

R&A

USGA®

Luật Golf

Hiệu Lực Từ Tháng 1 - 2019





R&A có trụ sở ở St Andrews, Scotland và Hiệp Hội Golf Hoa Kỳ (USGA) có trụ sở ở Liverty Corner, New Jersey, Hoa Kỳ cùng nhau quản lý môn thể thao golf trên toàn cầu, bao gồm việc soạn và giải thích Luật Golf.

Mặc dù làm việc cùng nhau để phát hành một ấn bản luật duy nhất, R&A và USGA hoạt động ở các vùng lãnh thổ khác nhau. USGA chịu trách nhiệm quản lý luật ở Hoa Kỳ và Mexico, và R&A, hoạt động với sự đồng ý của các tổ chức golf liên kết, có trách nhiệm giống như thế ở tất cả phần còn lại của thế giới.

R&A và USGA giữ quyền sửa đổi cả luật và giải thích luật ở bất kỳ thời điểm nào.

www.RandA.org

www.USGA.org

Mục Lục

Lời Dẫn	8
Cách Sử Dụng Luật Golf	11
I. Các Quy Tắc Cơ Bản Của Môn Golf (Luật 1-4)	17
Luật 1 - Môn Thể Thao Golf, Cách Ứng Xử Của Người Chơi Và Luật Golf	18
1.1 Môn Thể Thao Golf	18
1.2 Tiêu Chuẩn Ứng Xử Của Người Chơi	18
1.3 Chơi Đúng Luật	19
Luật 2 - Sân Golf	23
2.1 Ranh Giới Sân Và Ngoài Biên	23
2.2 Các Khu Vực Sân Theo Luật	23
2.3 Các Vật Thể Hoặc Điều Kiện Ảnh Hưởng Đến Cuộc Chơi	25
2.4 Khu Vực Không Được Phép Đánh	25
Luật 3 - Giải Đấu	26
3.1 Các Yếu Tố Chính Của Mỗi Giải Đấu	26
3.2 Đấu Đối Kháng	27
3.3 Đấu Gậy	32
Luật 4 - Trang Thiết Bị Của Người Chơi	36
4.1 Gậy	36
4.2 Bóng	41
4.3 Sử Dụng Trang Thiết Bị	42
II. Chơi Một Vòng Đấu Và Một Hố (Luật 5-6)	47
Luật 5 - Chơi Một Vòng Đấu	48
5.1 Nghĩa Của Vòng Đấu	48
5.2 Đánh Tập Trên Sân Trước Hoặc Giữa Các Vòng Đấu	48
5.3 Bắt Đầu Và Kết Thúc Vòng Đấu	49
5.4 Chơi Theo Nhóm	50
5.5 Đánh Tập Trong Vòng Đấu Hoặc Khi Cuộc Chơi Bị Dừng	51
5.6 Trì Hoãn Vô Lý; Tốc Độ Chơi Nhanh Chóng	52
5.7 Dừng Chơi; Tiếp Tục Chơi	53



Luật 6 - Chơi Một Hồ	57
6.1 Bắt Đầu Hồ	57
6.2 Đánh Bóng Từ Khu Vực Phát Bóng	58
6.3 Bóng Sử Dụng Khi Chơi Một Hồ	61
6.4 Thứ Tự Đánh Khi Chơi Một Hồ	63
6.5 Hoàn Thành Hồ	66
III. Đánh Bóng (Luật 7-11)	67
Luật 7 - Tìm Bóng: Tìm Và Xác Định Bóng	68
7.1 Tìm Bóng Đúng Cách Như Thế Nào	68
7.2 Làm Sao Để Xác Định Bóng	69
7.3 Nhắc Bóng Để Xác Định Nó	69
7.4 Bóng Vô Tình Di Chuyển Khi Đang Tìm Và Xác Định Nó	70
Luật 8 - Sân Thế Nào Thì Chơi Thế Đó	71
8.1 Các Hành Động Của Người Chơi Làm Cải Thiện Điều Kiện Ảnh Hưởng Đến Cú Đánh	71
8.2 Các Hành Động Cố Tình Của Người Chơi Làm Thay Đổi Các Điều Kiện Vật Lý Khác Để Gây Ảnh Hưởng Đến Bóng Đang Nằm Yên Hoặc Cú Đánh Sẽ Được Thực Hiện Của Chính Người Chơi Đó	75
8.3 Các Hành Động Cố Tình Của Người Chơi Làm Thay Đổi Các Điều Kiện Vật Lý Khác Để Gây Ảnh Hưởng Đến Bóng Đang Nằm Yên Hoặc Cú Đánh Sẽ Được Thực Hiện Của Người Chơi Khác	76
Luật 9 - Bóng Nằm Thế Nào Thì Đánh Thế Đó; Bóng Nằm Yên Bị Nhắc Hoặc Di Chuyển	77
9.1 Bóng Nằm Thế Nào Thì Đánh Thế Đó	77
9.2 Xác Định Nếu Bóng Đã Di Chuyển Và Nguyên Nhân Làm Bóng Di Chuyển	78
9.3 Bóng Bị Di Chuyển Bởi Yếu Tố Tự Nhiên	78
9.4 Bóng Bị Nhắc Hoặc Di Chuyển Bởi Người Chơi	79
9.5 Bóng Bị Nhắc Hoặc Di Chuyển Bởi Đối Thủ Trong Đấu Đối Kháng	80
9.6 Bóng Bị Di Chuyển Bởi Tác Động Bên Ngoài	81
9.7 Vật Đánh Dấu Bóng Bị Nhắc Hoặc Di Chuyển	82
Luật 10 - Chuẩn Bị Và Thực Hiện Cú Đánh; Lời Khuyên Và Sự Hỗ Trợ; Caddie	83
10.1 Thực Hiện Cú Đánh	83
10.2 Lời Khuyên Và Sự Hỗ Trợ Khác	85
10.3 Caddie	88
Luật 11 - Bóng Đang Chuyển Động Vô Tình Chạm Người, Động Vật Hoặc Vật; Các Hành Động Cố Tình Gây Ảnh Hưởng Đến Bóng Đang Chuyển Động	91
11.1 Bóng Đang Chuyển Động Vô Tình Chạm Người Hoặc Tác Động Bên Ngoài	91
11.2 Bóng Đang Chuyển Động Bị Cố Tình Làm Chệch Hướng Hoặc Dừng Lại Bởi Người	92
11.3 Cố Tình Di Chuyển Vật Thể Hoặc Thay Đổi Điều Kiện Để Gây Ảnh Hưởng Đến Bóng Đang Chuyển Động	94



IV. Các Luật Riêng Cho Bẫy Cát Và Khu Vực Gạt Bóng (Luật 12-13)	95
Luật 12 - Bẫy Cát	96
12.1 Khi Nào Bóng Nằm Trong Bẫy Cát	97
12.2 Đánh Bóng Trong Bẫy Cát	97
12.3 Các Luật Riêng Cho Việc Giải Thoát Đối Với Bóng Nằm Trong Bẫy Cát	98
Luật 13 - Khu Vực Gạt Bóng	99
13.1 Các Hành Động Được Phép Hoặc Được Yêu Cầu Trên Khu Vực Gạt Bóng	99
13.2 Cờ	104
13.3 Bóng Lơ Lửng Trên Miệng Hố	108
V. Nhắc Và Đưa Bóng Quay Lại Cuộc Chơi (Luật 14)	109
Luật 14 - Quy Trình Xử Lý Bóng: Đánh Dấu, Nhắc Và Làm Sạch Bóng; Đặt Lại Bóng; Thả Bóng Trong Khu Vực Giải Thoát; Đánh Bóng Sai Vị Trí	110
14.1 Đánh Dấu, Nhắc Và Làm Sạch Bóng	110
14.2 Đặt Lại Bóng	111
14.3 Thả Bóng Trong Khu Vực Giải Thoát	114
14.4 Khi Nào Bóng Của Người Chơi Quay Lại Trong Cuộc Sau Khi Bóng Gốc Đã Không Còn Trong Cuộc	119
14.5 Sửa Lỗi Khi Thay Thế, Đặt Lại, Thả Hoặc Đặt Bóng	119
14.6 Thực Hiện Cú Đánh Tiếp Theo Từ Vị Trí Của Cú Đánh Trước Đó	121
14.7 Đánh Bóng Sai Vị Trí	123
VI. Giải Thoát Không Phạt (Luật 15-16)	125
Luật 15 - Giải Thoát Khỏi Vật Thể Tự Nhiên Rời Và Vật Cản Di Dời Được (Bao Gồm Bóng Hoặc Vật Đánh Dấu Bóng Hỗ Trợ Hoặc Ảnh Hưởng Đến Cuộc Chơi)	126
15.1 Vật Thể Tự Nhiên Rời	126
15.2 Vật Cản Di Dời Được	127
15.3 Bóng Hoặc Vật Đánh Dấu Bóng Hỗ Trợ Hoặc Ảnh Hưởng Đến Cuộc Chơi	130
Luật 16 - Giải Thoát Khỏi Các Điều Kiện Sân Bất Thường (Bao Gồm Vật Cản Cố Định), Điều Kiện Động Vật Nguy Hiểm, Bóng Lún	133
16.1 Các Điều Kiện Sân Bất Thường (Bao Gồm Vật Cản Cố Định)	133
16.2 Điều Kiện Động Vật Nguy Hiểm	140
16.3 Bóng Lún	141
16.4 Nhắc Bóng Để Kiểm Tra Nếu Bóng Nằm Trong Điều Kiện Được Giải Thoát	144



VII. Giải Thoát Có Phạt (Luật 17-19)	145
Luật 17 - Khu Vực Phạt	146
17.1 Các Lựa Chọn Đối Với Bóng Nằm Trong Khu Vực Phạt	146
17.2 Các Lựa Chọn Sau Khi Đánh Bóng Từ Khu Vực Phạt	151
17.3 Không Được Giải Thoát Theo Các Luật Khác Khi Bóng Nằm Trong Khu Vực Phạt	154
Luật 18 - Giải Thoát Gậy-Và-Khoảng-Cách; Bóng Bị Mất Hoặc Ở Ngoài Biên; Bóng Dự Phòng	155
18.1 Giải Thoát Theo Hình Phạt Gậy Và Khoảng Cách Được Cho Phép Ở Bất Kỳ Thời Điểm Nào	155
18.2 Bóng Bị Mất Hoặc Ở Ngoài Biên: Phải Thực Hiện Giải Thoát Gậy-Và-Khoảng-Cách	156
18.3 Bóng Dự Phòng	158
Luật 19 - Bóng Không Đánh Được	162
19.1 Người Chơi Có Thể Thực Hiện Giải Thoát Bóng Không Đánh Được Ở Bất Kỳ Đầu Trừ Khu Vực Phạt	162
19.2 Các Lựa Chọn Giải Thoát Đối Với Bóng Không Đánh Được Trong Khu Vực Chung Hoặc Trên Khu Vực Gạt Bóng	162
19.3 Các Lựa Chọn Giải Thoát Đối Với Bóng Không Đánh Được Trong Bẫy Cát	165
VIII. Quy Trình Cho Người Chơi Và Hội Đồng Khi Có Vấn Đề Trong Việc Áp Dụng Luật (Luật 20)	167
Luật 20 - Giải Quyết Các Vấn Đề Luật Trong Vòng Đấu; Xử Lý Luật Bồi Trọng Tài Và Hội Đồng	168
20.1 Giải Quyết Các Vấn Đề Luật Trong Vòng Đấu	168
20.2 Xử Lý Các Vấn Đề Theo Luật	172
20.3 Các Tình Huống Không Được Quy Định Bởi Luật	174
IX. Các Thể Thức Chơi Khác (Luật 21-24)	175
Luật 21 - Các Thể Thức Đấu Gậy Và Đối Kháng Cá Nhân Khác	176
21.1 Thể Thức Stableford	176
21.2 Thể Thức Số Gậy Tối Đa	180
21.3 Thể Thức Par/Bogey	182
21.4 Thể Thức Đấu Đối Kháng Ba Người	185
21.5 Các Thể Thức Chơi Khác	185
Luật 22 - Thể Thức Foursomes (Đánh Luân Phiên)	186
22.1 Tổng Quan Về Thể Thức Foursomes	186
22.2 Mỗi Đồng Đội Có Thể Đại Diện Cho Phe	186
22.3 Phe Phải Luân Phiên Đánh Bóng	187
22.4 Bắt Đầu Vòng Đấu	187
22.5 Đồng Đội Có Thể Dùng Chung Gậy	188



Luật 23 - Thể Thức Four-Ball	189
23.1 Tổng Quan Về Thể Thức Four-Ball	189
23.2 Tính Điểm Ở Thể Thức Four-Ball	189
23.3 Khi Nào Vòng Đấu Bắt Đầu Và Kết Thúc; Khi Nào Hố Được Hoàn Thành	191
23.4 Một Hoặc Cả Hai Đồng Đội Có Thể Đại Diện Cho Phe	192
23.5 Hành Động Của Người Chơi Ảnh Hưởng Đến Đồng Đội	192
23.6 Thứ Tự Đánh Của Phe	193
23.7 Đồng Đội Có Thể Dùng Chung Gậy	194
23.8 Khi Nào Hình Phạt Được Áp Dụng Cho Chỉ Một Hoặc Cả Hai Đồng Đội	194
Luật 24 - Thi Đấu Theo Đội	197
24.1 Tổng Quan Về Thi Đấu Theo Đội	197
24.2 Điều Lệ Thi Đấu Theo Đội	197
24.3 Đội Trưởng	197
24.4 Lời Khuyên Được Phép Trong Thi Đấu Theo Đội	198
X. Định Nghĩa	199
Bảng Chú Dẫn	223
Làm Rõ Luật	233



Lời Dẫn - Phiên Bản Luật Golf 2019

Cuốn sách này chứa Luật Golf sẽ có hiệu lực trên toàn cầu từ tháng 01/2019. Phiên bản này cập nhật luật golf nhằm đáp ứng nhu cầu hiện tại của môn golf. Nó là kết quả của Sáng Kiến Hiện Đại Hóa Luật được thực hiện bởi các đại diện trong quá khứ và hiện tại của Hội Đồng Luật của R&A và USGA, cùng với đại diện của tất cả các cấp trong môn thể thao golf, và thể hiện sự phản hồi của hàng ngàn người chơi golf trên toàn cầu.

Công việc này (hiện đại hóa luật) rất quan trọng và có ảnh hưởng sâu rộng trong khi vẫn giữ lại các nguyên tắc và đặc tính thiết yếu của môn golf, có tính đến nhu cầu của tất cả người chơi golf, và làm cho luật dễ hiểu và áp dụng hơn cho tất cả người chơi golf. Luật sửa đổi có tính nhất quán, đơn giản và công bằng hơn.

Các luật này trông rất khác so với các phiên bản trước. Bạn sẽ thấy là chúng được viết với ngôn ngữ và phong cách đơn giản và hiện đại. Việc trình bày được thiết kế để dễ theo dõi và tìm kiếm hơn. Có sử dụng nhiều đồ họa hơn. Bây giờ mỗi luật có một Tuyên Bố Mục Đích để giúp người đọc hiểu rõ hơn các nguyên tắc phía sau của mỗi luật này.

Luật Golf phải đầy đủ, toàn diện và cung cấp câu trả lời cho các vấn đề phát sinh trong môn thể thao được chơi trên toàn cầu, ở nhiều loại sân và bởi nhiều người chơi có trình độ khác nhau. Để hỗ trợ tất cả người chơi golf, chúng tôi cũng đã tạo ra phiên bản Người Chơi, một cuốn sách nhỏ mà chúng tôi hi vọng sẽ là ấn bản được sử dụng nhiều nhất trong và ngoài sân. Nó bao gồm những luật thường xảy ra trên sân nhất và là bản rút gọn của luật golf đầy đủ. Để hỗ trợ các trọng tài và Hội Đồng và những người khác mong muốn nhiều chi tiết hơn, chúng tôi đang phát hành bản Hướng Dẫn Chính Thức mới, chứa các Giải Thích Luật và các Quy Chế Hội Đồng với các khuyến cáo, gợi ý về cách tổ chức các giải đấu và các cuộc chơi thông thường. Tất cả các phiên bản này có sẵn ở dạng giấy hoặc điện tử.

Chúng tôi tin rằng người chơi golf sẽ thấy luật golf mới công bằng hơn, ít phức tạp hơn, thú vị hơn, có tính định hướng hơn với các vấn đề môn thể thao golf đang đổi mới như là cải thiện tốc độ chơi và bảo vệ môi trường.

Chúng tôi bày tỏ sự cảm kích không chỉ đến các hội đồng và nhân viên của chúng tôi với khối lượng công việc khổng lồ họ đã thực hiện, mà còn đến tất cả mọi người đã đóng góp vào sự thay đổi mang tính lịch sử này.

David Bonsall

Chủ Tịch

Hội Đồng Luật – R&A

Mark Reinemann

Chủ Tịch

Hội Đồng Luật - USGA



Lời Người Dịch

Đây là bản tiếng Việt của Luật Golf 2019, được dịch từ ấn bản tiếng Anh “Rules of Golf – Effective January 2019” của R&A và USGA, có hiệu lực trên toàn cầu từ tháng 01 năm 2019.

Một số điểm chú ý của bản dịch này là:

- Được trình bày giống hệt với ấn bản tiếng Anh, từ cấu trúc, định dạng, nội dung, số lượng các trang đến nội dung của từng trang. Đây là nỗ lực của chúng tôi để giúp người đọc dễ dàng tra cứu, đối chiếu giữa hai ấn bản tiếng Việt và tiếng Anh.
- Ở gần cuối bản dịch này, chúng tôi đã thêm vào phần dịch các Làm Rõ Luật (Clarifications), được R&A và USGA phát hành hàng quý, vào tháng 01, 04, 07 và 10 hàng năm, để bổ sung, làm rõ các luật trong ấn bản Luật Golf 2019 nói trên. Ở một số luật (ví dụ như luật 10.2b(4), 10.3b(2)), chúng tôi đã thêm vào phần chú thích của người dịch, chỉ dẫn đến phần làm rõ luật tương ứng, để giúp người đọc dễ dàng tra cứu khi cần.
- Ở phần Định Nghĩa và Bảng Chú Dẫn ở gần cuối bản dịch, chúng tôi đã giữ lại các thuật ngữ, chú dẫn bằng tiếng Anh bên cạnh phần dịch tiếng Việt để giúp người đọc, nếu đã quen với các thuật ngữ, chú dẫn tiếng Anh này, dễ dàng có sự liên hệ và hiểu chúng rõ hơn. Chúng tôi khuyến khích người đọc xem qua hai phần này, đặc biệt là phần Định Nghĩa trước để có thể nắm bắt được các khái niệm rất quan trọng này của luật golf.

Bản dịch này là công sức mang tính cá nhân của chúng tôi, những người yêu golf, với mong muốn phổ biến luật golf nói riêng và môn thể thao golf nói chung đến cộng đồng golf Việt - những người đã, đang và sẽ chơi golf, những người có công việc liên quan đến golf và những người yêu thích môn thể thao này - có nhu cầu tìm hiểu và áp dụng luật đúng cách để cuộc chơi thú vị và công bằng hơn. Chúng tôi do đó xin được yêu cầu người đọc chỉ sử dụng bản dịch này cho mục đích cá nhân, phi thương mại và vui lòng ghi rõ nguồn khi trích dẫn.

Việc chuyển ngữ các ấn phẩm, đặc biệt là các ấn phẩm luật, bao giờ cũng khó khăn. Mặc dù đã cố gắng hết sức, chúng tôi hiểu rằng vẫn còn có thể có những thiếu sót không mong muốn trong bản dịch này. Mọi ý kiến đóng góp, xin vui lòng liên hệ với chúng tôi theo thông tin ở trang tiếp theo.

TP. HCM, tháng 02/2020



Phan Ngọc Tâm



Trần Trọng Đăng Khoa



Người Dịch



Phan Ngọc Tâm

TP. Hồ Chí Minh, Việt Nam

Handicap Index (02/2020): 12.5

Sân nhà: Vietnam Golf & Country Club (Thủ Đức)

R&A Rules Level 3

Phó Chủ Tịch Hội Đồng Trọng Tài Golf Quốc Gia (VGA Referee Committee)

Phó Chủ Tịch Câu Lạc Bộ Trọng Tài Golf Việt Nam (Vietnam Golf Referee)

Điện thoại: +84 986 018 931

Email: phangoctam@gmail.com



Trần Trọng Đăng Khoa

TP. Hồ Chí Minh, Việt Nam

Handicap Index (02/2020): 19.2

Sân nhà: Tan Son Nhat Golf Course

R&A Rules Level 3

Phó Chủ Tịch Câu Lạc Bộ Trọng Tài Golf Việt Nam (Vietnam Golf Referee)

Thành Viên Hội Đồng Trọng Tài Golf Quốc Gia (VGA Referee Committee)

Điện thoại: +84 906 729 529

Email: khoatranphotos@gmail.com



Cách Sử Dụng Luật Golf

Luật Golf cần đầy đủ, toàn diện và cung cấp câu trả lời cho nhiều vấn đề phát sinh trong môn thể thao được chơi trên toàn cầu, ở nhiều loại sân và bởi nhiều người chơi có khả năng khác nhau.

Sách Luật Golf này dành cho những người quản lý môn thể thao này, và cho những ai cần đáp án cho nhiều câu hỏi khác nhau có thể phát sinh liên quan đến các giải đấu golf.

Để hỗ trợ người chơi golf, chúng tôi cũng đã tạo ra phiên bản Luật Golf Cho Người Chơi, chứa đựng những tình huống luật thường xuyên xảy ra trên sân và là một phiên bản rút gọn của luật golf đầy đủ. Tuy nhiên, nếu là một thành viên của Hội Đồng hoặc là một trọng tài, bạn nên tham khảo phiên bản Luật Golf đầy đủ khi được yêu cầu hỗ trợ xử lý luật.

Khi đi tìm đáp án cho một câu hỏi hoặc giải quyết một vấn đề luật trên sân, trang Mục Lục (ở phần đầu sách) có thể là một công cụ có ích để giúp bạn tìm luật tương thích với tình huống.

Bảng Chú Dẫn (ở phần sau sách) cũng có thể giúp bạn xác định nhanh chóng luật tương thích với tình huống. Ví dụ:

- Nếu người chơi đã vô tình di chuyển bóng của họ trên khu vực gạt bóng, xác định các từ quan trọng trong câu hỏi, như là “bóng bị di chuyển” hoặc “khu vực gạt bóng”.
- Luật tương thích (Luật 9.4 và Luật 13.1d) có thể được tìm thấy dưới tiêu đề “Bóng Bị Di Chuyển” và “Khu Vực Gạt Bóng” trong Bảng Chú Dẫn.
- Đọc qua các luật này sẽ khẳng định câu trả lời chính xác.

Ngoài việc sử dụng phần Mục Lục và Bảng Chú Dẫn trong Luật Golf, các điểm sau đây sẽ hỗ trợ bạn trong việc sử dụng cuốn sách này một cách hiệu quả và chính xác:

Biết Định Nghĩa

Có hơn 70 thuật ngữ được định nghĩa (ví dụ như: điều kiện sân bất thường, khu vực chung, vv...) và chúng là nền tảng để tạo nên các điều luật. Hiểu biết tốt về các thuật ngữ được định nghĩa này (được in nghiêng trong sách và nằm trong một phần riêng ở gần cuối sách) là rất quan trọng trong việc áp dụng luật chính xác.



Cách Sử Dụng Luật**Các Dữ Kiện Của Tình Huống**

Để trả lời bất kỳ câu hỏi luật nào, bạn phải xem xét một vài chi tiết của các dữ kiện của tình huống. Bạn nên xác định:

- Thể thức chơi (đấu đối kháng hoặc đấu gậy, cá nhân, foursomes, four-ball, vv...).
- Ai có liên quan (người chơi, đồng đội hoặc caddie, đối thủ hoặc caddie của họ, hoặc một tác động bên ngoài).
- Khu vực sân mà tình huống diễn ra (trên khu vực phát bóng, trong bẫy cát, trong khu vực phạt, trên khu vực gạt bóng, vv...).
- Việc gì đã thực sự diễn ra.
- Ý định của người chơi là gì (người chơi đã đang làm gì và họ đã muốn làm gì).
- Thời điểm của tình huống (người chơi có còn trên sân không, người chơi đã nộp bảng điểm chưa, giải đấu đã kết thúc chưa, vv...).

Tham Khảo Sách

Như đã nói ở trên, việc tham khảo sách luật sẽ cho đáp án đối với phần lớn câu hỏi có thể phát sinh trên sân. Tuy nhiên, để hỗ trợ các trọng tài, Hội Đồng và những người khác mong muốn nhiều chi tiết hơn, chúng tôi đang phát hành một Hướng Dẫn Chính Thức mới, chứa các Giải Thích Luật và Quy Chế Hội Đồng với các khuyến cáo về cách tổ chức các giải đấu và các cuộc chơi thông thường.



I

Các Quy Tắc Cơ Bản Của Môn Golf

LUẬT 1-4



LUẬT 1

Môn Thể Thao Golf, Cách Ứng Xử Của Người Chơi Và Luật Golf

Mục Đích Của Luật:

Luật 1 giới thiệu các nguyên tắc chính của môn golf cho người chơi như sau:

- Sân thể nào thì chơi thể đó và bóng nằm thể nào thì đánh thể đấy.
- Chơi đúng luật và đúng tinh thần thể thao.
- Bạn chịu trách nhiệm áp dụng hình phạt cho bản thân nếu vi phạm luật, để bạn không tạo lợi thế so với đối thủ trong đấu đối kháng hoặc người chơi khác trong đấu gậy.

1.1 Môn Thể Thao Golf

Golf được chơi trong một *vòng đấu* có 18 (hay ít hơn) hố trên *sân* bằng cách đánh bóng bằng gậy.

Mỗi hố bắt đầu với *cú đánh* từ *khu vực phát bóng* và kết thúc khi bóng được *đánh vào hố* trên *khu vực gạt bóng* (hoặc khi luật quy định hố đã được kết thúc bằng cách khác).

Đối với mỗi *cú đánh*, người chơi:

- Sân thể nào thì chơi thể đó, và
- Bóng nằm thể nào thì đánh thể đấy.

Tuy nhiên, có các ngoại lệ của luật cho phép người chơi thay đổi các điều kiện trên *sân* và yêu cầu hoặc cho phép người chơi đánh bóng từ vị trí khác với nơi nó nằm.

1.2 Tiêu Chuẩn Ứng Xử Của Người Chơi

1.2a Cách Ứng Xử Được Mong Đợi Từ Người Chơi

Tất cả người chơi được mong đợi chơi đúng tinh thần thể thao bằng việc:

- Hành động liêm chính – ví dụ như chơi đúng luật, áp dụng tất cả các hình phạt, và trung thực ở tất cả các khía cạnh của cuộc chơi.
- Thể hiện sự quan tâm đến người khác – ví dụ như chơi với tốc độ nhanh, quan tâm đến an toàn của người khác, và không gây phiền toái đến người chơi khác.



- Chăm sóc tốt *sân* – ví dụ như lấp các vết đánh bóng, cào lại *bẫy cát*, sửa dấu bóng, và không gây hư hỏng không cần thiết cho *sân*.

Không có hình phạt nào theo luật khi không hành động theo cách trên, tuy nhiên *Hội Đồng* có thể truất quyền thi đấu của người chơi do có hành động trái ngược với tinh thần thể thao nếu *Hội Đồng* phát hiện người chơi đã vi phạm nghiêm trọng trong ứng xử.

Các hình phạt không phải truất quyền thi đấu chỉ có thể được áp dụng cho ứng xử không đúng mực của người chơi nếu các hình phạt đó được quy định trong bộ Quy Tắc Ứng Xử theo Luật 1.2b.

1.2b Quy Tắc Ứng Xử

Hội Đồng có thể đặt ra tiêu chuẩn riêng về cách ứng xử của người chơi trong bộ Quy Tắc Ứng Xử được đưa ra như là một Luật Địa Phương.

- Bộ Quy Tắc có thể bao gồm các hình phạt khi vi phạm các tiêu chuẩn này, như là một gậy phạt hoặc *hình phạt chung*.
- *Hội Đồng* còn có thể truất quyền thi đấu của người chơi có vi phạm nghiêm trọng trong ứng xử do không tuân thủ các tiêu chuẩn của bộ Quy Tắc.

Xem Quy Chế Hội Đồng, Phần 5H (giải thích các tiêu chuẩn về cách ứng xử của người chơi mà *Hội Đồng* có thể đưa ra).

1.3 Chơi Đúng Luật

1.3a Nghĩa Của “Luật”; Điều Lệ Thi Đấu

“Luật” có nghĩa là:

- Các Luật 1-24 và các Định Nghĩa trong Luật Golf, và
- Bất kỳ “Luật Địa Phương” nào mà *Hội Đồng* đưa ra cho giải đấu hoặc *sân*.

Người chơi còn có trách nhiệm tuân thủ “Điều Lệ Thi Đấu” do *Hội Đồng* đưa ra (như là điều kiện thi đấu, thể thức và ngày thi đấu, số lượng *vòng đấu* và số lượng và thứ tự các hố trong *vòng đấu*).

Xem Quy Chế Hội Đồng, Phần 5C và Phần 8 (Luật Địa Phương và toàn bộ các Luật Địa Phương Mẫu); **Phần 5A** (Điều Lệ Thi Đấu).



Luật 1**1.3b Áp Dụng Luật**

(1) **Trách Nhiệm Của Người Chơi Trong Việc Áp Dụng Luật.** Người chơi có trách nhiệm áp dụng luật cho bản thân họ:

- Người chơi được mong đợi sẽ nhận biết khi nào họ đã phạm luật và trung thực trong việc áp dụng hình phạt cho bản thân.
 - » Nếu người chơi biết rằng họ đã phạm luật có kèm hình phạt mà cố tình không áp dụng hình phạt đó, người chơi sẽ bị **trước quyền thi đấu**.
 - » Nếu hai hoặc nhiều người chơi hơn cố tình đồng ý với nhau để phớt lờ bất kỳ luật hoặc hình phạt nào họ biết có áp dụng và một trong số họ đã bắt đầu *vòng đấu*, họ sẽ bị **trước quyền thi đấu** (cho dù nếu họ chưa thực hiện thỏa thuận đó).
- Khi cần quyết định các tình huống thực tế, người chơi có trách nhiệm xem xét không chỉ hiểu biết của họ về tình huống đó mà còn tất cả các thông tin có sẵn hợp lý khác.
- Người chơi có thể yêu cầu hỗ trợ luật từ *trọng tài* hoặc *Hội Đồng*, tuy nhiên nếu không được hỗ trợ kịp thời, người chơi phải tiếp tục cuộc chơi và nêu vấn đề cho *trọng tài* hoặc *Hội Đồng* khi họ có mặt (xem Luật 20.1)

(2) **Chấp Nhận “Đánh Giá Hợp Lý” Của Người Chơi Khi Xác Định Một Vị Trí Khi Áp Dụng Luật.**

- Nhiều luật đòi hỏi người chơi xác định một vị trí, điểm, đường thẳng, khu vực hoặc địa điểm khác theo luật, như là:
 - » Ước lượng nơi bóng cắt ranh giới của *khu vực phạt* lần cuối cùng.
 - » Ước lượng hoặc đo đạc khi *thả* hoặc đặt bóng khi thực hiện giải thoát, hoặc
 - » *Đặt lại* bóng ở vị trí ban đầu (khi biết hoặc phải ước lượng vị trí đó).
- Việc xác định vị trí như vậy cần phải được thực hiện nhanh chóng và cẩn thận nhưng thường không thể chính xác tuyệt đối.
- Miễn là người chơi làm những gì có thể được mong đợi ở tình huống đó để có sự xác định chính xác, sự đánh giá hợp lý của người chơi sẽ được chấp nhận cho dù nếu sau khi *cú đánh* được thực hiện, các bằng chứng về hình ảnh hoặc thông tin khác cho thấy sự xác định đó là sai.
- Nếu người chơi biết việc xác định là sai trước khi *cú đánh* được thực hiện, người chơi phải sửa lại cho đúng (xem Luật 14.5).



1.3c Các Hình Phạt

- (1) **Các Hành Động Dẫn Tới Hình Phạt.** Hình phạt được áp dụng khi có vi phạm do hành động của chính người chơi hoặc hành động của *caddie* của họ (xem Luật 10.3c).

Hình phạt còn có thể được áp dụng khi:

- Một người khác có hành động vi phạm luật nếu được thực hiện bởi người chơi hoặc *caddie* của họ và người kia làm thế theo yêu cầu hoặc theo sự cho phép của người chơi, hoặc
 - Người chơi thấy một người khác sắp có hành động liên quan đến bóng hoặc *trang thiết bị* của người chơi mà người chơi biết rằng sẽ phạm luật nếu được thực hiện bởi người chơi hoặc *caddie* của họ và không có hành động cần thiết để từ chối hoặc ngăn chặn việc đó diễn ra.
- (2) **Các Mức Độ Phạt.** Các hình phạt là để triệt tiêu bất kỳ lợi thế tiềm tàng nào cho người chơi. Có ba mức độ phạt chính:
- **Một Gậy Phạt.** Hình phạt này được áp dụng cả trong *đấu đối kháng* và *đấu gậy* ở một số luật, theo đó (a) lợi thế từ vi phạm là nhỏ hoặc (b) người chơi thực hiện giải thoát có phạt bằng cách đánh bóng từ một nơi khác với nơi bóng gốc nằm.
 - **Hình Phạt Chung (Thua Hố Trong Đấu Đối Kháng, Hai Gậy Phạt Trong Đấu Gậy).** Hình phạt này được áp dụng đối với vi phạm của đa số các luật, khi lợi thế lớn hơn việc chỉ áp dụng một gậy phạt.
 - **Truất Quyền Thi Đấu.** Trong cả *đấu đối kháng* và *đấu gậy*, người chơi có thể bị truất quyền thi đấu khỏi giải đấu đối với một số hành động hoặc vi phạm luật liên quan đến vi phạm nghiêm trọng trong ứng xử (xem Luật 1.2) hoặc khi lợi thế là quá lớn để điểm số của người chơi được xem là hợp lệ.
- (3) **Không Được Phép Thay Đổi Hình Phạt.** Hình phạt cần được áp dụng như quy định của luật:
- Người chơi hoặc *Hội Đồng* không có quyền áp dụng hình phạt theo cách khác, và
 - Việc áp dụng hình phạt sai hoặc không áp dụng hình phạt chỉ được giữ nguyên nếu đã quá trễ để sửa (xem Luật 20.1b(2)-(4), 20.2d và 20.2e).

Trong *đấu đối kháng*, người chơi và *đối thủ* có thể đồng ý với nhau về cách giải quyết một vấn đề luật miễn là họ không cố tình thỏa thuận áp dụng luật sai cách (xem Luật 20.1b(1)).



Luật 1

(4) **Áp Dụng Hình Phạt Cho Nhiều Lỗi Vi Phạm.** Nếu người chơi vi phạm nhiều luật hoặc một luật nhiều lần trước khi có một hành động can thiệp (như là thực hiện *cú đánh* hoặc nhận ra vi phạm), hình phạt được áp dụng phụ thuộc vào những gì người chơi đã làm:

- Khi Nhiều Vi Phạm Do Các Hành Động Không Liên Quan Với Nhau. Người chơi nhận hình phạt riêng cho mỗi vi phạm.
- Khi Nhiều Vi Phạm Do Một Hành Động Đơn Lẻ Hoặc Nhiều Hành Động Có Liên Quan Với Nhau. Người chơi chỉ nhận một hình phạt, tuy nhiên nếu hành động hoặc nhiều hành động vi phạm nhiều luật với các hình phạt khác nhau, hình phạt ở mức độ cao hơn sẽ được áp dụng. Ví dụ:
 - » Nhiều Vi Phạm Về Quy Trình. Nếu một hành động đơn lẻ hoặc nhiều hành động có liên quan với nhau của người chơi vi phạm nhiều hơn một yêu cầu về quy trình *đánh dấu*, nhấc, làm sạch, *thả*, *đặt lại* hoặc đặt bóng với hình phạt là một gậy, như là vừa nhấc bóng mà không *đánh dấu* vị trí và vừa làm sạch bóng khi không được phép, người chơi sẽ nhận **tổng cộng một gậy phạt**.
 - » Đánh Bóng Được Thay Thế Không Đúng Ở Sai Vị Trí. Trong *đấu gậy*, nếu người chơi đánh bóng được *thay thế* khi không được phép vi phạm Luật 6.3b và đồng thời đánh bóng đó *sai vị trí* vi phạm Luật 14.7a, người chơi sẽ nhận **tổng cộng hai gậy phạt**.
 - » Nhiều Vi Phạm Về Quy Trình Kết Hợp Với Thay Thế Bóng/ Sai Vị Trí. Trong *đấu gậy*, nếu một hành động đơn lẻ hoặc nhiều hành động có liên quan với nhau của người chơi vi phạm một hoặc nhiều yêu cầu về quy trình mà hình phạt là một gậy và đồng thời cũng vi phạm một hoặc cả hai luật về việc đánh bóng được *thay thế* không đúng và đánh bóng *sai vị trí*, người chơi sẽ nhận **tổng cộng hai gậy phạt**.

Tuy nhiên, bất kỳ gậy phạt nào mà người chơi nhận do thực hiện giải thoát có phạt (như là một gậy phạt theo Luật 17.1, 18.1 và 19.2) sẽ luôn được cộng thêm vào các hình phạt khác.



LUẬT 2

Sân Golf

Mục Đích Của Luật:

Luật 2 giới thiệu những điều cơ bản mà mỗi người chơi nên biết về sân golf:

- Có năm khu vực sân, và
- Có một vài loại vật thể và điều kiện sân có thể gây ảnh hưởng đến cuộc chơi.

Biết khu vực sân nơi bóng nằm và tình trạng của các vật thể và điều kiện gây ảnh hưởng là rất quan trọng, bởi chúng thường tác động đến lựa chọn đánh bóng hoặc thực hiện giải thoát của người chơi.

2.1 Ranh Giới Sân Và Ngoài Biên

Môn golf được chơi trong một *sân* mà ranh giới được xác lập bởi *Hội Đồng*. Các khu vực không nằm trong *sân* sẽ ở *ngoài biên*.

2.2 Các Khu Vực Sân Theo Luật

Có năm *khu vực sân*.

2.2a Khu Vực Chung

Khu vực chung bao gồm toàn bộ *sân* trừ bốn *khu vực sân* đặc biệt được mô tả ở Luật 2.2b.

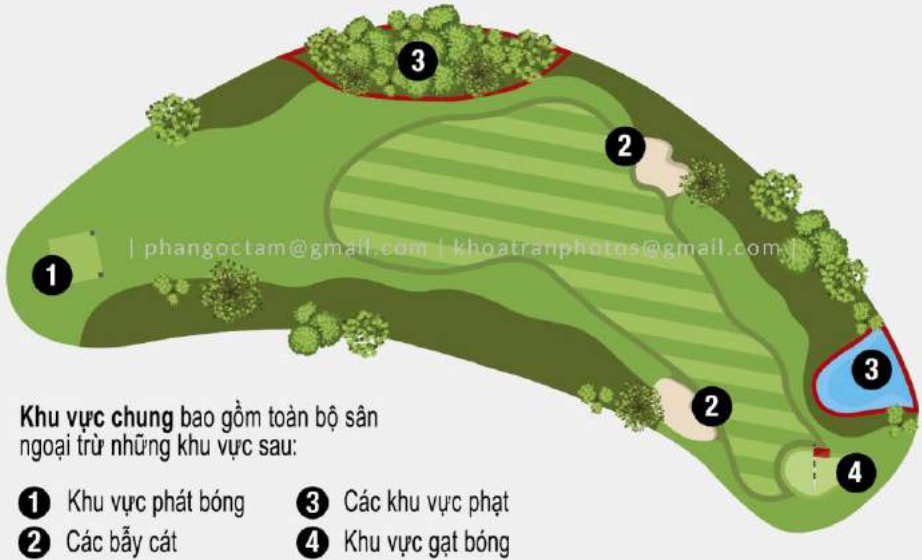
Nó được gọi là “khu vực chung” vì:

- Nó bao gồm gần như toàn bộ *sân* và là nơi mà bóng của người chơi sẽ thường xuyên được đánh nhất trước khi bóng lên đến *khu vực gạt bóng*.
- Nó bao gồm tất cả các loại mặt đất và các vật thể đang mọc hoặc bám chặt trong khu vực đó, như là fairway, khu vực cỏ cao và các cây.



Luật 2

HÌNH 2.2: CÁC KHU VỰC SÂN



2.2b Bốn Khu Vực Đặc Biệt

Một số luật nhất định được áp dụng riêng cho bốn *khu vực sân* không nằm trong *khu vực chung*:

- *Khu vực phát bóng* mà người chơi phải đánh bóng từ đó khi bắt đầu hố mà họ đang chơi (Luật 6.2),
- Tất cả các *khu vực phạt* (Luật 17),
- Tất cả các *bẫy cát* (Luật 12), và
- *Khu vực gạt bóng* của hố mà người chơi đang chơi (Luật 13).

2.2c Xác Định Khu Vực Sân Nơi Bóng Nằm

Khu vực sân nơi bóng nằm ảnh hưởng đến luật sẽ được áp dụng khi đánh bóng hoặc thực hiện giải thoát.

Bóng luôn được xem như chỉ nằm trong một *khu vực sân* mà thôi:

- Nếu bóng vừa nằm trong *khu vực chung* và vừa nằm trong một trong bốn *khu vực sân* đặc biệt, nó được xem như đang nằm trong *khu vực sân* đặc biệt đó.
- Nếu bóng nằm trong hai *khu vực sân* đặc biệt, nó được xem như đang nằm trong khu vực đặc biệt ở trước theo thứ tự sau: *khu vực phạt, bẫy cát, khu vực gạt bóng*.

2.3 Các Vật Thể Hoặc Điều Kiện Ảnh Hưởng Đến Cuộc Chơi

Một số luật có thể cho phép giải thoát không phạt khỏi ảnh hưởng của một số điều kiện và vật thể, như là:

- *Vật thể tự nhiên rơi* (Luật 15.1),
- *Vật cản di dời được* (Luật 15.2), và
- *Điều kiện sân bất thường*, bao gồm *hố đào bởi động vật, mặt sân đang sửa chữa, vật cản cố định* và *nước đọng tạm thời* (Luật 16.1).

Tuy nhiên, sẽ không được giải thoát không phạt từ *vật thể xác định ranh giới sân* hoặc *vật thể thuộc sân* gây ảnh hưởng đến cuộc chơi.

2.4 Khu Vực Không Được Phép Đánh

Khu vực không được phép đánh là một phần được quy định của một *điều kiện sân bất thường* (xem Luật 16.1f) hoặc một *khu vực phạt* (xem Luật 17.1e) nơi không được phép đánh.

Người chơi phải thực hiện giải thoát khi:

- Bóng của họ nằm trong *khu vực không được phép đánh*, hoặc
- *Khu vực không được phép đánh* ảnh hưởng đến *thế đứng* dự kiến hoặc khu vực *swing* dự kiến của người chơi khi đánh bóng bên ngoài *khu vực không được phép đánh* (xem Luật 16.1f và 17.1e).

Xem Quy Chế Hội Đồng, Phần 5H(1) (Bộ Quy Tắc Ứng Xử có thể yêu cầu người chơi không được phép đi vào *khu vực không được phép đánh*).



LUẬT 3

Giải Đấu

Mục Đích Của Luật:

Luật 3 quy định ba yếu tố chính của tất cả các giải đấu golf:

- Chơi theo thể thức đấu đối kháng hoặc đấu gậy,
- Chơi cá nhân hoặc với một đồng đội chung một phe, và
- Tính điểm thực (không áp dụng gậy chấp) hoặc điểm net (có áp dụng gậy chấp).

3.1 Các Yếu Tố Chính Của Mỗi Giải Đấu

3.1a Thể Thức Chơi: Đấu Đối Kháng Hoặc Đấu Gậy

(1) **Đấu Đối Kháng Hoặc Đấu Gậy Thông Thường.** Đây là các thể thức chơi rất khác nhau:

- Ở thể thức *đấu đối kháng* (xem Luật 3.2), người chơi và *đối thủ* thi đấu với nhau dựa vào số hố thắng, thua hoặc hòa.
- Ở thể thức *đấu gậy* thông thường (xem Luật 3.3), tất cả người chơi thi đấu với nhau dựa vào tổng gậy – nghĩa là, cộng tất cả số gậy của mỗi người chơi (gồm các *cú đánh* và gậy phạt) của mỗi hố trong một *vòng đấu*.

Hầu hết các luật được áp dụng cho cả *đấu đối kháng* và *đấu gậy*, tuy nhiên một vài luật chỉ được áp dụng cho thể thức này hoặc kia.

Xem Quy Chế Hội Đồng, Phần 6C (Một số lưu ý của *Hội Đồng* khi điều hành giải đấu kết hợp hai thể thức trong một *vòng đấu*).

(2) **Các Thể Thức Đấu Gậy Khác.** Luật 21 quy định các thể thức đấu gậy khác (*Stableford*, *Số Gậy Tối Đa* và *Par/Bogey*) sử dụng phương pháp tính điểm khác. Luật 1-20 được áp dụng cho các thể thức đó, với các điều chỉnh ở Luật 21.

3.1b Cách Người Chơi Thi Đấu: Chơi Cá Nhân Hoặc Đồng Đội

Golf được chơi bởi những người chơi đơn lẻ thi đấu độc lập hoặc bởi những *đồng đội* thi đấu cùng nhau trong một *phe*.

Mặc dù Luật 1-20 tập trung vào thi đấu cá nhân, chúng cũng được áp dụng:

- Trong các giải đấu liên quan đến *đồng đội* (*Foursomes* và *Four-Ball*), như được điều chỉnh ở Luật 22 và 23, và
- Trong các giải đấu theo đội, như được điều chỉnh ở Luật 24.

3.1c Cách Người Chơi Tính Điểm: Điểm Thực Hoặc Điểm Net

(1) **Giải Đấu Không Tính Điểm Chấp.** Trong giải đấu không tính điểm chấp:

- Điểm thực của mỗi hố hoặc *vòng đấu* của người chơi là tổng số gậy của họ (gồm các *cú đánh* và gậy phạt).
- Không áp dụng điểm chấp của người chơi.

(2) **Giải Đấu Có Tính Điểm Chấp.** Trong giải đấu có tính điểm chấp:

- Điểm net của mỗi hố hoặc *vòng đấu* của người chơi là điểm thực được điều chỉnh theo số gậy chấp của người chơi.
- Làm điều này để những người chơi có trình độ khác nhau có thể thi đấu với nhau một cách công bằng.

3.2 Đấu Đối Kháng

Mục Đích Của Luật:

Đấu đối kháng có các luật riêng (đặc biệt là về thừa nhận và cung cấp thông tin về số gậy đã đánh) bởi người chơi và đối thủ:

- Chỉ thi đấu với người còn lại qua mỗi hố,
- Có thể thấy người khác đánh thế nào, và
- Có thể bảo vệ quyền lợi của bản thân họ.

3.2a Kết Quả Hố Và Trận Đấu

(1) **Thắng Hố.** Người chơi thắng một hố khi:

- Người chơi hoàn thành hố với ít gậy (gồm các *cú đánh* và gậy phạt) hơn *đối thủ*,
- *Đối thủ* thừa nhận hố, hoặc
- *Đối thủ* nhận *hình phạt chung* (thua hố).

Nếu bóng đang chuyển động của *đối thủ* cần phải *vào hố* để hòa hố và bóng bị cố tình làm chệch hướng hoặc dừng lại khi không có khả năng hợp lý bóng có thể *vào hố* (như là khi bóng đã lăn qua hố và sẽ không lăn ngược lại), kết quả hố đã được xác định và người chơi thắng hố đó (xem Ngoại Lệ, Luật 11.2a).

(2) **Hòa Hố.** Hòa hố khi:

- Người chơi và *đối thủ* hoàn thành hố với số gậy (gồm các *cú đánh* và gậy phạt) bằng nhau, hoặc
- Người chơi và *đối thủ* đồng ý hòa hố (nhưng chỉ được phép sau khi ít nhất một người chơi đã thực hiện *cú đánh* để bắt đầu hố đó).



Luật 3**(3) Thắng Trận Đấu.** Người chơi thắng trận đấu khi:

- Người chơi dẫn *đối thủ* nhiều hố hơn là số hố còn lại của trận đấu,
- *Đối thủ* thừa nhận trận đấu, hoặc
- *Đối thủ* bị truất quyền thi đấu.

(4) Kéo Dài Trận Đấu Hòa. Nếu trận đấu hòa sau hố cuối cùng:

- Trận đấu được kéo dài từng hố một cho đến khi có người thắng. Xem Luật 5.1 (phần kéo dài của trận đấu là sự tiếp tục của cùng *vòng đấu*, không phải *vòng đấu mới*).
- Các hố được đánh theo cùng thứ tự như trong *vòng đấu*, trừ khi *Hội Đồng* quy định một thứ tự khác.

Tuy nhiên, Điều Lệ Thi Đấu có thể quy định trận đấu sẽ kết thúc hòa thay vì kéo dài.

(5) Khi Kết Quả Là Cuối Cùng. Kết quả của trận đấu là cuối cùng theo cách được quy định bởi *Hội Đồng* (nên được làm rõ trong Điều Lệ Thi Đấu), như là:

- Khi kết quả được ghi lại trên bảng điểm chính thức hoặc ở một nơi khác, hoặc
- Khi kết quả được báo cáo cho một người được *Hội Đồng* chỉ định.

Xem Quy Chế Hội Đồng, Phần 5A(7) (Các khuyến nghị về cách để kết quả của trận đấu là cuối cùng).

3.2b Thừa Nhận**(1) Người Chơi Có Thể Thừa Nhận Cú Đánh, Hố Hoặc Trận Đấu.** Người chơi có thể thừa nhận *cú đánh* tiếp theo của *đối thủ*, hố hoặc trận đấu:

- Thừa Nhận Cú Đánh Tiếp Theo. Được cho phép ở bất kỳ thời điểm nào trước khi *cú đánh* tiếp theo của *đối thủ* được thực hiện.
 - » *Đối thủ* sau đó đã hoàn thành hố với điểm số bao gồm cả *cú đánh* được thừa nhận, và bóng có thể được nhặt lên bởi bất kỳ ai.
 - » Việc thừa nhận được thực hiện khi bóng của *đối thủ* đang chuyển động sau *cú đánh* trước đó sẽ áp dụng cho *cú đánh* tiếp theo của *đối thủ*, trừ khi bóng *vào hố* (trong trường hợp đó việc thừa nhận không có ý nghĩa).
 - » Người chơi có thể thừa nhận *cú đánh* tiếp theo của *đối thủ* bằng cách làm chệch hướng hoặc dừng bóng đang chuyển động của *đối thủ* chỉ khi nào hành động đó được thực hiện là để thừa nhận *cú đánh* tiếp theo của *đối thủ* và chỉ khi không có cơ hội rõ ràng rằng bóng có thể *vào hố*.



- Thừa Nhận Hồ. Được cho phép ở bất kỳ thời điểm nào trước khi hồ được kết thúc (xem Luật 6.5), kể cả trước khi các người chơi bắt đầu hố đó.
 - Thừa Nhận Trận Đấu. Được cho phép ở bất kỳ thời điểm nào trước khi kết quả trận đấu là cuối cùng (xem Luật 3.2a(3) và (4)), kể cả trước khi các người chơi bắt đầu trận đấu.
- (2) Thừa Nhận Như Thế Nào. Thừa nhận được thực hiện chỉ khi được truyền đạt một cách rõ ràng:
- Có thể thực hiện bằng lời nói hoặc hành động (như là làm một cử chỉ, điệu bộ) để thể hiện rõ ràng ý định thừa nhận *cú đánh*, hố hoặc trận đấu của người chơi.
 - Nếu *đối thủ* nhắc bóng của họ vi phạm luật vì hiểu nhầm hợp lý rằng câu nói hoặc hành động của người chơi là để thừa nhận *cú đánh* tiếp theo, hố hoặc trận đấu, sẽ không bị phạt và bóng phải được *đặt lại* ở vị trí ban đầu của nó (nếu không biết thì phải ước lượng) (xem Luật 14.2).

Việc thừa nhận là không thể thay đổi và không thể bị từ chối hoặc rút lại.

3.2c Áp Dụng Điểm Chấp Trong Trận Đấu Có Tính Điểm Chấp

- (1) Khai Báo Điểm Chấp. Người chơi và *đối thủ* nên báo điểm chấp của họ cho nhau trước trận đấu.

Nếu người chơi báo sai điểm chấp trước hoặc trong trận đấu mà không sửa lỗi trước khi *đối thủ* thực hiện *cú đánh* tiếp theo:

- Khai Báo Điểm Chấp Cao Hơn. Người chơi bị **trước quyền thi đấu** nếu điều này ảnh hưởng đến số gậy người chơi phải chấp hoặc được chấp. Nếu không ảnh hưởng, sẽ không bị phạt.
- Khai Báo Điểm Chấp Thấp Hơn. Sẽ không bị phạt và người chơi phải chơi với điểm chấp thấp hơn đó.

- (2) Những Hố Được Áp Dụng Điểm Chấp.

- Các gậy chấp được phân bố theo hố, và điểm net hố thấp hơn sẽ thắng hố đó.
- Nếu một trận đấu hòa được kéo dài, gậy chấp được phân bố theo hố với cùng cách như trong *vòng đấu* (trừ khi *Hội Đồng* quy định cách khác).

Mỗi người chơi có trách nhiệm biết những hố nào mà họ chấp hoặc được chấp gậy, dựa vào độ khó của hố được xác lập bởi *Hội Đồng* (thường có trên *bảng điểm*).

Nếu các người chơi áp dụng gậy chấp ở một hố một cách nhầm lẫn, kết quả được đồng ý với nhau của hố đó sẽ được giữ nguyên, trừ khi người chơi sửa lỗi đó đúng hạn (xem Luật 3.2d(3)).



Luật 3**3.2d Trách Nhiệm Của Người Chơi Và Đối Thủ**

- (1) **Báo Cho Đối Thủ Số Gậy Đã Đánh.** Ở bất kỳ thời điểm nào khi đang chơi một hố hoặc sau khi hoàn thành hố, *đối thủ* có thể hỏi người chơi số gậy (gồm các *cú đánh* và gậy phạt) mà người chơi đã thực hiện ở hố đó.

Việc này là để cho *đối thủ* quyết định cách chơi *cú đánh* tiếp theo và phần còn lại của hố đó, hoặc để xác nhận kết quả của hố vừa hoàn thành.

Khi được hỏi về số gậy đã đánh, hoặc khi tự báo thông tin đó:

- Người chơi phải báo chính xác số gậy đã đánh.
- Người chơi không trả lời yêu cầu của *đối thủ* được xem giống như báo sai số gậy đã đánh.

Người chơi nhận ***hình phạt chung (thua hố)*** nếu họ báo sai số gậy đã đánh cho *đối thủ*, trừ khi người chơi sửa lỗi kịp thời:

- **Báo Sai Số Gậy Khi Đang Chơi Một Hố.** Người chơi phải báo số gậy chính xác trước khi *đối thủ* thực hiện một *cú đánh* khác hoặc có một hành động tương tự (như là thừa nhận hố hoặc *cú đánh* tiếp theo của người chơi).
- **Báo Sai Số Gậy Sau Khi Hoàn Thành Hố.** Người chơi phải báo số gậy chính xác đã đánh:
 - » Trước khi bất kỳ người chơi nào thực hiện *cú đánh* để bắt đầu một hố khác hoặc có một hành động tương tự (như là thừa nhận hố tiếp theo hoặc trận đấu) hoặc,
 - » Đối với hố cuối cùng của trận, trước khi kết quả của trận đấu là cuối cùng (xem Luật 3.2a(5)).

Ngọai Lệ - Không Bị Phạt Nếu Không Ảnh Hưởng Đến Kết Quả Hố: Nếu người chơi báo sai số gậy đã đánh sau khi hoàn thành hố nhưng không làm ảnh hưởng đến hiểu biết của *đối thủ* về kết quả thắng, thua hoặc hòa của hố đó, sẽ không bị phạt.

- (2) **Báo Cho Đối Thủ Về Hình Phạt.** Khi người chơi nhận phạt:

- Người chơi phải báo cho *đối thủ* về hình phạt đó sớm nhất có thể, có tính đến khoảng cách giữa người chơi và *đối thủ* và các yếu tố thực tế khác.
- Yêu cầu này được áp dụng cho dù nếu người chơi không biết về hình phạt đó (vì người chơi được mong đợi phải biết khi nào họ đã phạm luật).



Nếu người chơi không làm thế và không sửa lỗi trước khi *đối thủ* thực hiện một *cú đánh* khác hoặc có một hành động tương tự (như là thừa nhận hố hoặc *cú đánh* tiếp theo của người chơi), người chơi sẽ nhận **hình phạt chung (thua hố)**.

Ngoại Lệ - Không Bị Phạt Khi Đối Thủ Đã Biết Về Vi Phạm Của Người Chơi: Nếu *đối thủ* đã biết người chơi nhận phạt, như là khi thấy người chơi thực hiện giải thoát có phạt một cách rõ ràng, người chơi không bị phạt vì không báo cho *đối thủ* về điều đó.

- (3) **Biết Kết Quả Trận Đấu.** Các người chơi được mong đợi biết kết quả trận đấu – nghĩa là một trong số họ dẫn bao nhiêu hố (“hố dẫn” trong trận đấu) hoặc trận đấu đang hòa.

Nếu các người chơi do nhầm lẫn đồng ý với nhau về một kết quả sai của trận đấu:

- Họ có thể sửa kết quả trận đấu trước khi bất kỳ người chơi nào thực hiện *cú đánh* để bắt đầu một hố khác, hoặc đối với hố cuối cùng, trước khi kết quả trận đấu là cuối cùng (xem Luật 3.2a(5)).
- Nếu không được sửa đúng hạn như trên, kết quả sai sẽ trở thành kết quả của trận đấu.

Ngoại Lệ - Khi Người Chơi Yêu Cầu Xử Lý Luật Đúng Hạn: Nếu người chơi có yêu cầu xử lý luật đúng hạn (xem Luật 20.1b), mà theo đó *đối thủ* (1) đã báo sai số gậy đã đánh hoặc (2) không báo cho người chơi về một hình phạt, kết quả sai của trận đấu phải được sửa.

- (4) **Bảo Vệ Quyền Và Lợi Ích Bản Thân.** Người chơi trong một trận đấu nên bảo vệ quyền và lợi ích của bản thân theo luật:
- Nếu người chơi biết hoặc tin rằng *đối thủ* đã phạm luật có kèm theo hình phạt, người chơi có thể có hành động với vi phạm đó hoặc chọn bỏ qua.
 - Tuy nhiên, nếu người chơi và *đối thủ* cố tình thỏa thuận để phớt lờ vi phạm hoặc hình phạt họ biết có áp dụng, cả hai sẽ bị **truuất quyền thi đấu** theo Luật 1.3b.
 - Nếu người chơi và *đối thủ* không đồng ý rằng một trong số họ đã phạm luật, một trong các người chơi có thể bảo vệ quyền và lợi ích của họ bằng cách yêu cầu xử lý theo Luật 20.1b.



Luật 3

3.3 Đấu Gậy

Mục Đích Của Luật:

Đấu gậy có các luật riêng (đặc biệt là về bảng điểm và kết thúc hố) bởi vì:

- Mỗi người chơi thi đấu với tất cả người chơi khác trong giải đấu, và
- Tất cả người chơi được đối xử như nhau theo luật.

Sau vòng đấu, người chơi và người ghi điểm phải xác nhận kết quả mỗi hố của người chơi là chính xác và người chơi phải nộp bảng điểm cho Hội Đồng.

3.3a Người Chiến Thắng Trong Đấu Gậy

Người chơi hoàn thành tất cả các *vòng đấu* với tổng gậy (gồm các *cú đánh* và gậy phạt) thấp nhất là người chiến thắng.

Trong giải đấu có tính điểm chấp, điều này có nghĩa là tổng gậy net thấp nhất.

Xem Quy Chế Hội Đồng, Phần 5A(6) (Điều Lệ Thi Đấu nên quy định cách giải quyết trong trường hợp hòa).

3.3b Ghi Điểm Trong Đấu Gậy

Điểm số của người chơi được ghi lại trên *bảng điểm* của họ bởi *người ghi điểm*, là người được xác định bởi *Hội Đồng* hoặc được chọn bởi người chơi theo cách được *Hội Đồng* cho phép.

Người chơi phải có cùng một *người ghi điểm* cho cả *vòng đấu*, trừ khi *Hội Đồng* cho phép thay đổi trước hoặc sau khi có sự thay đổi đó.

(1) **Trách Nhiệm Của Người Ghi Điểm: Ghi Điểm Và Xác Nhận Điểm Hố Trên Bảng Điểm.** Sau mỗi hố trong *vòng đấu*, *người ghi điểm* nên xác nhận với người chơi số gậy (gồm các *cú đánh* và gậy phạt) ở hố đó và ghi số gậy thực lên *bảng điểm*.

Khi kết thúc *vòng đấu*:

- *Người ghi điểm* phải xác nhận kết quả các hố trên *bảng điểm*.
- Nếu người chơi có nhiều hơn một *người ghi điểm*, mỗi *người ghi điểm* phải xác nhận kết quả của các hố mà họ là *người ghi điểm*.



HÌNH 3.3b: TRÁCH NHIỆM VỚI BẢNG ĐIỂM TRONG ĐẤU GẬY CÓ TÍNH ĐIỂM CHẤP

Tên **John Smith** Điểm chấp **5** Ngày **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
SCORE	5	5	5	4	3	5	4	3	4	38

phangoctam@gmail.com | khoatranphotos@gmail.com

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

NET: 69

Trách nhiệm:
 - Hội đồng (dotted blue)
 - Người chơi (dotted yellow)
 - Người ghi điểm (dotted red)

Chữ ký của người ghi điểm: *[Signature]*
 Chữ ký của người chơi: *[Signature]*

(2) **Trách Nhiệm Của Người Chơi: Xác Nhận Kết Quả Hố Và Nộp Bảng Điểm.** Trong vòng đấu, người chơi nên theo dõi điểm số mỗi hố của họ.

Khi kết thúc vòng đấu, người chơi:

- Nên kiểm tra cẩn thận điểm số hố được ghi lại bởi người ghi điểm và nêu ý kiến với Hội Đồng nếu có bất kỳ vấn đề nào,
- Phải đảm bảo rằng người ghi điểm xác nhận điểm số hố trên bảng điểm,
- Không được sửa điểm số hố trừ khi có sự đồng ý của người ghi điểm hoặc sự cho phép của Hội Đồng, và
- Phải xác nhận điểm số hố trên bảng điểm và nhanh chóng nộp bảng điểm cho Hội Đồng, sau thời điểm đó người chơi không được phép thay đổi bảng điểm.

Nếu người chơi vi phạm một trong các yêu cầu của Luật 3.3b, người chơi bị **trước quyền thi đấu**.

Ngoại Lệ - Không Bị Phạt Khi Vi Phạm Do Người Ghi Điểm Không Thực Hiện Bốn Phận: Sẽ không bị phạt nếu Hội Đồng xác định rằng việc vi phạm Luật 3.3b là do người ghi điểm không thực hiện bốn phận (như là người ghi điểm bỏ đi cùng với bảng điểm của người chơi hoặc không xác nhận bảng điểm), miễn là việc đó ngoài tầm kiểm soát của người chơi.

Luật Golf 2019 | Người dịch: Phan Ngọc Tâm | phangoctam@gmail.com

Luật Golf 2019 | Biên tập: Khoa Trần | khoatranphotos@gmail.com



Luật 3

Xem Quy Chế Hội Đồng, Phần 5A(5) (Một số khuyến nghị về cách quy định khi nào *bảng điểm* đã được nộp).

- (3) **Điểm Số Hồ Bị Sai.** Nếu người chơi nộp *bảng điểm* có điểm số của bất kỳ hố nào bị sai:
- Điểm Nộp Cao Hơn Điểm Thực Tế. Điểm số cao hơn trong *bảng điểm* sẽ được giữ nguyên.
 - Điểm Nộp Thấp Hơn Điểm Thực Tế Hoặc Không Nộp Bảng Điểm. Người chơi bị **trước quyền thi đấu.**

Ngoại Lệ - Không Tính Gậy Phạt Không Biết: Nếu điểm số của một hoặc nhiều hố của người chơi thấp hơn điểm thực tế do họ không tính một hoặc nhiều gậy phạt mà người chơi không biết trước khi nộp *bảng điểm*.

- Người chơi không bị trước quyền thi đấu.
- Thay vì thế, nếu phát hiện lỗi trước khi kết thúc giải đấu, *Hội Đồng* sẽ điều chỉnh kết quả của hố hoặc các hố đó của người chơi bằng cách cộng thêm **các gậy phạt đúng ra đã được cộng** vào kết quả của hố hoặc các hố đó theo luật.

Ngoại lệ này sẽ không được áp dụng:

- Khi hình phạt bị bỏ qua là trước quyền thi đấu, hoặc
 - Khi người chơi được báo rằng có thể bị phạt hoặc không chắc chắn có bị phạt không nhưng không nêu vấn đề đó lên *Hội Đồng* trước khi nộp *bảng điểm*.
- (4) **Ghi Điểm Trong Giải Đấu Có Tính Điểm Chấp.** Người chơi có trách nhiệm đảm bảo rằng điểm chấp của họ được thể hiện chính xác trên *bảng điểm*. Nếu người chơi nộp *bảng điểm* không có điểm chấp đúng:
- Điểm Chấp Trên Bảng Điểm Cao Hơn Hoặc Không Ghi Điểm Chấp. Nếu việc này ảnh hưởng đến số gậy chấp người chơi nhận, người chơi bị **trước quyền thi đấu** từ giải đấu có tính gậy chấp đó. Nếu không có ảnh hưởng thì sẽ không bị phạt.
 - Điểm Chấp Trên Bảng Điểm Thấp Hơn. Sẽ không bị phạt và điểm net của người chơi tính theo điểm chấp thấp hơn đó được giữ nguyên.
- (5) **Người Chơi Không Có Trách Nhiệm Công Điểm Số Hoặc Áp Dụng Điểm Chấp.** *Hội Đồng* có trách nhiệm cộng điểm các hố của người chơi và, trong giải đấu có tính điểm chấp, áp dụng gậy chấp cho người chơi.

111 Nếu người chơi nộp *bảng điểm* mà trên đó họ có lỗi trong việc cộng dồn các điểm số hoặc tính số gậy chấp, sẽ không bị phạt.



3.3c Không Kết Thúc Hố

Người chơi phải *kết thúc hố* ở mỗi hố trong *vòng đấu*. Nếu người chơi không *kết thúc hố* ở bất kỳ hố nào:

- Người chơi phải sửa lỗi đó trước khi thực hiện *cú đánh* để bắt đầu một hố khác, hoặc đối với hố cuối cùng của *vòng đấu*, trước khi nộp *bảng điểm*.
- Nếu không sửa lỗi trong thời gian đó, người chơi bị **trước quyền thi đấu**.

Xem Luật 21.1, 21.2 và 21.3 (Luật của các thể thức đấu gậy khác (*Stableford*, *Điểm Số Tối Đa* và *Par/Bogey*) có cách ghi điểm khác mà người chơi không bị trước quyền thi đấu nếu họ không *kết thúc hố*).



LUẬT 4

Trang Thiết Bị Của Người Chơi

Mục Đích Của Luật:

Luật 4 quy định các trang thiết bị người chơi có thể sử dụng trong vòng đấu. Dựa trên nguyên tắc golf là môn thể thao đầy thử thách theo đó thành công sẽ phụ thuộc vào sự phán đoán, các kỹ năng và khả năng của người chơi, người chơi:

- Phải sử dụng gậy và bóng hợp chuẩn,
- Có không nhiều hơn 14 gậy và thường không được thay thế gậy bị hư hỏng hoặc mất, và
- Bị hạn chế trong việc sử dụng các trang thiết bị khác để hỗ trợ cuộc chơi của họ một cách không bình thường.

Đối với các yêu cầu chi tiết về gậy, bóng và các *trang thiết bị* khác và quy trình xin tư vấn và nộp *trang thiết bị* để xem xét tính hợp chuẩn, xem *Luật Về Trang Thiết Bị*.

4.1 Gậy

4.1a Gậy Được Phép Sử Dụng Để Thực Hiện Cú Đánh

(1) **Gậy Hợp Chuẩn.** Khi thực hiện *cú đánh*, người chơi phải sử dụng gậy phù hợp với các yêu cầu của *Luật Về Trang Thiết Bị*.

- Gậy được sử dụng để thực hiện *cú đánh* phải hợp chuẩn không chỉ lúc còn mới, mà cả khi nó đã bị cố tình hoặc vô tình thay đổi bằng bất kỳ cách nào.
- Tuy nhiên, nếu các đặc tính hoạt động của một gậy hợp chuẩn bị thay đổi vì hao mòn do việc sử dụng bình thường, nó vẫn là gậy hợp chuẩn.

“Đặc tính hoạt động” nghĩa là bất kỳ phần nào của gậy có ảnh hưởng đến cách nó hoạt động khi thực hiện *cú đánh*, như là tay nắm gậy, thân gậy, đầu gậy hoặc góc nghiêng gậy (lie) hoặc góc mở mặt gậy (loft) (kể cả góc nghiêng gậy và góc mở mặt gậy của gậy có thể điều chỉnh được).

(2) **Sử Dụng Hoặc Sửa Chữa Gậy Bị Hư Hỏng Trong Vòng Đấu.** Nếu gậy hợp chuẩn bị hư hỏng trong *vòng đấu* hoặc khi cuộc chơi bị dừng theo Luật 5.7a, người chơi thường không được phép thay thế nó bằng gậy khác. (Trong trường hợp ngoại lệ khi người chơi không gậy ra hư hỏng đó, xem Luật 4.1b(3)).

Tuy nhiên, cho dù tính chất hoặc nguyên nhân của hư hỏng là gì, gậy bị hư hỏng được xem là hợp chuẩn cho phần còn lại của *vòng đấu* (tuy nhiên sẽ không hợp chuẩn khi đánh play-off trong *đấu gậy* do nó là một *vòng đấu* mới).

Trong phần còn lại của *vòng đấu*, người chơi có thể:

- Tiếp tục thực hiện *cú đánh* với gậy bị hư hỏng đó, hoặc
- Sửa chữa gậy bằng cách phục hồi gần nhất có thể tình trạng trước khi bị hư hỏng trong *vòng đấu* hoặc khi cuộc chơi bị dừng, mà vẫn sử dụng tay nắm, thân gậy và đầu gậy ban đầu. Tuy nhiên, khi làm thế:
 - » Người chơi không được trì hoãn cuộc chơi một cách vô lý (xem Luật 5.6a), và
 - » Bất kỳ hư hỏng nào có sẵn trước *vòng đấu* phải không được sửa chữa.

“Hư hỏng trong *vòng đấu*” là khi đặc tính hoạt động của gậy bị thay đổi do bất kỳ hành động nào trong *vòng đấu* (kể cả khi cuộc chơi bị dừng theo Luật 5.7a):

- Của người chơi (như là thực hiện *cú đánh* hoặc cú swing nháp với gậy, đặt gậy vào trong hoặc lấy ra từ túi gậy, thả xuống hoặc tựa vào nó, hoặc ném hoặc lạm dụng nó), hoặc
- Của người khác, *tác động bên ngoài* hoặc *yếu tố tự nhiên*.

Tuy nhiên, gậy không bị “hư hỏng trong *vòng đấu*” nếu đặc tính hoạt động của nó bị thay đổi một cách cố tình bởi người chơi trong *vòng đấu*, như quy định ở Luật 4.1a(3).

(3) **Cố Tình Thay Đổi Đặc Tính Hoạt Động Của Gậy Trong Vòng Đấu.** Người chơi không được thực hiện *cú đánh* với gậy mà họ đã cố tình thay đổi đặc tính hoạt động trong *vòng đấu* (kể cả khi cuộc chơi bị dừng theo Luật 5.7a):

- Bằng việc điều chỉnh một tính năng có thể điều chỉnh được của gậy hoặc thay đổi gậy một cách trực tiếp (trừ khi được phép sửa chữa hư hỏng theo Luật 4.1a(2)), hoặc
- Bằng cách sử dụng một hóa chất bất kỳ lên đầu gậy (trừ phi để làm sạch nó) để làm ảnh hưởng đến cách hoạt động của nó khi thực hiện *cú đánh*.

Ngoại Lệ - Phục Hồi Gậy Điều Chỉnh Được Về Vị Trí Ban Đầu: Nếu đặc tính hoạt động của gậy bị thay đổi bằng việc điều chỉnh một tính năng có thể điều chỉnh được của gậy, trước khi sử dụng gậy đó để thực hiện *cú đánh*, nếu gậy được phục hồi về vị trí gần với vị trí ban đầu nhất bằng cách điều chỉnh tính năng của gậy về vị trí ban đầu, sẽ không bị phạt và gậy có thể được sử dụng để thực hiện *cú đánh*.

Hình Phạt Do Thực Hiện *Cú Đánh* Vi Phạm Luật 4.1a: Truất Quyền Thi Đấu.

- Sẽ không bị phạt theo luật này do chỉ có (nhưng không thực hiện *cú đánh* với) một gậy không hợp chuẩn hoặc gậy mà đặc tính hoạt động đã bị cố tình thay đổi trong *vòng đấu*.
- Tuy nhiên, gậy đó vẫn được tính vào tổng số gậy (tối đa 14) theo Luật 4.1b(1).



Luật 4**4.1b Giới Hạn 14 Gậy: Dừng Chung, Thêm Hoặc Thay Thế Gậy Trong Vòng Đấu****(1) Giới Hạn 14 Gậy.** Người chơi không được:

- Bắt đầu *vòng đấu* mà có nhiều hơn 14 gậy, hoặc
- Có nhiều hơn 14 gậy trong *vòng đấu*.

Nếu người chơi bắt đầu *vòng đấu* với ít hơn 14 gậy, họ có thể thêm gậy trong *vòng đấu* cho đủ 14 gậy (xem Luật 4.1b(4) quy định các hạn chế khi làm thế).

Khi người chơi nhận ra họ đang vi phạm luật này do có nhiều hơn 14 gậy, người chơi phải lập tức bỏ gậy hoặc các gậy thừa ra khỏi cuộc chơi, theo quy trình của Luật 4.1c(1):

- Nếu người chơi đã bắt đầu *vòng đấu* với nhiều hơn 14 gậy, họ có thể chọn bất kỳ gậy nào để bỏ ra khỏi cuộc chơi.
- Nếu người chơi thêm gậy thừa trong *vòng đấu*, gậy được thêm vào phải được bỏ ra khỏi cuộc chơi.

Sau khi bắt đầu *vòng đấu*, nếu người chơi nhặt gậy của một người chơi khác bị bỏ quên, hoặc một gậy bị bỏ nhầm trong túi gậy của người chơi mà họ không biết, gậy đó không được xem là một gậy của người chơi khi tính giới hạn 14 gậy (nhưng phải không được sử dụng).

(2) Không Dừng Chung Gậy. Người chơi bị giới hạn bởi các gậy mà họ có khi bắt đầu hoặc các gậy được phép thêm vào theo (1):

- Người chơi không được thực hiện *cú đánh* với gậy đang được sử dụng bởi bất kỳ người nào đang chơi trên *sân* (cho dù nếu người đó đang chơi ở nhóm hoặc giải đấu khác).
- Khi người chơi nhận ra rằng họ đã vi phạm luật này do thực hiện cú đánh với gậy của người chơi khác, người chơi phải lập tức bỏ gậy đó ra khỏi cuộc chơi, theo quy trình ở Luật 4.1c(1).

Xem Luật 22.5 Và 23.7 (Một số ngoại lệ trong các thể thức chơi có *đồng đội* cho phép *đồng đội* được dùng chung gậy nếu tổng số gậy họ có cùng nhau không nhiều hơn 14).

(3) Không Thay Thế Gậy Bị Hư Hỏng Hoặc Mất. Nếu người chơi đã bắt đầu với 14 gậy hoặc đã thêm gậy cho đủ 14, rồi làm mất hoặc hư hỏng một gậy trong *vòng đấu* hoặc khi cuộc chơi bị dừng theo Luật 5.7a, người chơi không được thay thế gậy đó với một gậy khác.

Ngoại Lệ - Thay Thế Gậy Bị Hư Hỏng Khi Người Chơi Không Gây Ra Hư Hỏng

Đó: Nếu gậy của người chơi bị hư hỏng trong *vòng đấu* (kể cả khi cuộc chơi bị dừng theo Luật 5.7a) (xem Luật 4.1a(2)) bởi một *tác động bên ngoài* hoặc *yếu tố tự nhiên* hoặc bởi bất kỳ người nào trừ người chơi hoặc *caddie* của họ:

- Người chơi có thể thay thế gậy bị hư hỏng bằng bất kỳ gậy nào khác theo Luật 4.1b(4).
- Tuy nhiên, khi làm thế, người chơi phải lập tức bỏ gậy bị hư ra khỏi cuộc chơi, theo quy trình ở Luật 4.1c(1).

(4) **Hạn Chế Khi Thêm Hoặc Thay Thế Gậy.** Khi thêm vào hoặc thay thế gậy theo (1) hoặc (3), người chơi không được:

- Làm trì hoãn cuộc chơi một cách vô lý (xem Luật 5.6a),
- Thêm hoặc mượn gậy từ bất kỳ ai đang chơi trên sân (cho dù nếu người chơi đó đang chơi ở nhóm hoặc giải đấu khác), hoặc
- Tạo nên gậy từ các bộ phận được mang cho người chơi bởi người khác trong *vòng đấu*.

Hình Phạt Khi Vi Phạm Luật 4.1b: Hình phạt được áp dụng dựa vào thời điểm người chơi nhận ra vi phạm đó:

- **Người Chơi Nhận Ra Vi Phạm Khi Đang Chơi Một Hố.** Hình phạt được áp dụng sau khi hoàn thành hố đang chơi. Trong *đấu đối kháng*, người chơi phải hoàn thành hố, tính kết quả của hố đó vào kết quả của trận đấu, rồi áp dụng hình phạt để điều chỉnh kết quả của trận đấu.
- **Người Chơi Nhận Ra Vi Phạm Giữa Hai Hố.** Hình phạt được áp dụng ở cuối hố vừa hoàn thành, không phải hố tiếp theo.

Hình Phạt Trong Đấu Đối Kháng – Kết Quả Trận Được Điều Chỉnh Bằng Cách Trừ Hố, Tối Đa Hai Hố:

- Đây là hình phạt điều chỉnh kết quả trận – không giống với hình phạt thua hố.
- Ở cuối hố đang chơi hoặc vừa hoàn thành, kết quả trận đấu được điều chỉnh bằng cách trừ **một hố** cho mỗi hố xảy ra vi phạm, với **tối đa hai hố bị trừ** trong một *vòng đấu*.
- Ví dụ, nếu người chơi đã bắt đầu *vòng đấu* với 15 gậy nhận ra vi phạm khi đang chơi hố thứ 3 và thắng hố đó để dẫn ba hố trong trận đó, sẽ áp dụng điều chỉnh tối đa hai hố và người chơi khi đó sẽ dẫn một hố trong trận đó.

Hình Phạt Trong Đấu Gậy – Hai Gậy Phạt, Tối Đa Bốn Gậy: Người chơi nhận *hình phạt chung (hai gậy phạt)* cho mỗi hố xảy ra vi phạm, với **tối đa bốn gậy phạt** trong một *vòng đấu* (cộng hai gậy phạt mỗi hố ở hai hố đầu tiên xảy ra vi phạm).



Luật 4**4.1c Quy Trình Bỏ Gậy Ra Khỏi Cuộc Chơi**

- (1) **Trong Vòng Đấu.** Khi người chơi trong *vòng đấu* nhận ra rằng họ đang vi phạm Luật 4.1b(1), (2) hoặc (3) do có nhiều hơn 14 gậy hoặc do đã thực hiện *cú đánh* với gậy của người chơi khác, người chơi đó phải lập tức có hành động để chỉ rõ mỗi gậy đang được bỏ ra khỏi cuộc chơi.

Có thể làm điều này bằng cách:

- Tuyên bố việc này cho *đối thủ* trong *đấu đối kháng* hoặc *người ghi điểm* hoặc một người chơi khác trong *đấu gậy*, hoặc
- Có các hành động rõ ràng khác (như là lật úp gậy trong túi gậy, đặt nó lên sàn xe điện hoặc đưa gậy cho một người khác).

Ở phần còn lại của *vòng đấu*, người chơi không được thực hiện *cú đánh* với bất kỳ gậy nào đã được bỏ ra khỏi cuộc chơi.

Nếu gậy bị bỏ ra khỏi cuộc chơi là của người chơi khác, người chơi đó có thể tiếp tục sử dụng gậy đó.

Hình Phạt Khi Vi Phạm Luật 4.1c(1): Truất Quyền Thi Đấu.

(*Người dịch: xem thêm phần Làm Rõ Luật, trang 224.*)

- (2) **Trước Vòng Đấu.** Nếu người chơi ngay trước khi bắt đầu *vòng đấu* nhận ra rằng họ vô tình có nhiều hơn 14 gậy, người chơi nên cố gắng bỏ bớt gậy.

Tuy nhiên, có một lựa chọn không bị phạt như sau:

- Người chơi có thể bỏ gậy thừa ra khỏi cuộc chơi trước khi bắt đầu *vòng đấu*, theo quy trình ở (1), và
- Người chơi có thể giữ gậy thừa đó (nhưng không được sử dụng nó) trong *vòng đấu*, và gậy đó sẽ không được tính là một trong 14 gậy theo luật.

Nếu người chơi cố tình mang nhiều hơn 14 gậy đến *khu vực phát bóng* đầu tiên và bắt đầu *vòng đấu* mà không bỏ bớt gậy, họ không được phép sử dụng lựa chọn này và Luật 4.1b(1) sẽ được áp dụng.



4.2 Bóng

4.2a Bóng Được Sử Dụng Trong Vòng Đấu

- (1) **Phải Sử Dụng Bóng Hợp Chuẩn.** Khi thực hiện mỗi *cú đánh*, người chơi phải sử dụng bóng phù hợp với các yêu cầu của *Luật Về Trang Thiết Bị*.

Người chơi có thể lấy bóng hợp chuẩn từ bất kỳ người nào, bao gồm một người chơi khác trên *sân*.

- (2) **Không Sử Dụng Bóng Bị Cố Tình Thay Đổi.** Người chơi không được thực hiện *cú đánh* vào bóng có đặc tính hoạt động đã bị cố tình thay đổi, như là bằng cách cạo hoặc nung nóng bóng hoặc sử dụng các hóa chất (trừ phi để làm sạch bóng).

Hình Phạt Khi Thực Hiện *Cú Đánh* Vi Phạm Luật 4.2a: Truất Quyền Thi Đấu.

4.2b Bóng Bị Vỡ Thành Nhiều Mảnh Khi Đang Chơi Một Hố

Nếu bóng của người chơi bị vỡ thành nhiều mảnh sau một *cú đánh*, sẽ không bị phạt và *cú đánh* đó không được tính.

Người chơi phải đánh một bóng khác từ vị trí của *cú đánh* đó (xem Luật 14.6).

Hình Phạt Do Đánh Bóng Sai Vị Trí Vi Phạm Luật 4.2b: Hình Phạt Chung Theo Luật 14.7a.

4.2c Bóng Bị Cắt Hoặc Nứt Khi Đang Chơi Một Hố

- (1) **Nhắc Bóng Để Kiểm Tra Nếu Bị Cắt Hoặc Nứt.** Nếu người chơi có cơ sở hợp lý để tin rằng bóng của họ đã bị cắt hoặc nứt khi đang chơi một hố:

- Người chơi có thể nhắc bóng để kiểm tra, tuy nhiên:
- Phải *đánh dấu* vị trí bóng trước khi nhắc, và không được làm sạch bóng (trừ khi trên *khu vực gạt bóng*) (xem Luật 14.1).

Nếu người chơi nhắc bóng mà không có cơ sở hợp lý (trừ khi trên *khu vực gạt bóng* nơi người chơi có thể nhắc bóng theo Luật 13.1b), không *đánh dấu* vị trí bóng trước khi nhắc hoặc làm sạch bóng khi không được phép, người chơi sẽ nhận **một gậy phạt**.

Nếu có nhiều vi phạm với cùng một gậy phạt do một hành động đơn lẻ hoặc nhiều hành động có liên quan với nhau, xem Luật 1.3c(4).



Luật 4

(2) **Khi Nào Có Thể Thay Thế Bóng Khác.** Người chơi chỉ có thể *thay thế* một bóng khác nếu bóng gốc bị cắt hoặc nứt một cách rõ ràng và hư hỏng đó xảy ra ở hồ đang chơi – tuy nhiên, sẽ không được thay thế nếu bóng chỉ bị trầy xước, bong tróc hoặc sơn chỉ bị hư hỏng hoặc mất màu.

- Nếu bóng gốc bị cắt hoặc nứt, người chơi phải *đặt lại* một bóng khác hoặc bóng gốc ở vị trí ban đầu (xem Luật 14.2).
- Nếu bóng gốc không bị cắt hoặc nứt, người chơi phải *đặt lại* bóng gốc ở vị trí ban đầu (xem Luật 14.2).

Luật này không cấm người chơi *thay thế* bóng theo luật khác hoặc thay bóng giữa hai hố.

Hình Phạt Khi Đánh Bóng Được Thay Thế Không Đúng Hoặc Đánh Bóng Sai Vị Trí Vi Phạm Luật 4.2c: Hình Phạt Chung Theo Luật 6.3b Hoặc 14.7a.

Nếu có nhiều vi phạm do một hành động đơn lẻ hoặc nhiều hành động có liên quan với nhau, xem Luật 1.3c(4).

4.3 Sử Dụng Trang Thiết Bị

Luật 4.3 được áp dụng cho tất cả các loại *trang thiết bị* mà người chơi có thể sử dụng trong một *vòng đấu*, trừ các yêu cầu với gậy và bóng hợp chuẩn đã được quy định ở Luật 4.1 và 4.2, không phải ở luật này.

Luật này chỉ quan tâm đến cách sử dụng các *trang thiết bị*. Nó không hạn chế các *trang thiết bị* mà người chơi có thể mang theo trong *vòng đấu*.

4.3a Cách Sử Dụng Được Phép Và Bị Cấm Của Trang Thiết Bị

Người chơi có thể sử dụng *trang thiết bị* để hỗ trợ cuộc chơi của họ trong *vòng đấu*, tuy nhiên người chơi không được tạo lợi thế bằng việc:

- Sử dụng *trang thiết bị* (trừ gậy và bóng) để triệt tiêu hoặc giảm sự cần thiết của các kỹ năng hoặc phán đoán thiết yếu của cuộc chơi, hoặc
- Sử dụng *trang thiết bị* (gồm cả gậy và bóng) một cách bất thường để thực hiện *cú đánh*. “Cách bất thường” là cách khác biệt cơ bản so với cách sử dụng theo thiết kế và thường không được xem là một phần của cách chơi môn golf.



Luật này không ảnh hưởng đến việc áp dụng các luật khác để hạn chế các hành động mà người chơi được phép với gậy, bóng hoặc các *trang thiết bị* khác (như là đặt gậy hoặc vật thể khác xuống đất để hỗ trợ người chơi chỉnh hướng, xem Luật 10.2b(3)).

Các ví dụ thông thường của việc sử dụng được phép và không được phép của *trang thiết bị* trong *vòng đấu* theo luật này là:

(1) Các Thông Tin Về Khoảng Cách Và Hướng.

- **Được Phép.** Thu thập thông tin về khoảng cách hoặc hướng (như là từ thiết bị đo khoảng cách hoặc la bàn).
- **Không Được Phép.**
 - » Đo sự thay đổi cao độ, hoặc
 - » Minh giải thông tin về khoảng cách và hướng (như là sử dụng thiết bị để có các gợi ý về *hướng đánh* hoặc chọn gậy dựa vào vị trí bóng của người chơi).

Xem Quy Chế Hội Đồng, Phần 8; Luật Địa Phương Mẫu G-5 (*Hội Đồng có thể đưa ra Luật Địa Phương cấm sử dụng các thiết bị đo khoảng cách.*)

(2) Thông Tin Về Gió Và Các Điều Kiện Thời Tiết Khác.

- **Được Phép.**
 - » Lấy bất kỳ thông tin về thời tiết nào (bao gồm hướng gió) có sẵn từ các dự báo thời tiết, hoặc
 - » Đo nhiệt độ và độ ẩm ở *sân*.
- **Không Được Phép.**
 - » Đo tốc độ gió ở *sân*, hoặc
 - » Sử dụng vật thể nhân tạo để lấy thông tin về gió (như là sử dụng bột để ước tính hướng gió).

(3) Thông Tin Thu Thập Trước Hoặc Trong Vòng Đấu.

- **Được Phép.**
 - » Sử dụng thông tin thu thập trước *vòng đấu* (như là thông tin từ các *vòng đấu* trước, các hướng dẫn swing hoặc các gợi ý chọn gậy), hoặc
 - » Ghi lại (để sử dụng sau *vòng đấu*) thông tin thi đấu và sinh lý của *vòng đấu* (như là khoảng cách gậy, thống kê thi đấu hoặc nhịp tim).



Luật 4

- Không Được Phép.

- » Xử lý hoặc minh giải thông tin thi đấu của *vòng đấu* (như là các gợi ý chọn gậy dựa vào các khoảng cách của *vòng đấu* hiện tại), hoặc
- » Sử dụng bất kỳ thông tin sinh lý nào được ghi lại trong *vòng đấu* đó.

(4) Âm Thanh Và Hình Ảnh.

- Được Phép.

- » Nghe hoặc xem hình ảnh của các vấn đề không liên quan đến giải đấu đang tham gia (như là bản tin hoặc nhạc nền).
- » Tuy nhiên, khi làm thế, phải lưu tâm đến những người khác (xem Luật 1.2).

- Không Được Phép.

- » Nghe nhạc hoặc nguồn âm thanh khác nhằm triệt tiêu sự phiền toái hoặc để hỗ trợ nhịp độ swing, hoặc
- » Xem hình ảnh thi đấu của người chơi hoặc các người chơi khác trong giải đấu để hỗ trợ người chơi trong việc chọn gậy, thực hiện *cú đánh*, hoặc quyết định chơi như thế nào trong *vòng đấu*.

Xem Quy Chế Hội Đồng, Phần 8; Luật Địa Phương Mẫu G-8 (*Hội Đồng có thể đưa ra Luật Địa Phương cấm hoặc hạn chế sử dụng các thiết bị âm thanh và hình ảnh trong vòng đấu*).

(5) Găng Tay Và Các Chất Hỗ Trợ Cầm Nắm.

- Được Phép.

- » Sử dụng găng tay trơn phù hợp yêu cầu của *Luật Về Trang Thiết Bị*,
- » Sử dụng nhựa thông, bột hoặc các hóa chất giữ ẩm hoặc làm khô khác, hoặc
- » Quần khăn tắm hoặc khăn tay xung quanh tay nắm gậy.

- Không Được Phép.

- » Sử dụng găng tay không phù hợp yêu cầu của *Luật Về Trang Thiết Bị*, hoặc
- » Sử dụng các *trang thiết bị* khác để tạo lợi thế một cách không công bằng đối với vị trí của bàn tay hoặc áp lực lên tay cầm gậy.



(6) Các Thiết Bị Giúp Giảm Cơ Và Hỗ Trợ Tập Luyện Hoặc Swing.

- **Được Phép.**
 - » Sử dụng *trang thiết bị* để làm giảm cơ một cách bình thường (trừ việc thực hiện cú swing nháp), mà *trang thiết bị* đó được thiết kế để làm giảm cơ, sử dụng trong môn golf (như là cây chỉ hướng đặt ngang vai) hoặc cho bất kỳ mục đích nào không liên quan đến golf (như là ống cao su hoặc một đoạn ống).
- **Không Được Phép.**
 - » Sử dụng bất kỳ thiết bị hỗ trợ tập luyện hoặc swing (như là cây chỉ hướng hoặc cục nặng gắn thân gậy hoặc bọc đầu gậy) hoặc một gậy không hợp chuẩn để thực hiện cú swing nháp hoặc bằng một cách khác nhằm tạo lợi thế cho người chơi trong việc chuẩn bị hoặc thực hiện *cú đánh* (như là hỗ trợ cho mặt phẳng swing, tay nắm gậy, chỉnh hướng, vị trí bóng hoặc tư thế).

Xem thêm các hướng dẫn khác của việc sử dụng *trang thiết bị* được mô tả ở trên và các *trang thiết bị* khác (như là quần áo hoặc giày) trong *Luật Về Trang Thiết Bị*.

Người chơi không chắc chắn về việc sử dụng *trang thiết bị* theo một cách nào đó nên yêu cầu *Hội Đồng* xử lý (xem Luật 20.2b).

Xem Quy Chế Hội Đồng, Phần 8; Luật Địa Phương Mẫu G-6 (Hội Đồng có thể đưa ra Luật Địa Phương cấm sử dụng phương tiện vận chuyển cơ giới trong vòng đấu).

4.3b Trang Thiết Bị Cho Mục Đích Y Tế

- (1) **Ngoại Lệ Về Y Tế.** Người chơi không vi phạm Luật 4.3 nếu họ sử dụng *trang thiết bị* để hỗ trợ về mặt y tế, miễn là:
 - Người chơi có lý do về mặt y tế để sử dụng các *trang thiết bị* đó, và
 - *Hội Đồng* quyết định rằng việc sử dụng các *trang thiết bị* đó không mang lại lợi thế cho người chơi so với những người chơi khác.
- (2) **Băng Dán Hoặc Các Loại Băng Che Khác.** Người chơi có thể sử dụng băng dán hoặc một loại băng che tương tự cho mục đích y tế (như là để ngừa chấn thương hoặc hỗ trợ một chấn thương có sẵn), tuy nhiên băng dán và băng che phải không:
 - Được sử dụng quá mức, hoặc
 - Hỗ trợ người chơi nhiều hơn mức cần thiết của mục đích y tế đó (ví dụ, nó phải không làm cố định một khớp nối để hỗ trợ người chơi vung gậy).

Luật Golf 2019 | Người dịch: Phan Ngọc Tâm | phangoctam@gmail.com

Luật Golf 2019 | Biên tập: Khoa Trần | khoaтранphotos@gmail.com



Luật 4

Người chơi không chắc chắn về nơi và cách sử dụng băng dán và các loại băng che tương tự nên yêu cầu *Hội Đồng* xử lý (xem Luật 20.2b).

Hình Phạt Khi Vi Phạm Luật 4.3:

- **Hình Phạt Cho Vi Phạm Đầu Tiên Từ Một Hành Động Đơn Lẻ Hoặc Nhiều Hành Động Có Liên Quan Với Nhau: *Hình Phạt Chung*.**
- **Hình Phạt Cho Vi Phạm Thứ Hai Không Liên Quan Đến Vi Phạm Đầu Tiên: *Truất Quyền Thi Đấu*.** Hình phạt này được áp dụng cho dù nếu tính chất của vi phạm khác hẳn so với vi phạm lần đầu.



II

Chơi Một Vòng Đấu
Và Một Hồ

LUẬT 5-6



LUẬT 5

Chơi Một Vòng Đấu

Mục Đích Của Luật:

Luật 5 quy định cách chơi một vòng đấu – như là nơi nào và khi nào người chơi có thể đánh tập trên sân trước hoặc trong vòng đấu, khi nào một vòng đấu bắt đầu và kết thúc và việc gì sẽ xảy ra khi cuộc chơi bị dừng hoặc tiếp tục. Người chơi được mong đợi:

- Bắt đầu vòng đấu đúng giờ, và
- Chơi liên tục và nhanh chóng mỗi hố cho đến khi kết thúc vòng đấu.

Khi đến lượt đánh của mình, người chơi được khuyến cáo thực hiện cú đánh trong vòng 40 giây, và thường sẽ nhanh hơn thế.

5.1 Nghĩa Của Vòng Đấu

“*Vòng đấu*” có 18 hố hoặc ít hơn được chơi theo thứ tự do *Hội Đồng* quy định.

Khi *vòng đấu* kết thúc với kết quả hòa và phải tiếp tục chơi cho đến khi có người chiến thắng:

- Trận Đấu Đối Kháng Hòa Được Kéo Dài Từng Hố Một. Đây là sự tiếp nối của cùng *vòng đấu* đó, không phải là *vòng đấu* mới.
- Play-Off Trong Đấu Gậy. Đây là *vòng đấu* mới.

Người chơi chơi *vòng đấu* của họ từ khi nó bắt đầu đến khi kết thúc (xem Luật 5.3), trừ khi cuộc chơi bị dừng theo Luật 5.7a.

Khi một luật đề cập đến các hành động được thực hiện “trong một *vòng đấu*”, nó sẽ không bao gồm khi cuộc chơi bị dừng theo Luật 5.7a trừ khi luật đó nói khác.

5.2 Đánh Tập Trên Sân Trước Hoặc Giữa Các Vòng Đấu

Đối với mục đích của luật này:

- “Đánh tập trên *sân*” nghĩa là đánh một quả bóng, hoặc thử bề mặt *khu vực gạt bóng* của bất kỳ hố nào bằng cách lăn một quả bóng hoặc chà xát bề mặt đó, và
- Các hạn chế về việc đánh tập trên *sân* trước và giữa các *vòng đấu* chỉ được áp dụng cho người chơi, không được áp dụng cho *caddie* của người chơi.



5.2a Đấu Đối Kháng

Người chơi có thể đánh tập trên *sân* trước *vòng đấu* hoặc giữa các *vòng đấu* của một giải *đấu đối kháng*.

5.2b Đấu Gậy

Vào ngày diễn ra giải *đấu gậy*:

- Người chơi không được đánh tập trên *sân* trước *vòng đấu*, tuy nhiên người chơi có thể tập gạt bóng hoặc chip bóng trên hoặc gần *khu vực phát bóng* đầu tiên của họ và đánh tập ở bất kỳ khu vực *sân* tập nào.
- Người chơi có thể đánh tập trên *sân* sau khi đã hoàn thành *vòng đấu* cuối cùng của họ ngày hôm đó.

Xem Quy Chế Hội Đồng, Phần 8; Luật Địa Phương Mẫu I-1 (Ở mỗi thể thức chơi, *Hội Đồng* có thể đưa ra Luật Địa Phương cấm, hạn chế hoặc cho phép đánh tập trên *sân* trước và giữa các *vòng đấu*).

Hình Phạt Khi Vi Phạm Luật 5.2:

- **Hình Phạt Cho Vi Phạm Đầu Tiên: Hình Phạt Chung** (tính vào hố đầu tiên của người chơi).
- **Hình Phạt Cho Vi Phạm Thứ Hai: Truất Quyền Thi Đấu.**

(*Người dịch: xem thêm phần Làm Rõ Luật, trang 225*).

5.3 Bắt Đầu Và Kết Thúc Vòng Đấu

5.3a Khi Nào Vòng Đấu Bắt Đầu

Vòng đấu của người chơi bắt đầu khi người chơi thực hiện *cú đánh* để bắt đầu hố đầu tiên của họ (xem Luật 6.1a).

Người chơi phải bắt đầu đúng (không sớm hơn) giờ xuất phát của họ:

- Có nghĩa là người chơi phải sẵn sàng chơi vào thời điểm xuất phát và ở vị trí xuất phát được quy định bởi *Hội Đồng*.
- Thời gian xuất phát do *Hội Đồng* quy định là thời gian chính xác (ví dụ, 9h sáng là 9:00:00 sáng, không phải bất kỳ thời điểm nào trước 9:01 sáng).

Nếu thời gian xuất phát bị trì hoãn vì bất kỳ lý do gì (như là thời tiết, các nhóm khác đánh chậm hoặc cần *trọng tài* xử lý luật), sẽ không vi phạm luật này nếu người chơi có mặt và sẵn sàng chơi khi nhóm của họ có thể xuất phát.

Hình Phạt Khi Vi Phạm Luật 5.3a: Truất Quyền Thi Đấu, trừ ba trường hợp sau:



Luật 5

- **Ngoại Lệ 1 – Người Chơi Đến Vị Trí Xuất Phát, Sẵn Sàng Chơi, Không Trẻ Hơn Năm Phút:** Người chơi nhận **hình phạt chung** tính vào hố đầu tiên của họ.
- **Ngoại Lệ 2 – Người Chơi Xuất Phát Sớm Không Quá Năm Phút:** Người chơi nhận **hình phạt chung** tính vào hố đầu tiên của họ.
- **Ngoại Lệ 3 – Hội Đồng Quyết Định Rằng Các Trường Hợp Đặc Biệt Khiến Người Chơi Không Thể Xuất Phát Đúng Giờ:** Không vi phạm luật này và không bị phạt.

5.3b Khi Nào Vòng Đấu Kết Thúc

Vòng đấu của người chơi kết thúc:

- Trong *đấu đối kháng*, khi kết quả trận đấu được quyết định theo Luật 3.2a(3) hoặc (4).
- Trong *đấu gậy*, khi người chơi *kết thúc hố* ở hố cuối cùng (kể cả việc sửa lỗi, như theo Luật 6.1 hoặc 14.7).

Xem Luật 21.1e, 21.2e, 21.3e Và 23.3b (Khi nào *vòng đấu* bắt đầu và kết thúc ở các thể thức *đấu gậy* khác và ở thể thức *Four-Ball*).

5.4 Chơi Theo Nhóm

5.4a Đấu Đối Kháng

Trong *vòng đấu*, người chơi và *đối thủ* phải chơi mỗi hố trong cùng một nhóm.

5.4b Đấu Gậy

Trong *vòng đấu*, người chơi phải chơi trong nhóm được xác định bởi *Hội Đồng*, trừ khi *Hội Đồng* cho phép thay đổi trước hoặc sau khi có sự thay đổi đó.

Hình Phạt Khi Vi Phạm Luật 5.4: Truất Quyền Thi Đấu.



5.5 Đánh Tập Trong Vòng Đấu Hoặc Khi Cuộc Chơi Bị Dừng

5.5a Không Được Thực Hiện Cú Đánh Tập Khi Đang Chơi Một Hố

Khi đang chơi một hố, người chơi không được thực hiện *cú đánh* tập vào bất kỳ bóng nào ở trong hoặc ngoài *sân*.

Các trường hợp sau không phải là *cú đánh* tập:

- Cú swing nháp được thực hiện mà không có ý định đánh vào bóng.
- Đánh bóng trở lại khu vực sân tập hoặc trả bóng trở lại cho một người chơi khác, và việc này được thực hiện chỉ nhằm mục đích trợ giúp một cách lịch sự.
- Các *cú đánh* của người chơi để hoàn thành hố mà kết quả của hố đó đã được quyết định.

5.5b Hạn Chế Đối Với Cú Đánh Tập Giữa Hai Hố

Giữa hai hố, người chơi không được thực hiện *cú đánh* tập.

Ngoại Lệ - Nơi Người Chơi Được Phép Tập Gạt Bóng Hoặc Chip Bóng: Người chơi có thể tập gạt bóng hoặc chip bóng trên hoặc gần:

- *Khu vực gạt bóng* của hố vừa hoàn thành và bất kỳ sân tập gạt bóng nào (xem Luật 13.1e), và
- *Khu vực phát bóng* của hố tiếp theo.

Tuy nhiên, không được thực hiện các *cú đánh* tập đó từ trong *bãi cát* và không được làm trì hoãn trận đấu một cách vô lý.

Xem Quy Chế Hội Đồng, Phần 8; Luật Địa Phương Mẫu I-2 (Hội Đồng có thể đưa ra Luật Địa Phương cấm tập gạt bóng hoặc chip bóng trên hoặc gần *khu vực gạt bóng* của hố vừa hoàn thành).

5.5c Đánh Tập Khi Cuộc Chơi Đang Bị Tạm Dừng Hoặc Dừng

Khi cuộc chơi đang bị tạm dừng hoặc dừng theo Luật 5.7a, người chơi không được thực hiện *cú đánh* tập trừ khi:

- Được cho phép bởi Luật 5.5b,
- Ở bất kỳ đâu bên ngoài *sân*, và
- Ở bất kỳ đâu trên *sân* mà *Hội Đồng* cho phép.

Nếu trận đấu đối kháng bị dừng do thỏa thuận giữa các người chơi và sẽ không được tiếp tục vào cùng ngày, người chơi có thể đánh tập trên *sân* trước khi trận đấu được tiếp tục mà không có hạn chế nào.

Hình Phạt Khi Vi Phạm Luật 5.5: Hình Phạt Chung.

Nếu vi phạm giữa hai hố, hình phạt sẽ được tính vào hố tiếp theo.



Luật 5

5.6 Trì hoãn Vô Lý; Tốc Độ Chơi Nhanh Chóng

5.6a Trì hoãn Cuộc Chơi Một Cách Vô Lý

Người chơi không được trì hoãn cuộc chơi một cách vô lý, khi đang chơi một hố hoặc giữa hai hố.

Người chơi có thể được cho phép một khoảng thời gian ngắn cho một số lý do nhất định, như là:

- Khi người chơi tìm sự hỗ trợ từ *trọng tài* và *Hội Đồng*,
- Khi người chơi bị thương hoặc đau ốm, hoặc
- Khi người chơi có lý do hợp lý khác.

Hình Phạt Khi Vi Phạm Luật 5.6a:

- **Hình Phạt Cho Vi Phạm Đầu Tiên: Một Gậy Phạt.**
- **Hình Phạt Cho Vi Phạm Thứ Hai: Hình Phạt Chung.**
- **Hình Phạt Cho Vi Phạm Thứ Ba: Truất Quyền Thi Đấu.**

Nếu người chơi trì hoãn cuộc chơi một cách vô lý giữa hai hố, hình phạt được tính vào hố tiếp theo.

5.6b Tốc Độ Chơi Nhanh Chóng

Vòng đấu golf nên được chơi ở tốc độ nhanh chóng.

Mỗi người chơi nên nhận thức rằng tốc độ chơi của họ sẽ có khả năng ảnh hưởng đến thời gian *vòng đấu* của những người chơi khác, gồm những người trong cùng nhóm với người chơi và những người trong các nhóm tiếp theo.

Người chơi được khuyến khích cho phép các nhóm chơi nhanh hơn vượt qua.

(1) **Các Gợi Ý Về Tốc Độ Chơi.** Người chơi nên chơi với tốc độ nhanh chóng trong cả *vòng đấu*, gồm thời gian để:

- Chuẩn bị và thực hiện mỗi *cú đánh*,
- Di chuyển từ nơi này đến nơi khác giữa các *cú đánh*, và
- Di chuyển đến *khu vực phát bóng* tiếp theo sau khi hoàn thành hố.

Người chơi nên chuẩn bị cho *cú đánh* tiếp theo từ trước và sẵn sàng đánh khi đến lượt.



Khi đến lượt đánh của người chơi:

- Người chơi được khuyến cáo thực hiện *cú đánh* trong khoảng thời gian không quá 40 giây sau khi họ có thể (hoặc nên) đánh mà không bị ảnh hưởng hoặc làm phiền, và
 - Người chơi thường có thể đánh nhanh hơn thế và được khuyến khích làm thế.
- (2) **Đánh Sai Lượt Để Tăng Tốc Độ Chơi.** Tùy vào thể thức chơi, đôi lúc người chơi có thể đánh sai lượt để tăng tốc độ chơi:
- Trong *đấu đối kháng*, các người chơi có thể đồng ý để một người trong số họ đánh sai lượt để tiết kiệm thời gian (xem Luật 6.4a).
 - Trong *đấu gậy*, các người chơi có thể đánh “ready golf” một cách an toàn và có trách nhiệm (xem Ngoại Lệ, Luật 6.4b).
- (3) **Quy Định Tốc Độ Chơi Của Hội Đồng.** Để khuyến khích và đẩy mạnh việc chơi nhanh, *Hội Đồng* nên đưa ra một Luật Địa Phương về Quy Định Tốc Độ Chơi. Quy Định này có thể đưa ra thời gian chơi tối đa cho một *vòng đấu*, một hố hoặc một vài hố và một *cú đánh*, và có thể áp dụng hình phạt khi người chơi không tuân thủ Quy Định này.

[Xem Quy Chế Hội Đồng, Phần 5G](#) (Các gợi ý về nội dung của Quy Định Tốc Độ Chơi).

5.7 Dừng Chơi; Tiếp Tục Chơi

5.7a Khi Nào Người Chơi Có Thể Hoặc Phải Dừng Chơi

Trong một *vòng đấu*, người chơi không được dừng chơi trừ các trường hợp sau:

- **Tạm Dừng Bởi Hội Đồng.** Tất cả người chơi phải dừng chơi nếu *Hội Đồng* cho tạm dừng chơi (xem Luật 5.7b).
- **Dừng Chơi Theo Thỏa Thuận Trong Đấu Đối Kháng.** Các người chơi trong một trận đấu có thể đồng ý dừng chơi vì bất kỳ lý do nào, trừ khi làm thế sẽ làm trì hoãn giải đấu. Nếu sau khi đồng ý dừng chơi, một người chơi muốn tiếp tục chơi, thỏa thuận sẽ chấm dứt và người chơi kia phải tiếp tục chơi.
- **Người Chơi Cá Nhân Dừng Chơi Vì Sấm Chớp.** Người chơi có thể dừng chơi nếu họ có cơ sở hợp lý để tin rằng có nguy hiểm sấm chớp, nhưng phải báo cho *Hội Đồng* càng sớm càng tốt.

Việc rời *sân* không phải là dừng chơi. Việc trì hoãn cuộc chơi của người chơi được quy định bởi Luật 5.6a, không phải luật này.

Nếu người chơi dừng chơi vì bất kỳ lý do nào không được phép theo luật này hoặc không báo cho *Hội Đồng* khi phải làm thế, người chơi sẽ bị **trước quyền thi đấu**.



Luật 5**5.7b Người Chơi Phải Làm Gì Khi Hội Đồng Tạm Dừng Chơi**

Có hai kiểu tạm dừng chơi của *Hội Đồng*, mỗi kiểu có yêu cầu khác nhau về việc khi nào người chơi phải dừng chơi.

- (1) **Tạm Dừng Ngay Lập Tức (Như Khi Có Các Nguy Hiểm Cận Kề).** Nếu *Hội Đồng* tuyên bố tạm dừng chơi ngay lập tức, tất cả người chơi phải dừng chơi ngay và không được thực hiện một *cú đánh* nào khác cho đến khi *Hội Đồng* cho cuộc chơi tiếp tục.

Hội Đồng nên sử dụng phương pháp riêng biệt để báo cho người chơi về việc tạm dừng ngay lập tức.

- (2) **Tạm Dừng Thông Thường (Như Do Trời Tối Hoặc Sân Không Đánh Được).** Nếu *Hội Đồng* tạm dừng chơi vì lý do thông thường, những gì xảy ra tiếp theo phụ thuộc vào vị trí của mỗi nhóm:

- **Giữa Hai Hố.** Nếu tất cả người chơi trong nhóm đang ở giữa hai hố, họ phải dừng chơi và không được thực hiện một *cú đánh* nào khác cho đến khi *Hội Đồng* cho cuộc chơi tiếp tục.
- **Khi Đang Chơi Một Hố.** Nếu bất kỳ người chơi nào trong nhóm đã bắt đầu hố, các người chơi khác có thể chọn dừng chơi hoặc chơi hết hố đó.
 - » Các người chơi được cho phép một khoảng thời gian ngắn (thường không quá hai phút) để quyết định dừng chơi hoặc tiếp tục chơi hết hố đó.
 - » Nếu các người chơi tiếp tục chơi, họ có thể hoàn thành hố đó hoặc dừng chơi trước khi hoàn thành hố đó.
 - » Một khi người chơi hoàn thành hố hoặc dừng chơi trước khi hoàn thành hố, họ không được thực hiện một *cú đánh* nào khác cho đến khi *Hội Đồng* cho cuộc chơi tiếp tục theo Luật 5.7c.

Nếu các người chơi không đồng ý sẽ phải làm gì:

- » **Đấu Đối Kháng.** Nếu *đối thủ* dừng chơi, người chơi cũng phải dừng chơi và cả hai không được chơi tiếp cho đến khi *Hội Đồng* cho cuộc chơi tiếp tục. Nếu không dừng chơi, người chơi sẽ nhận **hình phạt chung (thua hố)**.
- » **Đấu Gây.** Bất kỳ người chơi nào trong nhóm có thể chọn dừng chơi hoặc tiếp tục chơi, không quan trọng các người chơi khác trong nhóm quyết định làm gì, tuy nhiên người chơi chỉ có thể tiếp tục chơi nếu *người ghi điểm* của họ ở lại để ghi điểm cho người chơi.

Hình Phạt Khi Vi Phạm Luật 5.7b: Truất Quyền Thi Đấu.

Ngoại Lệ - Không Bị Phạt Nếu Hội Đồng Quyết Định Rằng Việc Không Dừng Chơi Là Hợp Lý: Không vi phạm luật này và không bị phạt nếu *Hội Đồng* quyết định rằng việc người chơi không dừng chơi là hợp lý.

Xem Quy Chế Hội Đồng, Phần 8; Luật Địa Phương Mẫu J-1 (Gợi ý các cách cho *Hội Đồng* để báo hiệu việc dừng chơi thông thường và ngay lập tức đến người chơi).

5.7c Người Chơi Phải Làm Gì Khi Tiếp Tục Chơi

- (1) **Tiếp Tục Chơi Ở Đâu.** Người chơi phải tiếp tục chơi từ nơi họ đã dừng chơi ở một hố hoặc nếu giữa hai hố, ở *khu vực phát bóng* tiếp theo, cho dù nếu cuộc chơi được tiếp tục vào một ngày sau đó.
- (2) **Tiếp Tục Chơi Lúc Nào.** Người chơi phải có mặt ở vị trí được xác định ở (1) và sẵn sàng chơi:

- Vào thời gian mà *Hội Đồng* quy định tiếp tục chơi, và
- Người chơi phải tiếp tục chơi vào đúng (không sớm hơn) thời gian đó.

Nếu việc tiếp tục chơi bị trì hoãn vì bất kỳ lý do nào (như là khi người chơi ở các nhóm phía trước cần phải đánh trước cho đến khi ra khỏi tầm đánh), không vi phạm luật này nếu người chơi có mặt và sẵn sàng chơi khi nhóm của người chơi có thể tiếp tục chơi.

Hình Phạt Khi Vi Phạm Luật 5.7c: Truất Quyền Thi Đấu.

Ngoại Lệ Đối Với Việc Truất Quyền Thi Đấu Do Không Tiếp Tục Chơi Đúng Giờ: Ngoại Lệ 1, 2 và 3 của Luật 5.3a và Ngoại Lệ của Luật 5.7b cũng được áp dụng ở đây.

5.7d Nhắc Bóng Khi Dừng Chơi; Đặt Lại Và Thay Thế Bóng Khi Tiếp Tục Chơi

- (1) **Nhắc Bóng Khi Dừng Chơi Hoặc Trước Khi Tiếp Tục Chơi.** Khi dừng chơi một hố theo luật này, người chơi có thể *đánh dấu* vị trí bóng của họ và nhắc bóng (xem Luật 14.1).

Trước hoặc khi tiếp tục chơi:

- **Khi Bóng Của Người Chơi Được Nhắc Khi Dừng Chơi.** Người chơi phải *đặt lại* bóng gốc hoặc một bóng khác ở vị trí ban đầu (nếu không biết thì phải ước lượng) (xem Luật 14.2).
- **Khi Bóng Của Người Chơi Không Được Nhắc Khi Dừng Chơi.** Người chơi có thể đánh bóng từ nơi nó nằm, hoặc có thể *đánh dấu* vị trí bóng, nhắc bóng (xem Luật 14.1) và *đặt lại* bóng đó hoặc một bóng khác ở vị trí ban đầu (xem Luật 14.2).



Luật 5

Trong bất kỳ trường hợp nào:

- Nếu *thế nằm* của bóng bị thay đổi do việc nhắc bóng, người chơi phải *đặt lại* bóng đó hoặc một bóng khác như yêu cầu của Luật 14.2d.
- Nếu *thế nằm* của bóng bị thay đổi sau khi bóng được nhắc và trước khi bóng được *đặt lại*, Luật 14.2d không được áp dụng:
 - » Bóng gốc hoặc một bóng khác phải được *đặt lại* ở vị trí ban đầu (nếu không biết thì phải ước lượng) (xem Luật 14.2).
 - » Nếu *thế nằm* hoặc các *điều kiện ảnh hưởng đến cú đánh* khác bị làm xấu đi trong thời gian này, Luật 8.1d sẽ được áp dụng.

(2) Làm Gì Nếu Bóng Hoặc Vật Đánh Dấu Bóng Bị Di Chuyển Khi Cuộc Chơi Bị Dừng. Nếu bóng hoặc *vật đánh dấu bóng* của người chơi bị di chuyển bởi bất kỳ cách nào trước khi tiếp tục chơi (kể cả bởi *ýếu tố tự nhiên*), người chơi phải:

- *Đặt lại* bóng gốc hoặc một bóng khác ở vị trí ban đầu (nếu không biết thì phải ước lượng) (xem Luật 14.2), hoặc
- Đặt một *vật đánh dấu bóng* để đánh dấu vị trí ban đầu đó, rồi *đặt lại* bóng gốc hoặc một bóng khác ở vị trí đó (xem Luật 14.1 và 14.2).

Nếu các *điều kiện ảnh hưởng đến cú đánh* của người chơi bị làm xấu đi trong lúc đang dừng chơi, xem Luật 8.1d.

Hình Phạt Khi Đánh Bóng Sai Vị Trí Vi Phạm Luật 5.7d: Hình Phạt Chung Theo Luật 14.7a.

Nếu có nhiều vi phạm do một hành động đơn lẻ hoặc nhiều hành động có liên quan với nhau, xem Luật 1.3c(4).



LUẬT 6

Chơi Một Hố

Mục Đích Của Luật:

Luật 6 quy định cách chơi một hố - ví dụ như các luật riêng dành cho việc phát bóng để bắt đầu một hố, yêu cầu sử dụng cùng một bóng cho toàn bộ hố trừ khi được phép thay thế, thứ tự đánh (quan trọng trong đấu đối kháng hơn là đấu gậy) và hoàn thành hố.

6.1 Bắt Đầu Hố

6.1a Khi Nào Hố Bắt Đầu

Người chơi đã bắt đầu một hố khi họ thực hiện *cú đánh* để bắt đầu hố đó.

Hố đã được bắt đầu cho dù nếu *cú đánh* được thực hiện từ bên ngoài *khu vực phát bóng* (xem Luật 6.1b) hoặc khi *cú đánh* bị hủy theo một luật nào đó.

6.1b Phải Đánh Bóng Từ Bên Trong Khu Vực Phát Bóng

Người chơi phải bắt đầu mỗi hố bằng cách đánh bóng từ bất kỳ đâu bên trong *khu vực phát bóng* theo Luật 6.2b.

Nếu người chơi bắt đầu một hố mà đánh bóng bên ngoài *khu vực phát bóng* (kể cả từ các vật đánh dấu khu vực phát bóng (tee-marker) sai ở một vị trí phát bóng khác ở cùng hố đó hoặc của một hố khác):

(1) **Đấu Đối Kháng.** Không bị phạt, tuy nhiên *đối thủ* có thể hủy *cú đánh*:

- Phải làm điều đó một cách nhanh chóng và trước khi một người chơi nào thực hiện một *cú đánh* khác. Khi *đối thủ* hủy *cú đánh*, họ không thể rút lại việc hủy đó.
- Nếu *đối thủ* hủy *cú đánh*, người chơi phải đánh bóng từ bên trong *khu vực phát bóng* và vẫn là lượt đánh của họ.
- Nếu *đối thủ* không hủy *cú đánh*, *cú đánh* đó được tính và bóng là *trong cuộc* và phải được đánh từ nơi nó nằm.



Luật 6

- (2) **Đấu Gậy.** Người chơi nhận **hình phạt chung (hai gậy phạt)** và phải sửa lỗi bằng cách đánh bóng từ bên trong *khu vực phát bóng*:
- Bóng được đánh từ bên ngoài *khu vực phát bóng* không phải là bóng *trong cuộc*.
 - *Cú đánh* đó và các cú đánh khác trước khi sửa lỗi (gồm các *cú đánh* và *gậy phạt* chỉ từ việc đánh bóng đó) không được tính.
 - Nếu người chơi không sửa lỗi trước khi thực hiện *cú đánh* để bắt đầu một hố khác, hoặc đối với hố cuối cùng của *vòng đấu*, trước khi nộp *bảng điểm*, người chơi sẽ bị **trước quyền thi đấu**.

6.2 Đánh Bóng Từ Khu Vực Phát Bóng**6.2a Khi Nào Luật Về Khu Vực Phát Bóng Được Áp Dụng**

Các điều khoản về *khu vực phát bóng* ở Luật 6.2b được áp dụng bất kỳ khi nào người chơi được yêu cầu hoặc được phép đánh bóng từ *khu vực phát bóng*, bao gồm khi:

- Người chơi đang bắt đầu chơi một hố (xem Luật 6.1),
- Người chơi sẽ đánh lại từ *khu vực phát bóng* theo một luật nào đó (xem Luật 14.6), hoặc
- Bóng *trong cuộc* của người chơi nằm trong *khu vực phát bóng* sau một *cú đánh* hoặc sau khi người chơi thực hiện giải thoát.

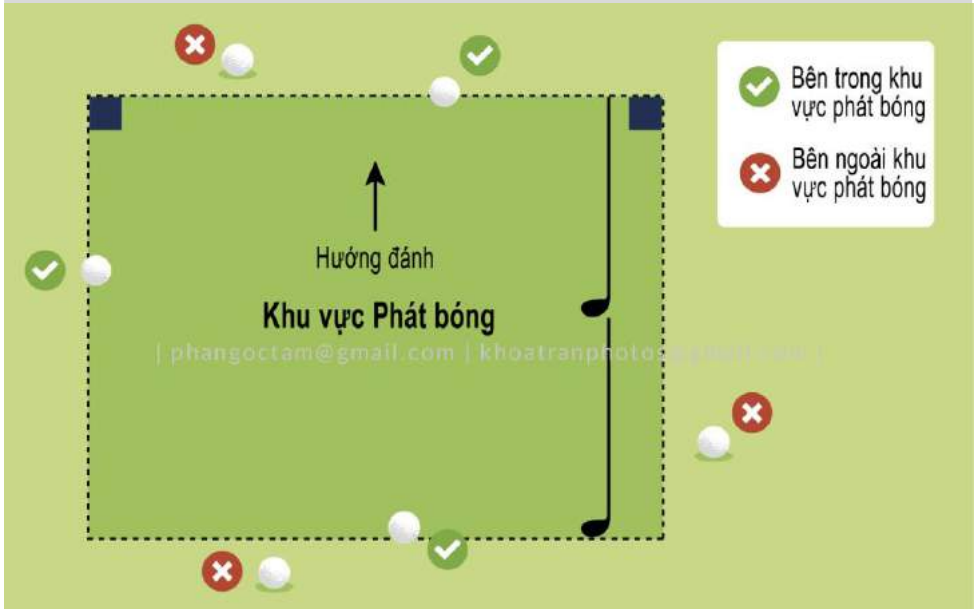
Luật này chỉ được áp dụng cho *khu vực phát bóng* mà người chơi phải đánh từ đó khi bắt đầu hố mà họ đang chơi, không được áp dụng cho các vị trí phát bóng khác trên sân (ở cùng hoặc khác hố).

6.2b Luật Về Khu Vực Phát Bóng**(1) Khi Nào Bóng Nằm Trong Khu Vực Phát Bóng.**

- Bóng nằm trong *khu vực phát bóng* khi bất kỳ phần nào của bóng chạm hoặc nằm bên trên bất kỳ phần nào của *khu vực phát bóng*.
- Người chơi có thể đứng bên ngoài *khu vực phát bóng* để thực hiện *cú đánh* vào bóng ở bên trong *khu vực phát bóng*.



HÌNH 6.2b: KHI NÀO BÓNG NẪM TRONG KHU VỰC PHÁT BÓNG



(2) Có Thể Đánh Bóng Trên Tee Hoặc Trên Mặt Đất. Bóng phải được đánh từ:

- Một cái *tee* được đặt trong hoặc trên mặt đất, hoặc
- Mặt đất.

Đối với mục đích của luật này, “mặt đất” bao gồm cát và các vật thể tự nhiên được gom lại để cắm *tee* hoặc đặt bóng lên.

Người chơi không được thực hiện *cú đánh* vào bóng trên một cái *tee* không hợp chuẩn hoặc bóng được đặt trên *tee* theo cách không được cho phép bởi luật này.

Hình Phạt Khi Vi Phạm Luật 6.2b(2):

- Hình Phạt Khi Vi Phạm Lần Đầu Do Một Hành Động Đơn Lẻ Hoặc Nhiều Hành Động Có Liên Quan Với Nhau: *Hình Phạt Chung*.
- Hình Phạt Khi Vi Phạm Lần Thứ Hai Không Liên Quan Đến Vi Phạm Lần Đầu: *Truất Quyền Thi Đấu*.

(3) Có Thể Cải Thiện Một Số Điều Kiện Trên Khu Vực Phát Bóng. Trước khi thực hiện *cú đánh*, người chơi có thể có các hành động sau trong *khu vực phát bóng* để *cải thiện* các điều kiện ảnh hưởng đến *cú đánh* (xem Luật 8.1b(8)):

- Thay đổi mặt đất bên trong *khu vực phát bóng* (như là tạo một vết lõm bằng gậy hoặc chân),



Luật 6

- Di chuyển, uốn cong hoặc bẻ cỏ, cỏ dại và các vật thể tự nhiên bám chặt hoặc đang mọc trên mặt đất bên trong *khu vực phát bóng*,
- Loại bỏ hoặc đè cát hoặc đất bên trong *khu vực phát bóng*, và
- Loại bỏ sương, sương giá và nước bên trong *khu vực phát bóng*.

Tuy nhiên, người chơi sẽ nhận **hình phạt chung** nếu họ có các hành động khác để *cải thiện* các *điều kiện ảnh hưởng đến cú đánh* vi phạm Luật 8.1a.

(4) Hạn Chế Trong Việc Di Chuyển Các Tee-Marker Khi Đang Chơi Từ Khu Vực Phát Bóng.

- Vị trí của các tee-marker được xác lập bởi *Hội Đồng* để quy định mỗi *khu vực phát bóng* và nên được giữ nguyên ở cùng vị trí cho tất cả người chơi đánh bóng từ *khu vực phát bóng* đó.
- Nếu người chơi *cải thiện* các *điều kiện ảnh hưởng đến cú đánh* bằng cách di chuyển bất kỳ tee-marker nào trước khi đánh bóng từ *khu vực phát bóng*, họ sẽ nhận **hình phạt chung** do vi phạm Luật 8.1a(1).

Trong tất cả các tình huống khác, các tee-marker được xem như các *vật cản di dời* được thông thường và có thể được di dời như được phép ở Luật 15.2.

(5) Bóng Không Trong Cuộc Cho Đến Khi Cú Đánh Được Thực Hiện. Cho dù bóng nằm trên *tee* hoặc trên mặt đất, khi bắt đầu một hố hoặc khi đánh lại từ *khu vực phát bóng* theo một luật nào đó:

- Bóng không *trong cuộc* cho đến khi người chơi thực hiện *cú đánh* vào nó, và
- Bóng có thể được nhắc và *di chuyển* mà không bị phạt trước khi *cú đánh* được thực hiện.

Nếu bóng đang nằm trên *tee* bị rơi khỏi *tee* hoặc bị hất văng ra khỏi *tee* bởi người chơi trước khi người chơi thực hiện *cú đánh* vào nó, bóng có thể được đặt lại trên *tee* ở bất kỳ đâu bên trong *khu vực phát bóng* mà không bị phạt.

Tuy nhiên, nếu người chơi thực hiện *cú đánh* vào bóng khi nó đang rơi xuống hoặc sau khi đã rơi xuống, sẽ không bị phạt, *cú đánh* được tính và bóng đã ở *trong cuộc*.

(6) Khi Bóng Trong Cuộc Nằm Trong Khu Vực Phát Bóng. Nếu bóng *trong cuộc* của người chơi nằm trong *khu vực phát bóng* sau một *cú đánh* (như khi bóng vẫn nằm trên *tee* sau một *cú đánh* hụt) hoặc sau khi thực hiện giải thoát, người chơi có thể:

- Nhắc hoặc *di chuyển* bóng mà không bị phạt (xem Luật 9.4b, Ngoại Lệ 1), và
- Đánh bóng đó hoặc một bóng khác từ bất kỳ chỗ nào bên trong *khu vực phát bóng* từ trên *tee* hoặc trên mặt đất theo (2), kể cả việc đánh bóng từ nơi nó nằm.

Hình Phạt Khi Đánh Bóng Sai Vị Trí Vi Phạm Luật 6.2b(6): Hình Phạt Chung Theo Luật 14.7a.

Nếu có nhiều vi phạm do một hành động đơn lẻ hoặc nhiều hành động có liên quan với nhau, xem Luật 1.3c(4).



6.3 Bóng Sử Dụng Khi Chơi Một Hố

Mục Đích Của Luật:

Hố được chơi như một sự liên tục của các cú đánh được thực hiện từ khu vực phát bóng cho đến khu vực gạt bóng rồi vào hố. Sau khi phát bóng, người chơi thường được yêu cầu đánh cùng một bóng cho đến khi kết thúc hố. Người chơi sẽ bị phạt khi thực hiện cú đánh vào bóng sai hoặc bóng được thay thế mà việc thay thế không được cho phép bởi luật.

6.3a Kết Thúc Hố Với Cùng Bóng Được Đánh Từ Khu Vực Phát Bóng

Người chơi có thể đánh bất kỳ bóng hợp chuẩn nào khi bắt đầu một hố từ *khu vực phát bóng* và có thể đổi bóng giữa hai hố.

Người chơi phải *kết thúc hố* với cùng một bóng được đánh từ *khu vực phát bóng*, trừ khi:

- Bóng đó bị *mất* hoặc đến nằm yên *ngoài biên*, hoặc
- Người chơi *thay thế* một bóng khác (cho dù có được phép làm thế không).

Người chơi nên làm dấu trên bóng mà họ sử dụng (xem Luật 7.2).

6.3b Thay Thế Bóng Khác Khi Đang Chơi Một Hố

(1) **Khi Nào Người Chơi Được Phép Và Không Được Phép Thay Thế Bóng.** Một số luật cho phép người chơi được đổi bóng họ đang sử dụng ở một hố bằng cách *thay thế* một bóng khác để làm bóng *trong cuộc*, và một số luật khác không cho phép:

- Khi thực hiện giải thoát theo một luật nào đó, gồm việc *thả* bóng hoặc đặt bóng (như khi bóng không nằm yên trong *khu vực giải thoát* hoặc khi thực hiện giải thoát trên *khu vực phát bóng*), người chơi có thể sử dụng bóng gốc hoặc một bóng khác (Luật 14.3a),
- Khi đánh lại từ vị trí của *cú đánh* trước đó, người chơi có thể sử dụng bóng gốc hoặc một bóng khác (Luật 14.6), và
- Khi *đặt lại* bóng ở một vị trí, người chơi không được phép *thay thế* bóng mà phải sử dụng bóng gốc, với một số ngoại lệ (Luật 14.2a).

(2) **Bóng Được Thay Thế Trở Thành Bóng Trong Cuộc.** Khi người chơi *thay thế* một bóng khác để thành bóng *trong cuộc* (xem Luật 14.4):

- Bóng gốc không còn là bóng *trong cuộc* nữa, cho dù nếu nó đang nằm yên trên *sân*.
- Điều này đúng cho dù nếu người chơi:
 - » Đã *thay thế* bóng gốc bằng một bóng khác khi không được phép bởi luật (cho dù người chơi có nhận ra rằng họ đang *thay thế* một bóng khác không), hoặc



Luật 6

» *Đặt lại, thả* hoặc đặt một bóng được *thay thế* (1) *sai chỗ*, (2) sai cách hoặc (3) không đúng quy trình.

- Đối với cách sửa lỗi trước khi đánh bóng đã được *thay thế*, xem Luật 14.5.

Nếu bóng gốc của người chơi chưa được tìm thấy và người chơi đưa một bóng khác vào *trong cuộc* để thực hiện giải thoát *gậy-và-khoảng-cách* (xem Luật 17.1d, 18.1, 18.2b và 19.2a) hoặc khi được cho phép bởi luật khi *biết hoặc gần như chắc chắn* việc gì đã xảy ra với bóng (xem Luật 6.3c, 9.6, 11.2c, 15.2b, 16.1e và 17.1c):

- Người chơi phải tiếp tục đánh bóng đã được *thay thế*, và
- Người chơi không được đánh bóng gốc cho dù nếu nó được tìm thấy trên *sân* trước khi kết thúc thời gian ba phút tìm kiếm (xem Luật 18.2a(1)).

(3) **Đánh Bóng Được Thay Thế Không Đúng.** Nếu người chơi thực hiện *cú đánh* vào một bóng được *thay thế* không đúng:

- Người chơi sẽ nhận ***hình phạt chung***.
- Trong *đấu gậy*, người chơi phải tiếp tục đánh bóng được *thay thế* không đúng cho đến khi kết thúc hố.

Nếu có nhiều vi phạm do một hành động đơn lẻ hoặc nhiều hành động có liên quan với nhau, xem Luật 1.3c(4).

6.3c Bóng Sai

(1) **Đánh Bóng Sai.** Người chơi không được thực hiện *cú đánh* vào một *bóng sai*.

Ngoại Lệ - Bóng Đang Di Chuyển Trong Nước: Không bị phạt nếu người chơi thực hiện *cú đánh* vào một *bóng sai* đang di chuyển trong nước trong *khu vực phạt* hoặc trong *nước đọng tạm thời*.

- *Cú đánh* không được tính, và
- Người chơi phải sửa lỗi theo luật bằng cách đánh bóng đúng từ vị trí ban đầu của nó hoặc thực hiện giải thoát theo luật.

Hình Phạt Khi Đánh Bóng Sai Vi Phạm Luật 6.3c(1): Hình Phạt Chung.

Trong *đấu đối kháng*:

- Nếu người chơi và *đối thủ* đánh nhằm bóng của nhau, người đầu tiên đánh *bóng sai* sẽ nhận ***hình phạt chung (thua hố)***.
- Nếu không biết *bóng sai* nào được đánh trước, sẽ không bị phạt và phải kết thúc hố với các bóng bị đổi cho nhau.

Trong *đấu gậy*, người chơi phải sửa lỗi bằng cách đánh bóng gốc từ vị trí nó nằm hoặc thực hiện giải thoát theo luật:

- *Cú đánh* vào *bóng sai* và các *cú đánh* khác trước khi sửa lỗi (gồm các *cú đánh* và *gậy phạt* chỉ từ việc đánh bóng đó) không được tính.



- Nếu người chơi không sửa lỗi trước khi thực hiện *cú đánh* để bắt đầu một hố khác, hoặc đối với hố cuối cùng của *vòng đấu*, trước khi nộp *bảng điểm*, người chơi sẽ bị **trước quyền thi đấu**.

(2) **Làm Gì Khi Bóng Của Người Chơi Bị Đánh Bởi Một Người Chơi Khác Như Là Bóng Sai.** Nếu *biết hoặc gần như chắc chắn* là bóng của người chơi đã được đánh bởi một người chơi khác như là *bóng sai*, người chơi phải *đặt lại* bóng gốc hoặc một bóng khác ở vị trí ban đầu (nếu không biết thì phải ước lượng) (xem Luật 14.2).

Điều này đúng cho dù bóng gốc có hoặc không được tìm thấy.

6.3d Khi Nào Người Chơi Có Thể Đánh Nhiều Hơn Một Bóng Cùng Lúc

Người chơi có thể đánh nhiều hơn một bóng cùng lúc ở một hố khi:

- Đánh *bóng dự phòng* (sẽ trở thành bóng *trong cuộc* hoặc bị bỏ đi, như quy định ở Luật 18.3c), hoặc
- Đánh hai bóng trong *đấu gậy* để sửa lỗi có khả năng là lỗi *vi phạm nghiêm trọng* do đánh bóng *sai vị trí* (xem Luật 14.7b) hoặc khi không chắc chắn về quy trình đúng (xem Luật 20.1c(3)).

6.4 Thứ Tự Đánh Khi Chơi Một Hố

Mục Đích Của Luật:

Luật 6.4 quy định thứ tự đánh xuyên suốt một hố. Thứ tự đánh từ khu vực phát bóng phụ thuộc vào người chơi có quyền đánh trước, và sau đó sẽ dựa vào bóng của ai ở xa hố cờ nhất.

- Trong đấu đối kháng, thứ tự đánh rất quan trọng; nếu người chơi đánh sai lượt, đối thủ có thể hủy cú đánh và bắt người chơi đánh lại.
- Trong đấu gậy, không bị phạt khi đánh sai lượt, và các người chơi được phép và được khuyến khích chơi “ready golf” – nghĩa là, đánh sai lượt một cách an toàn và có trách nhiệm.

6.4a Đấu Đối Kháng

(1) **Thứ Tự Đánh.** Người chơi và *đối thủ* phải đánh theo thứ tự sau:

- **Bắt Đầu Hố Đầu Tiên.** Ở hố đầu tiên, *quyền đánh trước* được quyết định theo sự sắp xếp của *Hội Đồng*, hoặc nếu không có sắp xếp, bằng thỏa thuận hoặc bằng một phương pháp ngẫu nhiên (như là tung đồng xu).



Luật 6

- **Bắt Đầu Tất Cả Các Hố Còn Lại.**
 - » Người chơi thắng một hố sẽ có *quyền đánh trước* ở khu vực phát bóng tiếp theo.
 - » Nếu hòa hố, người chơi có *quyền đánh trước* ở khu vực phát bóng trước đó giữ quyền đó.
 - » Nếu người chơi có yêu cầu xử lý luật đúng hạn (xem Luật 20.1b) mà chưa được xử lý bởi *Hội Đồng* và có thể ảnh hưởng đến *quyền đánh trước* ở hố tiếp theo, *quyền đánh trước* sẽ được quyết định bằng thỏa thuận hoặc bằng một phương pháp ngẫu nhiên.
- **Sau Khi Cả Hai Người Chơi Đã Bắt Đầu Hố.**
 - » Bóng ở xa *hố cờ* hơn sẽ được đánh trước.
 - » Nếu các bóng có cùng khoảng cách đến *hố cờ* hoặc không biết khoảng cách tương đối của chúng, việc bóng nào được đánh trước sẽ được quyết định bằng thỏa thuận hoặc bằng một phương pháp ngẫu nhiên.

(2) **Đối Thủ Có Thể Hủy Cú Đánh Sai Lướt Của Người Chơi.** Nếu người chơi đánh khi đến lượt đánh của *đối thủ*, sẽ không bị phạt nhưng *đối thủ* có thể hủy cú đánh:

- Phải làm điều này nhanh chóng và trước khi một người chơi nào thực hiện một *cú đánh* khác. Khi *đối thủ* hủy *cú đánh*, họ không thể rút lại việc hủy đó.
- Nếu *đối thủ* hủy *cú đánh*, người chơi phải, khi đến lượt đánh của họ, đánh bóng từ vị trí của *cú đánh* trước đó (xem Luật 14.6).
- Nếu *đối thủ* không hủy *cú đánh*, *cú đánh* đó được tính và bóng sẽ là *trong cuộc* và phải được đánh từ nơi nó nằm.

Ngoại Lệ - Đánh Sai Lướt Theo Thỏa Thuận Để Tiết Kiệm Thời Gian: Để tiết kiệm thời gian:

- Người chơi có thể mời *đối thủ* đánh sai lướt hoặc có thể đồng ý với yêu cầu đánh sai lướt của *đối thủ*.
- Nếu *đối thủ* sau đó thực hiện *cú đánh* sai lướt, người chơi không còn quyền hủy *cú đánh* đó.

Xem Luật 23.6 (thứ tự đánh ở thể thức *Four-Ball*).

6.4b Đấu Gậy

(1) **Thứ Tự Đánh Thông Thường.**

- **Bắt Đầu Hố Đầu Tiên.** *Quyền đánh trước* được quyết định theo sự sắp xếp của *Hội Đồng*, hoặc nếu không có sắp xếp, bằng thỏa thuận hoặc bằng một phương pháp ngẫu nhiên (như là tung đồng xu).



- **Bắt Đầu Tất Cả Các Hố Còn Lại.**
 - » Người chơi trong nhóm có điểm thực thấp nhất ở một hố sẽ có *quyền đánh trước ở khu vực phát bóng* tiếp theo; người chơi có điểm thực thấp thứ hai nên đánh tiếp theo; và tiếp tục như thế.
 - » Nếu hai hoặc nhiều người chơi hơn có điểm số giống nhau ở một hố, họ nên đánh theo cùng thứ tự như ở *khu vực phát bóng* trước đó.
 - » *Quyền đánh trước* được dựa vào điểm thực, cho dù ở giải đấu có tính điểm chấp.
- **Sau Khi Tất Cả Người Chơi Đã Bắt Đầu Hố.**
 - » Bóng ở xa *hố cờ* nhất nên được đánh đầu tiên.
 - » Nếu các bóng có cùng khoảng cách đến *hố cờ* hoặc không biết khoảng cách tương đối của chúng, việc bóng nào được đánh đầu tiên sẽ được quyết định bằng thỏa thuận hoặc bằng một phương pháp ngẫu nhiên.

Không bị phạt nếu người chơi đánh sai lượt, tuy nhiên nếu hai hoặc nhiều người chơi hơn thỏa thuận đánh sai lượt để mang lại lợi thế cho một trong số họ, mỗi người chơi sẽ nhận ***hình phạt chung (hai gậy phạt)***.

(2) **Đánh Sai Lượt Một Cách An Toàn Và Có Trách Nhiệm ("Ready Golf")**. Người chơi được phép và được khuyến khích đánh sai lượt một cách an toàn và có trách nhiệm, như là khi:

- Hai hoặc nhiều người chơi hơn đồng ý làm thế để thuận tiện hoặc để tiết kiệm thời gian.
- Bóng của một người chơi đến nằm yên rất gần *hố cờ* và người chơi muốn *kết thúc hố*, hoặc
- Một người chơi đã sẵn sàng và có thể đánh trước một người chơi khác đang đến đúng lượt theo (1), miễn là việc đánh sai lượt không gây nguy hiểm, phiền toái hoặc ảnh hưởng đến người chơi nào.

Tuy nhiên, nếu người chơi có lượt đánh theo (1) đã sẵn sàng và có thể đánh và báo hiệu rằng họ muốn đánh trước, những người chơi khác thường nên chờ cho đến khi người chơi kia đánh xong.

Người chơi không được đánh sai lượt để tạo lợi thế so với những người chơi khác.

6.4c Khi Người Chơi Sẽ Đánh Bóng Dự Phòng Hoặc Một Bóng Khác Từ Khu Vực Phát Bóng

Thứ tự đánh trong trường hợp này là tất cả người chơi trong nhóm thực hiện *cú đánh* đầu tiên của họ ở hố đó trước khi người chơi đánh *bóng dự phòng* hoặc một bóng khác từ *khu vực phát bóng*.

Nếu có nhiều người chơi sẽ đánh *bóng dự phòng* hoặc một bóng khác từ *khu vực phát bóng*, thứ tự đánh sẽ giống như thứ tự trước đó.



Luật 6

Đối với *bóng dự phòng* hoặc một bóng khác đánh sai lượt, xem Luật 6.4a(2) và 6.4b.

6.4d Khi Người Chơi Thực Hiện Giải Thoát Hoặc Sẽ Đánh Bóng Dự Phòng Từ Bất Kỳ Đầu Trừ Khu Vực Phát Bóng

Thứ tự đánh theo Luật 6.4a(1) và 6.4b(1) trong hai trường hợp này là:

(1) Thực Hiện Giải Thoát Để Đánh Bóng Từ Khác Nơi Nó Nằm.

- Khi Người Chơi Biết Là Họ Được Yêu Cầu Thực Hiện Giải Thoát Gậy-Và-Khoảng-Cách. Thứ tự đánh của người chơi sẽ dựa vào vị trí của *cú đánh* trước đó của họ.
- Khi Người Chơi Có Lựa Chọn Đánh Bóng Tại Chỗ Hoặc Thực Hiện Giải Thoát.
 - » Thứ tự đánh của người chơi sẽ dựa vào vị trí của bóng gốc (nếu không biết thì phải ước lượng) (xem Luật 14.2).
 - » Điều này đúng cho dù người chơi đã quyết định sẽ thực hiện giải thoát *gậy-và-khoảng-cách* hoặc thực hiện giải thoát để đánh từ vị trí khác so với vị trí bóng gốc (như khi bóng gốc nằm trong *khu vực phạt* hoặc sẽ được xem là không đánh được).

(2) Đánh Bóng Dự Phòng. Thứ tự đánh là người chơi đánh *bóng dự phòng* ngay sau khi thực hiện *cú đánh* trước đó và trước khi bất kỳ người nào đánh bóng, ngoại trừ:

- Khi bắt đầu một hố từ *khu vực phát bóng* (xem Luật 6.4c), hoặc
- Khi người chơi chờ trước khi quyết định đánh *bóng dự phòng* (trong trường hợp đó thứ tự đánh của người chơi khi họ đã quyết định đánh *bóng dự phòng* sẽ dựa vào vị trí của *cú đánh* trước đó).

6.5 Hoàn Thành Hố

Người chơi đã hoàn thành hố:

- Trong *đấu đối kháng*, khi:
 - » Người chơi *kết thúc hố* hoặc *cú đánh* tiếp theo của người chơi được thừa nhận, hoặc
 - » Kết quả hố đã được quyết định (như là khi *đối thủ* thừa nhận hố, điểm số hố của *đối thủ* thấp hơn điểm số mà người chơi có thể đạt được hoặc *đối thủ* đã nhận *hình phạt chung* (thua hố)).
- Trong *đấu gậy*, khi người chơi *kết thúc hố* theo Luật 3.3c.

Xem Luật 21.1b(1), 21.2b(1) và 21.3b(1) Và 23.3c (Khi người chơi đã hoàn thành hố ở các thể thức *đấu gậy* khác và ở thể thức *Four-Ball*).

III

Đánh Bóng

LUẬT 7-11



LUẬT 7

Tìm Bóng: Tìm Và Xác Định Bóng

Mục Đích Của Luật:

Luật 7 cho phép người chơi có các hành động hợp lý để tìm bóng của họ đúng cách sau mỗi cú đánh.

- Nhưng người chơi phải cẩn thận, vì sẽ bị phạt nếu người chơi hành động quá mức và làm cải thiện các điều kiện ảnh hưởng đến cú đánh tiếp theo của họ.
- Người chơi không bị phạt nếu bóng bị di chuyển một cách vô tình trong lúc đang tìm kiếm hoặc xác định bóng, nhưng phải đặt lại bóng ở vị trí ban đầu.

7.1 Tìm Bóng Đúng Cách Như Thế Nào

7.1a Người Chơi Có Thể Có Các Hành Động Hợp Lý Để Tìm Và Xác Định Bóng

Người chơi có trách nhiệm tìm bóng *trong cuộc* của họ sau mỗi cú đánh.

Người chơi có thể tìm bóng đúng cách bằng việc có các hành động hợp lý để tìm và xác định nó, như là:

- Di chuyển cát và nước, và
- Di chuyển hoặc uốn cong cỏ, cây, cành cây và các vật thể tự nhiên đang mọc hoặc bám chặt khác, và có thể bẻ gãy các vật đó, tuy nhiên chỉ khi việc bẻ gãy đó là kết quả của các hành động hợp lý khác để tìm và xác định bóng.

Nếu việc thực hiện các hành động hợp lý nói trên, là một phần của việc tìm kiếm đúng cách, làm *cải thiện* các điều kiện ảnh hưởng đến cú đánh:

- Không bị phạt theo Luật 8.1a nếu việc *cải thiện* là kết quả của việc tìm kiếm đúng cách.
- Tuy nhiên, nếu việc *cải thiện* là kết quả của các hành động vượt quá mức hợp lý của việc tìm kiếm đúng cách, người chơi sẽ nhận **hình phạt chung** do vi phạm Luật 8.1a.

Khi đang tìm hoặc xác định bóng, người chơi có thể loại bỏ *vật thể tự nhiên rời* như được phép ở Luật 15.1 và có thể loại bỏ *vật cản di dời được* như được phép ở Luật 15.2.



7.1b Làm Gì Nếu Cát Ảnh Hưởng Đến Thế Nằm Của Bóng Của Người Chơi Bị Di Chuyển Khi Đang Tìm Và Xác Định Bóng

- Người chơi phải tái tạo *thế nằm* ban đầu trong cát, nhưng có thể để một phần nhỏ của bóng có thể nhìn thấy được nếu trước đó bóng đã bị phủ bởi cát.
- Nếu người chơi đánh bóng mà không tái tạo thế nằm ban đầu, người chơi sẽ nhận **hình phạt chung**.

7.2 Làm Sao Để Xác Định Bóng

Bóng đang nằm yên của người chơi có thể được xác định bằng một trong các cách sau:

- Bởi người chơi hoặc bất kỳ ai thấy bóng đến nằm yên trong hoàn cảnh mà bóng được biết là của người chơi.
- Bằng việc thấy dấu xác nhận của người chơi trên bóng đó (xem Luật 6.3a).
- Bằng việc tìm được một bóng có cùng hiệu, mẫu mã, số và tình trạng với bóng của người chơi trong khu vực mà bóng của người chơi có khả năng ở đó (tuy nhiên, sẽ không được áp dụng nếu có một bóng khác giống hệt cũng nằm trong cùng khu vực đó và không có cách nào để có thể xác định bóng nào là của người chơi).

Nếu không thể phân biệt *bóng dự phòng* của người chơi với bóng gốc của họ, xem Luật 18.3c(2).

7.3 Nhắc Bóng Để Xác Định Nó

Nếu bóng có thể là bóng của người chơi nhưng không thể được xác định từ nơi nó nằm:

- Người chơi có thể nhắc bóng để xác định nó (gồm cả việc xoay bóng), tuy nhiên
- Phải *đánh dấu* vị trí của bóng trước, và bóng phải không được làm sạch hơn mức cần thiết để xác định nó (ngoại trừ trên *khu vực gạt bóng*) (xem Luật 14.1).

Nếu bóng được nhắc là của người chơi hoặc một người khác, nó phải được *đặt lại* ở vị trí ban đầu (xem Luật 14.2).

Nếu người chơi nhắc bóng của họ theo luật này khi không cần thiết để xác định nó (ngoại trừ trên *khu vực gạt bóng* nơi người chơi có thể nhắc bóng theo Luật 13.1b), không *đánh dấu* vị trí bóng trước khi nhắc hoặc làm sạch bóng khi không được phép, người chơi sẽ nhận **một gậy phạt**.

Hình Phạt Khi Đánh Bóng Được Thay Thế Không Đúng Hoặc Sai Vị Trí Vi Phạm Luật 7.3: Hình Phạt Chung Theo Luật 6.3b Hoặc 14.7a.

Nếu có nhiều vi phạm do một hành động đơn lẻ hoặc nhiều hành động có liên quan với nhau, xem Luật 1.3c(4).



Luật 7**7.4 Bóng Vô Tình Di Chuyển Khi Đang Tìm Và Xác Định Nó**

Không bị phạt nếu bóng của người chơi bị *di chuyển* một cách vô tình bởi người chơi, *đối thủ* hoặc bất kỳ ai khi đang tìm và xác định nó.

Nếu điều này xảy ra, bóng phải được *đặt lại* ở vị trí ban đầu (nếu không biết thì phải ước lượng) (xem Luật 14.2). Khi làm thế:

- Nếu bóng đã nằm trên, dưới hoặc tựa vào bất kỳ *vật cản cố định*, *vật thể thuộc sân*, *vật thể xác định ranh giới sân* hoặc vật thể tự nhiên đang mọc hoặc bám chặt, bóng phải được *đặt lại* ở vị trí nằm trên, dưới hoặc tựa vào vật thể đó (xem Luật 14.2c).
- Nếu bóng bị phủ bởi cát, *thế nằm* ban đầu phải được tái tạo và bóng phải được *đặt lại* ở *thế nằm* đó (xem Luật 14.2d(1)). Tuy nhiên, người chơi có thể để một phần nhỏ của bóng có thể nhìn thấy được khi làm thế.

Xem thêm Luật 15.1a (hạn chế của việc cố tình loại bỏ *vật thể tự nhiên rời* trước khi *đặt lại* bóng).

Hình Phạt Khi Vi Phạm Luật 7.4: Hình Phạt Chung.



LUẬT 8

Sân Thế Nào Thì Chơi Thế Đó

Mục Đích Của Luật:

Luật 8 quy định một nguyên tắc chính của môn golf: “sân thế nào thì chơi thế đó”. Khi bóng của người chơi đến nằm yên, họ thường phải chấp nhận các điều kiện ảnh hưởng đến cú đánh và không cải thiện chúng trước khi đánh bóng. Tuy nhiên, người chơi có thể có một số hành động hợp lý cho dù nếu chúng cải thiện các điều kiện này, và có một số tình huống mà các điều kiện có thể được phục hồi mà không bị phạt sau khi chúng đã được cải thiện hoặc bị làm xấu đi.

8.1 Các Hành Động Của Người Chơi Làm Cải Thiện Điều Kiện Ảnh Hưởng Đến Cú Đánh

Để hỗ trợ nguyên tắc “sân thế nào thì chơi thế đó”, luật này hạn chế những gì người chơi có thể làm để *cải thiện* một trong các “*điều kiện ảnh hưởng đến cú đánh*” được bảo vệ sau (ở bất kỳ đâu, trong hoặc ngoài *sân*) cho *cú đánh* tiếp theo mà người chơi sẽ thực hiện:

- *Thế nằm* của bóng đang nằm yên của người chơi,
- *Thế đứng* dự kiến của người chơi,
- Khu vực swing dự kiến của người chơi,
- *Hướng đánh* của người chơi, và
- *Khu vực giải thoát* nơi người chơi sẽ *thả* hoặc đặt bóng.

Luật này được áp dụng cho các hành động được thực hiện cả trong *vòng đấu* và khi cuộc chơi bị dừng theo Luật 5.7a.

Nó không được áp dụng cho:

- Việc loại bỏ *vật thể tự nhiên rời* hoặc *vật cản di dời được*, được cho phép ở mức độ nào đó như quy định ở Luật 15, hoặc
- Hành động được thực hiện khi bóng của người chơi đang chuyển động, được quy định ở Luật 11.

8.1a Các Hành Động Không Được Phép

Ngoại trừ một số trường hợp được phép ở Luật 8.1b, c và d, người chơi không được có các hành động sau nếu chúng *cải thiện* các *điều kiện ảnh hưởng đến cú đánh*:

(1) Di chuyển, uốn cong hoặc bẻ gãy bất kỳ:

- *Vật thể tự nhiên* đang mọc hoặc bám chặt,
- *Vật cản cố định*, *vật thể thuộc sân* hoặc *vật thể xác định ranh giới sân*, hoặc

Luật 8

- Các tee-marker của *khu vực phát bóng* khi đánh bóng từ *khu vực phát bóng* đó.
- (2) Di chuyển *vật thể tự nhiên rời* hoặc *vật cản di dời được* vào vị trí (như là để tạo *thế đứng* hoặc để *cải thiện hướng đánh*).
 - (3) Thay đổi mặt đất, bao gồm:
 - Lắp các vết đánh bóng.
 - Loại bỏ hoặc đẽ các vết đánh bóng đã được lắp hoặc vùng cỏ vá đã nằm đúng chỗ, hoặc
 - Tạo ra hoặc triệt tiêu các hố, vết lồi lõm hoặc các bề mặt không bằng phẳng.
 - (4) Loại bỏ hoặc đẽ cát hoặc đất rời.
 - (5) Loại bỏ sương, sương giá hoặc nước.

Hình Phạt Khi Vi Phạm Luật 8.1a: Hình Phạt Chung.**8.1b Các Hành Động Được Phép**

Khi chuẩn bị hoặc khi thực hiện *cú đánh*, người chơi có thể có bất kỳ hành động nào sau đây mà không bị phạt cho dù nếu làm thế sẽ *cải thiện các điều kiện ảnh hưởng đến cú đánh*:

- (1) Tìm bóng của họ đúng cách bằng việc có các hành động hợp lý để tìm và xác định nó (xem Luật 7.1a).
- (2) Có các hành động hợp lý để loại bỏ *vật thể tự nhiên rời* (xem Luật 15.1) và *vật cản di dời được* (xem Luật 15.2).
- (3) Có các hành động hợp lý để *đánh dấu* vị trí bóng và nhấc và *đặt lại* bóng theo Luật 14.1 và 14.2.
- (4) Đặt gậy nhẹ nhàng xuống đất ngay phía trước hoặc sau phía sau bóng.

Tuy nhiên, không được phép:

- Đẽ gậy xuống đất, hoặc
 - Khi bóng nằm trong *bẫy cát*, chạm cát ngay phía trước hoặc ngay phía sau bóng (xem Luật 12.2b(1)).
- (5) Đặt chân một cách chẵn chẵn khi tạo *thế đứng*, bao gồm việc nhấn chân một khoảng hợp lý vào cát hoặc đất rời.
 - (6) Vào *thế đứng* đúng cách bằng việc có các hành động hợp lý để đi đến bóng và vào *thế đứng*.

Tuy nhiên, khi làm thế người chơi:

- Không được quyền có *thế đứng* hoặc swing bình thường, và
- Phải sử dụng cách ít gây hư hại nhất trong tình huống đặc biệt đó.



- (7) Thực hiện *cú đánh* hoặc backswing của *cú đánh* sẽ được thực hiện. Tuy nhiên, khi bóng nằm trong *bẫy cát*, không được phép chạm cát trong *bẫy cát* khi thực hiện backswing theo Luật 12.2b(1).
- (8) Trong *khu vực phát bóng*:
- Đặt *tee* trong hoặc trên mặt đất (xem Luật 6.2b(2)).
 - Di chuyển, uốn cong hoặc bẻ gãy bất kỳ vật thể tự nhiên đang mọc hoặc bám chặt (xem Luật 6.2b(3)),
 - Thay đổi mặt đất, loại bỏ hoặc đẽ cát hoặc đất, hoặc loại bỏ sương, sương giá và nước (xem Luật 6.2b(3)).
- (9) Trong *bẫy cát*, cào cát để chăm sóc *sân* sau khi bóng đánh từ *bẫy cát* đã nằm bên ngoài *bẫy cát* đó.
- (10) Trên *khu vực gạt bóng*, loại bỏ cát và đất rời và sửa chữa các hư hỏng (xem Luật 13.1c).
- (11) Di chuyển một vật thể tự nhiên để xem nó có rời không. Tuy nhiên, nếu biết vật thể là đang mọc hoặc bám chặt, phải để nó lại ở tình trạng bám chặt giống vị trí ban đầu nhất.

8.1c Tránh Bị Phạt Bằng Việc Phục Hồi Các Điều Kiện Đã Được Cải Thiện Vi Phạm Luật 8.1a(1) Hoặc 8.1a(2)

Nếu người chơi đã *cải thiện các điều kiện ảnh hưởng đến cú đánh* bằng việc di chuyển, uốn cong hoặc bẻ gãy một vật thể vi phạm Luật 8.1a(1) hoặc di chuyển một vật thể vào vị trí vi phạm Luật 8.1a(2):

- Không bị phạt nếu trước khi thực hiện *cú đánh*, người chơi triệt tiêu các *cải thiện* đó bằng việc phục hồi *điều kiện* ban đầu theo các cách được cho phép ở (1) và (2) bên dưới.
 - Tuy nhiên, nếu người chơi *cải thiện các điều kiện ảnh hưởng đến cú đánh* bằng các hành động khác ở Luật 8.1a(3) – (5), họ không thể tránh bị phạt bằng việc phục hồi *điều kiện* ban đầu.
- (1) **Làm Sao Để Phục Hồi Điều Kiện Đã Được Cải Thiện Bởi Việc Di Chuyển, Uốn Cong Hoặc Bẻ Gãy Vật Thể.**

Trước khi thực hiện *cú đánh*, người chơi có thể tránh bị phạt do vi phạm Luật 8.1a(1) bằng việc phục hồi vật thể gốc về gần với vị trí ban đầu của nó nhất để việc *cải thiện* bị triệt tiêu, như bằng việc:

- Đặt lại một *vật thể xác định ranh giới sân* (như là cây cọc xác định ranh giới) đã bị di dời hoặc di chuyển *vật thể xác định ranh giới sân* về lại vị trí ban đầu sau khi nó đã bị đẩy qua một góc khác, hoặc
- Đưa một cành cây hoặc cỏ, hoặc một *vật cản cố định* về vị trí ban đầu sau khi nó đã bị di chuyển.



Luật 8

Tuy nhiên, người chơi không thể tránh bị phạt:

- Nếu *cải thiện* không được triệt tiêu (như là khi *vật thể xác định ranh giới sân* hoặc cành cây đã bị uốn cong hoặc bẻ gãy quá mức nên không thể quay lại vị trí ban đầu), hoặc
- Bởi việc sử dụng những gì không phải là vật thể gốc để phục hồi *điều kiện*, như là:
 - » Sử dụng vật thể khác hoặc vật thể mới thêm vào (ví dụ, đặt một cái cốc khác trong cái lỗ của cốc ranh giới đã được di dời hoặc buộc một cành cây đã bị di chuyển vào chỗ cũ), hoặc
 - » Sử dụng các vật liệu khác để sửa chữa vật thể gốc (ví dụ, sử dụng băng dán để sửa một *vật thể xác định ranh giới sân* hoặc một cành cây bị gãy).

(2) Làm Sao Để Phục Hồi Điều Kiện Đã Được Cải Thiện Bởi Việc Di Chuyển Vật Thể Vào Vị Trí. Trước khi thực hiện *cú đánh*, người chơi có thể tránh bị phạt do vi phạm Luật 8.1a(2) bằng việc loại bỏ vật thể đã được di chuyển vào vị trí.

8.1d Phục Hồi Điều Kiện Bị Làm Xấu Đi Sau Khi Bóng Đã Nằm Yên

Nếu *điều kiện ảnh hưởng đến cú đánh* bị làm xấu đi sau khi bóng của người chơi đã nằm yên:

(1) Khi Nào Được Phép Phục Hồi Các Điều Kiện Đã Bị Làm Xấu Đi. Nếu *điều kiện ảnh hưởng đến cú đánh* bị làm xấu đi bởi bất kỳ người nào trừ người chơi hoặc bởi bất kỳ *động vật* hoặc vật thể nhân tạo nào, không bị phạt theo Luật 8.1a, người chơi có thể:

- Phục hồi *điều kiện* ban đầu gần nhất có thể.
- *Đánh dấu* vị trí bóng và nhắc, làm sạch và *đặt lại* bóng ở vị trí ban đầu (xem Luật 14.1 và 14.2), nếu làm thế là hợp lý để phục hồi *điều kiện* ban đầu hoặc nếu vật chất đã phủ lên trên bóng khi *điều kiện* bị làm xấu đi.
- Nếu *điều kiện* bị làm xấu đi không thể được phục hồi một cách dễ dàng, nhắc và *đặt lại* bóng bằng cách đặt nó ở điểm gần nhất (không gần *hố* hơn) mà (1) có *điều kiện ảnh hưởng đến cú đánh* gần giống nhất, (2) trong vòng một *chiều dài gậy đo* từ vị trí ban đầu, và (3) ở trong cùng *khu vực sân* với điểm đó.

Ngoại Lệ - Thế Nằm Của Bóng Bị Làm Xấu Đi Trong Khi Hoặc Sau Khi Bóng Được Nhắc Hoặc Bị Di Chuyển Và Trước Khi Được Đặt Lại: Được quy định trong Luật 14.2d, trừ khi *thế nằm* bị làm xấu đi khi cuộc chơi bị dừng và bóng được nhắc thì sẽ áp dụng luật này.

(2) Khi Nào Không Được Phép Phục Hồi Điều Kiện Đã Bị Làm Xấu Đi. Nếu *điều kiện ảnh hưởng đến cú đánh* bị làm xấu đi bởi người chơi, bởi một vật thể tự nhiên hoặc bởi các *yếu tố tự nhiên* như là gió hoặc nước, người chơi không được



cải thiện các điều kiện bị làm xấu đi đó vì sẽ vi phạm Luật 8.1a (trừ khi được cho phép bởi Luật 8.1c(1), 8.1c(2) và Luật 13.1c).

Hình Phạt Khi Đánh Bóng Được Thay Thế Không Đúng Hoặc Sai Vị Trí Vi Phạm Luật 8.1d: Hình Phạt Chung Theo Luật 6.3b Hoặc 14.7a.

Nếu có nhiều vi phạm do một hành động đơn lẻ hoặc nhiều hành động có liên quan với nhau, xem Luật 1.3c(4).

Xem Luật 22.2 (trong thể thức *Foursomes*, một trong hai *đồng đội* có thể đại diện cho *phe* và hành động của *đồng đội* được xem như là hành động của người chơi); **Luật 23.5** (trong thể thức *Four-Ball*, một trong hai *đồng đội* có thể đại diện cho *phe* và hành động của *đồng đội* liên quan đến bóng hoặc *trang thiết bị* của người chơi được xem như là hành động của người chơi).

8.2 Các Hành Động Cố Tình Của Người Chơi Làm Thay Đổi Các Điều Kiện Vật Lý Khác Để Gây Ảnh Hưởng Đến Bóng Đang Nằm Yên Hoặc Cú Đánh Sẽ Được Thực Hiện Của Chính Người Chơi Đó

8.2a Khi Nào Luật 8.2 Được Áp Dụng

Luật này chỉ quy định các hành động cố tình của người chơi làm thay đổi các điều kiện vật lý khác để ảnh hưởng đến bóng đang nằm yên hoặc *cú đánh* sẽ được thực hiện của họ.

Luật này không được áp dụng cho các hành động của người chơi để:

- Cố tình làm chệch hướng hoặc dừng bóng của chính họ hoặc cố tình thay đổi bất kỳ điều kiện vật lý nào để làm ảnh hưởng đến nơi bóng có thể sẽ đến nằm yên (được quy định bởi Luật 11.2 và 11.3), hoặc
- Thay đổi *điều kiện ảnh hưởng đến cú đánh* của người chơi (được quy định bởi Luật 8.1a).

8.2b Các Hành Động Làm Thay Đổi Các Điều Kiện Vật Lý Khác Bị Cấm

Người chơi không được cố tình có các hành động được nêu ở Luật 8.1a (trừ khi được phép ở Luật 8.1b, c hoặc d) làm thay đổi bất kỳ điều kiện vật lý nào để gây ảnh hưởng đến:

- Nơi mà bóng của người chơi có thể di chuyển đến hoặc đến nằm yên sau *cú đánh* tiếp theo hoặc *cú đánh* sau đó, hoặc
- Nơi mà bóng đang nằm yên của người chơi có thể di chuyển đến hoặc đến nằm yên nếu nó *di chuyển* trước khi *cú đánh* được thực hiện (ví dụ, khi bóng nằm trên dốc đứng và người chơi lo rằng nó có thể lăn vào bụi cây).

Ngoại Lệ - Các Hành Động Chăm Sóc Sân: Không bị phạt theo luật này nếu người chơi thay đổi các điều kiện vật lý khác nhằm chăm sóc *sân* (như là cào các vết chân trong *bẫy cát* hoặc lấp vết đánh bóng).

Hình Phạt Khi Vi Phạm Luật 8.2: Hình Phạt Chung.

Xem Luật 22.2 (trong thể thức *Foursomes*, một trong hai *đồng đội* có thể đại diện cho *phe* và hành động của *đồng đội* được xem như là hành động của người chơi);

Luật Golf 2019 | Người dịch: Phan Ngọc Tâm | phangoc tam@gmail.com

Luật Golf 2019 | Biên tập: Khoa Trần | khoa tran photos@gmail.com



Luật 8

Luật 23.5 (trong thể thức *Four-Ball*, một trong hai *đồng đội* có thể đại diện cho *phe* và hành động của *đồng đội* liên quan đến bóng hoặc *trang thiết bị* của người chơi được xem như là hành động của người chơi).

8.3 Các Hành Động Cố Tình Của Người Chơi Làm Thay Đổi Các Điều Kiện Vật Lý Khác Để Gây Ảnh Hưởng Đến Bóng Đang Nằm Yên Hoặc Cú Đánh Sẽ Được Thực Hiện Của Người Chơi Khác

8.3a Khi Nào Luật 8.3 Được Áp Dụng

Luật này chỉ quy định các hành động cố tình của người chơi làm thay đổi các điều kiện vật lý khác để gây ảnh hưởng đến bóng nằm yên của người chơi khác hoặc *cú đánh* sẽ được thực hiện bởi người đó.

Luật này không được áp dụng cho các hành động của người chơi để cố tình làm chệch hướng hoặc dừng bóng đang chuyển động của người chơi khác hoặc cố tình thay đổi bất kỳ điều kiện vật lý nào để làm ảnh hưởng đến nơi bóng đó có thể sẽ đến nằm yên (được quy định bởi Luật 11.2 và 11.3).

8.3b Các Hành Động Nhằm Thay Đổi Các Điều Kiện Vật Lý Khác Bị Cấm

Người chơi không được cố tình có các hành động được nêu ở Luật 8.1a (trừ khi được phép ở Luật 8.1b, c hoặc d) để:

- *Cải thiện* hoặc làm xấu đi *điều kiện ảnh hưởng đến cú đánh* của người chơi khác, hoặc
- Thay đổi bất kỳ điều kiện nào để gây ảnh hưởng đến:
 - » Nơi mà bóng của người chơi khác có thể di chuyển đến hoặc đến nằm yên sau *cú đánh* tiếp theo hoặc *cú đánh* sau đó của người đó, hoặc
 - » Nơi mà bóng đang nằm yên của người chơi khác có thể di chuyển đến hoặc đến nằm yên nếu nó di chuyển trước khi *cú đánh* được thực hiện.

Ngoại Lệ - Các Hành Động Chăm Sóc Sân: Không bị phạt theo luật này nếu người chơi thay đổi các điều kiện vật lý khác nhằm chăm sóc *sân* (như là cào các vết chân trong *bẫy cát* hoặc lấp vết đánh bóng).

Hình Phạt Khi Vi Phạm Luật 8.3: *Hình Phạt Chung.*

Xem Luật 22.2 (trong thể thức *Foursomes*, một trong hai *đồng đội* có thể đại diện cho *phe* và hành động của *đồng đội* được xem như là hành động của người chơi); **Luật 23.5** (trong thể thức *Four-Ball*, một trong hai *đồng đội* có thể đại diện cho *phe* và hành động của *đồng đội* liên quan đến bóng hoặc *trang thiết bị* của người chơi được xem như là hành động của người chơi).



LUẬT
9

**Bóng Nằm Thế Nào Thì Đánh Thế Đấy;
Bóng Nằm Yên Bị Nhắc Hoặc Di Chuyển**

Mục Đích Của Luật:

Luật 9 quy định một nguyên tắc chính của môn golf: “bóng nằm thế nào thì đánh thế đấy”.

- Nếu bóng của người chơi đến nằm yên rồi bị di chuyển bởi các yếu tố tự nhiên như là gió hoặc nước, người chơi thường phải đánh bóng từ vị trí mới của nó.
- Nếu bóng nằm yên bị nhắc hoặc di chuyển bởi bất kỳ người nào hoặc bất kỳ tác động bên ngoài nào trước khi cú đánh được thực hiện, bóng phải được đặt lại ở vị trí ban đầu của nó.
- Người chơi nên cẩn thận khi ở gần bóng đang nằm yên, và người chơi làm cho bóng của họ hoặc bóng của đối thủ di chuyển thường sẽ bị phạt (ngoại trừ trên khu vực phát bóng).

Luật 9 được áp dụng cho bóng *trong cuộc* đang nằm yên trên *sân*, và được áp dụng cả trong *vòng đấu* và khi cuộc chơi bị dừng theo Luật 5.7a.

9.1 Bóng Nằm Thế Nào Thì Đánh Thế Đấy

9.1a Đánh Bóng Từ Nơi Nó Đến Nằm Yên

Bóng nằm yên trên *sân* của người chơi phải được đánh từ nơi nó nằm, trừ khi luật yêu cầu hoặc cho phép người chơi:

- Đánh bóng từ một nơi khác trên *sân*, hoặc
- Nhắc bóng rồi *đặt lại* bóng ở vị trí ban đầu của nó.

9.1b Làm Gì Khi Bóng Di Chuyển Khi Đang Thực Hiện Backswing Hoặc Cú Đánh

Nếu bóng đang nằm yên của người chơi bắt đầu *di chuyển* sau khi người chơi đã bắt đầu *cú đánh* hoặc backswing cho *cú đánh* mà người chơi sẽ thực hiện:

- Không được *đặt lại* bóng, cho dù lý do làm bóng *di chuyển* là gì.
- Thay vì thế, người chơi phải đánh bóng từ nơi nó đến nằm yên sau *cú đánh* đó.
- Nếu người chơi đã làm bóng *di chuyển*, xem Luật 9.4b để biết nếu có phạt.

Hình Phạt Khi Đánh Bóng Được Thay Thế Không Đúng Hoặc Sai Vị Trí Phạm Luật 9.1: Hình Phạt Chung Theo Luật 6.3b Hoặc 14.7a.

Nếu có nhiều vi phạm do một hành động đơn lẻ hoặc nhiều hành động có liên quan với nhau, xem Luật 1.3c(4).



Luật 9**9.2 Xác Định Nếu Bóng Đã Di Chuyển Và Nguyên Nhân Làm Bóng Di Chuyển****9.2a Xác Định Nếu Bóng Đã Di Chuyển**

Bóng nằm yên của người chơi chỉ được xem như đã *di chuyển* nếu *biết hoặc gần như chắc chắn* là nó đã *di chuyển*.

Nếu bóng của người chơi có thể đã *di chuyển* nhưng không *biết hoặc gần như chắc chắn*, bóng được xem như chưa *di chuyển* và phải được đánh từ nơi nó nằm.

9.2b Xác Định Nguyên Nhân Làm Bóng Di Chuyển

Khi bóng nằm yên của người chơi đã *di chuyển*:

- Phải xác định nguyên nhân làm nó *di chuyển*.
- Điều này sẽ quyết định việc người chơi phải *đặt lại* bóng hoặc đánh bóng từ nơi nó nằm và có phạt không.

(1) **Bốn Nguyên Nhân Được Chấp Nhận.** Luật chỉ công nhận bốn nguyên nhân làm bóng nằm yên *di chuyển* trước khi người chơi thực hiện *cú đánh*:

- Các *yếu tố tự nhiên*, như là gió hoặc nước (xem Luật 9.3),
- Người chơi, bao gồm *caddie* của người chơi (xem Luật 9.4),
- *Đối thủ* trong *đấu đối kháng*, bao gồm *caddie* của *đối thủ* (xem Luật 9.5), hoặc
- Một *tác động bên ngoài*, bao gồm bất kỳ người chơi nào khác trong *đấu gậy* (xem Luật 9.6).

Xem Luật 22.2 (trong thể thức *Foursomes*, một trong hai *đồng đội* có thể đại diện cho *phe* và hành động của *đồng đội* được xem như là hành động của người chơi); **Luật 23.5** (trong thể thức *Four-Ball*, một trong hai *đồng đội* có thể đại diện cho *phe* và hành động của *đồng đội* liên quan đến bóng hoặc *trang thiết bị* của người chơi được xem như là hành động của người chơi).

(2) **Tiêu Chuẩn “Biết Hoặc Gần Như Chắc Chắn” Trong Việc Xác Định Nguyên Nhân Làm Bóng Di Chuyển.**

- Người chơi, *đối thủ* hoặc một *tác động bên ngoài* chỉ được xem như đã làm bóng *di chuyển* nếu *biết hoặc gần như chắc chắn* đó là nguyên nhân.
- Nếu không *biết hoặc gần như chắc chắn* là ít nhất một trong những điều này là nguyên nhân, bóng sẽ được xem như đã bị *di chuyển* bởi các *yếu tố tự nhiên*.

Khi áp dụng tiêu chuẩn này, tất cả các thông tin hợp lý có sẵn phải được xem xét, nghĩa là tất cả thông tin mà người chơi biết hoặc có thể có với nỗ lực hợp lý và không làm trì hoãn cuộc chơi một cách vô lý.

9.3 Bóng Bị Di Chuyển Bởi Yếu Tố Tự Nhiên

Nếu các *yếu tố tự nhiên* (như là gió hoặc nước) làm bóng nằm yên của người chơi *di chuyển*:

- Không bị phạt, và



- Phải đánh bóng từ vị trí mới của nó.

Ngoại Lệ - Bóng Trên Khu Vực Gạt Bóng Phải Được Đặt Lại Nếu Nó Di Chuyển Sau Khi Đã Được Nhắc Và Đặt Lại (xem Luật 13.1d): Nếu bóng của người chơi trên *khu vực gạt bóng di chuyển* sau khi người chơi đã nhắc và *đặt lại* bóng ở vị trí mà nó *di chuyển* từ đó:

- Bóng phải được *đặt lại* ở vị trí ban đầu (nếu không biết thì phải ước lượng) (xem Luật 14.2).
- Điều này đúng cho dù nguyên nhân làm bóng *di chuyển* là gì (kể cả *yếu tố tự nhiên*).

Hình Phạt Khi Đánh Bóng Được Thay Thế Không Đúng Hoặc Sai Vị Trí Vi Phạm Luật 9.3: Hình Phạt Chung Theo Luật 6.3b Hoặc 14.7a.

Nếu có nhiều vi phạm do một hành động đơn lẻ hoặc nhiều hành động có liên quan với nhau, xem Luật 1.3c(4).

9.4 Bóng Bị Nhắc Hoặc Di Chuyển Bởi Người Chơi

Luật này chỉ được áp dụng khi *biết hoặc gần như chắc chắn* là người chơi (bao gồm *caddie* của người chơi) đã nhắc bóng đang nằm yên của họ hoặc đã làm nó *di chuyển*.

9.4a Khi Nào Bóng Bị Nhắc Và Di Chuyển Phải Được Đặt Lại

Nếu người chơi nhắc bóng đang nằm yên của họ hoặc làm nó *di chuyển*, bóng phải được *đặt lại* ở vị trí ban đầu (nếu không biết thì phải ước lượng) (xem Luật 14.2), ngoại trừ:

- Khi người chơi nhắc bóng theo một luật để thực hiện giải thoát hoặc để *đặt lại* bóng ở vị trí khác (xem Luật 14.2d và 14.2e), hoặc
- Khi bóng chỉ *di chuyển* sau khi người chơi đã bắt đầu *cú đánh* hoặc backswing của *cú đánh* mà họ sẽ thực hiện (xem Luật 9.1b).

9.4b Hình Phạt Cho Việc Nhắc Hoặc Cố Tình Chạm Bóng Hoặc Làm Bóng Di Chuyển

Nếu người chơi nhắc hoặc cố tình chạm bóng nằm yên của họ hoặc làm nó *di chuyển*, người chơi sẽ nhận **một gậy phạt**.

Tuy nhiên, có bốn ngoại lệ:

Ngoại Lệ 1 – Người Chơi Được Phép Nhắc Và Di Chuyển Bóng: Không bị phạt khi người chơi nhắc bóng hoặc làm nó *di chuyển* theo một luật mà:

- Cho phép bóng được nhắc rồi được *đặt lại* ở vị trí ban đầu,
- Yêu cầu bóng đã bị *di chuyển* được *đặt lại* ở vị trí ban đầu, hoặc
- Yêu cầu hoặc cho phép người chơi *thả* hoặc đặt bóng thêm lần nữa hoặc đánh bóng từ chỗ khác.



Luật 9

Ngoại Lệ 2 – Bóng Vô Tình Di Chuyển Trước Khi Được Tìm Thấy: Không bị phạt khi người chơi vô tình làm bóng *di chuyển* khi đang tìm và xác định bóng (xem Luật 7.4).

Ngoại Lệ 3 – Bóng Vô Tình Di Chuyển Trên Khu Vực Gạt Bóng: Không bị phạt khi người chơi vô tình làm bóng *di chuyển* trên *khu vực gạt bóng* (xem Luật 13.1d), cho dù việc đó xảy ra như thế nào.

Ngoại Lệ 4 – Bóng Vô Tình Di Chuyển Ở Bất Kỳ Đâu Trừ Khu Vực Gạt Bóng Khi Đang Áp Dụng Luật: Không bị phạt khi người chơi vô tình làm bóng *di chuyển* ở bất kỳ đâu trừ *khu vực gạt bóng* khi đang có các hành động hợp lý để:

- *Đánh dấu* vị trí bóng hoặc nhấc hoặc *đặt lại* bóng, khi được phép làm thế (xem Luật 14.1 và 14.2),
- Loại bỏ một *vật cản di dời được* (xem Luật 15.2),
- Phục hồi *điều kiện* bị làm xấu đi, khi được phép làm thế (xem Luật 8.1d),
- Thực hiện giải thoát theo một luật, bao gồm khi xác định có được giải thoát theo luật (như là swing gậy để xem nếu bị ảnh hưởng bởi một điều kiện), hoặc nơi sẽ thực hiện giải thoát (như là xác định *điểm giải thoát hoàn toàn gần nhất*), hoặc
- Đo đạc theo một luật (như là để quyết định thứ tự đánh theo Luật 6.4).

Hình Phạt Khi Đánh Bóng Được Thay Thế Không Đúng Hoặc Sai Vị Trí Vi Phạm Luật 9.4: Hình Phạt Chung Theo Luật 6.3b Hoặc 14.7a.

Nếu có nhiều vi phạm do một hành động đơn lẻ hoặc nhiều hành động có liên quan với nhau, xem Luật 1.3c(4).

9.5 Bóng Bị Nhấc Hoặc Di Chuyển Bởi Đối Thủ Trong Đấu Đối Kháng

Luật này chỉ được áp dụng khi *biết hoặc gần như chắc chắn* là *đối thủ* (bao gồm *caddie* của *đối thủ*) đã nhấc bóng nằm yên của người chơi hoặc đã làm nó *di chuyển*.

Việc *đối thủ* đánh bóng của người chơi như là *bóng sai* được quy định ở Luật 6.3c(1), không phải luật này.

9.5a Khi Nào Bóng Bị Nhấc Và Di Chuyển Phải Được Đặt Lại

Nếu *đối thủ* nhấc hoặc *di chuyển* bóng nằm yên của người chơi, bóng phải được *đặt lại* ở vị trí ban đầu (nếu không biết thì phải ước lượng) (xem Luật 14.2), ngoại trừ:

- Khi *đối thủ* đang thừa nhận *cú đánh* tiếp theo, hố hoặc trận đấu (xem Luật 3.2b), hoặc
- Khi *đối thủ* nhấc bóng theo yêu cầu của người chơi do người chơi có ý định áp dụng một luật để thực hiện giải thoát hoặc để *đặt lại* bóng ở một nơi khác.



9.5b Hình Phạt Cho Việc Nhắc Hoặc Cố Tình Chạm Bóng Hoặc Làm Bóng Di Chuyển

Nếu *đối thủ* nhắc hoặc cố tình chạm bóng nằm yên của người chơi hoặc làm nó *di chuyển*, *đối thủ* sẽ nhận **một gậy phạt**.

Tuy nhiên, có một vài ngoại lệ:

Ngọại Lệ 1 – Đối Thủ Được Phép Nhắc Bóng Của Người Chơi: Không bị phạt khi *đối thủ* nhắc bóng:

- Khi thừa nhận *cú đánh* tiếp theo, hố hoặc trận đấu cho người chơi, hoặc
- Theo yêu cầu của người chơi.

Ngọại Lệ 2 – Đánh Dấu Và Nhắc Bóng Của Người Chơi Trên Khu Vực Gạt Bóng Do Nhầm Lẫn: Không bị phạt khi *đối thủ đánh dấu* vị trí bóng của người chơi và nhắc nó trên *khu vực gạt bóng* do nhầm lẫn đó là bóng của *đối thủ*.

Ngọại Lệ 3 – Các Ngọại Lệ Giống Như Của Người Chơi: Không bị phạt khi *đối thủ* vô tình làm bóng *di chuyển* khi đang có bất kỳ hành động nào được quy định trong Ngọại Lệ 2, 3 hoặc 4 của Luật 9.4b.

Hình Phạt Khi Đánh Bóng Được Thay Thế Không Đúng Hoặc Sai Vị Trí Vi Phạm Luật 9.5: Hình Phạt Chung Theo Luật 6.3b Hoặc 14.7a.

Nếu có nhiều vi phạm do một hành động đơn lẻ hoặc nhiều hành động có liên quan với nhau, xem Luật 1.3c(4).

9.6 Bóng Bị Di Chuyển Bởi Tác Động Bên Ngoài

Nếu *biết hoặc gần như chắc chắn* là một *tác động bên ngoài* (bao gồm một người chơi khác trong *đấu gậy* hoặc một bóng khác) đã nhắc hoặc *di chuyển* bóng của người chơi:

- Không bị phạt, và
- Bóng phải được *đặt lại* ở vị trí ban đầu (nếu không biết thì phải ước lượng) (xem Luật 14.2).

Điều này đúng cho dù bóng của người chơi có hoặc không được tìm thấy.

Tuy nhiên, nếu không *biết hoặc gần như chắc chắn* là bóng đã được nhắc hoặc *di chuyển* bởi một *tác động bên ngoài* và bóng bị *mất*, người chơi phải thực hiện giải thoát *gậy-và-khoảng-cách* theo Luật 18.2.

Việc bóng của người chơi bị đánh như là *bóng sai* bởi một người chơi khác được quy định ở Luật 6.3c(2), không phải luật này.

Hình Phạt Khi Đánh Bóng Được Thay Thế Không Đúng Hoặc Sai Vị Trí Vi Phạm Luật 9.6: Hình Phạt Chung Theo Luật 6.3b Hoặc 14.7a.

Nếu có nhiều vi phạm do một hành động đơn lẻ hoặc nhiều hành động có liên quan với nhau, xem Luật 1.3c(4).



Luật 9

9.7 Vật Đánh Dấu Bóng Bị Nhắc Hoặc Di Chuyển

Luật này quy định phải làm gì nếu *vật đánh dấu bóng*, đang được sử dụng để *đánh dấu* vị trí của một bóng đã được nhắc, bị nhắc hoặc *di chuyển* trước khi bóng được *đặt lại*.

9.7a Bóng Hoặc Vật Đánh Dấu Bóng Phải Được Đặt Lại

Nếu *vật đánh dấu bóng* của người chơi bị nhắc hoặc *di chuyển* bằng bất kỳ cách nào (kể cả các *yếu tố tự nhiên*) trước khi bóng được *đặt lại*, người chơi phải:

- *Đặt lại* bóng ở vị trí ban đầu (nếu không biết thì phải ước lượng) (xem Luật 14.2), hoặc
- Đặt một *vật đánh dấu bóng* để đánh dấu vị trí ban đầu đó.

9.7b Hình Phạt Cho Việc Nhắc Hoặc Làm Di Chuyển Vật Đánh Dấu Bóng

Nếu người chơi, hoặc *đối thủ* của họ trong *đấu đối kháng*, nhắc *vật đánh dấu bóng* của người chơi hoặc làm nó *di chuyển* (khi bóng đã được nhắc và chưa được *đặt lại*), người chơi hoặc *đối thủ* sẽ nhận **một gậy phạt**.

Ngoại Lệ - Các Ngoại Lệ Của Luật 9.4b Và 9.5b Được Áp Dụng Cho Việc Nhắc Hoặc Di Chuyển Vật Đánh Dấu Bóng Hoặc Làm Cho Nó Bị Di Chuyển: Trong tất cả các trường hợp mà người chơi hoặc *đối thủ* không bị phạt do nhắc bóng của người chơi hoặc vô tình làm nó *di chuyển*, sẽ không bị phạt do nhắc hoặc vô tình *di chuyển vật đánh dấu bóng* của người chơi.

Hình Phạt Khi Đánh Bóng Được Thay Thế Không Đúng Hoặc Sai Vị Trí Vi Phạm Luật 9.7: Hình Phạt Chung Theo Luật 6.3b Hoặc 14.7a.

Nếu có nhiều vi phạm do một hành động đơn lẻ hoặc nhiều hành động có liên quan với nhau, xem Luật 1.3c(4).



LUẬT 10

Chuẩn Bị Và Thực Hiện Cú Đánh; Lời Khuyên Và Sự Hỗ Trợ; Caddie

Mục Đích Của Luật:

Luật 10 quy định cách chuẩn bị và thực hiện cú đánh, bao gồm lời khuyên và các sự hỗ trợ khác mà người chơi có thể nhận từ người khác (bao gồm caddie). Nguyên tắc cơ bản là golf là môn thể thao cần kỹ năng và thử thách cá nhân.

10.1 Thực Hiện Cú Đánh

Mục Đích Của Luật:

Luật 10.1 quy định cách thực hiện cú đánh và một vài hành động bị cấm khi làm thế. Cú đánh được thực hiện bằng cách đánh vào bóng đúng cách bằng đầu gậy. Thử thách chính là việc hướng và điều khiển chuyển động của toàn bộ gậy bằng cách swing gậy một cách tự do, không neo gậy.

10.1a Đánh Bóng Đúng Cách

Khi thực hiện *cú đánh*:

- Người chơi phải đánh bóng đúng cách bằng đầu gậy để chỉ có va chạm nhất thời giữa gậy và bóng và phải không đẩy, kéo hoặc móc bóng.
- Nếu gậy của người chơi vô tình chạm bóng nhiều hơn một lần, chỉ tính một *cú đánh* và không bị phạt.

10.1b Neo Gậy

Khi thực hiện *cú đánh*, người chơi không được neo gậy một cách:

- Trực tiếp, bằng cách tì gậy hoặc tay nắm gậy vào một bộ phận của cơ thể (trừ trường hợp người chơi có thể tì gậy hoặc tay nắm gậy vào bàn tay hoặc cánh tay), hoặc
- Gián tiếp, qua một điểm neo, bằng cách tì cánh tay vào một bộ phận của cơ thể để sử dụng tay nắm gậy như là một điểm cố định mà tay kia có thể swing gậy xung quanh đó.

Nếu gậy của người chơi, tay nắm gậy hoặc cánh tay chỉ khẽ chạm cơ thể hoặc trang phục khi thực hiện *cú đánh*, mà không tì vào người, sẽ không vi phạm luật này.

Đối với luật này, cánh tay là phần của tay bên dưới cùi chỏ và bao gồm cả cổ tay.



Luật 10

HÌNH 10.1b: NEO GẬY



10.1c Thực Hiện Cú Đánh Khi Đứng Vuông Góc Hoặc Trên Hướng Đánh

Người chơi không được thực hiện *cú đánh ở thế đứng* mà họ cố tình đặt mỗi chân ở một bên của *hướng đánh*, hoặc cố tình chạm một chân vào *hướng đánh* hoặc đường kéo dài của *hướng đánh* về phía sau bóng.

Chỉ riêng với luật này, *hướng đánh* không bao gồm một khoảng cách hợp lý hai bên.

Ngoại Lệ - Không Bị Phạt Nếu Thế Đứng Là Vô Tình Hoặc Để Tránh Hướng Đánh Của Người Chơi Khác.

10.1d Đánh Bóng Đang Chuyển Động

Người chơi không được thực hiện *cú đánh* vào bóng đang chuyển động:

- Bóng *trong cuộc* đang “chuyển động” khi nó không nằm yên ở một vị trí.
- Nếu bóng đã nằm yên mà lắc lư (hoặc còn gọi là đu đưa) rồi nằm yên hoặc quay lại vị trí ban đầu, bóng được xem như vẫn nằm yên và không phải là bóng đang chuyển động.



Luật Golf 2019 | Người dịch: Phan Ngọc Tâm | phangoctam@gmail.com

Luật Golf 2019 | Biên tập: Khoa Trần | khoaтранphotos@gmail.com

Tuy nhiên, có ba ngoại lệ mà sẽ không bị phạt:

Ngoại Lệ 1 – Bóng Chỉ Bắt Đầu Chuyển Động Sau Khi Người Chơi Bắt Đầu Backswing Của Cú Đánh: Thực hiện *cú đánh* vào bóng đang chuyển động trong tình huống này được quy định ở Luật 9.1b, không phải luật này.

Ngoại Lệ 2 – Bóng Rơi Khỏi Tee: Thực hiện *cú đánh* vào bóng đang rơi khỏi tee được quy định ở Luật 6.2b(5), không phải luật này.

Ngoại Lệ 3 – Bóng Đang Chuyển Động Trong Nước: Khi bóng đang chuyển động trong *nước đọng tạm thời* hoặc trong nước trong *khu vực phạt*:

- Người chơi có thể thực hiện *cú đánh* vào bóng đang chuyển động mà không bị phạt, hoặc
- Người chơi có thể thực hiện giải thoát theo Luật 16.1 hoặc 17, và có thể nhắc bóng đang chuyển động.

Trong mỗi trường hợp, người chơi không được làm trì hoãn cuộc chơi một cách vô lý (xem Luật 5.6a) để gió hoặc dòng nước di chuyển bóng đến vị trí tốt hơn.

Hình Phạt Khi Vi Phạm Luật 10.1: Hình Phạt Chung.

Trong *đấu gậy*, *cú đánh* vi phạm luật này được tính và người chơi nhận thêm **hai gậy phạt**.

10.2 Lời Khuyên Và Sự Hỗ Trợ Khác

Mục Đích Của Luật:

Một thử thách cơ bản của người chơi là việc quyết định chiến thuật và chiến lược khi chơi. Do đó, sẽ có các hạn chế đối với lời khuyên và sự hỗ trợ khác mà người chơi có thể nhận trong một vòng đấu.

10.2a Lời Khuyên

Trong *vòng đấu*, người chơi không được:

- Cho *lời khuyên* đến bất kỳ ai đang chơi trong giải đấu trên *sân*,
- Hỏi *lời khuyên* của bất kỳ ai, trừ *caddie* của người chơi, hoặc
- Chạm vào *trang thiết bị* của người chơi khác để biết thông tin mà sẽ là *lời khuyên* nếu được cho bởi hoặc hỏi từ người chơi khác (như là chạm vào gậy hoặc túi gậy của người chơi khác để nhìn xem gậy nào đang được sử dụng).

Điều này không được áp dụng trước *vòng đấu*, khi cuộc chơi bị dừng theo Luật 5.7a hoặc giữa các *vòng đấu*.

Xem Luật 22, 23 và 24 (trong các thể thức chơi liên quan đến *đồng đội*, người chơi có thể cho *đồng đội* hoặc *caddie* của *đồng đội* *lời khuyên* và có thể hỏi *lời khuyên* của *đồng đội* hoặc *caddie* của họ).



Luật 10

10.2b Các Hỗ Trợ Khác

(1) **Chỉ Hướng Đánh Đối Với Bóng Nằm Ở Bất Kỳ Đâu Trừ Khu Vực Gạt Bóng.**

Người chơi có thể được chỉ *hướng đánh* bằng cách:

- Có *caddie* của họ hoặc bất kỳ người nào đứng trên hoặc gần với *hướng đánh* của người chơi để chỉ nó, tuy nhiên người đó phải rời đi chỗ khác trước khi *cú đánh* được thực hiện.
- Đặt một vật (ví dụ như túi gậy hoặc cái khăn) xuống *sân* để chỉ hướng đánh, tuy nhiên vật đó phải được dời đi trước khi *cú đánh* được thực hiện.

(2) **Chỉ Hướng Đánh Đối Với Bóng Nằm Trên Khu Vực Gạt Bóng.** Trước khi thực hiện *cú đánh*, chỉ người chơi và *caddie* của họ có thể chỉ *hướng đánh*, với các hạn chế sau:

- Người chơi và *caddie* có thể chạm vào *khu vực gạt bóng* bằng tay, chân hoặc bất kỳ vật gì mà họ đang cầm, nhưng không được *cải thiện các điều kiện ảnh hưởng đến cú đánh* vi phạm Luật 8.1a, và
- Người chơi và *caddie* không được đặt một vật thể xuống bất kỳ đâu, trên hoặc ngoài *khu vực gạt bóng* để chỉ *hướng đánh*. Điều này không được phép cho dù nếu vật thể đó được dời đi trước khi *cú đánh* được thực hiện.

Khi *cú đánh* đang được thực hiện, *caddie* không được cố tình đứng ở vị trí trên hoặc gần với *hướng đánh* của người chơi hoặc làm việc gì (như là chỉ một điểm trên *khu vực gạt bóng*) để chỉ *hướng đánh*.

Ngoại Lệ - Caddie Đang Giữ Cờ: *Caddie* có thể đứng ở vị trí trên hoặc gần *hướng đánh* của người chơi để giữ *cờ*.

(3) **Không Đặt Vật Thể Xuống Sân Để Hỗ Trợ Tạo Thế Đứng.** Người chơi không được tạo *thế đứng* cho *cú đánh* bằng cách sử dụng một vật thể được đặt xuống *sân* bởi hoặc cho người chơi để hỗ trợ chỉnh vị trí chân hoặc cơ thể của họ, như là đặt một cây gậy xuống mặt đất để chỉ *hướng đánh*.

Nếu người chơi tạo *thế đứng* vi phạm luật này, họ không thể tránh bị phạt bằng cách rời khỏi *thế đứng* và dời vật thể đi.

(4) **Hạn Chế Của Việc Caddie Đứng Sau Người Chơi.** Khi người chơi bắt đầu vào *thế đứng* cho *cú đánh* và cho đến khi *cú đánh* được thực hiện:

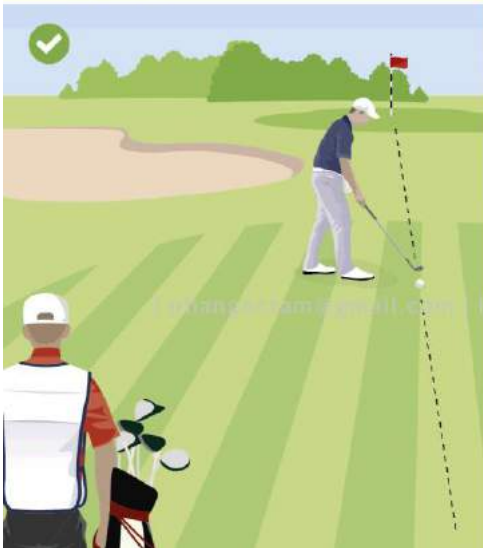

- *Caddie* của người chơi không được cố tình đứng ở vị trí trên hoặc gần với đường nối dài của *hướng đánh* về phía sau bóng với bất kỳ lý do nào.
- Nếu người chơi tạo *thế đứng* vi phạm luật này, họ không thể tránh bị phạt bằng cách rời đi chỗ khác.

Ngoại Lệ - Bóng Trên Khu Vực Gạt Bóng: Khi bóng của người chơi nằm trên *khu vực gạt bóng*, sẽ không bị phạt theo luật này nếu người chơi rời khỏi *thế đứng* và không bắt đầu vào lại *thế đứng* cho đến khi *caddie* rời đi chỗ khác.

(Người dịch: xem thêm phần Làm Rõ Luật, trang 225 – 227)



HÌNH 10.2b: CADDIE ĐỨNG Ở VỊ TRÍ TRÊN HOẶC GẦN VỚI HƯỚNG ĐÁNH PHÍA SAU BÓNG

Được phép	Không được phép
	
<p>Caddie không đứng ở vị trí trên hoặc gần với đường kéo dài của hướng đánh về phía sau bóng khi người chơi bắt đầu vào thể đứng cho cú đánh, và nếu caddie không di chuyển vào vị trí đó trước khi cú đánh được thực hiện, sẽ không vi phạm Luật 10.2b(4).</p>	<p>Caddie đang đứng ở vị trí trên hoặc gần với đường kéo dài của hướng đánh về phía sau bóng khi người chơi bắt đầu vào thể đứng cho cú đánh, do đó sẽ vi phạm Luật 10.2b(4).</p>

Xem Luật 22, 23 và 24 (trong các thể thức chơi liên quan đến đồng đội, đồng đội và caddie của đồng đội của người chơi có thể thực hiện các hành động (với cùng các hạn chế) giống với các hành động mà caddie của người chơi có thể thực hiện theo Luật 10.2b(2) và (4)).

- (5) **Hỗ Trợ Và Bảo Vệ Khỏi Các Yếu Tố Thiên Nhiên.** Người chơi không được thực hiện cú đánh:
- Trong lúc nhận sự hỗ trợ vật lý từ caddie của họ hoặc bất kỳ người nào, hoặc
 - Có caddie của họ hoặc bất kỳ người hoặc vật thể nào được bố trí để bảo vệ họ khỏi nắng, mưa, gió hoặc các yếu tố thiên nhiên khác.
- Trước khi cú đánh được thực hiện, sự hỗ trợ và bảo vệ như trên được cho phép, trừ khi bị cấm bởi Luật 10.2b(3) và (4).
- Luật này không cấm người chơi tự bảo vệ họ khỏi các yếu tố thiên nhiên khi đang thực hiện cú đánh, như là mặc trang phục bảo vệ hoặc tự cầm dù che đầu của họ.

Hình Phạt Khi Vi Phạm Luật 10.2: Hình Phạt Chung.

Luật Golf 2019 | Người dịch: Phan Ngọc Tâm | phangoctam@gmail.com

Luật Golf 2019 | Biên tập: Khoa Trần | khoaTRANphotos@gmail.com



Luật 10

10.3 Caddie

Mục Đích Của Luật:

Người chơi có thể có một caddie để mang gậy của người chơi và cho họ lời khuyên và các sự hỗ trợ khác trong vòng đấu, nhưng có các hạn chế trong những việc caddie được phép làm. Người chơi chịu trách nhiệm đối với các hành động của caddie trong vòng đấu và sẽ bị phạt nếu caddie vi phạm luật.

10.3a Caddie Có Thể Hỗ Trợ Người Chơi Trong Vòng Đấu

- (1) **Người Chơi Chỉ Được Phép Có Một Caddie Ở Một Thời Điểm.** Người chơi có thể có một *caddie* để mang, vận chuyển hoặc lấy gậy cho họ, cho *lời khuyên* và hỗ trợ họ bằng các cách được cho phép trong một *vòng đấu*, nhưng với các hạn chế sau:
- Người chơi không được có nhiều hơn một *caddie* ở bất kỳ thời điểm nào.
 - Người chơi có thể thay đổi *caddie* trong một *vòng đấu*, nhưng không được làm thế một cách tạm thời với mục đích duy nhất là để nhận *lời khuyên* của *caddie* mới.

Cho dù người chơi có hoặc không có *caddie*, một người nào khác đi bộ hoặc đi xe cùng với người chơi hoặc mang các đồ vật khác cho người chơi (như là áo mưa, dù hoặc thức ăn và đồ uống) sẽ không phải là *caddie* của người chơi trừ khi họ được gọi như thế bởi người chơi hoặc đồng thời mang, vận chuyển hoặc lấy gậy cho người chơi.

- (2) **Hai Hoặc Nhiều Người Chơi Hơn Có Thể Sử Dụng Chung Một Caddie.** Khi có vấn đề luật liên quan đến một hành động cụ thể của *caddie* chung mà cần phải quyết định hành động đó được thực hiện cho người chơi nào:
- Nếu hành động của *caddie* được thực hiện theo yêu cầu cụ thể của một người chơi đang sử dụng *caddie* chung, hành động đó được thực hiện cho người chơi đó.
 - Nếu không có người chơi nào yêu cầu cụ thể hành động đó, hành động đó được xem như được thực hiện cho người chơi đang sử dụng *caddie* chung mà có bóng có liên quan.

Xem Quy Chế Hội Đồng, Phần 8; Luật Địa Phương Mẫu H-1 (Hội Đồng có thể áp dụng Luật Địa Phương cấm hoặc yêu cầu việc sử dụng *caddie* hoặc hạn chế việc chọn *caddie* của người chơi).

Hình Phạt Khi Vi Phạm Luật 10.3a:

- Người chơi nhận **hình phạt chung** cho mỗi hố mà họ được hỗ trợ bởi nhiều hơn một *caddie* ở bất kỳ thời điểm nào.
- Nếu vi phạm diễn ra hoặc tiếp diễn giữa hai hố, người chơi nhận **hình phạt chung** ở hố tiếp theo.



10.3b Caddie Có Thể Làm Gì

Đây là các ví dụ của những việc mà *caddie* được phép và không được phép làm:

- (1) **Hành Động Luôn Được Phép.** *Caddie* luôn có thể có các hành động sau khi được luật cho phép:
- Mang, vận chuyển và lấy gậy và các *trang thiết bị* khác của người chơi (kể cả việc lái xe hoặc kéo xe đẩy).
 - Tìm bóng của người chơi (Luật 7.1).
 - Cho thông tin, *lời khuyên* và các hỗ trợ khác trước khi *cú đánh* được thực hiện (Luật 10.2a và 10.2b).
 - Cào cát trong *bẫy cát* hoặc có các hành động khác nhằm chăm sóc *sân* (Luật 12.2b(2) và (3) và Ngoại Lệ của Luật 8.2 và 8.3).
 - Loại bỏ cát và đất rời và sửa chữa các hư hỏng trên *khu vực gạt bóng* (Luật 13.1c).
 - Rút hoặc giữ *cờ* (Luật 13.2b).
 - *Đánh dấu* vị trí bóng của người chơi và nhắc và *đặt lại* bóng trên *khu vực gạt bóng* (Luật 14.2b và Ngoại Lệ của Luật 14.1b).
 - Làm sạch bóng của người chơi (Luật 14.1c).
 - Loại bỏ *vật thể tự nhiên rời* và *vật cản di dời được* (Luật 15.1 và 15.2).
- (2) **Hành Động Chỉ Được Phép Khi Có Ủy Quyền Của Người Chơi.** *Caddie* chỉ có thể thực hiện các hành động sau khi luật cho phép người chơi thực hiện và chỉ khi có ủy quyền của người chơi (phải ủy quyền mỗi lần chứ không được ủy quyền một lần cho cả *vòng đấu*):
- Khôi phục các điều kiện bị làm xấu đi sau khi bóng của người chơi đã đến nằm yên (Luật 8.1d).
 - Khi bóng của người chơi ở bất kỳ đâu trừ *khu vực gạt bóng*, nhắc bóng của người chơi khi luật yêu cầu bóng phải được *đặt lại* hoặc sau khi người chơi đã quyết định sẽ thực hiện giải thoát theo một luật nào đó (Luật 14.3).
- (*Người dịch: xem thêm phần Làm Rõ Luật, trang 227*).
- (3) **Hành Động Không Được Phép.** *Caddie* không được phép thực hiện các hành động sau cho người chơi:
- Thừa nhận *cú đánh* tiếp theo, một hố hoặc trận đấu cho *đối thủ* hoặc đồng ý kết quả trận đấu với *đối thủ* (Luật 3.2).
 - Cố tình đứng trên hoặc gần đường nối dài của *hướng đánh* về phía sau bóng của người chơi khi người chơi bắt đầu vào *thế đứng* cho *cú đánh* và



Luật 10

cho đến khi *cú đánh* được thực hiện (Luật 10.2b(4)) hoặc có các hành động bị cấm bởi Luật 10.2b.

- *Đặt lại* bóng, trừ khi *caddie* là người đã nhắc hoặc làm *di chuyển* bóng (Luật 14.2b).
- *Thả* hoặc đặt bóng trong *khu vực giải thoát* (Luật 14.3).
- Quyết định thực hiện giải thoát theo luật (ví dụ như xem bóng là không đánh được theo Luật 19 hoặc thực hiện giải thoát từ *điều kiện sân bất thường* hoặc *khu vực phạt* theo Luật 16.1 và 17); *caddie* có thể khuyên người chơi làm các việc này, nhưng người chơi phải là người quyết định.

10.3c Người Chơi Chịu Trách Nhiệm Về Các Hành Động Và Vi Phạm Của Caddie

Người chơi chịu trách nhiệm về các hành động của *caddie* của họ cả trong *vòng đấu* và khi cuộc chơi bị dừng theo Luật 5.7a, nhưng không phải trước hoặc sau *vòng đấu*.

Nếu hành động của *caddie* vi phạm luật hoặc sẽ vi phạm luật nếu hành động đó được thực hiện bởi người chơi, người chơi sẽ bị phạt theo luật đó.

Khi việc áp dụng luật phụ thuộc vào việc người chơi có ý thức được một số sự kiện nào đó, sự hiểu biết của người chơi được xem như bao gồm cả hiểu biết của *caddie* của họ.



LUẬT 11

Bóng Đang Chuyển Động Vô Tình Chạm Người, Động Vật Hoặc Vật; Các Hành Động Cố Tình Gây Ảnh Hưởng Đến Bóng Đang Chuyển Động

Mục Đích Của Luật:

Luật 11 quy định phải làm gì khi bóng đang chuyển động của người chơi chạm người, động vật, trang thiết bị hoặc bất kỳ vật gì trên sân. Khi việc này xảy ra một cách vô tình, không có phạt và người chơi thường phải chấp nhận kết quả, có lợi hoặc không, và đánh bóng từ nơi bóng đến nằm yên. Luật 11 còn hạn chế người chơi có các hành động cố tình làm ảnh hưởng đến nơi mà bóng đang chuyển động có thể đến nằm yên.

Luật này được áp dụng bất kỳ khi nào một bóng *trong cuộc* đang chuyển động (sau cú đánh hoặc khác), trừ khi bóng chưa nằm yên sau khi được *thả* trong *khu vực giải thoát*. Tình huống đó được quy định trong Luật 14.3.

11.1 Bóng Đang Chuyển Động Vô Tình Chạm Người Hoặc Tác Động Bên Ngoài

11.1a Không Có Phạt Cho Bất Kỳ Người Chơi Nào

Nếu bóng đang chuyển động của người chơi vô tình chạm bất kỳ người hoặc *tác động bên ngoài* nào:

- Không có phạt cho bất kỳ người chơi nào.
- Điều này đúng cho dù nếu bóng chạm người chơi, *đối thủ* hoặc bất kỳ người chơi nào khác hoặc bất kỳ *caddie* hoặc *trang thiết bị* nào của họ.

Ngoại Lệ - Bóng Đánh Trên Khu Vực Gạt Bóng Trong Đấu Gậy: Nếu bóng đang chuyển động của người chơi chạm một bóng khác đang nằm yên trên *khu vực gạt bóng* và cả hai bóng đều ở trên *khu vực gạt bóng* trước *cú đánh*, người chơi sẽ nhận **hình phạt chung (hai gậy phạt)**.

11.1b Bóng Phải Được Đánh Từ Nơi Bóng Nằm

Nếu bóng đang chuyển động của người chơi vô tình chạm bất kỳ người hoặc *tác động bên ngoài* nào, bóng phải được đánh từ vị trí nó nằm, trừ hai tình huống sau:

Ngoại Lệ 1 - Khi Bóng Được Đánh Từ Bất Kỳ Đâu Trừ Khu Vực Gạt Bóng Đến Nằm Yên Trên Người, Động Vật Hoặc Tác Động Bên Ngoài Đang Chuyển Động: Người chơi không được đánh bóng ở nơi nó nằm. Thay vì thế, người chơi phải thực hiện giải thoát:

- Khi Bóng Ở Bất Kỳ Đâu, Trừ Trên Khu Vực Gạt Bóng. Người chơi phải *thả* bóng gốc hoặc một bóng khác trong *khu vực giải thoát* sau (xem Luật 14.3):
 - » Điểm Tham Chiếu: Điểm ước lượng nằm ngay bên dưới vị trí đầu tiên bóng nằm yên trên người, *động vật* hoặc *tác động bên ngoài* đang chuyển động.



Luật 11

- » Kích Thước Của Khu Vực Giải Thoát Đo Từ Điểm Tham Chiếu: Một *chiều dài gậy đo*, nhưng với các giới hạn sau:
- » Giới Hạn Của Khu Vực Giải Thoát:
 - Phải ở trong cùng *khu vực sân* với điểm tham chiếu, và
 - Phải không gần *hố* hơn điểm tham chiếu.
- Khi Bóng Ở Trên Khu Vực Gạt Bóng. Người chơi phải đặt bóng gốc hoặc một bóng khác ở điểm ước lượng ngay bên dưới vị trí đầu tiên bóng nằm yên trên người, *động vật* hoặc *tác động bên ngoài* đang chuyển động, theo quy trình *đặt lại* bóng của Luật 14.2b(2) và 14.2e.

Ngoại Lệ 2 – Khi Bóng Được Đánh Từ Khu Vực Gạt Bóng Vô Tình Chạm Người, Động Vật Hoặc Vật Cản Di Dời Được (Bao Gồm Một Bóng Khác Đang Chuyển Động) Trên Khu Vực Gạt Bóng: *Cú đánh* không được tính và bóng gốc hoặc một bóng khác phải được *đặt lại* ở vị trí ban đầu của nó (nếu không biết thì phải ước lượng) (xem Luật 14.2), trừ hai trường hợp sau:

- Bóng Đang Chuyển Động Chạm Một Bóng Khác Đang Nằm Yên Hoặc Vật Đánh Dấu Bóng Trên Khu Vực Gạt Bóng. *Cú đánh* được tính và bóng phải được đánh từ nơi nó nằm. (Xem thêm Luật 11.1a nếu bị phạt trong *đấu gậy*).
- Bóng Đang Chuyển Động Vô Tình Chạm Phải Cờ Hoặc Người Đang Giữ Cờ. Được quy định ở Luật 13.2b(2), không phải luật này.

Hình Phạt Khi Đánh Bóng Được Thay Thế Không Đúng Hoặc Đánh Bóng Sai Vị Trí Vi Phạm Luật 11.1: Hình Phạt Chung Theo Luật 6.3b Hoặc 14.7a.

Nếu có nhiều vi phạm với một hành động đơn lẻ hoặc nhiều hành động có liên quan với nhau, xem Luật 1.3c(4).

11.2 Bóng Đang Chuyển Động Bị Cố Tình Làm Chệch Hướng Hoặc Dừng Lại Bởi Người

11.2a Khi Luật 11.2 Được Áp Dụng

Luật này chỉ được áp dụng khi *biết hoặc gần như chắc chắn* là bóng đang chuyển động của người chơi bị làm chệch hướng hoặc dừng lại một cách cố tình bởi một người nào đó, nghĩa là:

- Một người cố tình chạm vào bóng đang chuyển động, hoặc
- Bóng đang chuyển động chạm *trang thiết bị* hoặc vật thể khác (trừ *vật đánh dấu bóng* hoặc bóng khác đang nằm yên trước khi bóng được đánh hoặc làm cho chuyển động) hoặc người nào (như là *caddie* của người chơi) mà người chơi cố tình bố trí hoặc để ở vị trí mà *trang thiết bị*, vật thể hoặc người đó có thể làm chệch hướng hoặc dừng bóng đang chuyển động.

Ngoại Lệ - Bóng Bị Cố Tình Làm Chệch Hướng Hoặc Dừng Lại Trong Đấu Đối Kháng Khi Không Có Khả Năng Hợp Lý Để Vào Hố: Bóng đang chuyển động của *đối thủ* bị cố tình làm chệch hướng hoặc dừng lại ở thời điểm không có khả năng hợp lý để bóng có thể *vào hố*,



Luật Golf 2019 | Người dịch: Phan Ngọc Tâm | phangoctam@gmail.com

Luật Golf 2019 | Biên tập: Khoa Trần | khoatranphotos@gmail.com

và được thực hiện khi thừa nhận hoặc khi bóng cần phải vào hố để hòa hố, được quy định ở Luật 3.2a(1) hoặc 3.2b(1), không phải luật này.

Đối với quyền của người chơi được nhắc bóng hoặc vật đánh dấu bóng trước khi cú đánh được thực hiện nếu người chơi có cơ sở hợp lý để tin rằng bóng hoặc vật đánh dấu bóng có thể hỗ trợ hoặc gây ảnh hưởng, xem Luật 15.3.

11.2b Khi Nào Hình Phạt Sẽ Được Áp Dụng Cho Người Chơi

- Người chơi nhận **hình phạt chung** nếu họ cố tình làm chệch hướng hoặc dừng bóng đang chuyển động.
- Điều này đúng cho dù đó là bóng của người chơi hoặc bóng được đánh bởi đối thủ hoặc một người chơi khác trong đấu gậy.

Ngoại Lệ - Bóng Đang Chuyển Động Trong Nước: Không bị phạt nếu người chơi nhắc bóng của họ đang chuyển động trong nước trong *nước đọng tạm thời* hoặc trong *khu vực phạt* khi thực hiện giải thoát theo Luật 16.1 hoặc 17 (xem Ngoại Lệ 3, Luật 10.1d).

Xem Luật 22.2 (trong thể thức *Foursomes*, một trong hai *đồng đội* có thể đại diện cho *phe* và hành động của *đồng đội* được xem như là hành động của người chơi); **Luật 23.5** (trong thể thức *Four-Ball*, một trong hai *đồng đội* có thể đại diện cho *phe* và hành động của *đồng đội* liên quan đến bóng hoặc *trang thiết bị* của người chơi được xem như là hành động của người chơi).

11.2c Vị Trí Đánh Bóng Khi Bóng Bị Cố Tình Làm Chệch Hướng Hoặc Dừng Lại

Nếu *biết hoặc gần như chắc chắn* là bóng đang chuyển động của người chơi bị cố tình làm chệch hướng hoặc dừng lại bởi một người nào đó (cho dù có hoặc không tìm được bóng), bóng không được đánh từ nơi nó nằm. Thay vì thế, người chơi phải thực hiện giải thoát:

(1) **Cú Đánh Được Thực Hiện Từ Bất Kỳ Đầu Trừ Khu Vực Gạt Bóng.** Người chơi phải thực hiện giải thoát dựa vào vị trí ước lượng nơi bóng có thể đã đến nằm yên nếu không bị làm chệch hướng hoặc dừng lại:

- **Khi Bóng Có Thể Đã Đến Nằm Yên Ở Bất Kỳ Đầu Trên Sân Trừ Khu Vực Gạt Bóng.** Người chơi phải *thả* bóng gốc hoặc một bóng khác trong *khu vực giải thoát* sau (xem Luật 14.3):
 - » **Điểm Tham Chiếu:** Điểm ước lượng nơi bóng có thể đã đến nằm yên.
 - » **Kích Thước Của Khu Vực Giải Thoát Đo Từ Điểm Tham Chiếu:** Một *chiều dài gậy đo*, nhưng với các giới hạn sau:
 - » **Giới Hạn Của Khu Vực Giải Thoát:**
 - Phải ở trong cùng *khu vực sân* với điểm tham chiếu, và
 - Phải không gần *hố cờ* hơn điểm tham chiếu.



Luật 11

- Khi Bóng Có Thể Đã Đến Nằm Yên Trên Khu Vực Gạt Bóng. Người chơi phải đặt bóng gốc hoặc một bóng khác ở điểm ước lượng nơi bóng có thể đã đến nằm yên, theo quy trình *đặt lại* bóng của Luật 14.2b(2) và 14.2e.
 - Khi Bóng Có Thể Đã Đến Nằm Yên Ngoài Biên. Người chơi phải thực hiện giải thoát *gậy-và-khoảng-cách* theo Luật 18.2.
- (2) **Cú Đánh Được Thực Hiện Từ Khu Vực Gạt Bóng**. *Cú đánh* không được tính, và bóng gốc hoặc một bóng khác phải được *đặt lại* ở vị trí ban đầu của nó (nếu không biết thì phải ước lượng) (xem Luật 14.2).

Hình Phạt Khi Đánh Bóng Được Thay Thế Không Đúng Hoặc Đánh Bóng Sai Vị Trí Vi Phạm Luật 11.2: Hình Phạt Chung Theo Luật 6.3b Hoặc 14.7a.

Nếu có nhiều vi phạm với một hành động đơn lẻ hoặc nhiều hành động có liên quan với nhau, xem Luật 1.3c(4).

11.3 Cố Tình Di Chuyển Vật Thể Hoặc Thay Đổi Điều Kiện Để Gây Ảnh Hưởng Đến Bóng Đang Chuyển Động

Khi bóng đang chuyển động, người chơi không được cố tình có các hành động sau để gây ảnh hưởng đến nơi mà bóng đó (bóng của chính người chơi hoặc của một người chơi khác) có thể đến nằm yên:

- Thay đổi các điều kiện vật lý bằng việc có các hành động được liệt kê ở Luật 8.1a (như là lấp vết đánh bóng hoặc đè cỏ đang mọc), hoặc
- Nhắc hoặc di chuyển:
 - » *Vật thể tự nhiên rơi* (xem Ngoại Lệ 2, Luật 15.1a), hoặc
 - » *Vật cản di dời được* (xem Ngoại Lệ 2, Luật 15.2a).

Ngoại Lệ - Di Chuyển Cờ, Bóng Đang Nằm Yên Trên Khu Vực Gạt Bóng Và Trang Thiết Bị Của Người Chơi Khác: Luật này không cấm người chơi nhắc và di chuyển:

- *Cờ* đã được nhắc khỏi hố;
- Bóng nằm yên trên *khu vực gạt bóng*; hoặc
- *Trang thiết bị* của người chơi khác (trừ bóng đang nằm yên ở bất kỳ đâu trừ trên *khu vực gạt bóng* hoặc *vật đánh dấu bóng* ở bất kỳ đâu trên *sân*).

Nhắc *cờ* khỏi *hố cờ* (kể cả việc giữ *cờ*) khi bóng đang chuyển động được quy định ở Luật 13.2, không phải luật này.

Hình Phạt Khi Vi Phạm Luật 11.3: Hình Phạt Chung.

Xem Luật 22.2 (trong thể thức *Foursomes*, một trong hai *đồng đội* có thể đại diện cho *phe* và hành động của *đồng đội* được xem như là hành động của người chơi); Luật 23.5 (trong thể thức *Four-Ball*, một trong hai *đồng đội* có thể đại diện cho *phe* và hành động của *đồng đội* liên quan đến bóng hoặc *trang thiết bị* của người chơi được xem như là hành động của người chơi).



IV

Các Luật Riêng Cho Bãi Cát Và Khu Vực Gạt Bóng

LUẬT 12-13



Luật 12

LUẬT
12

Bẫy Cát

Mục Đích Của Luật:

Luật 12 là luật riêng cho bẫy cát, là khu vực được chuẩn bị đặc biệt nhằm thử thách khả năng đánh bóng từ cát của người chơi. Để đảm bảo người chơi đương đầu với thử thách này, có một vài hạn chế trong việc chạm cát trước khi thực hiện cú đánh và ở nơi có thể thực hiện giải thoát đối với bóng nằm trong bẫy cát.

HÌNH 12.1: KHI NÀO BÓNG NẰM TRONG BÃY CÁT



Theo Định Nghĩa của Bẫy Cát và Luật 12.1, hình cung cấp các ví dụ khi nào bóng nằm trong hoặc không nằm trong bẫy cát.

Luật Golf 2019 | Người dịch: Phan Ngọc Tâm | phangoctam@gmail.com

Luật Golf 2019 | Biên tập: Khoa Trần | khoatranphotos@gmail.com



12.1 Khi Nào Bóng Nằm Trong Bẫy Cát

Bóng nằm trong *bẫy cát* khi bất kỳ phần nào của bóng:

- Chạm cát trên mặt đất bên trong ranh giới của *bẫy cát*, hoặc
- Ở bên trong ranh giới của *bẫy cát* và nằm yên:
 - » Trên mặt đất ở nơi thường có cát (ví dụ như ở nơi mà cát bị thổi hoặc trôi đi bởi gió hoặc nước), hoặc
 - » Trong hoặc trên một *vật thể tự nhiên rời*, *vật cản di dời được*, *điều kiện sân bất thường* hoặc *vật thể thuộc sân* chạm cát bên trong *bẫy cát* hoặc trên mặt đất ở nơi thường có cát.

Nếu bóng nằm trên đất hoặc cỏ hoặc vật thể tự nhiên đang mọc hoặc bám chặt bên trong ranh giới của *bẫy cát* mà không chạm cát, bóng không nằm trong *bẫy cát*.

Nếu một phần của bóng vừa nằm trong *bẫy cát* và vừa nằm trong một *khu vực sân* khác, xem Luật 2.2c.

12.2 Đánh Bóng Trong Bẫy Cát

Luật này được áp dụng cả trong *vòng đấu* và khi cuộc chơi bị dừng theo Luật 5.7a.

12.2a Loại Bỏ Vật Thể Tự Nhiên Rời Và Vật Cản Di Dời Được

Trước khi đánh bóng trong *bẫy cát*, người chơi có thể loại bỏ *vật thể tự nhiên rời* theo Luật 15.1 và *vật cản di dời được* theo Luật 15.2.

Điều này bao gồm việc chạm hoặc làm di chuyển cát trong *bẫy cát* một cách hợp lý khi thực hiện các hành động trên.

12.2b Các Hạn Chế Khi Chạm Cát Trong Bẫy Cát

- (1) **Khi Nào Chạm Cát Sẽ Bị Phạt.** Trước khi thực hiện *cú đánh* vào bóng trong *bẫy cát*, người chơi không được:
 - Cố tình chạm cát trong *bẫy cát* đó với tay, gậy, cây cào cát hoặc vật khác để kiểm tra tình trạng của cát nhằm tìm hiểu thông tin cho *cú đánh* tiếp theo của bạn, hoặc
 - Chạm cát trong *bẫy cát* đó với gậy:
 - » Ở khu vực ngay phía trước và phía sau bóng (trừ khi được phép theo Luật 7.1a khi tìm bóng đúng cách hoặc theo Luật 12.2a khi loại bỏ *vật thể tự nhiên rời* hoặc *vật cản di dời được*),
 - » Khi thực hiện cú swing nháp, hoặc
 - » Khi thực hiện backswing của *cú đánh*.



Luật 12

(2) **Khi Nào Chạm Cát Sẽ Không Bị Phạt.** Trừ các trường hợp được quy định ở (1), luật này không cấm người chơi chạm cát trong *bẫy cát* đó bằng bất kỳ cách nào khác, bao gồm:

- Nhấn chân vào cát để tạo *thế đứng* cho cú swing nháp hoặc *cú đánh*,
- Cào cát trong *bẫy cát* nhằm chăm sóc *sân*,
- Đặt gậy, *trang thiết bị* hoặc vật thể khác trong *bẫy cát* (bằng cách ném hoặc đặt chúng xuống),
- Đo đạc, *đánh dấu*, nhắc, *đặt lại* hoặc có các hành động khác theo một luật nào đó,
- Tựa vào gậy để nghỉ ngơi, giữ thăng bằng hoặc chống bị ngã, hoặc
- Đánh xuống cát trong lúc bực tức hoặc giận dữ.

Tuy nhiên, người chơi sẽ nhận ***hình phạt chung*** nếu hành động chạm cát của họ làm *cải thiện các điều kiện ảnh hưởng đến cú đánh* vi phạm Luật 8.1a (xem thêm Luật 8.2 và 8.3 về các hạn chế trong việc *cải thiện* hoặc làm xấu đi các điều kiện vật lý khác gây ảnh hưởng đến cuộc chơi).

(3) **Không Hạn Chế Sau Khi Đã Đánh Bóng Ra Khỏi Bẫy Cát.** Sau khi bóng trong *bẫy cát* được đánh và nằm ngoài *bẫy cát*, người chơi có thể:

- Chạm cát trong *bẫy cát* mà không bị phạt theo Luật 12.2b(1), và
- Cào cát trong *bẫy cát* nhằm chăm sóc *sân* mà không bị phạt theo Luật 8.1a.

Điều này đúng cho dù nếu bóng đến nằm yên bên ngoài *bẫy cát* và:

- Người chơi được yêu cầu hoặc được phép theo luật để thực hiện giải thoát *gậy-và-khoảng cách* bằng cách *thả bóng* bên trong *bẫy cát*, hoặc
- Cát bên trong *bẫy cát* nằm trên *hướng đánh* của người chơi đối với *cú đánh* tiếp theo từ bên ngoài *bẫy cát*.

Tuy nhiên, nếu bóng đánh từ trong *bẫy cát* quay lại *bẫy cát*, hoặc khi người chơi thực hiện giải thoát bằng cách *thả bóng* bên trong *bẫy cát*, các hạn chế của Luật 12.2b(1) và 8.1a sẽ lại được áp dụng cho bóng *trong cuộc* trong *bẫy cát* đó.

Hình Phạt Khi Vi Phạm Luật 12.2: Hình Phạt Chung.

12.3 Các Luật Riêng Cho Việc Giải Thoát Đối Với Bóng Nằm Trong Bẫy Cát

Khi bóng nằm trong *bẫy cát*, một số luật giải thoát riêng có thể được áp dụng trong các tình huống sau:

- Ảnh hưởng bởi một *điều kiện sân bất thường* (Luật 16.1c),
- Ảnh hưởng bởi một *điều kiện động vật nguy hiểm* (Luật 16.2), và
- Bóng không đánh được (Luật 19.3).

LUẬT 13

Khu Vực Gạt Bóng

Mục Đích Của Luật:

Luật 13 là luật riêng cho khu vực gạt bóng. Khu vực gạt bóng được chuẩn bị đặc biệt nhằm đánh bóng dọc theo mặt đất, có một cây cờ và hố cờ trên mỗi khu vực gạt bóng, nên một số luật riêng sẽ được áp dụng, khác với các khu vực sân khác.

13.1 Các Hành Động Được Phép Hoặc Được Yêu Cầu Trên Khu Vực Gạt Bóng

Mục Đích Của Luật:

Luật này cho phép người chơi được làm một số việc trên khu vực gạt bóng mà thường không được phép ngoài khu vực gạt bóng, như là cho phép đánh dấu, nhắc, làm sạch và đặt lại bóng và sửa chữa các hư hỏng và loại bỏ cát và đất rời trên khu vực gạt bóng. Không bị phạt khi vô tình làm di chuyển bóng hoặc vật đánh dấu bóng trên khu vực gạt bóng.

13.1a Khi Nào Bóng Nằm Trên Khu Vực Gạt Bóng

Bóng nằm trên *khu vực gạt bóng* khi bất kỳ phần nào của bóng:

- Chạm *khu vực gạt bóng*, hoặc
- Nằm trên hoặc trong bất kỳ vật gì (như là *vật thể tự nhiên rời* hoặc *vật cản*) và ở bên trong ranh giới của *khu vực gạt bóng*.

Nếu một phần của bóng vừa nằm trên *khu vực gạt bóng* và vừa nằm trong một *khu vực sân* khác, xem Luật 2.2c.

13.1b Đánh Dấu, Nhắc Và Làm Sạch Bóng Trên Khu Vực Gạt Bóng

Bóng nằm trên *khu vực gạt bóng* có thể được nhắc và làm sạch (xem Luật 14.1).

Vị trí bóng phải được *đánh dấu* trước khi nhắc và bóng phải được *đặt lại* ở vị trí ban đầu (xem Luật 14.2).

13.1c Các Cải Thiện Được Cho Phép Trên Khu Vực Gạt Bóng

Trong *vòng đấu* và khi cuộc chơi bị dừng theo Luật 5.7a, người chơi có thể thực hiện hai hành động sau trên *khu vực gạt bóng*, cho dù bóng đang nằm trên hoặc ngoài *khu vực gạt bóng*:



Luật 13

- (1) **Loại Bỏ Cát Và Đất Rời.** Cát và đất rời trên *khu vực gạt bóng* (nhưng không phải ở nơi khác trên *sân*) có thể được loại bỏ mà không bị phạt.
- (2) **Sửa Chữa Hư Hỏng.** Người chơi có thể sửa chữa hư hỏng trên *khu vực gạt bóng* mà không bị phạt bằng các hành động hợp lý để phục hồi *khu vực gạt bóng* về gần với điều kiện ban đầu nhất, nhưng chỉ:

- Bằng việc sử dụng tay, chân hoặc bộ phận khác của cơ thể của họ hoặc vật sửa dấu bóng thông thường, cái *tee*, gậy hoặc một vật tương tự thuộc *trang thiết bị* thông thường, và
- Không làm trì hoãn cuộc chơi một cách vô lý (xem Luật 5.6a).

Tuy nhiên, nếu người chơi *cải thiện khu vực gạt bóng* bằng các hành động vượt quá mức hợp lý để phục hồi *khu vực gạt bóng* về điều kiện ban đầu (như là tạo một đường dẫn đến *hố cờ* hoặc sử dụng vật thể không được phép), người chơi sẽ nhận **hình phạt chung** vì vi phạm Luật 8.1a.

“Hư hỏng trên *khu vực gạt bóng*” là các hư hỏng được gây ra bởi người hoặc *tác động bên ngoài*, như là:

- Dấu bóng, hư hỏng do giày (như là dấu giày) và vết cào xước hoặc vết lõm gây ra bởi *trang thiết bị* hoặc *cờ*,
- Dấu *hố cờ* cũ, nút cỏ, vết cỏ vá và vết cào xước hoặc vết lõm do thiết bị hoặc phương tiện bảo dưỡng,
- Dấu chân hoặc vết lõm do móng vuốt của *động vật*, và
- Các vật thể bị lún chặt (như là hòn đá, quả đầu hoặc cái *tee*).

Tuy nhiên, “hư hỏng trên *khu vực gạt bóng*” không bao gồm hư hỏng hoặc tình trạng là kết quả của:

- Các biện pháp bảo dưỡng thông thường nhằm đảm bảo điều kiện tổng thể của *khu vực gạt bóng* (như là các lỗ đục và rãnh cắt đứng),
- Tươi tiêu hoặc mưa hoặc các *yếu tố tự nhiên* khác,
- Bề mặt tự nhiên không hoàn hảo (như là cỏ dại hoặc khu vực không có cỏ, cỏ bệnh hoặc cỏ mọc không đều), hoặc
- Mòn tự nhiên của *hố cờ*.

(*Người dịch: xem thêm phần Làm Rõ Luật, trang 227*).



13.1d Khi Bóng Và Vật Đánh Dấu Bóng Di Chuyển Trên Khu Vực Gạt Bóng

Có hai luật riêng cho bóng hoặc *vật đánh dấu bóng di chuyển* trên *khu vực gạt bóng*.

- (1) **Không Bị Phạt Khi Vô Tình Làm Bóng Di Chuyển.** Không bị phạt nếu người chơi, *đối thủ* hoặc người chơi khác trong *đấu gậy* vô tình *di chuyển* bóng hoặc *vật đánh dấu bóng* của người chơi trên *khu vực gạt bóng*.

Người chơi phải:

- *Đặt lại* bóng ở vị trí ban đầu của nó (nếu không biết thì phải ước lượng) (xem Luật 14.2), hoặc
- Đặt *vật đánh dấu bóng* để *đánh dấu* vị trí ban đầu đó.

Ngoại Lệ - Phải Đánh Bóng Từ Nơi Nó Nằm Khi Bóng Bắt Đầu Di Chuyển Trong Lúc Đang Backswing Hoặc Đang Thực Hiện Cú Đánh Và Cú Đánh Được Thực Hiện (Xem Luật 9.1b).

Nếu người chơi hoặc *đối thủ* cố tình nhắc bóng hoặc *vật đánh dấu bóng* của người chơi trên *khu vực gạt bóng*, xem Luật 9.4 hoặc 9.5 để biết nếu bị phạt.

- (2) **Khi Nào Cần Đặt Lại Bóng Bị Di Chuyển Bởi Yếu Tố Tự Nhiên.** Nếu *yếu tố tự nhiên* làm *di chuyển* bóng của người chơi trên *khu vực gạt bóng*, nơi người chơi phải đánh tiếp theo phụ thuộc vào việc bóng đã được nhắc và *đặt lại* ở vị trí ban đầu chưa:

- **Bóng Đã Được Nhắc Và Đặt Lại.** Bóng phải được *đặt lại* ở vị trí ban đầu của nó (nếu không biết thì phải ước lượng) (xem Luật 14.2), cho dù bóng bị *di chuyển* bởi *các yếu tố tự nhiên* và không phải bởi người chơi, *đối thủ* hoặc *tác động bên ngoài* (xem Ngoại Lệ của Luật 9.3).
- **Bóng Chưa Được Nhắc Và Đặt Lại.** Bóng phải được đánh từ vị trí mới của nó (xem Luật 9.3).

13.1e Không Được Cố Tình Kiểm Tra Khu Vực Gạt Bóng

Trong *vòng đấu* và khi cuộc chơi bị dừng theo Luật 5.7a, người chơi không được cố tình thực hiện các hành động sau để kiểm tra *khu vực gạt bóng* hoặc *khu vực gạt bóng sai*.

- Chà xát bề mặt, hoặc
- Lăn bóng.

Ngoại Lệ - Kiểm Tra Khu Vực Gạt Bóng Giữa Hai Hố: Giữa hai hố, người chơi có thể chà xát bề mặt hoặc lăn bóng trên *khu vực gạt bóng* của hố vừa hoàn thành và trên bất kỳ sân tập gạt bóng nào.

Hình Phạt Khi Kiểm Tra Khu Vực Gạt Bóng Hoặc Khu Vực Gạt Bóng Sai Vi Phạm Luật 13.1e: Hình Phạt Chung.

Nếu có nhiều vi phạm với một hành động đơn lẻ hoặc nhiều hành động có liên quan với nhau, xem Luật 1.3c(4).

Xem Quy Chế Hội Đồng, Phần 8, Luật Địa Phương Mẫu I-2 (Hội Đồng có thể áp dụng Luật Địa Phương cấm người chơi lăn bóng trên *khu vực gạt bóng* của hố vừa hoàn thành).



Luật 13**13.1f Phải Thực Hiện Giải Thoát Từ Khu Vực Gạt Bóng Sai**

(1) **Ý Nghĩa Của Ảnh Hưởng Bởi Khu Vực Gạt Bóng Sai.** Ảnh hưởng theo luật này tồn tại khi:

- Bất kỳ phần nào của bóng của người chơi chạm *khu vực gạt bóng sai* hoặc nằm trên hoặc trong bất kỳ vật gì (như là *vật thể tự nhiên rời* hoặc *vật cản*) và ở bên trong ranh giới của *khu vực gạt bóng sai*, hoặc
- *Khu vực gạt bóng sai* ảnh hưởng trực tiếp đến *thế đứng* dự kiến hoặc khu vực swing dự kiến của người chơi.

(2) **Phải Thực Hiện Giải Thoát.** Khi bị ảnh hưởng bởi *khu vực gạt bóng sai*, người chơi không được đánh bóng từ nơi bóng nằm.

Thay vì thế, người chơi phải thực hiện giải thoát không phạt bằng cách *thả* bóng gốc hoặc một bóng khác trong *khu vực giải thoát* sau (xem Luật 14.3):

- **Điểm Tham Chiếu:** *Điểm giải thoát hoàn toàn gần nhất* trong cùng *khu vực sân* với nơi bóng gốc đã đến nằm yên.
- **Kích Thước Của Khu Vực Giải Thoát Đo Từ Điểm Tham Chiếu:** Một *chiều dài gậy đo*, nhưng với các giới hạn sau:
- **Giới Hạn Của Khu Vực Giải Thoát:**
 - » Phải ở trong cùng *khu vực sân* với điểm tham chiếu,
 - » Phải không gần *hố cờ* hơn điểm tham chiếu, và
 - » Phải được giải thoát hoàn toàn khỏi tất cả ảnh hưởng bởi *khu vực gạt bóng sai* đó.

(3) **Không Được Giải Thoát Khi Không Hợp Lý.** Không được giải thoát theo Luật 13.1f nếu ảnh hưởng chỉ tồn tại khi người chơi chọn gậy, *thế đứng* hoặc swing hoặc hướng đánh không hợp lý trong tình huống đó.

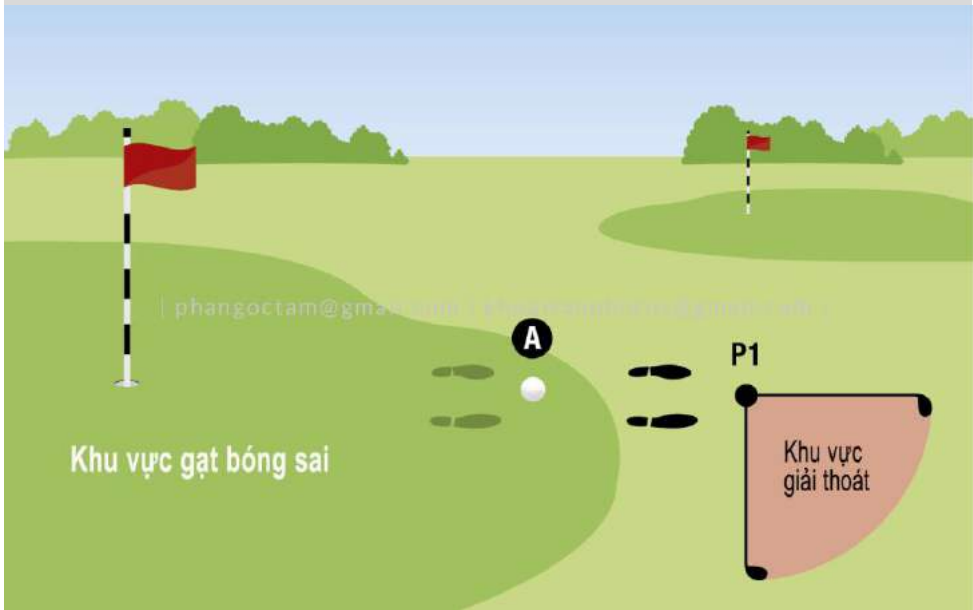
Xem Quy Chế Hội Đồng, Phần 8, Luật Địa Phương Mẫu D-2 (*Hội Đồng* có thể áp dụng Luật Địa Phương không cho giải thoát khỏi *khu vực gạt bóng sai* khi chỉ có ảnh hưởng đến *thế đứng* dự kiến).

Hình Phạt Khi Đánh Bóng Được Thay Thế Không Đúng Hoặc Đánh Bóng Sai Vị Trí Vi Phạm Luật 13.1: Hình Phạt Chung Theo Luật 6.3b Hoặc 14.7a.

Nếu có nhiều vi phạm với một hành động đơn lẻ hoặc nhiều hành động có liên quan với nhau, xem Luật 1.3c(4).



HÌNH 13.1f: GIẢI THOÁT KHÔNG PHẠT KHỎI KHU VỰC GẠT BÓNG SAI



Khi có ảnh hưởng bởi khu vực gạt bóng sai, phải thực hiện giải thoát không phạt. Hình giả thiết một người chơi thuận tay phải. Bóng A nằm trên khu vực gạt bóng sai, và điểm giải thoát hoàn toàn gần nhất của Bóng A là ở điểm P1, phải ở trong cùng khu vực sân với nơi bóng gốc đến nằm yên (trong trường hợp này là khu vực chung). Khu vực giải thoát được tính trong vòng một chiều dài gậy đo từ điểm tham chiếu, không gần hơn điểm tham chiếu và phải ở trong cùng khu vực sân với nơi bóng gốc đến nằm yên. Người chơi phải thực hiện giải thoát hoàn toàn khỏi khu vực gạt bóng sai.



Luật 13

13.2 Cờ

Mục Đích Của Luật:

Luật này quy định các lựa chọn của người chơi đối với cờ. Người chơi có thể để cờ trong hố hoặc bỏ nó khỏi hố (bao gồm việc nhờ người giữ cờ rời bỏ cờ đi sau khi đã đánh bóng), nhưng phải quyết định trước khi thực hiện cú đánh. Thường sẽ không bị phạt nếu bóng đang chuyển động chạm cờ.

Luật này được áp dụng đối với bóng được đánh từ bất kỳ đâu trên *sân*, trên hoặc ngoài *khu vực gạt bóng*.

13.2a Để Cờ Trong Hố

(1) **Người Chơi Có Thể Để Cờ Trong Hố.** Người chơi có thể thực hiện *cú đánh* với cờ trong *hố cờ*, để bóng đang chuyển động có khả năng chạm *cờ*.

Người chơi phải quyết định việc này trước khi thực hiện *cú đánh*, bằng cách:

- Để *cờ* trong *hố cờ* ở vị trí trước đó hoặc di chuyển nó vào giữa *hố cờ* và để nó đó, hoặc
- Cắm *cờ* đã bỏ ra ngoài vào lại *hố cờ*.

Trong mỗi trường hợp:

- Người chơi không được tạo lợi thế bằng cách cố tình di chuyển *cờ* đến vị trí không phải ở giữa *hố cờ*.
- Nếu người chơi làm thế và sau đó bóng đang chuyển động chạm *cờ*, họ sẽ nhận ***hình phạt chung***.

(2) **Không Bị Phạt Nếu Bóng Chạm Cờ Để Trong Hố.** Nếu người chơi thực hiện *cú đánh* với *cờ* còn trong *hố cờ* và sau đó bóng đang chuyển động chạm *cờ*:

- Không bị phạt (trừ khi được quy định theo (1)), và
- Bóng phải được đánh từ nơi nó nằm.



(3) Hạn Chế Của Việc Người Chơi Di Chuyển Hoặc Bỏ Cờ Khi Bóng Đang Chuyển Động. Sau khi thực hiện cú *đánh* với *cờ* còn trong *hố cờ*:

- Người chơi và *caddie* của họ không được cố tình di chuyển hoặc bỏ *cờ* khỏi hố để gây ảnh hưởng đến nơi mà bóng đang chuyển động của người chơi có thể đến nằm yên (như là tránh cho bóng chạm *cờ*). Nếu làm thế, người chơi sẽ nhận **hình phạt chung**.
- Tuy nhiên, sẽ không bị phạt nếu người chơi di chuyển hoặc nhắc *cờ* trong *hố cờ* vì bất kỳ lý do nào khác, như là khi họ có cơ sở hợp lý để tin rằng bóng đang chuyển động sẽ không chạm *cờ* trước khi đến nằm yên.

(4) Hạn Chế Của Việc Người Chơi Khác Di Chuyển Hoặc Bỏ Cờ Khi Người Chơi Đã Quyết Định Để Cờ Trong Hố. Khi người chơi đã để *cờ* trong *hố cờ* và không ủy quyền cho ai giữ *cờ* (xem Luật 13.2b(1)), người chơi khác không được cố tình di chuyển hoặc bỏ *cờ* khỏi hố để gây ảnh hưởng đến nơi mà bóng đang chuyển động của người chơi có thể đến nằm yên.

- Nếu người chơi khác hoặc *caddie* của họ làm thế trước hoặc trong lúc *cú đánh* đang diễn ra và người chơi thực hiện *cú đánh* mà không biết việc đó, hoặc làm thế trong lúc bóng của người chơi đang chuyển động sau *cú đánh*, người chơi kia sẽ nhận **hình phạt chung**.
- Tuy nhiên, sẽ không bị phạt nếu người chơi kia hoặc *caddie* của họ di chuyển hoặc bỏ *cờ* khỏi hố vì bất kỳ lý do nào khác, như là khi họ:
 - » Có cơ sở hợp lý để tin rằng bóng đang chuyển động của người chơi sẽ không chạm *cờ* trước khi đến nằm yên, hoặc
 - » Không biết là người chơi sắp đánh hoặc bóng của người chơi đang chuyển động.

Xem Luật 22.2 (trong thể thức *Foursomes*, một trong hai *đồng đội* có thể đại diện cho *phe* và hành động của *đồng đội* được xem như là hành động của người chơi); **Luật 23.5** (trong thể thức *Four-Ball*, một trong hai *đồng đội* có thể đại diện cho *phe* và hành động của *đồng đội* liên quan đến bóng hoặc *trang thiết bị* của người chơi được xem như là hành động của người chơi).



Luật 13**13.2b Bỏ Cờ Ra khỏi Hố**

- (1) **Người Chơi Có Thể Bỏ Cờ Ra khỏi Hố.** Người chơi có thể thực hiện *cú đánh* với *cờ* được bỏ ra khỏi *hố cờ*, để bóng đang chuyển động của họ sẽ không chạm *cờ* trong *hố cờ*.

Người chơi phải quyết định việc này trước khi thực hiện *cú đánh*, bằng cách:

- Bỏ *cờ* ra khỏi *hố cờ* trước khi đánh bóng, hoặc
- Ủy quyền cho người khác giữ *cờ*; nghĩa là bỏ *cờ* khỏi *hố* bằng cách:
 - » Đầu tiên sẽ giữ *cờ* trong, trên hoặc bên cạnh *hố cờ* trước và trong khi đang thực hiện *cú đánh* để chỉ cho người chơi vị trí của *hố cờ*; và
 - » Rồi bỏ *cờ* khỏi *hố* sau khi *cú đánh* được thực hiện.

Người chơi được xem như đã ủy quyền việc giữ *cờ* nếu:

- *Caddie* của người chơi đang giữ *cờ* trong, trên hoặc bên cạnh *hố cờ* hoặc đang đứng ngay bên cạnh *hố cờ* khi *cú đánh* được thực hiện, cho dù nếu người chơi không biết là *caddie* đang làm thế,
 - Người chơi yêu cầu một người khác giữ *cờ* và người kia làm thế, hoặc
 - Người chơi thấy một người khác đang giữ *cờ* trong, trên hoặc bên cạnh *hố cờ* hoặc đang đứng ngay bên cạnh *hố cờ*; và người chơi thực hiện *cú đánh* mà không yêu cầu người kia rời đi hoặc để lại *cờ* trong *hố*.
- (2) **Làm Gì Nếu Bóng Chạm Cờ Hoặc Người Đang Giữ Cờ.** Nếu bóng đang chuyển động của người chơi chạm *cờ* mà người chơi đã quyết định bỏ ra khỏi *hố* theo (1), hoặc chạm người đang giữ *cờ* (hoặc bất kỳ vật gì người đó đang giữ), sẽ phụ thuộc vào việc đó là vô tình hoặc cố tình:
- **Bóng Vô Tình Chạm Cờ Hoặc Người Bỏ Cờ Ra khỏi Hố Hoặc Đang Giữ Nó.** Nếu bóng đang chuyển động của người chơi vô tình chạm *cờ* hoặc người bỏ *cờ* ra khỏi *hố* hoặc đang giữ nó (hoặc bất kỳ vật gì người đó đang cầm), sẽ không bị phạt và bóng phải được đánh từ vị trí nó nằm.
 - **Bóng Bị Cố Tình Làm Chệch Hướng Hoặc Dừng Lại Bởi Người Đang Giữ Cờ.** Nếu người đang giữ *cờ* cố tình làm chệch hướng hoặc dừng bóng đang chuyển động của người chơi, Luật 11.2c sẽ được áp dụng:
 - » **Vị Trí Đánh Bóng.** Người chơi không được đánh bóng từ vị trí nó nằm mà phải thực hiện giải thoát theo Luật 11.2c.
 - » **Khi Nào Sẽ Bị Phạt.** Nếu người cố tình làm chệch hướng hoặc dừng bóng là một người chơi hoặc *caddie* của họ, người chơi đó sẽ nhận **hình phạt chung** vì vi phạm Luật 11.2.



Đối với mục đích của luật này, “cố tình làm chệch hướng hoặc dừng lại” có nghĩa giống như trong Luật 11.2c, và bao gồm cả việc bóng đang chuyển động của người chơi chạm:

- *Cờ* đã được bỏ ra khỏi hố mà được cố tình bố trí hoặc để ở vị trí đặc biệt trên mặt đất để nó có thể làm chệch hướng hoặc dừng bóng,
- *Cờ* đang được giữ mà người giữ *cờ* cố tình không rút ra khỏi *hố cờ* hoặc di chuyển ra khỏi đường đi của bóng, hoặc
- Người giữ hoặc bỏ *cờ* khỏi hố (hoặc bất kỳ vật gì người đó đang cầm), khi họ cố tình không di chuyển ra khỏi đường đi của bóng.

Ngoại Lệ - Hạn Chế Của Việc Cố Tình Di Chuyển Cờ Để Gây Ảnh Hưởng Đến Bóng Đang Chuyển Động (Luật 11.3).

Xem Luật 22.2 (trong thể thức *Foursomes*, một trong hai *đồng đội* có thể đại diện cho *phe* và hành động của *đồng đội* được xem như là hành động của người chơi); Luật 23.5 (trong thể thức *Four-Ball*, một trong hai *đồng đội* có thể đại diện cho *phe* và hành động của *đồng đội* liên quan đến bóng hoặc *trang thiết bị* của người chơi được xem như là hành động của người chơi).

13.2c Bóng Nằm Yên Tựa Vào Cờ Trong Hố

Nếu bóng của người chơi đến nằm yên tựa vào *cờ* đang ở trong *hố cờ*:

- Nếu bất kỳ phần nào của bóng ở bên trong *hố cờ* nằm thấp hơn bề mặt của *khu vực gạt bóng*, bóng được xem như đã *vào hố* cho dù nếu toàn bộ bóng không nằm thấp hơn bề mặt đó.
- Nếu không có phần nào của bóng ở bên trong *hố cờ* nằm thấp hơn bề mặt của *khu vực gạt bóng*:
 - » Bóng chưa *vào hố* và phải được đánh từ vị trí nó nằm.
 - » Nếu *cờ* được bỏ ra và bóng *di chuyển* (rơi vào *hố cờ* hoặc di chuyển ra xa *hố cờ*), sẽ không bị phạt và bóng phải được *đặt lại* trên miệng *hố cờ* (xem Luật 14.2).

Hình Phạt Khi Đánh Bóng Được Thay Thế Không Đúng Hoặc Đánh Bóng Sai Vị Trí Vi Phạm Luật 13.2c: Hình Phạt Chung Theo Luật 6.3b Hoặc 14.7a.

Nếu có nhiều vi phạm với một hành động đơn lẻ hoặc nhiều hành động có liên quan với nhau, xem Luật 1.3c(4).

Trong *đấu gậy*, người chơi bị **trước quyền thi đấu** nếu họ không *kết thúc hố* theo yêu cầu ở Luật 3.3c.



Luật 13

13.3 Bóng Lơ Lửng Trên Miệng Hố

13.3a Thời Gian Chờ Để Xem Nếu Bóng Đang Lơ Lửng Trên Miệng Hố Sẽ Rơi Vào Hố

Nếu bất kỳ phần nào của bóng nằm lơ lửng trên miệng *hố cờ*:

- Người chơi được cho phép một khoảng thời gian hợp lý để đi đến *hố cờ* và thêm mười giây nữa để xem bóng có rơi vào *hố cờ* không.
- Nếu bóng rơi vào *hố cờ* trong khoảng thời gian chờ này, người chơi đã *kết thúc hố* với *cú đánh* trước đó.
- Nếu bóng không rơi vào *hố cờ* trong khoảng thời gian chờ này:
 - » Bóng được xem như đã nằm yên.
 - » Nếu sau đó bóng rơi vào *hố cờ* trước khi được đánh, người chơi đã *kết thúc hố* với *cú đánh* trước đó, nhưng phải cộng **một gậy phạt** vào điểm số của hố đó.

13.3b Làm Gì Nếu Bóng Đang Lơ Lửng Trên Miệng Hố Bị Nhắc Hoặc Di Chuyển Trước Khi Thời Gian Chờ Kết Thúc

Nếu bóng đang lơ lửng trên miệng *hố cờ* bị nhắc hoặc *di chuyển* trước khi thời gian chờ theo Luật 13.3a kết thúc, bóng được xem như đã nằm yên:

- Bóng phải được *đặt lại* trên miệng hố (xem Luật 14.2), và
- Thời gian chờ theo Luật 13.3a không còn được áp dụng nữa. (Xem Luật 9.3 để biết phải làm gì nếu bóng sau khi được *đặt lại* bị *di chuyển* bởi *yếu tố tự nhiên*).

Nếu *đối thủ* trong *đấu đối kháng* hoặc một người chơi khác trong *đấu gậy* cố tình nhắc hoặc *di chuyển* bóng của người chơi đang lơ lửng trên miệng *hố cờ* trước khi thời gian chờ kết thúc:

- Trong *đấu đối kháng*, bóng của người chơi được xem như đã *vào hố* từ *cú đánh* trước đó, và *đối thủ* sẽ không bị phạt theo Luật 11.2b.
- Trong *đấu gậy*, người chơi nhắc hoặc *di chuyển* bóng sẽ nhận **hình phạt chung (hai gậy phạt)**. Bóng phải được *đặt lại* trên miệng *hố cờ* (xem Luật 14.2).





Nhắc Và Đưa Bóng Quay Lại Cuộc Chơi

LUẬT 14



LUẬT 14

Quy Trình Xử Lý Bóng: Đánh Dấu, Nhắc Và Làm Sạch Bóng; Đặt Lại Bóng; Thả Bóng Trong Khu Vực Giải Thoát; Đánh Bóng Sai Vị Trí

Mục Đích Của Luật:

Luật 14 quy định khi nào và làm thế nào người chơi có thể đánh dấu vị trí bóng đang nằm yên và nhắc và làm sạch bóng và làm sao để đưa bóng quay lại trong cuộc để bóng có thể được đánh đúng vị trí.

- Khi bóng đã bị nhắc hoặc di chuyển cần được đặt lại, chính bóng đó phải được đặt lại ở vị trí ban đầu của nó.
- Khi thực hiện giải thoát không phạt hoặc có phạt, một bóng được thay thế hoặc bóng gốc phải được thả trong một khu vực giải thoát cụ thể.

Lỗi trong lúc thực hiện quy trình trên có thể được sửa mà không bị phạt trước khi bóng được đánh, tuy nhiên người chơi sẽ bị phạt nếu họ đánh bóng sai vị trí.

14.1 Đánh Dấu, Nhắc Và Làm Sạch Bóng

Luật này được áp dụng cho việc cố tình nhắc bóng đang nằm yên của người chơi, bao gồm việc cầm bóng lên bằng tay, xoay bóng hoặc cố tình làm nó *di chuyển* khỏi vị trí.

14.1a Vị Trí Bóng Sẽ Được Nhắc Và Đặt Lại Phải Được Đánh Dấu

Trước khi nhắc bóng theo một luật mà luật đó yêu cầu bóng phải được *đặt lại* ở vị trí ban đầu của nó, người chơi phải *đánh dấu* vị trí bóng, nghĩa là:

- Đặt một *vật đánh dấu bóng* ngay phía sau hoặc ngay cạnh bóng, hoặc
- Giữ một cây gậy trên mặt đất ngay phía sau hoặc ngay cạnh bóng.

Nếu vị trí bóng được *đánh dấu* bằng *vật đánh dấu bóng*, sau khi *đặt lại* bóng người chơi phải bỏ *vật đánh dấu bóng* đi trước khi thực hiện *cú đánh*.

Nếu người chơi nhắc bóng mà không *đánh dấu* vị trí của nó, *đánh dấu* vị trí sai cách hoặc thực hiện *cú đánh* với *vật đánh dấu bóng* còn tại chỗ, người chơi sẽ nhận **một gậy phạt**.

Nếu có nhiều vi phạm với một hành động đơn lẻ hoặc nhiều hành động có liên quan với nhau, xem Luật 1.3c(4).

Khi nhắc bóng để thực hiện giải thoát theo một luật nào đó, người chơi không cần *đánh dấu* vị trí trước khi nhắc bóng.

14.1b Ai Có Thể Nhắc Bóng

Bóng của người chơi chỉ có thể được nhắc theo luật bởi:

- Người chơi, hoặc
- Bất kỳ người nào mà người chơi ủy quyền, tuy nhiên việc ủy quyền đó phải được thực hiện mỗi lần trước khi bóng được nhắc chứ không được ủy quyền chung cho cả *vòng đấu*.

Ngoại Lệ - Caddie Có Thể Nhắc Bóng Của Người Chơi Trên Khu Vực Gạt Bóng Mà Không Cần Ủy Quyền: Khi bóng của người chơi nằm trên *khu vực gạt bóng*, *caddie* của họ có thể nhắc bóng mà không cần ủy quyền của người chơi.

Nếu *caddie* nhắc bóng mà không được ủy quyền khi bóng ở bất kỳ nơi đâu trừ *khu vực gạt bóng*, người chơi sẽ nhận **một gây phạt** (xem Luật 9.4).

14.1c Làm Sạch Bóng

Bóng được nhắc từ *khu vực gạt bóng* luôn có thể được làm sạch (xem Luật 13.1b).

Bóng được nhắc từ chỗ khác luôn có thể được làm sạch trừ khi nó được nhắc:

- Để Kiểm Tra Xem Có Bị Cắt Hoặc Nứt. Không được phép làm sạch (xem Luật 4.2c(1)).
- Để Xác Định Bóng. Được phép làm sạch đến mức độ cần thiết để xác định bóng (xem Luật 7.3).
- Vì Ảnh Hưởng Đến Cuộc Chơi. Không được phép làm sạch (xem Luật 15.3b(2)).
- Để Kiểm Tra Nếu Nằm Trong Điều Kiện Được Giải Thoát. Không được phép làm sạch, trừ khi người chơi sau đó thực hiện giải thoát theo một luật nào đó (xem Luật 16.4).

Nếu người chơi làm sạch bóng khi không được phép, họ sẽ nhận **một gây phạt**.

Nếu có nhiều vi phạm với một hành động đơn lẻ hoặc nhiều hành động có liên quan với nhau, xem Luật 1.3c(4).

Xem Luật 22.2 (trong thể thức *Foursomes*, một trong hai *đồng đội* có thể đại diện cho *phe* và hành động của *đồng đội* được xem như là hành động của người chơi); **Luật 23.5** (trong thể thức *Four-Ball*, một trong hai *đồng đội* có thể đại diện cho *phe* và hành động của *đồng đội* liên quan đến bóng hoặc *trang thiết bị* của người chơi được xem như là hành động của người chơi).

14.2 Đặt Lại Bóng

Luật này được áp dụng bất kỳ khi nào bóng bị nhắc hoặc *di chuyển* và luật yêu cầu bóng phải được *đặt lại* ở một vị trí.

14.2a Phải Sử Dụng Bóng Gốc

Phải sử dụng bóng gốc khi *đặt lại* bóng.



Luật 14**Ngoại Lệ - Có Thể Sử Dụng Bóng Khác Khi:**

- Bóng gốc không thể được thu hồi với nỗ lực hợp lý và trong vài giây, miễn là người chơi không cố tình làm cho bóng không thu hồi được,
- Bóng gốc bị cắt hoặc nứt (xem Luật 4.2c),
- Cuộc chơi được tiếp tục sau khi đã được dừng (xem Luật 5.7d), hoặc
- Bóng gốc đã bị đánh bởi một người chơi khác như là *bóng sai* (xem Luật 6.3c(2)).

14.2b Ai Phải Đặt Lại Bóng Và Phải Đặt Lại Bóng Thế Nào

(1) **Ai Có Thể Đặt Lại Bóng:** Bóng của người chơi phải được *đặt lại* theo luật chỉ bởi:

- Người chơi, hoặc
- Bất kỳ người nào đã nhắc bóng hoặc làm bóng *di chuyển* (cho dù nếu người đó không được phép làm thế theo luật).

Nếu người chơi đánh bóng được *đặt lại* bởi một người không được phép, người chơi sẽ nhận **một gậy phạt**.

(2) **Phải Đặt Lại Bóng Thế Nào.** Bóng phải được *đặt lại* bằng cách đặt nó xuống ở vị trí được yêu cầu và buông nó ra để nó có thể nằm yên ở đó.

Nếu người chơi đánh bóng được *đặt lại* không đúng cách nhưng đúng chỗ, người chơi sẽ nhận **một gậy phạt**.

14.2c Vị Trí Đặt Lại Bóng

Bóng phải được *đặt lại* ở vị trí ban đầu của nó (nếu không biết thì phải ước lượng), trừ khi bóng phải được *đặt lại* ở vị trí khác theo Luật 14.2d(2) và 14.2e.

Nếu bóng đã nằm yên trên, dưới hoặc tựa vào bất kỳ *vật cản cố định*, *vật thể thuộc sân*, *vật thể xác định ranh giới sân* hoặc vật thể tự nhiên đang mọc hoặc bám chặt nào:

- “Vị trí” của bóng bao gồm vị trí theo phương thẳng đứng của nó so với mặt đất.
- Nghĩa là bóng phải được *đặt lại* ở vị trí ban đầu của nó trên, dưới hoặc tựa vào vật thể đó.

Nếu bất kỳ *vật thể tự nhiên rời* nào bị di dời do việc nhắc hoặc *di chuyển* bóng hoặc trước khi bóng được *đặt lại*, không cần đặt chúng lại.

Đối với các hạn chế trong việc loại bỏ *vật thể tự nhiên rời* trước khi *đặt lại* bóng đã được nhắc hoặc *di chuyển*, xem Ngoại Lệ 1, Luật 15.1a.



14.2d Đặt Lại Bóng Ở Đầu Khi Thế Nằm Ban Đầu Bị Thay Đổi

Nếu *thế nằm* của một bóng đã được nhắc hoặc *di chuyển* mà phải được *đặt lại* bị thay đổi, người chơi phải *đặt lại* bóng theo cách sau:

- (1) **Bóng Ở Trong Cát.** Khi bóng nằm trong cát trong *bẫy cát* hoặc bất kỳ đầu trên sân:
- Khi *đặt lại* bóng ở vị trí ban đầu của nó (nếu không biết thì phải ước lượng) (xem Luật 14.2c), người chơi phải tái tạo *thế nằm* ban đầu tốt nhất có thể.
 - Khi tái tạo *thế nằm*, người chơi có thể để một phần nhỏ của bóng có thể nhìn thấy được nếu trước đó bóng bị bao phủ bởi cát.

Nếu người chơi không tái tạo *thế nằm* của bóng vi phạm luật này, người chơi sẽ đánh bóng *sai vị trí*.

- (2) **Bóng Ở Bất Kỳ Đầu Trừ Trong Cát.** Khi bóng nằm ở bất kỳ đầu trừ trong cát, người chơi phải *đặt lại* bóng bằng cách đặt nó ở điểm gần nhất có *thế nằm* tương tự như *thế nằm* ban đầu mà:

- Trong vòng một *chiều dài gậy đo* từ vị trí ban đầu của nó (nếu không biết thì phải ước lượng) (xem Luật 14.2c),
- Không gần *hố cờ* hơn, và
- Trong cùng *khu vực sân* với điểm đó.

Nếu người chơi biết *thế nằm* ban đầu bị thay đổi nhưng không biết *thế nằm* ban đầu ra sao, người chơi phải ước lượng *thế nằm* ban đầu và *đặt lại* bóng theo (1) và (2).

Ngoại Lệ - Đối Với Thế Nằm Bị Thay Đổi Khi Cuộc Chơi Bị Dừng Và Bóng Đã Được Nhắc, Xem Luật 5.7d.

14.2e Phải Làm Gì Nếu Bóng Được Đặt Lại Không Nằm Yên Ở Vị Trí Ban Đầu

Nếu người chơi cố *đặt lại* bóng nhưng nó không nằm yên ở vị trí ban đầu, người chơi phải thử lần thứ hai.

Nếu bóng vẫn không nằm yên ở điểm đó, người chơi phải *đặt lại* bóng bằng cách đặt nó ở điểm gần nhất nơi bóng có thể nằm yên, với các hạn chế sau, phụ thuộc vào vị trí ban đầu của nó:

- Điểm đó phải không gần *hố cờ* hơn.
- Vị Trí Ban Đầu Trong Khu Vực Chung. Điểm gần nhất phải ở trong *khu vực chung*.
- Vị Trí Ban Đầu Trong Bẫy Cát Hoặc Khu Vực Phạt. Điểm gần nhất phải ở trong cùng *bẫy cát* hoặc *khu vực phạt* đó.
- Vị Trí Ban Đầu Trên Khu Vực Gat Bóng. Điểm gần nhất phải ở trên *khu vực gạt bóng* hoặc trong *khu vực chung*.

Hình Phạt Khi Đánh Bóng Được Thay Thế Không Đúng Hoặc Đánh Bóng Sai Vị Trí Vi Phạm Luật 14.2: Hình Phạt Chung Theo Luật 6.3b Hoặc 14.7a.



Luật 14

Nếu có nhiều vi phạm với một hành động đơn lẻ hoặc nhiều hành động có liên quan với nhau, xem Luật 1.3c(4).

Xem Luật 22.2 (trong thể thức *Foursomes*, một trong hai *đồng đội* có thể đại diện cho *phe* và hành động của *đồng đội* được xem như là hành động của người chơi); **Luật 23.5** (trong thể thức *Four-Ball*, một trong hai *đồng đội* có thể đại diện cho *phe* và hành động của *đồng đội* liên quan đến bóng hoặc *trang thiết bị* của người chơi được xem như là hành động của người chơi).

14.3 Thả Bóng Trong Khu Vực Giải Thoát

Luật này được áp dụng bất kỳ khi nào người chơi phải *thả* bóng khi thực hiện giải thoát theo một luật, kể cả khi người chơi phải hoàn thành việc giải thoát bằng cách đặt bóng theo Luật 14.3c(2).

Nếu người chơi *cải thiện khu vực giải thoát* trước hoặc trong lúc *thả* bóng, xem Luật 8.1.

14.3a Có Thể Sử Dụng Bóng Gốc Hoặc Một Bóng Khác

Người chơi có thể sử dụng bóng gốc hoặc một bóng khác.

Có nghĩa là người chơi có thể sử dụng bất kỳ bóng nào mỗi lần họ *thả* hoặc đặt bóng theo luật này.

14.3b Phải Thả Bóng Đúng Cách

Người chơi phải *thả bóng* đúng cách, nghĩa là tất cả ba điều sau:

- (1) **Người Chơi Phải Thả Bóng**. Bóng phải được *thả* chỉ bởi người chơi. Cả *caddie* của người chơi hoặc bất kỳ người nào khác đều không thể *thả* bóng.
- (2) **Bóng Phải Được Thả Thẳng Xuống Từ Độ Cao Ngang Gối Mà Không Chạm Vào Người Chơi Hoặc Trang Thiết Bị**. Người chơi phải buông bóng ra từ độ cao ngang gối để bóng:
 - Rơi thẳng xuống, mà người chơi không được ném, xoay hoặc lăn bóng hoặc sử dụng một chuyển động khác để có thể gây ảnh hưởng đến nơi bóng sẽ đến nằm yên, và
 - Không chạm vào bất kỳ bộ phận nào của *cơ thể* hoặc *trang thiết bị* của người chơi trước khi chạm đất.

“Độ cao ngang gối” là độ cao của đầu gối người chơi khi đứng thẳng.

(*Người dịch: xem thêm phần Làm Rõ Luật, trang 227*).



HÌNH 14.3b: THẢ BÓNG TỪ ĐỘ CAO NGANG GỐI



Bóng phải được thả thẳng xuống từ độ cao ngang gối. “Độ cao ngang gối” là độ cao của đầu gối người chơi khi đứng thẳng. Tuy nhiên, người chơi không phải đứng thẳng khi thả bóng.



Luật 14

- (3) **Bóng Phải Được Thả Bên Trong Khu Vực Giải Thoát.** Bóng phải được *thả* bên trong *khu vực giải thoát*. Người chơi có thể đứng bên trong hoặc bên ngoài *khu vực giải thoát* khi *thả* bóng.

Nếu bóng được *thả* không đúng cách vi phạm một hoặc nhiều yêu cầu trong ba yêu cầu ở trên:

- Người chơi phải *thả* bóng lại đúng cách, và không có giới hạn về số lần người chơi phải làm thế.
- Bóng *thả* sai cách không được tính là một trong hai lần *thả* theo yêu cầu trước khi bóng phải được đặt theo Luật 14.3c(2).

Nếu người chơi không *thả* bóng lại mà thực hiện *cú đánh* từ nơi bóng đến nằm yên sau khi được *thả* sai cách:

- Nếu bóng được đánh từ *khu vực giải thoát*, người chơi sẽ nhận **một gậy phạt** (tuy nhiên không đánh bóng *sai vị trí* theo Luật 14.7a).
- Tuy nhiên, nếu bóng được đánh từ bên ngoài *khu vực giải thoát*, hoặc sau khi bóng được đặt thay vì *thả* như yêu cầu (không quan trọng nơi bóng được đánh), người chơi sẽ nhận **hình phạt chung**.

14.3c Bóng Được Thả Đúng Cách Phải Đến Nằm Yên Bên Trong Khu Vực Giải Thoát

Luật này chỉ được áp dụng khi bóng được *thả* đúng cách theo Luật 14.3b.

- (1) **Người Chơi Đã Hoàn Thành Việc Giải Thoát Khi Bóng Được Thả Đúng Cách Đến Nằm Yên Bên Trong Khu Vực Giải Thoát.** Bóng phải đến nằm yên bên trong *khu vực giải thoát*.

Cho dù bóng, sau khi chạm đất, chạm vào bất kỳ người, *trang thiết bị* hoặc *tác động bên ngoài* khác nào trước khi nằm yên:

- Nếu bóng đến nằm yên bên trong *khu vực giải thoát*, người chơi đã hoàn thành việc giải thoát và phải đánh bóng từ nơi nó nằm.
- Nếu bóng đến nằm yên bên ngoài *khu vực giải thoát*, người chơi phải sử dụng quy trình ở Luật 14.3c(2).

Trong mỗi trường hợp, không có phạt cho bất kỳ người chơi nào nếu bóng *thả* đúng cách vô tình chạm bất kỳ người, *trang thiết bị* hoặc *tác động bên ngoài* khác nào trước khi nằm yên.

Ngoại Lệ - Khi Bóng Được Thả Đúng Cách Bị Cố Tình Làm Chệch Hướng Hoặc Dừng Lại Bởi Bất Kỳ Người Nào: Để biết cần phải làm gì khi bóng được *thả* bị cố tình làm chệch hướng hoặc dừng lại bởi bất kỳ người nào trước khi bóng nằm yên, xem Luật 14.3d.

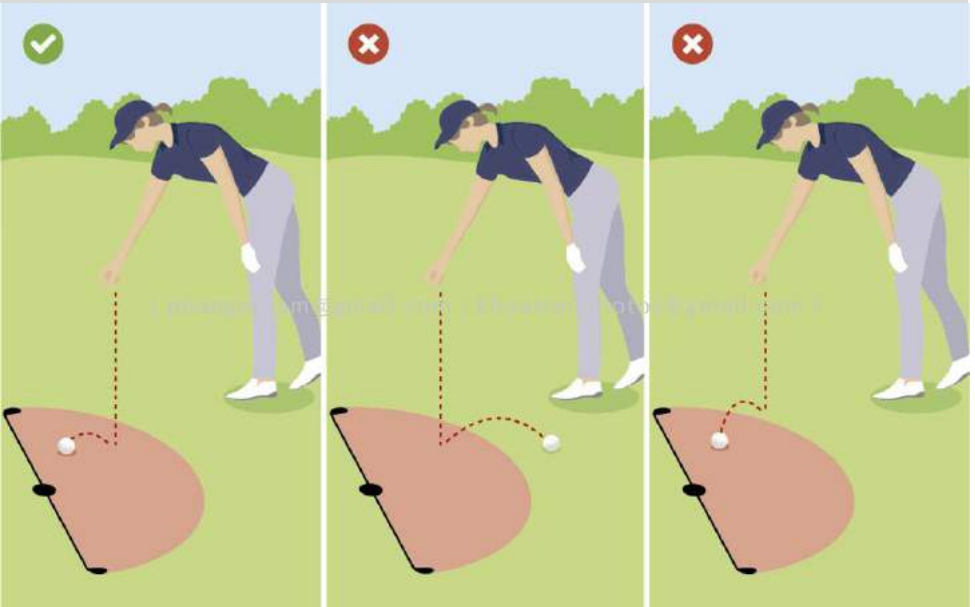
- (2) **Làm Gì Nếu Bóng Được Thả Đúng Cách Đến Nằm Yên Bên Ngoài Khu Vực Giải Thoát.** Nếu bóng đến nằm yên bên ngoài *khu vực giải thoát*, người chơi phải *thả* bóng lại đúng cách lần thứ hai.



Nếu bóng đó cũng đến nằm yên bên ngoài *khu vực giải thoát*, người chơi phải hoàn thành việc giải thoát bằng cách đặt bóng theo quy trình *đặt lại* bóng của Luật 14.2b(2) và 14.2e:

- Người chơi phải đặt bóng ở vị trí bóng chạm đất đầu tiên trong lần *thả* thứ hai.
- Nếu bóng được đặt không nằm yên ở vị trí đó, người chơi phải đặt bóng ở vị trí đó lần thứ hai.
- Nếu bóng được đặt lần thứ hai cũng không nằm yên ở vị trí đó, người chơi phải đặt bóng ở vị trí gần nhất mà bóng sẽ nằm yên, với các hạn chế ở Luật 14.2e.

HÌNH 14.3c: BÓNG PHẢI ĐƯỢC THẢ BÊN TRONG VÀ ĐẾN NẪM YÊN BÊN TRONG KHU VỰC GIẢI THOÁT



Bóng được thả đúng cách theo Luật 14.3b và bóng đến nằm yên bên trong khu vực giải thoát, do đó quy trình giải thoát đã được hoàn thành.

Bóng được thả đúng cách theo Luật 14.3b, nhưng đến nằm yên bên ngoài khu vực giải thoát, và do đó bóng phải được thả đúng cách lần thứ hai.

Bóng được thả sai cách vì được thả bên ngoài khu vực giải thoát, và do đó bóng phải được thả lại đúng cách.



Luật 14**14.3d Làm Gì Nếu Bóng Được Thả Đúng Cách Bị Cố Tình Làm Chệch Hướng Hoặc Dừng Lại Bởi Người**

Đối với mục đích của luật này, bóng sau khi được *thả* bị “cố tình làm chệch hướng hoặc dừng lại” khi:

- Một người cố tình chạm vào bóng đang chuyển động sau khi nó chạm mặt đất, hoặc
- Bóng đang chuyển động chạm bất kỳ *trang thiết bị* hoặc vật thể khác hoặc bất kỳ người nào (như là *caddie* của người chơi) mà người chơi cố tình bố trí hoặc để ở vị trí mà *trang thiết bị*, vật thể hoặc người đó có thể làm chệch hướng hoặc dừng bóng đang chuyển động.

Khi bóng được *thả* đúng cách bị cố tình làm chệch hướng hoặc dừng lại bởi bất kỳ người nào (bên trong hoặc bên ngoài *khu vực giải thoát*) trước khi nó nằm yên:

- Người chơi phải *thả* bóng lại, theo quy trình của Luật 14.3b (có nghĩa là bóng bị cố tình làm chệch hướng hoặc dừng lại không được tính là một trong hai lần *thả* theo yêu cầu trước khi bóng được đặt theo Luật 14.3c(2)).
- Nếu bóng bị cố tình làm chệch hướng hoặc dừng lại bởi bất kỳ người chơi nào hoặc *caddie* của họ, người chơi đó sẽ nhận **hình phạt chung**.

Ngoại Lệ - Khi Không Có Khả Năng Hợp Lý Là Bóng Sẽ Đến Nằm Yên Bên Trong Khu Vực Giải Thoát: Nếu bóng được *thả* đúng cách bị cố tình làm chệch hướng hoặc dừng lại (bên trong hoặc bên ngoài *khu vực giải thoát*) khi không có khả năng hợp lý bóng sẽ đến nằm yên bên trong *khu vực giải thoát*:

- Không người chơi nào bị phạt, và
- Bóng vừa được *thả* được xem như đã đến nằm yên bên ngoài *khu vực giải thoát* và được tính là một trong hai lần *thả* theo yêu cầu trước khi bóng phải được đặt theo Luật 14.3c(2).

(*Người dịch: xem thêm phần Làm Rõ Luật, trang 228*).

Hình Phạt Khi Đánh Bóng Được Thả Thế Không Đúng Hoặc Đánh Bóng Sai Vị Trí Vi Phạm Luật 14.3: Hình Phạt Chung Theo Luật 6.3b Hoặc 14.7a.

Nếu có nhiều vi phạm với một hành động đơn lẻ hoặc nhiều hành động có liên quan với nhau, xem Luật 1.3c(4).

Xem Luật 22.2 (trong thể thức *Foursomes*, một trong hai *đồng đội* có thể đại diện cho *phe* và hành động của *đồng đội* được xem như là hành động của người chơi); **Luật 23.5** (trong thể thức *Four-Ball*, một trong hai *đồng đội* có thể đại diện cho *phe* và hành động của *đồng đội* liên quan đến bóng hoặc *trang thiết bị* của người chơi được xem như là hành động của người chơi).



14.4 Khi Nào Bóng Của Người Chơi Quay Lại Trong Cuộc Sau Khi Bóng Gốc Đã Không Còn Trong Cuộc

Khi bóng *trong cuộc* của người chơi bị nhắc khỏi *sân* hoặc bị *mất* hoặc ra *ngoài biên*, bóng đó không còn *trong cuộc* nữa.

Người chơi sẽ chỉ có lại bóng *trong cuộc* khi họ:

- Đánh bóng gốc hoặc một bóng khác từ *khu vực phát bóng*, hoặc
- *Đặt lại, thả* hoặc đặt bóng gốc hoặc một bóng khác trên *sân* với ý định để bóng đó thành bóng *trong cuộc*.

Nếu người chơi đưa bóng quay lại *sân* bằng bất kỳ cách nào với ý định để nó để thành bóng *trong cuộc*, bóng đó sẽ là bóng *trong cuộc* cho dù nếu nó đã:

- Được *thay thế* cho bóng gốc khi không được phép theo luật, hoặc
- Được *đặt lại, thả* hoặc đặt (1) *sai vị trí*, (2) sai cách hoặc (3) không đúng quy trình.

Bóng được *đặt lại* là bóng *trong cuộc* cho dù nếu *vật đánh dấu bóng đánh dấu vị trí* của bóng chưa được nhặt lên.

14.5 Sửa Lỗi Khi Thay Thế, Đặt Lại, Thả Hoặc Đặt Bóng

14.5a Người Chơi Có Thể Nhắc Bóng Để Sửa Lỗi Trước Khi Bóng Được Đánh

Khi người chơi đã *thay thế* bóng gốc bằng một bóng khác khi không được phép theo luật hoặc bóng *trong cuộc* của người chơi đã được *đặt lại, thả* hoặc đặt (1) *sai vị trí* hoặc đến nằm yên *sai vị trí*, (2) sai cách hoặc (3) không đúng quy trình:

- Người chơi có thể nhắc bóng đó mà không bị phạt và sửa lỗi đó.
- Tuy nhiên, việc này chỉ được cho phép trước khi bóng được đánh.

14.5b Khi Nào Người Chơi Có Thể Đổi Sang Áp Dụng Luật Hoặc Lựa Chọn Giải Thoát Khác Khi Sửa Lỗi Trong Lúc Thực Hiện Giải Thoát

Khi sửa lỗi trong lúc thực hiện giải thoát, việc người chơi phải sử dụng cùng luật và lựa chọn giải thoát ban đầu hoặc có thể đổi qua luật hoặc lựa chọn giải thoát khác phụ thuộc vào bản chất của lỗi:



Luật 14**(1) Khi Bóng Được Đưa Vào Trong Cuộc Không Đúng Luật.**

- Khi sửa lỗi này, người chơi có thể áp dụng bất kỳ luật nào phù hợp với tình huống của họ.
- Ví dụ, nếu người chơi do nhầm lẫn đã thực hiện giải thoát bóng không đánh được đối với bóng nằm trong *khu vực phạt* (mà Luật 19.1 không cho phép), người chơi phải sửa lỗi bằng cách *đặt lại* bóng (nếu bóng đã được nhắc) theo Luật 9.4, hoặc thực hiện giải thoát chịu phạt theo Luật 17 và có thể sử dụng bất kỳ lựa chọn nào theo luật đó phù hợp với tình huống của họ.

(2) Khi Bóng Được Đưa Vào Trong Cuộc Đúng Luật Nhưng Được Thả Hoặc Đặt Sai Vị Trí.

- Khi sửa lỗi này, người chơi phải tiếp tục thực hiện giải thoát theo cùng luật đó nhưng có thể sử dụng bất kỳ lựa chọn giải thoát nào của luật đó phù hợp với tình huống của họ.
- Ví dụ, nếu khi thực hiện giải thoát cho bóng không đánh được, người chơi đã sử dụng lựa chọn giải thoát ngang (Luật 19.2c) nhưng do nhầm lẫn đã *thả* bóng bên ngoài *khu vực giải thoát* theo yêu cầu, khi sửa lỗi người chơi phải tiếp tục thực hiện giải thoát theo Luật 19.2 nhưng có thể sử dụng bất kỳ lựa chọn giải thoát nào của Luật 19.2a, b hoặc c.

(3) Khi Bóng Được Đưa Vào Trong Cuộc Đúng Luật Và Được Thả Hoặc Đặt Đúng Vị Trí, Nhưng Luật Yêu Cầu Bóng Phải Được Thả Hoặc Đặt Lại.

- Khi sửa lỗi này, người chơi phải tiếp tục thực hiện giải thoát theo cùng luật và lựa chọn giải thoát của luật đó.
- Ví dụ, nếu khi thực hiện giải thoát cho bóng không đánh được, người chơi đã sử dụng lựa chọn giải thoát ngang (Luật 19.2c) và bóng đã (1) được *thả* bên trong *khu vực giải thoát* đúng nhưng (2) đã được *thả* không đúng cách (xem Luật 14.3b) hoặc đã đến nằm yên bên ngoài *khu vực giải thoát* (xem Luật 14.3c), khi sửa lỗi người chơi phải tiếp tục thực hiện giải thoát theo Luật 19.2 và phải sử dụng cùng lựa chọn giải thoát (giải thoát ngang theo Luật 19.2c).

14.5c Không Bị Phạt Đối Với Bóng Được Nhắc Để Sửa Lỗi

Khi bóng được nhắc theo Luật 14.5a để sửa lỗi:

- Người chơi không tính bất kỳ hình phạt nào đối với các hành động được thực hiện liên quan đến bóng đó sau khi xảy ra lỗi và trước khi bóng được nhắc, như là vô tình làm bóng *di chuyển* (xem Luật 9.4b).
- Tuy nhiên, nếu các hành động đó cũng đồng thời vi phạm luật liên quan đến bóng đã được đưa vào *trong cuộc* để sửa lỗi (như khi các hành động đó đã *cải thiện các điều kiện ảnh hưởng đến cú đánh* cho cả bóng đang *trong cuộc* và bóng gốc trước khi nó được nhắc), hình phạt sẽ được áp dụng cho bóng đang *trong cuộc*.

(Người dịch: xem thêm phần *Làm Rõ Luật*, trang 228).



14.6 Thực Hiện Cú Đánh Tiếp Theo Từ Vị Trí Của Cú Đánh Trước Đó

Luật này được áp dụng bất kỳ khi nào người chơi được yêu cầu hoặc được cho phép bởi luật để thực hiện *cú đánh* tiếp theo từ vị trí của *cú đánh* trước đó (nghĩa là khi thực hiện giải thoát *gậy-và-khoảng-cách*, hoặc khi đánh lại sau khi *cú đánh* bị hủy hoặc không được tính).

- Cách mà người chơi phải đưa bóng vào *trong cuộc* phụ thuộc vào *khu vực sân* nơi *cú đánh* trước đó được thực hiện.
- Trong tất cả các tình huống này, người chơi có thể sử dụng bóng gốc hoặc một bóng khác.

14.6a Cú Đánh Trước Đó Từ Khu Vực Phát Bóng

Bóng gốc hoặc một bóng khác phải được đánh từ bất kỳ đâu bên trong *khu vực phát bóng* (và có thể được đặt trên *tee*) theo Luật 6.2b.

14.6b Cú Đánh Trước Đó Từ Khu Vực Chung, Khu Vực Phạt Hoặc Bẫy Cát

Bóng gốc hoặc một bóng khác phải được thả trong *khu vực giải thoát* sau (xem Luật 14.3):

- **Điểm Tham Chiếu:** Vị trí của *cú đánh* trước đó (nếu không biết thì phải ước lượng).
- **Kích Thước Của Khu Vực Giải Thoát Đo Từ Điểm Tham Chiếu:** Một *chiều dài gậy đo*, nhưng với các giới hạn sau:
- **Giới Hạn Của Khu Vực Giải Thoát:**
 - » Phải ở trong cùng *khu vực sân* với điểm tham chiếu, và
 - » Phải không gần *hố cờ* hơn điểm tham chiếu.

14.6c Cú Đánh Trước Đó Từ Khu Vực Gạt Bóng

Bóng gốc hoặc một bóng khác phải được đặt ở vị trí của *cú đánh* trước đó (nếu không biết thì phải ước lượng) (xem Luật 14.2), theo quy trình *đặt lại* bóng của Luật 14.2b(2) và 14.2e.

Hình Phạt Khi Đánh Bóng Được Thay Thế Không Đúng Hoặc Đánh Bóng Sai Vị Trí Vi Phạm Luật 14.6: Hình Phạt Chung Theo Luật 6.3b Hoặc 14.7a.

Nếu có nhiều vi phạm với một hành động đơn lẻ hoặc nhiều hành động có liên quan với nhau, xem Luật 1.3c(4).

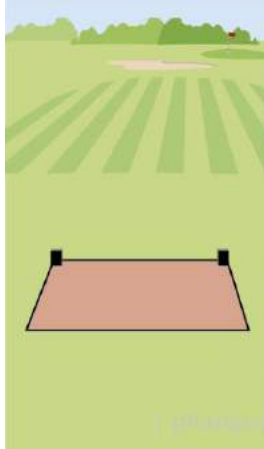


Luật 14

HÌNH 14.6: ĐÁNH BÓNG TỪ VỊ TRÍ CỦA CÚ ĐÁNH TRƯỚC ĐÓ

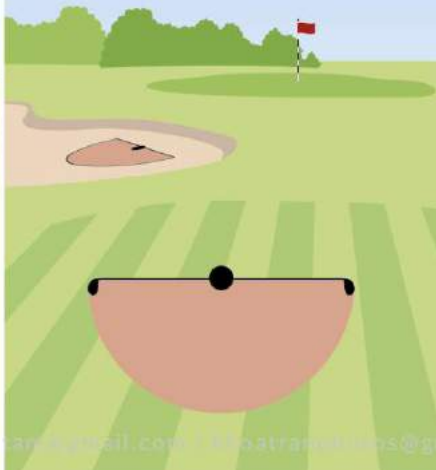
Khi người chơi được yêu cầu hoặc được phép thực hiện cú đánh tiếp theo từ vị trí của cú đánh trước đó, cách người chơi đưa bóng vào trong cuộc phụ thuộc vào khu vực sân nơi cú đánh trước đó được thực hiện.

Khu vực phát bóng



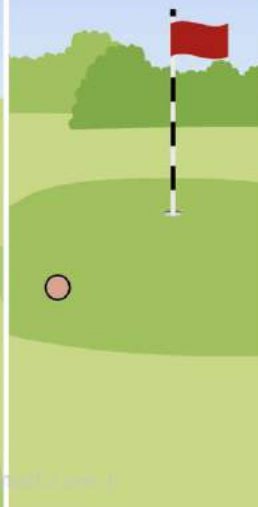
Cú đánh trước đó được thực hiện từ khu vực phát bóng, do đó bóng phải được đánh lại từ bất kỳ đâu bên trong khu vực phát bóng.

Khu vực chung, bãi cát hoặc khu vực phạt



Cú đánh trước đó được thực hiện từ khu vực chung, bãi cát hoặc khu vực phạt, do đó điểm tham chiếu là vị trí của cú đánh trước đó. Bóng được thả trong vòng một chiều dài gậy đo từ điểm tham chiếu đó, nhưng phải ở trong cùng khu vực sân với điểm tham chiếu và không gần hơn điểm tham chiếu.

Khu vực gạt bóng



Cú đánh trước đó được thực hiện từ khu vực gạt bóng, do đó bóng được đặt ở vị trí của cú đánh trước đó.



14.7 Đánh Bóng Sai Vị Trí

14.7a Nơi Bóng Phải Được Đánh

Sau khi bắt đầu một hố:

- Người chơi phải thực hiện mỗi *cú đánh* từ nơi mà bóng của họ đến nằm yên, trừ khi luật yêu cầu hoặc cho phép người chơi đánh bóng từ nơi khác (xem Luật 9.1).
- Người chơi không được đánh bóng *trong cuộc* của họ *sai vị trí*.

Hình Phạt Khi Đánh Bóng *Sai Vị Trí* Vi Phạm Luật 14.7a: *Hình Phạt Chung*.

Nếu có nhiều vi phạm với một hành động đơn lẻ hoặc nhiều hành động có liên quan với nhau, xem Luật 1.3c(4).

14.7b Làm Thế Nào Để Hoàn Thành Hố Sau Khi Đánh Bóng Sai Vị Trí Trong Đấu Gậy

(1) **Người Chơi Phải Quyết Định Kết Thúc Hố Với Bóng Được Đánh Sai Vị Trí Hoặc Sửa Lỗi Bằng Cách Đánh Bóng Đúng Vị Trí.** Việc người chơi làm gì tiếp theo phụ thuộc vào việc đó có phải là *lỗi nghiêm trọng* không – nghĩa là người chơi có được lợi thế lớn khi đánh bóng *sai vị trí*.

- **Không Phải Lỗi Nghiêm Trọng.** Người chơi phải kết thúc hố với bóng đánh *sai vị trí*, mà không phải sửa lỗi.
- **Lỗi Nghiêm Trọng.**
 - » Người chơi phải sửa lỗi bằng cách kết thúc hố với bóng đánh đúng vị trí theo luật.
 - » Nếu người chơi không sửa lỗi trước khi thực hiện *cú đánh* để bắt đầu một hố khác, hoặc đối với hố cuối cùng của *vòng đấu*, trước khi nộp *bảng điểm* của họ, người chơi sẽ bị **trước quyền thi đấu**.
- **Làm Gì Nếu Không Chắc Chắn Là Vi Phạm Có Nghiêm Trọng Không.** Người chơi nên kết thúc hố với cả bóng được đánh *sai vị trí* và một bóng thứ hai được đánh đúng vị trí theo luật.

(2) **Người Chơi Khi Cố Sửa Lỗi Phải Báo Cáo Với Hội Đồng.** Nếu người chơi cố sửa lỗi theo (1) bằng cách đánh bóng đúng vị trí:

- Người chơi phải báo sự việc với *Hội Đồng* trước khi nộp *bảng điểm*.
- Điều này được áp dụng khi người chơi kết thúc hố với chỉ bóng đó hoặc với hai bóng (và cho dù nếu kết quả của hai bóng là như nhau).

Nếu người chơi không báo cáo sự việc với *Hội Đồng*, họ sẽ bị **trước quyền thi đấu**.



Luật 14**(3) Khi Người Chơi Cố Sửa Lỗi, Hội Đồng Sẽ Quyết Định Kết Quả Hố Của Người Chơi.** Kết quả hố của người chơi sẽ phụ thuộc vào việc *Hội Đồng* quyết định có *lỗi nghiêm trọng* khi đánh bóng gốc *sai vị trí* không:● **Lỗi Không Nghiêm Trọng.**

- » Kết quả với bóng đánh *sai vị trí* được tính, và người chơi sẽ nhận **hình phạt chung theo Luật 14.7a** (nghĩa là cộng **hai gậy phạt** vào kết quả của bóng đó).
- » Nếu có đánh bóng thứ hai, tất cả các cú đánh với bóng đó (gồm các *cú đánh* và gậy phạt chỉ từ việc đánh bóng đó) không được tính.

● **Lỗi Nghiêm Trọng.**

- » Kết quả của bóng đánh để sửa lỗi đánh *sai vị trí* được tính, và người chơi sẽ nhận **hình phạt chung theo Luật 14.7a** (nghĩa là cộng **hai gậy phạt** vào kết quả của bóng đó).
- » *Cú đánh* với bóng gốc được đánh *sai vị trí* và các cú đánh khác với bóng này (gồm các *cú đánh* và gậy phạt chỉ từ việc đánh bóng đó) không được tính.
- » Nếu bóng được đánh để sửa lỗi cũng được đánh *sai vị trí*.
 - Nếu *Hội Đồng* quyết định đó không phải là *lỗi nghiêm trọng*, người chơi sẽ nhận **hình phạt chung (thêm hai gậy phạt nữa) theo Luật 14.7a**, với **tổng cộng bốn gậy phạt** được cộng vào kết quả của bóng đó (hai vì đánh bóng gốc *sai vị trí* và hai vì đánh bóng còn lại *sai vị trí*).
 - Nếu *Hội Đồng* quyết định đó là *lỗi nghiêm trọng*, người chơi sẽ bị **trước quyền thi đấu**.



VI

Giải Thoát Không Phạt

LUẬT 15-16



LUẬT 15

Giải Thoát Khỏi Vật Thể Tự Nhiên Rời Và Vật Cản Di Dời Được (Bao Gồm Bóng Hoặc Vật Đánh Dấu Bóng Hỗ Trợ Hoặc Ảnh Hưởng Đến Cuộc Chơi)

Mục Đích Của Luật:

Luật 15 quy định khi nào và làm thế nào người chơi có thể thực hiện giải thoát khỏi vật thể tự nhiên rời và vật cản di dời được.

- Các vật thể nhân tạo và tự nhiên có thể di dời được này không được xem là một phần của các thử thách khi chơi trên sân, và người chơi thường sẽ được phép loại bỏ chúng khi chúng gây ảnh hưởng đến cuộc chơi.
- Tuy nhiên, người chơi cần phải cẩn thận khi di dời vật thể tự nhiên rời ở gần bóng của họ bên ngoài khu vực gạt bóng, bởi sẽ bị phạt nếu việc di dời chúng làm bóng di chuyển.

15.1 Vật Thể Tự Nhiên Rời

15.1a Loại Bỏ Vật Thể Tự Nhiên Rời

Người chơi có thể loại bỏ *vật thể tự nhiên rời* ở bất kỳ đâu, trong hoặc ngoài *sân*, mà không bị phạt, và có thể làm điều đó bằng bất kỳ cách nào (như là dùng tay, chân, gậy hoặc *trang thiết bị* khác).

Nhưng có hai ngoại lệ:

Ngoại Lệ 1 – Loại Bỏ Vật Thể Tự Nhiên Rời Nơi Bóng Phải Được Đặt Lại: Trước khi *đặt lại* bóng đã được nhắc hoặc bị *di chuyển* từ bất kỳ đâu trừ *khu vực gạt bóng*.

- Người chơi không được cố tình di dời *vật thể tự nhiên rời* mà, nếu được di dời khi bóng đang nằm yên, có khả năng cao sẽ làm bóng *di chuyển*.
- Nếu người chơi làm thế, họ sẽ nhận **một gậy phạt**, tuy nhiên *vật thể tự nhiên rời* đã được bỏ đi không cần phải được đặt lại.

Ngoại lệ này được áp dụng cả trong *vòng đấu* và khi cuộc chơi bị dừng theo Luật 5.7d. Nó không được áp dụng đối với *vật thể tự nhiên rời* bị di dời do việc *đánh dấu* vị trí của bóng hoặc do việc nhắc, *di chuyển* hoặc *đặt lại* bóng hoặc làm bóng *di chuyển*.

Ngoại Lệ 2 – Các Hạn Chế Khi Cố Tình Loại Bỏ Vật Thể Tự Nhiên Rời Gây Ảnh Hưởng Đến Bóng Đang Chuyển Động (xem Luật 11.3).

15.1b Bóng Di Chuyển Khi Loại Bỏ Vật Thể Tự Nhiên Rời

Nếu việc loại bỏ *vật thể tự nhiên rời* của người chơi làm bóng của họ *di chuyển*:

- Bóng phải được *đặt lại* ở vị trí ban đầu (nếu không biết thì phải ước lượng) (xem Luật 14.2).
- Nếu bóng bị *di chuyển* đã nằm yên ở bất kỳ đâu trừ trên *khu vực gạt bóng* (xem Luật 13.1d) hoặc trong *khu vực phát bóng* (xem Luật 6.2b(6)), người chơi nhận **một gậy phạt** theo Luật 9.4b, trừ khi Luật 7.4 được áp dụng (không bị phạt đối với bóng bị *di chuyển* trong lúc tìm kiếm) hoặc khi một ngoại lệ khác của Luật 9.4b được áp dụng.

Hình Phạt Khi Đánh Bóng Được Thay Thế Không Đúng Hoặc Đánh Bóng Sai Vị Trí Vi Phạm Luật 15.1: Hình Phạt Chung Theo Luật 6.3b Hoặc 14.7a.

Nếu có nhiều vi phạm với một hành động đơn lẻ hoặc nhiều hành động có liên quan với nhau, xem Luật 1.3c(4).

15.2 Vật Cản Di Dời Được

Luật này quy định cách giải thoát không phạt được cho phép khỏi các vật thể nhân tạo thỏa định nghĩa *vật cản di dời được*.

Luật này không quy định cách giải thoát khỏi *vật cản cố định* (một loại giải thoát không phạt khác được cho phép theo Luật 16.1) hoặc *vật thể xác định ranh giới sân* hoặc *vật thể thuộc sân* (không được giải thoát không phạt).

15.2a Giải Thoát Khỏi Vật Cản Di Dời Được

- (1) **Loại Bỏ Vật Cản Di Dời Được.** Người chơi có thể loại bỏ *vật cản di dời được* ở bất kỳ đâu, trong hoặc ngoài *sân*, mà không bị phạt, và có thể làm điều đó bằng bất kỳ cách nào.

Tuy nhiên, có hai ngoại lệ:

Ngoại Lệ 1 – Không Được Di Chuyển Các Tee-Marker Khi Sẽ Đánh Bóng Từ Khu Vực Phát Bóng (xem Luật 6.2b(4) và 8.1a(1)).

Ngoại Lệ 2 – Các Hạn Chế Khi Cố Tình Loại Bỏ Vật Cản Di Dời Được Gây Ảnh Hưởng Đến Bóng Đang Chuyển Động (xem Luật 11.3).

Nếu bóng của người chơi *di chuyển* khi họ đang loại bỏ *vật cản di dời được*:

- Không bị phạt, và
- Bóng phải được *đặt lại* ở vị trí ban đầu (nếu không biết thì phải ước lượng) (xem Luật 14.2).

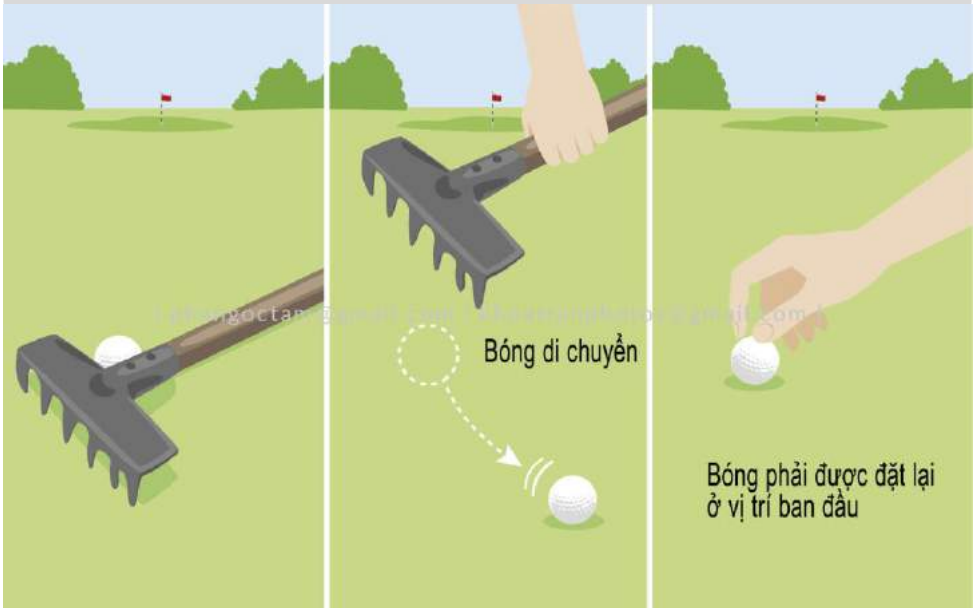


Luật 15

(2) **Giải Thoát Khi Bóng Nằm Trong Hoặc Trên Vật Cản Di Dời Được Ở Bất Kỳ Đầu Trên Sân Trừ Khu Vực Gạt Bóng.** Người chơi có thể thực hiện giải thoát không phạt bằng cách nhấc bóng, loại bỏ *vật cản di dời được* và *thả* bóng gốc hoặc một bóng khác trong *khu vực giải thoát* sau (xem Luật 14.3):

- **Điểm Tham Chiếu:** Vị trí ước lượng ngay bên dưới nơi bóng đã nằm yên bên trong hoặc trên *vật cản di dời được*.
- **Kích Thước Của Khu Vực Giải Thoát Đo Từ Điểm Tham Chiếu:** Một *chiều dài gậy đo*, nhưng với các giới hạn sau:
- **Giới Hạn Của Khu Vực Giải Thoát:**
 - » Phải ở trong cùng *khu vực sân* với điểm tham chiếu, và
 - » Phải không gần *hố cờ* hơn điểm tham chiếu.

HÌNH #1 15.2a: BÓNG DI CHUYỂN KHI LOẠI BỎ VẬT CẢN DI DỜI ĐƯỢC (TRỪ KHI BÓNG NẪM TRONG HOẶC TRÊN VẬT CẢN)

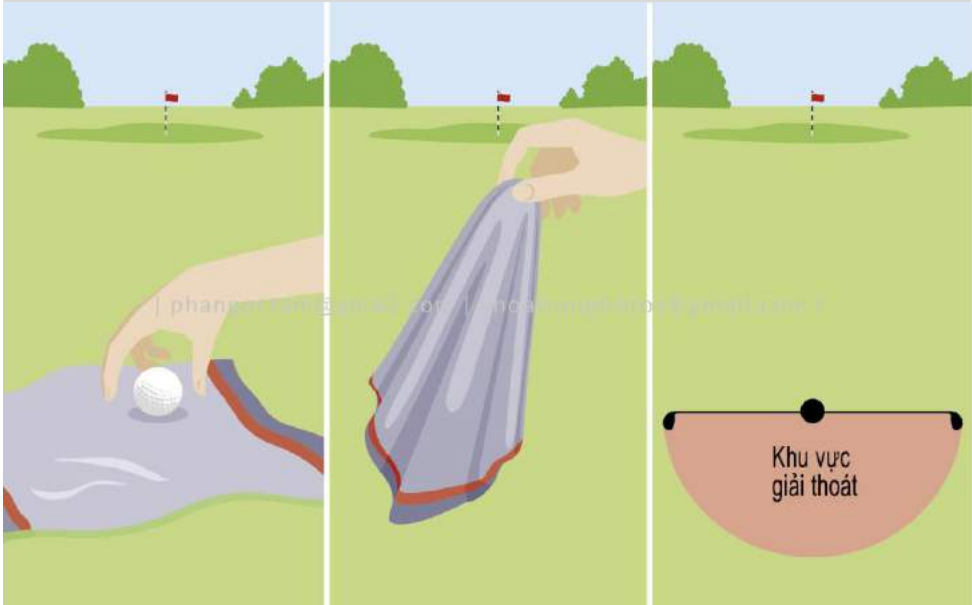


Luật Golf 2019 | Người dịch: Phan Ngọc Tâm | phangoctam@gmail.com

Luật Golf 2019 | Biên tập: Khoa Trần | khoatranphotos@gmail.com



HÌNH #2 15.2a: BÓNG NẪM TRONG HOẶC TRÊN VẬT CẢN DI DỜI ĐƯỢC



Khi bóng nằm trong hoặc trên một vật cản di dời được (như là một cái khăn) ở bất kỳ đâu trên sân, có thể thực hiện giải thoát không phạt bằng cách nhấc bóng, loại bỏ vật cản di dời được, và, trừ trên khu vực gạt bóng, thả bóng đó hoặc một bóng khác. Điểm tham chiếu để thực hiện giải thoát là điểm ước lượng nằm ngay bên dưới nơi mà bóng nằm yên bên trong hoặc trên vật cản di dời được. Khu vực giải thoát được tính trong vòng một chiều dài gậy đo từ điểm tham chiếu, không gần hồ cờ hơn điểm tham chiếu và phải ở trong cùng khu vực sân với điểm tham chiếu.

(3) Giải Thoát Khi Bóng Nằm Trong Hoặc Trên Vật Cản Di Dời Được Trên Khu Vực Gạt Bóng. Người chơi có thể thực hiện giải thoát không phạt bằng cách:

- Nhấc bóng và loại bỏ *vật cản di dời được*, và
- Đặt bóng gốc hoặc một bóng khác ở vị trí ước lượng ngay bên dưới nơi mà bóng đã nằm yên bên trong hoặc trên *vật cản di dời được*, sử dụng quy trình *đặt lại* bóng theo Luật 14.2b(2) và 14.2e.

15.2b Giải Thoát Đối Với Bóng Không Được Tìm Thấy Nhưng Nằm Trong Hoặc Trên Vật Cản Di Dời Được

Nếu bóng của người chơi không được tìm thấy nhưng *biết hoặc gần như chắc chắn* là nó đã đến nằm yên bên trong hoặc trên một *vật cản di dời được* trên *sân*, người chơi có thể sử dụng lựa chọn giải thoát sau thay vì thực hiện giải thoát *gậy-và-khoảng-cách*.

Luật 15

- Người chơi có thể thực hiện giải thoát không phạt theo Luật 15.2a(2) hoặc 15.2a(3), sử dụng điểm ước lượng ngay bên dưới nơi bóng cắt ranh giới của *vật cản di dời được* trên *sân* lần cuối cùng làm điểm tham chiếu.
- Một khi người chơi đưa một bóng khác vào *trong cuộc* để thực hiện giải thoát theo cách này:
 - » Bóng gốc không còn *trong cuộc* nữa và phải không được đánh.
 - » Điều này đúng cho dù nếu sau đó bóng được tìm thấy trên *sân* trước khi kết thúc thời gian ba phút tìm kiếm (xem Luật 6.3b).

Tuy nhiên, nếu không *biết hoặc gần như chắc chắn* là bóng đã đến nằm yên bên trong hoặc trên một *vật cản di dời được* và bóng bị *mất*, người chơi phải thực hiện giải thoát *gậy-và-khoảng-cách* theo Luật 18.2a.

Hình Phạt Khi Đánh Bóng Được Thay Thế Không Đúng Hoặc Đánh Bóng Sai Vị Trí Vi Phạm Luật 15.2: Hình Phạt Chung Theo Luật 6.3b Hoặc 14.7a.

Nếu có nhiều vi phạm với một hành động đơn lẻ hoặc nhiều hành động có liên quan với nhau, xem Luật 1.3c(4).

15.3 Bóng Hoặc Vật Đánh Dấu Bóng Hỗ Trợ Hoặc Ảnh Hưởng Đến Cuộc Chơi

15.3a Bóng Trên Khu Vực Gạt Bóng Hỗ Trợ Cuộc Chơi

Luật 15.3a chỉ được áp dụng đối với bóng nằm yên trên *khu vực gạt bóng*, không phải ở nơi khác trên *sân*.

Nếu người chơi có cơ sở hợp lý để tin rằng bóng nằm trên *khu vực gạt bóng* có thể hỗ trợ cuộc chơi của người chơi khác (như có thể là một điểm giúp dừng bóng gần *hố cờ*), người chơi có thể:

- *Đánh dấu* vị trí và nhắc bóng theo Luật 13.1b nếu đó là bóng của họ, hoặc nếu là bóng của người chơi khác, yêu cầu người đó *đánh dấu* vị trí và nhắc bóng (xem Luật 14.1).
- Bóng được nhắc phải được *đặt lại* ở vị trí ban đầu (xem Luật 14.2).

Chỉ trong *đấu gậy*.

- Người chơi được yêu cầu nhắc bóng có thể đánh trước, và
- Nếu hai hoặc nhiều người chơi hơn đồng ý để bóng tại chỗ để hỗ trợ bất kỳ người chơi nào, và người đó thực hiện *cú đánh* với bóng hỗ trợ ở đó, mỗi người chơi đồng ý với việc này sẽ nhận ***hình phạt chung (hai gậy phạt)***.



15.3b Bóng Ở Bất Kỳ Đâu Trên Sân Ảnh Hưởng Đến Cuộc Chơi

- (1) **Ý Nghĩa Của Việc Ảnh Hưởng Bởi Bóng Của Một Người Chơi Khác.** Ảnh hưởng theo luật này tồn tại khi bóng nằm yên của một người chơi khác:
- Có thể ảnh hưởng đến *thế đứng* hoặc khu vực swing dự kiến của người chơi.
 - Nằm trên hoặc gần với *hướng đánh* của người chơi mà bóng đang chuyển động của người chơi sau *cú đánh* dự kiến có khả năng hợp lý sẽ chạm bóng đó, hoặc
 - Ở đủ gần để gây phiền toái cho người chơi khi thực hiện *cú đánh*.
- (2) **Khi Nào Được Phép Giải Thoát Khỏi Bóng Gây Ảnh Hưởng.** Nếu người chơi có cơ sở hợp lý để tin rằng bóng của một người chơi khác ở bất kỳ đâu trên *sân* có thể gây ảnh hưởng đến cuộc chơi của họ:
- Người chơi có thể yêu cầu người chơi kia *đánh dấu* vị trí và nhắc bóng (xem Luật 14.1), và bóng phải không được làm sạch (trừ khi được nhắc từ *khu vực gạt bóng* theo Luật 13.1b) và phải được *đặt lại* ở vị trí ban đầu (xem Luật 14.2).
 - Nếu người chơi kia không *đánh dấu* vị trí trước khi nhắc bóng hoặc làm sạch bóng khi không được phép, họ sẽ nhận **một gậy phạt**.
 - Chỉ trong *đấu gậy*, người chơi được yêu cầu nhắc bóng của họ theo luật này có thể đánh trước.

Người chơi không được phép nhắc bóng của họ theo luật này mà chỉ dựa vào suy nghĩ cá nhân của họ rằng bóng đó có thể gây ảnh hưởng đến cuộc chơi của một người chơi khác.

Nếu người chơi nhắc bóng của họ khi không được yêu cầu bởi người chơi khác (trừ khi nhắc bóng trên *khu vực gạt bóng* theo Luật 13.1b), người chơi sẽ nhận **một gậy phạt**.

15.3c Vật Đánh Dấu Bóng Hỗ Trợ Hoặc Gây Ảnh Hưởng Đến Cuộc Chơi

Nếu một *vật đánh dấu bóng* có thể hỗ trợ hoặc gây ảnh hưởng đến cuộc chơi, người chơi có thể:

- Dời *vật đánh dấu bóng* đi chỗ khác nếu nó là của họ, hoặc
- Nếu *vật đánh dấu bóng* là của người chơi khác, yêu cầu người chơi đó dời *vật đánh dấu bóng* đi chỗ khác, với cùng lý do để có thể yêu cầu nhắc bóng theo Luật 15.3a và 15.3b.



Luật 15

Vật đánh dấu bóng phải được dời đến một vị trí mới được đo từ vị trí ban đầu, như là bằng một hoặc nhiều chiều dài đầu gậy.

Bóng được nhắc phải được *đặt lại* ở vị trí ban đầu (xem Luật 14.2) hoặc *vật đánh dấu bóng* phải được đặt lại để *đánh dấu* vị trí đó.

Hình Phạt Khi Vi Phạm Luật 15.3: Hình Phạt Chung.

Hình phạt này cũng được áp dụng nếu người chơi:

- Thực hiện *cú đánh* mà không chờ bóng hoặc *vật đánh dấu bóng* có thể hỗ trợ được nhắc sau khi đã biết là một người chơi khác (1) đã có ý định nhắc hoặc dời bóng hoặc *vật đánh dấu bóng* theo luật này hoặc (2) đã yêu cầu một người nào đó làm thế, hoặc
- Từ chối nhắc bóng hoặc *vật đánh dấu bóng* của họ khi được yêu cầu và sau đó *cú đánh* được thực hiện bởi người chơi mà cú đánh có thể đã được hỗ trợ hoặc bị ảnh hưởng.

Hình Phạt Khi Đánh Bóng Được Thay Thế Không Đúng Hoặc Đánh Bóng Sai Vị Trí Vi Phạm Luật 15.3: Hình Phạt Chung Theo Luật 6.3b Hoặc 14.7a.

Nếu có nhiều vi phạm với một hành động đơn lẻ hoặc nhiều hành động có liên quan với nhau, xem Luật 1.3c(4).



LUẬT 16

Giải Thoát Khỏi Các Điều Kiện Sân Bất Thường (Bao Gồm Vật Cản Cố Định), Điều Kiện Động Vật Nguy Hiểm, Bóng Lún

Mục Đích Của Luật:

Luật 16 quy định khi nào và làm thế nào người chơi có thể thực hiện giải thoát không phạt bằng cách đánh bóng từ một nơi khác, như khi bị ảnh hưởng bởi điều kiện sân bất thường hoặc điều kiện động vật nguy hiểm.

- Các điều kiện này không được xem là một phần của các thử thách khi chơi trên sân, và thường sẽ được giải thoát không phạt trừ khi bóng nằm trong khu vực phạt.
- Người chơi thường thực hiện giải thoát bằng cách thả bóng trong khu vực giải thoát tính từ điểm giải thoát hoàn toàn gần nhất.

Luật này cũng quy định cách giải thoát không phạt khi bóng của người chơi bị lún trong dấu bóng của chính nó trong khu vực chung.

16.1 Các Điều Kiện Sân Bất Thường (Bao Gồm Vật Cản Cố Định)

Luật này quy định cách giải thoát không phạt được cho phép khỏi ảnh hưởng bởi *hố đào bởi động vật, mặt sân đang sửa chữa, vật cản cố định* và *nước đọng tạm thời*.

- Chúng được gọi chung là các *điều kiện sân bất thường*, tuy nhiên mỗi điều kiện đều có định nghĩa riêng.
- Luật này không quy định cách giải thoát khỏi *vật cản di dời được* (một loại giải thoát không phạt khác được cho phép theo Luật 15.2a), hoặc *vật thể xác định ranh giới sân* hoặc *vật thể thuộc sân* (không được giải thoát không phạt).

16.1a Khi Nào Được Phép Giải Thoát

(1) **Ý Nghĩa Của Ảnh Hưởng Bởi Điều Kiện Sân Bất Thường.** Ảnh hưởng tồn tại khi có một trong các điều sau:

- Bóng của người chơi chạm hoặc nằm trong hoặc trên một *điều kiện sân bất thường*,
- Một *điều kiện sân bất thường* ảnh hưởng trực tiếp đến *thế đứng* hoặc khu vực swing dự kiến của người chơi, hoặc
- Chỉ khi bóng nằm trên *khu vực gạt bóng*, một *điều kiện sân bất thường* ở trên hoặc ngoài *khu vực gạt bóng* ảnh hưởng đến *hướng đánh*.

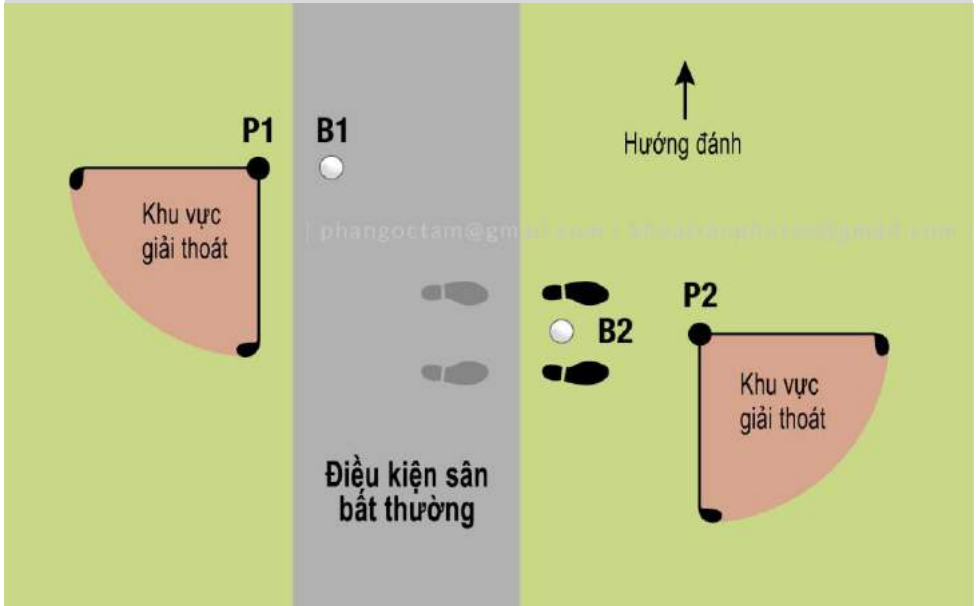


Luật 16

Nếu *điều kiện sân bất thường* đủ gần để gây phiền toái cho người chơi nhưng không thỏa một trong các yêu cầu ở trên, sẽ không có ảnh hưởng theo luật này.

Xem Quy Chế Hội Đồng, Phần 8, Luật Địa Phương Mẫu F-6 (*Hội Đồng* có thể áp dụng Luật Địa Phương không cho giải thoát khỏi *điều kiện sân bất thường* khi chỉ có ảnh hưởng đến *thế đứng dự kiến*).

HÌNH 16.1a: KHI NÀO ĐƯỢC GIẢI THOÁT KHỎI ĐIỀU KIỆN SÂN BẤT THƯỜNG



Hình giả thiết người chơi thuận tay phải. Được phép giải thoát không phạt khỏi ảnh hưởng bởi điều kiện sân bất thường (ACC), bao gồm vật cản cố định, khi bóng chạm hoặc nằm trong hoặc trên điều kiện (B1), hoặc khi điều kiện ảnh hưởng đến thế đứng dự kiến (B2), hoặc khu vực swing dự kiến. Điểm giải thoát hoàn toàn gần nhất cho B1 là P1, và rất gần với điều kiện. Đối với B2, điểm giải thoát hoàn toàn gần nhất là P2, và xa điều kiện hơn do thế đứng phải không chạm vào ACC.

Luật Golf 2019 | Người dịch: Phan Ngọc Tâm | phangoctam@gmail.com

Luật Golf 2019 | Biên tập: Khoa Trần | khoaтранphotos@gmail.com



(2) **Được Phép Giải Thoát Ở Bất Kỳ Đâu Trên Sân Trừ Khi Bóng Nằm Trong Khu Vực Phạt.** Giải thoát khỏi ảnh hưởng bởi *điều kiện sân bất thường* được cho phép theo Luật 16.1 chỉ khi cả:

- *Điều kiện sân bất thường* ở trên *sân* (không phải ở ngoài biên), và
- Bóng nằm ở bất kỳ đâu trên *sân*, trừ trong *khu vực phạt* (nơi mà lựa chọn giải thoát duy nhất của người chơi là theo Luật 17).

(3) **Không Được Giải Thoát Khi Không Hợp Lý Để Đánh Bóng.** Không được giải thoát theo Luật 16.1:

- Khi việc đánh bóng từ nơi nó nằm là không hợp lý bởi vì điều khác, không phải là *điều kiện sân bất thường* (ví dụ như khi người chơi đứng trong *nước đọng tạm thời* hoặc trên một *vật cản cố định* nhưng không thể thực hiện *cú đánh* vì nơi bóng nằm trong bụi cây), hoặc
- Khi ảnh hưởng chỉ tồn tại do người chơi chọn *gậy, thế đứng, swing* hoặc hướng đánh không hợp lý trong tình huống đó.

Xem Quy Chế Hội Đồng, Phần 8, Luật Địa Phương Mẫu F-23 (*Hội Đồng* có thể áp dụng Luật Địa Phương cho phép giải thoát khỏi ảnh hưởng bởi vật cản cố định tạm thời ở trong hoặc ngoài *sân*).

16.1b Giải Thoát Đối Với Bóng Trong Khu Vực Chung

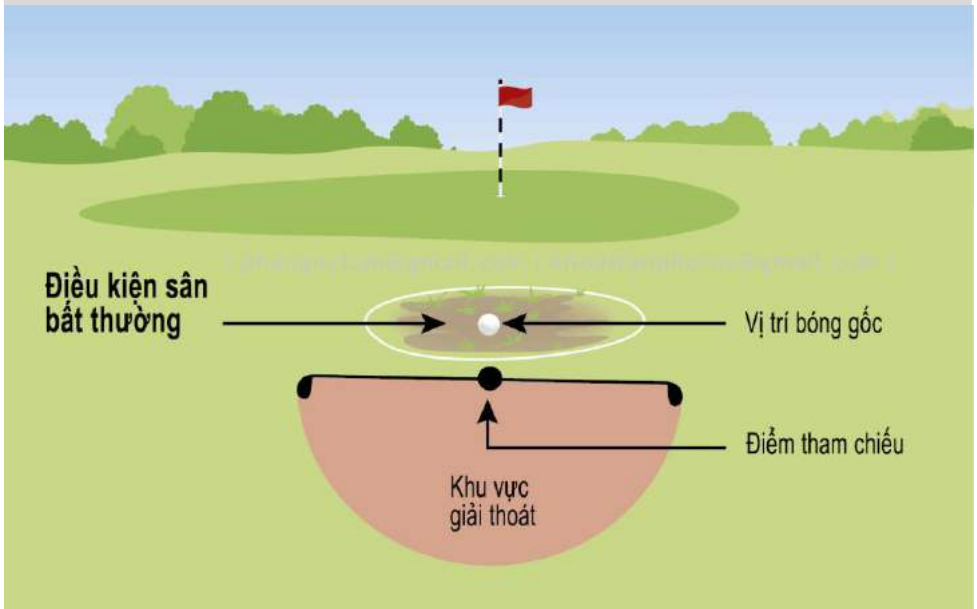
Nếu bóng của người chơi nằm trong *khu vực chung* và có ảnh hưởng bởi *điều kiện sân bất thường* trên *sân*, người chơi có thể thực hiện giải thoát không phạt bằng cách *thả* bóng gốc hoặc một bóng khác trong *khu vực giải thoát* sau (xem Luật 14.3):

- **Điểm Tham Chiếu:** *Điểm giải thoát hoàn toàn gần nhất* trong *khu vực chung*.
- **Kích Thước Của Khu Vực Giải Thoát Đo Từ Điểm Tham Chiếu:** Một *chiều dài gậy đo*, nhưng với các giới hạn sau:
- **Giới Hạn Của Khu Vực Giải Thoát:**
 - » Phải ở trong *khu vực chung*,
 - » Phải không gần *hố* hơn điểm tham chiếu, và
 - » Phải được giải thoát hoàn toàn khỏi tất cả ảnh hưởng bởi *điều kiện sân bất thường* đó.



Luật 16

HÌNH 16.1b: GIẢI THOÁT KHÔNG PHẠT KHỎI ĐIỀU KIỆN SÂN BẤT THƯỜNG TRONG KHU VỰC CHUNG



Được phép giải thoát không phạt khi bóng nằm trong khu vực chung và có ảnh hưởng bởi điều kiện sân bất thường (ACC). Nên xác định điểm giải thoát hoàn toàn gần nhất và bóng phải được thả bên trong và đến nằm yên bên trong khu vực giải thoát. Khu vực giải thoát được tính trong vòng một chiều dài gậy đo từ điểm tham chiếu, không gần hố cờ hơn điểm tham chiếu và phải ở trong khu vực chung. Khi thực hiện giải thoát, người chơi phải thực hiện giải thoát hoàn toàn khỏi tất cả ảnh hưởng bởi điều kiện sân bất thường.

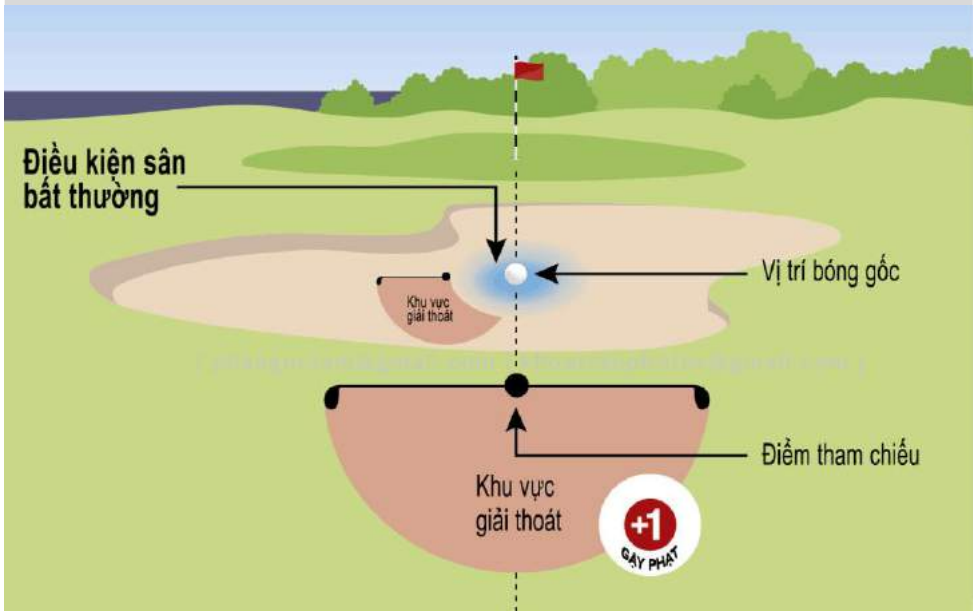
16.1c Giải Thoát Đối Với Bóng Trong Bẫy Cát

Nếu bóng của người chơi nằm trong *bẫy cát* và có ảnh hưởng bởi *điều kiện sân bất thường* trên *sân*, người chơi có thể thực hiện giải thoát không phạt theo (1) hoặc giải thoát có phạt theo (2):

- (1) **Giải Thoát Không Phạt: Đánh Bóng Từ Bẫy Cát.** Người chơi có thể thực hiện giải thoát không phạt theo Luật 16.1b, tuy nhiên:
 - *Điểm giải thoát hoàn toàn gần nhất* và *khu vực giải thoát* phải ở trong *bẫy cát* đó.
 - Nếu không có *điểm giải thoát hoàn toàn gần nhất* như thế, người chơi vẫn có thể thực hiện giải thoát bằng cách sử dụng *điểm giải thoát tối đa có thể* nằm trong *bẫy cát* làm điểm tham chiếu.



HÌNH 16.1c: GIẢI THOÁT KHỎI ĐIỀU KIỆN SÂN BẤT THƯỜNG TRONG BÃY CÁT



Hình giả thiết người chơi thuận tay phải. Khi có ảnh hưởng bởi điều kiện sân bất thường trong bẫy cát, có thể thực hiện giải thoát không phạt theo Luật 16.1b hoặc có thể thực hiện giải thoát ra ngoài bẫy cát với một gậy phát. Giải thoát ra ngoài bẫy cát được dựa trên đường thẳng tham chiếu kéo dài từ hố cờ qua vị trí bóng gốc trong bẫy cát về phía sau. Điểm tham chiếu là một điểm trên sân, bên ngoài bẫy cát mà người chơi chọn trên đường thẳng tham chiếu và xa cờ hơn vị trí bóng gốc (không giới hạn kéo lùi về sau bao xa). Khu vực giải thoát được tính trong vòng một chiều dài gậy đo từ điểm tham chiếu, không gần hố cờ hơn điểm tham chiếu và có thể ở trong bất kỳ khu vực sân nào. Khi chọn điểm tham chiếu này, người chơi nên đánh dấu nó bằng một vật thể (như là một cái tee).

(2) Giải Thoát Có Phạt: Đánh Bóng Từ Bên Ngoài Bẫy Cát (Giải Thoát Trên-Đường-Thẳng-Kéo-Dài-Về-Phía-Sau). Với **một gậy phạt**, người chơi có thể *thả* bóng gốc hoặc một bóng khác (xem Luật 14.3) trong *khu vực giải thoát* được tính dựa trên đường thẳng tham chiếu kéo dài từ *hố cờ* qua vị trí bóng gốc về phía sau:

- **Điểm Tham Chiếu:** Một điểm trên *sân* mà người chơi chọn trên đường thẳng tham chiếu, xa *hố cờ* hơn vị trí bóng gốc (không giới hạn kéo lùi về sau bao xa):
 - » Khi chọn điểm tham chiếu này, người chơi nên đánh dấu nó bằng một vật thể (như là một cái *tee*).



Luật 16

- » Nếu người chơi *thả* bóng mà không chọn điểm này trước, điểm tham chiếu sẽ được tính là vị trí trên đường thẳng tham chiếu có cùng khoảng cách đến *hố cờ* với nơi mà bóng chạm mặt đất đầu tiên.
- Kích Thước Của Khu Vực Giải Thoát Đo Từ Điểm Tham Chiếu: Một *chiều dài gậy đo*, nhưng với các giới hạn sau:
- Giới Hạn Của Khu Vực Giải Thoát:
 - » Phải không gần *hố cờ* hơn điểm tham chiếu, và
 - » Có thể ở trong bất kỳ *khu vực sân* nào, tuy nhiên
 - » Nếu có nhiều *khu vực sân* khác nhau trong vòng một *chiều dài gậy đo* từ điểm tham chiếu, bóng phải đến nằm yên bên trong *khu vực giải thoát* trong cùng *khu vực sân* với nơi mà bóng chạm mặt đất đầu tiên sau khi được *thả* bên trong *khu vực giải thoát*.

16.1d Giải Thoát Đối Với Bóng Trên Khu Vực Gạt Bóng

Nếu bóng của người chơi nằm trên *khu vực gạt bóng* và có ảnh hưởng bởi *điều kiện sân bất thường* trên *sân*, người chơi có thể thực hiện giải thoát không phạt bằng cách đặt bóng gốc hoặc một bóng khác ở vị trí của *điểm giải thoát hoàn toàn gần nhất*, sử dụng quy trình *đặt lại* bóng theo Luật 14.2(2) hoặc 14.2e.

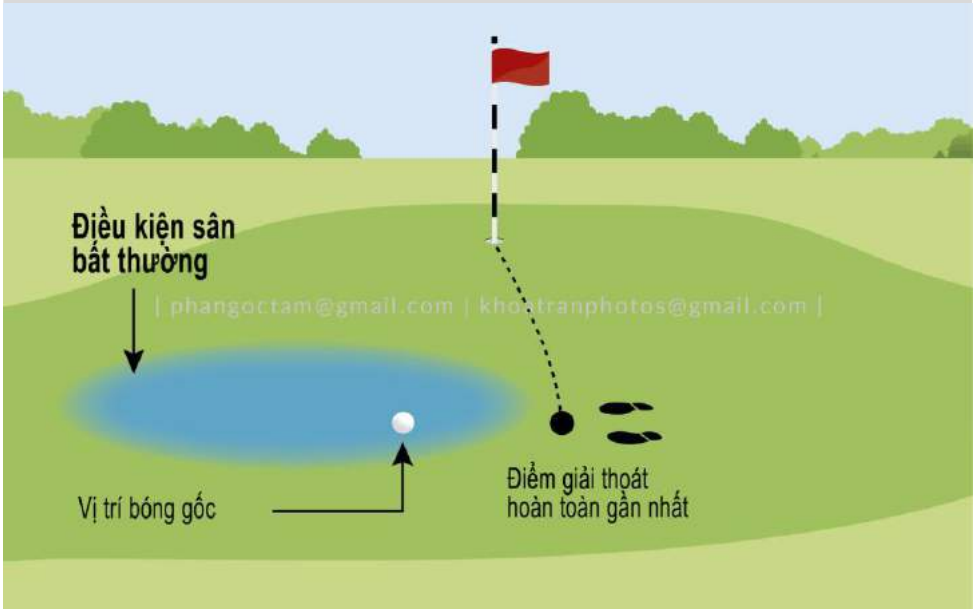
- *Điểm giải thoát hoàn toàn gần nhất* phải nằm trên *khu vực gạt bóng* hoặc trong *khu vực chung*.
- Nếu không có *điểm giải thoát hoàn toàn gần nhất* như thế, người chơi vẫn có thể thực hiện giải thoát không phạt bằng cách sử dụng *điểm giải thoát tối đa có thể* làm điểm tham chiếu, và điểm này phải nằm trên *khu vực gạt bóng* hoặc trong *khu vực chung*.

16.1e Giải Thoát Đối Với Bóng Không Được Tìm Thấy Nhưng Nằm Trong Hoặc Trên Điều Kiện Sân Bất Thường

Nếu bóng của người chơi không được tìm thấy nhưng *biết hoặc gần như chắc chắn* là bóng đã đến nằm yên bên trong hoặc trên một *điều kiện sân bất thường* trên *sân*, người chơi có thể sử dụng lựa chọn giải thoát sau thay vì thực hiện giải thoát *gậy-và-khoảng-cách*:

- Người chơi có thể thực hiện giải thoát theo Luật 16.1b, c hoặc d, sử dụng điểm ước lượng nơi bóng cắt ranh giới của *điều kiện sân bất thường* trên *sân* lần cuối cùng làm vị trí của bóng khi tìm *điểm giải thoát hoàn toàn gần nhất*.
- Một khi người chơi đưa một bóng khác vào *trong cuộc* để thực hiện giải thoát theo cách này:
 - » Bóng gốc không còn *trong cuộc* nữa và phải không được đánh.
 - » Điều này đúng cho dù nếu sau đó bóng gốc được tìm thấy trên *sân* trước khi kết thúc thời gian ba phút tìm kiếm (xem Luật 6.3b).

HÌNH 16.1d: GIẢI THOÁT KHÔNG PHẠT KHỎI ĐIỀU KIỆN SÂN BẤT THƯỜNG TRÊN KHU VỰC GẠT BÓNG



Hình giả thiết người chơi thuận tay trái. Khi bóng nằm trên khu vực gạt bóng và có ảnh hưởng bởi điều kiện sân bất thường, có thể thực hiện giải thoát không phạt bằng cách đặt bóng ở vị trí của điểm giải thoát hoàn toàn gần nhất. Điểm giải thoát hoàn toàn gần nhất phải nằm trên khu vực gạt bóng hoặc trong khu vực chung. Nếu không có điểm giải thoát hoàn toàn gần nhất như thế, người chơi vẫn có thể thực hiện giải thoát không phạt bằng cách sử dụng điểm giải thoát tối đa có thể làm điểm tham chiếu, và điểm này phải nằm trên khu vực gạt bóng hoặc trong khu vực chung.

Tuy nhiên, nếu không *biết hoặc gần như chắc chắn* là bóng đã đến nằm yên bên trong hoặc trên một *điều kiện sân bất thường* và bóng bị *mất*, người chơi phải thực hiện giải thoát *gậy-và-khoảng-cách* theo Luật 18.2a.

16.1f Phải Thực Hiện Giải Thoát Khỏi Ảnh Hưởng Bởi Khu Vực Không Được Phép Đánh Trong Điều Kiện Sân Bất Thường

Trong mỗi tình huống sau, không được phép đánh bóng từ nơi bóng nằm:

- (1) **Khi Bóng Nằm Trong Khu Vực Không Được Phép Đánh.** Nếu bóng của người chơi nằm trong *khu vực không được phép đánh* bên trong hoặc trên một *điều kiện sân bất thường* trong *khu vực chung*, trong *bẫy cát* hoặc trên *khu vực gạt bóng*.
 - **Khu Vực Không Được Phép Đánh Nằm Trong Khu Vực Chung.** Người chơi phải thực hiện giải thoát không phạt theo Luật 16.1b.



Luật 16

- Khu Vực Không Được Phép Đánh Nằm Trong Bẫy Cát. Người chơi phải thực hiện giải thoát không phạt hoặc có phạt theo Luật 16.1c(1) hoặc (2).
 - Khu Vực Không Được Phép Đánh Nằm Trên Khu Vực Gạt Bóng. Người chơi phải thực hiện giải thoát không phạt theo Luật 16.1d.
- (2) **Khi Khu Vực Không Được Phép Đánh Ảnh Hưởng Đến Thế Đứng Hoặc Swing Đối Với Bóng Nằm Ở Bất Kỳ Đâu Trên Sân Trừ Khu Vực Phạt**. Nếu bóng của người chơi nằm bên ngoài *khu vực không được phép đánh* và bên trong *khu vực chung*, trong *bẫy cát* hoặc trên *khu vực gạt bóng*, và *khu vực không được phép đánh* (nằm trong một *điều kiện sân bất thường* hoặc trong một *khu vực phạt*) ảnh hưởng đến *thế đứng* hoặc khu vực swing dự kiến của người chơi, người chơi phải:
- Thực hiện giải thoát nếu được phép theo Luật 16.1b, c hoặc d, phụ thuộc vào việc bóng nằm trong *khu vực chung*, trong *bẫy cát* hoặc trên *khu vực gạt bóng*, hoặc
 - Thực hiện giải thoát bóng không đánh được theo Luật 19.

Để làm gì khi bị ảnh hưởng bởi *khu vực không được phép đánh* đối với bóng nằm trong *khu vực phạt*, xem Luật 17.1e.

Hình Phạt Khi Đánh Bóng Sai Vị Trí Vi Phạm Luật 16.1: Hình Phạt Chung Theo Luật 14.7a.

16.2 Điều Kiện Động Vật Nguy Hiểm

16.2a Khi Nào Được Phép Giải Thoát

“Điều kiện *động vật* nguy hiểm” tồn tại khi một *động vật* nguy hiểm (như là rắn độc, ong độc, cá sấu, kiến lửa hoặc gấu) ở gần bóng có thể gây tổn thương cơ thể nghiêm trọng cho người chơi nếu họ đánh bóng từ nơi bóng nằm.

Người chơi có thể thực hiện giải thoát theo Luật 16.2b khỏi ảnh hưởng bởi điều kiện *động vật* nguy hiểm cho dù bóng của họ đang ở đâu trên *sân*, tuy nhiên sẽ không được giải thoát:

- Khi việc đánh bóng từ nơi bóng nằm là không hợp lý bởi vì điều khác, không phải là điều kiện *động vật* nguy hiểm (ví dụ như khi người chơi không thể thực hiện *cú đánh* vì nơi bóng nằm trong bụi cây), hoặc
- Khi ảnh hưởng chỉ tồn tại do người chơi chọn gậy, *thế đứng*, swing hoặc hướng đánh không hợp lý trong tình huống đó.



16.2b Giải Thoát Khỏi Điều Kiện Động Vật Nguy Hiểm

Khi có ảnh hưởng bởi điều kiện *động vật* nguy hiểm:

- (1) **Khi Bóng Ở Bất Kỳ Đâu Trừ Khu Vực Phạt.** Người chơi có thể thực hiện giải thoát theo Luật 16.1b, c hoặc d phụ thuộc vào việc bóng nằm trong *khu vực chung*, trong *bẫy cát* hoặc trên *khu vực gạt bóng*.
- (2) **Khi Bóng Nằm Trong Khu Vực Phạt.** Người chơi có thể thực hiện giải thoát không phạt hoặc có phạt:
 - **Giải Thoát Không Phạt: Đánh Bóng Từ Trong Khu Vực Phạt.** Người chơi có thể thực hiện giải thoát không phạt theo Luật 16.1b, tuy nhiên *điểm giải thoát hoàn toàn gần nhất* và *khu vực giải thoát* phải ở trong *khu vực phạt* đó.
 - **Giải Thoát Có Phạt: Đánh Bóng Từ Bên Ngoài Khu Vực Phạt.**
 - » Người chơi có thể thực hiện giải thoát có phạt theo Luật 17.1d.
 - » Sau khi đã thực hiện giải thoát có phạt ra ngoài *khu vực phạt*, nếu có ảnh hưởng bởi điều kiện *động vật* nguy hiểm, người chơi có thể tiếp tục thực hiện giải thoát theo (1) mà không bị phạt thêm.

Đối với mục đích của luật này, *điểm giải thoát hoàn toàn gần nhất* là điểm gần nhất (không gần *hố cờ* hơn) nơi điều kiện *động vật* nguy hiểm không tồn tại.

Hình Phạt Khi Đánh Bóng Sai Vị Trí Vi Phạm Luật 16.2: Hình Phạt Chung Theo Luật 14.7a.

16.3 Bóng Lún

16.3a Khi Nào Được Phép Giải Thoát

- (1) **Bóng Phải Bị Lún Trong Khu Vực Chung.** Chỉ được phép giải thoát theo Luật 16.3a khi bóng của người chơi bị *lún* trong *khu vực chung*:
 - Không được giải thoát theo luật này nếu bóng bị *lún* ở bất kỳ đâu trừ trong *khu vực chung*.
 - Tuy nhiên, nếu bóng bị *lún* trên *khu vực gạt bóng*, người chơi có thể *đánh dấu* vị trí bóng, nhấc và làm sạch bóng, sửa các hư hỏng do tác động của bóng, và *đặt lại* bóng ở vị trí ban đầu (xem Luật 13.1c(2)).

Ngoại Lệ - Khi Nào Không Được Giải Thoát Đối Với Bóng Lún Trong Khu Vực Chung: Không được phép giải thoát theo Luật 16.3b:

- Khi bóng bị *lún* trong cát trong một phần của *khu vực chung* có cỏ cao hơn chiều cao của cỏ fairway, hoặc
- Khi ảnh hưởng bởi một điều khác, không phải bóng bị lún, làm cho *cú đánh* không hợp lý (ví dụ như khi người chơi không thể thực hiện *cú đánh* vì nơi bóng nằm trong bụi cây).



Luật 16**(2) Xác Định Bóng Có Bị Lún Không.** Bóng của người chơi chỉ bị *lún* nếu:

- Nằm trong vết bóng của chính nó, được tạo ra bởi *cú đánh* trước đó của người chơi, và
- Một phần của bóng nằm thấp hơn mặt đất.

Nếu người chơi không thể khẳng định chắc chắn là bóng nằm trong vết bóng của chính nó hoặc một vết bóng được tạo ra bởi một bóng khác, người chơi có thể xem như bóng bị *lún* nếu có thể kết luận một cách hợp lý từ thông tin có sẵn là bóng đang nằm trong vết bóng của chính nó.

Bóng không bị *lún* nếu việc nó nằm thấp hơn mặt đất được tạo ra bởi một nguyên nhân khác, không phải bởi *cú đánh* trước đó của người chơi, như là khi:

- Bóng bị ấn xuống mặt đất bởi người nào dẫm lên nó,
- Bóng bị đánh thẳng xuống mặt đất mà không bay lên không trung, hoặc
- Bóng được *thả* khi thực hiện giải thoát theo một luật nào đó.

HÌNH 16.3a: KHI NÀO BÓNG BỊ LÚN**Bóng bị lún**

Một phần của bóng (bị lún trong vết bóng của chính nó) nằm thấp hơn mặt đất

← Mặt đất

**Bóng bị lún**

Mặc dù bóng không chạm vào đất, một phần của bóng (bị lún trong vết bóng của chính nó) nằm thấp hơn mặt đất.

**Bóng KHÔNG bị lún**

Mặc dù bóng nằm thấp trong cỏ, không được giải thoát vì không có phần nào của bóng nằm thấp hơn mặt đất.

16.3b Giải Thoát Cho Bóng Bị Lún

Khi bóng của người chơi bị *lún* trong *khu vực chung* và được phép giải thoát theo Luật 16.3a, người chơi có thể thực hiện giải thoát không phạt bằng cách *thả* bóng gốc hoặc một bóng khác trong *khu vực giải thoát* sau (xem Luật 14.3):



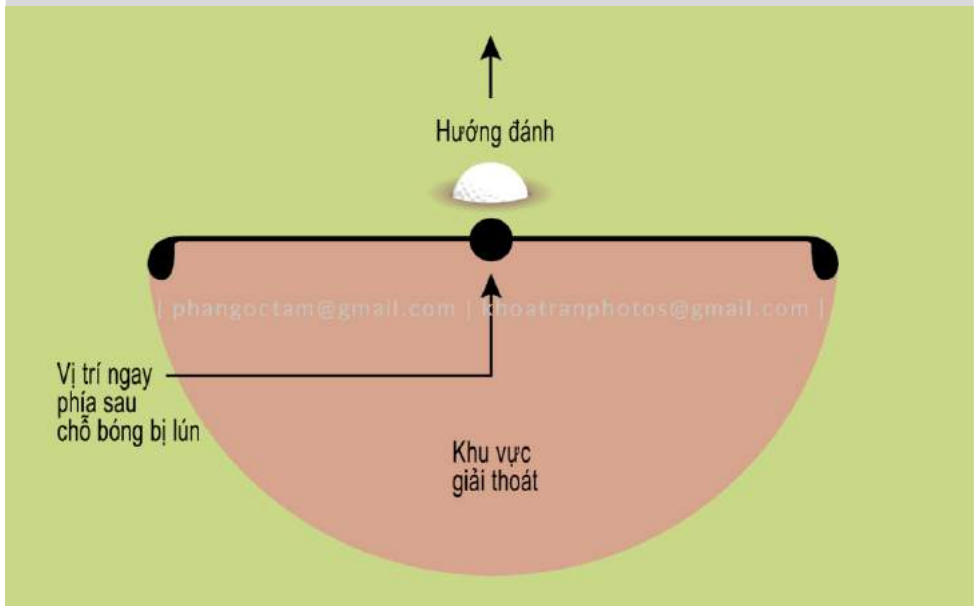
- Điểm Tham Chiếu: Điểm nằm ngay phía sau nơi bóng bị *lún*.
- Kích Thước Của Khu Vực Giải Thoát Đo Từ Điểm Tham Chiếu: Một *chiều dài gậy đo*, nhưng với các giới hạn sau:
- Giới Hạn Của Khu Vực Giải Thoát:
 - » Phải ở trong *khu vực chung*, và
 - » Phải không gần *hố cờ* hơn điểm tham chiếu.

Xem Quy Chế Hội Đồng, Phần 8, Luật Địa Phương Mẫu F-2 (*Hội Đồng* có thể áp dụng Luật Địa Phương chỉ cho phép giải thoát khi bóng bị *lún* trong khu vực có cỏ cắt bằng hoặc thấp hơn cỏ fairway).

Hình Phạt Khi Đánh Bóng Sai Vị Trí Phạm Luật 16.3: Hình Phạt Chung Theo Luật 14.7a.

(Người dịch: xem thêm phần Làm Rõ Luật, trang 229).

HÌNH 16.3b: GIẢI THOÁT KHÔNG PHẠT CHO BÓNG LÚN



Khi bóng bị lún trong khu vực chung, có thể thực hiện giải thoát không phạt. Điểm tham chiếu khi thực hiện giải thoát là vị trí ngay phía sau chỗ bóng bị lún. Bóng phải được bên thả bên trong và đến nằm yên bên trong khu vực giải thoát. Khu vực giải thoát được tính trong vòng một chiều dài gậy đo từ điểm tham chiếu, không gần hố cờ hơn điểm tham chiếu và phải ở trong khu vực chung.



Luật 16**16.4 Nhắc Bóng Để Kiểm Tra Nếu Bóng Nằm Trong Điều Kiện Được Giải Thoát**

Nếu người chơi có cơ sở hợp lý để tin rằng bóng của họ nằm trong một điều kiện được phép giải thoát không phạt theo Luật 15.2, 16.1 hoặc 16.3, nhưng không thể khẳng định điều đó mà không nhắc bóng:

- Người chơi có thể nhắc bóng để kiểm tra nếu được phép giải thoát, tuy nhiên
- Vị trí của bóng phải được *đánh dấu* trước, và bóng sau khi nhắc không được làm sạch (trừ khi trên *khu vực gạt bóng*) (xem Luật 14.1).

Nếu người chơi nhắc bóng mà không có cơ sở hợp lý (trừ khi trên *khu vực gạt bóng* nơi người chơi được phép nhắc bóng theo Luật 13.1b), họ sẽ nhận **một gậy phạt**.

Nếu được phép giải thoát và người chơi thực hiện giải thoát, sẽ không bị phạt cho dù nếu người chơi đã không *đánh dấu* vị trí bóng trước khi nhắc hoặc đã làm sạch bóng sau khi nhắc.

Nếu không được giải thoát, hoặc nếu người chơi chọn không thực hiện giải thoát được cho phép:

- Người chơi nhận **một gậy phạt** nếu họ không *đánh dấu* vị trí bóng trước khi nhắc nó hoặc làm sạch bóng sau khi nhắc khi không được phép, và
- Bóng phải được *đặt lại* ở vị trí ban đầu (xem Luật 14.2).

Hình Phạt Khi Đánh Bóng Được Thay Thế Không Đúng Hoặc Đánh Bóng Sai Vị Trí Vi Phạm Luật 16.4: Hình Phạt Chung Theo Luật 6.3b Hoặc 14.7a.

Nếu có nhiều vi phạm với một hành động đơn lẻ hoặc nhiều hành động có liên quan với nhau, xem Luật 1.3c(4).



VII

Giải Thoát Có Phạt

LUẬT 17-19



LUẬT 17

Khu Vực Phạt

Mục Đích Của Luật:

Luật 17 là luật riêng cho khu vực phạt, là các khu vực chứa nước hoặc các khu vực khác được quy định bởi Hội Đồng, nơi bóng thường bị mất hoặc không thể đánh được. Với một gậy phạt, người chơi có thể sử dụng các lựa chọn giải thoát riêng để đánh bóng từ bên ngoài khu vực phạt đó.

17.1 Các Lựa Chọn Đối Với Bóng Nằm Trong Khu Vực Phạt

Khu vực phạt được quy định có màu đỏ hoặc vàng. Điều này ảnh hưởng đến các lựa chọn giải thoát của người chơi (xem Luật 17.1d).

Người chơi có thể đứng bên trong *khu vực phạt* để đánh bóng bên ngoài *khu vực phạt*, kể cả sau khi thực hiện giải thoát từ *khu vực phạt*.

17.1a Khi Nào Bóng Nằm Trong Khu Vực Phạt

Bóng nằm trong *khu vực phạt* khi bất kỳ phần nào của bóng:

- Nằm trên hoặc chạm vào mặt đất hoặc bất kỳ vật gì (như là bất kỳ vật thể tự nhiên hoặc nhân tạo nào) ở bên trong ranh giới của *khu vực phạt*, hoặc
- Nằm phía trên ranh giới hoặc bất kỳ phần nào của *khu vực phạt*.

Nếu một phần của bóng vừa nằm trong *khu vực phạt* và vừa nằm trong một *khu vực sân* khác, xem Luật 2.2c.

17.1b Người Chơi Có Thể Đánh Bóng Từ Nơi Bóng Nằm Trong Khu Vực Phạt Hoặc Thực Hiện Giải Thoát Có Phạt

Người chơi có thể:

- Đánh bóng từ nơi nó nằm mà không bị phạt, theo cùng các luật được áp dụng cho bóng nằm trong *khu vực chung* (nghĩa là không có luật đặc biệt nào hạn chế cách bóng có thể được đánh từ *khu vực phạt*), hoặc
- Đánh bóng từ bên ngoài *khu vực phạt* bằng cách thực hiện giải thoát có phạt theo Luật 17.1d.

Ngoại Lệ - Phải Thực Hiện Giải Thoát Khỏi Ảnh Hưởng Bởi Khu Vực Không Được Phép Đánh Bên Trong Khu Vực Phạt (xem Luật 17.1e).



17.1c Giải Thoát Đối Với Bóng Không Được Tìm Thấy Nhưng Nằm Trong Khu Vực Phạt

Nếu bóng của người chơi không được tìm thấy nhưng *biết hoặc gần như chắc chắn* là bóng đã đến nằm yên bên trong *khu vực phạt*:

- Người chơi có thể thực hiện giải thoát có phạt theo Luật 17.1d hoặc 17.2.
- Một khi người chơi đưa một bóng khác vào *trong cuộc* để thực hiện giải thoát theo cách này:
 - » Bóng gốc không còn *trong cuộc* nữa và phải không được đánh.
 - » Điều này đúng cho dù nếu sau đó bóng gốc được tìm thấy trên *sân* trước khi kết thúc thời gian ba phút tìm kiếm (xem Luật 6.3b).

Tuy nhiên, nếu không *biết hoặc gần như chắc chắn* là bóng đã đến nằm yên bên trong *khu vực phạt* và bóng bị *mất*, người chơi phải thực hiện giải thoát *gậy-và-khoảng-cách* theo Luật 18.2a.

17.1d Giải Thoát Đối Với Bóng Nằm Trong Khu Vực Phạt

Nếu bóng của người chơi nằm trong *khu vực phạt*, kể cả khi *biết hoặc gần như chắc chắn* là bóng nằm trong *khu vực phạt* cho dù không được tìm thấy, người chơi có các lựa chọn giải thoát sau, với **một gậy phạt** cho mỗi lựa chọn:

- (1) **Giải Thoát Gậy-Và-Khoảng-Cách**. Người chơi có thể đánh bóng gốc hoặc một bóng khác từ vị trí của *cú đánh* trước đó (xem Luật 14.6).
- (2) **Giải Thoát Trên-Đường-Thẳng-Kéo-Dài-Về-Phía-Sau**. Người chơi có thể thả bóng gốc hoặc một bóng khác (xem Luật 14.3) trong *khu vực giải thoát* được tính dựa trên đường thẳng tham chiếu kéo dài từ *hố cờ* qua vị trí ước lượng nơi bóng gốc cắt ranh giới của *khu vực phạt* lần cuối cùng:
 - **Điểm Tham Chiếu**: Một điểm trên *sân* mà người chơi chọn trên đường thẳng tham chiếu, xa *hố cờ* hơn vị trí ước lượng nơi bóng gốc cắt ranh giới của *khu vực phạt* lần cuối cùng (không giới hạn kéo lùi về sau bao xa):
 - » Khi chọn điểm tham chiếu này, người chơi nên đánh dấu nó bằng một vật thể (như là một cái *tee*).
 - » Nếu người chơi *thả* bóng mà không chọn điểm này trước, điểm tham chiếu sẽ được tính là vị trí trên đường thẳng tham chiếu có cùng khoảng cách đến *hố cờ* với nơi bóng chạm mặt đất đầu tiên.
 - **Kích Thước Của Khu Vực Giải Thoát Đo Từ Điểm Tham Chiếu**: Một *chiều dài gậy đo*, nhưng với các giới hạn sau:

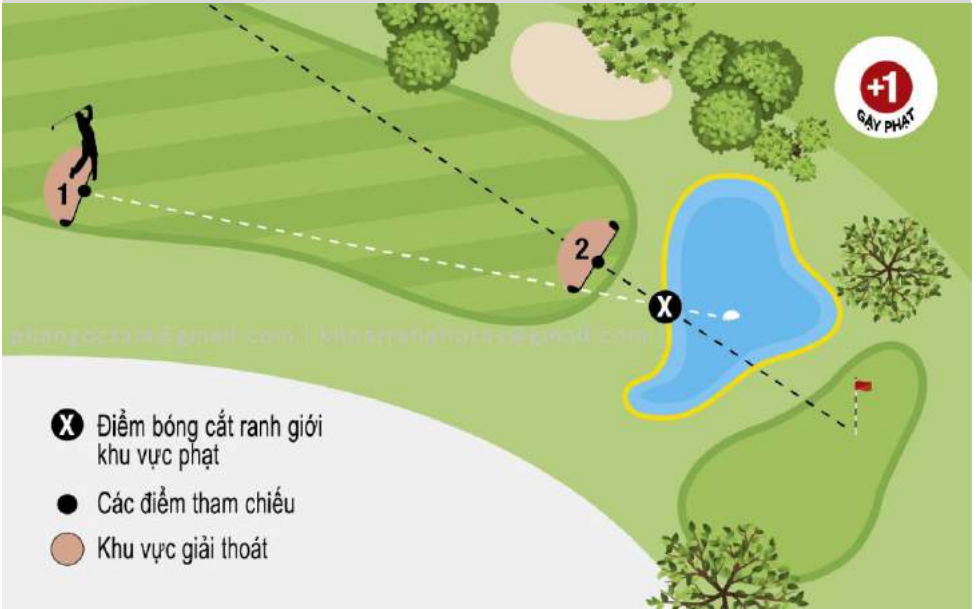


Luật 17

- Giới Hạn Của Khu Vực Giải Thoát:
 - » Phải không gần *hố cờ* hơn điểm tham chiếu, và
 - » Có thể ở trong bất kỳ *khu vực sân* nào trừ *khu vực phạt* đó, tuy nhiên
 - » Nếu có nhiều *khu vực sân* khác nhau trong vòng một *chiều dài gậy đo* từ điểm tham chiếu, bóng phải đến nằm yên bên trong *khu vực giải thoát* trong cùng *khu vực sân* với nơi mà bóng chạm mặt đất đầu tiên sau khi được *thả* bên trong *khu vực giải thoát*.

(Người dịch: xem thêm phần Làm Rõ Luật, trang 229).

HÌNH #1 17.1d: GIẢI THOÁT ĐỐI VỚI BÓNG TRONG KHU VỰC PHẠT MÀU VÀNG

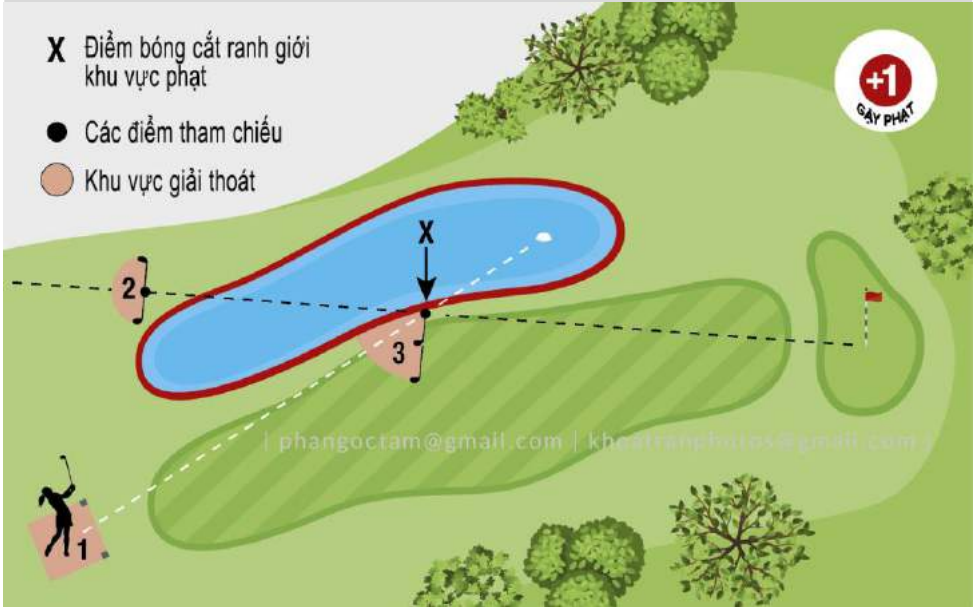


- X Điểm bóng cắt ranh giới khu vực phạt
- Các điểm tham chiếu
- Khu vực giải thoát

Khi biết hoặc gần như chắc chắn là bóng nằm trong khu vực phạt màu vàng và người chơi muốn thực hiện giải thoát, người chơi có **hai lựa chọn**, với một gậy phạt cho mỗi lựa chọn:

- (1) Người chơi có thể thực hiện giải thoát gậy-và-khoảng-cách bằng cách đánh bóng gốc hoặc một bóng khác từ khu vực giải thoát được tính dựa vào vị trí của cú đánh trước đó (xem Luật 14.6 và Hình 14.6).
- (2) Người chơi có thể thực hiện giải thoát trên-đường-thẳng-kéo-dài-về-phía-sau bằng cách thả bóng gốc hoặc một bóng khác bên trong khu vực giải thoát được tính dựa trên đường thẳng tham chiếu kéo dài từ hố cờ qua điểm X về phía sau. Điểm tham chiếu là một điểm trên sân mà người chơi chọn trên đường thẳng tham chiếu đi qua điểm X (nơi bóng cắt ranh giới của khu vực phạt màu vàng lần cuối cùng). Không giới hạn kéo lùi bao xa về phía sau đối với điểm tham chiếu. Khu vực giải thoát được tính trong vòng một chiều dài gậy đo từ điểm tham chiếu, không gần hố cờ hơn điểm tham chiếu và có thể ở trong bất kỳ khu vực sân nào, ngoại trừ chính khu vực phạt mà người chơi đang thực hiện giải thoát khỏi đó. Khi chọn điểm tham chiếu này, người chơi nên đánh dấu nó bằng một vật thể (như là một cái tee).

HÌNH #2 17.1d: GIẢI THOÁT ĐỐI VỚI BÓNG TRONG KHU VỰC PHẠT MÀU ĐỎ



Khi biết hoặc gần như chắc chắn là bóng nằm trong khu vực phạt màu đỏ và người chơi muốn thực hiện giải thoát, người chơi có **ba lựa chọn**, với một gậy phạt cho mỗi lựa chọn:

- (1) Người chơi có thể thực hiện giải thoát gậy-và-khoảng-cách (xem mục (1) trong Hình #1 17.1d).
- (2) Người chơi có thể thực hiện giải thoát trên-đường-thẳng-kéo-dài-về-phía-sau (xem mục (2) trong Hình #1 17.1d).
- (3) Người chơi có thể thực hiện giải thoát ngang (chỉ cho khu vực phạt màu đỏ). Điểm tham chiếu khi thực hiện giải thoát ngang là điểm X, là điểm ước lượng nơi bóng gốc cắt ranh giới của khu vực phạt màu đỏ lần cuối cùng. Khu vực giải thoát được tính trong vòng hai chiều dài gậy đo từ điểm tham chiếu, không gần hồ cờ hơn điểm tham chiếu và có thể ở trong bất kỳ khu vực sân nào, ngoại trừ chính khu vực phạt mà người chơi đang thực hiện giải thoát khỏi đó.

(3) Giải Thoát Ngang (Chỉ Cho Khu Vực Phạt Màu Đỏ). Khi bóng cắt ranh giới của *khu vực phạt* màu đỏ lần cuối cùng, người chơi có thể thả bóng gốc hoặc một bóng khác trong *khu vực giải thoát* sau (xem Luật 14.3):

- **Điểm Tham Chiếu:** Điểm ước lượng nơi bóng gốc cắt ranh giới của *khu vực phạt* màu đỏ lần cuối cùng.
- **Kích Thước Của Khu Vực Giải Thoát Đo Từ Điểm Tham Chiếu:** Hai *chiều dài gậy đo*, nhưng với các giới hạn sau:



Luật 17

- **Giới Hạn Của Khu Vực Giải Thoát:**

- » Phải không gần *hố cờ* hơn điểm tham chiếu, và
- » Có thể ở trong bất kỳ *khu vực sân* nào trừ *khu vực phạt* đó, tuy nhiên
- » Nếu có nhiều *khu vực sân* khác nhau trong vòng hai *chiều dài gậy đo* từ điểm tham chiếu, bóng phải đến nằm yên bên trong *khu vực giải thoát* trong cùng *khu vực sân* với nơi mà bóng chạm mặt đất đầu tiên sau khi được *thả* bên trong *khu vực giải thoát*.

Xem Quy Chế Hội Đồng, Phần 8, Luật Địa Phương Mẫu B-2 (Hội Đồng có thể áp dụng Luật Địa Phương cho phép giải thoát ngang ở phía bờ đối diện của một *khu vực phạt* màu đỏ có cùng khoảng cách đến *hố cờ*).

17.1e Phải Thực Hiện Giải Thoát Khỏi Ảnh Hưởng Bởi Khu Vực Không Được Phép Đánh Bên Trong Khu Vực Phạt

Trong mỗi tình huống sau, người chơi không được đánh bóng từ nơi bóng nằm:

(1) **Khi Bóng Nằm Trong Khu Vực Không Được Phép Đánh Bên Trong Khu Vực Phạt.** Người chơi phải thực hiện giải thoát có phạt theo Luật 17.1d hoặc 17.2.

(2) **Khi Khu Vực Không Được Phép Đánh Trên Sân Ảnh Hưởng Đến Thế Đứng Hoặc Swing Khi Bóng Nằm Trong Khu Vực Phạt.** Nếu bóng của người chơi nằm trong *khu vực phạt*, và nằm ngoài *khu vực không được phép đánh* nhưng *khu vực không được phép đánh* (trong một *điều kiện sân bất thường* hoặc trong một *khu vực phạt*) ảnh hưởng đến *thế đứng* hoặc *swing* dự kiến của người chơi, người chơi phải:

- Thực hiện giải thoát có phạt ra ngoài *khu vực phạt* theo Luật 17.1d hoặc 17.2, hoặc
- Thực hiện giải thoát không phạt bằng cách *thả* bóng gốc hoặc một bóng khác trong *khu vực giải thoát* sau (nếu có tồn tại) bên trong *khu vực phạt* (xem Luật 14.3):
 - » **Điểm Tham Chiếu: Điểm giải thoát hoàn toàn gần nhất khỏi khu vực không được phép đánh.**
 - » **Kích Thước Của Khu Vực Giải Thoát Đo Từ Điểm Tham Chiếu: Một chiều dài gậy đo**, nhưng với các giới hạn sau:
 - » **Giới Hạn Của Khu Vực Giải Thoát:**
 - Phải ở trong cùng *khu vực phạt* với nơi bóng nằm, và
 - Phải không gần *hố cờ* hơn điểm tham chiếu.

Tuy nhiên, sẽ không được giải thoát không phạt khỏi ảnh hưởng bởi *khu vực không được phép đánh* theo (2):

- Khi việc đánh bóng từ nơi bóng nằm là không hợp lý bởi vì điều khác, không phải là *khu vực không được phép đánh* (ví dụ như khi người chơi không thể thực hiện *cú đánh* vì nơi bóng nằm trong bụi cây), hoặc



- Khi ảnh hưởng chỉ tồn tại do người chơi chọn *gậy, thế đứng*, swing hoặc hướng đánh không hợp lý trong tình huống đó.

Để làm gì khi bị ảnh hưởng bởi *khu vực không được phép đánh* đối với bóng nằm ở bất kỳ đâu trừ *khu vực phạt*, xem Luật 16.1f.

Hình Phạt Khi Đánh Bóng Sai Vị Trí Vi Phạm Luật 17.1: Hình Phạt Chung Theo Luật 14.7a.

17.2 Các Lựa Chọn Sau Khi Đánh Bóng Từ Khu Vực Phạt

17.2a Khi Bóng Đánh Từ Khu Vực Phạt Đến Nằm Yên Trong Cùng Hoặc Khác Khu Vực Phạt

Nếu bóng được đánh từ *khu vực phạt* đến nằm yên trong cùng *khu vực phạt* đó hoặc một *khu vực phạt* khác, người chơi có thể đánh bóng từ nơi bóng nằm (xem Luật 17.1b).

Hoặc, với **một gậy phạt**, người chơi có thể thực hiện giải thoát theo một trong các lựa chọn sau:

- (1) **Các Lựa Chọn Giải Thoát Thông Thường.** Người chơi có thể thực hiện giải thoát *gậy-và-khoảng-cách* theo Luật 17.1d(1), giải thoát trên-đường-thẳng-kéo-dài-về-phía-sau theo Luật 17.1d(2), hoặc đối với *khu vực phạt* màu đỏ, giải thoát ngang theo Luật 17.1d(3).

Đối với Luật 17.1d(2) hoặc (3), điểm ước lượng để xác định *khu vực giải thoát* là nơi cuối cùng bóng gốc cắt ranh giới của *khu vực phạt* mà bóng hiện đang nằm trong đó.

Nếu người chơi thực hiện giải thoát *gậy-và-khoảng-cách* bằng cách *thả* bóng bên trong *khu vực phạt* (xem Luật 14.6) rồi quyết định không đánh bóng vừa *thả* từ nơi nó nằm yên:

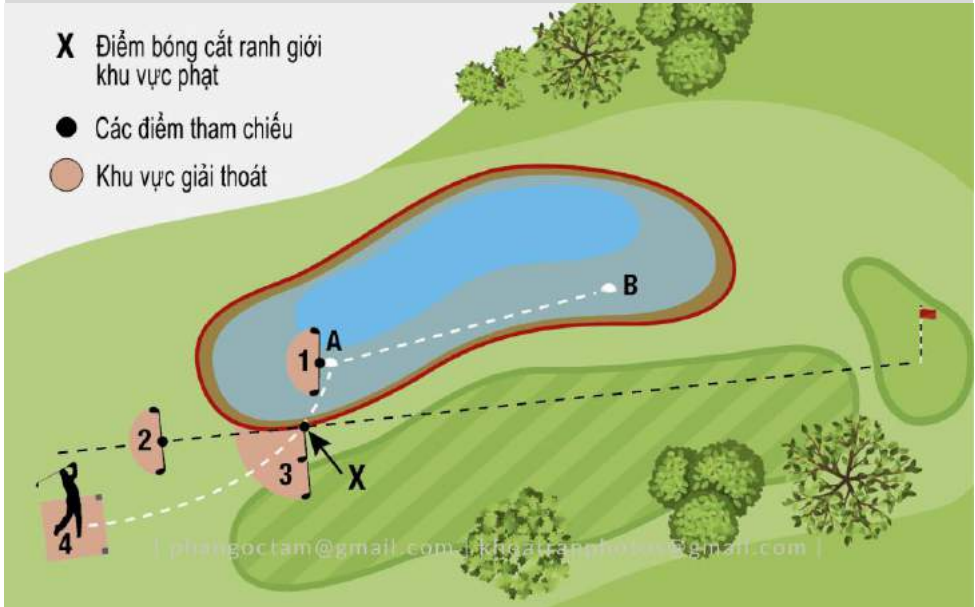
- Người chơi có thể thực hiện giải thoát một lần nữa ra ngoài *khu vực phạt* theo Luật 17.1d(2) hoặc (3) (đối với *khu vực phạt* màu đỏ) hoặc theo Luật 17.2a(2).
- Nếu người chơi làm thế, họ sẽ nhận **thêm một gậy phạt**, tổng cộng là **hai gậy phạt**: một gậy để thực hiện giải thoát *gậy-và-khoảng-cách*, và một gậy để giải thoát ra ngoài *khu vực phạt*.

- (2) **Lựa Chọn Giải Thoát Thêm: Đánh Bóng Từ Vị Trí Của Cú Đánh Trước Đó Bên Ngoài Khu Vực Phạt.** Thay vì sử dụng một trong các lựa chọn giải thoát thông thường theo (1), người chơi có thể chọn đánh bóng gốc hoặc một bóng khác từ nơi họ đã thực hiện *cú đánh* trước đó ở bên ngoài *khu vực phạt* (xem Luật 14.6).



Luật 17

HÌNH #1 17.2a: BÓNG ĐÁNH TỪ KHU VỰC PHÁT ĐẾN NĂM YÊN TRONG CÙNG KHU VỰC PHÁT ĐÓ

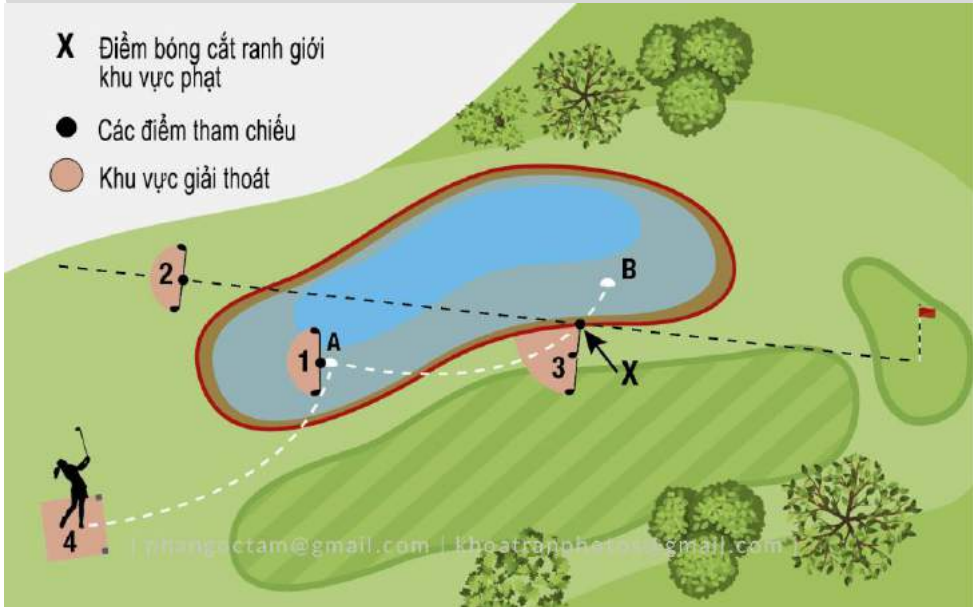


Người chơi đánh bóng từ khu vực phát bóng đến điểm A bên trong khu vực phạt. Người chơi đánh bóng từ điểm A đến điểm B. Nếu người chơi chọn thực hiện giải thoát, có **bốn lựa chọn** với một gậy phạt. Người chơi có thể:

- (1) Thực hiện giải thoát gậy-và-khoảng-cách bằng cách đánh bóng gốc hoặc một bóng khác từ khu vực giải thoát được tính dựa vào vị trí của cú đánh trước đó ở điểm A (xem Luật 14.6 và Hình 14.6) và sẽ đánh gậy thứ 4.
- (2) Thực hiện giải thoát trên-đường-thẳng-kéo-dài-về-phía-sau bằng cách thả bóng gốc hoặc một bóng khác bên trong khu vực giải thoát được tính dựa trên đường thẳng tham chiếu kéo dài từ hố cờ qua điểm X về phía sau, và sẽ đánh gậy thứ 4.
- (3) Thực hiện giải thoát ngang (chỉ cho khu vực phạt màu đỏ). Điểm tham chiếu khi thực hiện giải thoát là điểm X, và bóng gốc hoặc một bóng khác phải được thả bên trong và được đánh từ khu vực giải thoát được tính trong vòng hai chiều dài gậy đo từ điểm tham chiếu, và người chơi sẽ đánh gậy thứ 4.
- (4) Đánh bóng gốc hoặc một bóng khác từ khu vực phát bóng do đó là nơi họ đã thực hiện cú đánh cuối cùng từ bên ngoài khu vực phạt, và sẽ đánh gậy thứ 4.

Nếu người chơi đã thực hiện lựa chọn (1) và rồi quyết định không đánh bóng đã được thả, người chơi có thể thực hiện giải thoát trên-đường-thẳng-kéo-dài-về-phía-sau hoặc giải thoát ngang với tham chiếu là điểm X, hoặc đánh lại từ khu vực phát bóng, cộng thêm một gậy phạt với tổng cộng là hai gậy phạt, và sẽ đánh gậy thứ 5.

HÌNH #2 17.2a: BÓNG ĐÁNH TỪ KHU VỰC PHÁT ĐẾN NẴM YÊN TRONG CÙNG KHU VỰC PHÁT ĐÓ SAU KHI ĐÃ RA KHỎI RỒI QUAY LẠI KHU VỰC PHÁT ĐÓ



Người chơi đánh bóng từ khu vực phát bóng đến điểm A bên trong khu vực phạt. Người chơi đánh bóng từ điểm A đến điểm B, với bóng thoát ra khỏi khu vực phạt nhưng rồi quay lại bên trong khu vực phạt ở điểm X. Nếu người chơi chọn thực hiện giải thoát, có **bốn lựa chọn** với một gậy phạt. Người chơi có thể:

- (1) Thực hiện giải thoát gậy-và-khoảng-cách bằng cách đánh bóng gốc hoặc một bóng khác từ khu vực giải thoát được tính dựa vào vị trí của cú đánh trước đó ở điểm A (xem Luật 14.6 và Hình 14.6) và sẽ đánh gậy thứ 4.
- (2) Thực hiện giải thoát trên-đường-thẳng-kéo-dài-về-phía-sau bằng cách thả bóng gốc hoặc một bóng khác bên trong khu vực giải thoát được tính dựa trên đường thẳng tham chiếu kéo dài từ hố cờ qua điểm X về phía sau, và sẽ đánh gậy thứ 4.
- (3) Thực hiện giải thoát ngang (chỉ cho khu vực phạt màu đỏ). Điểm tham chiếu khi thực hiện giải thoát là điểm X, và bóng gốc hoặc một bóng khác phải được thả bên trong và được đánh từ khu vực giải thoát được tính trong vòng hai chiều dài gậy đo từ điểm tham chiếu, và người chơi sẽ đánh gậy thứ 4.
- (4) Đánh bóng gốc hoặc một bóng khác từ khu vực phát bóng do đó là nơi họ đã thực hiện cú đánh cuối cùng từ bên ngoài khu vực phạt, và sẽ đánh gậy thứ 4.

Nếu người chơi đã thực hiện lựa chọn (1) và rồi quyết định không đánh bóng đã được thả, người chơi có thể thực hiện giải thoát trên-đường-thẳng-kéo-dài-về-phía-sau hoặc giải thoát ngang với tham chiếu là điểm X, hoặc đánh lại từ khu vực phát bóng, cộng thêm một gậy phạt với tổng cộng là hai gậy phạt, và sẽ đánh gậy thứ 5.

Luật 17**17.2b Khi Bóng Đánh Từ Khu Vực Phạt Bị Mất, Ra Ngoài Biên Hoặc Không Đánh Được Bên Ngoài Khu Vực Phạt**

Sau khi đánh bóng từ *khu vực phạt*, đôi khi người chơi có thể được yêu cầu hoặc chọn giải thoát *gậy-và-khoảng-cách* bởi vì bóng gốc:

- Ra *ngoài biên* hoặc bị *mất* bên ngoài *khu vực phạt* (xem Luật 18.2), hoặc
- Không đánh được bên ngoài *khu vực phạt* (xem Luật 19.2a).

Nếu người chơi thực hiện giải thoát *gậy-và-khoảng-cách* bằng cách *thả* bóng bên trong *khu vực phạt* (xem Luật 14.6) và rồi quyết định không đánh bóng vừa được *thả* từ nơi nó đến nằm yên:

- Người chơi có thể thực hiện giải thoát một lần nữa ra ngoài *khu vực phạt* theo Luật 17.1d(2) hoặc (3) (đối với *khu vực phạt* màu đỏ) hoặc theo Luật 17.2a(2).
- Nếu người chơi làm thế, họ sẽ nhận **thêm một gậy phạt**, tổng cộng là **hai gậy phạt**: một gậy để thực hiện giải thoát *gậy-và-khoảng-cách*, và một gậy để giải thoát ra ngoài *khu vực phạt*.

Người chơi có thể thực hiện giải thoát như vậy một cách trực tiếp ra bên ngoài *khu vực phạt* mà không phải *thả* bóng bên trong *khu vực phạt* trước, nhưng vẫn sẽ nhận **tổng cộng hai gậy phạt**.

Hình Phạt Khi Đánh Bóng Sai Vị Trãi Phạm Luật 17.1: Hình Phạt Chung Theo Luật 14.7a.

17.3 Không Được Giải Thoát Theo Các Luật Khác Khi Bóng Nằm Trong Khu Vực Phạt

Khi bóng của người chơi nằm trong *khu vực phạt*, không được giải thoát đối với:

- Ảnh hưởng bởi *điều kiện sân bất thường* (Luật 16.1),
- Bóng *lún* (Luật 16.3), hoặc
- Bóng không đánh được (Luật 19).

Lựa chọn giải thoát duy nhất của người chơi là giải thoát có phạt theo Luật 17.

Tuy nhiên, khi một điều kiện *động vật* nguy hiểm gây ảnh hưởng đến việc đánh bóng bên trong *khu vực phạt*, người chơi có thể thực hiện giải thoát không phạt bên trong *khu vực phạt* hoặc giải thoát có phạt bên ngoài *khu vực phạt* (xem Luật 16.2b(2)).



LUẬT 18

Giải Thoát Gậy-Và-Khoảng-Cách; Bóng Bị Mất Hoặc Ở Ngoài Biên; Bóng Dự Phòng

Mục Đích Của Luật:

Luật 18 quy định việc thực hiện giải thoát phạt gậy và khoảng cách. Khi bóng bị mất bên ngoài khu vực phạt hoặc đến nằm yên ngoài biên, tiến trình theo yêu cầu của cuộc chơi từ khu vực phát bóng đến hố cờ bị gián đoạn; người chơi phải tiếp tục tiến trình đó bằng cách đánh lại từ vị trí của cú đánh trước đó.

Luật này cũng quy định làm thế nào và khi nào bóng dự phòng có thể được đánh để tiết kiệm thời gian khi bóng trong cuộc có thể đã ra ngoài biên hoặc bị mất bên ngoài khu vực phạt.

18.1 Giải Thoát Theo Hình Phạt Gậy Và Khoảng Cách Được Cho Phép Ở Bất Kỳ Thời Điểm Nào

Ở bất kỳ thời điểm nào, người chơi có thể thực hiện giải thoát *gậy-và-khoảng-cách* bằng cách cộng thêm **một gậy phạt** và đánh bóng gốc hoặc một bóng khác từ vị trí của *cú đánh* trước đó (xem Luật 14.6).

Người chơi luôn có lựa chọn giải thoát *gậy-và-khoảng-cách* này:

- Không quan trọng là bóng của người chơi đang ở đâu trên *sân*, và
- Cho dù khi một luật yêu cầu người chơi thực hiện giải thoát theo một cách nào đó hoặc đánh bóng từ một nơi nào đó.

Một khi người chơi đưa một bóng khác vào *trong cuộc* theo hình phạt *gậy và khoảng cách* (xem Luật 14.4):

- Bóng gốc không còn *trong cuộc* nữa và phải không được đánh.
- Điều này đúng cho dù nếu sau đó bóng gốc được tìm thấy trên *sân* trước khi kết thúc thời gian ba phút tìm kiếm (xem Luật 6.3b).

Tuy nhiên, điều này không được áp dụng đối với bóng được đánh đi từ vị trí của *cú đánh* trước đó khi người chơi:

- Tuyên bố rằng họ đang đánh *bóng dự phòng* (xem Luật 18.3b), hoặc
- Đang đánh bóng thứ hai trong *đấu gậy* theo Luật 14.7b hoặc 20.1c(3).



Luật 18

18.2 Bóng Bị Mất Hoặc Ở Ngoài Biên: Phải Thực Hiện Giải Thoát Gậy-Và-Khoảng-Cách

18.2a Khi Nào Bóng Bị Mất Hoặc Ở Ngoài Biên

- (1) **Khi Nào Bóng Bị Mất.** Bóng bị *mất* nếu không được tìm thấy trong vòng ba phút sau khi người chơi hoặc *caddie* của họ bắt đầu tìm bóng.

Nếu bóng được tìm thấy trong thời gian đó nhưng không chắc chắn có phải là bóng của người chơi không:

- Người chơi phải cố gắng xác định bóng một cách nhanh chóng (xem Luật 7.2) và được cho phép một khoảng thời gian hợp lý để làm thế, cho dù nếu việc đó xảy ra sau khi ba phút tìm kiếm đã hết.
- Việc này bao gồm cả một khoảng thời gian hợp lý để đi đến bóng nếu người chơi không ở nơi bóng được tìm thấy.

Nếu người chơi không xác định bóng của họ trong khoảng thời gian hợp lý này, bóng sẽ bị *mất*.

- (2) **Khi Nào Bóng Ở Ngoài Biên.** Bóng nằm yên ở *ngoài biên* chỉ khi nào toàn bộ bóng nằm bên ngoài ranh giới của *sân*.

Bóng nằm bên trong ranh giới sân khi bất kỳ phần nào của bóng:

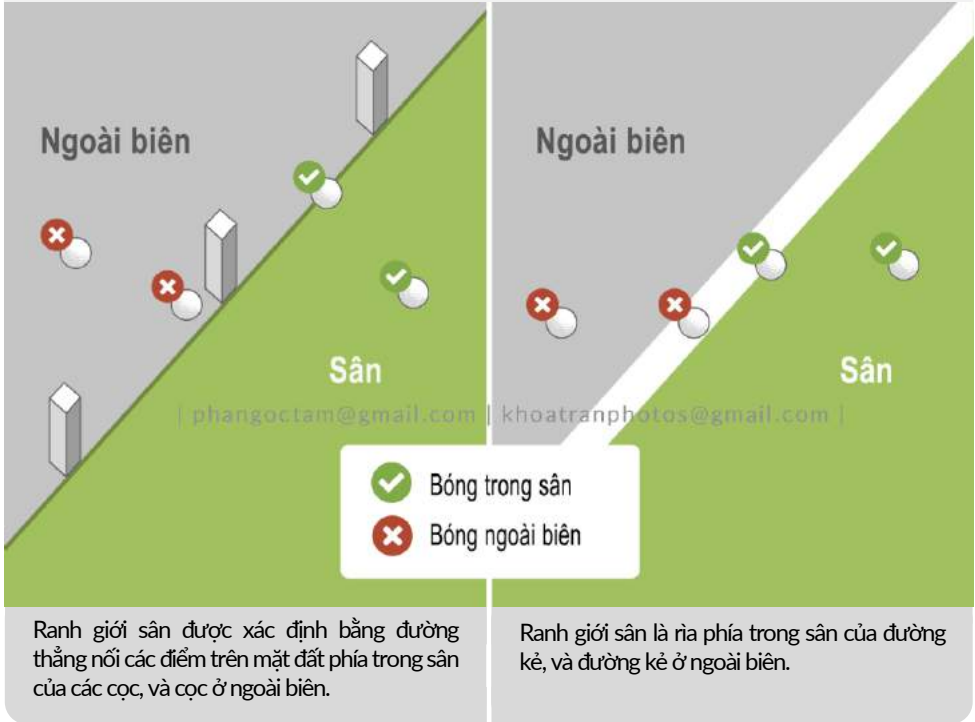
- Nằm trên hoặc chạm vào mặt đất hoặc bất kỳ vật gì (như là bất kỳ vật thể tự nhiên hoặc nhân tạo nào) ở bên trong ranh giới sân, hoặc
- Nằm phía trên ranh giới hoặc bất kỳ phần nào của *sân*.

Người chơi có thể đứng ở *ngoài biên* để đánh bóng nằm trên *sân*.



HÌNH 18.2a: KHI NÀO BÓNG Ở NGOÀI BIÊN

Bóng ở ngoài biên chỉ khi nào toàn bộ bóng nằm bên ngoài ranh giới sân. Hình cung cấp các ví dụ khi nào bóng ở trong sân và ngoài biên.



18.2b Làm Gì Khi Bóng Bị Mất Hoặc Ở Ngoài Biên

Nếu bóng bị *mất* hoặc ở *ngoài biên*, người chơi phải thực hiện giải thoát *gậy-và-khoảng-cách* bằng cách cộng **một gậy phạt** và đánh bóng gốc hoặc một bóng khác từ vị trí của *cú đánh* trước đó (xem Luật 14.6).

Ngoại Lệ - Người Chơi Có Thể Thay Thế Bóng Khác Theo Luật Khác Khi Biết Hoặc Gần Như Chắc Chắn Việc Gì Đã Xảy Ra Với Bóng: Thay vì thực hiện giải thoát *gậy-và-khoảng-cách*, người chơi có thể *thay thế* một bóng khác như được cho phép bởi một luật tương ứng khi bóng của họ không được tìm thấy nhưng *biết hoặc gần như chắc chắn* là bóng đó:

- Đã đến nằm yên trên *sân* và bị di chuyển bởi một *tác động bên ngoài* (xem Luật 9.6) hoặc bị đánh bởi một người chơi khác như là *bóng sai* (xem Luật 6.3c(2)).
- Đã đến nằm yên trên *sân* bên trong hoặc trên một *vật cản di dời được* (xem Luật 15.2b) hoặc một *điều kiện sân bất thường* (xem Luật 16.1e),



Luật 18

- Nằm trong *khu vực phạt* (xem Luật 17.1c), hoặc
- Bị cố tình làm chệch hướng hoặc dừng lại bởi một người nào đó (xem Luật 11.2c).

Hình Phạt Khi Đánh Bóng Sai Vị Trí Phạm Luật 18.2: **Hình Phạt Chung** Theo Luật 14.7a.

18.3 Bóng Dự Phòng**18.3a Khi Nào Được Phép Đánh Bóng Dự Phòng**

Nếu bóng có thể bị mất bên ngoài *khu vực phạt* hoặc ra *ngoài biên*, để tiết kiệm thời gian, người chơi có thể đánh một *bóng dự phòng* theo hình phạt *gậy và khoảng cách* (xem Luật 14.6).

Đối với bóng có thể bị *mất*, điều này được áp dụng:

- Khi bóng gốc chưa được tìm thấy và xác định và chưa bị *mất*, và
- Khi bóng có thể bị *mất* trong *khu vực phạt* nhưng cũng có thể bị mất ở nơi khác trên *sân*.

Tuy nhiên, nếu người chơi biết rằng nơi duy nhất mà bóng gốc có thể bị *mất* là ở trong *khu vực phạt*, không được phép đánh *bóng dự phòng* và bất kỳ bóng nào được đánh từ vị trí của *cú đánh* trước đó sẽ trở thành bóng *trong cuộc* của người chơi theo hình phạt *gậy và khoảng cách* (xem Luật 18.1).

Nếu *bóng dự phòng* có thể bị *mất* bên ngoài *khu vực phạt* hoặc ra *ngoài biên*:

- Người chơi có thể đánh một *bóng dự phòng* khác.
- *Bóng dự phòng* đó sẽ có quan hệ với *bóng dự phòng* đầu tiên giống như quan hệ giữa *bóng dự phòng* đầu tiên với bóng gốc.

18.3b Thông Báo Đánh Bóng Dự Phòng

Trước khi thực hiện *cú đánh*, người chơi phải thông báo rằng họ sẽ đánh *bóng dự phòng*:

- Sẽ không đầy đủ nếu người chơi chỉ nói là họ sẽ đánh một bóng khác hoặc đánh lại.
- Người chơi phải sử dụng từ “*dự phòng*” hoặc thể hiện một cách rõ ràng rằng họ sẽ đánh bóng dự phòng theo Luật 18.3.

Nếu người chơi không thông báo điều này (cho dù nếu họ có ý định đánh *bóng dự phòng*) và đánh bóng từ vị trí của *cú đánh* trước đó, bóng đó sẽ thành bóng *trong cuộc* của người chơi theo hình phạt *gậy và khoảng cách* (xem Luật 18.1).



18.3c Đánh Bóng Dự Phòng Cho Đến Khi Nó Trở Thành Bóng Trong Cuộc Hoặc Bị Bỏ Đi

- (1) **Đánh Bóng Dự Phòng Nhiều Lần.** Người chơi có thể tiếp tục đánh *bóng dự phòng* mà không làm mất đi tình trạng *bóng dự phòng* của nó miễn là bóng được đánh từ vị trí có cùng khoảng cách hoặc xa *hố cờ* hơn vị trí ước lượng của bóng gốc.

Điều này đúng cho dù nếu *bóng dự phòng* được đánh nhiều lần.

Tuy nhiên, nó sẽ không còn là *bóng dự phòng* khi nó trở thành bóng *trong cuộc* theo (2) hoặc khi bị bỏ đi theo (3) và do đó trở thành *bóng sai*.

- (2) **Khi Bóng Dự Phòng Trở Thành Bóng Trong Cuộc.** *Bóng dự phòng* trở thành bóng *trong cuộc* của người chơi theo hình phạt *gậy và khoảng cách* ở một trong hai trường hợp sau:

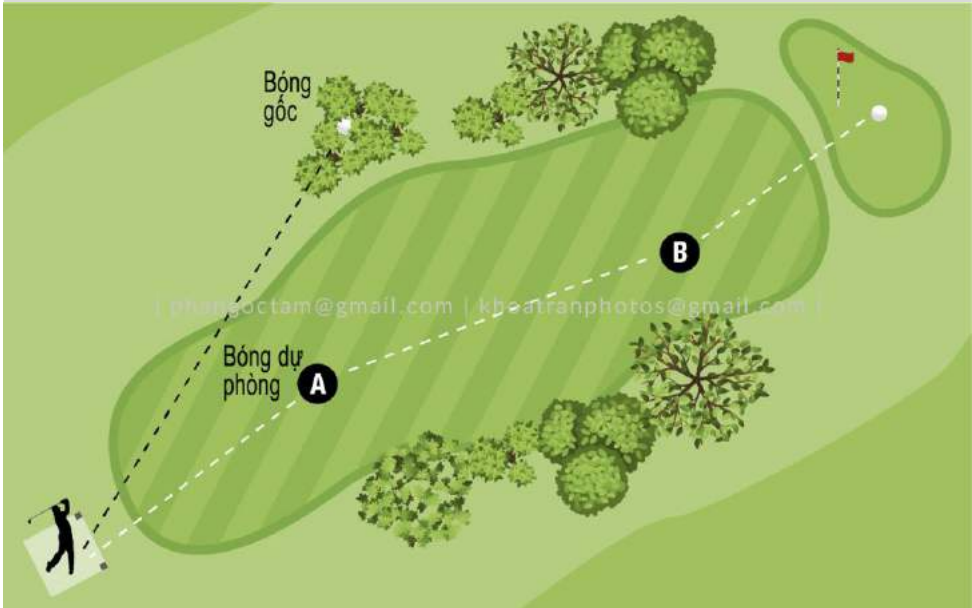
- **Khi Bóng Gốc Ra Ngoài Biên Hoặc Bị Mất Ở Bất Kỳ Đầu Trên Sân Trừ Trong Khu Vực Phạt.** Bóng gốc không còn *trong cuộc* nữa (cho dù nếu nó được tìm thấy trên *sân* sau thời gian ba phút tìm kiếm) và bây giờ là *bóng sai* và phải không được đánh (xem Luật 6.3c).
- **Khi Bóng Dự Phòng Được Đánh Từ Vị Trí Gần Cờ Hơn Vị Trí Ước Lượng Của Bóng Gốc.** Bóng gốc không còn *trong cuộc* nữa (cho dù nếu nó được tìm thấy trên *sân* trước khi kết thúc thời gian ba phút tìm kiếm hoặc được tìm thấy ở gần *hố cờ* hơn so với vị trí ước lượng) và sẽ là *bóng sai* và phải không được đánh (xem Luật 6.3c).

Nếu người chơi đánh *bóng dự phòng* vào cùng nơi với bóng gốc và không thể xác định được bóng nào là bóng nào:

- Nếu chỉ tìm được một bóng trên *sân*, bóng đó được xem là *bóng dự phòng*, mà bây giờ là bóng *trong cuộc*.
- Nếu tìm được cả hai bóng trên *sân*, người chơi phải chọn một bóng là *bóng dự phòng*, mà bây giờ là bóng *trong cuộc*, bóng còn lại được xem như đã bị *mất* và phải không được đánh.



HÌNH 18.3c: BÓNG DỰ PHÒNG ĐƯỢC ĐÁNH TỪ VỊ TRÍ GẦN HỒ CỜ HƠN VỊ TRÍ ƯỚC LƯỢNG CỦA BÓNG GỐC



Bóng gốc của người chơi được đánh từ khu vực phát bóng có thể bị mất bên trong bụi cây, do đó người chơi tuyên bố và đánh một bóng dự phòng, và nó đến nằm yên ở điểm A. Do điểm A ở xa hơn vị trí ước lượng của bóng gốc, người chơi có thể đánh bóng dự phòng từ điểm A mà không làm mất đi tình trạng dự phòng của nó. Người chơi đánh bóng dự phòng từ điểm A đến điểm B. Do điểm B ở gần hố cờ hơn vị trí ước lượng của bóng gốc, nếu người chơi đánh bóng dự phòng từ điểm B, bóng dự phòng sẽ trở thành bóng trong cuộc theo hình phạt gậy và khoảng cách.

Ngoại Lệ - Người Chơi Có Thể Thay Thế Bóng Khác Theo Luật Khác Khi Biết Hoặc Gần Như Chắc Chắn Việc Gì Đã Xảy Ra Với Bóng: Người chơi có lựa chọn thêm khi bóng của họ không được tìm thấy nhưng *biết hoặc gần như chắc chắn* là bóng:

- Đã đến nằm yên trên *sân* và bị *di chuyển* bởi một *tác động bên ngoài* (xem Luật 9.6).
- Đã đến nằm yên trên *sân* bên trong hoặc trên một *vật cản di dời được* (xem Luật 15.2b) hoặc một *điều kiện sân bất thường* (xem Luật 16.1e),
- Bị cố tình làm chệch hướng hoặc dừng lại bởi một người nào đó (xem Luật 11.2c).

Khi một trong các luật này được áp dụng, người chơi có thể:

- *Thay thế* một bóng khác như được cho phép bởi luật đó, hoặc
- Xem *bóng dự phòng* là bóng *trong cuộc* theo hình phạt *gậy và khoảng cách*.

(3) **Khi Bóng Dự Phòng Phải Bị Bỏ Đi.** Khi *bóng dự phòng* chưa trở thành bóng *trong cuộc*, nó phải bị bỏ đi ở một trong hai trường hợp sau:

- Khi Bóng Gốc Được Tìm Thấy Trên Sân, Bên Ngoài Khu Vực Phát Trước Khi Kết Thúc Thời Gian Ba Phút Tìm Kiếm. Người chơi phải đánh bóng gốc từ nơi nó nằm.
- Khi Bóng Gốc Được Tìm Thấy Trong Khu Vực Phát Hoặc Biết Hoặc Gần Như Chắc Chắn Nằm Trong Khu Vực Phát. Người chơi phải đánh bóng gốc từ nơi nó nằm hoặc thực hiện giải thoát có phạt theo Luật 17.1d.

Trong mỗi trường hợp:

- Người chơi không được thực hiện bất kỳ *cú đánh* nào khác với *bóng dự phòng*, mà bây giờ là *bóng sai* (xem Luật 6.3c), và
- Tất cả các cú đánh với *bóng dự phòng* trước khi nó bị bỏ đi (gồm các *cú đánh* và *gậy phạt* chỉ từ việc đánh bóng đó) không được tính.

Hình Phạt Khi Đánh Bóng Sai Vị Trí Vi Phạm Luật 18.3: Hình Phạt Chung Theo Luật 14.7a.



LUẬT 19

Bóng Không Đánh Được

Mục Đích Của Luật:

Luật 19 quy định các lựa chọn cho người chơi đối với bóng không đánh được. Người chơi có thể sử dụng một trong các lựa chọn này – thông thường với một gậy phạt – để thoát khỏi tình huống khó khăn ở bất kỳ đâu trên sân (trừ trong khu vực phạt).

19.1 Người Chơi Có Thể Thực Hiện Giải Thoát Bóng Không Đánh Được Ở Bất Kỳ Đâu Trừ Khu Vực Phạt

Chỉ người chơi mới có thể quyết định bóng của họ không đánh được bằng cách thực hiện giải thoát có phạt theo Luật 19.2 hoặc 19.3.

Giải thoát bóng không đánh được được cho phép ở bất kỳ đâu trên *sân*, trừ trong *khu vực phạt*.

Nếu bóng không đánh được trong *khu vực phạt*, lựa chọn giải thoát duy nhất của người chơi là giải thoát có phạt theo Luật 17.

19.2 Các Lựa Chọn Giải Thoát Đối Với Bóng Không Đánh Được Trong Khu Vực Chung Hoặc Trên Khu Vực Gậy Bóng

Người chơi có thể thực hiện giải thoát bóng không đánh được bằng cách sử dụng một trong ba lựa chọn của Luật 19.2a, b hoặc c, cộng **một gậy phạt** cho mỗi lựa chọn.

- Người chơi có thể thực hiện giải thoát *gậy-và-khoảng-cách* theo Luật 19.2a cho dù nếu bóng gốc không được tìm thấy và xác định.
- Tuy nhiên, để thực hiện giải thoát *trên-đường-thẳng-kéo-dài-về-phía-sau* theo Luật 19.2b hoặc giải thoát ngang theo Luật 19.2c, người chơi phải biết vị trí của bóng gốc.

19.2a Giải Thoát Gậy-Và-Khoảng-Cách

Người chơi có thể đánh bóng gốc hoặc một bóng khác từ vị trí của *cú đánh* trước đó (xem Luật 14.6).

19.2b Giải Thoát Trên-Đường-Thẳng-Kéo-Dài-Về-Phía-Sau

Người chơi có thể *thả* bóng gốc hoặc một bóng khác (xem Luật 14.3) trong *khu vực giải thoát* được tính dựa trên đường thẳng tham chiếu kéo dài từ *hố cờ* qua vị trí của bóng gốc về phía sau:

- **Điểm Tham Chiếu:** Một điểm trên *sân* mà người chơi chọn trên đường thẳng tham chiếu, xa *hố cỏ* hơn vị trí bóng gốc (không giới hạn kéo lùi về sau bao xa):
 - » Khi chọn điểm tham chiếu này, người chơi nên đánh dấu nó bằng một vật thể (như là một cái *tee*).
 - » Nếu người chơi *thả* bóng mà không chọn điểm này trước, điểm tham chiếu sẽ được tính là vị trí trên đường thẳng tham chiếu có cùng khoảng cách đến *hố cỏ* với nơi bóng chạm mặt đất đầu tiên.
- **Kích Thước Của Khu Vực Giải Thoát Đo Từ Điểm Tham Chiếu:** Một *chiều dài gậy đo*, nhưng với các giới hạn sau:
- **Giới Hạn Của Khu Vực Giải Thoát:**
 - » Phải không gần *hố cỏ* hơn điểm tham chiếu, và
 - » Có thể ở trong bất kỳ *khu vực sân* nào, tùy nhiên
 - » Nếu có nhiều *khu vực sân* khác nhau trong vòng một *chiều dài gậy đo* từ điểm tham chiếu, bóng phải đến nằm yên bên trong *khu vực giải thoát* trong cùng *khu vực sân* với nơi mà bóng chạm mặt đất đầu tiên sau khi được *thả* bên trong *khu vực giải thoát*.

19.2c Giải Thoát Ngang

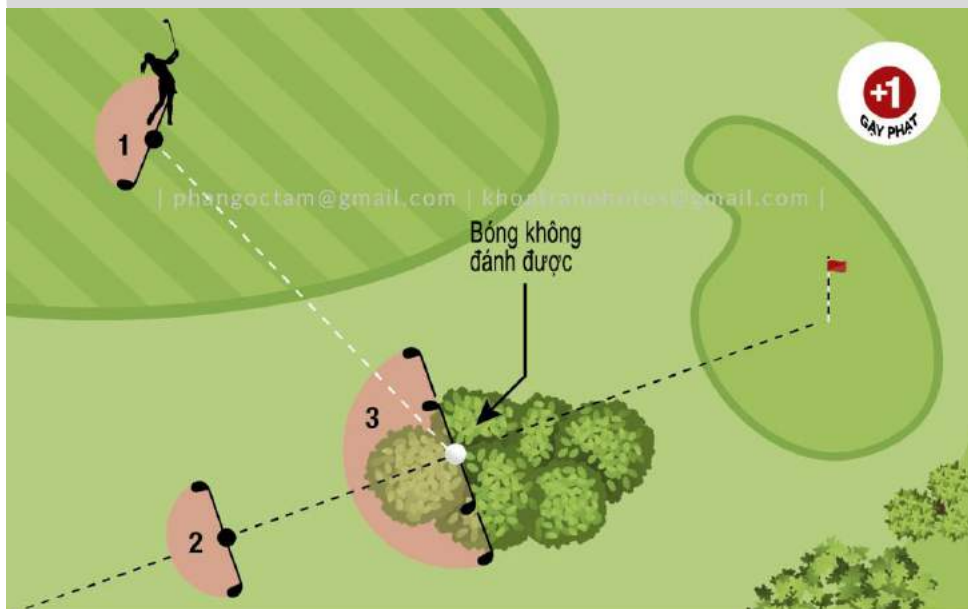
Người chơi có thể *thả* bóng gốc hoặc một bóng khác trong *khu vực giải thoát* sau (xem Luật 14.3):

- **Điểm Tham Chiếu:** Vị trí của bóng gốc.
- **Kích Thước Của Khu Vực Giải Thoát Đo Từ Điểm Tham Chiếu:** Hai *chiều dài gậy đo*, nhưng với các giới hạn sau:
- **Giới Hạn Của Khu Vực Giải Thoát:**
 - » Phải không gần *hố cỏ* hơn điểm tham chiếu, và
 - » Có thể ở trong bất kỳ *khu vực sân* nào, tùy nhiên
 - » Nếu có nhiều *khu vực sân* khác nhau trong vòng hai *chiều dài gậy đo* từ điểm tham chiếu, bóng phải đến nằm yên bên trong *khu vực giải thoát* trong cùng *khu vực sân* với nơi mà bóng chạm mặt đất đầu tiên sau khi được *thả* bên trong *khu vực giải thoát*.

Hình Phạt Khi Đánh Bóng Sai Vị Trí Vi Phạm Luật 19.2: **Hình Phạt Chung Theo Luật 14.7a.**



HÌNH 19.2: CÁC LỰA CHỌN GIẢI THOÁT CHO BÓNG KHÔNG ĐÁNH ĐƯỢC TRONG KHU VỰC CHUNG



Người chơi quyết định bóng của họ đang nằm trong bụi cây là không đánh được. Người chơi có **ba lựa chọn**, với một gây phạt cho mỗi lựa chọn:

- (1) Người chơi có thể thực hiện giải thoát gây-và-khoảng-cách bằng cách đánh bóng gốc hoặc một bóng khác từ khu vực giải thoát được tính dựa vào vị trí của cú đánh trước đó (xem Luật 14.6 và Hình 14.6).
- (2) Người chơi có thể thực hiện giải thoát trên-đường-thẳng-kéo-dài-về-phía-sau bằng cách thả bóng gốc hoặc một bóng khác trong khu vực giải thoát được tính dựa trên đường thẳng tham chiếu kéo dài từ hố cờ qua vị trí bóng gốc về phía sau. Điểm tham chiếu là một điểm trên sân mà người chơi chọn trên đường thẳng tham chiếu và xa hố cờ hơn vị trí bóng gốc. Không giới hạn kéo lùi bao xa về phía sau của điểm tham chiếu. Khu vực giải thoát được tính trong vòng một chiều dài gây đo từ điểm tham chiếu, không gần hố cờ hơn điểm tham chiếu và có thể ở trong bất kỳ khu vực sân nào. Khi chọn điểm tham chiếu này, người chơi nên đánh dấu nó bằng một vật thể (như là một cái tee).
- (3) Người chơi có thể thực hiện giải thoát ngang. Điểm tham chiếu là vị trí của bóng gốc. Khu vực giải thoát được tính trong vòng hai chiều dài gây đo từ điểm tham chiếu và có thể ở trong bất kỳ khu vực sân nào.

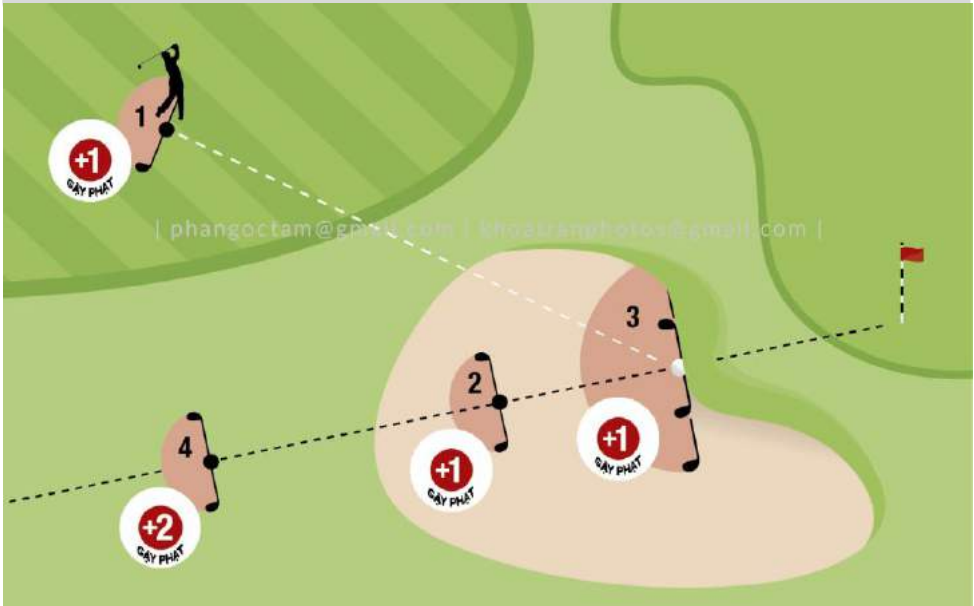
19.3 Các Lựa Chọn Giải Thoát Đối Với Bóng Không Đánh Được Trong Bẫy Cát

19.3a Các Lựa Chọn Giải Thoát Thông Thường (Một Gậy Phạt)

Khi bóng của người chơi nằm trong *bẫy cát*:

- Người chơi có thể thực hiện giải thoát bóng không đánh được với **một gậy phạt** theo một trong các lựa chọn của Luật 19.2, tuy nhiên:
- Bóng phải được *thả* bên trong và đến nằm yên bên trong *khu vực giải thoát* trong *bẫy cát* nếu người chơi chọn thực hiện giải thoát trên-đường-thẳng-kéo-dài-về-phía-sau (xem Luật 19.2b) hoặc giải thoát ngang (xem Luật 19.2c).

HÌNH 19.3: CÁC LỰA CHỌN GIẢI THOÁT CHO BÓNG KHÔNG ĐÁNH ĐƯỢC TRONG BẪY CÁT



Người chơi quyết định bóng của họ đang ở trong bẫy cát là không đánh được. Người chơi có **bốn lựa chọn**:

- (1) Với một gậy phạt, người chơi có thể thực hiện giải thoát gậy-và-khoảng-cách.
- (2) Với một gậy phạt, người chơi có thể thực hiện giải thoát trên-đường-thẳng-kéo-dài-về-phía-sau bên trong bẫy cát.
- (3) Với một gậy phạt, người chơi có thể thực hiện giải thoát ngang bên trong bẫy cát.
- (4) Với tổng cộng hai gậy phạt, người chơi có thể thực hiện giải thoát trên-đường-thẳng-kéo-dài-về-phía-sau ra ngoài bẫy cát dựa trên đường thẳng tham chiếu kéo dài từ hố cờ qua vị trí bóng gốc về phía sau.

Luật 19

19.3b Lựa Chọn Giải Thoát Thêm (Hai Gậy Phạt)

Là lựa chọn giải thoát thêm khi bóng của người chơi nằm trong *bẫy cát*, với **tổng cộng hai gậy phạt**, người chơi có thể thực hiện giải thoát trên-đường-thẳng-kéo-dài-về-phía-sau ra ngoài *bẫy cát* theo Luật 19.2b.

Hình Phạt Khi Đánh Bóng Sai Vị Trí Vi Phạm Luật 19.3: Hình Phạt Chung Theo Luật 14.7a.





Quy Trình Cho Người Chơi Và Hội Đồng Khi Có Vấn Đề Trong Việc Áp Dụng Luật

LUẬT 20



LUẬT 20

Giải Quyết Các Vấn Đề Luật Trong Vòng Đấu; Xử Lý Luật Bởi Trọng Tài Và Hội Đồng

Mục Đích Của Luật:

Luật 20 quy định việc người chơi nên làm gì khi có câu hỏi về luật trong một vòng đấu, bao gồm các quy trình (khác nhau trong đấu đối kháng và đấu gậy) cho phép người chơi khi bảo vệ quyền lợi được xử lý luật ở một thời điểm sau đó.

Luật này cũng quy định vai trò của trọng tài, là người được cho phép quyết định các tình huống thực tế và áp dụng luật. Các quyết định xử lý luật của trọng tài hoặc Hội Đồng có tính ràng buộc đối với tất cả người chơi.

20.1 Giải Quyết Các Vấn Đề Luật Trong Vòng Đấu

20.1a Người Chơi Phải Tránh Làm Trì Hoãn Một Cách Vô Lý

Người chơi không được làm trì hoãn cuộc chơi một cách vô lý khi đang tìm sự hỗ trợ luật trong *vòng đấu*.

- Nếu *trọng tài* hoặc *Hội Đồng* không có mặt kịp thời để hỗ trợ một vấn đề luật, người chơi phải quyết định làm gì và phải chơi tiếp.
- Người chơi có thể bảo vệ quyền lợi của họ bằng cách yêu cầu xử lý luật trong *đấu đối kháng* (xem Luật 20.1b(2)) hoặc đánh hai bóng trong *đấu gậy* (xem Luật 20.1c(3)).

20.1b Các Vấn Đề Luật Trong Đấu Đối Kháng

(1) **Quyết Định Vấn Đề Luật Bằng Cách Đồng Thuận.** Trong *vòng đấu*, các người chơi trong một trận đấu có thể đồng ý với nhau cách quyết định một vấn đề luật:

- Kết quả được đồng ý là cuối cùng cho dù nếu sau đó được phát hiện là sai luật, miễn là các người chơi không cố tình đồng ý với nhau để phớt lờ bất kỳ luật hoặc hình phạt nào mà họ biết có áp dụng (Luật 1.3b(1)).
- Tuy nhiên, nếu một *trọng tài* được phân công đi theo một nhóm đấu, *trọng tài* đó phải xử lý các tình huống luật họ biết một cách kịp thời và người chơi phải tuân thủ cách xử lý đó.

Khi không có *trọng tài*, nếu người chơi không đồng ý hoặc có nghi ngờ về cách áp dụng luật, mỗi người chơi có thể yêu cầu xử lý luật theo Luật 20.1b(2).

(2) **Yêu Cầu Xử Lý Luật Trước Khi Kết Quả Của Trận Đấu Là Cuối Cùng.** Khi người chơi muốn *trọng tài* hoặc *Hội Đồng* quyết định cách áp dụng luật cho tình huống của họ hoặc của *đối thủ*, người chơi có thể yêu cầu xử lý luật.

Nếu *trọng tài* hoặc *Hội Đồng* không có mặt kịp thời, người chơi có thể thực hiện yêu cầu đó bằng cách thông báo cho *đối thủ* rằng họ sẽ yêu cầu xử lý luật ở thời điểm sau đó, khi có mặt *trọng tài* hoặc *Hội Đồng*.

Nếu người chơi yêu cầu xử lý luật trước khi kết quả của trận đấu là cuối cùng:

- Tình huống sẽ chỉ được xử lý khi có yêu cầu đúng hạn, phụ thuộc vào thời điểm người chơi biết các dữ kiện về tình huống đó:
 - » Khi Người Chơi Biết Về Tình Huống Trước Khi Bất Kỳ Người Chơi Nào Bắt Đầu Hồ Cuối Cùng Của Trận Đấu. Khi người chơi biết về tình huống, yêu cầu xử lý luật phải được thực hiện trước khi bất kỳ người chơi nào thực hiện *cú đánh* để bắt đầu một hố khác.
 - » Khi Người Chơi Biết Về Tình Huống Trong Hoặc Sau Khi Kết Thúc Hồ Cuối Cùng Của Trận Đấu. Yêu cầu xử lý luật phải được thực hiện trước khi kết quả của trận đấu là cuối cùng (xem Luật 3.2a(5)).
- Nếu người chơi không yêu cầu xử lý luật đúng hạn, *trọng tài* hoặc *Hội Đồng* sẽ không xử lý tình huống đó và kết quả của hố (hoặc các hố) được yêu cầu giải quyết sẽ được giữ nguyên cho dù nếu luật đã được áp dụng không đúng.

Nếu người chơi yêu cầu xử lý tình huống luật của một hố trước đó, việc xử lý chỉ được thực hiện khi đáp ứng cả ba điều sau:

- *Đối thủ* vi phạm Luật 3.2d(1) (báo sai số gậy đã đánh) hoặc Luật 3.2d(2) (không báo cho người chơi về một hình phạt).
- Yêu cầu xử lý được dựa vào các dữ kiện mà người chơi không biết trước khi bất kỳ người chơi nào thực hiện *cú đánh* để bắt đầu hố đang chơi, hoặc nếu đang giữa hai hố, ở hố vừa hoàn thành, và
- Sau khi biết các dữ kiện này, người chơi có yêu cầu xử lý luật đúng hạn (như quy định ở phần trên).



Luật 20

- (3) **Yêu Cầu Xử Lý Luật Sau Khi Kết Quả Của Trận Đấu Là Cuối Cùng.** Khi người chơi yêu cầu xử lý luật sau khi kết quả trận đấu là cuối cùng:
- *Hội Đồng* sẽ chỉ xử lý cho người chơi khi cả hai điều sau được đáp ứng:
 - » Yêu cầu xử lý được dựa vào các dữ kiện mà người chơi không biết trước khi kết quả của trận đấu là cuối cùng, và
 - » *Đối thủ* vi phạm Luật 3.2d(1) (báo sai số gậy đã đánh) hoặc Luật 3.2d(2) (không báo cho người chơi về một hình phạt) và đã biết về vi phạm đó trước khi kết quả của trận đấu là cuối cùng.
 - Không có giới hạn về thời gian khi xử lý tình huống như thế này.
- (4) **Không Có Quyền Chơi Hai Bóng.** Người chơi khi không chắc chắn về cách xử lý đúng trong trận đấu không được chơi hai bóng. Quy trình này chỉ được áp dụng trong *đấu gậy* (xem Luật 20.1c).

20.1c Các Vấn Đề Luật Trong Đấu Gậy

- (1) **Không Có Quyền Quyết Định Vấn Đề Luật Bằng Cách Đồng Thuận.** Nếu *trọng tài* hoặc *Hội Đồng* không có mặt kịp thời để hỗ trợ một vấn đề luật:
- Các người chơi được khuyến khích hỗ trợ nhau cách áp dụng luật, tuy nhiên họ không có quyền quyết định một vấn đề luật bằng cách đồng thuận và việc đồng thuận như thế không có tính ràng buộc với bất kỳ người chơi, *trọng tài* hoặc *Hội Đồng*.
 - Người chơi nên nêu bất kỳ vấn đề luật nào với *Hội Đồng* trước khi nộp *bảng điểm* của họ.
- (2) **Người Chơi Nên Bảo Vệ Người Chơi Khác Trong Giải Đấu.** Để bảo vệ quyền lợi của tất cả người chơi khác:
- Nếu người chơi biết hoặc tin rằng một người chơi khác đã vi phạm hoặc có thể đã vi phạm luật mà người chơi đó không nhận ra hoặc đang phớt lờ, người chơi nên báo cho người chơi đó, *người ghi điểm* của người chơi, *trọng tài* hoặc *Hội Đồng*.
 - Nên thực hiện việc này ngay sau khi người chơi biết về vấn đề, và không trễ hơn trước khi người chơi kia nộp *bảng điểm* của họ, trừ khi không thể làm thế.
- Nếu người chơi không làm như trên, *Hội Đồng* có thể truất quyền thi đấu người chơi theo Luật 1.2a nếu *Hội Đồng* quyết định rằng đã có vi phạm nghiêm trọng trong ứng xử, trái ngược với tinh thần thể thao.
- (3) **Chơi Hai Bóng Khi Không Chắc Chắn Phải Làm Gì.** Khi không chắc chắn về quy trình đúng trong khi chơi, người chơi có thể hoàn thành hố với hai bóng mà không bị phạt:



- Người chơi phải quyết định chơi hai bóng sau khi phát sinh tình huống không chắc chắn và trước khi thực hiện *cú đánh*.
- Người chơi nên chọn bóng sẽ được tính điểm nếu luật cho phép đánh bóng đó, bằng cách tuyên bố chọn lựa đó với *người ghi điểm* của họ hoặc cho người chơi khác trước khi thực hiện *cú đánh*.
- Nếu người chơi không chọn kịp thời, bóng được đánh đầu tiên sẽ được xem là bóng được chọn.
- Người chơi phải báo sự việc này cho *Hội Đồng* trước khi nộp *bảng điểm*, cho dù nếu kết quả của hai bóng là như nhau. Người chơi sẽ bị **trูất quyền thi đấu** nếu không làm thế.
- Nếu người chơi đã thực hiện *cú đánh* trước khi quyết định chơi bóng thứ hai:
 - » Luật này không được áp dụng và kết quả được tính sẽ là kết quả với bóng mà người chơi đã đánh trước khi quyết định đánh bóng thứ hai.
 - » Tuy nhiên, người chơi không bị phạt do đánh bóng thứ hai.

Bóng thứ hai đánh theo luật này không phải là *bóng dự phòng* theo Luật 18.3.

(4) **Quyết Định Của Hội Đồng Về Kết Quả Của Hố.** Khi người chơi đánh hai bóng theo (3), *Hội Đồng* sẽ quyết định kết quả của người chơi ở hố đó như sau:

- Tính điểm của bóng được chọn (bởi người chơi hoặc bởi mặc định) nếu bóng đó được đánh đúng luật.
- Nếu bóng đó được đánh không đúng luật, tính điểm của bóng còn lại nếu được đánh đúng luật.
- Nếu cả hai bóng đều được đánh sai luật, tính điểm của bóng được chọn (bởi người chơi hoặc bởi mặc định) trừ khi có *vi phạm nghiêm trọng* do đánh bóng đó *sai vị trí*, trong trường hợp đó sẽ tính điểm của bóng còn lại.
- Nếu có *vi phạm nghiêm trọng* do đánh *sai vị trí* của cả hai bóng, người chơi sẽ bị **trูất quyền thi đấu**.
- Tất cả các cú đánh với bóng không được tính điểm (gồm các *cú đánh* và gây phạt chỉ từ việc đánh bóng đó) không được tính vào kết quả hố của người chơi.

“Bóng đánh đúng luật” nghĩa là: (a) bóng gốc được đánh từ nơi nó nằm và được phép đánh từ đó, hoặc (b) bóng đã được đánh được đưa vào *trong cuộc* đúng quy định, đúng cách và đúng chỗ theo luật.



Luật 20

20.2 Xử Lý Các Vấn Đề Theo Luật

20.2a Xử Lý Luật Bồi Trọng Tài

Trọng tài là người được chỉ định bởi *Hội Đồng* để quyết định các tình huống thực tế và áp dụng luật.

Quyết định xử lý tình huống hoặc cách áp dụng luật của *trọng tài* phải được người chơi tuân thủ.

- Người chơi không có quyền khiếu nại quyết định xử lý của *trọng tài* lên *Hội Đồng*.
- *Trọng tài* có thể tìm sự hỗ trợ từ *Hội Đồng* trước khi đưa ra quyết định xử lý hoặc đưa tình huống lên cho *Hội Đồng* xem xét, nhưng việc này là không bắt buộc.

Xem Quy Chế Hội Đồng, Phần 6C (giải thích quyền hạn của *trọng tài*).

20.2b Xử Lý Luật Bồi Hội Đồng

Khi không có *trọng tài* để xử lý luật hoặc khi *trọng tài* đưa vấn đề lên cho *Hội Đồng* xem xét:

- Vấn đề sẽ được xử lý bởi *Hội Đồng*, và
- Quyết định của *Hội Đồng* là cuối cùng.

Nếu *Hội Đồng* không thể đưa ra quyết định, *Hội Đồng* có thể đưa vấn đề lên Hội Đồng Luật Golf của R&A, nơi quyết định là cuối cùng.

20.2c Áp Dụng Tiêu Chuẩn “Mắt Thường” Khi Sử Dụng Bằng Chứng Phim Ảnh

Khi *Hội Đồng* đang xác định tình huống thực tế để đưa ra quyết định xử lý luật, việc sử dụng phim ảnh làm bằng chứng sẽ bị giới hạn bởi tiêu chuẩn “mắt thường”:

- Nếu thông tin thể hiện qua phim ảnh đã không thể nhìn thấy được bằng mắt thường, sẽ bỏ qua bằng chứng phim ảnh đó cho dù nếu nó chỉ ra là có vi phạm luật.
- Tuy nhiên, ngay cả khi bằng chứng phim ảnh bị bỏ qua theo tiêu chuẩn “mắt thường”, lỗi vẫn sẽ được tính nếu người chơi đã biết về các dữ kiện cấu thành vi phạm (như khi người chơi có cảm giác rằng gậy đã chạm cát trong *bẫy cát* cho dù việc đó không thể nhìn thấy được bằng mắt thường).

20.2d Khi Nào Quyết Định Xử Lý Sai Sẽ Được Sửa

Nếu một quyết định xử lý của *trọng tài* hoặc *Hội Đồng* sau đó được phát hiện là sai:

- Quyết định xử lý sẽ được sửa nếu có thể theo luật.
- Nếu đã quá trễ, quyết định sai sẽ được giữ nguyên.



Nếu người chơi có hành động vi phạm luật do hiểu sai một cách hợp lý một hướng dẫn của *trọng tài* hoặc *Hội Đồng* trong *vòng đấu* hoặc khi cuộc chơi bị dừng theo Luật 5.7a (như là nhắc bóng *trong cuộc* khi không được phép theo luật), sẽ không bị phạt và hướng dẫn đó sẽ được xem như là một quyết định xử lý sai.

Xem Quy Chế Hội Đồng, Phần 6C (*Hội Đồng* nên làm gì khi có quyết định xử lý sai).

20.2e Truất Quyền Thi Đấu Người Chơi Sau Khi Kết Quả Trận Đấu Hoặc Giải Đấu Là Cuối Cùng

- (1) **Đấu Đối Kháng.** Không có giới hạn thời gian về việc truất quyền thi đấu của người chơi theo Luật 1.2 (vi phạm nghiêm trọng trong ứng xử) hoặc Luật 1.3b(1) (cố tình phớt lờ lỗi vi phạm hoặc hình phạt đã biết, hoặc đồng ý với người chơi khác để phớt lờ bất kỳ luật hoặc hình phạt nào mà họ biết có áp dụng).

Có thể làm việc này cho dù sau khi kết quả của trận đấu là cuối cùng (xem Luật 3.2a(5)).

Đối với việc khi nào *Hội Đồng* sẽ xử lý tình huống luật khi có yêu cầu sau khi kết quả của trận đấu là cuối cùng, xem Luật 20.1b(3).

- (2) **Đấu Gậy.** Hình phạt thường sẽ không được cộng vào hoặc sửa sau khi giải *đấu gậy* đã kết thúc, là khi:

- Kết quả là cuối cùng theo cách được quy định bởi *Hội Đồng*, hoặc
- Trong giải *đấu đối kháng* diễn ra ngay sau *vòng đấu* loại theo thể thức *đấu gậy*, khi người chơi đã phát bóng bắt đầu trận đấu đối kháng đầu tiên của họ.

Tuy nhiên, người chơi phải bị **truất quyền thi đấu** ngay cả khi giải đấu đã kết thúc nếu họ:

- Nộp *bảng điểm* có điểm số của bất kỳ hố nào thấp hơn thực tế bởi bất kỳ lý do nào trừ việc không cộng gậy phạt mà người chơi không biết trước khi kết thúc giải (xem Luật 3.3b(3)).
- Trước khi giải đấu kết thúc, biết rằng điểm chấp trong *bảng điểm* đã nộp cao hơn điểm chấp thực tế, làm ảnh hưởng đến số gậy chấp được sử dụng để tính kết quả của họ (xem Luật 3.3b(4)).
- Trước khi giải đấu kết thúc, biết rằng đã vi phạm một luật khác với hình phạt truất quyền thi đấu, hoặc
- Cố tình đồng ý với người chơi khác để phớt lờ bất kỳ luật hoặc hình phạt nào mà họ biết có áp dụng (xem Luật 1.3b(1)).

Hội Đồng còn có thể truất quyền thi đấu của người chơi theo Luật 1.2 (vi phạm nghiêm trọng trong ứng xử) sau khi giải đấu đã kết thúc.



Luật 20

20.3 Các Tình Huống Không Được Quy Định Bởi Luật

Bất kỳ tình huống nào không được quy định bởi luật nên được xử lý bởi *Hội Đồng*:

- Sau khi xem xét tất cả thông tin, và
- Một cách hợp lý, công bằng và nhất quán với các tình huống tương tự theo luật.



IX

Các Thể Thức Chơi Khác

LUẬT 21-24



LUẬT 21

Các Thể Thức Đấu Gậy Và Đối Kháng Cá Nhân Khác

Mục Đích Của Luật:

Luật 21 quy định bốn thể thức chơi cá nhân, bao gồm ba thể thức đấu gậy mà cách tính điểm khác với đấu gậy thông thường: Stableford (tính theo điểm nhận được ở từng hố); Số Gậy Tối Đa (kết quả mỗi hố không vượt quá một con số tối đa) và Par/Bogey (tính kết quả của từng hố theo kiểu đối kháng).

21.1 Thể Thức Stableford

21.1a Tổng Quan Về Thể Thức Stableford

Stableford là thể thức *đấu gậy* mà:

- Điểm số của người chơi hoặc *phe* ở mỗi hố được tính bằng điểm nhận được khi so sánh số gậy (gồm các *cú đánh* và gậy phạt) ở hố đó của người chơi và *phe* đó với một số gậy mục tiêu cố định được quy định bởi *Hội Đồng*, và
- Người chơi hoặc *phe* thắng giải là người chơi hoặc *phe* kết thúc tất cả các *vòng đấu* với tổng điểm cao nhất.

Các luật thông thường cho *đấu gậy* ở Luật 1 đến 20 được áp dụng, với các điều chỉnh ở luật này. Luật 21.1 dành cho:

- Giải đấu không tính điểm chấp, nhưng có thể được điều chỉnh cho giải đấu có tính điểm chấp, và
- Đấu cá nhân, nhưng có thể được điều chỉnh cho các giải đấu liên quan đến *đồng đội*, như quy định ở luật 22 (*Foursomes*) và 23 (*Four-Ball*), và cho thi đấu theo đội, như quy định ở luật 24.

21.1b Tính Điểm Ở Thể Thức Stableford

- (1) **Điểm Được Tính Như Thế Nào.** Điểm được tính cho người chơi ở mỗi hố bằng cách so sánh số gậy của người chơi với số gậy mục tiêu cố định của hố đó, thường là par trừ khi *Hội Đồng* quy định một điểm số cố định khác:



Số Gậy Của Hố	Điểm
Nhiều hơn số gậy mục tiêu hai gậy trở lên hoặc không ghi điểm	0
Nhiều hơn số gậy mục tiêu một gậy	1
Bằng với số gậy mục tiêu	2
Ít hơn số gậy mục tiêu một gậy	3
Ít hơn số gậy mục tiêu hai gậy	4
Ít hơn số gậy mục tiêu ba gậy	5
Ít hơn số gậy mục tiêu bốn gậy	6

Người chơi không *kết thúc hố* theo luật với bất kỳ lý do nào sẽ được không điểm cho hố đó.

Để tăng tốc độ chơi, người chơi được khuyến khích dừng chơi một hố khi kết quả của họ ở hố đó sẽ là không điểm.

Hố được hoàn thành khi người chơi *kết thúc hố* đó, chọn không kết thúc hố đó hoặc khi kết quả của họ ở hố đó sẽ mang về không điểm.

(2) **Cách Ghi Điểm Cho Mỗi Hố.** Để thỏa yêu cầu của Luật 3.3b về việc ghi điểm các hố trên *bảng điểm*.

- **Nếu Hố Được Hoàn Thành Bằng Cách Đánh Vào Hố:**
 - » **Khi Kết Quả Sẽ Mang Về Điểm Số Cho Người Chơi.** Phải ghi số gậy thực tế lên *bảng điểm*.
 - » **Khi Kết Quả Sẽ Mang Về Không Điểm Cho Người Chơi.** Không ghi số gậy hoặc ghi số gậy sẽ mang về không điểm lên *bảng điểm*.
- **Nếu Hố Được Hoàn Thành Mà Không Đánh Vào Hố.** Nếu người chơi không *kết thúc hố* theo luật thì không ghi số gậy hoặc ghi số gậy sẽ mang về không điểm lên *bảng điểm*.

Hội Đồng có trách nhiệm tính số điểm mà người chơi nhận được ở mỗi hố, và ở giải đấu có tính điểm chấp, áp dụng số gậy chấp vào kết quả ở mỗi hố trước khi tính điểm.

Xem Quy Chế Hội Đồng, Phần 5A(5) (Điều Lệ Thi Đấu có thể khuyến khích nhưng không yêu cầu người chơi ghi số điểm nhận được ở mỗi hố trên *bảng điểm*).



Luật 21



HÌNH 21.1b: GHI ĐIỂM Ở THỂ THỨC STABLEFORD KHÔNG TÍNH ĐIỂM CHẤP

Tên John Smith Ngày 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

Trách nhiệm
 ● Hội đồng
 ● Người chơi
 ● Người ghi điểm

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

Chữ ký của người ghi điểm: 
 Chữ ký của người chơi: 

21.1c Hình Phạt Ở Thể Thức Stableford

(1) **Hình Phạt Không Phải Truất Quyền Thi Đấu.** Tất cả các gậy phạt được cộng vào kết quả của người chơi ở hố xảy ra vi phạm, tuy nhiên có ba ngoại lệ:

Ngoại Lệ 1 – Có Nhiều Hơn, Dùng Chung, Thêm Hoặc Thay Thế Gậy: Nếu người chơi vi phạm Luật 4.1b (Giới Hạn 14 Gậy; Dùng Chung, Thêm Hoặc Thay Thế Gậy Trong Vòng Đấu), **Hội Đồng** sẽ trừ **hai điểm** (nếu chỉ vi phạm ở một hố) hoặc **bốn điểm** (nếu vi phạm ở hai hoặc nhiều hố hơn) theo Luật 4.1b từ tổng điểm **vòng đấu** của người chơi.

Ngoại Lệ 2 – Giờ Xuất Phát: Nếu người chơi vi phạm Luật 5.3a theo đó (1) đến trễ trong vòng năm phút so với thời gian quy định hoặc (2) xuất phát sớm trong vòng năm phút so với thời gian quy định (xem Thông Báo Phạt, Ngoại Lệ 1 & 2, Luật 5.3), **Hội Đồng** sẽ trừ **hai điểm** từ tổng điểm **vòng đấu** của người chơi.

Ngoại Lệ 3 – Trì Hoãn Một Cách Vô Lý: Nếu người chơi vi phạm Luật 5.6a, **Hội Đồng** sẽ trừ **một điểm** cho vi phạm đầu tiên và thêm **hai điểm** cho vi phạm thứ hai từ tổng điểm **vòng đấu** của người chơi. (Đối với vi phạm thứ 3 của Luật 5.6a, xem Luật 21.1c(2)).



Với mỗi ngoại lệ, người chơi phải báo lỗi vi phạm cho *Hội Đồng* trước khi nộp *bảng điểm* để *Hội Đồng* áp dụng hình phạt. Nếu không làm thế, người chơi sẽ bị **truat quyền thi đấu**.

Xem Quy Chế Hội Đồng, Phần 8; Luật Địa Phương Mẫu K-3 (cách triển khai Quy Định Tốc Độ Chơi ở thể thức *Stableford* bằng cách trừ điểm khi vi phạm).

(2) **Hình Phạt Truất Quyền Thi Đấu.** Người chơi vi phạm một trong bốn luật sau không bị truất quyền thi đấu nhưng sẽ được **không điểm** ở hố xảy ra vi phạm:

- Không *kết thúc hố* theo Luật 3.3c,
- Không sửa lỗi đánh bóng bên ngoài *khu vực phát bóng* khi bắt đầu hố (Luật 6.1b(2)),
- Không sửa lỗi đánh bóng *sai* (Luật 6.3c), hoặc
- Không sửa lỗi đánh bóng *sai vị trí* khi có *vi phạm nghiêm trọng* (Luật 14.7b).

Nếu người chơi vi phạm bất kỳ luật nào khác với hình phạt truất quyền thi đấu, người chơi sẽ bị **truat quyền thi đấu**.

21.1d Ngoại Lệ Của Luật 11.2 Ở Thể Thức Stableford

Luật 11.2 không được áp dụng trong tình huống sau:

Nếu bóng đang chuyển động của người chơi cần phải *vào hố* để được một điểm ở hố đó nhưng bị cố tình làm chệch hướng hoặc dừng lại bởi bất kỳ người nào ở thời điểm mà không có lý do hợp lý để bóng có thể *vào hố*, người kia sẽ không phạm luật và người chơi sẽ được không điểm ở hố đó.

21.1e Khi Nào Vòng Đấu Của Thể Thức Stableford Kết Thúc

Vòng đấu của người chơi kết thúc khi người chơi:

- *Kết thúc hố* cuối cùng (kể cả việc sửa lỗi, như theo Luật 6.1 hoặc 14.7b), hoặc
- Chọn không *kết thúc hố* cuối cùng hoặc đã không thể có nhiều hơn không điểm ở hố đó.



Luật 21

21.2 Thể Thức Số Gậy Tối Đa

21.2a Tổng Quan Về Thể Thức Số Gậy Tối Đa

Số Gậy Tối Đa là thể thức *đấu gậy* mà điểm số ở mỗi hố của người chơi hoặc *phe* được giới hạn bởi một số gậy tối đa do *Hội Đồng* quy định, như là hai lần par, một số cố định hoặc net double bogey.

Các luật thông thường cho *đấu gậy* ở Luật 1 đến 20 được áp dụng, với các điều chỉnh ở luật này. Luật 21.2 dành cho:

- Giải đấu không tính điểm chấp, nhưng có thể được điều chỉnh cho các giải đấu có tính điểm chấp, và
- Đấu cá nhân, nhưng có thể được điều chỉnh cho các giải đấu liên quan đến *đồng đội*, như quy định ở Luật 22 (*Foursomes*) và 23 (*Four-Ball*), và cho thi đấu theo đội, như quy định ở Luật 24.

21.2b Tính Điểm Ở Thể Thức Số Gậy Tối Đa

- (1) **Kết Quả Hố Của Người Chơi.** Kết quả của người chơi ở một hố là số gậy của người chơi (gồm các *cú đánh* và gậy phạt) ở hố đó, tuy nhiên người chơi sẽ chỉ nhận số gậy tối đa cho dù nếu số gậy thực tế nhiều hơn số gậy tối đa.

Người chơi không *kết thúc hố* theo luật vì bất kỳ lý do nào sẽ được tính số gậy tối đa ở hố đó.

Để tăng tốc độ chơi, người chơi được khuyến khích dừng chơi một hố khi số gậy ở hố đó đạt tới số gậy tối đa.

Hố được hoàn thành khi người chơi *kết thúc hố* đó, chọn không kết thúc hố đó hoặc số gậy của họ ở hố đó đã đạt tới số gậy tối đa.

- (2) **Cách Ghi Điểm Cho Mỗi Hố.** Để thỏa yêu cầu của Luật 3.3b về việc ghi điểm các hố trên *bảng điểm*.

- **Nếu Hố Được Hoàn Thành Bằng Cách Đánh Vào Hố:**
 - » **Khi Số Gậy Ít Hơn Số Gậy Tối Đa.** Phải ghi số gậy thực tế lên *bảng điểm*.
 - » **Khi Số Gậy Lớn Hơn Hoặc Bằng Số Gậy Tối Đa.** Không ghi số gậy hoặc ghi số gậy lớn hơn hoặc bằng số gậy tối đa lên *bảng điểm*.
- **Nếu Hố Được Hoàn Thành Mà Không Đánh Vào Hố.** Nếu người chơi không *kết thúc hố* theo luật thì không ghi số gậy hoặc ghi số gậy lớn hơn hoặc bằng số gậy tối đa lên *bảng điểm*.

Hội Đồng có trách nhiệm điều chỉnh số gậy của người chơi về số gậy tối đa



đối với bất kỳ hố nào không có kết quả hoặc có kết quả lớn hơn số gậy tối đa trên *bảng điểm*, và ở giải đấu có tính điểm chấp, áp dụng số gậy chấp vào kết quả của mỗi hố.

21.2c Hình Phạt Ở Thể Thức Số Gậy Tối Đa

Tất cả các hình phạt trong *đấu gậy* đều được áp dụng trong thể thức *Số Gậy Tối Đa*, trừ trường hợp người chơi vi phạm một trong bốn luật sau sẽ không bị truất quyền thi đấu nhưng sẽ nhận **số gậy tối đa** ở hố xảy ra vi phạm:

- Không *kết thúc hố* theo Luật 3.3c,
- Không sửa lỗi đánh bóng bên ngoài *khu vực phát bóng* khi bắt đầu hố (Luật 6.1b(2)),
- Không sửa lỗi đánh *bóng sai* (Luật 6.3c), hoặc
- Không sửa lỗi đánh bóng *sai vị trí* khi có *vi phạm nghiêm trọng* (Luật 14.7b).

Nếu người chơi vi phạm bất kỳ luật nào khác với hình phạt truất quyền thi đấu, người chơi sẽ bị **truất quyền thi đấu**.

Sau khi cộng gậy phạt, số gậy ở mỗi hố của người chơi không thể vượt quá số gậy tối đa được quy định bởi *Hội Đồng*.

21.2d Ngoại Lệ Của Luật 11.2 Ở Thể Thức Số Gậy Tối Đa

Luật 11.2 không được áp dụng trong tình huống sau:

Nếu bóng đang chuyển động của người chơi phải *vào hố* để được ít hơn một gậy so với số gậy tối đa nhưng bị cố tình làm chệch hướng hoặc bị dừng lại bởi bất kỳ người nào ở thời điểm mà không có lý do hợp lý để bóng có thể *vào hố*, người kia sẽ không phạm luật và người chơi sẽ được số gậy tối đa ở hố đó.

21.2e Khi Nào Vòng Đấu Của Thể Thức Số Gậy Tối Đa Kết Thúc

Vòng đấu của người chơi kết thúc khi người chơi:

- *Kết thúc hố* cuối cùng (kể cả việc sửa lỗi, như theo Luật 6.1 hoặc 14.7b), hoặc
- Chọn không *kết thúc hố* cuối cùng hoặc đã đạt số gậy tối đa ở hố đó.



Luật 21

21.3 Thể Thức Par/Bogey

21.3a Tổng Quan Về Thể Thức Par/Bogey

Par/Bogey là thể thức *đấu gậy* sử dụng cách tính điểm giống như trong thể thức *đấu đối kháng* mà:

- Người chơi hoặc *phe* sẽ thắng hoặc thua hố khi hoàn thành hố đó với ít gậy hơn hoặc nhiều gậy hơn một số gậy mục tiêu cố định được quy định bởi *Hội Đồng* cho hố đó, và
- Người chơi hoặc *phe* thắng giải là người hoặc *phe* có tổng số hố thắng so với hố thua cao nhất (tổng số hố thắng trừ tổng số hố thua).

Các luật thông thường cho *đấu gậy* ở Luật 1 đến 20 áp dụng, với các điều chỉnh ở luật này. Luật 21.3 dành cho:

- Giải đấu không tính điểm chấp, nhưng có thể được điều chỉnh cho các giải đấu có tính điểm chấp, và
- Đấu cá nhân, nhưng có thể được điều chỉnh cho các giải đấu liên quan đến *đồng đội*, như quy định ở Luật 22 (*Foursomes*) và 23 (*Four-Ball*), và cho thi đấu theo đội, như quy định ở Luật 24.

21.3b Tính Điểm Ở Thể Thức Par/Bogey

(1) **Thắng Hoặc Thua Hố Thế Nào.** Cách tính điểm được thực hiện giống như trong *đấu đối kháng*, với hố thắng hoặc thua được xác định bằng cách so sánh số gậy của người chơi (gồm các *cú đánh* và gậy phạt) với một số gậy mục tiêu cố định (thường là par hoặc bogey) được quy định bởi *Hội Đồng*.

- Nếu số gậy của người chơi thấp hơn số gậy mục tiêu, người chơi thắng hố.
- Nếu số gậy của người chơi bằng với số gậy mục tiêu, người chơi hòa hố.
- Nếu số gậy của người chơi cao hơn số gậy mục tiêu, hoặc không ghi số gậy, người chơi thua hố.

Người chơi không *kết thúc hố* theo luật với bất kỳ lý do nào sẽ thua hố đó.

Để tăng tốc độ chơi, người chơi được khuyến khích dừng chơi một hố khi số gậy của hố đó nhiều hơn số gậy mục tiêu (vì đã thua hố).

Hố được hoàn thành khi người chơi *kết thúc hố* đó, chọn không kết thúc hố đó hoặc số gậy của họ ở hố đó cao hơn số gậy mục tiêu.



- (2) **Cách Ghi Điểm Cho Mỗi Hố.** Để thỏa yêu cầu của Luật 3.3b về việc ghi điểm các hố trên *bảng điểm*.
- **Nếu Hố Được Hoàn Thành Bằng Cách Đánh Vào Hố.**
 - » **Khi Kết Quả Là Thắng Hoặc Hòa Hố.** Phải ghi số gậy thực tế lên *bảng điểm*.
 - » **Khi Kết Quả Là Thua Hố.** Không ghi số gậy hoặc ghi số gậy sẽ làm thua hố lên *bảng điểm*.
 - **Nếu Hố Được Hoàn Thành Mà Không Đánh Vào Hố.** Nếu người chơi không *kết thúc hố* theo luật thì không ghi số gậy hoặc ghi số gậy sẽ làm thua hố lên *bảng điểm*.

Hội Đồng có trách nhiệm xác định nếu người chơi thắng, thua hoặc hòa ở mỗi hố, và ở giải đấu có tính điểm chấp, áp dụng số gậy chấp ở mỗi hố trước khi tính kết quả của hố đó.

Ngoại Lệ - Không Bị Phạt Nếu Không Ảnh Hưởng Đến Kết Quả Hố: Nếu người chơi nộp *bảng điểm* có điểm của một hố thấp hơn điểm thực tế nhưng không ảnh hưởng đến việc thắng, thua hoặc hòa của hố đó, sẽ không bị phạt theo Luật 3.3b.

Xem Quy Chế Hội Đồng, Phần 5A(5) (Điều Lệ Thi Đấu có thể khuyến khích nhưng không yêu cầu người chơi ghi kết quả thắng, thua hoặc hòa của mỗi hố trên *bảng điểm*).

21.3c Hình Phạt Ở Thể Thức Par/Bogey

- (1) **Hình Phạt Không Phải Truất Quyền Thi Đấu.** Tất cả các gậy phạt được cộng vào kết quả của người chơi ở hố xảy ra vi phạm, tuy nhiên có ba ngoại lệ:

Ngoại Lệ 1 – Có Nhiều Hơn, Dùng Chung, Thêm Hoặc Thay Thế Gậy: Nếu người chơi vi phạm Luật 4.1b (Giới Hạn 14 Gậy; Dùng Chung, Thêm Hoặc Thay Thế Gậy), *Hội Đồng* sẽ trừ **một hố** (nếu chỉ vi phạm ở một hố) hoặc **hai hố** (nếu vi phạm ở hai hoặc nhiều hố hơn) theo Luật 4.1b từ tổng số hố thắng thua của người chơi.

Ngoại Lệ 2 – Giờ Xuất Phát: Nếu người chơi vi phạm Luật 5.3a theo đó (1) đến trễ trong vòng năm phút so với thời gian quy định hoặc (2) xuất phát sớm trong vòng năm phút so với thời gian quy định (xem Thông Báo Phạt, Ngoại Lệ 1 & 2, Luật 5.3), *Hội Đồng* sẽ trừ **một hố** từ tổng số hố thắng thua của người chơi.



Luật 21

Ngoại Lệ 3 – Trì Hoãn Một Cách Vô Lý: Nếu người chơi vi phạm Luật 5.6a:

- Vi phạm lần đầu: người chơi nhận **một gậy phạt** ở hố xảy ra vi phạm.
- Vi phạm lần hai: *Hội Đồng* sẽ trừ **một hố** từ tổng số hố thắng thua của người chơi.
- Đối với vi phạm thứ ba của Luật 5.6a, xem Luật 21.3c(2).

Với mỗi ngoại lệ, người chơi phải báo lỗi vi phạm cho *Hội Đồng* trước khi nộp *bảng điểm* để *Hội Đồng* áp dụng hình phạt. Nếu không làm thế, người chơi sẽ bị **trước quyền thi đấu**.

(2) **Hình Phạt Trước Quyền Thi Đấu.** Người chơi vi phạm một trong bốn luật sau không bị trước quyền thi đấu nhưng sẽ **thua hố** xảy ra vi phạm:

- Không *kết thúc hố* theo Luật 3.3c,
- Không sửa lỗi đánh bóng bên ngoài *khu vực phát bóng* khi bắt đầu hố (Luật 6.1b(2)),
- Không sửa lỗi đánh bóng *sai* (Luật 6.3c), hoặc
- Không sửa lỗi đánh bóng *sai vị trí* khi có *vi phạm nghiêm trọng* (Luật 14.7b).

Nếu người chơi vi phạm bất kỳ luật nào khác với hình phạt trước quyền thi đấu, người chơi sẽ bị **trước quyền thi đấu**.

Xem Quy Chế Hội Đồng, Phần 8; Luật Địa Phương Mẫu K-4 (cách triển khai Quy Định Tốc Độ Chơi ở thể thức Par/Bogey bằng cách trừ hố khi vi phạm).

21.3d Ngoại Lệ Của Luật 11.2 Ở Thể Thức Par/Bogey

Luật 11.2 không được áp dụng trong tình huống sau:

Nếu bóng đang chuyển động của người chơi phải *vào hố* để hòa hố nhưng bị cố tình làm chệch hướng hoặc bị dừng lại bởi bất kỳ người nào ở thời điểm mà không có lý do hợp lý để bóng có thể *vào hố*, người kia sẽ không phạm luật và người chơi sẽ thua hố đó.

21.3e Khi Nào Vòng Đấu Của Thể Thức Par/Bogey Kết Thúc

Vòng đấu của người chơi kết thúc khi người chơi:

- *Kết thúc hố* cuối cùng (kể cả việc sửa lỗi, như theo Luật 6.1 hoặc 14.7b), hoặc
- Chọn không *kết thúc hố* cuối cùng hoặc đã thua hố đó.



21.4 Thể Thức Đấu Đối Kháng Ba Người

21.4a Tổng Quan Về Thể Thức Đấu Đối Kháng Ba Người

Đấu Đối Kháng Ba Người là thể thức *đấu đối kháng* mà:

- Mỗi người trong ba người chơi sẽ thi đấu hai trận đấu đối kháng cá nhân cùng lúc với hai người chơi còn lại, và
- Mỗi người chơi đánh một bóng và sử dụng kết quả của bóng đó cho cả hai trận đấu.

Các luật thông thường cho *đấu đối kháng* ở Luật 1 đến 20 được áp dụng cho cả ba trận đấu đối kháng cá nhân, trừ hai tình huống sau sẽ phải điều chỉnh bằng luật này do có sự mâu thuẫn trong việc áp dụng các luật thông thường cho hai trận đấu diễn ra cùng lúc.

21.4b Đánh Sai Lượt

Nếu người chơi đánh sai lượt trong bất kỳ trận nào, *đối thủ* đúng ra nên đánh trước có thể hủy *cú đánh* đó theo Luật 6.4a(2).

Nếu người chơi đánh sai lượt trong cả hai trận, mỗi *đối thủ* có thể chọn hủy *cú đánh* ở trận đấu với họ hoặc không.

Nếu *cú đánh* của người chơi chỉ bị hủy trong một trận:

- Người chơi phải tiếp tục đánh bóng gốc ở trận còn lại.
- Có nghĩa là người chơi phải đánh hai bóng khác nhau ở hố đó cho đến khi kết thúc hố.

21.4c Bóng Hoặc Vật Đánh Dấu Bóng Bị Nhắc Hoặc Di Chuyển Bởi Một Đối Thủ

Nếu một *đối thủ* nhận **một gậy phạt** do nhắc bóng hoặc *vật đánh dấu bóng* hoặc làm bóng hoặc *vật đánh dấu bóng* của người chơi *di chuyển* theo Luật 9.5b hoặc 9.7b, hình phạt đó chỉ áp dụng trong trận đấu với người chơi đó.

Đối thủ đó không bị phạt trong trận đấu của họ với người chơi còn lại.

21.5 Các Thể Thức Chơi Khác

Mặc dù một số thể thức chơi đã được quy định cụ thể theo Luật 3, 21, 22 và 23, vẫn còn nhiều thể thức chơi khác của môn golf như là scrambles hoặc greensomes.

Luật có thể được điều chỉnh để quy định cách chơi ở các thể thức này.

Xem Quy Chế Của Hội Đồng, Phần 9 (các cách được khuyến khích để điều chỉnh luật cho các thể thức chơi thông dụng khác).



LUẬT 22

Thể Thức Foursomes (Đánh Luân Phiên)

Mục Đích Của Luật:

Luật 22 quy định thể thức đánh Foursomes (trong đấu đối kháng hoặc đấu gậy), theo đó hai đồng đội thi đấu chung một phe luân phiên đánh một bóng. Luật cho thể thức này về cơ bản giống với đấu cá nhân, trừ việc yêu cầu các đồng đội phải luân phiên phát bóng để bắt đầu hố và luân phiên đánh bóng cho đến khi kết thúc hố.

22.1 Tổng Quan Về Thể Thức Foursomes

Foursomes (còn gọi là Đánh Luân Phiên) là thể thức chơi liên quan đến các *đồng đội* (trong *đấu đối kháng* hoặc *đấu gậy*) theo đó hai *đồng đội* thi đấu chung *phe* luân phiên đánh một bóng ở mỗi hố.

Luật 1 đến 20 được áp dụng cho thể thức chơi này (với *phe* đánh một bóng được xem giống như một người chơi cá nhân), với các điều chỉnh ở luật này.

Một biến thể khác của thể thức này là một dạng *đấu đối kháng* gọi là Threesomes, theo đó một người chơi thi đấu với một *phe* có hai *đồng đội* luân phiên đánh bóng theo luật này.

22.2 Mỗi Đồng Đội Có Thể Đại Diện Cho Phe

Do hai *đồng đội* thi đấu chung *phe* chỉ đánh một bóng:

- Mỗi *đồng đội* có thể có bất kỳ hành động được phép nào cho *phe* trước khi *cú đánh* được thực hiện, như là *đánh dấu* vị trí bóng và nhắc, *đặt lại, thả* và đặt bóng, không quan trọng lượt đánh tiếp theo cho *phe* là của *đồng đội* nào.
- Đồng đội* và *caddie* của họ có thể hỗ trợ người *đồng đội* còn lại bằng bất kỳ cách nào mà *caddie* của *đồng đội* kia được phép làm (như là cho và được yêu cầu cho *lời khuyên* và có các hành động khác được cho phép theo Luật 10), nhưng không được có các trợ giúp mà *caddie* của *đồng đội* kia không được phép có theo luật.
- Bất kỳ hành động hoặc vi phạm luật nào bởi một trong hai *đồng đội* hoặc *caddie* của một trong hai người sẽ được áp dụng cho *phe* đó.

Trong *đấu gậy*, chỉ cần một trong hai *đồng đội* xác nhận kết quả của *phe* trên *bảng điểm* (xem Luật 3.3b).



22.3 Phe Phải Luân Phiên Đánh Bóng

Ở mỗi hố, các *đồng đội* phải thực hiện cú đánh cho *phe* theo thứ tự luân phiên:

- Một *đồng đội* phải đánh trước cho *phe* từ *khu vực phát bóng* của tất cả các hố số lẻ, trong khi *đồng đội* kia phải đánh trước cho *phe* từ *khu vực phát bóng* của tất cả các hố số chẵn.
- Sau *cú đánh* đầu tiên của *phe* từ *khu vực phát bóng* của một hố, các *đồng đội* phải luân phiên đánh bóng cho đến khi kết thúc hố đó.
- Nếu một *cú đánh* bị hủy hoặc không được tính theo bất kỳ luật nào (trừ khi *cú đánh* được thực hiện sai thứ tự vi phạm luật này), chính *đồng đội* đã thực hiện *cú đánh* đó phải thực hiện *cú đánh* tiếp theo cho *phe*.
- Nếu *phe* quyết định đánh *bóng dự phòng*, *đồng đội* có lượt đánh tiếp theo của *phe* phải thực hiện *cú đánh* đó.

Bất kỳ gậy phạt nào của *phe* sẽ không ảnh hưởng đến thứ tự đánh bóng luân phiên của các *đồng đội*.

Hình Phạt Do Đánh Bóng Sai Thứ Tự Vi Phạm Luật 22.3: Hình Phạt Chung.

Trong *đấu gậy*, *phe* phải sửa lỗi:

- *Đồng đội* đúng lượt phải thực hiện *cú đánh* từ nơi *phe* đã thực hiện *cú đánh* đầu tiên sai thứ tự.
- *Cú đánh* sai lượt và tất cả các *cú đánh* sau đó trước khi sửa lỗi (gồm các *cú đánh* và gậy phạt chỉ từ việc đánh bóng đó) sẽ không được tính.
- Nếu *phe* không sửa lỗi trước khi thực hiện *cú đánh* để bắt đầu một hố khác, hoặc đối với hố cuối cùng của *vòng đấu*, trước khi nộp *bảng điểm*, *phe* đó sẽ bị **trước quyền thi đấu**.

22.4 Bắt Đầu Vòng Đấu

22.4a Đồng Đội Đánh Trước

Phe có thể chọn một *đồng đội* để đánh trước từ *khu vực phát bóng* đầu tiên khi bắt đầu *vòng đấu*, trừ khi Điều Lệ Thi Đấu quy định *đồng đội* nào phải đánh trước.

Vòng đấu của *phe* bắt đầu khi người *đồng đội* nói trên thực hiện *cú đánh* để bắt đầu hố đầu tiên của *phe*.



Luật 22**22.4b Giờ Xuất Phát Và Vị Trí Xuất Phát**

Luật 5.3a sẽ được áp dụng khác nhau cho mỗi *đồng đội* tùy vào việc ai sẽ đánh trước cho *phe* đó.

- Người *đồng đội* đánh đầu tiên phải sẵn sàng đánh vào thời điểm xuất phát và ở vị trí xuất phát, và phải bắt đầu đúng giờ (và không sớm hơn).
- Người *đồng đội* đánh tiếp theo phải có mặt vào thời điểm xuất phát ở vị trí xuất phát hoặc ở gần vị trí bóng dự kiến sẽ đến nằm yên sau cú đánh đầu tiên từ *khu vực phát bóng*.

Nếu không *đồng đội* nào có mặt theo cách trên, *phe* sẽ vi phạm Luật 5.3a.

22.5 Đồng Đội Có Thể Dùng Chung Gậy

Luật 4.1b(2) được điều chỉnh để cho phép *các đồng đội* có thể dùng chung gậy, miễn là tổng số gậy họ có cùng nhau không nhiều hơn 14.



LUẬT 23

Thể Thức Four-Ball

Mục Đích Của Luật:

Luật 23 quy định thể thức đánh Four-Ball (trong đấu đối kháng hoặc đấu gậy), theo đó các đồng đội thi đấu chung một phe đánh bóng khác nhau. Điểm số hồ của phe là số gậy thấp hơn của các đồng đội ở hố đó.

23.1 Tổng Quan Về Thể Thức Four-Ball

Four-Ball là thể thức chơi (*đấu đối kháng* hoặc *đấu gậy*) liên quan đến các *đồng đội* mà:

- Hai *đồng đội* thi đấu chung một *phe*, với mỗi người đánh bóng riêng của họ, và
- Điểm số hồ của *phe* là số gậy thấp hơn của *hai đồng đội* ở hố đó.

Luật 1 đến 20 áp dụng cho thể thức chơi này, với các điều chỉnh ở luật này.

Một biến thể khác của thể thức này là một dạng *đấu đối kháng* gọi là Best-Ball, theo đó một người chơi thi đấu với một *phe* có hai hoặc ba *đồng đội* mà mỗi *đồng đội* đánh bóng riêng của họ theo luật, với các điều chỉnh ở luật này. (Đối với thể thức Best-Ball có ba *đồng đội* chung một *phe*, sự liên quan với *đồng đội* khác có nghĩa là sự liên quan với hai *đồng đội* còn lại trong *phe*).

23.2 Tính Điểm Ở Thể Thức Four-Ball

23.2a Điểm Số Hồ Của Phe Trong Đấu Đối Kháng Và Đấu Gậy

- Khi Cả Hai Đồng Đội Kết Thúc Hồ Hoặc Hoàn Thành Hồ Theo Luật. Số gậy thấp hơn sẽ là số gậy của *phe* ở hố đó.
- Khi Chỉ Một Đồng Đội Kết Thúc Hồ Hoặc Hoàn Thành Hồ Theo Luật. Số gậy của người *đồng đội* này chính là số gậy của *phe* ở hố đó. Người *đồng đội* còn lại không cần phải *kết thúc hồ*.
- Khi Cả Hai Đồng Đội Không Kết Thúc Hồ Hoặc Không Hoàn Thành Hồ Theo Luật. *Phe* sẽ không có điểm số ở hố đó, nghĩa là:
 - » Trong *đấu đối kháng*, *phe* sẽ **thua hố** đó, trừ khi *phe* đối thủ đã thừa nhận hố hoặc đã thua hố đó.
 - » Trong *đấu gậy*, *phe* sẽ bị **trước quyền thi đấu** trừ khi lỗi đã được sửa đúng hạn theo Luật 3.3c.



Luật 23

23.2b Bảng Điểm Của Phe Trong Đấu Gậy

(1) Trách Nhiệm Của Phe. Phải ghi điểm thực ở mỗi hố của *phe* lên một *bảng điểm*, và trong giải đấu có tính điểm chấp, phải ghi điểm chấp của mỗi *đồng đội* lên *bảng điểm* đó.

Ở mỗi hố:

- Phải ghi điểm thực của ít nhất một *đồng đội* lên *bảng điểm*.
- Không bị phạt nếu ghi điểm của nhiều hơn một *đồng đội* lên *bảng điểm*.
- Mỗi điểm số trên *bảng điểm* phải được xác định một cách rõ ràng là điểm của *đồng đội* nào; nếu không làm thế, *phe* sẽ bị **truất quyền thi đấu**.
- Không đủ để xác nhận một điểm số bất kỳ là điểm số của *phe* một cách chung chung.

Chỉ cần một *đồng đội* xác nhận điểm số hố trên *bảng điểm* của *phe* theo Luật 3.3b(3).

(2) Trách Nhiệm Của Hội Đồng. *Hội Đồng* có trách nhiệm xác nhận điểm số sẽ được tính cho *phe* ở mỗi hố, kể cả việc áp dụng điểm chấp trong giải đấu có tính điểm chấp.

- Nếu hố chỉ có một điểm số, điểm đó sẽ được tính cho *phe*.
- Nếu hố có điểm số của cả hai *đồng đội*:
 - » Nếu các điểm số khác nhau, tính điểm số thấp nhất (thực hoặc net) cho *phe*.
 - » Nếu các điểm số giống nhau, *Hội Đồng* có thể lấy một trong hai. Nếu phát hiện điểm số được lấy bị sai vì bất kỳ lý do nào, *Hội Đồng* sẽ lấy điểm số còn lại.

Nếu điểm số được tính cho *phe* không được ghi rõ ràng là của *đồng đội* nào trong *phe*, hoặc *đồng đội* có điểm số được chọn bị truất quyền thi đấu do vi phạm luật ở hố đó, *phe* sẽ bị **truất quyền thi đấu**.

23.2c Ngoại Lệ Của Luật 11.2 Ở Thể Thức Four-Ball

Luật 11.2 không được áp dụng trong tình huống sau:

Nếu *đồng đội* của người chơi đã hoàn thành hố và bóng đang chuyển động của người chơi phải *vào hố* để giảm một gậy của *phe* ở hố đó, nếu bất kỳ người nào cố tình làm chệch hướng hoặc dừng bóng lại ở thời điểm không có lý do hợp lý để bóng có thể *vào hố*, người kia sẽ không phạm lỗi và sẽ không tính điểm của người chơi ở hố đó cho *phe*.



Luật Golf 2019 | Người dịch: Phan Ngọc Tâm | phangoctam@gmail.com

Luật Golf 2019 | Biên tập: Khoa Trần | khoatranphotos@gmail.com

HÌNH 23.2b: GHI ĐIỂM Ở THỂ THỨC ĐẤU GẬY FOUR-BALL KHÔNG TÍNH ĐIỂM CHẤP

Tên John Smith and Kate Smith Ngày 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	
Side Score	4	3	5	4	6	4	3	3	5	37

phangoctam@gmail.com | khoatranphotos@gmail.com

Hole	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
Kate	5	4	4	4		4	5	3	4		
John	5	3		4	4	4		3	5		
Side Score	5	3	4	4	4	4	5	3	4	36	73

Trách nhiệm

Hội đồng

Người chơi

Người ghi điểm

Chữ ký của người ghi điểm:

Chữ ký của người chơi:

23.3 Khi Nào Vòng Đấu Bắt Đầu Và Kết Thúc; Khi Nào Hồ Được Hoàn Thành

23.3a Khi Nào Vòng Đấu Bắt Đầu

Vòng đấu của một phe bắt đầu khi một trong hai đồng đội thực hiện cú đánh để bắt đầu hố đầu tiên của người đó.

23.3b Khi Nào Vòng Đấu Kết Thúc

Vòng đấu của một phe kết thúc khi:

- Trong đấu đối kháng, khi một phe đã thắng trận đấu (xem Luật 3.2a(3) và (4)).
- Trong đấu gậy, khi phe hoàn thành hố cuối cùng với cả hai đồng đội kết thúc hố (kể cả sửa lỗi, như theo Luật 6.1 hoặc 14.7b) hoặc với một trong hai đồng đội kết thúc hố cuối cùng và đồng đội còn lại chọn không kết thúc hố đó.

Luật Golf 2019 | Người dịch: Phan Ngọc Tâm | phangoctam@gmail.com

Luật Golf 2019 | Biên tập: Khoa Trần | khoatranphotos@gmail.com



Luật 23**23.3c Khi Nào Hố Được Hoàn Thành**

- (1) **Đấu Đối Kháng.** *Phe* đã hoàn thành hố khi cả hai *đồng đội* đã *kết thúc hố* hoặc *cú đánh* tiếp theo của họ được đối thủ thừa nhận hoặc một trong hai *phe* đã thừa nhận hố đó cho đối thủ.
- (2) **Đấu Gậy.** *Phe* hoàn thành hố khi một trong hai *đồng đội* đã *kết thúc hố* và *đồng đội* còn lại đã *kết thúc hố* hoặc chọn không *kết thúc hố*.

23.4 Một Hoặc Cả Hai Đồng Đội Có Thể Đại Diện Cho Phe

Phe có thể được đại diện bởi một *đồng đội* trong toàn bộ hoặc bất kỳ phần nào của *vòng đấu*. Cả hai *đồng đội* không cần phải có mặt, hoặc nếu cùng có mặt, không cần cả hai phải chơi mỗi hố.

Nếu một *đồng đội* vắng mặt nhưng sau đó có mặt và chơi, *đồng đội* đó chỉ có thể bắt đầu chơi cho *phe* giữa hai hố, nghĩa là:

- **Đấu Đối Kháng – Trước Khi Bất Kỳ Người Chơi Nào Trong Trận Đấu Bắt Đầu Hố.** Nếu *đồng đội* chỉ có mặt sau khi bất kỳ người chơi nào của hai *phe* đã bắt đầu hố, *đồng đội* đó không thể chơi cho *phe* của họ cho đến hố sau.
- **Đấu Gậy – Trước Khi Đồng Đội Còn Lại Bắt Đầu Hố.** Nếu *đồng đội* đó chỉ có mặt sau khi *đồng đội* còn lại đã bắt đầu hố, *đồng đội* đó không thể chơi cho *phe* của họ cho đến hố sau.

Đồng đội đến sau không được phép chơi một hố vẫn có thể cho *lời khuyên* hoặc hỗ trợ *đồng đội* và có các hành động khác cho *đồng đội* ở hố đó (xem Luật 23.5a và 23.5b).

Hình Phạt Khi Vi Phạm Luật 23.4: Hình Phạt Chung.

23.5 Hành Động Của Người Chơi Ảnh Hưởng Đến Đồng Đội**23.5a Người Chơi Được Phép Thực Hiện Bất Kỳ Hành Động Nào Liên Quan Đến Bóng Của Đồng Đội Mà Đồng Đội Có Thể Thực Hiện**

Mặc dù mỗi người chơi trong *phe* phải đánh bóng riêng của họ:

- Người chơi có thể có bất kỳ hành động nào liên quan đến bóng của *đồng đội* mà *đồng đội* được phép làm trước khi thực hiện *cú đánh*, như là *đánh dấu* vị trí bóng và nhắc, *đặt lại*, *thả* và đặt bóng.
- Người chơi và *caddie* của họ có thể hỗ trợ *đồng đội* bằng bất kỳ cách nào mà *caddie* của *đồng đội* được phép làm (như là cho và được yêu cầu cho *lời khuyên* và có các hành động khác được cho phép theo Luật 10), nhưng không được có các trợ giúp mà *caddie* của *đồng đội* không được phép có theo luật.



Trong *đấu gậy*, các *đồng đội* không được đồng ý với nhau để bóng lại trên *khu vực gạt bóng* nhằm hỗ trợ một trong số họ hoặc bất kỳ người chơi nào khác (Luật 15.3a).

23.5b. Đồng Đội Phải Chịu Trách Nhiệm Về Các Hành Động Của Người Chơi

Bất kỳ hành động nào của người chơi liên quan đến bóng hoặc *trang thiết bị* của *đồng đội* được xem như đã được thực hiện bởi chính *đồng đội* đó.

Nếu hành động của người chơi vi phạm luật nếu được thực hiện bởi *đồng đội*:

- *Đồng đội* sẽ vi phạm luật và sẽ nhận hình phạt tương ứng (xem Luật 23.8a).
- Các ví dụ của điều này là khi người chơi vi phạm luật bằng việc:
 - » *Cải thiện các điều kiện ảnh hưởng đến cú đánh* sẽ được thực hiện bởi *đồng đội*.
 - » Vô tình làm *di chuyển* bóng của *đồng đội*, hoặc
 - » Không *đánh dấu* vị trí bóng của *đồng đội* trước khi nhắc.

Điều này cũng được áp dụng đối với các hành động của *caddie* của người chơi liên quan đến bóng của *đồng đội* nếu các hành động đó sẽ vi phạm luật nếu được thực hiện bởi *đồng đội* hoặc *caddie* của *đồng đội*.

Nếu các hành động của người chơi hoặc *caddie* của người chơi ảnh hưởng đến cuộc chơi của cả người chơi và *đồng đội*, xem Luật 23.8a(2) để biết nếu cả hai *đồng đội* đều bị phạt.

23.6 Thứ Tự Đánh Của Phe

Các *đồng đội* có thể chơi theo thứ tự mà *phe* đó thấy tốt nhất.

Có nghĩa là, khi đến lượt đánh của một người chơi theo Luật 6.4a (*đấu đối kháng*) hoặc 6.4b (*đấu gậy*), người chơi hoặc *đồng đội* của họ có thể đánh tiếp theo.

Ngoại Lệ - Tiếp Tục Đánh Ở Một Hố Sau Khi Cú Đánh Đã Được Thừa Nhận Trong Đấu Đối Kháng:

- Sau khi cú đánh tiếp theo ở một hố của người chơi đã được thừa nhận, người chơi không được tiếp tục đánh ở hố đó nếu việc đó sẽ hỗ trợ *đồng đội* của họ.
- Nếu người chơi làm thế, điểm số của họ ở hố đó được giữ nguyên mà không bị phạt, tuy nhiên điểm số của *đồng đội* ở hố đó sẽ không được tính cho *phe*.

Luật 23**23.7 Đồng Đội Có Thể Dùng Chung Gậy**

Luật 4.1b(2) được điều chỉnh để cho phép các *đồng đội* có thể dùng chung gậy, miễn là tổng số gậy họ có cùng nhau không nhiều hơn 14.

23.8 Khi Nào Hình Phạt Được Áp Dụng Cho Chỉ Một Hoặc Cả Hai Đồng Đội

Khi một người chơi nhận hình phạt do vi phạm luật, hình phạt đó có thể chỉ được áp dụng cho một mình người chơi đó hoặc cho cả hai *đồng đội* (nghĩa là, cho *phe* đó). Điều này phụ thuộc vào hình phạt và thể thức chơi:

23.8a Hình Phạt Không Phải Truất Quyền Thi Đấu

- (1) Hình Phạt Thường Chỉ Áp Dụng Cho Người Chơi, Không Áp Dụng Cho Đồng Đội. Khi người chơi nhận hình phạt không phải truất quyền thi đấu, hình phạt đó thường chỉ được áp dụng cho người chơi đó và không được áp dụng cho *đồng đội* của họ, trừ các tình huống được quy định ở mục (2).
 - Các gậy phạt chỉ được cộng vào điểm số của người chơi đó, không cộng vào điểm số của *đồng đội*.
 - Trong *đấu đối kháng*, điểm số của người chơi bị **hình phạt chung (thua hố)** sẽ không được tính cho *phe* ở hố đó; tuy nhiên hình phạt này không ảnh hưởng đến *đồng đội*, và *đồng đội* có thể tiếp tục chơi cho *phe* ở hố đó.
- (2) Ba Tình Huống Mà Hình Phạt Của Người Chơi Sẽ Áp Dụng Cho Cả Đồng Đội.
 - Khi Người Chơi Phạm Luật 4.1b (Giới Hạn 14 Gậy; Dùng Chung, Thêm Hoặc Thay Thế Gậy). Trong *đấu đối kháng*, *phe* sẽ nhận hình phạt (**điều chỉnh kết quả trận đấu**); trong *đấu gậy*, đồng đội cũng sẽ nhận **hình phạt giống** như người chơi.
 - Khi Vi Phạm Của Người Chơi Trợ Giúp Đồng Đội. Trong cả *đấu đối kháng* và *đấu gậy*, *đồng đội* cũng nhận **hình phạt giống** như người chơi.
 - Trong Đấu Đối Kháng, Khi Vi Phạm Của Người Chơi Gây Thiệt Hai Đến Đối Thủ. *Đồng đội* cũng nhận **hình phạt giống** như người chơi.

Ngoại Lệ - Người Chơi Đánh Bóng Sai Không Được Xem Là Trợ Giúp Đồng Đội Hoặc Gây Thiệt Hại Cho Đối Thủ:

- Chỉ người chơi (không phải *đồng đội*) nhận **hình phạt chung** do vi phạm Luật 6.3c.
- Điều này đúng cho dù *bóng sai* là của *đồng đội*, *đối thủ* hoặc bất kỳ ai.

23.8b Hình Phạt Truất Quyền Thi Đấu

(1) **Khi Vi Phạm Của Một Người Chơi Làm Cho Phe Bị Truất Quyền Thi Đấu.** *Phe bị truất quyền thi đấu* nếu một trong hai *đồng đội* nhận hình phạt truất quyền thi đấu theo một các luật sau:

- Luật 1.2 Tiêu Chuẩn Ứng Xử Của Người Chơi
- Luật 1.3 Chơi Đúng Luật
- Luật 4.1a Gậy Được Phép Sử Dụng
- Luật 4.1c Quy Trình Bỏ Gậy Ra Khỏi Cuộc Chơi
- Luật 4.2a Bóng Được Phép Sử Dụng
- Luật 4.3 Sử Dụng Trang Thiết Bị
- Luật 5.6a Trì Hoãn Vô Lý
- Luật 5.7b-c Khi Hội Đồng Tạm Dừng Chơi Và Cho Tiếp Tục
- Luật 6.2b Luật Về Khu Vực Phát Bóng

Chi Trong Đấu Đối Kháng:

- Luật 3.2c Áp Dụng Điểm Chấp Trong Trận Đấu Đối Kháng Có Tính Điểm Chấp

Chi Trong Đấu Gậy:

- Luật 3.3b(2) Trách Nhiệm Của Người Chơi: Xác Nhận Và Nộp Bảng Điểm
- Luật 3.3b(3) Điểm Số Hố Bị Sai
- Luật 3.3b(4) Ghi Điểm Trong Giải Đấu Có Tính Điểm Chấp
- Luật 5.2b Đánh Tập Trên Sân Trước Và Giữa Các Vòng Đấu
- Luật 23.2b Bảng Điểm Của Phe Trong Đấu Gậy



Luật 23

(2) Khi Vi Phạm Của Cả Hai Người Chơi Trong Phe Làm Cho Phe Bị Truất Quyền Thi Đấu. *Phe* bị **truất quyền thi đấu** nếu cả hai *đồng đội* nhận hình phạt truất quyền thi đấu theo một trong các luật sau:

- Luật 5.3 Bắt Đầu Và Kết Thúc Vòng Đấu
- Luật 5.4 Chơi Theo Nhóm
- Luật 5.7a Khi Nào Người Chơi Có Thể Hoặc Phải Dừng Chơi

Chi Trong Đấu Gậy:

Phe sẽ bị **truất quyền thi đấu** nếu trong cùng một hố, cả hai *đồng đội* nhận hình phạt truất quyền thi đấu theo bất kỳ tổ hợp nào của các luật sau:

- Luật 3.3c Không Kết Thúc Hố
- Luật 6.1b Đánh Bóng Bên Ngoài Khu Vực Phát Bóng Khi Bắt Đầu Hố
- Luật 6.3c Bóng Sai
- Luật 14.7 Đánh Sai Vị Trí

(3) Khi Vi Phạm Của Một Người Chơi Chỉ Làm Cho Người Chơi Đó Không Có Điểm Số Của Hố. Trong tất cả các tình huống còn lại khi mà người chơi phạm luật có hình phạt truất quyền thi đấu, người chơi không bị truất quyền thi đấu nhưng điểm số của họ ở hố xảy ra vi phạm sẽ không được tính cho *phe*.

Trong *đấu đối kháng*, nếu cả hai *đồng đội* phạm cùng lỗi như thế ở cùng một hố, *phe* sẽ bị **thua hố** đó.



LUẬT 24

Thi Đấu Theo Đội

Mục Đích Của Luật:

Luật 24 quy định thể thức thi đấu theo đội (trong đấu đối kháng hoặc đấu gậy), theo đó nhiều người chơi hoặc phe thi đấu chung một đội mà điểm tổng của đội là điểm số tổng hợp của các vòng đấu hoặc trận đấu của họ.

24.1 Tổng Quan Về Thi Đấu Theo Đội

- “Đội” là tập hợp một nhóm các người chơi, chơi với tư cách cá nhân hoặc *phe* để thi đấu với các đội khác.
- Kết quả của người chơi trong giải đấu theo đội có thể là một phần của giải đấu khác (như là *đấu gậy*) diễn ra cùng lúc.

Luật 1 đến 23 được áp dụng cho thi đấu theo đội, với các điều chỉnh ở luật này.

24.2 Điều Lệ Thi Đấu Theo Đội

Hội Đồng quyết định thể thức chơi, cách tính điểm tổng của đội và các Điều Lệ Thi Đấu khác như là:

- Trong *đấu đối kháng*, số điểm nhận được cho mỗi trận thắng hoặc hòa.
- Trong *đấu gậy*, số lượng kết quả sẽ được tính vào tổng điểm của mỗi đội.
- Giải đấu có thể kết thúc với kết quả hòa không, nếu không, cách xác định đội thắng trong trường hợp có kết quả hòa.

24.3 Đội Trưởng

Mỗi đội có thể đề cử một đội trưởng để dẫn dắt đội và ra các quyết định cho đội, như là ai sẽ thi đấu trong các *vòng đấu* hoặc trận đấu, theo thứ tự nào và ai sẽ là *đồng đội* của nhau.

Đội trưởng có thể là một người chơi trong giải.



24.4 Lời Khuyên Được Phép Trong Thi Đấu Theo Đội

24.4a Người Được Phép Cho Lời Khuyên Cho Đội (Người Cho Lời Khuyên)

Hội Đồng có thể đưa ra Luật Địa Phương cho phép mỗi đội được đề cử một người (“người cho lời khuyên”) là người có thể cho *lời khuyên* và các hỗ trợ được phép khác theo Luật 10.2b(2) cho các người chơi trong đội trong *vòng đấu* và là người mà các người chơi trong đội có thể hỏi *lời khuyên*.

- Người cho lời khuyên có thể là đội trưởng, huấn luyện viên của đội hoặc bất kỳ người nào (kể cả một thành viên của đội đang thi đấu ở giải đấu đó).
- Người cho lời khuyên phải được xác định với *Hội Đồng* trước khi cho *lời khuyên*.
- *Hội Đồng* có thể cho phép thay đổi người cho lời khuyên của đội trong *vòng đấu* hoặc giải đấu.

Xem Quy Chế Hội Đồng, Phần 8; Luật Địa Phương Mẫu H-2 (*Hội Đồng* có thể đưa ra Luật Địa Phương cho phép mỗi đội có hai người cho lời khuyên).

24.4b Hạn Chế Của Người Cho Lời Khuyên Trong Cuộc Chơi

Nếu người cho lời khuyên của đội là một người chơi trong đội đó, họ không được phép thực hiện nhiệm vụ đó khi đang chơi một *vòng đấu* trong giải.

Khi đang chơi một *vòng đấu*, người cho lời khuyên được xem như một người chơi bất kỳ khác trong đội nên sẽ bị ràng buộc trong việc cho *lời khuyên* theo Luật 10.2a. (*Người dịch: xem thêm phần Làm Rõ Luật, trang 230*).

24.4c Không Cho Lời Khuyên Giữa Các Thành Viên Trong Đội Trừ Đồng Đội

Trừ khi chơi cùng nhau như là *đồng đội* chung *phe*:

- Người chơi không thể hỏi hoặc cho một thành viên của đội đang thi đấu trên *sân lời khuyên*.
- Điều này đúng cho dù thành viên đó đang chơi trong cùng hoặc khác nhóm đấu trên *sân*.

Xem Quy Chế Hội Đồng, Phần 8; Luật Địa Phương Mẫu H-5 (trong giải *đấu gậy* theo đội mà kết quả *vòng đấu* của một thành viên chỉ được tính là một phần của kết quả của đội, *Hội Đồng* có thể đưa ra Luật Địa Phương cho phép thành viên chơi cùng nhóm đấu đưa ra *lời khuyên* cho nhau cho dù nếu họ không phải là *đồng đội* của nhau).

Hình Phạt Khi Vi Phạm Luật 24.4: Hình Phạt Chung.



X

Định Nghĩa



Định Nghĩa**Điều Kiện Sân Bất Thường (Abnormal Course Condition)**

Một trong bốn điều kiện được xác định sau:

- *Hố Đào Bới Động Vật,*
- *Mặt Sân Đang Sửa Chữa,*
- *Vật Cản Cố Định,* hoặc
- *Nước Động Tạm Thời.*

Lời Khuyên (Advice)

Nhận xét bằng lời nói hoặc hành động (như là cho thấy gậy vừa được sử dụng để thực hiện *cú đánh*) với mục đích gây ảnh hưởng đến người chơi trong việc:

- Chọn gậy
- Thực hiện *cú đánh*, hoặc
- Quyết định cách chơi trong một hố hoặc *vòng đấu*.

Tuy nhiên, *lời khuyên* không bao gồm các thông tin công khai như là:

- Vị trí trên *sân* của các vật thể như là *hố cò, khu vực gạt bóng, fairway, các khu vực phạt, bãi cát,* hoặc bóng của người chơi khác.
- Khoảng cách từ một điểm đến điểm khác, hoặc
- Luật Golf.

Động Vật (Animal)

Bất kỳ cá thể sống nào của thế giới động vật (trừ con người), gồm động vật có vú, chim chóc, bò sát, lưỡng cư, không xương sống (như là giun, côn trùng, nhện và giáp xác).

Hố Đào Bới Động Vật (Animal Hole)

Bất kỳ hố hoặc hang hốc trong đất do *động vật* đào, ngoại trừ các hang hốc được đào bởi *động vật* cũng được quy định là *vật thể tự nhiên rời* (như là giun hoặc côn trùng).

Thuật ngữ *hố đào bởi động vật* còn bao gồm cả:

- Vật liệu rời mà *động vật* đào ra khỏi hang,
- Các đường, dấu vết ra vào hang, và
- Bất kỳ khu vực mặt đất nào bị đùn lên hoặc bị thay đổi do hoạt động đào bới dưới lòng đất của *động vật*.



Các Khu Vực Sân (Areas of the Course)

Năm khu vực tạo nên *sân* golf theo luật là:

- *Khu vực chung*,
- *Khu vực phát bóng* mà người chơi phải đánh từ đó khi bắt đầu hố đang chơi,
- Tất cả các *khu vực phạt*,
- Tất cả các *bẫy cát*, và
- *Khu vực gạt bóng* của hố đang chơi.

Vật Đánh Dấu Bóng (Ball-Marker)

Một vật thể nhân tạo khi được sử dụng để *đánh dấu* vị trí bóng sẽ được nhắc, như là một cái *tee*, một đồng xu, một vật thể nào đó được sử dụng làm *vật đánh dấu bóng* hoặc một *trang thiết bị* nhỏ khác của người chơi.

Khi luật nói về *vật đánh dấu bóng* bị di chuyển, nghĩa là *vật đánh dấu bóng* ở trên *sân* để *đánh dấu* vị trí của một quả bóng đã được nhắc và chưa được *đặt lại*.

Vật Thể Xác Định Ranh Giới Sân (Boundary Object)

Các vật thể nhân tạo dùng để xác định hoặc thể hiện *ngoài biên*, như là tường, hàng rào, cọc và rào chắn mà sẽ không được giải thoát không phạt từ đó.

Bao gồm cả phần đế hoặc trụ của hàng rào ranh giới, nhưng không gồm:

- Các phần hỗ trợ hoặc dây giằng nằm nghiêng dính với tường hoặc hàng rào.
- Bậc thang, cầu hoặc kiến trúc tương tự dùng để đi qua hàng rào.

Các *vật thể xác định ranh giới sân* được xem là cố định cho dù nếu chúng có thể di dời được hoặc một phần của chúng có thể di dời được (xem Luật 8.1a).

Các *vật thể xác định ranh giới sân* không phải là *vật cản* hoặc *vật thể thuộc sân*.

Bẫy Cát (Bunker)

Khu vực cát được chuẩn bị đặc biệt, thường là chỗ trống mà cỏ và đất bị lấy đi.

Các phần sau không thuộc *bẫy cát*:

- Mép, vách hoặc bề mặt ở ranh giới của khu vực được chuẩn bị và gồm có đất, cỏ, mảng cỏ hoặc các vật liệu nhân tạo khác,
- Đất hoặc các vật thể tự nhiên đang mọc hoặc bám chặt nằm bên trong khu vực được chuẩn bị (như là cỏ, bụi hoặc cây),



Định Nghĩa

- Cát bị tràn ra ngoài hoặc nằm bên ngoài ranh giới của khu vực được chuẩn bị, và
- Tất cả các khu vực cát khác ở trên *sân* mà không nằm trong ranh giới của một khu vực được chuẩn bị nào (như là sa mạc và các khu vực cát tự nhiên khác hoặc các khu vực thường được xem là khu vực bỏ hoang – waste areas).

Bẫy cát là một trong năm *khu vực sân* theo luật.

Hội Đồng có thể quy định một khu vực được chuẩn bị là một phần của *khu vực chung* (nghĩa là không phải *bẫy cát*) hoặc có thể quy định một khu vực cát không được chuẩn bị là *bẫy cát*.

Khi một *bẫy cát* đang được sửa chữa và *Hội Đồng* quy định toàn bộ *bẫy cát* là *mặt sân đang sửa chữa*, nó sẽ được xem như là một phần của *khu vực chung* (nghĩa là không phải *bẫy cát*). Từ “cát” được sử dụng trong phần Định Nghĩa và Luật 12 bao gồm cả các vật liệu tương tự như cát được sử dụng làm vật liệu của *bẫy cát* (như là vỏ sò nghiền), và bất kỳ loại đất nào được trộn chung trong cát.

Caddie

Là người hỗ trợ người chơi trong *vòng đấu*, theo các cách sau:

- **Mang Vác, Vận Chuyển Hoặc Lấy Gậy:** Người mang vác, vận chuyển (ví dụ bằng xe điện hoặc xe đẩy) hoặc lấy gậy cho người chơi trong lúc chơi là *caddie* của người chơi cho dù nếu không gọi là *caddie* bởi người chơi, trừ khi làm thế để di chuyển gậy, túi hoặc xe điện của người chơi ra chỗ khác hoặc để trợ giúp một cách lịch sự (như là lấy gậy mà người chơi để quên).
- **Cho Lời Khuyên:** *Caddie* của người chơi là người duy nhất (ngoài *đồng đội* hoặc *caddie* của *đồng đội*) mà người chơi có thể hỏi *lời khuyên*.

Caddie cũng có thể hỗ trợ người chơi theo các cách khác được luật cho phép (xem Luật 10.3b).

Chiều Dài Gậy Đo (Club-Length)

Chiều dài của gậy dài nhất trong 14 (hay ít hơn) gậy mà người chơi có trong *vòng đấu* (như được cho phép bởi Luật 4.1b(1)), trừ gậy gạt bóng (putter).

Ví dụ, nếu gậy dài nhất ngoài gậy gạt bóng mà người chơi có trong *vòng đấu* là gậy phát bóng (driver) dài 43 inches (109.22 cm), một *chiều dài gậy đo* là 43 inches cho người chơi đó trong *vòng đấu* đó.

Chiều dài gậy đo được sử dụng để xác định *khu vực phát bóng* của người chơi ở mỗi hố và để xác định kích thước *khu vực giải thoát* của người chơi khi giải thoát theo luật.

(*Người dịch: xem thêm phần Làm Rõ Luật, trang 230*).

Hội Đồng (Committee)

Người hoặc nhóm người chịu trách nhiệm về giải đấu hoặc *sân*.

Xem Quy Chế Hội Đồng, Phần 1 (giải thích vai trò của *Hội Đồng*).



Điều Kiện Ảnh Hưởng Đến Cú Đánh (Conditions Affecting the Stroke)

Thế nằm của bóng nằm yên của người chơi, *thế đứng* dự kiến, khu vực swing dự kiến, *hướng đánh* và *khu vực giải thoát* nơi người chơi sẽ *thả* hoặc đặt bóng.

- “*Thế đứng* dự kiến” bao gồm nơi người chơi đặt chân và toàn bộ khu vực có thể ảnh hưởng một cách hợp lý đến cách và vị trí của cơ thể người chơi khi chuẩn bị và khi thực hiện *cú đánh* dự kiến.
- “Khu vực swing dự kiến” bao gồm toàn bộ khu vực có thể ảnh hưởng một cách hợp lý đến bất kỳ phần nào của backswing, downswing hoặc kết thúc swing của *cú đánh* dự kiến.
- Các thuật ngữ “*thế nằm*”, “*hướng đánh*” và “*khu vực giải thoát*” đều có định nghĩa riêng.

Sân (Course)

Toàn bộ khu vực bên trong các ranh giới được xác lập bởi *Hội Đồng*:

- Toàn bộ khu vực bên trong ranh giới sân sẽ nằm trong/trên sân và là một phần của *sân*.
- Toàn bộ khu vực bên ngoài ranh giới sân sẽ ở *ngoài biên* và không phải là một phần của *sân*.
- Ranh giới sân kéo thẳng lên trên và xuống dưới mặt đất.

Sân được tạo thành bởi năm *khu vực sân* theo luật.

Thả (Bóng) (Drop)

Giữ bóng và buông nó ra để nó rơi xuyên qua không khí, với ý định đưa bóng vào *trong cuộc*.

Nếu người chơi buông bóng ra mà không có ý định đưa bóng vào *trong cuộc*, bóng xem như chưa được *thả* và không ở *trong cuộc* (xem Luật 14.4).

Mỗi luật giải thoát quy định một *khu vực giải thoát* riêng nơi bóng phải được *thả* và đến nằm yên.

Khi thực hiện giải thoát, người chơi phải buông bóng từ vị trí cao ngang gối để bóng:

- Rơi thẳng xuống, không phải do người chơi ném, xoay hoặc lăn nó bằng các chuyển động có thể ảnh hưởng đến nơi bóng sẽ đến nằm yên, và
- Không chạm vào bất kỳ bộ phận nào của cơ thể hoặc *trang thiết bị* của người chơi trước khi chạm đất (xem Luật 14.3b).



Định Nghĩa**Lún/ Bị Lún (Embedded)**

Khi bóng của người chơi nằm bên trong dấu bóng của chính nó, được tạo ra bởi cú *đánh* trước đó của người chơi và một phần của bóng nằm thấp hơn mặt đất.

Bóng không nhất thiết phải chạm đất để *bị lún* (ví dụ, cỏ và các *vật thể tự nhiên* rời có thể nằm giữa bóng và đất).

Trang Thiết Bị (Equipment)

Bất kỳ thứ gì được sử dụng, mặc, cầm hoặc mang bởi người chơi hoặc *caddie* của người chơi.

Các vật thể sử dụng cho mục đích chăm sóc *sân*, như là cái cào cát, sẽ chỉ là *trang thiết bị* khi chúng được cầm hoặc mang bởi người chơi hoặc *caddie*.

Luật Về Trang Thiết Bị (Equipment Rules)

Các thông số kỹ thuật và các quy định khác về gậy, bóng và *trang thiết bị* khác mà người chơi được phép sử dụng trong *vòng đấu*. Xem *Luật Về Trang Thiết Bị* ở trang RandA.org/EquipmentStandards.

Cờ (Flagstick)

Một cái cột có thể di chuyển được do *Hội Đồng* cung cấp, được cắm trong *hố cờ* để chỉ cho người chơi vị trí của *hố cờ*. *Cờ* bao gồm lá cờ và bất kỳ vật liệu hoặc vật thể nào khác được dính vào cột cờ.

Các yêu cầu về *cờ* được quy định trong *Luật Về Trang Thiết Bị*.

Thể Thức Four-Ball (Four-Ball)

Một thể thức chơi mà các *phe* gồm 2 *đồng đội*, với mỗi người chơi đánh bóng riêng của họ. Điểm số hồ của một *phe* là số gậy thấp hơn của hai *đồng đội* ở hố đó.

Four-Ball có thể được chơi trong giải *đấu đối kháng* giữa một *phe* có hai *đồng đội* với *phe* còn lại có hai *đồng đội* hoặc trong giải *đấu gậy* giữa nhiều *phe* có hai *đồng đội*.

Thể Thức Foursomes (còn gọi là “Đánh Luân Phiên”)

Một thể thức chơi mà hai *đồng đội* thi đấu cùng *phe* luân phiên đánh một bóng ở mỗi hố.

Foursomes có thể được chơi trong giải *đấu đối kháng* giữa một *phe* có hai *đồng đội* với *phe* còn lại có hai *đồng đội* hoặc trong giải *đấu gậy* giữa nhiều *phe* có hai *đồng đội*.



Khu Vực Chung (General Area)

Là *khu vực sân* bao gồm toàn bộ *sân* ngoại trừ bốn khu vực sau: (1) *khu vực phát bóng* mà người chơi phải đánh từ đó khi bắt đầu hố mà họ đang chơi, (2) tất cả *khu vực phạt*, (3) tất cả các *bẫy cát*, và (4) *khu vực gạt bóng* của hố mà người chơi đang chơi.

Khu vực chung bao gồm:

- Tất cả các vị trí phát bóng trên *sân* trừ *khu vực phát bóng* của hố đang chơi, và
- Tất cả các *khu vực gạt bóng sai*.

Hình Phạt Chung (General Penalty)

Thua hố trong *đấu đối kháng* hoặc hai gậy phạt trong *đấu gậy*.

Mặt Sân Đang Sửa Chữa (Ground Under Repair)

Bất kỳ phần nào của *sân* mà *Hội Đồng* quy định là *mặt sân đang sửa chữa* (bằng cách đánh dấu hoặc cách khác). *Mặt sân đang sửa chữa* bao gồm:

- Tất cả mặt đất bên trong ranh giới của khu vực được quy định đó, và
- Cỏ, bụi cây, cây hoặc vật thể tự nhiên đang mọc hoặc bám chặt mà có rễ mọc bên trong khu vực được quy định này, bao gồm bất kỳ bộ phận nào của các vật thể này vươn lên trên mặt đất ra ngoài ranh giới của khu vực được quy định này (nhưng không được tính khi các vật thể đó bám chặt vào hoặc nằm dưới mặt đất bên ngoài ranh giới của khu vực được quy định, như là một cái gốc cây là một phần của một cái cây bén rễ từ bên trong ranh giới).

Mặt sân đang sửa chữa cũng bao gồm những thứ sau, cho dù nếu *Hội Đồng* không quy định chúng như thế:

- Các hố/lỗ do *Hội Đồng* hoặc nhân viên bảo dưỡng tạo ra khi:
 - » Chuẩn bị *sân* (như là hố/lỗ sau khi cọc đã được bỏ đi hoặc *hố cờ* trên khu vực gạt bóng đôi (double green) đang được sử dụng để chơi hố còn lại), hoặc
 - » Bảo dưỡng *sân* (như là hố/lỗ tạo ra sau khi bỏ đi mảng cỏ hoặc gốc cây hoặc khi chạy ống, nhưng không bao gồm các lỗ thoát khí).
- Cỏ cắt, lá và các vật liệu khác được chất đống để dọn dẹp sau. Tuy nhiên:
 - » Tất cả các vật liệu tự nhiên được chất đống để dọn dẹp sau cũng đồng thời là *vật thể tự nhiên rời*, và
 - » Tất cả các vật liệu để lại trên *sân* không nhằm mục đích dọn dẹp sau không phải là *mặt sân đang sửa chữa* trừ khi *Hội Đồng* đã quy định chúng như thế.
- Nơi cư trú của *động vật* (như là tổ chim) ở rất gần bóng của người chơi mà *cú đánh* hoặc *thế đứng* của người chơi có thể làm hư hỏng nó, trừ khi nơi cư trú được tạo ra bởi *động vật* đã được định nghĩa là *vật thể tự nhiên rời* (như là giun hoặc côn trùng).

Ranh giới của *mặt sân đang sửa chữa* nên được xác định bằng cọc, đường kẻ hoặc



Định Nghĩa

các đặc trưng khác:

- **Cọc:** Khi được xác định bằng cọc, ranh giới của *mặt sân đang sửa chữa* được xác định bằng đường thẳng nối điểm ngoài cùng trên mặt đất của các cọc, và cọc ở bên trong *mặt sân đang sửa chữa*.
- **Đường Kê:** Khi được xác định bằng các đường kẻ sơn trên mặt đất, ranh giới của *mặt sân đang sửa chữa* là rìa ngoài cùng của đường kẻ, và đường kẻ ở bên trong *mặt sân đang sửa chữa*.
- **Đặc Trưng Khác:** Khi được xác định bằng các đặc trưng khác (như khu vực bồn hoa hoặc khu vực đang dưỡng cỏ), *Hội Đồng* nên quy định cách xác định ranh giới của *mặt sân đang sửa chữa*.

Khi ranh giới của *mặt sân đang sửa chữa* được xác định bằng đường kẻ hoặc các đặc trưng khác, cọc có thể được sử dụng để báo hiệu *mặt sân đang sửa chữa* mà không có ý nghĩa gì khác.

Hố Cờ (Hole)

Điểm kết thúc trên *khu vực gạt bóng* của hố đang chơi:

- *Hố cờ* phải có đường kính 4 ¼ inches (108 mm) và sâu tối thiểu 4 inches (101.6 mm).
- Nếu sử dụng vòng lót (lining), đường kính ngoài của nó phải không lớn hơn 4 ¼ inches (108 mm). Vòng lót phải nằm thấp hơn bề mặt *khu vực gạt bóng* ít nhất 1 inch (25.4 mm), trừ khi do đặc tính của đất khiến nó phải nằm gần bề mặt hơn.

Từ “hố” (khi không được sử dụng như một định nghĩa được in nghiêng) được sử dụng trong luật để diễn tả một phần của *sân* đi kèm với một *khu vực phát bóng, khu vực gạt bóng* và *hố cờ* cụ thể. Cuộc chơi của một hố được bắt đầu từ *khu vực phát bóng* và kết thúc khi bóng được *đánh vào hố* trên *khu vực gạt bóng* (hay khi luật có quy định khác về việc hoàn thành hố).

Kết Thúc Hố/ Vào Hố (Holed)

Khi bóng nằm yên trong *hố cờ* sau một *cú đánh* và toàn bộ bóng nằm bên dưới bề mặt *khu vực gạt bóng*.

Khi luật đề cập đến “*kết thúc hố*” hoặc “*vào hố*”, có nghĩa là bóng của người chơi đã được *đánh vào hố*.

Đối với trường hợp đặc biệt khi bóng nằm yên tựa vào *cờ* trong *hố cờ*; xem Luật 13.2c (bóng được xem như đã *vào hố* nếu bất kỳ phần nào của bóng nằm thấp hơn bề mặt *khu vực gạt bóng*).

Quyền Đánh Trước (Honour)

Quyền của người chơi được đánh đầu tiên từ *khu vực phát bóng* (xem Luật 6.4).

Vật Cản Cố Định (Immovable Obstruction)

Bất kỳ *vật cản* nào:

- Không thể được di chuyển mà không cần nỗ lực không hợp lý hoặc không làm hư hại *vật cản* hoặc *sân*, và
- Không thỏa định nghĩa của một *vật cản di dời được*.

Hội Đồng có thể quy định bất kỳ *vật cản* nào là *vật cản cố định*, cho dù nếu nó thỏa định nghĩa của *vật cản di dời được*.

Cải Thiện (Improve)

Thay đổi một hoặc nhiều *điều kiện ảnh hưởng đến cú đánh* hoặc các điều kiện vật lý khác ảnh hưởng đến cuộc chơi để người chơi có được lợi thế tiềm tàng cho *cú đánh*.

Trong Cuộc (Bóng) (In Play)

Tình trạng bóng của người chơi khi nằm trên *sân* và đang được sử dụng trong cuộc chơi của hố:

- Bóng bắt đầu trở thành bóng *trong cuộc* của một hố:
 - » Khi người chơi thực hiện *cú đánh* vào bóng từ bên trong *khu vực phát bóng*, hoặc
 - » Trong *đấu đối kháng*, khi người chơi thực hiện *cú đánh* vào bóng từ bên ngoài *khu vực phát bóng* và *đối thủ* không hủy *cú đánh* đó theo Luật 6.1b.
- Bóng đó sẽ là bóng *trong cuộc* cho đến khi *kết thúc hố*, tuy nhiên bóng sẽ không còn *trong cuộc* nữa:
 - » Khi nó được nhắc từ *sân*,
 - » Khi nó bị *mất* (cho dù nếu bóng đang nằm yên trên *sân*) hoặc đến nằm yên ở *ngoài biên*, hoặc
 - » Khi đã được *thay thế* bởi một bóng khác, cho dù nếu không được phép theo luật.

Bóng không *trong cuộc* là *bóng sai*.

Người chơi không thể có nhiều hơn một bóng *trong cuộc* ở bất kỳ thời điểm nào. (Xem Luật 6.3d cho một số trường hợp đặc biệt khi người chơi có thể đánh nhiều hơn một bóng cùng lúc ở một hố).

Khi luật đề cập đến bóng nằm yên hoặc đang chuyển động, có nghĩa bóng đó là bóng *trong cuộc*.

Khi *vật đánh dấu bóng* đang được sử dụng để *đánh dấu vị trí* của một bóng *trong cuộc*:

- Nếu bóng chưa được nhắc, nó vẫn là bóng *trong cuộc*, và
- Nếu bóng đã được nhắc và *đặt lại*, nó là bóng *trong cuộc* cho dù nếu *vật đánh dấu bóng* chưa được nhắc lên.



Định Nghĩa**Vật Thể Thuộc Sân (Integral Object)**

Vật thể nhân tạo được quy định bởi *Hội Đồng* như là một phần của thử thách khi chơi trên *sân* mà không được giải thoát không phạt từ đó.

Các *vật thể thuộc sân* được xem là cố định (xem Luật 8.1a). Tuy nhiên, nếu một phần của một *vật thể thuộc sân* (như là cổng hoặc cửa hoặc một phần của dây cáp nối) thỏa định nghĩa của *vật cản di dời được*, phần đó sẽ được xem là *vật cản di dời được*.

Vật thể nhân tạo được *Hội Đồng* quy định là *vật thể thuộc sân* không phải là *vật cản* hoặc *vật thể xác định ranh giới sân*.

Biết Hoặc Gần Như Chắc Chắn (Known or Virtually Certain)

Tiêu chuẩn để quyết định việc gì đã xảy ra với bóng của người chơi – ví dụ, nếu bóng đã đến nằm yên trong *khu vực phạt*, nếu bóng đã *di chuyển* và nguyên nhân làm bóng *di chuyển*.

Biết hoặc gần như chắc chắn có nghĩa cao hơn có thể hoặc có khả năng. Nó có nghĩa là:

- Có bằng chứng thuyết phục rằng tình huống cần xác định đã xảy ra với bóng của người chơi, như khi người chơi hoặc người làm chứng khác thấy việc đó xảy ra, hoặc
- Mặc dù có đôi chút nghi ngờ, tất cả thông tin hợp lý có sẵn cho thấy có ít nhất 95% khả năng tình huống cần xác định đã xảy ra.

“Tất cả thông tin hợp lý có sẵn” bao gồm tất cả thông tin người chơi biết và tất cả thông tin khác họ có thể thu thập với nỗ lực hợp lý và không làm trì hoãn một cách vô lý.

Thế Nằm (Của Bóng) (Lie)

Vị trí bóng đang nằm yên và bất kỳ vật thể tự nhiên đang mọc hoặc bám chặt, *vật cản cố định*, *vật thể thuộc sân*, hoặc *vật thể xác định ranh giới sân* chạm vào hoặc nằm ngay cạnh bóng.

Vật thể tự nhiên rời và *vật cản di dời được* không phải là một phần của *thế nằm* của bóng.

Hướng Đánh (Bóng) (Line of Play)

Đường đi mà người chơi dự tính bóng của họ sẽ di chuyển sau *cú đánh*, bao gồm một khoảng cách hợp lý trên mặt đất và xung quanh của đường đi đó.

Hướng đánh không nhất thiết phải là đường thẳng nối hai điểm (ví dụ, nó có thể là một đường cong dựa vào nơi mà người chơi dự tính bóng sẽ di chuyển đến).



Vật Thể Tự Nhiên Rời (Loose Impediments)

Bất kỳ vật thể tự nhiên rời nào như là:

- Đá, cỏ rời, lá, cành cây và cái que,
- *Động vật* chết và chất thải của *động vật*,
- Giun, côn trùng và các *động vật* tương tự mà có thể được di dời dễ dàng, và các mô đất hoặc mạng mà chúng tạo ra (như là phân giun và đụn kiến), và
- Các cục đất vón chặt (gồm cả các nút thoát khí).

Các vật thể tự nhiên này không rời nếu chúng:

- Bám chặt hoặc đang mọc,
- Gắn chặt vào đất (nghĩa là, không thể được nhấc lên một cách dễ dàng), hoặc
- Dính vào bóng.

Các trường hợp đặc biệt:

- **Cát và Đất Rời** không phải là *vật thể tự nhiên rời*.
- **Sương, Sương Giá và Nước** không phải là *vật thể tự nhiên rời*.
- **Tuyết và Nước Đá Tự Nhiên** (trừ sương giá) là *vật thể tự nhiên rời*, hoặc khi trên mặt đất, *nước đọng tạm thời*, tùy người chơi chọn.
- **Mạng Nhện** là *vật thể tự nhiên rời* cho dù chúng bám dính vào vật thể khác.

Mất (Bóng) (Lost)

Tình trạng của bóng không được tìm thấy trong ba phút sau khi người chơi hoặc *caddie* của họ (hay *đồng đội* của người chơi hoặc *caddie* của *đồng đội*) bắt đầu tìm bóng.

Nếu việc tìm kiếm bắt đầu rồi bị gián đoạn tạm thời vì lý do chính đáng (như khi người chơi dừng tìm kiếm do cuộc chơi bị tạm dừng hoặc cần phải đứng qua một bên chờ cho người chơi khác đánh bóng) hoặc khi người chơi xác định nhầm một *bóng sai*:

- Không tính thời gian từ lúc bắt đầu gián đoạn đến khi tiếp tục tìm kiếm lại, và
- Thời gian cho phép để tìm kiếm tổng cộng là ba phút, tính cả thời gian tìm kiếm trước khi gián đoạn và sau khi tiếp tục tìm kiếm lại.



Định Nghĩa**Đánh Dấu (Bóng) (Mark)**

Thể hiện vị trí nơi bóng đang nằm yên bằng cách:

- Đặt một *vật đánh dấu bóng* ngay phía sau hoặc ngay cạnh bóng, hoặc
- Giữ một cây gậy trên mặt đất ngay phía sau hoặc ngay cạnh bóng.

Làm việc này nhằm thể hiện vị trí nơi bóng phải được *đặt lại* sau khi đã được nhắc.

Người Ghi Điểm (Marker)

Trong *đấu gậy*, người chịu trách nhiệm ghi điểm của người chơi lên *bảng điểm* của người chơi và xác nhận *bảng điểm* đó. *Người ghi điểm* có thể là người chơi khác, nhưng không thể là *đồng đội*.

Hội Đồng có thể xác định ai là *người ghi điểm* của người chơi hoặc báo cho người chơi cách họ có thể chọn *người ghi điểm*.

Đấu Đối Kháng (Match Play)

Thể thức chơi mà một người chơi hoặc *phe* đối đầu trực tiếp với một *đối thủ* hoặc *phe* đối thủ trong một trận đấu đối kháng gồm một hoặc nhiều *vòng đấu*.

- Người chơi hoặc *phe* thắng một hố của trận đấu khi kết thúc hố với ít gậy hơn (gồm các *cú đánh* và gậy phạt), và
- Thắng trận đấu khi người chơi hoặc *phe* dẫn *đối thủ* hoặc *phe* đối thủ nhiều hố hơn so với số hố còn lại.

Đấu đối kháng có thể được chơi như là đối kháng cá nhân (một người chơi đối đầu trực tiếp với một *đối thủ*), *đối kháng ba người* hoặc *Foursomes* hoặc *Four-Ball* giữa các *phe* có hai *đồng đội*.

Số Gậy Tối Đa (Maximum Score)

Thể thức đấu gậy mà số gậy ở mỗi hố của người chơi hoặc *phe* (gồm các *cú đánh* và gậy phạt) được giới hạn bởi một số gậy tối đa do *Hội Đồng* quy định, như là hai lần par, một số cố định hoặc net double bogey.

Vật Cản Di Dời Được (Movable Obstruction)

Vật cản có thể được di dời với nỗ lực hợp lý và không làm hư hại *vật cản* hoặc *sân*.

Nếu một phần của *vật cản cố định* hoặc *vật thể thuộc sân* (như là cổng hoặc cửa hoặc một phần của dây cáp nối) thỏa hai tiêu chuẩn trên, phần đó sẽ được xem là một *vật cản di dời được*.



Tuy nhiên, sẽ không đúng nếu phần có thể di dời của một *vật cản cố định* hoặc *vật thể thuộc sân* không dành cho mục đích di dời (như là một viên đá rời là một phần của một bức tường đá).

Ngay cả khi *vật cản* có thể di dời được, *Hội Đồng* có thể quy định nó là *vật cản cố định*.

Di Chuyển (Bóng) (Moved)

Khi bóng đang nằm yên rời vị trí ban đầu và đến nằm yên ở bất kỳ vị trí nào khác, và điều này có thể nhìn thấy được bằng mắt thường (cho dù có hoặc không có người nào thực sự thấy điều đó).

Bóng *di chuyển* khi nó đã đi lên, xuống hoặc ngang theo bất kỳ hướng nào khỏi vị trí ban đầu của nó.

Nếu bóng chỉ lắc lư (đôi khi gọi là đu đưa) rồi nằm yên hoặc quay lại vị trí ban đầu, bóng chưa *di chuyển*.

Yếu Tố Tự Nhiên (Natural Forces)

Ảnh hưởng của tự nhiên như là gió, nước hoặc khi có những việc xảy ra mà không có lý do rõ ràng bởi ảnh hưởng của trọng lực.

Điểm Giải Thoát Hoàn Toàn Gần Nhất (Nearest Point of Complete Relief)

Điểm tham chiếu để thực hiện giải thoát không phạt khỏi *điều kiện sân bất thường* (Luật 16.1), điều kiện *động vật* nguy hiểm (Luật 16.2), *khu vực gạt bóng sai* (Luật 13.1e) hoặc *khu vực không được phép đánh* (Luật 16.1f và 17.1e), hoặc khi thực hiện giải thoát theo một số Luật Địa Phương.

Đó là điểm ước lượng nơi bóng sẽ nằm mà ở:

- Gần vị trí ban đầu của bóng nhất, nhưng không gần *hố cờ* hơn điểm đó,
- Trong *khu vực sân* theo yêu cầu, và
- Nơi mà điều kiện không ảnh hưởng đến *cú đánh* mà người chơi có thể đã thực hiện từ vị trí ban đầu nếu không có điều kiện đó.

Để xác định điểm tham chiếu này, người chơi cần xác định việc chọn gậy, *thế đứng*, swing và *hướng đánh* mà họ có thể đã sử dụng để thực hiện *cú đánh* đó.

Người chơi không cần phải mô phỏng *cú đánh* đó bằng cách tạo *thế đứng* thực tế và swing gậy đã chọn (tuy nhiên người chơi được khuyến khích làm việc này để giúp ước lượng chính xác hơn).

Điểm giải thoát hoàn toàn gần nhất chỉ liên quan đến điều kiện cụ thể có kèm theo giải thoát và có thể sẽ nằm ở vị trí bị ảnh hưởng bởi điều khác:

- Nếu người chơi thực hiện giải thoát rồi bị ảnh hưởng bởi một điều kiện khác mà cũng được phép giải thoát từ đó, người chơi có thể tiếp tục thực hiện giải thoát bằng cách xác định *điểm giải thoát hoàn toàn gần nhất* mới từ điều kiện khác đó.



Định Nghĩa

- Phải thực hiện giải thoát từng bước riêng rẽ cho từng điều kiện, trừ khi người chơi có thể giải thoát từ hai điều kiện cùng lúc (dựa vào cách xác định *điểm giải thoát hoàn toàn gần nhất* cho cả hai) nếu sau khi đã thực hiện giải thoát cho từng trường hợp riêng rẽ, có thể kết luận một cách hợp lý rằng việc tiếp tục làm thế sẽ dẫn tới sự lặp lại của ảnh hưởng bởi điều kiện này hoặc kia.

Khu Vực Không Được Phép Đánh (No Play Zone)

Một phần *sân* nơi *Hội Đồng* cấm chơi. *Khu vực không được phép đánh* phải được quy định như là một phần của một *điều kiện sân bất thường* hoặc một *khu vực phạt*.

Hội Đồng có thể sử dụng *khu vực không được phép đánh* với bất kỳ lý do gì, như là:

- Bảo vệ động vật hoang dã, môi trường sống của *động vật* và các khu vực nhạy cảm về môi trường,
- Ngăn ngừa hư hỏng cây con, vườn hoa, cỏ dưỡng, khu vực trồng lại cỏ hoặc các khu vực trồng cây khác,
- Bảo vệ người chơi khỏi các nguy hiểm, và
- Giữ gìn các địa điểm lịch sử và văn hóa quan trọng.

Hội Đồng cần quy định ranh giới của *khu vực không được phép đánh* bằng đường kẻ hoặc cọc, và đường kẻ hoặc cọc (hay đỉnh của cọc) phải tạo sự khác biệt giữa *khu vực không được phép đánh* với *điều kiện sân bất thường* hoặc *khu vực phạt* thông thường không có *khu vực không được phép đánh*.

Vật Cản (Obstruction)

Bất kỳ vật thể nhân tạo nào trừ các *vật thể xác định ranh giới sân* và *vật thể thuộc sân*.

Ví dụ của *vật cản*:

- Đường và lối đi nhân tạo, bao gồm ranh giới nhân tạo của chúng.
- Các tòa nhà và chòi trú mưa.
- Đầu phun nước, ống dẫn nước và hệ thống tưới tiêu hoặc các hộp điều khiển.
- Cọc, bờ tường, rào chắn và hàng rào (tuy nhiên sẽ không phải là *vật cản* khi chúng là *vật thể xác định ranh giới sân* nhằm xác định hoặc thể hiện ranh giới của *sân*).
- Xe điện, máy cắt cỏ, xe hơi hoặc các phương tiện giao thông khác.
- Thùng chứa rác, bảng biểu và ghế ngồi.
- Các *trang thiết bị* của người chơi, *cờ* và cây cào cát.

Vật cản có thể là *vật cản di dời được* hoặc *vật cản cố định*. Nếu một phần của một *vật cản cố định* (như là cổng hoặc cửa hoặc một phần của dây cáp nối) thỏa định nghĩa của *vật cản di dời được*, phần đó sẽ được xem là *vật cản di dời được*.



Xem Quy Chế Hội Đồng, Phần 8: Luật Địa Phương Mẫu F-23 (Hội Đồng có thể áp dụng Luật Địa Phương quy định một số *vật cản* là vật cản cố định tạm thời mà từ đó có thể áp dụng quy trình giải thoát riêng biệt).

Đối Thủ (Opponent)

Người mà người chơi đối đầu trong một trận đấu. Thuật ngữ *đối thủ* chỉ áp dụng trong *đấu đối kháng*.

Tác Động Bên Ngoài (Outside Influence)

Bất kỳ người hoặc vật nào sau đây mà có thể gây ảnh hưởng đến những gì xảy ra với bóng hoặc *trang thiết bị* của người chơi hoặc đến *sân*:

- Bất kỳ người nào (bao gồm một người chơi khác), trừ người chơi hoặc *caddie* của họ hoặc *đồng đội* của người chơi hoặc *đối thủ* hoặc một trong các *caddie* của họ.
- Bất kỳ *động vật* nào, và
- Bất kỳ vật thể nhân tạo hoặc tự nhiên hoặc bất kỳ vật gì khác (gồm một bóng khác đang chuyển động), trừ các *yếu tố tự nhiên*.

Ngoài Biên (Out of Bounds)

Tất cả các khu vực bên ngoài ranh giới *sân* như được quy định của *Hội Đồng*. Tất cả các khu vực bên trong ranh giới này sẽ nằm trong sân.

Ranh giới *sân* kéo dài cả lên trên và xuống dưới mặt đất:

- Có nghĩa là mặt đất và bất kỳ vật gì (như là vật thể nhân tạo hoặc tự nhiên) bên trong ranh giới sân sẽ ở trong sân, khi nằm trên, bên trên hoặc bên dưới mặt đất.
- Nếu một vật thể nằm cả bên trong và bên ngoài ranh giới sân (như là các bậc thang gắn vào hàng rào ranh giới, hoặc cây mọc bên ngoài ranh giới nhưng có nhánh cây vươn vào bên trong và ngược lại), chỉ phần của vật thể nằm bên ngoài ranh giới là ở *ngoài biên*.

Ranh giới nên được quy định bởi các *vật thể xác định ranh giới sân* hoặc đường kẻ:

- **Vật Thể Xác Định Ranh Giới Sân:** Khi được xác định bởi cọc hoặc hàng rào, ranh giới sân được xác định bởi đường thẳng nối các điểm trên mặt đất phía trong *sân* của cọc hoặc trụ rào (không tính trụ đỡ nghiêng), và các cọc hoặc trụ rào đó ở *ngoài biên*.

Khi được xác định bởi vật thể khác, như là bức tường hoặc khi *Hội Đồng* muốn quy định hàng rào ranh giới một cách khác, *Hội Đồng* nên xác định rõ ranh giới đó.



Định Nghĩa

- **Đường Kè:** Khi được xác định bởi đường kẻ sơn trên mặt đất, ranh giới sân sẽ là rìa phía trong *sân* của đường kè, và đường kè ở *ngoài biên*.

Khi rìa ranh giới sân được xác định bởi đường kẻ trên mặt đất, cọc có thể được sử dụng để báo hiệu ranh giới mà không có ý nghĩa gì khác.

Cọc hoặc đường kẻ xác định ranh giới sân nên có màu trắng.

Thể Thức Par/Bogey (Par/Bogey)

Thể thức *đấu gậy* sử dụng cách tính điểm giống như trong *đấu đối kháng* mà:

- Người chơi hoặc *phe* sẽ thắng hoặc thua hố khi hoàn thành hố đó với ít hoặc nhiều gậy hơn (gồm các *cú đánh* và gậy phạt) so với một số gậy mục tiêu cố định được quy định bởi *Hội Đồng*, và
- Người chơi hoặc *phe* thắng giải là người hoặc *phe* có tổng số hố thắng so với hố thua cao nhất (tổng số hố thắng trừ tổng số hố thua).

Đồng Đội (Partner)

Một người chơi thi đấu cùng với người chơi khác trong cùng một *phe*, trong *đấu đối kháng* hoặc *đấu gậy*.

Khu Vực Phạt (Penalty Area)

Khu vực mà từ đó được phép giải thoát với một gậy phạt nếu bóng của người chơi đến nằm yên trong đó.

Khu vực phạt là:

- Bất kỳ khu vực chứa nước nào trên sân (được *Hội Đồng* đánh dấu hoặc không), bao gồm biển, hồ, ao, sông, rãnh, rãnh thoát nước mặt hoặc khu vực chứa nước mở khác (cho dù nếu không có nước), và
- Bất kỳ phần *sân* nào khác mà *Hội Đồng* quy định là *khu vực phạt*.

Khu vực phạt là một trong năm *khu vực sân* theo luật.

Có hai loại *khu vực phạt* khác nhau, được phân biệt bởi màu sắc dùng để đánh dấu chúng:

- *Khu vực phạt* màu vàng (được đánh dấu bởi đường kẻ hoặc cọc vàng) cho người chơi hai lựa chọn giải thoát (Luật 17.1d(1) và (2)).
- *Khu vực phạt* màu đỏ (được đánh dấu bởi đường kẻ hoặc cọc đỏ) cho người chơi thêm lựa chọn giải thoát ngang (Luật 17.1d(3)), ngoài hai lựa chọn giải thoát giống *khu vực phạt* màu vàng.

Nếu một *khu vực phạt* chưa được đánh dấu hoặc báo hiệu màu sắc bởi *Hội Đồng*, nó sẽ được xem là *khu vực phạt* màu đỏ.



Ranh giới của *khu vực phạt* mở rộng cả lên trên và xuống dưới mặt đất:

- Có nghĩa là mặt đất và bất kỳ vật gì (như là vật thể nhân tạo hoặc tự nhiên) bên trong ranh giới là một phần của *khu vực phạt*, khi nằm trên, bên trên hoặc bên dưới mặt đất.
- Nếu một vật thể nằm cả bên trong và bên ngoài ranh giới (như là một cây cầu ngang qua *khu vực phạt*, hoặc cây mọc bên trong ranh giới nhưng có nhánh cây vươn ra bên ngoài ranh giới và ngược lại), chỉ phần của vật thể nằm bên trong ranh giới thuộc *khu vực phạt*.

Ranh giới của *khu vực phạt* nên được xác định bằng cọc, đường kẻ hoặc các đặc trưng khác:

- **Cọc:** Khi được xác định bằng cọc, ranh giới của *khu vực phạt* được xác định bởi đường thẳng nối các điểm trên mặt đất phía bên ngoài, và cọc ở bên trong *khu vực phạt*.
- **Đường Kẻ:** Khi được xác định bằng đường kẻ sơn trên mặt đất, ranh giới của *khu vực phạt* là rìa bên ngoài của đường kẻ, và đường kẻ ở bên trong *khu vực phạt*.
- **Đặc Trưng Khác:** Khi được xác định bằng các đặc trưng khác (như là bãi biển hoặc khu vực sa mạc hoặc tường vôi), *Hội Đồng* nên quy định cách xác định ranh giới của *khu vực phạt*.

Khi ranh giới của *khu vực phạt* được xác định bằng đường kẻ hoặc bởi các đặc trưng khác, cọc có thể được sử dụng để báo hiệu *khu vực phạt* mà không có ý nghĩa gì khác.

Khi ranh giới của một khu vực chứa nước không được xác định bởi *Hội Đồng*, ranh giới của *khu vực phạt* đó sẽ được xác định bằng ranh giới tự nhiên (nơi mặt đất nghiêng xuống để tạo thành chỗ lõm có thể chứa nước).

Nếu một khu vực chứa nước mở thường không có nước (như là rãnh thoát nước hoặc khu vực thoát nước thường khô ráo trừ vào mùa mưa), *Hội Đồng* có thể quy định khu vực đó là một phần của *khu vực chung* (nghĩa là không phải *khu vực phạt*).

Điểm Giải Thoát Tối Đa Có Thể (Point of Maximum Available Relief)

Điểm tham chiếu để thực hiện giải thoát khỏi *điều kiện sân bất thường* trong *bẫy cát* (Luật 16.1c) hoặc trên *khu vực gạt bóng* (Luật 16.1d) khi không có *điểm giải thoát hoàn toàn gần nhất*.

Đó là điểm ước lượng nơi bóng có thể nằm mà ở:

- Gần vị trí ban đầu của bóng nhất, nhưng không gần *hố cờ* hơn vị trí đó,
- Trong *khu vực sân* theo yêu cầu, và
- Nơi mà *điều kiện sân bất thường* ảnh hưởng ít nhất đến *cú đánh* mà người chơi có thể sẽ thực hiện từ vị trí ban đầu nếu không có điều kiện đó.



Định Nghĩa

Để xác định điểm tham chiếu này người chơi cần xác định việc chọn gậy, *thế đứng*, swing và *hướng đánh* mà người chơi có thể sẽ sử dụng để thực hiện *cú đánh* đó.

Người chơi không cần phải mô phỏng cú đánh đó bằng cách tạo *thế đứng* thực tế và swing gậy đã chọn (tuy nhiên người chơi được khuyến khích làm việc này để giúp ước lượng chính xác hơn).

Điểm giải thoát tối đa có thể được xác định bằng cách so sánh mức độ ảnh hưởng tương đối giữa *thế nằm* của bóng và khu vực *thế đứng* hoặc swing dự kiến của người chơi và, chỉ trên *khu vực gạt bóng, hướng đánh*. Ví dụ, khi thực hiện giải thoát từ *nước đọng tạm thời*:

- *Điểm giải thoát tối đa* có thể sẽ có thể là nơi mà bóng nằm ở chỗ nước nông hơn nơi người chơi sẽ đứng (ảnh hưởng đến *thế đứng* nhiều hơn *thế nằm* và swing), hoặc nơi mà bóng nằm ở chỗ nước sâu hơn nơi người chơi sẽ đứng (ảnh hưởng đến *thế nằm* và swing nhiều hơn *thế đứng*).
- Trên *khu vực gạt bóng, điểm giải thoát tối đa* có thể sẽ có thể được dựa vào *hướng đánh* nơi bóng sẽ cần đi qua vùng nước nông nhất hoặc gần nhất trong *nước đọng tạm thời*.

Bóng Dự Phòng (Provisional Ball)

Một bóng khác được đánh trong trường hợp bóng vừa đánh trước đó bởi người chơi có thể:

- Ra *ngoài biên*, hoặc
- Bị *mất* bên ngoài *khu vực phạt*.

Bóng dự phòng không phải là bóng *trong cuộc* của người chơi, trừ khi nó trở thành bóng *trong cuộc* theo Luật 18.3c.

Khu Vực Gạt Bóng (Putting Green)

Khu vực của hố người chơi đang chơi mà:

- Được chuẩn bị đặc biệt cho việc gạt bóng, hoặc
- *Hội Đồng* đã quy định là *khu vực gạt bóng* (như khi khu vực gạt bóng tạm thời được sử dụng).

Khu vực gạt bóng của một hố bao gồm cả *hố cờ* mà người chơi cố đánh bóng vào.

Khu vực gạt bóng là một trong năm *khu vực sân* theo luật. Các khu vực gạt bóng của tất cả các hố khác (mà người chơi không chơi lúc đó) là *khu vực gạt bóng sai* và là một phần của *khu vực chung*.

Ranh giới của *khu vực gạt bóng* được quy định là nơi có thể thấy được sự bắt đầu của khu vực được chuẩn bị đặc biệt (như là nơi mà cỏ đã được cắt khác đi để thể hiện ranh giới), trừ khi *Hội Đồng* quy định ranh giới bằng một cách khác (như là sử dụng đường kẻ hoặc chấm).



Nếu một khu vực gạt bóng đôi được sử dụng cho hai hố khác nhau:

- Toàn bộ khu vực được chuẩn bị có cả hai *hố cờ* được xem như là *khu vực gạt bóng* khi chơi mỗi hố.
- Tuy nhiên, *Hội Đồng* có thể quy định ranh giới để chia khu vực gạt bóng đôi ra làm hai *khu vực gạt bóng* khác nhau, theo đó khi người chơi đang chơi một trong hai hố, phần khu vực gạt bóng đôi được sử dụng cho hố còn lại ở bên kia ranh giới đó là *khu vực gạt bóng sai*.

Trọng Tài (Referee)

Người được *Hội Đồng* chỉ định để xử lý các tình huống thực tế và áp dụng luật.

Xem Quy Chế Hội Đồng, Phần 6C (giải thích trách nhiệm và quyền hạn của *trọng tài*).

Khu Vực Giải Thoát (Relief Area)

Khu vực nơi người chơi phải *thả bóng* khi thực hiện giải thoát theo luật. Mỗi luật có liên quan đến việc giải thoát yêu cầu người chơi sử dụng một *khu vực giải thoát* cụ thể với kích thước và vị trí dựa vào ba yếu tố:

- **Điểm Tham Chiếu:** Điểm mà kích thước của *khu vực giải thoát* sẽ được đo từ đó.
- **Kích Thước Của Khu Vực Giải Thoát Đo Từ Điểm Tham Chiếu:** *Khu vực giải thoát* có kích thước một hoặc hai *chiều dài gậy đo* tính từ điểm tham chiếu, nhưng với một số giới hạn:
- **Giới Hạn Của Khu Vực Giải Thoát:** Vị trí của *khu vực giải thoát* có thể bị giới hạn bằng một hoặc nhiều cách, ví dụ:
 - » Chỉ ở trong một số *khu vực sân*, như là chỉ ở trong *khu vực chung*, hoặc không ở trong *bẫy cát* hoặc *khu vực phạt*,
 - » Không gần *hố cờ* hơn điểm tham chiếu hoặc phải ở bên ngoài *khu vực phạt* hoặc *bẫy cát* mà giải thoát đang được thực hiện từ đó, hoặc
 - » Nơi không bị ảnh hưởng (như được định nghĩa ở luật đó) bởi điều kiện mà giải thoát đang được thực hiện từ đó.

Khi sử dụng *chiều dài gậy đo* để xác định kích thước của *khu vực giải thoát*, người chơi có thể đo trực tiếp ngang qua rãnh, hố hoặc các vật tương tự, và trực tiếp ngang qua hoặc xuyên qua một vật thể (như là cây, rào, tường, đường hầm, ống dẫn nước hoặc đầu phun nước) nhưng không được phép đo xuyên qua mặt đất dốc lên hoặc xuống một cách tự nhiên.

Xem Quy Chế Hội Đồng, Phần 2I (*Hội Đồng* có thể chọn cho phép hoặc yêu cầu người chơi sử dụng khu vực thả bóng là *khu vực giải thoát* khi thực hiện một số giải thoát).

(*Người dịch: xem thêm phần Làm Rõ Luật, trang 230*).



Định Nghĩa**Đặt Lại (Bóng) (Replace)**

Đặt bóng bằng cách bỏ bóng xuống và buông nó ra, với ý định đưa bóng vào *trong cuộc*.

Nếu người chơi bỏ bóng xuống mà không có ý định đưa bóng vào *trong cuộc*, bóng chưa được *đặt lại* và không ở *trong cuộc* (xem Luật 14.4).

Khi một luật yêu cầu bóng được *đặt lại*, luật đó sẽ xác định một vị trí cụ thể nơi bóng phải được *đặt lại*.

Vòng Đấu (Round)

18 hoặc ít hơn được chơi theo thứ tự mà *Hội Đồng* quy định.

Bảng Điểm (Scorecard)

Tài liệu dùng để ghi lại điểm số mỗi hố của người chơi trong *đấu gậy*.

Bảng điểm có thể ở dạng giấy hoặc điện tử được chấp thuận bởi *Hội Đồng* mà cho phép:

- Nhập điểm số của người chơi cho từng hố,
- Nhập điểm chấp của người chơi, nếu là giải đấu có tính điểm chấp, và
- *Người ghi điểm* và người chơi xác nhận điểm số, và người chơi xác nhận điểm chấp của họ trong giải đấu có tính điểm chấp, bằng chữ kí thực hoặc một phương pháp xác nhận điện tử được *Hội Đồng* chấp thuận.

Không cần *bảng điểm* trong *đấu đối kháng*, tuy nhiên người chơi có thể sử dụng nó để ghi lại điểm số của trận đấu.

Vi Phạm Nghiêm Trọng (Serious Breach)

Trong *đấu gậy*, khi việc đánh bóng *sai vị trí* có thể mang lại lợi thế lớn cho người chơi so với việc thực hiện *cú đánh* đó từ đúng vị trí.

Để thực hiện việc so sánh trên nhằm xác định có *vi phạm nghiêm trọng* không, các yếu tố được xem xét bao gồm:

- Độ khó của *cú đánh*,
- Khoảng cách từ bóng đến *hố cờ*,
- Ảnh hưởng của các chướng ngại vật trên *hướng đánh*, và
- Các điều kiện ảnh hưởng đến *cú đánh*.

Khái niệm *vi phạm nghiêm trọng* không được áp dụng trong *đấu đối kháng*, bởi người chơi sẽ thua hố nếu họ đánh bóng *sai vị trí*.



Phe (Side)

Hai hoặc nhiều *đồng đội* hơn thi đấu cùng nhau như một thực thể riêng lẻ trong một *vòng đấu* trong *đấu đối kháng* hoặc *đấu gậy*.

Mỗi tập hợp các *đồng đội* là một *phe*, với mỗi *đồng đội* đánh bóng riêng của họ (thể thức *Four-Ball*) hoặc các *đồng đội* cùng đánh một bóng (thể thức *Foursomes*).

Phe không giống với *đội*. Khi thi đấu theo *đội*, mỗi *đội* gồm nhiều người chơi thi đấu một cách cá nhân hoặc theo *phe*.

Thể Thức Stableford (Stableford)

Thể thức đấu gậy mà:

- Điểm số của mỗi người chơi hoặc *phe* ở mỗi hố được tính bằng điểm có được khi so sánh số gậy (gồm các *cú đánh* và gậy phạt) ở hố đó của người chơi và *phe* đó với một số gậy mục tiêu cố định được quy định bởi *Hội Đồng*, và
- Người chơi hoặc *phe* thắng giải là người chơi hoặc *phe* kết thúc tất cả các *vòng đấu* với tổng điểm cao nhất.

Thể Đứng (Stance)

Vị trí của chân và cơ thể của người chơi khi chuẩn bị và thực hiện *cú đánh*.

Cú Đánh (Stroke)

Chuyển động về phía trước của gậy được thực hiện nhằm đánh bóng.

Tuy nhiên, *cú đánh* chưa được thực hiện nếu người chơi:

- Trong lúc downswing quyết định không đánh bóng và tránh làm điều đó bằng cách dừng đầu gậy trước khi nó chạm bóng hoặc, nếu không dừng được, cố tình đánh hụt bóng.
- Vô tình đánh vào bóng khi thực hiện cú đánh nháp hoặc trong lúc đang chuẩn bị để thực hiện *cú đánh*.

Khi luật đề cập đến việc “đánh bóng”, nó có cùng nghĩa với việc thực hiện *cú đánh*.

Điểm số hố hoặc *vòng đấu* của người chơi khi được mô tả bằng số “gậy” hoặc “gậy đã đánh”, nghĩa là tất cả các *cú đánh* đã thực hiện và bất kì gậy phạt nào (xem Luật 3.1c).



Định Nghĩa**Gậy Và Khoảng Cách (Stroke and Distance)**

Quy trình và hình phạt khi người chơi thực hiện giải thoát theo Luật 17, 18 hoặc 19 bằng cách đánh bóng từ vị trí của *cú đánh* trước đó (xem Luật 14.6).

Thuật ngữ *gậy và khoảng cách* có nghĩa là người chơi sẽ đồng thời:

- Nhận một gậy phạt, và
- Mất đi lợi ích về khoảng cách đến *hố cờ* từ vị trí của *cú đánh* trước đó.

Đấu Gậy (Stroke Play)

Thể thức chơi mà người chơi hoặc *phe* thi đấu với tất cả người chơi hoặc *phe* khác trong giải đấu.

Trong thể thức *đấu gậy* thông thường (xem Luật 3.3):

- Điểm số *vòng đấu* của người chơi hoặc *phe* là tổng số gậy (gồm các *cú đánh* và gậy phạt) để *kết thúc* mỗi hố, và
- Người chiến thắng là người hoặc *phe* hoàn thành *vòng chơi* với tổng gậy thấp nhất.

Các thể thức *đấu gậy* khác với cách tính điểm khác là *Stableford*, *Điểm Số Tối Đa* và *Par/Bogey* (xem Luật 21).

Tất cả các thể thức *đấu gậy* có thể được chơi trong giải đấu cá nhân (mỗi người chơi tự đánh cho bản thân họ) hoặc trong giải đấu gồm nhiều *phe*, mỗi *phe* gồm các *đồng đội* (thể thức *Foursomes* hoặc *Four-Ball*).

Thay Thế (Bóng) (Substitute)

Đổi bóng người chơi đang sử dụng để chơi một hố bằng việc cho một bóng khác trở thành bóng *trong cuộc*.

Người chơi đã *thay thế* bóng khác khi họ đưa bóng đó, thay vì bóng gốc của người chơi, vào *trong cuộc* bằng bất kỳ cách nào (xem Luật 14.4), cho dù bóng gốc đã:

- *Trong cuộc*, hoặc
- Không còn *trong cuộc* nữa do nó đã được nhắc từ *sân* hoặc đã bị *mất* hoặc ra *ngoài biên*.

Bóng được *thay thế* là bóng *trong cuộc* của người chơi cho dù nếu:

- Nó được *đặt lại*, *thả* hoặc đặt sai cách hoặc *sai vị trí*, hoặc
- Luật yêu cầu người chơi đưa bóng gốc quay lại *trong cuộc* thay vì phải *thay thế* bóng khác.



Cái Tee (Tee)

Một vật thể được sử dụng để nâng bóng lên khỏi mặt đất để đánh bóng từ *khu vực phát bóng*. Nó phải không được dài hơn 4 inches (101.6 mm) và phù hợp với *Luật Về Trang Thiết Bị*.

Khu Vực Phát Bóng (Teeing Area)

Khu vực mà người chơi phải đánh từ đó khi bắt đầu hố mà họ đang chơi.

Khu vực phát bóng có hình chữ nhật, sâu hai *chiều dài gậy đo* nơi mà:

- Ranh giới phía trước được xác định bằng đường thẳng nối hai điểm ngoài cùng phía trước của hai vật đánh dấu khu vực phát bóng (tee-marker) được xác lập bởi *Hội Đồng*, và
- Ranh giới hai bên được xác định bằng các đường thẳng kéo lùi về sau từ điểm ngoài cùng hai bên của các tee-marker.

Khu vực phát bóng là một trong năm *khu vực sân* theo luật.

Tất cả các vị trí phát bóng khác trên *sân* (cùng hoặc khác hố) là một phần của *khu vực chung*.

Nước Động Tạm Thời (Temporary Water)

Bất kỳ sự tích tụ tạm thời của nước trên mặt đất (như là vũng nước mưa hoặc nước tưới hoặc nước tràn từ một khu vực chứa nước) mà:

- Không nằm trong *khu vực phạt*, và
- Có thể nhìn thấy được trước hoặc sau khi người chơi tạo *thế đứng* (mà không cần ấn mạnh chân của họ xuống).

Không đủ để kết luận là *nước động tạm thời* khi mặt đất chỉ bị mềm, ẩm ướt hoặc bùn lầy hoặc nước chỉ hiển thị thoáng qua khi người chơi bước trên mặt đất; sự tích tụ nước phải luôn hiện hữu trước hoặc sau khi tạo *thế đứng*.

Các trường hợp đặc biệt:

- **Sương và Sương Giá** không phải là *nước động tạm thời*.
- **Băng và Nước Đá Tự Nhiên** (trừ sương giá), có thể là *vật thể tự nhiên rời* hoặc, khi nằm trên mặt đất, *nước động tạm thời*, tùy người chơi chọn.
- **Nước Đá Nhân Tạo** là *vật cản*.

Thể Thức Đối Kháng Ba Người (Three-Ball)

Một thể thức *đấu đối kháng* mà:

- Mỗi người trong ba người chơi sẽ thi đấu hai trận đấu đối kháng cá nhân cùng lúc với hai người còn lại, và
- Mỗi người chơi đánh một bóng và sử dụng kết quả của bóng đó cho cả hai trận đấu của họ.



Định Nghĩa**Bóng Sai (Wrong Ball)**

Bất kỳ bóng nào ngoại trừ bóng sau đây của người chơi:

- Bóng *trong cuộc* (là bóng gốc hoặc bóng đã được *thay thế*),
- *Bóng dự phòng* (trước khi nó bị bỏ đi theo Luật 18.3c), hoặc
- Bóng thứ hai trong *đấu gậy* được đánh theo Luật 14.7b hoặc 20.1c.

Ví dụ của *bóng sai* là:

- Bóng *trong cuộc* của người chơi khác.
- Bóng đã bị bỏ đi/ bóng lạc.
- Bóng của người chơi ở *ngoài biên*, đã bị *mất* hoặc đã được nhắc nhưng chưa được đưa lại vào *trong cuộc*.

Khu Vực Gạt Bóng Sai (Wrong Green)

Bất kỳ khu vực gạt bóng nào trên *sân* trừ *khu vực gạt bóng* của hố mà người chơi đang chơi. *Khu vực gạt bóng sai* bao gồm:

- Khu vực gạt bóng của tất cả các hố khác mà người chơi không chơi lúc đó,
- Khu vực gạt bóng thông thường của một hố khi đang sử dụng khu vực gạt bóng tạm thời, và
- Tất cả các sân tập gạt bóng dành cho việc gạt bóng, chip hoặc pitch bóng, trừ khi *Hội Đồng* loại trừ chúng bởi Luật Địa Phương.

Khu vực gạt bóng sai là một phần của *khu vực chung*.

Sai Vị Trí (Wrong Place)

Bất kỳ vị trí nào trên *sân* trừ nơi mà người chơi được yêu cầu hoặc được phép đánh bóng của họ theo luật.

Ví dụ của việc đánh bóng *sai vị trí* là:

- Đánh bóng sau khi *đặt lại* không đúng chỗ hoặc không *đặt lại* khi được yêu cầu bởi luật.
- Đánh bóng đã được *thả* bên ngoài *khu vực giải thoát* theo yêu cầu.
- Thực hiện giải thoát sai luật, do đó bóng được *thả* và đánh từ vị trí không được phép theo luật.
- Đánh bóng từ *khu vực không được phép đánh* hoặc khi *khu vực không được phép đánh* gây ảnh hưởng đến *thế đứng* hoặc swing dự kiến của người chơi.

Đánh bóng từ bên ngoài *khu vực phát bóng* khi bắt đầu hố hoặc khi đang sửa lỗi đó không phải là đánh bóng *sai vị trí* (xem Luật 6.1b).



BẢNG CHÚ DẪN

Tiếng Anh	Tiếng Việt	Luật	Trang
Abnormal Course Conditions	Điều Kiện Sân Bất Thường		
Ball Not Found	Bóng không được tìm thấy	16.1e	138
Bunker	Bẫy cát	16.1c	136
General Area	Khu vực chung	16.1b	135
Ground Under Repair	Mặt sân đang sửa chữa	16.1	133
Lifting to Determine If Relief Allowed	Nhấc bóng để kiểm tra nếu được giải thoát	16.4	144
No Play Zone	Khu vực không được phép đánh	16.1f	139
Penalty Area	Khu vực phạt	16.1a(2)	135
Putting Green	Khu vực gạt bóng	16.1d	138
Stroke Clearly Unreasonable	Cú đánh không hợp lý	16.1a(3)	135
When Relief Allowed	Khi nào được phép giải thoát	16.1a(1)	133
Advice and Other Help	Lời Khuyên và Sự Hỗ Trợ Khác		
Advice	Lời khuyên	10.2a	85
Line of Play	Hướng đánh	10.2b	86
Objects to Help with Alignment	Các vật thể hỗ trợ chỉnh hướng	10.2b(3)	86
Physical Help and Protection from Elements	Hỗ trợ vật lý và bảo vệ khỏi các yếu tố thiên nhiên	10.2b(5)	87
Alternate Shot	Luân Phiên Đánh Bóng	Xem Foursomes	186
Animal Holes	Hố Đào Bởi Động Vật	Xem ACC	133
Artificial Paths	Các Lối Đi Nhân Tạo	Xem ACC	133
Ball	Bóng		
Break into Pieces	Vỡ thành nhiều mảnh	4.2b	41
Conforming Ball	Bóng hợp chuẩn	4.2a	41
Cut or Cracked	Cắt hoặc nứt	4.2c	41
Helping with Play – On the Putting Green	Hỗ trợ cuộc chơi – Trên khu vực gạt bóng	15.3a	130
Interfering with Play – Anywhere	Ảnh hưởng cuộc chơi – Ở bất kỳ đâu	15.3b	131
Substituting Ball	Thay thế bóng	4.2c(2), 14.2	21, 111
Ball in Motion	Bóng Đang Chuyển Động		
Deliberately Altering Conditions to Affect Ball in Motion	Cố tình thay đổi các điều kiện để làm ảnh hưởng đến bóng đang chuyển động	11.3	94
Deliberately Deflected or Stopped by Person	Bị cố tình làm chệch hướng hoặc dừng lại bởi người	11.3	92
Hits Outside Influence	Chạm tác động bên ngoài	11.1	91
Hits Person	Chạm người	11.3	91
Lifting Ball from Putting Green	Nhấc bóng từ khu vực gạt bóng	11.3	94
Moving Flagstick	Di chuyển cờ	11.3	94
Ball In Play	Bóng Trong Cuộc	14.4	119



Chú Dẫn

Tiếng Anh	Tiếng Việt	Luật	Trang
Ball Moved	Bóng Bị Di Chuyển		
By Animal	Bởi động vật	9.6	81
By Another Player in Stroke Play	Bởi người chơi khác trong đấu gậy	9.6	81
By Any Other Person	Bởi bất kỳ người nào khác	9.6	81
By Caddie	Bởi caddie	9.4	79
By Opponent in Match Play	Bởi đối thủ trong đấu đối kháng	9.5	80
By Opponent in Match Play, When Penalty Applies	Bởi đối thủ trong đấu đối kháng, khi nào sẽ bị phạt	9.5b	81
By Opponent's Caddie in Match Play	Bởi caddie của đối thủ trong đấu đối kháng	9.5	80
By Outside Influence	Bởi tác động bên ngoài	9.6	81
By Partner	Bởi đồng đội	22.2, 23.5b	186, 193
By Player	Bởi người chơi	9.4	79
By Player, When Penalty Applies	Bởi người chơi, khi nào sẽ bị phạt	9.4b	79
By Wind, Water or other Natural Forces	Bởi gió, nước hoặc các yếu tố tự nhiên khác	9.3	78
Deciding What Caused the Ball to Move	Xác định nguyên nhân làm bóng di chuyển	9.2b	78
Deciding Whether Ball Moved	Xác định nếu bóng đã di chuyển	9.2a	78
During Backswing or Stroke	Lúc đang thực hiện backswing hoặc cú đánh	9.1b	77
Helping with Play – On the Putting Green	Hỗ trợ cuộc chơi – Trên khu vực gạt bóng	15.3a	130
Ball Played As It Lies	Bóng Nằm Thế Nào Thì Đánh Thế Đó	9.1a	77
Ball-Marker	Vật Đánh Dấu Bóng		
Helping or Interfering with Play	Hỗ trợ hoặc ảnh hưởng đến cuộc chơi	15.3c	131
Lifted or Moved	Bị nhấc hoặc di chuyển	9.7	82
Penalty for Opponent Lifting or Moving	Hình phạt cho đối thủ nhấc hoặc di chuyển	9.7b	82
Bunker	Bẫy Cát		
Abnormal Course Condition	Điều kiện sân bất thường	16.1c	136
Dangerous Animal Condition	Điều kiện động vật nguy hiểm	16.2	140
Loose Impediments	Vật thể tự nhiên rời	12.2a, 15.1	97, 126
Movable Obstructions	Vật cản di dời được	12.2a, 15.2	97, 127
Unplayable Ball	Bóng không đánh được	19.3	165
When Ball is in Bunker	Khi nào bóng nằm trong bẫy cát	12.1	97
When Touching Sand Does Not Result in Penalty	Khi nào chạm cát không bị phạt	12.2b(2)	98
When Touching Sand Results in Penalty	Khi nào chạm cát sẽ bị phạt	12.2b(1)	97
Caddie	Caddie		
Actions Allowed with Player Authority	Các hành động được phép nếu người chơi ủy quyền	10.3b(2)	89
Actions Always Allowed	Các hành động luôn được phép	10.3b(1)	89
Actions Not Allowed	Các hành động không được phép	10.3b(3)	90
Breach of Rules	Ví phạm luật	10.3c	90
One Caddie Allowed at a Time	Được phép có một caddie ở một thời điểm	10.3a(1)	88
Restriction on Standing Behind Player	Hạn chế khi đứng sau người chơi	10.2b(4)	86
Sharing a Caddie	Sử dụng chung một caddie	10.3a(2)	88



Tiếng Anh	Tiếng Việt	Luật	Trang
Cleaning Ball	Làm Sạch Bóng	14.1c	111
Clubs	Gậy		
Adding or Replacing Clubs	Thêm hoặc thay thế gậy	4.1b(3), (4)	38, 39
Changing Performance Characteristics	Thay đổi đặc tính hoạt động	4.1a(3)	37
Conforming Clubs	Gậy hợp chuẩn	4.1a(1)	36
Limit of 14 Clubs	Giới hạn 14 gậy	4.1b(1)	38
Sharing Clubs	Dùng chung gậy	4.1b(2), 22.5, 23.7	38, 188, 194
Taking Clubs Out of Play	Bỏ gậy ra khỏi cuộc chơi	4.1c	40
Use or Repair of Club Damaged During Round	Sử dụng hoặc sửa chữa gậy bị hư hỏng trong vòng đấu	4.1a(2)	36
Completing a Hole	Hoàn Thành Hố	6.5	66
Conditions Deliberately Altered	Các Điều Kiện Bị Cố Tình Thay Đổi		
Affecting Another Player's Ball	Ảnh hưởng đến bóng của người chơi khác	8.3	76
Affecting Other Physical Conditions	Ảnh hưởng đến các điều kiện vật lý khác	8.2	75
Affecting the Lie of the Ball	Ảnh hưởng đến thể nằm của bóng	8.2, 22.2, 23.5b	75, 186, 193
Prohibited Actions	Các hành động bị cấm	8.3b	76
Conditions Worsened	Điều Kiện Bị Làm Xấu Đi	8.1d	74
Conduct	Cách Ứng Xử		
Code of Conduct	Bộ Quy Tắc Ứng Xử	1.2b	19
Expected Player Conduct	Cách Ứng Xử Được Mong Đợi Của Người Chơi	1.2a	18
Correcting Mistake	Sửa Lỗi		
When Changing Option Allowed	Khi nào có thể thay đổi lựa chọn	14.5b	119
When Corrections Can Be Made	Khi nào có thể sửa lỗi	14.5a	119
When Penalty Applies	Khi nào sẽ bị phạt	14.5c	120
Course	Sân		
Specific Areas	Các khu vực đặc biệt	2.2b	24
When Ball Touches Two Areas	Khi bóng chạm vào hai khu vực sân	2.2c	25
Dangerous Animal	Động Vật Nguy Hiểm		
How to Take Relief	Thực hiện giải thoát như thế nào	16.2b	141
When Relief is Allowed	Khi nào được giải thoát	16.2a	140
Dropping Ball	Thả Bóng		
Accidentally Deflected After Ball Strikes Ground	Bị vô tình làm chệch hướng sau khi chạm đất	14.3c	116
Ball Comes to Rest Outside Relief Area	Bóng đến nằm yên bên ngoài khu vực giải thoát	14.3c(2)	116
Ball Must Be Dropped In and Come to Rest in Relief Area	Bóng phải được thả bên trong và đến nằm yên bên trong khu vực giải thoát	14.3c(1)	116
Deliberately Deflected	Bị cố tình làm chệch hướng	14.3d	118
How Ball Must Be Dropped	Phải thả bóng như thế nào	14.3b	114
Original Ball or Another Ball May Be Used	Có thể sử dụng bóng gốc hoặc một bóng khác	14.3a	114



Chú Dẫn

Tiếng Anh	Tiếng Việt	Luật	Trang
Embedded Ball	Bóng Bị Lún		
How to Take Relief	Thực hiện giải thoát như thế nào	16.3b	142
When Relief is Allowed	Khi nào được giải thoát	16.3a	141
Ending a Round	Kết Thúc Vòng Đấu	5.3b	50
Equipment	Trang Thiết Bị		
Audio and Video	Âm thanh và hình ảnh	4.3a(4)	44
Distance and Directional Information	Thông tin về khoảng cách và hướng	4.3a(1)	43
Gloves and Gripping Agents	Găng tay và các chất hỗ trợ cầm nắm	4.3a(5)	44
Information Gathered Before or During Round	Thông tin thu thập trước hoặc trong vòng đấu	4.3a(3)	43
Information on Wind and Weather	Thông tin về gió và thời tiết	4.3a(2)	43
Medical Exception	Ngoại lệ y tế	4.3b(1)	45
Stretching Devices and Training Aids	Các thiết bị giúp giãn cơ và hỗ trợ tập luyện	4.3a(6)	45
Tape or Similar Coverings	Băng dán hoặc các loại băng che tương tự	4.3b(2)	45
Flagstick	Cờ		
Ball Hits Flagstick or Person When Flagstick Attended	Bóng chạm cờ hoặc người khi cờ đang được giữ	13.2b(2)	106
Ball Resting Against Flagstick in Hole	Bóng nằm yên tựa vào cờ trong hố	13.2c	107
Leaving Flagstick in Hole	Để cờ trong hố	13.2a	104
Removing Flagstick from Hole	Bỏ cờ khỏi hố	13.2b(1)	106
Forms of Play: Match Play or Stroke Play	Thể Thức Chơi: Đấu Đối Kháng hoặc Đấu Gậy	3.1a	26
Forms of Play: Other	Thể Thức Chơi Khác	21.5	185
Four-Ball	Thể Thức Four-Ball		
Order of Play	Thứ tự đánh	23.6	193
Ball Deliberately Deflected	Bóng bị cố tình làm chệch hướng	23.2c	190
One or Both Partners May Represent Side	Một hoặc hai đồng đội có thể đại diện cho phe	23.4	192
Partners Sharing Clubs	Đồng đội dùng chung gậy	23.7	194
Penalties	Hình phạt	23.8	194
Player Responsible for Partner's Actions	Người chơi chịu trách nhiệm về các hành động của đồng đội	23.5b	193
Player's Actions Affecting Partner's Play	Các hành động của người chơi ảnh hưởng đến đồng đội	23.5a	192
Scorecard in Stroke Play	Bảng điểm trong đấu gậy	23.2b	190
Sides Score – Match Play and Stroke Play	Điểm của phe – Đấu đối kháng và Đấu gậy	23.2a	189
When Absent Partner May Join Group	Khi nào đồng đội vắng mặt có thể tham gia nhóm	23.4	192
When Round Ends	Khi nào vòng đấu kết thúc	23.3b	191
When Round Starts	Khi nào vòng đấu bắt đầu	23.3a	191
Whether Conceded Stroke May Be Played	Cú đánh được thừa nhận có thể được đánh không	23.6	193



Tiếng Anh	Tiếng Việt	Luật	Trang
Foursomes	Thể Thức Foursomes	22.1	186
Either Partner May Act for Side	Một trong hai đồng đội có thể đại diện cho phe	22.2	186
Partner to Play First	Đồng đội đánh trước	22.4a	187
Partners Sharing Clubs	Đồng đội dùng chung gậy	22.5	188
Side Must Alternate in Making Strokes	Phe phải luân phiên đánh bóng	22.3	187
Starting Round	Bắt đầu vòng đấu	22.4b	188
When Wrong Partner Plays	Khi đồng đội đánh sai lượt	22.3	187
Game of Golf	Môn Thể Thao Golf	1.1	18
General Area	Khu Vực Chung	2.2a	23
Gross Scores	Điểm Thực	3.1d(1)	27
Ground Under Repair	Mặt Sân Đang Sửa Chữa	Xem ACC	133
Groups	Nhóm		
Match Play	Đấu đối kháng	5.4a	50
Stroke Play	Đấu gậy	5.4b	50
Identifying Ball	Xác Định Bóng		
Ball Accidentally Moved When Identifying	Bóng vô tình di chuyển khi đang xác định	7.4	70
How to Identify Ball	Làm sao để xác định bóng	7.2	69
Lifting Ball to Identify It	Nhấc bóng để xác định nó	7.3	69
Immovable Obstructions	Vật Cản Cố Định	Xem ACC	133
Improving Conditions	Cải Thiện Điều Kiện		
Actions That Are Allowed	Các hành động được phép	8.1b	72
Actions That Are Not Allowed	Các hành động không được phép	8.1a	71
Conditions Affecting the Stroke	Các điều kiện ảnh hưởng đến cú đánh	8.1	71
Restoring Improved Conditions	Phục hồi các điều kiện đã được cải thiện	8.1c	73
Lifting and Replacing Ball	Nhấc và Đặt Lại Bóng	Xem Đặt Lại Bóng	
How to Replace Ball	Đặt lại bóng như thế nào	14.2b	112
Original Ball Must Be Used	Phải sử dụng bóng gốc	14.2a	111
Spot Must Be Marked	Phải đánh dấu vị trí	14.1a	110
Lifting Ball	Nhấc Bóng	14.1b	111
Loose Impediments	Vật Thể Tự Nhiên Rời		
Ball Moved During Removal	Bóng di chuyển khi loại bỏ	15.1b	127
Removal of Loose Impediment	Loại bỏ vật thể tự nhiên rời	15.1a	126
Lost Ball	Mất Bóng		
What to Do When Ball is Lost	Làm gì khi bóng bị mất	18.2b	157
When a Ball is Lost	Khi nào bóng bị mất	18.2a(1)	156



Chú Dẫn

Tiếng Anh	Tiếng Việt	Luật	Trang
Making Stroke	Thực Hiện Cú Đánh		
Anchoring the Club	Neo gậy	10.1b	83
Ball Falling Off Tee	Bóng rơi khỏi tee	10.1d	84
Ball Moves After Backswing Begun	Bóng di chuyển sau khi bắt đầu backswing	10.1d	84
Ball Moving In Water	Bóng di chuyển trong nước	10.1d	84
Fairly Striking the Ball	Đánh bóng đúng cách	10.1a	83
Standing Across or On Line Of Play	Đứng vuông góc hoặc trên hướng đánh	10.1c	84
Match Play	Đấu Đối Kháng		
Applying Handicaps	Áp dụng điểm chấp	3.2c	29
Concessions	Sự thừa nhận	3.2b	28
Extending a Tied Match	Kéo dài trận đấu hòa	3.2a(4)	28
Knowing Match Score	Biết kết quả trận	3.2d(3)	31
Protecting Own Rights and Interests	Bảo vệ quyền và lợi ích bản thân	3.2d(4)	31
Telling Opponent about Number of Strokes Taken	Báo cho đối thủ về số gậy đã đánh	3.2d(1)	30
Telling Opponent about Penalty	Báo cho đối thủ về hình phạt	3.2d(2)	30
Tying a Hole	Hòa hố	3.2a(2)	27
When Result is Final	Khi kết quả là cuối cùng	3.2a(5)	28
Winning a Hole	Thắng hố	3.2a(1)	27
Winning a Match	Thắng trận	3.2a(3)	28
Maximum Score	Thể Thức Số Gậy Tối Đa		
Ball Deliberately Deflected	Bóng bị cố tình làm chệch hướng	21.2d	181
Penalties	Hình phạt	21.2c	181
Scoring	Tính điểm	21.2b	180
When Round Ends	Khi vòng đấu kết thúc	21.2e	181
Movable Obstructions	Vật Cản Di Dời Được	15.2	127
Ball Not Found	Bóng không được tìm thấy	15.2b	129
Relief Anywhere Except Putting Green	Giải thoát ở bất kỳ đâu trừ khu vực gạt bóng	15.2a(2)	128
Relief on Putting Green	Giải thoát trên khu vực gạt bóng	15.2a(3)	129
Removal of Movable Obstruction	Loại bỏ vật cản di dời được	15.2a(1)	127
Net Scores	Điểm Net	3.1c(2)	27
No Play Zones	Khu Vực Không Được Phép Đánh	16.1f, 17.1e	139, 150
Order of Play	Thứ Tự Đánh		
Four-Ball	Thể thức Four-Ball	23.6	193
Foursomes	Thể thức Foursomes	22.3, 22.4	187
Match Play	Đấu đối kháng	6.4a(1)	63
Match Play – Playing Out of Turn	Đấu đối kháng – Đánh sai lượt	6.4a(2)	64
Playing Again from Teeing Area	Đánh lại từ khu vực phát bóng	6.4c	65
Playing Provisional Ball Anywhere Except Teeing Area	Đánh bóng dự phòng từ bất kỳ đâu trừ khu vực phát bóng	6.4d(2)	66



Tiếng Anh	Tiếng Việt	Luật	Trang
Playing Provisional Ball from Teeing Area	Đánh bóng dự phòng từ khu vực phát bóng	6.4c	65
Ready Golf	Ready Golf	6.4b(2)	65
Stroke Play	Đấu gậy	6.4b(1)	64
When Taking Relief	Khi thực hiện giải thoát	6.4d(1)	66
Out of Bounds	Ngoài Biên		
What to Do When Ball Is Out of Bounds	Làm gì khi bóng ở ngoài biên	18.2b	157
When a Ball Is Out of Bounds	Khi nào bóng ở ngoài biên	18.2a(2)	156
Pace of Play	Tốc Độ Chơi		
Pace of Play Policy	Quy định về tốc độ chơi	5.6b(3)	53
Playing Out of Turn	Đánh bóng sai lượt	5.6b(2)	53
Ready Golf	Ready Golf	5.6b, 6.4	52, 63
Recommendations	Gợi ý	5.6b(1)	52
Unreasonable Delay of Play	T Trì hoãn cuộc chơi một cách vô lý	5.6a	52
Par/Bogey	Thể Thức Par/Bogey		
Ball Deliberately Deflected	Bóng bị cố tình làm chệch hướng	21.3d	184
Penalties	Hình phạt	21.3c	183
Scoring	Tính điểm	21.3b	182
When Round Ends	Khi nào vòng đấu kết thúc	21.3e	184
Penalties	Hình Phạt	1.3c	21
Penalty Area	Khu Vực Phạt		
Ball Not Found	Bóng không được tìm thấy	17.1c	147
Ball Played from Penalty Area Comes to Rest in Penalty Area	Bóng được đánh từ khu vực phạt đến nằm yên trong khu vực phạt	17.2a	151
Ball Played from Penalty Area is Lost, Out of Bounds or Unplayable	Bóng được đánh từ khu vực phạt bị mất, ra ngoài biên hoặc không đánh được	17.2b	154
How to Take Relief	Thực hiện giải thoát như thế nào	17.1d	147
No Play Zone	Khu vực không được phép đánh	17.1e	150
No Relief Under Other Rules	Không được giải thoát theo các luật khác	17.3	154
Play Ball As It Lies	Bóng nằm thế nào thì đánh thế đấy	17.1b	146
Relief Options for Red Penalty Area	Các lựa chọn giải thoát cho khu vực phạt màu đỏ	17.1d	147
Relief Options for Yellow Penalty Area	Các lựa chọn giải thoát cho khu vực phạt màu vàng	17.1d	147
When a Ball is in a Penalty Area	Khi nào bóng nằm trong khu vực phạt	17.1a	146
Practice	Đánh Tập		
Before or Between Rounds – Match Play	Trước hoặc giữa các vòng đấu – Đấu đối kháng	5.2a	49
Before or Between Rounds – Stroke Play	Trước hoặc giữa các vòng đấu – Đấu gậy	5.2b	49
Practising Between Two Holes	Đánh tập giữa hai hố	5.5b	51
Practising When Play is Suspended	Đánh tập khi cuộc chơi đang bị tạm dừng	5.5c	51
Practising While Playing Hole	Đánh tập khi đang chơi một hố	5.5a	51



Chú Dẫn

Tiếng Anh	Tiếng Việt	Luật	Trang
Provisional Ball	Bóng Dự Phòng		
Announcing Play of Provisional Ball	Tuyên bố đánh bóng dự phòng	18.3b	158
Playing Provisional Ball More Than Once When Allowed	Đánh bóng dự phòng nhiều lần Khi nào được phép	18.3c(1) 18.3a	159 158
When Provisional Ball Becomes the Ball in Play	Khi nào bóng dự phòng trở thành bóng trong cuộc	18.3c(2)	159
When Provisional Ball Must Be Abandoned	Khi nào bóng dự phòng phải được bỏ đi	18.3c(3)	161
Putting Green	Khu Vực Gạt Bóng		
Ball or Ball-Marker Moved - Accidentally	Bóng hoặc vật đánh dấu bóng bị di chuyển - Vô tình	13.1d(1)	101
Ball or Ball-Marker Moved - By Natural Forces	Bóng hoặc vật đánh dấu bóng bị di chuyển - Bởi các yếu tố tự nhiên	13.1d(2)	101
Ball Overhanging Hole	Bóng lơ lửng trên miệng hố	13.3	108
Deliberate Testing	Cố tình kiểm tra	13.1e	101
Marking, Lifting and Cleaning	Đánh dấu, nhấc và làm sạch	13.1b	99
Removing Sand and Loose Soil	Loại bỏ cát và đất rời	13.1c(1)	100
Repair of Damage	Sửa chữa hư hỏng	13.1c(2)	100
When Ball is On Putting Green	Khi nào bóng nằm trên khu vực gạt bóng	13.1a	99
Wrong Green	Khu vực gạt bóng sai	13.1f	102
Reasonable Judgement	Sự Đánh Giá Hợp Lý	1.3b(2)	20
Replacing Ball	Đặt Lại Bóng		
Original Lie Altered Except in Sand	Thế nằm ban đầu bị thay đổi trừ trong cát	14.2d(2)	113
Original Lie Altered in Sand	Thế nằm ban đầu trong cát bị thay đổi	14.2d(1)	113
Replaced Ball Does Not Stay on Original Spot	Bóng được đặt lại không nằm yên ở vị trí ban đầu	14.2e	113
Spot Where Ball is Replaced	Vị trí đặt lại bóng	14.2c	112
Who May Replace a Ball	Ai có thể đặt lại bóng	14.2b(1)	112
Rules	Luật		
Applying the Rules	Áp dụng luật	1.3b(1)	20
Meaning of Rules	Nghĩa của luật	1.3a	19
Rules Issues	Các Vấn Đề Luật		
Applying Naked Eye Standard When Using Video Evidence	Áp dụng tiêu chuẩn mắt thường khi sử dụng bằng chứng hình ảnh	20.2c	172
Avoiding Unreasonable Delay	Tránh việc trì hoãn vô lý	20.1a	168
Correcting Wrong Ruling	Sửa quyết định xử lý sai	20.2d	172
Disqualifying Players after Result of Match Final	Truất quyền thi đấu người chơi sau khi kết quả trận đấu là cuối cùng	20.2e	173
Disqualifying Players after Stroke-Play Competition Closed	Truất quyền thi đấu người chơi sau khi kết thúc giải đấu gậy	20.2e	173
Match Play	Đấu đối kháng	20.1b	168
Rulings by Committee	Xử lý luật bởi Hội Đồng	20.2b	172
Rulings by Referee	Xử lý luật bởi trọng tài	20.2a	172
Situations Not Covered by the Rules	Các tình huống không được quy định trong luật	20.3	174
Stroke Play	Đấu gậy	20.1c	170



Luật Golf 2019 | Người dịch: Phan Ngọc Tâm | phangoctam@gmail.com

Luật Golf 2019 | Biên tập: Khoa Trần | khoatrannphotos@gmail.com

Tiếng Anh	Tiếng Việt	Luật	Trang
Searching Ball	Tìm Bóng		
Ball Accidentally Moved During Search	Bóng vô tình bị di chuyển trong khi tìm	7.4	70
Fairly Search for Ball	Tìm bóng đúng cách	7.1a	68
Sand Moved When Searching	Cát bị di chuyển trong khi tìm	7.1b	69
Stableford	Thể Thức Stableford		
Ball Deliberately Deflected	Bóng bị cố tình làm chệch hướng	21.1d	179
Penalties	Hình phạt	21.1c	179
Scoring	Tính điểm	21.1b	176
When Round Ends	Khi nào vòng đấu kết thúc	21.1e	179
Starting a Hole	Bắt Đầu Hố		
Playing from Inside Teeing Area – Match Play	Đánh từ bên trong khu vực phát bóng – Đấu đối kháng	6.1b(1)	57
Playing from Inside Teeing Area – Stroke Play	Đánh từ bên trong khu vực phát bóng – Đấu gậy	6.1b(2)	58
When Hole Starts	Khi nào hố bắt đầu	6.1a	57
Starting a Round	Bắt Đầu Vòng Đấu	5.3a	49
Stopping Play	Dừng Chơi		
Ball or Ball-Marker Moved While Play Stopped	Bóng hoặc vật đánh dấu bóng bị di chuyển khi cuộc chơi bị dừng	5.7b(2)	56
By Agreement in Match Play	Bởi thỏa thuận trong đấu đối kháng	5.7a	53
Immediate Suspension by Committee	Tạm dừng ngay lập tức bởi Hội Đồng	5.7b(1)	54
Lifting Ball	Nhấc bóng	5.7d(1)	55
Lightning	Sấm chớp	5.7a	53
Normal Suspension by Committee	Tạm dừng thông thường bởi Hội Đồng	5.7b(2)	54
Resuming Play	Tiếp tục chơi	5.7c	55
Suspension by Committee	Tạm dừng bởi Hội Đồng	5.7a	53
When Player May or Must Stop Play	Khi nào người chơi có thể hoặc phải dừng chơi	5.7a	53
Stroke and Distance	Gậy và Khoảng Cách		
Playing Again From General Area, Penalty Area or Bunker	Đánh lại từ khu vực chung, khu vực phạt hoặc bẫy cát	14.6b	121
Playing Again From Putting Green	Đánh lại từ khu vực gạt bóng	14.6c	121
Playing Again From Teeing Area	Đánh lại từ khu vực phát bóng	14.6a	121
Stroke and Distance Relief	Giải Thoát Gậy-Và-Khoảng-Cách	18.1	155
Stroke Cancelled	Cú Đánh Bị Hủy	14.6	121
Stroke Play	Đấu Gậy		
Determining a Winner	Xác định người chiến thắng	3.3a	32
Holing Out	Kết thúc hố	3.3c	35
Scorecard – Handicap on Scorecard	Bảng điểm – Điểm chấp trên bảng điểm	3.3b(4)	34
Scorecard – Marker Responsibilities	Bảng điểm – Trách nhiệm của người ghi điểm	3.3b(1)	32
Scorecard – Player Responsibilities	Bảng điểm – Trách nhiệm của người chơi	3.3b(2)	33
Scorecard – Wrong Score for Hole	Bảng điểm – Điểm số hố sai	3.3b(3)	34
Substituting Ball	Thay Thế Bóng	6.3b	61



Chú Dẫn

Tiếng Anh	Tiếng Việt	Luật	Trang
Team Competitions	Thi Đấu Theo Đội		
Advice	Lời khuyên	24.4	198
Team Captain	Đội trưởng	24.3	197
Terms	Điều lệ	24.2	197
Teeing Area	Khu Vực Phát Bóng	6.2	58
Ball May Be Teed	Bóng có thể được đặt lên tee	6.2b(2)	59
Improvements Allowed	Các cải thiện được cho phép	6.2b(3)	59
Moving Tee-Markers	Di chuyển các tee-marker	6.2b(4)	60
When Ball in Teeing Area	Khi nào bóng nằm trong khu vực phát bóng	6.2b(1)	58
When Teeing Area Rules Apply	Khi nào luật về khu vực phát bóng được áp dụng	6.2a	58
Temporary Water	Nước Động Tạm Thời	Xem ACC	133
Three-Ball Match Play	Thể Thức Đấu Đối Kháng Ba Người		
Ball or Ball-Marker Lifted or Moved by Opponent	Bóng hoặc vật đánh dấu bóng bị di chuyển bởi đối thủ	21.4c	185
Playing Out of Turn	Đánh sai lượt	21.4b	185
Unplayable Ball	Bóng Không Đánh Được	19	162
Back-On-The-Line Relief	Giải thoát trên đường thẳng kéo dài về phía sau	19.2b	162
Bunker - Relief in Bunker	Bẫy cát - Giải thoát bên trong bẫy cát	19.3a	165
Bunker - Relief Outside Bunker	Bẫy cát - Giải thoát ra ngoài bẫy cát	19.3b	166
General Area	Khu vực chung	19.2	162
Lateral Relief	Giải thoát ngang	19.2c	163
Penalty Area	Khu vực phạt	19.1	162
Putting Green	Khu vực gạt bóng	19.2	162
Stroke-and-Distance Relief	Giải thoát gậy và khoảng cách	19.2a	162
When Relief Can Be Taken	Khi nào có thể được giải thoát	19.1	162
Wrong Ball	Bóng Sai		
Making Stroke at Wrong Ball	Đánh Bóng Sai	6.3c(1)	62
Player's Ball Played by Another Player	Bóng của người chơi bị đánh bởi người chơi khác	6.3c(2)	63
Wrong Place	Sai Vị Trí		
Correction or Not	Sửa lỗi hoặc không	14.7b(1)	123
Not a Serious Breach	Không phải là vi phạm nghiêm trọng	14.7b	123
Place From Where Ball Must Be Played	Nơi bóng phải được đánh đi	14.7a	123
Serious Breach	Vi phạm nghiêm trọng	14.7b	123



Làm Rõ Luật Golf 2019



LÀM RÕ LUẬT GOLF 2019

(Clarifications of the 2019 Rules of Golf)

Ngày cập nhật: 06/01/2020

*Làm rõ luật sẽ thường được cập nhật hàng quý, vào các tháng 01, 04, 07 và 10.
Cập nhật tiếp theo sẽ vào tháng 04/2020.*

Luật 1

Luật 1.3c(4)

1. Đánh Bóng Sai Vị Trí Có Liên Quan Đến Việc Làm Bóng Di Chuyển

Nếu người chơi làm bóng *trong cuộc* của họ *di chuyển* vi phạm Luật 9.4 rồi đánh bóng từ vị trí mới mà không *đặt lại*, người chơi sẽ chỉ nhận *hình phạt chung* theo Luật 14.7 do đánh bóng *sai vị trí*. Hành động làm bóng di chuyển vi phạm Luật 9.4 có liên quan đến việc đánh bóng *sai vị trí* vi phạm Luật 14.7. **(Thêm vào tháng 12/2018).**

Luật 4

Luật 4.1c

1. Gậy Đã Được Bỏ Ra Khỏi Cuộc Chơi Phải Không Được Sử Dụng Trong Vòng Đấu Đó

Nếu một cây gậy thừa được bỏ ra khỏi cuộc chơi trước *vòng đấu* và được mang theo trong *vòng đấu* đó, hoặc một cây gậy được bỏ ra khỏi cuộc chơi trong vòng đấu, không được sử dụng cây gậy đó trong phần còn lại của *vòng đấu*. Điều này bao gồm trường hợp mà người chơi được phép thay gậy, và là một hạn chế cộng thêm của luật 4.1b(4). **(Thêm vào tháng 12/2018).**

Luật 4.3a

1. Khi Nào Việc Sử Dụng Các Thiết Bị Chỉnh Hướng (Alignment Device) Vi Phạm Luật

Khi người chơi đặt một “thiết bị chỉnh hướng” (xem phần Định Nghĩa trong *Luật Về Trang Thiết Bị* để biết nếu một *vật đánh dấu bóng* thỏa định nghĩa này) để thể hiện *hướng đánh* rồi sau đó chỉnh bóng của họ theo hướng của thiết bị chỉnh hướng đó, người chơi sẽ vi phạm Luật 4.3a.

Ví dụ, bóng của người chơi đến nằm yên trên *khu vực gạt bóng* và người chơi *đánh dấu* vị trí bóng bằng một “thiết bị chỉnh hướng”. Khi làm thế, thiết bị chỉnh hướng được đặt để chỉ *hướng đánh*. Nếu sau đó người chơi nhắc và *đặt lại* bóng của họ (kể cả việc xoay bóng) để các đường chỉ dấu trên bóng được chỉnh thẳng hàng theo thiết bị chỉnh hướng, người chơi sẽ vi phạm Luật 4.3a. **(Thêm vào tháng 01/2020).**



Luật 5

Luật 5.2

1. Vi Phạm Lần Đầu Xảy Ra Khi *Cú Đánh* Đầu Tiên Được Thực Hiện

Hình phạt cho vi phạm lần đầu của Luật 5.2 được áp dụng khi người chơi thực hiện một hành động riêng lẻ (như là thực hiện một *cú đánh*). Hình phạt truất quyền thi đấu cho lần vi phạm thứ hai được áp dụng khi người chơi đó thực hiện bất kỳ hành động không được phép nào tiếp theo (như là lần bóng hoặc thực hiện một *cú đánh* khác). Các hành động này không được xem là có liên quan với nhau theo luật 1.3c(4). **(Thêm vào tháng 12/2018).**

Luật 10

Luật 10.2b(4)

1. Ý Nghĩa Của Việc “Bắt Đầu Vào *Thế Đứng* Cho *Cú Đánh*”

Luật 10.2b(4) không cho phép người chơi để *caddie* của họ cố tình đứng trên hoặc gần với đường nối dài của *hướng đánh* về phía sau bóng vì bất kỳ lý do nào khi người chơi bắt đầu vào *thế đứng* cho *cú đánh*. “*Cú đánh*” ở đây nghĩa là *cú đánh* sẽ được thực hiện.

Người chơi bắt đầu vào *thế đứng* cho *cú đánh* sẽ được thực hiện khi họ đặt ít nhất một chân vào vị trí của *thế đứng* đó.

Nếu người chơi rời khỏi *thế đứng*, họ chưa vào *thế đứng* cho *cú đánh* sẽ được thực hiện, và gạch đầu dòng thứ hai của luật 10.2b(4) không được áp dụng.

Do đó, nếu người chơi bắt đầu vào *thế đứng* khi *caddie* của họ cố tình đứng trên hoặc gần với đường nối dài của *hướng đánh* về phía sau bóng, sẽ không bị phạt theo luật 10.2b(4) nếu người chơi rời khỏi *thế đứng* và không bắt đầu vào lại *thế đứng* cho *cú đánh* sẽ được thực hiện cho đến sau khi *caddie* của họ đã rời đi chỗ khác. Điều này đúng ở bất kỳ đâu trên *sân*.

Rời khỏi *thế đứng* nghĩa là chân hoặc cơ thể của người chơi không còn ở vị trí mà có thể có các chỉ dẫn có ích về việc nhắm mục tiêu dự kiến.

(Thêm vào tháng 02/2019).

2. Ví Dụ Của Việc *Caddie* Không Cố Tình Đứng Sau Bóng Khi Người Chơi Bắt Đầu Vào *Thế Đứng* Cho *Cú Đánh*

Luật 10.2b(4) không cho phép người chơi để *caddie* của họ cố tình đứng trên hoặc gần với đường nối dài của *hướng đánh* về phía sau bóng vì bất kỳ lý do nào khi người chơi bắt đầu vào *thế đứng* cho *cú đánh*.

Việc sử dụng từ “cố tình” đòi hỏi *caddie* nhận biết rằng 1) người chơi đang bắt đầu vào *thế đứng* cho *cú đánh* và 2) họ đang đứng trên hoặc gần với đường nối dài của *hướng đánh* về phía sau bóng.

Nếu *caddie* không nhận biết một trong hai điều ở trên, hành động của họ là không cố tình và Luật 10.2b(4) sẽ không được áp dụng.



Ví dụ của các hành động của *caddie* mà sẽ không bị xem là cố tình là:

- *Caddie* đang cào cát hoặc có hành động tương tự để chăm sóc *sân* mà không biết rằng họ đang làm vậy trên hoặc gần với đường nối dài của *hướng đánh* về phía sau bóng.
- Người chơi đánh bóng, bóng đến nằm yên gần *hố cờ* và người chơi tiến tới gạt bóng vào hố trong khi *caddie* không biết rằng họ đang đứng trên hoặc gần với đường nối dài của *hướng đánh* về phía sau bóng.
- *Caddie* đang đứng trên hoặc gần với đường nối dài của *hướng đánh* về phía sau bóng, nhưng khi người chơi bắt đầu vào *thế đứng*, *caddie* đang quay mặt khỏi người chơi hoặc nhìn theo hướng khác và không biết rằng người chơi đã bắt đầu vào *thế đứng*.
- *Caddie* đang bận việc (như là đang tính toán khoảng cách trên sân) và không biết rằng người chơi đã bắt đầu vào *thế đứng*.

Tuy nhiên, trong các ví dụ ở trên, khi *caddie* nhận ra rằng người chơi đã bắt đầu vào *thế đứng* cho *cú đánh* và họ đang đứng trên hoặc gần với đường nối dài của *hướng đánh* về phía sau bóng, *caddie* đó phải nỗ lực hết sức để rời đi chỗ khác.

Các hành động thông thường của *caddie* không liên quan đến việc chuẩn bị đánh bóng của người chơi, như là kiểm tra để xem gậy của người chơi có đánh bóng chạm cây không, người chơi có bị ảnh hưởng bởi đường xe điện không, hoặc che dù qua đầu người chơi trước khi đánh bóng, không được xem là các hành động cố tình theo Luật 10.2b(4). Sau khi hỗ trợ người chơi bằng một hành động ở trên, sẽ không bị phạt miễn là *caddie* rời đi chỗ khác trước khi *cú đánh* được thực hiện.

Nếu người chơi hoặc *caddie* cố tình lách mục tiêu chính Luật 10.2b(4), là việc đảm bảo rằng việc nhắm mục tiêu dự kiến là một thử thách mà người chơi phải tự vượt qua, các hành động của *caddie* được xem là cố tình. **(Thêm vào tháng 02/2019).**

3. Hỗ Trợ Chính Hướng Trước Khi Người Chơi Bắt Đầu Vào *Thế Đứng* Cho *Cú Đánh*.

Giải Thích Luật 10.2b(4)/1 giải thích rằng mục tiêu chính của Luật 10.2b(4) là để đảm bảo rằng việc nhắm mục tiêu dự kiến là thử thách mà người chơi phải tự vượt qua.

Trong tình huống khi người chơi chưa bắt đầu vào *thế đứng* cho *cú đánh* nhưng:

- chân hoặc cơ thể của người chơi ở gần vị trí có thể có các hướng dẫn có ích cho việc nhắm mục tiêu dự kiến, và
- *caddie* cố tình đứng trên hoặc gần với đường nối dài của *hướng đánh* về phía sau bóng,



Người chơi được xem như đã bắt đầu vào *thế đứng* cho *cú đánh* (cho dù chân của họ chưa ở vị trí đó) chỉ khi nào *caddie* hỗ trợ người chơi chính hướng.

Nếu việc hỗ trợ chính hướng được thực hiện nhưng người chơi rời đi trước khi thực hiện *cú đánh* và *caddie* rời khỏi phía sau *hướng đánh*, không vi phạm luật này. Điều này đúng ở bất kỳ đâu trên *sân*.

Việc hỗ trợ chính hướng còn bao gồm khi *caddie* hỗ trợ bằng cách đứng đằng sau người chơi và rời đi mà không nói gì, nhưng khi làm thế, đang ra hiệu cho người chơi rằng họ đã nhắm đúng mục tiêu dự kiến. (Thêm vào tháng 02/2019).

Luật 10.3b(2)

1. *Caddie* Có Thể Nhắc Bóng Khi Người Chơi Sẽ Thực Hiện Giải Thoát

Khi hợp lý để kết luận là người chơi đang thực hiện giải thoát theo một luật nào đó, *caddie* của họ được xem như đã được ủy quyền để nhắc bóng và có thể làm vậy mà không bị phạt. (Thêm vào tháng 12/2018).

Luật 11

Luật 11.1b

1. Làm Thế Nào Để Áp Dụng Ngoại Lệ 2 Của Luật 11.1b

Ngoại lệ 2 của Luật 11.1b được áp dụng dựa vào tiêu chuẩn "*biết hoặc gần như chắc chắn*". Do đó, nếu biết rõ hoặc có chứng cứ chắc chắn rằng bóng đánh từ *khu vực gạt bóng* vô tình chạm người, *động vật* hoặc *vật cản di dời được trên khu vực gạt bóng*, cú đánh sẽ không được tính. (Thêm vào tháng 12/2018).

2. Côn Trùng Sống Là *Động Vật*

Ngoại lệ 2 của Luật 11.1b được áp dụng cho côn trùng sống do chúng là *động vật*. (Thêm vào tháng 12/2018).

Luật 13

Luật 13.1c(2)

1. Hư Hỏng Do Mưa Đá

Các hư hỏng trên *khu vực gạt bóng* gây ra do mưa đá có thể được sửa chữa. (Thêm vào tháng 12/2018).

Luật 14

Luật 14.3b(2)

1. *Tee* Là *Trang Thiết Bị* Của Người Chơi

Tee được sử dụng bởi người chơi, hoặc mang theo bởi người chơi hoặc *caddie* của họ là *trang thiết bị* của người chơi (như là *tee* được sử dụng để đánh dấu điểm tham chiếu). (Thêm vào tháng 12/2018).



Làm Rõ Luật

Luật 14.3d

1. Hình Phạt Cho Việc Cố Tình Làm Chệch Hướng Hoặc Dừng Bóng Đang Được *Thả* Luôn Được Áp Dụng

Nếu người chơi *thả* bóng đúng cách và cố tình làm chệch hướng bóng đó trước khi nó đến nằm yên vi phạm Luật 14.3d, người chơi phải *thả* bóng lại. Khi làm thế, người chơi không được xem như đang sửa lỗi theo Luật 14.5b(3) và sẽ nhận *hình phạt chung* theo Luật 14.3d. (Thêm vào tháng 12/2018).

Luật 14.5c

1. Người Chơi Không Bị Phạt Nếu Việc *Cải Thiện* Không Có Tác Dụng Đối Với *Khu Vực Giải Thoát* Mà Bóng Được Đánh Từ Đó

Nếu người chơi *cải thiện khu vực giải thoát* nhưng *thả* bóng không đúng cách, người chơi sẽ không bị phạt theo Luật 8.1a nếu họ *thả* bóng đúng cách ở *khu vực giải thoát* khác miễn sao việc *cải thiện* không có tác dụng đối với *khu vực giải thoát* mà người chơi đánh bóng từ đó. (Thêm vào tháng 12/2018).

Luật 15

Luật 15.3

1. Dừng Bóng (Backstopping)

“Dừng bóng” là thuật ngữ chung được sử dụng để mô tả tình huống sau đây trong *đấu gậy*:

- Người chơi, không có thỏa thuận với bất kỳ người chơi nào khác, để bóng của họ trên *khu vực gạt bóng* gần với *hố cờ* nơi mà người chơi khác chuẩn bị đánh từ bên ngoài *khu vực gạt bóng* có thể hưởng lợi nếu bóng của họ chạm bóng đang nằm yên đó.
- Do không có thỏa thuận để lại bóng để hỗ trợ bất kỳ người chơi nào, sẽ không có vi phạm luật – xem Luật 15.3a.

Tuy nhiên, R&A và USGA thấy rằng việc “dừng bóng” không tính đến tất cả những người chơi khác trong giải đấu và có tiềm năng mang lại cho người chơi được “dừng bóng” lợi thế so với những người chơi khác đó.

Do đó, R&A và USGA đề xuất một cách làm tốt cho người chơi như sau:

- Trong *đấu gậy*, giải đấu có liên quan tất cả người chơi, và do mỗi người chơi không thể có mặt để bảo vệ lợi ích của họ, việc bảo vệ tất cả người chơi là trách nhiệm quan trọng mà tất cả người chơi trong giải đấu cùng chia sẻ.
- Do đó, trong *đấu gậy*, nếu có khả năng hợp lý là bóng của người chơi ở gần *hố cờ* có thể hỗ trợ một người chơi khác đang chuẩn bị đánh từ bên ngoài *khu vực gạt bóng*, cả hai người chơi nên đảm bảo rằng người chơi có bóng nằm gần *hố cờ đánh đấu* và nhắc bóng của họ trước khi người chơi kia đánh bóng.



- Nếu tất cả người chơi tuân thủ đề xuất này, sẽ đảm bảo sự bảo vệ lợi ích của mọi người trong giải đấu. **(Thêm vào tháng 01/2020).**

Luật 16

Luật 16.1a(3)

1. Nghĩa Của Cụm Từ “Không Hợp Lý Để Đánh Bóng” Khi Quyết Định Có Được Giải Thoát Không

Mục đích của Luật 16.1a(3) là để ngăn ngừa việc người chơi được giải thoát không phạt khi không hợp lý để họ có thể thực hiện cú đánh vì bị ảnh hưởng bởi điều khác mà từ đó không được giải thoát không phạt. Nhưng nó không được áp dụng, ví dụ như trường hợp bóng của người chơi bị lún trong *khu vực chung* và người chơi phải đứng trên một *vật cản cố định*. Trong trường hợp này, người chơi có thể thực hiện giải thoát từ một trong hai điều kiện, trừ khi giải thoát là không hợp lý vì thứ khác, không phải là một trong hai điều kiện đó.

Luật 16.3b

1. Người Chơi Không Luôn Được Phép Thực Hiện Giải Thoát *Bóng Lún*

Nếu bóng của người chơi *bị lún* trong *khu vực chung* nhưng cả điểm tham chiếu và toàn bộ phần *sân* trong vòng một *chiều dài gậy đo* từ điểm tham chiếu đều không nằm trong *khu vực chung*, người chơi không được quyền giải thoát không phạt theo Luật 16.3b.

Ví dụ, giải thoát không phạt không được phép nếu:

- Bóng *bị lún* ở đáy của mép, vách hoặc bề mặt bên trên *bẫy cát*,
- Vị trí ngay phía sau bóng (điểm tham chiếu khi thực hiện giải thoát) nằm trong *bẫy cát* và
- Trong vòng một *chiều dài gậy đo* và không gần *hố cờ* hơn kể từ điểm tham chiếu, không có phần nào của *khu vực giải thoát* nằm trong *khu vực chung*.

Luật 17

Luật 17.1d(2)

1. Điểm Tham Chiếu Cho Giải Thoát Trên-Đường-Thẳng-Kéo-Dài-Về-Phía-Sau Phải Nằm Bên Ngoài *Khu Vực Phạt*

Khi thực hiện giải thoát trên-đường-thẳng-kéo-dài-về-phía-sau từ một *khu vực phạt*, điểm tham chiếu phải nằm bên ngoài *khu vực phạt* đó. **(Thêm vào tháng 04/2019).**



Luật 24**Luật 24.4b**

1. Người Cho Lời Khuyên Không Được Cố Tình Đứng Đằng Sau Người Chơi
Nếu người cho lời khuyên cố tình đứng sau người chơi khi họ bắt đầu vào *thế đứng*, nếu người chơi yêu cầu hoặc cho phép người cho lời khuyên làm thế, họ sẽ phải nhận *hình phạt chung* theo Luật 10.2b(4) – xem Luật 1.3c(1), gạch đầu dòng đầu tiên.

Nếu người chơi không yêu cầu hoặc cho phép người cho lời khuyên đứng ở vị trí đó nhưng biết việc đó là không được phép mà không có hành động hợp lý để phản đối hoặc ngăn cản, người chơi sẽ phải nhận *hình phạt chung* theo Luật 10.2b(4) – xem Luật 1.3c(1), gạch đầu dòng thứ hai. **(Thêm vào tháng 12/2018).**

ĐỊNH NGHĨA**Chiều Dài Gậy Đo (Club-Length)**

1. Ý Nghĩa Của *Chiều Dài Gậy Đo* Khi Chơi Với *Đồng Đội*

Ở các thể thức chơi có *đồng đội*, gậy dài nhất của một trong hai *đồng đội*, trừ gậy gạt bóng, có thể được sử dụng để xác định *khu vực phát bóng* hoặc *khu vực giải thoát*. **(Thêm vào tháng 12/2018).**

Cờ (Flagstick)

1. Đặc Điểm Kỹ Thuật Của *Cờ*

Đặc điểm kỹ thuật của *cờ* trong *Luật Về Trang Thiết Bị* đã được thay đổi vào ngày 01/01/2020, chủ yếu để thêm vào phần sau đây:

“Các vật gắn thêm (attachments) có thể được cho phép nằm sâu hơn 3 inches (76.2 mm) bên dưới bề mặt *khu vực gạt bóng* nhưng phải nằm hẳn bên trong *khu vực này*”.

Xem *Luật Về Trang Thiết Bị* để biết đầy đủ chi tiết về đặc điểm kỹ thuật của *cờ*. **(Thêm vào tháng 01/2020).**

Khu Vực Giải Thoát (Relief Area)

1. Xác Định Bóng Có Nằm Trong *Khu Vực Giải Thoát* Không

Khi xác định bóng nằm yên có ở bên trong *khu vực giải thoát* không (trong vòng một hoặc hai *chiều dài gậy đo* từ điểm tham chiếu tùy theo luật được áp dụng), bóng nằm trong *khu vực giải thoát* nếu bất kỳ phần nào của bóng nằm trong khoảng cách một hoặc hai *chiều dài gậy đo*. Tuy nhiên, bóng không nằm trong *khu vực giải thoát* khi bất kỳ phần nào của bóng nằm gần *hố cờ* hơn điểm tham chiếu hoặc bất kỳ phần nào của bóng bị ảnh hưởng của điều kiện mà từ đó được giải thoát không phạt.







Golf là một môn thể thao toàn cầu và R&A và USGA đã phát hành một bộ Luật Golf duy nhất để áp dụng trên toàn thế giới cho tất cả người chơi golf.

