tidak sadari sebelum hasil dari match menjadi final, dan
    - » Lawan melanggar Peraturan 3.2d(1) (memberikan jumlah yang salah atas pukulan yang dilakukan) atau Peraturan (3.sd(2) (tidak memberitahu pemain atas penalti) dan mengetahui pelanggaran tersebut sebelum hasil dari match menjadi final.
  - Tidak ada batasan waktu dalam memberikan keputusan ini.
- (4) **Tidak Ada Hak untuk Memainkan Dua Bola.** Pemain yang tidak yakin akan prosedur yang benar dalam match tidak boleh menyelesaikan hole dengan dua bola. Prosedur itu hanya berlaku dalam *stroke play* (lihat Peraturan 20.1c).

### 20.1c Masalah Peraturan dalam Stroke Play

- (1) **Tidak Ada Hak untuk Memutuskan Masalah Peraturan dengan Kesepakatan.** Apabila *wasit* atau *Komite* tidak ada dalam waktu yang wajar untuk membantu menyelesaikan masalah Peraturan:
- Pemain dianjurkan untuk saling membantu dalam menerapkan Peraturan, namun mereka tidak memiliki hak untuk memutuskan masalah Peraturan dengan kesepakatan dan kesepakatan apapun yang mungkin mereka capai tidak mengikat pemain manapun, *wasit* atau *Komite*.
  - Pemain seyogyanya mengajukan masalah Peraturan pada *Komite* sebelum ia mengembalikan *kartu skornya*.
- (2) **Pemain Seyogyanya Melindungi Pemain Lain dalam Kompetisi.** Untuk melindungi kepentingan semua pemain lain:
- Apabila pemain mengetahui atau meyakini pemain lain telah melanggar atau kemungkinan telah melanggar Peraturan dan pemain lain itu tidak mengetahui atau mengabaikan hal ini, pemain seyogyanya memberitahu pemain lain itu, marker dari pemain lain itu, *wasit* atau *Komite*.
  - Hal ini seyogyanya dilakukan dengan segera setelah pemain menyadari akan masalah itu, dan tidak kemudian setelah pemain lain itu mengembalikan *kartu skornya* kecuali hal itu tidak mungkin dilakukan.

Apabila pemain tidak melakukannya, *Komite* dapat mendiskualifikasi pemain berdasarkan Peraturan 1.2a bila diputuskan sebagai pelanggaran berat yang bertolak belakang dengan spirit permainan golf.

(3) **Memainkan Dua Bola Di saat Tidak Yakin Apa yang Harus Dilakukan.** Pemain yang tidak yakin mengenai prosedur yang benar saat memainkan hole boleh menyelesaikan hole dengan dua bola tanpa penalti:

- Pemain harus memutuskan memainkan dua bola setelah situasi yang tidak meyakinkan muncul dan sebelum melakukan *pukulan*.
- Pemain seyogyanya memilih bola mana yang akan dihitung bila Peraturan memperbolehkan prosedur yang digunakan untuk bola itu, dengan menyatakan pilihan itu pada *markernya* atau pemain lain sebelum melakukan *pukulan*.
- Apabila pemain tidak memilih tepat waktu, bola yang dimainkan terlebih dahulu dianggap sebagai bola yang dipilih secara default.
- Pemain harus melaporkan fakta-fakta dari situasi pada *Komite* sebelum mengembalikan *kartu skor*, bahkan bila skor pemain sama dengan kedua bola. Pemain **didiskualifikasi** bila ia tidak melakukannya.
- Apabila pemain melakukan pukulan sebelum memutuskan untuk memainkan bola kedua:
  - » Peraturan ini tidak berlaku sama sekali dan skor yang dihitung adalah skor dengan bola yang dimainkan sebelum pemain memutuskan memainkan bola kedua.
  - » **Namun** pemain tidak dikenai penalti atas memainkan bola kedua.

Bola kedua yang dimainkan berdasarkan Peraturan ini tidak sama dengan *bola provisional* berdasarkan Peraturan 18.3.

(4) **Keputusan Komite atas Score untuk Hole.** Di saat pemain memainkan dua bola berdasarkan (3), *Komite* akan memutuskan skor pemain untuk hole dengan cara berikut:

- Skor dengan bola yang dipilih (baik oleh pemain atau seharusnya) dihitung bila Peraturan memperbolehkan prosedur yang digunakan pada bola itu.
- Apabila Peraturan tidak memperbolehkan prosedur yang digunakan pada bola itu, skor dengan bola lain dihitung bila Peraturan memperbolehkan prosedur yang digunakan pada bola lain itu.
- Apabila Peraturan tidak memperbolehkan prosedur yang digunakan pada kedua bola itu, skor dengan bola yang dipilih (baik oleh pemain atau seharusnya) dihitung kecuali ada *pelanggaran berat* dalam memainkan bola itu dari *tempat salah*, yang dalam kasus ini skor dengan bola lain itu yang dihitung.
- Apabila terjadi pelanggaran berat dalam memainkan kedua bola dari tempat salah, pemain **didiskualifikasi**.

- Semua pukulan atas bola yang tidak dihitung (termasuk *pukulan-pukulan* yang dilakukan dan segala pukulan penalti semata-mata dari memainkan bola itu) tidak dihitung dalam skor pemain untuk hole itu.

“Peraturan memperbolehkan prosedur yang digunakan” berarti antara: (a) bola semula dimainkan sebagaimana letaknya dan permainan diperbolehkan dari tempat itu, atau (b) bola yang dimainkan *diletakkan ke dalam permainan* berdasarkan prosedur yang benar, dengan cara yang benar dan di tempat yang benar berdasarkan Peraturan.

## 20.2 Keputusan atas Masalah berdasarkan Peraturan

### 20.2a Keputusan oleh Wasit

*Wasit* adalah petugas yang ditunjuk oleh *Komite* untuk memutuskan keraguan atas fakta dan menerapkan Peraturan.

Keputusan *wasit* atas fakta-fakta atau bagaimana Peraturan diterapkan harus diikuti oleh pemain.

- Pemain tidak memiliki hak untuk banding atas keputusan wasit ke Komite.
- *Wasit* dapat meminta bantuan *Komite* sebelum membuat keputusan atau menyerahkan keputusan kepada *Komite* untuk ditinjau ulang, namun tidak diharuskan melakukan itu.

**Lihat Committee Procedures, Section 6C** (menjelaskan ruang lingkup tugas seorang *wasit*).

### 20.2b Keputusan oleh Komite

Di saat tidak ada *wasit* untuk memberikan keputusan atau di saat *wasit* menyerahkan keputusan kepada *Komite*:

- Keputusan akan diberikan oleh *Komite*, dan
- Keputusan *Komite* adalah final.

Apabila *Komite* tidak bisa mencapai keputusan, ia dapat menyerahkan masalah ke Komite Peraturan Golf dari R&A, yang mana keputusannya adalah final.

Direkomendasikan sebagai langkah awal untuk menghubungi *Komite* Peraturan PGI, yang mana bila tidak bisa mencapai keputusan akan menyerahkan permasalahan ke R&A.

### 20.2c Menerapkan Standar “Mata Telanjang” Saat Menggunakan Bukti Video

Di saat *Komite* memutuskan keraguan atas fakta dalam membuat keputusan, penggunaan bukti video dibatasi oleh standar “mata telanjang”:

- Apabila fakta-fakta yang ditunjukkan dalam video tidak mungkin secara wajar dilihat dengan mata telanjang, bukti video itu akan diabaikan bahkan apabila ia mengindikasikan pelanggaran Peraturan.
- **Namun** walau bukti video diabaikan berdasarkan standar “mata telanjang”, pelanggaran Peraturan akan tetap diambil bila pemain sebaliknya menyadari fakta-fakta terjadinya pelanggaran (seperti di mana pemain merasakan klabnya menyentuh pasir di *bunker* walaupun itu tidak terlihat dengan mata telanjang).

### 20.2d Kapan Keputusan Salah Akan Dikoreksi

Apabila keputusan oleh *wasit* atau *Komite* kemudian ditemukan salah:

- Keputusan akan dikoreksi apabila memungkinkan berdasarkan Peraturan.
- Apabila sudah terlambat melakukannya, keputusan salah berlaku.

Apabila pemain melakukan tindakan melanggar Peraturan berdasarkan kesalahpengertian yang wajar atas instruksi *wasit* atau *Komite* selama *ronde* atau di saat permainan dihentikan berdasarkan Peraturan 5.7a (seperti mengangkat bola *dalam permainan* saat tidak diperbolehkan berdasarkan Peraturan), tidak ada penalti dan instruksi itu dianggap sebagai keputusan yang tidak tepat.

**Lihat Committee Procedures, Section 6C** (apa yang seyogyanya *Komite* lakukan di saat terjadi keputusan salah).

### 20.2e Mendiskualifikasi Pemain Setelah Hasil Match atau Kompetisi menjadi Final

- (1) **Match Play.** Tidak ada batas waktu dalam mendiskualifikasi pemain berdasarkan Peraturan 1.2 (Perilaku buruk berat) atau Peraturan 1.3b(1) (secara sengaja mengabaikan pelanggaran atau penalti yang diketahui, atau bersepakat dengan pemain lain untuk mengabaikan Peraturan apapun atau penalti yang mereka ketahui berlaku).

Ini dapat dilakukan bahkan setelah hasil dari match menjadi final (lihat Peraturan 3.2a(5)).

Mengenai kapan *Komite* akan memberikan keputusan saat permintaan dibuat setelah hasil dari match menjadi final, lihat Peraturan 20.1b(3).

(2) **Stroke Play.** Secara umum, penalti tidak boleh ditambahkan atau dikoreksi setelah kompetisi *stroke play* ditutup, yang mana:

- Saat hasil menjadi final dengan cara yang diatur oleh *Komite*, atau
- Dalam kualifikasi *stroke play* yang diikuti dengan *match play*, saat pemain telah melakukan pukulan *tee* untuk memulai match pertamanya.

**Namun** pemain harus **didiskualifikasi** bahkan setelah kompetisi ditutup bila ia:

- Mengembalikan skor untuk suatu hole lebih rendah dari yang seharusnya untuk alasan apapun selain karena tidak memasukkan satu atau lebih pukulan penalti yang, sebelum kompetisi ditutup, pemain tidak ketahui (lihat Peraturan 3.3b(3));
- Mengetahui sebelum kompetisi ditutup bahwa *kartu skor* yang dikembalikan menunjukkan handicap yang lebih tinggi dari seharusnya, dan ini mempengaruhi jumlah pukulan handicap yang digunakan untuk menyesuaikan skor pemain (lihat Peraturan 3.3b(4));
- Mengetahui sebelum kompetisi ditutup bahwa ia melanggar Peraturan lain manapun dengan penalti diskualifikasi, atau
- Secara sengaja bersepakat dengan pemain lain mengabaikan Peraturan apapun atau penalti yang mereka ketahui berlaku (lihat Peraturan 1.3b(1)).

*Komite* juga dapat mendiskualifikasi pemain berdasarkan Peraturan 1.2 (perilaku buruk berat) setelah kompetisi ditutup.

### 20.3 Situasi yang Tidak Tercakup dalam Peraturan

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

- Dengan mempertimbangkan segala keadaan, dan
- Dengan memberlakukan situasi secara wajar, fair dan konsisten dengan bagaimana situasi yang serupa diberlakukan berdasarkan Peraturan.

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 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 pemain atau *pihak* untuk hole berdasarkan poin yang diberikan dengan membandingkan jumlah *pukulan* pemain atau *pihak* 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.

Peraturan normal dari *stroke play* dalam Peraturan 1-20 berlaku, sebagaimana dimodifikasi oleh Peraturan spesifik ini. Peraturan 21.1 ditulis untuk:

- Kompetisi scratch, namun dapat juga diadaptasi untuk kompetisi handicap, dan
- Permainan individu, namun dapat diadaptasi untuk kompetisi melibatkan *partner*, sebagaimana dimodifikasi oleh Peraturan 22 (*Foursomes*) dan Peraturan 23 (*Four-Ball*), dan untuk kompetisi tim, sebagaimana dimodifikasi oleh Peraturan 24.

#### 21.1b Menghitung Skor dalam Stableford

- (1) **Bagaimana Poin Diberikan.** Poin diberikan pada pemain untuk tiap hole dengan membandingkan jumlah pukulan pemain (termasuk pukulan-pukulan yang dilakukan dan pukulan-pukulan penalti) pada skor terapan untuk hole itu, yaitu par kecuali *Komite* mengatur skor terapan berbeda:

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

Pemain yang tidak menyelesaikan hole berdasarkan Peraturan untuk alasan apapun mendapat poin nol untuk hole tersebut.

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

Hole telah selesai saat pemain *menyelesaikan hole*, memilih untuk tidak melakukannya atau saat skornya nol poin.

(2) **Skor Dimasukkan Setiap Hole.** Untuk memenuhi keharusan dalam Peraturan 3.3b agar memasukkan skor hole di *kartu skor*:

- Apabila Hole Diselesaikan dengan Menyelesaikan Hole:
  - » Di saat Jumlah Pukulan Sebenarnya (Termasuk Pukulan-Pukulan yang Dilakukan dan Pukulan-Pukulan Penalti) Akan Menghasilkan Poin. Kartu skor harus menunjukkan jumlah pukulan sebenarnya.
  - » Di saat Jumlah Pukulan Sebenarnya (Termasuk Pukulan-Pukulan yang Dilakukan dan Pukulan-Pukulan Penalti) Akan Menghasilkan Poin Nol. Kartu skor harus menunjukkan antara tidak ada skor atau jumlah pukulan berapa saja yang akan menghasilkan poin nol.
- Apabila Hole Diselesaikan Tanpa Menyelesaikan Hole. Apabila pemain tidak menyelesaikan hole berdasarkan Peraturan, kartu skor harus menunjukkan antara tidak ada skor atau jumlah pukulan berapa saja yang menghasilkan poin nol.

Komite bertanggung jawab untuk menghitung berapa banyak poin yang pemain terima di setiap hole dan, dalam kompetisi handicap, dalam menerapkan pukulan handicap untuk skor yang dimasukkan pada setiap hole sebelum menghitung jumlah poin.

**Lihat Committee Procedures, Section 5A(5)** (Ketentuan Pertandingan dapat menganjurkan namun tidak mengharuskan pemain untuk mencantumkan poin yang didapat pada masing-masing hole di *kartu skor*).

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	3	3	5	4	4	7	5	4	5	40
Points	3	2	1	2	1	0	1	2	2	14

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

Tanggungjawab

 Komite

 Pemain

 Pemain dan marker

Tandatangan Marker: 

Tandatangan Pemain: 

### 21.1c Penalti dalam Stableford

(1) Penalti Selain Diskualifikasi. Semua pukulan penalti ditambahkan pada skor pemain untuk hole di mana pelanggaran terjadi, **namun** terdapat tiga pengecualian:

**Pengecualian 1 – Klub Lebih, Berbagi, Ditambah atau Diganti:** Apabila pemain melanggar Peraturan 4.1b (Jumlah Batas 14 Klub; Berbagi, Menambah, Mengganti Klub Selama Ronde), *Komite* akan mengurangi **dua poin** (apabila pelanggaran berlaku untuk satu hole saja) atau **empat poin** (apabila pelanggaran berlaku untuk dua atau lebih hole) berdasarkan Peraturan 4.1b dari total poin pemain untuk *ronde* itu.

**Pengecualian 2 – Waktu Start:** Apabila pemain melanggar Peraturan 5.3a dengan (1) tiba terlambat namun dalam waktu lima menit setelah waktu startnya atau (2) memulai lebih awal namun dalam waktu lima menit dari waktu startnya (lihat Peraturan 5.3 Pernyataan Penalti, Pengecualian 1 dan 2), *Komite* akan mengurangi **dua poin** dari total poin pemain untuk *ronde* itu.

**Pengecualian 3 – Penundaan yang Tidak Wajar:** Apabila pemain dikenai *penalti umum* atas pelanggaran Peraturan 5.6a, *Komite* akan mengurangi **dua poin** dari total poin pemain untuk *ronde* itu. (Untuk pelanggaran berulang atas Peraturan 5.6a, lihat Peraturan 21.1c(2)).

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

**Lihat Committee Procedures, Section 8; Model Local Rule K-3** (bagaimana mengadopsi Ketentuan Tempo Permainan dalam *Stableford* dengan menerapkan penalti pengurangan poin atas pelanggaran).

(2) **Penalti Diskualifikasi.** Pemain yang melanggar yang mana saja dari empat Peraturan berikut tidak didiskualifikasi namun mendapat **poin nol** untuk hole di mana pelanggaran terjadi:

- Tidak menyelesaikan hole berdasarkan Peraturan 3.3c,
- Tidak memperbaiki kesalahan atas bermain dari luar area tee saat memulai suatu hole (lihat Peraturan 6.1b(2)),
- Tidak memperbaiki kesalahan atas memainkan bola salah (lihat Peraturan 6.3c), atau
- Tidak memperbaiki kesalahan atas bermain dari tempat salah di mana terjadi pelanggaran berat (lihat Peraturan 14.7b).

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

### 21.1d Pengecualian untuk Peraturan 11.2 dalam Stableford

Peraturan 11.2 tidak berlaku dalam situasi berikut:

Apabila bola pemain yang sedang bergerak perlu *masuk lubang* untuk mendapat skor satu poin pada suatu hole dan seseorang secara sengaja membelokkan atau menghentikan bola itu di saat tidak mungkin ia bisa *masuk lubang*, tidak ada penalti untuk orang itu dan pemain mendapat poin nol untuk hole itu.

### 21.1e Kapan Ronde Berakhir dalam Stableford

A player's *round* ends when the player: *Ronde* pemain berakhir di saat pemain:

- *Menyelesaikan hole* terakhirnya (termasuk perbaikan atas kesalahan, seperti dalam Peraturan 6.1 atau 14.7b), atau
- Memilih tidak *menyelesaikan hole* pada hole terakhir atau tidak bisa mendapat poin lebih dari nol di hole itu.

### 21.2 Skor Maksimum

#### 21.2a Penjelasan atas Skor Maksimum

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

Peraturan normal dari *stroke play* dalam Peraturan 1-20 berlaku, sebagaimana dimodifikasi oleh Peraturan spesifik ini. Peraturan 21.2 ditulis untuk:

- Kompetisi *scratch*, namun dapat juga diadaptasi untuk kompetisi *handicap*, dan
- Permainan individu, namun dapat diadaptasi untuk kompetisi melibatkan *partner*, sebagaimana dimodifikasi oleh Peraturan 22 (*Foursomes*) dan Peraturan 23 (*Four-Ball*), dan untuk kompetisi tim, sebagaimana dimodifikasi oleh Peraturan 24.

#### 21.2b Menghitung Skor dalam Maximum Score

- (1) **Skor Pemain untuk Hole.** Skor pemain untuk suatu hole berdasarkan atas jumlah pukulan pemain (termasuk *pukulan-pukulan* yang dilakukan dan pukulan-pukulan penalti), **namun** pemain hanya mendapat pukulan maksimum bahkan bila jumlah pukulan sebenarnya melebihi maksimum itu.

Pemain yang tidak *menyelesaikan hole* berdasarkan Peraturan untuk alasan apapun mendapat skor maksimum untuk hole itu.

Untuk membantu tempo permainan, para pemain dianjurkan untuk menghentikan permainan suatu hole bila skor mereka mencapai maksimum.

Hole telah selesai saat pemain *menyelesaikan hole*, memilih tidak melakukannya atau saat skornya telah mencapai maksimum.

- (2) **Skor Dimasukkan untuk Tiap Hole.** Untuk memenuhi keharusan dalam Peraturan 3.3b agar memasukkan skor hole di *kartu skor*:

- Apabila Hole Diselesaikan dengan Menyelesaikan Hole.
  - » Di saat Skor Lebih Rendah Dari Maksimum. *Kartu skor* harus menunjukkan skor sebenarnya.
  - » Di saat Skor Sama Dengan atau Lebih Tinggi Dari Maksimum. *Kartu skor* harus menunjukkan antara tidak ada skor atau skor berapa saja yang sama atau diatas maksimum.
- Apabila Hole Diselesaikan Tanpa Menyelesaikan Hole. Apabila pemain tidak menyelesaikan hole berdasarkan Peraturan, *kartu skor* harus menunjukkan antara tidak ada skor atau skor berapa saja yang sama atau diatas maksimum.

*Komite* bertanggung jawab untuk menyesuaikan skor pemain ke maksimum untuk hole di mana kartu skor menunjukkan tidak ada skor atau skor apapun di atas maksimum dan, dalam kompetisi handicap, dalam menerapkan pukulan handicap untuk skor yang dimasukkan pada setiap hole.

### 21.2c Penalti dalam Skor Maksimum

Semua penalti yang berlaku dalam *stroke play* berlaku dalam *skor maksimum*, **namun** pemain yang melanggar salah satu dari empat Peraturan berikut tidak didiskualifikasi **namun** mendapat **Skor Maksimum** untuk hole di mana pelanggaran terjadi:

- Tidak *menyelesaikan hole* berdasarkan Peraturan 3.3c,
- Tidak memperbaiki kesalahan atas bemain dari luar *area tee* saat memulai suatu hole (lihat Peraturan 6.1b(2)),
- Tidak memperbaiki kesalahan atas memainkan *bola salah* (lihat Peraturan 6.3c), atau
- Tidak memperbaiki kesalahan atas bermain dari *tempat salah* di mana terjadi *pelanggaran berat* (lihat Peraturan 14.7b).

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

Setelah menerapkan segala pukulan-pukulan penalti, skor pemain untuk suatu hole tidak boleh melebihi skor maksimum yang ditentukan oleh *Komite*.

### 21.2d Pengecualian untuk Peraturan 11.2 dalam Skor Maksimum

Peraturan 11.2 tidak berlaku dalam situasi berikut:

Apabila bola pemain yang sedang bergerak perlu *masuk lubang* untuk skor lebih rendah satu dari skor maksimum di hole tersebut dan seseorang secara sengaja membelokkan atau menghentikan bola itu di saat tidak mungkin ia bisa *masuk lubang*, tidak ada penalti untuk orang itu dan pemain mendapat skor maksimum untuk hole tersebut.

### 21.2e Kapan Ronde Berakhir dalam Skor Maksimum

*Ronde* pemain berakhir di saat pemain:

- *Menyelesaikan hole* terakhirnya (termasuk perbaikan atas kesalahan, seperti dalam Peraturan 6.1 atau 14.7b), atau
- Memilih tidak *menyelesaikan hole* pada hole terakhir atau akan mendapat skor maksimum di hole tersebut.

### 21.3 Par/Bogey

#### 21.3a Penjelasan atas Par/Bogey

*Par/Bogey* adalah bentuk dari *stroke play* yang menghitung skor sebagaimana dalam *match play*:

- Pemain atau *pihak* menang atau kalah atas suatu hole dengan menyelesaikan hole itu dengan pukulan yang lebih sedikit atau lebih banyak terhadap skor target untuk hole itu yang ditentukan oleh *Komite*, dan
- Kompetisi dimenangkan oleh pemain atau *pihak* dengan total hole menang lebih banyak berbanding hole yang kalah (yaitu, menjumlahkan hole-hole menang dan mengurangi hole-hole kalah).

Peraturan normal dari *stroke play* dalam Peraturan 1-20 berlaku, sebagaimana dimodifikasi oleh Peraturan spesifik ini. Peraturan 21.3 ditulis untuk:

- Kompetisi *scratch*, namun dapat diadaptasi untuk kompetisi *handicap*, dan
- Permainan individu, namun dapat diadaptasi untuk kompetisi melibatkan *partner*, sebagaimana dimodifikasi oleh Peraturan 22 (*Foursomes*) dan Peraturan 23 (*Four-Ball*), dan untuk kompetisi tim, sebagaimana dimodifikasi oleh Peraturan 24.

#### 21.3b Menghitung Skor dalam Par/Bogey

(1) **Bagaimana Menang atau Kalah Hole.** Menghitung skor dilakukan sebagaimana dalam *match play*, dengan membandingkan hole menang atau kalah dengan jumlah *pukulan* (termasuk pukulan-pukulan yang dilakukan dan pukulan-pukulan penalti) atas skor target yang ditentukan (umumnya *par* atau *bogey*) yang ditentukan oleh *Komite*:

- Apabila skor pemain lebih rendah dari skor yang ditentukan, pemain menang hole.
- Apabila skor pemain sama dengan skor yang ditentukan, pemain berbagi hole (juga dikenal sebagai *halved*).
- Apabila skor pemain lebih tinggi dari skor yang ditentukan, atau tidak ada skor dikembalikan, pemain kalah hole.

Pemain yang tidak *menyelesaikan hole* berdasarkan Peraturan untuk alasan apapun, ia kalah hole.

Untuk membantu tempo permainan, para pemain dianjurkan untuk menghentikan permainan suatu hole bila skor mereka melampaui skor yang ditentukan (karena mereka telah kalah hole).

Hole telah selesai saat pemain *menyelesaikan hole*, memilih tidak melakukannya atau saat skornya telah melampaui skor yang ditentukan.

(2) **Skor Dimasukkan untuk Tiap Hole.** Untuk memenuhi keharusan dalam Peraturan 3.3b agar memasukkan skor hole di *kartu skor*:

- Apabila Hole Diselesaikan dengan Menyelesaikan Hole.
  - » Di saat Skor Menghasilkan Hole Menang atau Berbagi Dua. Kartu skor harus menunjukkan skor sebenarnya.
  - » Di saat Skor Menghasilkan Hole Kalah. Kartu skor harus menunjukkan antara tidak ada skor atau skor berapa saja yang menghasilkan hole menjadi kalah.
- Apabila Hole Diselesaikan Tanpa Menyelesaikan Hole. Apabila pemain tidak menyelesaikan hole berdasarkan Peraturan, kartu skor harus menunjukkan antara tidak ada skor atau skor berapa saja yang menghasilkan hole menjadi kalah.

*Komite* bertanggung jawab untuk memutuskan apakah pemain menang, kalah atau berbagi dua di setiap hole dan, dalam kompetisi handicap, dalam menerapkan pukulan handicap untuk skor yang dimasukkan pada setiap hole sebelum memutuskan hasil dari hole itu.

**Pengecualian – Tidak Ada Penalti Bila Tidak Ada Pengaruh atas Hasil dari Hole:** Apabila pemain mengembalikan *kartu skor* dengan mencatat jumlah skor yang salah untuk suatu hole namun ini tidak mempengaruhi apakah hole telah menang, kalah atau berbagi dua, tidak ada penalti berdasarkan Peraturan 3.3b.

**Lihat Committee Procedures, Section 5A(5)** (Ketentuan Pertandingan dapat menganjurkan namun tidak mengharuskan pemain untuk mencantumkan hasil dari hole di *kartu skor*).

### 21.3c Penalti dalam Par/Bogey

(1) **Penalti Selain Diskualifikasi.** Semua pukulan penalti ditambahkan pada skor pemain untuk hole di mana pelanggaran terjadi, **namun** terdapat tiga **pengecualian**:

**Pengecualian 1 – Klub Lebih, Berbagi, Ditambah atau Diganti:** Apabila pemain melanggar Peraturan 4.1b (Jumlah Batas 14 Klub; Berbagi, Menambah Mengganti Klub Selama *Ronde*), *Komite* akan mengurangi satu hole (apabila pelanggaran berlaku untuk **satu hole** saja) atau **dua hole** (apabila pelanggaran berlaku untuk dua atau lebih hole) berdasarkan Peraturan 4.1b dari total hole yang pemain menangkan terhadap yang kalah.

**Pengecualian 2 – Waktu Start:** Apabila pemain melanggar Peraturan 5.3a dengan (1) tiba terlambat namun dalam waktu lima menit setelah waktu startnya atau (2) memulai lebih awal namun dalam waktu lima menit dari waktu startnya (lihat Peraturan 5.3 Pernyataan Penalti, Pengecualian 1 dan 2), *Komite* akan mengurangi **satu hole** dari total hole yang pemain menangkan terhadap yang kalah.

**Pengecualian 3 – Penundaan yang Tidak Wajar:** Apabila pemain melanggar Peraturan 5.6a:

- Penalti atas pelanggaran pertama: Pemain dikenai **satu pukulan penalti** di hole di mana pelanggaran terjadi.
- Penalti atas pelanggaran kedua: *Komite* akan mengurangi **satu hole** dari total hole yang pemain menangkan terhadap hole yang kalah.
- Untuk pelanggaran ketiga atas Peraturan 5.6a, lihat Peraturan 21.2c(2).

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

(2) **Penalti Diskualifikasi.** Pemain yang melanggar yang mana saja dari empat Peraturan berikut tidak didiskualifikasi **namun kalah atas hole** di mana pelanggaran terjadi:

- Tidak *menyelesaikan hole* berdasarkan Peraturan 3.3c,
- Tidak memperbaiki kesalahan atas bemain dari luar *area tee* saat memulai suatu hole (lihat Peraturan 6.1b(2)),
- Tidak memperbaiki kesalahan atas memainkan *bola salah* (lihat Peraturan 6.3c), atau
- Tidak memperbaiki kesalahan atas bermain dari *tempat salah* di mana terjadi *pelanggaran berat* (lihat Peraturan 14.7b).

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

**Lihat Committee Procedures, Section 8; Model Local Rule K-4** (bagaimana mengadopsi Ketentuan Tempo Permainan dalam *Par/Bogey* dengan menerapkan penalti pengurangan hole atas pelanggaran).

### 21.3d Pengecualian untuk Peraturan 11.2 dalam Par/Bogey

Peraturan 11.2 tidak berlaku dalam situasi berikut:

Apabila bola pemain yang sedang bergerak perlu *masuk lubang* untuk berbagi dua hole itu dan seseorang secara sengaja membelokkan atau menghentikan bola itu di saat tidak mungkin ia bisa *masuk lubang*, tidak ada penalti untuk orang itu dan pemain kalah di hole itu.

### 21.3e Kapan Ronde Berakhir dalam Par/Bogey

*Ronde* pemain berakhir di saat pemain:

- Menyelesaikan hole terakhirnya (termasuk perbaikan atas kesalahan, seperti dalam Peraturan 6.1 atau 14.7b), atau
- Memilih tidak menyelesaikan hole pada hole terakhir atau telah kalah di hole itu.

## 21.4 Match Play Tiga-Bola

### 21.4a Penjelasan atas Match Play Tiga-Bola

*Match Play Tiga-Bola* adalah bentuk *Match Play* dimana:

- Masing-masing dari tiga pemain memainkan match individu melawan dua pemain lainnya dalam waktu yang sama, dan
- Masing-masing pemain memainkan satu bola yang digunakan pada kedua matchnya.

Peraturan normal untuk *match play* dalam Peraturan 1-20 berlaku untuk ketiga match individu ini, **sedangkan** Peraturan spesifik ini berlaku di dua situasi di saat penerapan Peraturan normal dalam satu match bertentangan dengan penerapan di match lainnya.

### 21.4b Bermain Tidak Sesuai Urutan

Apabila pemain bermain tidak sesuai urutan dalam match manapun, *lawan* yang seharusnya bermain terlebih dahulu boleh membatalkan pukulan berdasarkan Peraturan 6.4a(2).

Apabila pemain bermain tidak sesuai urutan dalam kedua match, tiap *lawan* boleh memilih untuk membatalkan pukulan itu dalam match melawan pemain.

Apabila *pukulan* pemain dibatalkan hanya dalam satu match:

- Pemain harus melanjutkan permainan dengan bola semula dalam match lainnya.
- Ini berarti pemain harus menyelesaikan hole dengan memainkan bola berbeda dalam tiap match.

### 21.4c Bola atau Markah-Bola Diangkat atau Digerakkan oleh Satu Lawan

Apabila *lawan* dikenai **satu pukulan penalti** karena mengangkat bola atau *markah-bola* pemain atau menyebabkan bola atau *markah-bola* itu bergerak berdasarkan Peraturan 9.5b atau 9.7b, penalti itu berlaku hanya dalam match melawan pemain.

*Lawan* tidak dikenai penalti dalam matchnya melawan pemain lain.

### 21.5 Bentuk Lain Permainan Golf

Walaupun hanya bentuk permainan tertentu tercakup secara spesifik oleh Peraturan 3, 21, 22 and 23, golf juga dimainkan dalam berbagai bentuk lain, seperti scrambles dan greensomes.

Peraturan ini dapat diadaptasi untuk mengatur dalam permainan itu dan bentuk-bentuk permainan lainnya.

**Lihat Committee Procedures, Section 9** (cara-cara yang direkomendasikan dalam mengadaptasi Peraturan untuk bentuk permainan umum lainnya).

## PERATURAN

## 22

## Foursomes (Juga Dikenal Sebagai Alternate Shot)

### Tujuan Peraturan:

Peraturan 22 mencakup Foursomes (dimainkan dalam *match play* ataupun *stroke play*), di mana para partner 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 partner secara bergantian melakukan pukulan tee untuk memulai hole dan untuk menyelesaikan permainan tiap hole dengan cara memukul secara bergantian.

### 22.1 Penjelasan atas Foursomes

*Foursomes* (juga dikenal sebagai *Alternate Shot*) adalah bentuk permainan yang melibatkan *partner* (dalam *match play* ataupun *stroke play*) di mana para partner berkompetisi sebagai satu pihak dengan memainkan satu bola secara bergantian di tiap hole.

Peraturan 1-20 berlaku untuk bentuk permainan ini (dengan *pihak* yang memainkan satu bola diperlakukan sama sebagaimana pemain individu), sebagaimana dimodifikasi oleh Peraturan spesifik ini.

Variasi lain dari ini adalah bentuk permainan *match play* yang dikenal sebagai *Threesomes*, di mana pemain individu berkompetisi melawan pihak dengan dua *partner* yang memainkan pukulan secara bergantian berdasarkan Peraturan spesifik ini.

### 22.2 Salah Satu Partner Bertindak untuk Pihak

Karena kedua *partner* berkompetisi sebagai satu *pihak* dengan hanya memainkan satu bola:

- Salah satu *partner* boleh melakukan tindakan apapun yang diperbolehkan untuk pihak itu sebelum pukulan dilakukan, seperti *memarkah* tempat dari bola dan *mengangkat*, *meletakkan kembali*, *mengedrop* dan *meletakkan* bola itu, tidak masalah giliran partner mana yang seharusnya bermain berikutnya untuk pihak itu.
- *Partner* dan *kedinya* boleh membantu partner lain dengan cara apapun yang kedi partner lain boleh lakukan untuk membantu (seperti memberi dan meminta *advis* dan mengambil tindakan lain yang diperbolehkan berdasarkan Peraturan 10), namun tidak boleh memberi bantuan apapun yang kedi partner lain tidak boleh berikan berdasarkan Peraturan.

- Segala tindakan yang dilakukan atau melanggar Peraturan oleh salah satu *partner* atau salah satu *kedri* berlaku untuk pihak itu.

Dalam *stroke play*, hanya seorang dari kedua *partner* yang perlu mengesahkan skor hole pihak itu di *kartu skor* (lihat Peraturan 3.3b).

### 22.3 Pihak Harus Bergantian dalam Melakukan Pukulan

Di tiap hole, para *partner* harus melakukan *pukulan* untuk pihak itu secara bergantian:

- Satu *partner* harus bermain terlebih dahulu untuk *pihak* itu dari semua *area tee* di hole bernomor ganjil, sedangkan *partner* lainnya harus bermain terlebih dahulu untuk *pihak* itu dari semua *area tee* di hole bernomor genap.
- Setelah *pukulan* pertama oleh suatu pihak dari *area tee* suatu hole, selanjutnya di hole itu para *partner* harus melakukan *pukulan* secara bergantian.
- Apabila suatu *pukulan* dibatalkan atau tidak dihitung berdasarkan Peraturan manapun (kecuali di saat *pukulan* dilakukan dalam urutan yang salah melanggar Peraturan ini), *partner* yang sama yang melakukan *pukulan* harus melakukan *pukulan* berikutnya untuk pihak itu.
- Apabila pihak itu memutuskan untuk memainkan *bola provisional*, bola harus dimainkan oleh *partner* yang gilirannya memainkan *pukulan pihak* itu berikutnya.

Segala *pukulan-pukulan* penalti untuk *pihak* tidak mempengaruhi urutan bermain para *partner* secara bergantian.

#### **Penalti atas Melakukan Pukulan Tidak Sesuai Urutan Melanggar Peraturan 22.3: Penalti Umum.**

Dalam *stroke play*, *pihak* harus memperbaiki kesalahannya:

- *Partner* yang benar harus melakukan *pukulan* darimana *pihak* itu melakukan *pukulan* pertama kali dengan urutan yang salah.
- *Pukulan* yang dilakukan dengan urutan yang salah dan *pukulan-pukulan* lainnya sebelum kesalahan diperbaiki (termasuk *pukulan-pukulan* yang dilakukan dan *pukulan-pukulan* penalti semata-mata dari memainkan bola itu) tidak dihitung.
- Apabila pihak tidak memperbaiki kesalahan sebelum melakukan suatu *pukulan* untuk memulai hole lain atau, untuk hole terakhir dari *ronde* itu, sebelum mengembalikan *kartu skornya*, pihak itu **didiskualifikasi**.

## 22.4 Memulai Ronde

### 22.4a Partner yang Bermain Terlebih Dahulu

*Pihak* boleh memilih *partner* mana yang akan bermain dari *area tee* pertama dalam memulai suatu *ronde*, kecuali Ketentuan Kompetisi menyatakan *partner* mana yang harus bermain terlebih dahulu.

*Ronde* dari pihak itu dimulai saat *partner* tersebut melakukan *pukulan* untuk memulai hole pertama pihak itu.

### 22.4b Waktu Start dan Titik Start

Peraturan 5.3a berlaku secara berbeda pada tiap *partner* berdasarkan siapa yang akan bermain terlebih dahulu untuk pihak itu:

- *Partner* yang akan bermain terlebih dahulu harus siap bermain pada waktu start dan titik startnya, dan harus memulai pada (dan bukan sebelum) waktu itu.
- *Partner* yang akan bermain berikutnya harus hadir saat waktu startnya baik itu di titik start ataupun di hole di dekat posisi di mana bola yang dimainkan dari *area tee* diharapkan akan berhenti.

Apabila kedua *partner* tidak hadir sebagaimana hal diatas, *pihak* itu melanggar Peraturan 5.3a.

## 22.5 Partner Dapat Berbagi Klub

Peraturan 4.1b(2) dimodifikasi untuk memperbolehkan para *partner* berbagi klub, selama jumlah total klub yang mereka miliki bersama tidak lebih dari 14.

## PERATURAN

## 23

## Four-Ball

**Tujuan Peraturan:**

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

- Dua *partner* berkompetisi bersama sebagai suatu *pihak*, dengan masing-masing pemain memainkan bolanya sendiri, dan
- Skor dari pihak untuk suatu hole adalah skor terendah dari kedua *partner* di hole itu.

Peraturan 1-20 berlaku untuk bentuk permainan ini, sebagaimana dimodifikasi oleh Peraturan spesifik ini.

Variasi lain dari ini adalah bentuk permainan *match play* yang dikenal sebagai Best-Ball, di mana pemain individu berkompetisi melawan pihak dengan dua atau tiga *partner* dan masing-masing *partner* memainkan bolanya sendiri berdasarkan Peraturan, sebagaimana dimodifikasi oleh Peraturan spesifik ini. (Untuk Best-Ball dengan tiga *partner* dalam suatu pihak, tiap rujukan atas *partner* yang lain berarti kedua *partner* lainnya)

**23.2 Menghitung Skor dalam Four-Ball****23.2a Skor Pihak 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* untuk hole itu.
- Di saat Hanya Satu Partner Menyelesaikan Hole atau Menyelesaikannya Secara Lain Berdasarkan Peraturan. Skor *partner* itu adalah skor *pihak* untuk hole itu. *Partner* yang lain tidak perlu *menyelesaikan hole*.
- Di saat Tidak Ada Partner Menyelesaikan Hole atau Menyelesaikannya Secara Lain Berdasarkan Peraturan. *Pihak* itu tidak memiliki skor untuk hole itu, yang berarti:

- » Dalam *match play*, pihak itu **kalah hole**, kecuali pihak lawan telah memberikan kemenangan atau kalah hole secara lain.
- » Dalam *stroke play*, pihak itu **didiskualifikasi** kecuali kesalahan diperbaiki tepat waktu berdasarkan Peraturan 3.3c.

### 23.2b Kartu Skor Pihak dalam Stroke Play

(1) **Tanggung Jawab Pihak.** Skor *gross pihak* 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*.
- 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* itu **didiskualifikasi**.
- Tidak cukup mengidentifikasi suatu skor sebagai skor dari suatu *pihak* secara umum.

Hanya satu *partner* perlu mengesahkan skor hole di *kartu skor* pihak berdasarkan Peraturan 3.3b(3).

(2) **Tanggung Jawab Komite.** Komite bertanggung jawab untuk memutuskan skor yang mana dihitung untuk *pihak* di tiap hole, termasuk menerapkan segala handicap dalam kompetisi handicap:

- Apabila hanya satu skor dimasukkan untuk suatu hole, skor itu dihitung untuk pihak itu.
- Apabila skor dari kedua *partner* dimasukkan ke suatu hole:
  - » Apabila skor itu berbeda, skor terendah (gross atau net) untuk hole itu dihitung untuk *pihak* itu.
  - » Apabila kedua skor adalah sama, Komite dapat menghitung skor mana saja. Apabila skor yang digunakan ternyata salah karena suatu alasan, Komite akan menghitung skor lainnya.

Apabila skor yang dihitung untuk suatu *pihak* tidak teridentifikasi dengan jelas sebagai skor individual *partner* yang membuatnya, atau bila *partner* itu didiskualifikasi berkaitan dengan permainan hole tersebut, *pihak* itu **didiskualifikasi**.

### 23.2c Pengecualian untuk Peraturan 11.2 dalam Four-Ball

Peraturan 11.2 tidak berlaku dalam situasi berikut:

Di saat *partner* pemain telah menyelesaikan hole dan bola pemain yang sedang *bergerak* perlu *masuk lubang* untuk membukukan skor *pihak* untuk hole itu satu *pukulan* lebih rendah, apabila seseorang secara sengaja membelokkan atau menghentikan bola itu disaat ia tidak mungkin bisa *masuk lubang*, tidak ada penalti untuk orang itu dan bola pemain itu tidak dihitung untuk *pihak* itu.

#### 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: 

## 23.3 Kapan Ronde Dimulai dan Berakhir; Kapan Hole Diselesaikan

### 23.3a Kapan Ronde Dimulai

*Ronde* suatu *pihak* dimulai saat satu dari para *partner* melakukan *pukulan* untuk memulai hole pertamanya.

### 23.3b Kapan Ronde Berakhir

*Ronde* suatu *pihak* berakhir:

- Dalam *match play*, saat salah satu pihak memenangkan match (lihat Peraturan 3.2a(3)), (4)).
- Dalam *stroke play*, saat suatu pihak menyelesaikan hole terakhirnya, baik itu saat kedua *partner menyelesaikan hole* (termasuk memperbaiki kesalahan, seperti berdasarkan Peraturan 6.1 atau 14.7b) ataupun saat satu *partner menyelesaikan hole* pada hole terakhir dan *partner* lainnya memilih tidak melakukannya.

### 23.3c Kapan Hole Diselesaikan

(1) Match Play. Suatu *pihak* telah menyelesaikan hole saat kedua *partner* telah *menyelesaikan hole* atau mereka diberikan kemenangan atas *pukulan-pukulan* mereka berikutnya atau salah satu *pihak* telah memberikan kemenangan atas hole.

(2) Stroke Play. Suatu *pihak* telah menyelesaikan hole saat salah satu *partner* telah menyelesaikan hole dan *partner* lainnya antara telah *menyelesaikan hole* atau memutuskan tidak melakukannya.

## 23.4 Satu atau Kedua Partner Dapat Mewakili Pihak

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

Apabila *partner* tidak hadir lalu kemudian tiba untuk bermain, *partner* itu boleh memulai permainan untuk pihak hanya di antara permainan hole, yang berarti:

- Match Play – Sebelum Pemain Manapun dalam Match Memulai Hole. Apabila *partner* tiba hanya setelah pemain manapun di pihak manapun dalam match telah memulai permainan suatu hole, *partner* itu tidak boleh bermain untuk pihak itu hingga hole berikutnya.
- Stroke Play – Sebelum Partner yang Lain Memulai Hole. Apabila *partner* tiba hanya setelah *partner* yang lain memulai permainan suatu hole, *partner* yang baru tiba itu tidak boleh bermain untuk pihak hingga hole berikutnya.

*Partner* yang baru tiba yang tidak diperbolehkan bermain di suatu hole tetap boleh memberi *advis* atau bantuan pada *partner* yang lain dan mengambil tindakan-tindakan lain untuk *partner* lain di hole itu (lihat Peraturan 23.5a dan 23.5b).

**Penalti atas Pelanggaran Peraturan 23.4: Penalti Umum.**

### 23.5 Tindakan Pemain yang Mempengaruhi Permainan Partner

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

Walaupun masing-masing pemain dalam suatu pihak harus memainkan bolanya sendiri:

- Pemain boleh mengambil tindakan apapun berkaitan dengan bola partner yang partner boleh lakukan sebelum melakukan pukulan, seperti memarkah tempat dari bola dan *mengangkat, meletakkan kembali, mendedrop* dan meletakkan bola.
- Pemain dan *kedi* pemain boleh membantu *partner* dalam cara apapun yang *kedi partner* boleh lakukan untuk membantu (seperti memberi dan meminta *advis* dan mengambil tindakan lainnya yang diperbolehkan berdasarkan Peraturan 10), namun tidak boleh memberikan bantuan apapun yang *kedi partner* tidak boleh berikan berdasarkan Peraturan.

Dalam *stroke play*, para *partner* tidak boleh bersepakat satu dengan lainnya untuk membiarkan suatu bola di tempatnya di *putting green* untuk membantu salah satu dari mereka atau pemain lain manapun (lihat Peraturan 15.3a).

#### 23.5b Partner Bertanggung Jawab atas Tindakan Pemain

Segala tindakan yang diambil oleh pemain berkaitan dengan bola atau *perlengkapan partner* dianggap sebagai tindakan yang diambil *partner*.

Apabila tindakan pemain akan melanggar Peraturan bila dilakukan oleh *partner*:

- *Partner* melanggar Peraturan dan dikenai penalti yang dihasilkan (lihat Peraturan 23.8a).
- Contoh dari hal ini adalah di saat pemain melanggar Peraturan dengan:
  - » *Memperbaiki kondisi yang mempengaruhi pukulan yang akan dilakukan oleh partner,*
  - » Secara tidak sengaja menyebabkan bola *partner* bergerak, atau
  - » Tidak *memarkah* tempat dari bola *partner* sebelum mengangkatnya.

Hal ini juga berlaku atas tindakan oleh *kedi* pemain berkaitan dengan bola *partner* yang akan melanggar Peraturan bila dilakukan oleh *partner* atau *kedi partner*.

Apabila tindakan pemain atau *kedi* pemain mempengaruhi permainan dari bola pemain sendiri maupun bola *partner*, lihat Peraturan 23.8a(2), untuk mengetahui bila terdapat penalti untuk kedua *partner*.

## 23.6 Urutan Bermain Pihak

Para *partner* boleh bermain dengan urutan yang pihak anggap terbaik.

Ini berarti di saat giliran pemain untuk bermain berdasarkan Peraturan 6.4a (*match play*) atau 6.4b (*stroke play*), baik itu pemain ataupun *partner* boleh bermain berikutnya.

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

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

## 23.7 Para Partner Dapat Berbagi Klub

Peraturan 4.1b(2) dimodifikasi untuk memperbolehkan para *partner* berbagi klub, selama jumlah total klub yang mereka miliki bersama tidak lebih dari 14.

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

Di saat seorang pemain dikenai penalti atas pelanggaran Peraturan, penalti dapat berlaku baik itu untuk pemain itu sendiri ataupun untuk kedua *partner* (yaitu, pada pihak). Hal ini bergantung pada penaltinya dan bentuk permainannya:

### 23.8a Penalti Selain Diskualifikasi

- (1) **Penalti Umumnya Berlaku Hanya Bagi Pemain**, Tidak Pada Partner. Di saat pemain dikenai suatu penalti selain diskualifikasi, penalti itu umumnya berlaku hanya bagi pemain itu dan tidak pada *partnernya*, **kecuali** dalam situasi yang tercakup oleh (2).
  - Segala pukulan penalti hanya ditambahkan pada skor pemain, tidak pada skor *partner*.
  - Dalam *match play*, pemain yang dikenai **penalti umum (kalah hole)** tidak memiliki skor untuk dihitung bagi *pihak* itu pada hole itu; namun penalti ini tidak berpengaruh pada *partner*, yang dapat melanjutkan permainan untuk *pihak* itu di hole itu.
- (2) **Tiga Situasi Di mana Penalti Pemain Juga Berlaku untuk Partner**.
  - Di saat Pemain Melanggar Peraturan 4.1b (Jumlah Batas 14 Klub; Berbagi, Menambah atau Mengganti Klub). Dalam *match play*, pihak dikenai penalti

(**penyesuaian skor match**); dalam *stroke play*, *partner* juga dikenai **penalti yang sama** dengan pemain.

- Di saat Pelanggaran Pemain Membantu Permainan *Partner*. Dalam *match play* ataupun *stroke play*, *partner* juga dikenai **penalti yang sama** dengan pemain.
- Dalam *Match Play*, Di saat Pelanggaran Pemain Merugikan Permainan Lawan. *Partner* juga dikenai **penalti yang sama** dengan pemain.

### **Pengecualian – Pemain Yang Melakukan Pukulan pada Bola Salah Tidak Dianggap Membantu Permainan *Partner* atau Merugikan Permainan Lawan:**

- Hanya pemain (bukan *partnernya*) dikenai **penalti umum** atas pelanggaran Peraturan 6.3c.
- Bahkan apabila bola yang dimainkan sebagai *bola salah* milik *partner*, lawan atau orang lain.

### **23.8b Penalti Diskualifikasi**

(1) **Kapan Pelanggaran oleh Satu *Partner* Berarti Pihak Didiskualifikasi.** Pihak **didiskualifikasi** bila *partner* manapun dikenai penalti diskualifikasi berdasarkan salah satu dari Peraturan berikut:

- Peraturan 1.2 Standar Perilaku Pemain
- Peraturan 1.3 Bermain Sesuai Peraturan
- Peraturan 4.1a Klub yang Diperbolehkan dalam Melakukan Pukulan
- Peraturan 4.1c Prosedur Mengeluarkan Klub dari Permainan
- Peraturan 4.2a Bola yang Diperkenankan dalam Permainan pada Hole
- Peraturan 4.3 Penggunaan Perlengkapan
- Peraturan 5.6a Penundaan yang Tidak Wajar
- Peraturan 5.7b-c Di saat Komite Menunda Permainan dan Permainan Dilanjutkan
- Peraturan 6.2b Peraturan Area Tee

Hanya dalam Match Play::

- Peraturan 3.2c Menerapkan Handicap pada Match dengan Handicap

Hanya dalam Stroke Play:

- Peraturan 3.3b(2) Tanggung Jawab Pemain: Mengesahkan dan Mengembalikan Kartu Skor
- Peraturan 3.3b(3) Skor Salah pada Hole

- Peraturan 3.3b(4) Menghitung Skor dalam Kompetisi Handicap
- Peraturan 5.2b Praktis Di Lapangan Sebelum atau Di Antara Ronde
- Peraturan 23.2b Kartu Skor Pihak dalam Stroke Play

(2) Kapan Pelanggaran oleh Kedua Partner Berarti Pihak Didiskualifikasi. Pihak **didiskualifikasi** bila kedua *partner* dikenai penalti diskualifikasi berdasarkan salah satu dari Peraturan berikut:

- Peraturan 5.3 Memulai dan Mengakhiri Ronde
- Peraturan 5.4 Bermain dalam Grup
- Peraturan 5.7a Kapan Pemain Boleh atau Harus Menghentikan Permainan

Hanya dalam Stroke Play:

*Pihak didiskualifikasi* bila, pada hole yang sama, kedua *partner* dikenai penalti diskualifikasi berdasarkan kombinasi dari salah satu Peraturan berikut:

- Peraturan 3.3c Tidak Menyelesaikan Hole
- Peraturan 6.1b Bola Harus Dimainkan dari Dalam Area Tee
- Peraturan 6.3c Bola Salah
- Peraturan 14.7 Bermain dari Tempat Salah

(3) Kapan Pelanggaran oleh Satu Pemain Hanya Berarti Pemain Tidak Memiliki Skor Sah untuk Hole. Dalam semua situasi lain di mana pemain melanggar Peraturan dengan penalti diskualifikasi, pemain tidak didiskualifikasi namun skornya untuk hole di mana pelanggaran itu terjadi tidak bisa dihitung untuk pihak itu.

Dalam *match play*, bila kedua *partner* melanggar Peraturan itu di hole yang sama, *pihak* itu **kalah hole**.

PERATURAN

# 24

## Kompetisi Tim

### Tujuan Peraturan:

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

### 24.1 Penjelasan atas Kompetisi Tim

- Sebuah “tim” adalah kelompok pemain yang bermain sebagai individu-individu atau *pihak-pihak* untuk berkompetisi dengan tim-tim lainnya.
- Permainan mereka dalam even tim juga dapat merupakan bagian dari kompetisi lain (seperti *stroke play* individu) yang berlangsung pada waktu bersamaan.

Peraturan 1-23 berlaku dalam kompetisi tim, sebagaimana dimodifikasi oleh Peraturan spesifik ini.

### 24.2 Ketentuan dari Kompetisi Tim

*Komite* memutuskan bentuk permainan, bagaimana skor keseluruhan tim akan dihitung dan ketentuan Kompetisi lainnya, seperti:

- Dalam *match play*, jumlah poin diberikan untuk memenangkan atau berbagi dua *match*.
- Dalam *stroke play*, jumlah skor dihitung dalam total skor masing-masing tim.
- Apakah kompetisi itu mungkin berakhir dengan skor sama dan, bila tidak, bagaimana skor sama diputuskan.

### 24.3 Kapten Tim

Masing-masing tim boleh menunjuk seorang kapten tim untuk memimpin tim itu dan membuat keputusan untuknya, seperti dalam tim pemain mana yang akan bermain dalam *ronde-ronde* atau *match-match* mana, bagaimana urutan mereka akan bermain dan siapa yang akan bermain bersama sebagai *partner*.

Kapten tim boleh seorang pemain dalam kompetisi

## 24.4 Advis Diperbolehkan dalam Kompetisi Tim

### 24.4a Orang yang Diperbolehkan Memberi Advis untuk Tim (Pemberi Advis)

*Komite* dapat mengadopsi Peraturan Setempat memperbolehkan masing-masing tim menunjuk satu orang (seorang “pemberi *advis*”) yang dapat memberi *advis* dan bantuan lainnya sebagaimana diperbolehkan dalam Peraturan 10.2b(2) untuk para pemain dalam tim selama *ronde* dan yang dapat diminta *advis*nya oleh para pemain dalam tim :

- Pemberi *advis* boleh kapten tim, pelatih tim atau orang lainnya (termasuk anggota tim yang bermain dalam kompetisi).
- Pemberi *advis* harus diperkenalkan pada *Komite* sebelum memberi *advis*.
- *Komite* dapat memperbolehkan pemberi *advis* tim diganti selama suatu *ronde* atau selama kompetisi.

**Lihat Committee Procedures, Section 8; Model Local Rule H-2** (*Komite* dapat mengadopsi Peraturan Setempat yang memperbolehkan masing-masing tim menunjuk dua pemberi *advis*).

### 24.4b Batasan untuk Pemberi Advis Selagi Bermain

Apabila pemberi *advis* tim adalah pemain dalam tim, ia tidak diperbolehkan menunaikan tugasnya selagi bermain dalam suatu *ronde* dalam kompetisi.

Selagi bermain dalam suatu *ronde*, pemberi *advis* dianggap sebagai anggota tim yang bermain lainnya, untuk batasan atas *advis* dalam Peraturan 10.2a.

## 24.4c Tidak Boleh Memberi Advis diantara Anggota Tim Selain Partner

**Kecuali** di saat bermain bersama sebagai *partner* dalam suatu *pihak*:

- Pemain tidak boleh meminta advis dari atau memberi advis ke anggota dari timnya yang bermain di lapangan.
- Hal ini berlaku baik anggota tim itu bermain di dalam grup yang sama dengan pemain itu ataupun dalam grup lain di lapangan.

**Lihat Committee Procedures, Section 8; Model Local Rule H-5** (dalam kompetisi tim *stroke play* di mana skor pemain untuk suatu *ronde* dihitung hanya sebagai bagian dari skor tim, *Komite* dapat mengadopsi Peraturan Setempat yang memperbolehkan anggota tim yang bermain dalam grup yang sama untuk saling memberi *advis* walaupun mereka bukan *partner*).

**Penalti atas Pelanggaran Peraturan 24.4: Penalti Umum.**



# Definisi



### ***Advis***

Segala pernyataan lisan ataupun aksi (seperti menunjukkan *klab* yang telah digunakan dalam melakukan suatu *pukulan*) yang bertujuan untuk mempengaruhi seorang pemain dalam:

- Memilih sebuah klab,
- Melakukan sebuah pukulan, atau
- Memutuskan bagaimana bermain dalam suatu hole atau ronde.

**Namun** informasi umum tidak termasuk *advis*, seperti:

- Letak sesuatu di lapangan seperti hole, putting green, fairway, area-area penalti, bunker-bunker, atau bola pemain lain,
- Jarak dari satu titik ke titik lain, atau
- Peraturan.

### ***Ancang-ancang***

Posisi kaki dan badan pemain saat bersiap untuk dan melakukan suatu *pukulan*.

### ***Air Sementara***

Segala akumulasi air yang sementara di permukaan dasar (seperti genangan air dari hujan atau irigasi atau luapan dari area air) yang:

- Bukan *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*.

### ***Area dari Lapangan***

Lima area yang ditetapkan yang membentuk *lapangan*:

- *Area umum*,
- *Area tee* di mana pemain harus bermain saat memulai hole yang ia mainkan,

- Semua *bunker*,
- Semua *area penalti*, dan
- *Putting green* dari *hole* yang pemain mainkan.

### **Area Pembebasan**

Area di mana pemain harus *mengedrop* sebuah bola di saat mengambil pembebasan berdasarkan suatu Peraturan. Tiap Peraturan pembebasan mengharuskan pemain 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 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.

Dalam menggunakan *panjang-klab* untuk menentukan ukuran dari *area pembebasan*, pemain diperkenankan mengukur secara langsung melewati selokan, lubang atau kondisi serupa, dan secara langsung melewati atau menembus suatu benda (seperti sebuah pohon, pagar, tembok, terowongan, saluran air atau kepala sprinkler), **namun** tidak diperkenankan untuk mengukur menembus dasar (ground) yang secara alamiah turun dan naik.

**Lihat Committee Procedures, Section 21** (*Komite dapat memilih untuk memperbolehkan atau mengharuskan pemain menggunakan zona drop sebagai area pembebasan saat mengambil pembebasan tertentu*).

### **Area Penalti**

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

Suatu *area penalti* adalah:

- Segala badan air di lapangan (baik itu dimarkahi atau tidak oleh *Komite*), termasuk laut, danau, kolam, sungai, selokan, saluran air di permukaan atau lokasi air terbuka lainnya (walaupun tidak mengandung air), dan

## Definisi

- Segala bagian lapangan lain yang ditetapkan oleh Komite sebagai sebuah *area penalti*.

*Area penalti* adalah salah satu dari lima *area lapangan* yang ditetapkan.

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

- *Area penaltikuning* (dimarkahi oleh garis atau patok-patok kuning) memberikan pemain dua pilihan pembebasan (Peraturan 17.1d(1) dan (2)).
- *Area penalti merah* (dimarkahi oleh garis atau patok-patok merah) memberikan pemain 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 (ground):

- Hal ini berarti semua dasar (ground) dan segala benda lainnya (seperti segala benda artifisial atau alamiah) di sisi dalam dari tepi adalah bagian dari *area penalti* tersebut, baik itu pada, di atas ataupun dibawah permukaan dari dasar (ground).
- Apabila sebuah benda berada di kedua sisi baik itu sisi dalam dan sisi luar tepi (seperti sebuah jembatan di atas *area penalti*, atau sebuah pohon yang berakar di sisi dalam tepi dengan cabang-cabang menjorok ke sisi luar tepi atau sebaliknya), hanya bagian dari benda tersebut yang berada di sisi dalam tepi merupakan bagian dari *area penalti*.

Sisi 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*.
- **Fitur Fisik:** Di saat ditetapkan oleh fitur fisik (seperti pantai, atau area gurun atau tembok penahan), Komite seyogyanya menyatakan bagaimana sisi dari *area penalti* tersebut ditentukan.

Di saat sisi dari *area penalti* ditentukan oleh garis atau oleh fitur fisik, patok-patok dapat digunakan untuk menunjukkan di mana *area penalti* berada, **namun** mereka tidak memiliki arti lain.

Di saat sisi dari badan air tidak ditetapkan oleh Komite, sisi dari *area penalti* ditentukan oleh pembatas alaminya (yaitu, di saat dasar (ground) menurun untuk membentuk lekukan di mana air akan berada).

Apabila suatu lokasi air terbuka umumnya tidak mengandung air (seperti selokan air atau area aliran air yang kering selain dalam musim hujan), *Komite* dapat menetapkan area itu sebagai bagian dari *area umum* (yang berarti ia bukanlah area penalti).

### **Area Tee**

Area di mana pemain harus memulai permainan atas hole yang ia 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 tee* adalah salah satu dari lima area dari lapangan yang ditentukan.

Semua lokasi *tee* lainnya di *lapangan* (baik itu di hole yang sama ataupun di hole lain) adalah bagian dari *area umum*.

### **Area Umum**

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

*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 artifisial yang ditetapkan oleh *Komite* sebagai *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 sebuah bola 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 tersebut 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), termasuk para mamalia, burung, reptil, binatang ampibi dan invertebrata (seperti cacing, serangga, laba-laba dan krustasea).

### **Bola Provisional**

Bola lain yang dimainkan jikalau bola yang baru saja pemain mainkan kemungkinan berada:

- Di luar lapangan, atau
- Hilang di luar *area penalti*.

Sebuah *bola provisional* bukanlah bola *dalam permainan* pemain, kecuali ia menjadi bola *dalam permainan* berdasarkan Peraturan 18.3c.

### **Bola Salah**

Semua bola selain bola pemain yang:

- Di *dalam permainan* (baik itu bola semula 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 or 20.1c.

Contoh *bola salah* adalah:

- Bola *dalam permainan* milik pemain lain.
- Bola liar.
- Bola pemain 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);

## Definisi

- 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).

*Bunker* adalah salah satu dari lima *area dari lapangan* yang ditetapkan.

*Komite* dapat menetapkan area pasir yang disiapkan sebagai bagian dari *area umum* (yang berarti bukan sebuah *bunker*) atau dapat menetapkan area pasir yang ada sebagai sebuah *bunker*.

Saat sebuah *bunker* sedang diperbaiki dan *Komite* menetapkan keseluruhan *bunker* sebagai *gugus untuk rawat*, ia diperlakukan sebagai *area umum* (yang berarti bukan sebuah *bunker*).

Kata “pasir” sebagaimana dipergunakan dalam Definisi ini dan Peraturan 12 mencakup segala material serupa dengan pasir yang digunakan sebagai material *bunker* (seperti kerang yang ditumbuk), demikian juga segala tanah yang dicampur dengan pasir.

### **Dalam Permainan**

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

- Sebuah bola mulai menjadi *dalam permainan* dalam suatu hole:
  - » Di saat pemain melakukan *pukulan* atas bola tersebut dari dalam *area tee*, atau
  - » Dalam *match play*, di saat pemain melakukan *pukulan* atas bola tersebut dari luar *area tee* dan *lawanannya* 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*.

Pemain tidak dapat memiliki lebih dari satu bola *dalam permainan* dalam suatu waktu. (Lihat Peraturan 6.3d untuk kasus-kasus terbatas di mana seorang pemain boleh memainkan lebih dari satu bola bersamaan di suatu hole.)

Di saat Peraturan merujuk pada suatu bola yang berhenti atau bergerak, ini berarti suatu bola yang berada *dalam permainan*.

Di saat sebuah markah-bola berada ditempat untuk *memarkahi* tempat sebuah bola dalam permainan:

- Bila bola tersebut telah diangkat, ia tetap *dalam permainan*, dan
- Bila bola tersebut telah diangkat dan *diletakkan kembali*, ia *dalam permainan* bahkan bila *markah-bolanya* telah dipindahkan.

### **Diketahui atau Hampir Dapat Dipastikan**

Ukuran dasar untuk memutuskan apa yang terjadi pada bola pemain – sebagai contoh, apakah bola tersebut 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 pemain, misalnya pemain tersebut 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.

“Semua informasi yang tersedia secara wajar” mencakup semua informasi yang pemain tersebut ketahui dan semua informasi lain yang ia bisa dapatkan dengan usaha yang wajar tanpa penundaan yang berlebihan.

### **Di Luar Perbatasan**

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

Sisi pembatas lapangan berlanjut ke atas dan ke bawah dari dasar (ground):

- Ini berarti semua dasar (ground) dan segala benda lainnya (seperti segala benda artifisial atau alamiah) di sisi dalam sisi pembatas lapangan adalah di dalam perbatasan, baik itu pada, di atas atau di bawah permukaan dari dasar (ground).
- Apabila sebuah benda berada di kedua sisi baik itu di sisi dalam dan di sisi luar sisi pembatas lapangan (seperti tangga yang menempel pada sebuah pagar pembatas lapangan, atau sebuah pohon yang berakar di sisi luar tepi dengan cabang-cabang yang menjorok ke sisi dalam tepi atau sebaliknya), hanya bagian dari benda yang berada di sisi luar dari sisi yang berada *di luar perbatasan*.

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 sisi 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*.

Apabila pemain melepaskan sebuah bola tidak dengan tujuan agar bola berada *dalam permainan*, bola tersebut belum *didrop* dan tidak berada *dalam permainan* (lihat Peraturan 14.4).

Setiap Peraturan pembebasan memberi ketentuan area pembebasan secara spesifik di mana bola harus didrop dan berhenti.

Dalam mengambil pembebasan, pemain harus melepaskan bola dari suatu lokasi setinggi lutut sehingga bola tersebut:

- Jatuh lurus ke bawah, tanpa pemain melempar, memutar atau menggulirkannya atau menggunakan gerakan apapun yang dapat mempengaruhi kemana bola akan berhenti, dan
- Tidak menyentuh bagian manapun dari badan atau perlengkapan pemain sebelum ia membentur dasar (ground). (lihat Peraturan 14.3b).

### **Four-Ball**

Suatu bentuk permainan di mana para *pihak* dari kedua *partner* berkompetisi, di mana pemain memainkan bolanya masing-masing. Skor satu *pihak* di suatu hole adalah skor terendah dari kedua *partner* di hole tersebut.

Four-Ball dapat dimainkan sebagai suatu kompetisi *match play* antara satu pihak *partner* berdua dan pihak *partner* berdua lainnya atau suatu kompetisi *stroke play* antara banyak pihak *partner* berdua.

### **Foursomes (juga dikenal sebagai “Alternate Shot”)**

Suatu bentuk permainan di mana *partner* berdua berkompetisi sebagai satu pihak dengan memainkan satu bola bergantian di tiap hole.

*Foursomes* dapat dimainkan sebagai suatu kompetisi *match play* antara satu pihak *partner* berdua dan pihak *partner* berdua lainnya atau suatu kompetisi *stroke play* antara banyak pihak *partner* berdua.

### **Garis Main**

Garis yang pemain harapkan akan dilalui bolanya 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 pemain akan alur jalan bolanya).

### **Green Salah**

Semua *green* di *lapangan* selain *putting green* dari hole yang pemain mainkan.

*Green salah* termasuk:

- *Putting green* dari semua hole lain yang mana saat itu pemain tidak sedang mainkan.
- *Putting green* normal dari suatu hole di mana saat itu *green* sementara yang digunakan, dan
- Semua *green* untuk latihan *putting*, *chipping* atau *pitching*, kecuali Komite menyatakan bukan dalam Peraturan Setempat.

### **Gugus Untuk Rawat**

Bagian manapun di *lapangan* yang ditetapkan sebagai *gugus untuk rawat* (baik itu dimarkahi atau secara lain) oleh Komite. Segala *gugus untuk rawat* yang ditetapkan manapun mencakup:

- Seluruh bagian dasar (*ground*) di sisi dalam dari area yang ditetapkan, dan
- Segala rumput, semak, pohon atau benda alamiah lain yang tumbuh atau menempel yang berakar di area yang ditetapkan, termasuk bagian manapun dari benda tersebut yang berlanjut di atas dasar di luar sisi area yang ditetapkan (**namun** tidak saat benda tersebut menempel pada dasar atau berada di bawah dasar di luar dari sisi yang ditetapkan, seperti akar pohon yang merupakan bagian dari pohon yang tumbuh di sisi dalam)

*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*.
- **Fitur Fisik**: Di saat ditentukan oleh fitur fisik (seperti hamparan bunga (flower bed) atau tempat pembibitan rumput), *Komite* seyogyanya menyatakan bagaimana sisi dari *gugus untuk rawat* ditentukan

Di saat sisi *gugus untuk rawat* ditentukan oleh garis atau fitur fisik, patok-patok dapat digunakan untuk menunjukkan di mana *gugus untuk rawat* berada, **namun** mereka tidak memiliki arti lain.

## Hilang

Status dari sebuah bola yang tidak ditemukan dalam tiga menit setelah pemain atau *kedinya* (atau *partner pemain* atau *kedu dari partner*) memulai pencarian.

Bila setelah pencarian dimulai kemudian terganggu sementara dengan alasan yang bisa diterima (seperti saat pemain menghentikan pencarian di saat permainan ditangguhkan atau harus menyingkir untuk menunggu pemain lain bermain) atau di saat pemain tersebut tanpa sengaja mengidentifikasi *bola salah*:

- Waktu antara gangguan dan saat pencarian dilanjutkan tidak dihitung, dan
- Waktu yang diberikan untuk pencarian secara total adalah tiga menit, terhitung keduanya atas waktu pencarian sebelum gangguan dan setelah pencarian dilanjutkan.

### **Kartu Skor**

Dokumen di mana skor pemain di tiap hole dicatat dalam *stroke play*.

*Kartu skor* dapat berupa kertas apapun atau dalam bentuk elektronik yang disetujui oleh *Komite* untuk:

- Mencatat skor pemain di masing-masing hole,
- Mencatat handicap pemain, apabila itu adalah kompetisi menggunakan handicap, dan
- Pencatat skor dan pemain mengesahkan skor, dan pemain mengesahkan handicapnya dalam kompetisi menggunakan handicap, baik itu menggunakan tandatangan ataupun menggunakan metoda sertifikasi elektronik yang disetujui oleh *Komite*.

Kartu skor tidak diperlukan dalam match play namun dapat digunakan oleh pemain untuk membantu mencatat skor match.

### **Kedi**

Seseorang yang membantu seorang pemain dalam suatu *ronde*, termasuk dengan cara berikut:

- Membawa, Mengangkut atau Menangani Klab: Seseorang yang membawa, mengangkut (seperti menggunakan kereta atau trolis) atau menangani klab pemain selama permainan adalah *kedi* dari pemain tersebut walaupun ia tidak disebut *kedi* oleh pemain tersebut, **kecuali** di saat memindahkan klab, bag atau kereta pemain hanya sebagai niat baik (seperti mengambilkan sebuah klab pemain yang tertinggal).
- Memberi Advis: *Kedi* pemain adalah satu-satunya orang (selain partner atau *kedi* dari partner) di mana seorang pemain diperbolehkan meminta *advis*.

Seorang *kedi* juga diperbolehkan membantu pemain tersebut dalam hal lain yang diperkenankan oleh Peraturan (lihat Peraturan 10.3b).

### **Kehormatan**

Hak dari seorang pemain untuk bermain terlebih dahulu 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.

**Lihat Committee Procedures, Section 1** (menjelaskan peran dari *Komite*).

### **Kondisi Lapangan Tidak Normal**

Yang manapun dari ke empat kondisi yang ditetapkan berikut:

- Lubang Binatang,
- Gugus Untuk Rawat,
- Obstruksi Permanen, atau
- Air Sementara.

### **Kondisi Yang Mempengaruhi Pukulan**

*Letak* bola pemain saat berhenti, area anchang-ancang yang diinginkan, area ayunan yang diinginkan, *garis main* dan *area pembebasan* di mana pemain akan *mengedrop* atau meletakkan sebuah bola.

Istilah-istilah ini berarti:

- “Area anchang-ancang yang diinginkan” mencakup area di mana pemain tersebut kemungkinan akan meletakkan kakinya maupun seluruh area yang secara wajar akan mempengaruhi bagaimana dan di mana badan pemain diposisikan dalam bersiap untuk dan melakukan pukulan yang diinginkan.
- “Area ayunan yang diinginkan” mencakup seluruh area yang secara wajar kemungkinan akan mempengaruhi bagian manapun dari ayunan ke belakang, ayunan ke depan atau penyelesaian ayunan atas pukulan yang diinginkan.
- Masing-masing Istilah baik “*letak*,” “*garis main*” dan “*area pembebasan*” memiliki Definisi tersendiri.

### **Lapangan**

Keseluruhan area permainan di sisi dalam segala pembatas lapangan yang ditentukan oleh *Komite*:

- Seluruh area di dalam dari sisi pembatas adalah dalam perbatasan (in bounds) dan merupakan bagian dari lapangan.
- Seluruh area di luar dari sisi pembatas adalah di luar perbatasan (out of bounds) dan bukan bagian dari lapangan.
- Sisi pembatas berlanjut baik ke atas maupun kebawah dari dasar (ground).

*Lapangan* terbentuk atas lima *area dari lapangan* yang ditetapkan.

**Lawan**

Seseorang yang berkompetisi dengan seorang pemain dalam suatu match. Istilah *lawan* hanya berlaku dalam *match play*.

**Letak - Lie**

Tempat di mana sebuah bola berhenti dan segala benda alamiah yang menempel atau tumbuh, *obstruksi permanen*, *benda integral*, atau *benda pembatas lapangan* menyentuh bola tersebut 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 dimainkan:

- Lubang harus berdiameter 4 ¼ inci (108 mm) dengan kedalaman sekurang-kurangnya 4 inci (101.6 mm).
- Bila menggunakan pelapis, ukuran luar diameternya tidak boleh melebihi 4 ¼ inci (108 mm). Pelapis tersebut harus dibenamkan sekurang-kurangnya 1 inci (25.4 mm) di bawah permukaan *putting green*, kecuali jika sifat tanahnya mengharuskannya lebih dekat ke permukaan.

**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 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 seorang pemain atau *pihak* berhadapan langsung dengan seorang *lawan* atau *pihak lawan* dalam match satu *ronde* atau lebih:

- Seorang pemain atau pihak memenangkan suatu hole dalam suatu match dengan menyelesaikan hole tersebut dalam jumlah pukulan lebih sedikit (termasuk pukulan-pukulan yang dilakukan dan pukulan-pukulan penalti), dan
- Match dimenangkan saat seorang pemain atau *pihak* memimpin atas lawannya atau pihak lawannya dengan jumlah kemenangan hole lebih banyak dari hole yang tersisa untuk dimainkan.

*Match play* dapat dimainkan sebagai match tunggal (di mana seorang pemain bermain langsung dengan seorang *lawan*), match *Three-Ball* atau match *Foursomes* atau match *Four-Ball* antara dua *pihak berpartner*.

### **Meletakkan Kembali**

Meletakkan sebuah bola dengan meletakkan dan melepaskannya, dengan niat agar bola menjadi *dalam permainan*.

Apabila pemain meletakkan bola tanpa niat agar bola menjadi *dalam permainan*, bola tersebut belum diletakkan kembali dan belum di *dalam permainan* (lihat Peraturan 14.4).

Di saat kapanpun suatu Peraturan mengharuskan sebuah bola untuk *diletakkan kembali*, Peraturan tersebut menentukan titik spesifik di mana bola tersebut harus di *diletakkan kembali*.

### **Memarkahi**

Menunjukkan titik di mana sebuah berhenti dengan:

- Meletakkan sebuah *markah-bola* tepat di belakang atau tepat di sebelah bola, ataupun
- Memegang sebuah klab di dasar (*ground*) tepat di belakang atau tepat di sebelah bola.

Hal ini dilakukan untuk menunjukkan titik di mana bola tersebut harus *diletakkan kembali* setelah diangkat.

### **Memperbaiki**

Mengubah satu atau lebih *kondisi yang mempengaruhi pukulan* atau kondisi fisik lain yang mempengaruhi permainan sehingga seorang pemain berpotensi mendapat keuntungan atas suatu *pukulan*.

### **Mengganti**

Menukar suatu bola yang pemain gunakan untuk memainkan suatu hole dengan menjadikan bola lain sebagai bola *dalam permainan*.

Pemain telah mengganti dengan bola lain di saat ia *meletakkan* bola selain bola semula pemain ke *dalam permainan* dengan cara apapun (lihat Peraturan 14.4), walaupun bola semula:

- *Dalam permainan*, atau
- Tidak lagi *dalam permainan* karena ia telah diangkat dari *lapangan* atau *hilang* atau *di luar perbatasan*.

Suatu *bola pengganti* adalah bola pemain di *dalam permainan* bahkan bila:

- Ia *diganti, didrop* atau *diletakkan* dengan cara yang salah atau di *tempat salah*, atau
- Pemain diharuskan berdasarkan Peraturan untuk meletakkan bola semula kembali ke *dalam permainan* daripada mengganti dengan bola lain.

### **Obstruksi**

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 tempat berlindung dari hujan
- Kepala sprinkler, saluran dan irigasi atau box kontrol.
- Patok-patok, tembok, pegangan pembatas, pagar (**namun** tidak di saat mereka merupakan *benda pembatas lapangan* yang menentukan atau menunjukkan sisi batas *lapangan*).
- Kereta golf, pemotong rumput, mobil dan kendaraan lainnya.
- Tempat sampah, papan pengarah dan bangku.
- *Perlengkapan* pemain, *tiang bendera* dan penggaruk pasir.

Sebuah *obstruksi* adalah *obstruksi lepas* atau *obstruksi permanen*. Apabila bagian dari suatu *obstruksi permanen* (seperti gerbang atau pintu atau bagian dari kabel yang menempel) memenuhi definisi sebagai *obstruksi lepas*, maka bagian tersebut diperlakukan sebagai *obstruksi lepas*.

**Lihat Committee Procedures, Section 8; Model Local Rule F-23** (*Komite dapat mengadopsi Peraturan Setempat yang menetapkan obstruksi tertentu sebagai obstruksi permanen sementara yang mana prosedur pembebasan khusus berlaku*).

### **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).

Walaupun suatu *obstruksi* dapat digerakkan, Komite dapat menetapkannya sebagai suatu *obstruksi permanen*.

### **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*.

Komite dapat menetapkan *obstruksi* mana saja sebagai sebuah *obstruksi permanen*, bahkan bila ia memenuhi definisi sebagai *obstruksi lepas*.

### **Pemarkah-Bola**

Sebuah benda artifisial saat digunakan untuk *memarkahi* tempat sebuah bola yang akan diangkat, seperti sebuah *tee*, sebuah koin, sebuah benda dibuat menjadi *pemarkah-bola* atau bagian kecil lain dari *perlengkapan*.

Saat Peraturan merujuk perihal *pemarkah-bola* digerakkan, ini berarti sebuah *pemarkah-bola* yang berada dalam posisi di *lapangan* untuk *memarkahi* tempat sebuah bola yang telah diangkat dan belum *diletakkan kembali*.

### **Panjang-Klab**

Panjang dari klab terpanjang dari ke 14 (atau kurang) klab yang pemain miliki 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.

*Panjang-klab* digunakan untuk menetapkan area tee pemain di tiap hole dan dalam menentukan besar *area pembebasan* pemain di saat mengambil pembebasan berdasarkan suatu Peraturan.

### **Par/Bogey**

Sebuah bentuk permainan *stroke play* dengan perhitungan skor sebagaimana dalam *match play* di mana:

- Seorang pemain atau pihak memenangkan atau kalah atas sebuah hole dengan menyelesaikan hole tersebut dengan jumlah pukulan lebih sedikit atau lebih banyak (termasuk *pukulan-pukulan* yang dilakukan dan semua *pukulan-pukulan* penalti) dari skor target yang ditentukan Komite pada hole tersebut, dan
- Kompetisi dimenangkan oleh pemain atau *pihak* dengan jumlah hole menang terbanyak daripada hole kalah (yaitu dengan menjumlahkan hole-hole menang dan mengurangi hole-hole kalah).

### **Partner**

Seorang pemain yang berkompetisi bersama dengan pemain lain sebagai suatu *pihak*, dalam *match play* ataupun *stroke play*.

### **Pelanggaran Berat**

Dalam *stroke play*, di saat bermain dari *tempat salah* yang dapat memberikan pemain keuntungan berlebihan dibanding bila *pukulan* dilakukan di tempat seharusnya.

Dalam melakukan perbandingan untuk memutuskan apakah terdapat pelanggaran berat, factor-faktor yang harus dipertimbangkan mencakup:

- Tingkat kesulitan *pukulan*,
- Jarak bola dari lubang,
- Pengaruh rintangan-rintangan pada *garis main*, dan
- *Kondisi yang mempengaruhi pukulan*.

Konsep dari pelanggaran berat tidak dapat diterapkan dalam *match play*, karena pemain kalah hole apabila ia bermain dari *tempat salah*.

### **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 pemain pada *kartu skor* pemain tersebut dan mengesahkan *kartu skor* tersebut. Pemain lain dapat menjadi pencatat skor, **namun** tidak seorang *partner*.

*Komite* dapat menentukan siapa yang akan menjadi pencatat skor pemain atau memberitahu para pemain bagaimana mereka memilih seorang pencatat skor.

### **Pengaruh Luar**

Semua orang atau benda berikut yang dapat mempengaruhi apa yang terjadi pada bola seorang pemain atau *perlengkapan* atau *lapangan*:

- Semua orang (termasuk pemain lain), selain pemain tersebut atau *kedinya* atau *partner* dari pemain tersebut 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

pemain boleh menggunakan dalam suatu *ronde*. *Peraturan Perlengkapan* bisa dilihat di [nyatakan website perlengkapan].

### **Perlengkapan**

Apapun yang dipakai, digunakan, dipegang atau dibawa oleh pemain atau *kedi* pemain tersebut.

Benda-benda yang dipakai untuk merawat *lapangan*, seperti penggaruk pasir, adalah *perlengkapan* hanya bila mereka dipegang atau dibawa oleh pemain atau *kedi*.

### **Pihak**

Dua atau lebih *partner* yang berkompetisi sebagai satu kesatuan dalam suatu *ronde* dalam *match play* atau *stroke play*.

Tiap set partner adalah satu pihak, baik bila tiap pemain memainkan bolanya masing-masing (*Four-Ball*) maupun *partner* memainkan satu bola (*Foursomes*).

Suatu *pihak* tidak sama dengan sebuah tim. Dalam sebuah kompetisi tim, tiap tim terdiri dari pemain-pemain sebagai individu-individu atau sebagai *pihak-pihak*.

### **Pukulan**

Gerakan ke depan suatu klab yang dilakukan untuk memukul bola.

**Namun** *pukulan* belum dilakukan apabila pemain tersebut:

- Memutuskan di saat ayunan ke depan tidak untuk memukul bola tersebut dan mencegah terjadinya pukulan dengan secara sengaja menghentikan kepala klab sebelum mengenai bola tersebut atau, apabila tidak dapat dihentikan, dengan secara sengaja tidak mengenai bola tersebut.
- Secara tidak sengaja memukul bola di saat melakukan ayunan latihan atau di saat melakukan persiapan untuk melakukan pukulan.

Di saat Peraturan merujuk pada “memainkan sebuah bola,” ini bermakna sama dengan melakukan sebuah *pukulan*.

Skor pemain pada suatu hole atau *ronde* dinyatakan sebagai sejumlah “pukulan” atau “pukulan yang dilakukan” yang mana bermakna pukulan-pukulan yang dibuat maupun segala pukulan-pukulan penalti (lihat Peraturan 3.1c.)

### **Pukulan dan Jarak**

Suatu prosedur dan penalti di saat pemain mengambil pembebasan berdasarkan Peraturan 17, 18, 19 dengan memainkan sebuah bola dari tempat di mana *pukulan* sebelumnya dilakukan (lihat Peraturan 14.6).

Istilah pukulan dan jarak bermakna pemain:

- Mendapat satu pukulan penalti, dan

- Kehilangan keuntungan atas segala jarak yang didapat terhadap lubang dari titik di mana pukulan sebelumnya dilakukan.

### **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).

Terdapat lubang pada *putting green* di suatu hole di mana pemain berupaya memasukkan bola.

*Putting green* adalah salah satu dari lima *area dari lapangan* yang ditetapkan. *Putting green* pada semula hole lain (yang saat itu pemain tidak mainkan) adalah *green salah* dan merupakan bagian dari *area umum*.

Sisi dari suatu *putting green* ditentukan mulai dari area yang terlihat secara khusus dipersiapkan (seperti di mana rumput secara jelas dipotong untuk menunjukkan tepinya), kecuali *Komite* menentukan sisi dengan cara lain (seperti dengan menggunakan garis atau titik-titik).

Apabila *green* ganda digunakan untuk dua hole berbeda:

- Keseluruhan area yang dipersiapkan di mana terdapat kedua lubang diperlakukan sebagai *putting green* di saat memainkan masing-masing hole.
- **Namun** *Komite* dapat menetapkan suatu tepi yang membagi *green* ganda menjadi dua *putting green* terpisah, sehingga di saat pemain memainkan satu diantaranya, bagian dari *green* ganda untuk hole yang lain adalah *green salah*.

### **Ronde**

18 hole atau kurang yang dimainkan sesuai urutan yang ditentukan oleh *Komite*.

### **Skor Maksimum - Maximum Score**

Bentuk permainan *stroke play* di mana skor seorang pemain atau *pihak* untuk suatu hole di batasi oleh jumlah maksimum pukulan (termasuk *pukulan-pukulan* yang dilakukan dan *pukulan-pukulan* penalti) yang ditetapkan oleh *Komite*, seperti dua kali *par*, angka tertentu atau *double bogey net*.

### **Stableford**

Bentuk permainan *stroke play* di mana:

- Skor pemain atau *pihak* atas suatu hole dihitung berdasarkan poin yang didapat dengan membandingkan jumlah *pukulan* pemain atau pihak pada hole tersebut (termasuk *pukulan-pukulan* yang dilakukan dan semua *pukulan-pukulan* penalti) terhadap skor target tertentu yang ditetapkan pada hole tersebut oleh *Komite*, dan

- Kompetisi dimenangkan oleh pemain atau *pihak* yang menyelesaikan semua *ronde* dengan poin terbanyak.

### **Stroke Play**

Sebuah bentuk permainan di mana seorang pemain atau *pihak* berkompetisi melawan semua pemain atau *pihak lain* dalam kompetisi.

Dalam bentuk umum dari *stroke play* (see Rule 3.3):

- Skor seorang pemain atau pihak untuk suatu *ronde* adalah jumlah total pukulan (termasuk *pukulan-pukulan* yang dilakukan dan segala *pukulan-pukulan* penalti) di tiap hole yang telah *diselesaikan*, dan
- Pemenang adalah pemain atau *pihak* yang menyelesaikan semua *ronde* dengan jumlah *pukulan* paling sedikit.

Bentuk-bentuk lain dari *stroke play* dengan metoda perhitungan skor berbeda adalah *Stableford*, *Skor Maksimum* and *Par/Bogey* (lihat Peraturan 21).

Segala bentuk *stroke play* dapat dimainkan baik dalam kompetisi individu (tiap pemain berkompetisi sendiri) maupun dalam kompetisi yang melibatkan *pihak* atau *partner* (*Foursomes* atau *Four-Ball*).

### **Tee**

Sebuah benda yang digunakan untuk menaikkan sebuah bola di atas dasar (*ground*) 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 sebuah bola 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 pemain 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 pemain diharuskan atau diperbolehkan untuk memainkan bolanya berdasarkan Peraturan.

Contoh bermain dari *tempat salah*:

- Memainkan sebuah bola setelah *meletakkannya kembali* di tempat yang salah atau tanpa *meletakkannya kembali* sebagaimana diharuskan oleh Peraturan.

- Memainkan sebuah bola dari luar *area pembebasan* yang diharuskan.
- Mengambil pembebasan berdasarkan Peraturan yang salah, sehingga bola *didrop* dan dimainkan dari sebuah tempat yang tidak diperkenankan oleh Peraturan.
- Memainkan sebuah bola dari *zona dilarang bermain* atau di saat *zona dilarang bermain* mengganggu area *ancang-ancang* atau ayunan yang diinginkan oleh pemain.

Memainkan sebuah bola dari luar *area tee* di saat memulai permainan sebuah hole atau di saat mencoba memperbaiki kesalahan tersebut bukanlah bermain dari *tempat salah* (lihat Peraturan 6.1b).

### **Tertanam**

Kondisi di mana sebuah bola berhenti di bekas-jatuhnya sendiri yang terbentuk sebagai akibat dari pukulan sebelumnya oleh pemain di mana sebagian dari bola tersebut berada di bawah permukaan tanah.

Sebuah bola yang tertanam tidak harus menyentuh tanah (contoh, rumput dan *benda alam lepas* dapat berada di antara bola dan tanah).

### **Three-Ball**

Sebuah bentuk permainan *match play* di mana:

- Masing-masing dari tiga pemain memainkan match individu melawan dua pemain lainnya secara bersamaan, dan
- Masing-masing pemain memainkan satu bola yang ia gunakan di kedua matchnya.

### **Tiang Bendera**

Sebuah tiang lepas yang disediakan oleh *Komite* yang diletakkan di dalam *lubang* untuk memberi petunjuk pada pemain di mana lubang berada. *Tiang bendera* termasuk bendera dan segala material atau benda lain yang menempel pada tiang tersebut.

Ketentuan mengenai *tiang bendera* tertera dalam *Peraturan Perlengkapan*.

### **Titik Pembebasan Maksimum Tersedia - Point of Maximum Available Relief**

Titik referensi 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, **namun** tidak lebih mendekati *lubang* dari tempat tersebut,

- Berada di *area lapangan* yang diharuskan, dan
- Pemain mendapat gangguan paling minim dari *kondisi lapangan tidak normal* tersebut dibanding apabila pemain melakukan *pukulan* di tempat semula tanpa ada kondisi tersebut.

Memperkirakan titik referensi ini mencakup menentukan pilihan klab, *ancang-ancang*, ayunan dan *garis main* yang pemain akan gunakan dalam melakukan *pukulan*.

Pemain tidak perlu mensimulasikan *pukulan* dengan mengambil *ancang-ancang* sebenarnya dan ayunan menggunakan klab pilihannya (namun disarankan agar pemain selalu melakukan hal ini untuk membantu membuat perkiraan yang akurat)

*Titik pembebasan maksimum tersedia* didapat dengan membandingkan besar relatif gangguan atas letak bola dan area *ancang-ancang* dan ayunan yang pemain inginkan dan, khusus di *putting green*, *garis mainnya*. Sebagai contoh, di saat mengambil pembebasan dari *air sementara*:

- *Titik pembebasan maksimum tersedia* kemungkinan di mana bola berada di air yang lebih dangkal dari tempat pemain akan berdiri (lebih mempengaruhi *ancang-ancang* daripada letak dan ayunan), atau di mana bola berada di air yang lebih dalam dari tempat pemain akan berdiri (lebih mempengaruhi letak dan ayunan daripada *ancang-ancang*).
- Di *putting green*, *titik pembebasan maksimum tersedia* kemungkinan berdasarkan garis main di mana bola akan melalui *air sementara* terdangkal atau rentang terpendek.

### **Titik Pembebasan Penuh Terdekat**

Titik referensi 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 tersebut 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 pemain untuk menentukan pilihan klab, *ancang-ancang*, ayunan dan *garis main* yang ia akan gunakan untuk melakukan *pukulan*.

Pemain tidak perlu melakukan simulasi pukulan dengan mengambil *ancang-ancang* dan mengayunkan klab pilihan tersebut (**namun** secara umum pemain

direkomendasikan untuk melakukan hal ini untuk membantu menentukan perkiraan yang tepat).

*Titik pembebasan penuh terdekat* berhubungan hanya atas kondisi tertentu di mana pembebasan akan diambil dan kemungkinan di sebuah lokasi di mana terdapat gangguan dari sesuatu yang lain:

- Bila pemain mengambil pembebasan kemudian mendapat gangguan dari kondisi lain di mana pembebasan diperkenankan, pemain tersebut dapat mengambil pembebasan kembali dengan menentukan *titik pembebasan penuh terdekat* yang baru dari kondisi baru tersebut.
- Pembebasan harus diambil secara terpisah atas tiap kondisi, namun pemain dapat mengambil pembebasan dari kedua kondisi secara bersamaan (dengan penentuan *titik pembebasan penuh terdekat* dari kedua kondisi) di saat, setelah mengambil pembebasan dari tiap kondisi secara terpisah, dapat disimpulkan secara wajar bila tetap melakukan hal tersebut kondisi-kondisi tersebut akan tetap saling mengganggu.

### **Wasit - Referee**

Seorang ofisial yang ditunjuk oleh *Komite* untuk memutuskan pertanyaan-pertanyaan atas kejadian dan menerapkan Peraturan.

**Lihat Committee Procedures, Bagian 6C** (menjelaskan tanggungjawab dan kewenangan seorang *wasit*).

### **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*.

*Komite* dapat menerapkan *zona dilarang bermain* untuk alasan apapun, seperti:

- Melindungi margasatwa, habitat binatang, dan area lingkungan sensitif,
- Mencegah kerusakan atas tanaman muda, hamparan bunga (flower beds), pembibitan rumput atau area tanaman lain,
- Melindungi para pemain dari bahaya, dan
- Melindungi situs sejarah atau kepentingan budaya.

*Komite* seyogyanya menetapkan sisi dari *zona dilarang bermain* dengan garis atau patok-patok, dan garis atau patok-patok tersebut (atau ujung atas patok-patok tersebut) seyogyanya dapat membedakan *zona dilarang bermain* tersebut dengan *kondisi lapangan tidak normal* biasa atau *area penalti* tanpa *zona dilarang bermain*.

## Index

	Peraturan	Halaman
<b>Avis dan Bantuan Lain</b>		
- Avis	10.2a	89
- Bantuan Fisik dan Perlindungan dari Elemen	10.2b(5)	92
- Benda untuk Membantu Mengarahkan	10.2b(3)	90
- Garis Main	10.2b	90
<b>Air Sementara</b>	Lihat Kondisi Lapangan Tidak Normal	141
<b>Alternate Shot</b>	Lihat Foursomes	197
<b>Area Penalti</b>		
- Bagaimana Mengambil Pembebasan	17.1d	157
- Bola Dimainkan dari Area Penalti Berhenti di Area Penalti	17.2a	161
- Bola Dimainkan dari Area Penalti Hilang, Di Luar Lapangan atau Tidak Dapat Dimainkan	17.2b	164
- Bola Tidak Ditemukan	17.1c	157
- Kapan Bola Berada di Area Penalti	17.1a	156
- Memainkan Bola Sebagaimana Letaknya	17.1b	156
- Pilihan Pembebasan atas Area Penalti Merah	17.1d	157
- Pilihan Pembebasan atas Area Penalti Kuning	17.1d	157
- Tidak Ada Pembebasan Berdasarkan Peraturan Lain	17.3	164
- Zona Dilarang Bermain	17.1e	160
<b>Area Tee</b>	6.2	58
- Diperbolehkan Memakai Tee	6.2b(2)	59
- Kapan Bola Berada Di Area Tee	6.2b(1)	58
- Kapan Peraturan Area Tee Berlaku	6.2b(4)	60
- Menggerakkan Markah-Tee	6.2b(4)	60
- Perbaikan yang Diperkenankan	6.2a	58
<b>Area Umum</b>	2.2a	23
<b>Bentuk Permainan: Match Play atau Stroke Play</b>	3.1a	26
<b>Bentuk Permainan: Lain</b>	21.5	196
<b>Benda Alam Lepas</b>		
- Bola Bergerak Saat Pindahkan	15.1b	135
- Pindahkan Benda Alam Lepas	15.1a	134
<b>Binatang Berbahaya</b>		
- Bagaimana Mengambil Pembebasan	16.2b	149
- Kapan Pembebasan Diperbolehkan	16.2a	149

	Peraturan	Halaman
<b>Bola</b>		
- Bola Sesuai Ketentuan	4.2a	41
- Membantu Permainan – di Putting Green	15.3a	138
- Mengganggu Permainan—di Mana Saja	15.3b	139
- Mengganti Bola	4.2c(2), 14.2	41, 118
- Pecah Berkeping-keping	4.2b	41
- Robek atau Retak	4.2c	41
<b>Bola Bergerak</b>		
- Membantu Permainan - di Putting Green	15.3a	138
- Memutuskan Apa yang Menyebabkan Bola Bergerak	9.2b	81
- Memutuskan Apakah Bola Bergerak	9.2a	81
- Oleh Angin, Air atau Kekuatan Alam lain	9.3	82
- Oleh Binatang	9.6	85
- Oleh Kedi	9.4	82
- Oleh Kedi Lawan dalam Match Play	9.5	84
- Oleh Lawan dalam Match Play	9.5	84
- Oleh Lawan dalam Match Play, Kapan Penalti Berlaku	9.5b	84
- Oleh Orang Lain	9.6	85
- Oleh Partner	22.2, 23.5b	197, 204
- Oleh Pemain	9.4	82
- Oleh Pemain Lain dalam Stroke Play	9.6	85
- Oleh Pengaruh Luar	9.6	85
- Oleh Pemain, Kapan Penalti Berlaku	9.4b	83
- Saat Ayunan ke Belakang atau Pukulan	9.1b	80
<b>Bola Dalam Permainan</b>	14.4	126
<b>Bola Hilang</b>		
- Apa yang Harus Dilakukan Saat Bola Hilang	18.2b	167
- Kapan suatu Bola Hilang	18.2a(1)	166
<b>Bola Provisional</b>		
- Kapan Bola Provisional Harus Diabaikan	18.3c(3)	171
- Kapan Bola Provisional Menjadi Bola dalam Permainan	18.3c(2)	169
- Kapan Diperbolehkan	18.3a	168
- Menyatakan Memainkan Bola Provisional	18.3b	168
- Memainkan Bola Provisional Lebih dari Satu Kali	18.3c(1)	169
<b>Bola Tertanam</b>		
- Bagaimana Mengambil Pembebasan	16.3b	152
- Kapan Pembebasan Diperbolehkan	16.3a	150

	Peraturan	Halaman
<b>Bola Tidak Dapat Dimainkan</b>	19	172
- Area Penalti	19.1	172
- Area Umum	19.2	172
- Bunker - Pembebasan Di Bunker	19.3a	175
- Bunker - Pembebasan Di Luar Bunker	19.3b	176
- Kapan Pembebasan Dapat Diambil	19.1	172
- Pembebasan Di Garis Belakang	19.2b	172
- Pembebasan Menyamping	19.2c	173
- Pembebasan Pukulan-dan-Jarak	19.2a	172
- Putting Green	19.2	172
<b>Bola Salah</b>		
- Bola Pemain Dimainkan oleh Pemain Lain	6.3c(2)	63
- Melakukan Pukulan pada Bola Salah	6.3c(1)	63
<b>Bola Sedang Bergerak</b>		
- Dengan Sengaja Dibelokkan atau Dihentikan oleh Seseorang	11.2	97
- Dengan Sengaja Mengubah Kondisi agar Mempengaruhi Bola yang Sedang Bergerak	11.3	99
- Membentur Pengaruh Luar	11.1	96
- Membentur Seseorang	11.1	96
- Mengangkat Bola dari Putting Green	11.3	99
- Menggerakkan Tiang Bendera	11.3	99
<b>Bunker</b>		
- Benda Alam Lepas	12.2a, 15.1	103, 134
- Bola Tidak Dapat Dimainkan	19.3	175
- Kapan Bola berada di Bunker	12.1	102
- Kondisi Binatang Berbahaya	16.2	149
- Kondisi Lapangan Tidak Normal	16.1c	144
- Kapan Menyentuh Pasir Berakibat Penalti	12.2b(1)	103
- Kapan Menyentuh Pasir Tidak Berakibat Penalti	12.2b(2)	103
- Obstruksi Lepas	12.2a, 15.2	103, 135
<b>Di Luar Perbatasan</b>		
- Apa Yang Haris Dilakukan Saat Bola Di Luar Perbatasan	18.2b	167
- Kapan Bola berada Di Luar Lapangan	18.2a(2)	166
<b>Four-Ball</b>		
- Apakah Pukulan yang Diberikan Dapat Dimainkan	23.6	205
- Bola Secara Sengaja Dibelokkan	23.2c	202
- Kapan Partner yang Tidak Hadir Dapat Bergabung di Group	23.4	203

	<b>Peraturan</b>	<b>Halaman</b>
- Kartu Skor dalam Stroke Play	23.2b	201
- Kapan Ronde Selesai	23.3b	203
- Kapan Ronde Dimulai	23.3a	202
- Partner Berbagi Klub	23.7	205
- Penalti	23.8	205
- Pemain Bertanggung Jawab atas Tindakan Partner	23.5b	204
- Satu atau Kedua Partner Dapat Mewakili Pihak	23.4	203
- Skor Pihak - Match Play dan Stroke Play	23.2a	200
- Tindakan Pemain Mempengaruhi Permainan Partner	23.5a	203
- Urutan Bermain	23.6	205
<b>Foursomes</b>	22.1	197
- Kapan Partner Salah Bermain	22.3	198
- Memulai Ronde	22.4b	199
- Partner Berbagi Klub	22.5	199
- Partner yang Bermain Lebih Dahulu	22.4a	199
- Pihak Harus Bergantian dalam Melakukan Pukulan	22.3	198
- Salah Satu Partner Dapat Bertindak untuk Pihak	22.2	197
<b>Gugus Untuk Rawat</b>	Lihat Kondisi Lapangan Tidak Normal	141
<b>Group</b>		
- Match Play	5.4a	50
- Stroke Play	5.4b	50
<b>Jalan Artifisial</b>	Lihat Kondisi Lapangan Tidak Normal	141
<b>Kedi</b>		
- Berbagi seorang Kedi	10.3a(2)	93
- Larangan Berdiri di Belakang Pemain	10.2b(4)	91
- Pelanggaran Peraturan	10.3c	95
- Satu Kedi Diperbolehkan pada Suatu Saat	10.3a(1)	92
- Tindakan yang Diperbolehkan atas Perintah Pemain	10.3b(2)	94
- Tindakan yang Selalu Diperbolehkan	10.3b(1)	93
- Tindakan yang Tidak Diperbolehkan	10.3b(3)	94
<b>Klub</b>		
- Batas 14 klub	4.1b(1)	38
- Berbagi Klub	4.1b(2), 22.5, 23.7	38, 199, 205
- Klub yang Sesuai Ketentuan	4.1a(1)	36
- Menambah atau Mengurangi Klub	4.1b(3),(4)	39, 39

	<b>Peraturan</b>	<b>Halaman</b>
- Mengeluarkan Klub dari Permainan	4.1c	40
- Menggunakan atau Memperbaiki Klub yang Rusak Saat Ronde	4.1a(2)	36
- Mengubah Karakteristik Permainan	4.1a(3)	37
<b>Kompetisi Tim</b>		
- Advis	24.4	209
- Kapten Tim	24.3	208
- Ketentuan	24.2	208
<b>Kondisi Lapangan Tidak Normal</b>		
- Area Penalti	16.1a(2)	143
- Area Umum	16.1b	143
- Bola Tidak Ditemukan	16.1e	146
- Bunker	16.1c	144
- Gugus Untuk Rawat	16.1	141
- Kapan Pembebasan Diperbolehkan	16.1a(1)	141
- Mengangkat untuk Memastikan bila Pembebasan Diperbolehkan	16.4	154
- Pukulan yang Jelas Tidak Wajar	16.1a(3)	143
- Putting Green	16.1d	146
- Zona Dilarang Bermain	16.1f	148
<b>Kondisi menjadi Lebih Buruk</b>	8.1d	76
<b>Kondisi Secara Sengaja Diubah</b>		
- Mempengaruhi Bola Pemain Lain	8.3	78
- Mempengaruhi Kondisi Fisik Lain	8.2	77
- Mempengaruhi Letak Bola	8.2, 22.2, 23.5b	77, 197, 204
- Tindakan yang Dilarang	8.3b	79
<b>Lapangan</b>		
- Area Spesifik	2.2b	24
- Saat Bola Menyentuh Dua Area	2.2c	25
<b>Lubang Binatang</b>	Lihat Kondisi Lapangan Tidak Normal	141
<b>Markah-Bola</b>		
- Membantu atau Mengganggu Permainan	15.3c	139
- Diangkat atau Digerakkan	9.7	86
- Penalti karena Lawan Mengangkat atau Menggerakkan	9.7b	86
<b>Masalah Peraturan</b>		
- Match Play	20.1b	178
- Mendiskualifikasi Pemain setelah Hasil dari Match Final	20.2e	183

	<b>Peraturan</b>	<b>Halaman</b>
- Mendiskualifikasi Pemain setelah Kompetisi Stroke-Play Ditutup	20.2e	183
- Menerapkan Standar Mata Telanjang saat Menggunakan Bukti Video	20.2c	183
- Menghindari Penundaan yang Tidak Wajar	20.1a	178
- Memperbaiki Keputusan yang Salah	20.2d	183
- Keputusan oleh Komite	20.2b	182
- Keputusan oleh Wasit	20.2a	182
- Situasi yang Tidak Tercakup oleh Peraturan	20.3	184
- Stroke Play	20.1c	180
<b>Match Play</b>		
- Hole Berbagi Dua	3.2a(2)	28
- Kapan Hasil menjadi Final	3.2a(5)	28
- Memberitahu Lawan Atas Penalti	3.2d(2)	31
- Memberitahu Lawan Jumlah Pukulan yang Dibuat	3.2d(1)	30
- Memenangkan Hole	3.2a(1)	27
- Memenangkan Match	3.2a(3)	28
- Memperpanjang Match Berbagi Dua	3.2a(4)	28
- Menerapkan Handicap	3.2c	29
- Mengetahui Skor Match	3.2d(3)	31
- Melindungi Hak dan Kepentingan Sendiri	3.2d(4)	32
- Pemberian Kemenangan	3.2b	28
<b>Match Play Tiga-Bola</b>		
- Bola atau Markah-Bola Diangkat atau Digerakkan Oleh Lawan	21.4c	195
- Bermain Tidak Sesuai Urutan	21.4b	195
<b>Mencari Bola</b>		
- Bola Secara Tidak Sengaja Bergerak Saat Pencarian	7.4	72
- Mencari Bola secara Wajar	7.1a	70
- Pasir Bergerak Saat Pencarian	7.1b	71
<b>Melakukan Pukulan</b>		
- Berdiri Mengangkangi atau di Garis Main	10.1c	88
- Bola Bergerak Di Air	10.1d	88
- Bola Bergerak Setelah Ayunan ke Belakang Dimulai	10.1d	88
- Bola Jatuh dari Tee	10.1d	88
- Memukul Bola Secara Wajar	10.1a	87
- Menjangkarkan Klub	10.1b	87

	<b>Peraturan</b>	<b>Halaman</b>
<b>Mengedrop Bola</b>		
- Bagaimana Bola Seharusnya Di Drop	14.3b	121
- Bola Berhenti di Luar Area Pembebasan	14.3c(2)	124
- Bola Harus Didrop di Dalam dan Berhenti di Dalam Area Pembebasan	14.3c(1)	123
- Bola Semula atau Bola Lain Dapat Digunakan	14.3a	121
- Secara Sengaja Dibelokkan	14.3d	125
- Secara Tidak Sengaja Dibelokkan Setelah Bola Membentur Dasar	14.3c	123
<b>Mengidentifikasi Bola</b>		
- Bola Secara Tidak Sengaja Bergerak Saat Mengidentifikasi	7.4	72
- Bagaimana Mengidentifikasi Bola	7.2	71
- Mengangkat Bola untuk Mengidentifikasi	7.3	71
<b>Memulai Hole</b>		
- Bermain dari Dalam Area Tee - Match Play	6.1b(1)	57
- Bermain dari Dalam Area Tee - Stroke Play	6.1b(2)	58
- Kapan Hole Dimulai	6.1a	57
<b>Memulai Ronde</b>		
	5.3a	49
<b>Menghentikan Permainan</b>		
- Bola atau Markah-Bola Bergerak Saat Permainan Dihentikan	5.7d(2)	56
- Dengan Persetujuan dalam Match Play	5.7a	53
- Kapan Pemain Dapat atau Harus Menghentikan Permainan	5.7a	53
- Melanjutkan Permainan	5.7c	55
- Mengangkat Bola	5.7d(1)	55
- Penundaan Normal oleh Komite	5.7b(2)	54
- Penundaan oleh Komite	5.7a	53
- Penundaan Segera oleh Komite	5.7b(1)	53
- Petir	5.7a	53
<b>Memainkan Bola Sebagaimana Letaknya</b>		
	9.1a	80
<b>Membersihkan Bola</b>		
	14.1c	117
<b>Membatalkan Pukulan</b>		
	14.6	128
<b>Mengangkat Bola</b>		
	14.1b	117
<b>Mengangkat dan Meletakkan Kembali Bola</b>		
	Lihat Juga Menaruh Kembali Bola	
- Bagaimana Meletakkan Kembali Bola	14.2b	118
- Bola Semula Harus Digunakan	14.2a	118

	Peraturan	Halaman
- Tempat Harus Dimarkahi	14.1a	116
<b>Memperbaiki Kesalahan</b>		
- Kapan Mengganti Pilihan Diperbolehkan	14.5b	127
- Kapan Perbaikan Dapat Dilakukan	14.5a	126
- Kapan Penalti Berlaku	14.5c	128
<b>Memperbaiki Kondisi</b>		
- Kondisi yang Mempengaruhi Pukulan	8.1	73
- Mengembalikan Kondisi yang Diperbaiki	8.1c	75
- Tindakan yang Diperbolehkan	8.1b	74
- Tindakan yang Tidak Diperbolehkan	8.1a	73
<b>Meletakkan Kembali Bola</b>		
- Bola yang Ditaruh Kembali Tidak Berhenti di Tempat Semula Spot	14.2e	120
- Letak Semula Diubah di Pasir	14.2d(1)	119
- Letak Semula Diubah Selain di Pasir	14.2d(2)	119
- Siapa Yang Boleh Menaruh Kembali Bola	14.2b(1)	118
- Tempat Dimana Bola Ditaruh Kembali	14.2c	119
<b>Mengganti Bola</b>	6.3b	62
<b>Menyelesaikan suatu Hole</b>	6.5	68
<b>Menyelesaikan suatu Ronde</b>	5.3b	50
<b>Obstruksi Lepas</b>	15.2	135
- Bola Tidak Ditemui	15.2b	137
- Pembebasan Dimana Saja Kecuali Putting Green	15.2a(2)	135
- Pembebasan di Putting Green	15.2a(3)	137
- Pindahkan Obstruksi Lepas	15.2a(1)	135
<b>Obstruksi Permanen</b>	Lihat Kondisi Lapangan Tidak Normal	141
<b>Par/Bogey</b>		
- Bola Secara Sengaja Dibelokkan	21.3d	194
- Kapan Ronde Berakhir	21.3e	195
- Penalti	21.3c	193
- Penilaian	21.3b	192
<b>Pembebasan Pukulan-dan-Jarak</b>	18.1	165
<b>Penalti</b>	1.3c	20
<b>Peraturan</b>		
- Arti dari Peraturan	1.3a	19
- Menerapkan Peraturan	1.3b(1)	19

	<b>Peraturan</b>	<b>Halaman</b>
<b>Permainan Golf</b>	1.1	18
<b>Perilaku</b>		
- Perilaku Pemain yang Diharapkan	1.2a	18
- Tata Perilaku	1.2b	19
<b>Pertimbangan Wajar</b>	1.3b(2)	20
<b>Perlengkapan</b>		
- Audio dan Video	4.3a(4)	44
- Alat Peregangan dan Alat Bantu Latih	4.3a(6)	44
- Informasi atas Angin dan Cuaca	4.3a(2)	43
- Informasi Jarak dan Arah	4.3a(1)	43
- Informasi yang Didapatkan Sebelum atau Saat Ronde	4.3a(3)	43
- Pengecualian Medis	4.3b(1)	45
- Perban atau Penutup Serupa	4.3b(2)	45
- Sarung Tangan dan Bahan untuk Menggenggam	4.3a(5)	44
<b>Praktis</b>		
- Praktis Diantara Dua Hole	5.5b	51
- Praktis Saat Permainan Ditunda	5.5c	51
- Praktis Selama Permainan Hole	5.5a	50
- Sebelum atau Diantara Ronde - Match Play	5.2a	49
- Sebelum atau Diantara Ronde - Stroke Play	5.2b	49
<b>Putting Green</b>		
- Bola atau Markah-Bola Bergerak – Oleh Kekuatan Alam	13.1d(2)	107
- Bola atau Markah-Bola Bergerak–Secara Tidak Sengaja	13.1d(1)	107
- Bola Menggantung di Lubang	13.3	113
- Green Salah	13.1f	108
- Kapan Bola Berada di Putting Green	13.1a	105
- Memarkah, Mengangkat dan Membersihkan	13.1b	105
- Memindahkan Pasir dan Tanah Lepas	13.1c(1)	106
- Memperbaiki Kerusakan	13.1c(2)	106
- Mengetes Secara Sengaja	13.1e	107
<b>Pukulan dan Jarak</b>		
- Bermain Kembali Dari Area Tee	14.6a	129
- Bermain Kembali Dari Area Umum, Area Penalti atau Bunker	14.6b	129
- Bermain Kembali Dari Putting Green	14.6c	129
<b>Skor Gross</b>	3.1c(1)	27
<b>Skor Net</b>	3.1c(2)	27

	Peraturan	Halaman
<b>Skor Maksimum</b>		
- Bola Dengan Sengaja Dibelokkan	21.2d	191
- Kapan Ronde Selesai	21.2e	192
- Penalti	21.2c	191
- Penilaian	21.2b	190
<b>Stableford</b>		
- Bola Secara Sengaja Dibelokkan	21.1d	189
- Kapan Ronde Selesai	21.1e	189
- Penalti	21.1c	188
- Penilaian	21.1b	186
<b>Stroke Play</b>		
- Kartu Skor - Handicap pada Scorecard	3.3b(4)	35
- Kartu Skor - Skor Salah pada Hole	3.3b(3)	34
- Kartu Skor - Tanggung Jawab Marker	3.3b(1)	33
- Kartu Skor - Tanggung Jawab Pemain	3.3b(2)	33
- Memutuskan Pemenang	3.3a	32
- Menyelesaikan Hole	3.3c	35
<b>Tempo Permainan</b>		
- Bermain Tidak Sesuai Urutan	5.6b(2)	52
- Kebijakan atas Tempo Permainan	5.6b(3)	53
- Menunda Permainan secara Tidak Wajar	5.6a	51
- Ready Golf	5.6b, 6.4	52, 64
- Rekomendasi	5.6b(1)	52
<b>Tempat Salah</b>		
- Bukan Pelanggaran Berat	14.7b	131
- Memperbaiki atau Tidak	14.7b(1)	131
- Pelanggaran Berat	14.7b	131
- Tempat Dimana Bola Harus Dimainkan	14.7a	131
<b>Tiang Bendera</b>		
- Bola Bersandar Pada Tiang Bendera Di Lubang	13.2c	113
- Bola Memberntur Tiang Bendera atau Orang saat Tiang Bendera Dijaga	13.2b(2)	112
- Membiarkan Tiang Bendera di Lubang	13.2a	110
- Memindahkan Tiang Bendera dari Lubang	13.2b(1)	111
<b>Urutan Permainan</b>		
- Bermain kembali dari Area Tee	6.4c	67
- Four-Ball	23.6	205
- Foursomes	22.3, 22.4	198/199

	<b>Peraturan</b>	<b>Halaman</b>
- Kapan Mengambil Pembebasan	6.4d(1)	67
- Match Play	6.4a(1)	64
- Match Play – Bermain Tidak Sesuai Urutan	6.4a(2)	65
- Memainkan Bola Provisional dari Area Tee	6.4c	67
- Memainkan Bola Provisional Dari Mana Saja Kecuali Area Tee	6.4d(2)	67
- Ready Golf	6.4b(2)	66
- Stroke Play	6.4b(1)	65
<b>Zona Dilarang Bermain</b>	16.1f, 17.1e	148, 160











## 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](http://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](http://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 juga dapat dilihat di [RandA.org](http://RandA.org).



---

Golf adalah permainan global dan  
The R&A dan USGA telah  
mengeluarkan Peraturan tunggal  
yang berlaku di seluruh dunia  
bagi seluruh pegolf

---

