

로컬룰 모델 안내

로컬룰 모델 A-4 <코스 내부의 아웃오브바운즈>

목적 : 코스 설계나 안전상의 이유로, 위원회는 특정 홀을 플레이하는 동안 그 코스의 특정 부분을 코스 내부의 아웃오브바운즈로 특정할 수 있다.

이와 같이 코스 내부에 아웃오브바운즈를 특정하는 것은 플레이어들이 그 홀에서 그 코스의 다른 부분 쪽으로 플레이하거나 그 코스의 다른 부분에서 그 홀 쪽으로 플레이하지 못하도록 하기 위해서이다. 예를 들면, 도그레그 홀에서 플레이어가 그 도그레그를 가로질러서 다른 홀의 페어웨이 쪽으로 볼을 플레이하지 못하도록, 코스 내부의 아웃오브바운즈를 사용할 수 있다.

그러나 아웃오브바운즈에 있는 볼이란 코스의 경계 밖에 정지한 경우의 볼을 의미하기 때문에, 코스 내부의 경계를 넘어간 볼이나 그 경계를 넘어갔다가 도로 넘어와서 동일한 구역에 정지한 볼을 아웃오브바운즈에 있는 볼이라고 규정하는 로컬룰은 승인되지 않는다.

로컬룰 모델 B-2.1 <빨간 페널티구역에서의 맞은편 구제>

“플레이어의 볼이 페널티구역에 있는 경우 또는 그 볼이 발견되지는 않았지만 페널티구역에 있다는 것을 알고 있거나 사실상 확실한 경우, 플레이어는 1벌타가 부과되는 규칙 17.1d의 구제방법 중 한 가지 방법을 사용하여 구제를 받을 수 있다.

또는 플레이어의 볼이 [홀 번호와 위치]에 있는 빨간 페널티구역의 경계를 마지막으로 통과한 경우, 플레이어는 1벌타가 부과되는 추가적인 구제방법에 따라, 다음의 조건을 모두 충족시키는 그 페널티구역의 맞은편에 원래의 볼이나 다른 볼을 드롭하고 플레이할 수 있다:

- 기준점: 원래의 볼이 빨간 페널티구역의 경계를 마지막으로 통과한 것으로 추정되는 지점과 홀로부터 같은 거리에 있는 그 페널티구역의 맞은편 경계선상의 지점
- 구제구역의 크기: 기준점으로부터 두 클럽 길이 이내의 구역
- 구제구역의 위치 제한:
 - » 구제구역은 그 기준점보다 홀에 더 가깝지 않아야 하며,
 - » 동일한 페널티구역 이외의 어떤 코스의 구역에 있어도 된다.
 - » 다만 기준점으로부터 두 클럽 길이 이내에 두 가지 이상의 코스의 구역이 있는 경우,

그 볼은 반드시 그 볼이 드롭될 때 최초로 닿은 구역과 동일한 코스의 구역에 있는
구제구역에 정지해야 한다.

본 로컬룰을 위반하여 잘못된 장소에서 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 14.7a에 따라 일
반 페널티”

로컬룰 모델 F-5 <움직일 수 없는 장애물이 퍼팅그린에 인접 해있는 경우>

“움직일 수 없는 장애물로 인한 방해로부터의 구제는 규칙 16.1에 따라 받을 수 있다.

그 움직일 수 없는 장애물이 퍼팅그린상이나 퍼팅그린에 인접한 동시에 플레이 선상에 있
는 경우, 플레이어는 다음과 같은 추가적인 구제방법을 사용할 수 있다:

볼이 일반구역에 있고 다음과 같은 조건이 충족되는 경우, 플레이어는 규칙 16.1b에 따라
구제를 받을 수 있다:

- 움직일 수 없는 장애물이 플레이어의 플레이 선상에 있는 동시에,
 - » 퍼팅그린으로부터 두 클럽 길이 이내에 있고,
 - » 플레이어의 볼로부터 두 클럽 길이 이내에 있는 경우

그러나 반드시 물리적인 방해와 플레이 선 방해라는 두 가지 방해로부터 완전한 구제를 받
아야 하다.

예외 - 플레이 선이 명백하게 불합리한 경우에는 구제를 받을 수 없다. 플레이어가 명백하
게 불합리한 플레이 선을 선택한 경우에는 본 로컬룰에 따른 구제를 받을 수 없다.

본 로컬룰을 위반하여 잘못된 장소에서 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 14.7a에 따라 일
반 페널티”

로컬룰 모델 F-7 <잔디 이음매로부터의 구제>

“플레이어의 볼이 잔디 이음매에 놓여 있거나 닿아 있는 경우 또는 잔디 이음매가 플레이
어의 의도된 스윙 구역에 방해가 되는 경우:

- (a) 볼이 일반구역에 있을 때 - 플레이어는 규칙 16.1b에 따라 구제를 받을 수 있다.
- (b) 볼이 퍼팅그린에 있을 때 - 플레이어는 규칙 16.1d에 따라 구제를 받을 수 있다.

그러나 잔디 이음매가 플레이어의 스탠스에만 방해가 되는 경우에는 방해가 존재하는 것이 아니다.

뗏장 입힌 구역 안에 있는 모든 잔디 이음매는 구제를 받아야 할 동일한 잔디 이음매로 간주한다. 즉, 잔디 이음매로부터 구제를 받고 볼을 드롭한 후 다른 잔디 이음매로부터 또다시 방해를 받는 경우, 그 볼이 여전히 그 기준점으로부터 한 클럽 길이 이내에 있더라도, 플레이어는 반드시 규칙 14.3c(2)의 절차에 따라 진행해야 한다.

본 로컬룰을 위반하여 잘못된 장소에서 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 14.7a에 따라 일반 페널티”

로컬룰 모델 F-22 <임시 전선과 케이블>

“전력과 통신을 위해 임시로 설치된 전선과 케이블(그것을 덮은 매트나 지지대 포함)은 장애물이다:

1. 그런 장애물이나 코스에 손상을 일으키지 않으면서 합리적인 노력으로 움직일 수 있는 경우, 그 전선과 케이블은 움직일 수 있는 장애물이며, 플레이어는 규칙 15.2에 따라 페널티 없이 그것을 제거할 수 있다.

2. 그렇지 않은 경우의 전선과 케이블은 움직일 수 없는 장애물이며, 플레이어는 다음과 같이 구제를 받을 수 있다:

(a) 볼이 일반구역이나 벙커에 있을 때 - 플레이어는 규칙 16.1에 따라 구제를 받을 수 있다.

(b) 볼이 페널티구역에 있을 때 - 페널티구역에서 이와 같은 움직일 수 없는 장애물로 인한 방해를 받는 경우에는 플레이어가 다음의 조건을 모두 충족시키는 구제구역에 볼을 드롭하고 플레이하여 페널티 없는 구제를 받을 수 있도록, 추가적인 구제방법을 허용하는 것으로 규칙 16.1b를 수정한다.

- 기준점: 그 페널티구역에 안에 있는 가장 가까운 완전한 구제지점
- 구제구역의 크기: 기준점으로부터 한 클럽 길이 이내의 구역

- 구제구역의 위치 제한:
 - » 구제구역은 반드시 그 볼이 정지한 페널티구역에 있어야 하고,
 - » 기준점보다 홀에 더 가깝지 않아야 하며,
 - » 그 움직일 수 없는 장애물로 인한 방해로부터 완전한 구제를 받는 위치에 있어야 한다.

3. 플레이어의 볼이 공중에 임시로 설치된 전선이나 케이블을 맞힌 것을 알고 있거나 사실상 확실한 경우, 플레이어는 반드시 그 스트로크를 했던 곳에서 원래의 볼이나 다른 볼을 플레이하여 그 스트로크를 다시 해야 한다(규칙 14.6 참조).

그 스트로크를 다시 했지만, 잘못된 장소에서 플레이한 경우, 플레이어는 규칙 14.7에 따라 일반 페널티를 받는다.

그 스트로크를 다시 하지 않은 경우, 플레이어는 일반 페널티를 받고, 그 스트로크는 타수에 포함되지만, 플레이어가 잘못된 장소에서 플레이한 것은 아니다.

4. 별도의 표시가 없더라도, 일반구역에서 임시 전선이나 케이블이 들어 있는 도랑을 덮어 놓은 뗏장은 수리지이다. 플레이어는 그 뗏장으로부터 규칙 16.1에 따라 페널티 없는 구제를 받을 수 있다.

그러나 다음과 같은 경우는 예외이다:

- 예외 1 - 볼이 지면으로부터 공중으로 케이블을 끌어올리는 연결부를 맞힌 경우: 볼이 지면으로부터 공중으로 케이블을 끌어올리는 연결부를 맞힌 경우, 그 스트로크는 타수에 포함되며, 그 볼은 반드시 놓인 그대로 플레이해야 한다.
- 예외 2 - 볼이 움직일 수 없는 임시 장애물을 지탱해주는 당김줄을 맞힌 경우: 위원회가 움직일 수 없는 임시 장애물(TIO)을 지탱해주는 당김줄을 본 로컬룰에 따라 공중에 임시로 설치된 전선이나 케이블로 간주하지 않는 한, 그 당김줄은 그 TIO의 일부이므로, 본 로컬룰이 적용되지 않는다.

본 로컬룰을 위반하여 잘못된 장소에서 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 14.7a에 따라 일반 페널티”

로컬룰 모델 F-23 <움직일 수 없는 임시 장애물>

“TIO의 정의: 움직일 수 없는 임시 장애물(TIO)이란 특정 경기에서 코스상에 또는 코스 바로 옆에 임시로 설치된 것으로, 고정되어 있는 구조물 또는 움직일 수 있는 장애물의 정의에 부합되지 않는 구조물이다.

TIO의 예로는 임시 천막, 스코어보드, 대형 관람석, TV 타워, 간이화장실 등이 있다.

위원회가 TIO에 연결된 당김줄을 움직일 수 없는 장애물이나 로컬룰 모델 F-22가 적용되는 공중에 임시로 설치된 전선이나 케이블로 처리하는 경우를 제외하고, 그 당김줄은 TIO에 포함된다.

TIO의 가장 바깥쪽 경계는 볼이 그 TIO 밑에 있는지 여부 또는 그 TIO가 볼과 홀 사이의 플레이어의 시선상에 있는지 여부를 판단하는 데 사용된다.

선이나 말뚝을 사용하여, TIO의 경계를 규정할 수도 있고, 여러 개의 TIO를 하나의 더 커다란 TIO로 한데 묶을 수도 있다.

TIO는 움직일 수 없는 장애물과는 다른 것이며, 본 로컬룰은 TIO로 인한 방해로부터 추가 구제방법을 제공한다. 즉, 플레이어는 다음 중 어떤 방법으로든 구제를 받을 수 있다:

- 마치 그 TIO가 움직일 수 없는 장애물이었던 것처럼, 규칙 16의 비정상적인 코스상태로부터 구제를 받는 절차를 사용한다(이 구제방법은 볼이 페널티구역에 놓인 경우 또는 TIO가 아웃오브바운즈에 있는 경우에도 사용할 수 있다).
- 본 로컬룰에 따라 사용할 수 있는 추가 구제방법을 사용한다.

a. 구제가 허용되는 경우

TIO로부터의 구제는 원칙적으로 TIO로 인한 물리적인 방해나 시선상의 방해가 있는 경우에 허용된다.

본 로컬룰에 따라, 플레이어가 TIO로 인한 방해를 받는다는 것은 다음과 같은 방해를 받는 경우를 말한다:

- 물리적인 방해
- 시선상의 방해
- 물리적인 방해와 시선상의 방해를 모두 받는 경우

(1) TIO로 인한 물리적인 방해의 의미 - 물리적인 방해는 다음과 같은 경우에 존재한다:

- 플레이어의 볼이 TIO의 안이나 위에 닿아 있거나 놓여 있는 경우
- TIO가 플레이어의 의도된 스탠스 구역이나 의도된 스윙 구역에 방해가 되는 경우

(2) TIO로 인한 시선상의 방해의 의미 - 시선상의 방해는 다음과 같은 경우에 존재한다:

- 플레이어의 볼이 TIO의 안이나 위 또는 밑에 닿아 있거나 놓여 있는 경우
- TIO가 홀을 바라보는 플레이어의 시선상에 있는 경우(즉, 그 TIO가 볼과 홀 사이의 직선상에 위치한 경우)

- 홀로부터 등거리상의 원호로 측정했을 때, 플레이어의 볼이 홀을 직접 바라보는 플레이어의 시선상에 TIO가 걸리는 지점에서 한 클럽 길이 이내에 있는 경우(이 한 클럽 길이 이내의 구역을 흔히 ‘통로’라고 한다)

(3) TIO로 인한 방해가 있어도 구제를 받을 수 없는 경우 - 볼이 TIO에 닿아 있거나 TIO의 안이나 위에 있는 경우에는 언제든지 구제를 받을 수 있다.

그러나 볼이 TIO에 닿아 있거나 그 안이나 위에 있지 않고, 다음 중 어느 한 가지 상황이라도 적용되는 경우에는 본 로컬룰에 따른 구제를 받을 수 없다;

- TIO로 인한 물리적인 방해나 시선상의 방해는 있지만:

- » 그 볼을 놓인 그대로 플레이하기가 명백하게 불합리한 것은 그 TIO 때문이 아니라, 페널티 없는 구제가 허용되지 않는 다른 것 때문인 경우(예-플레이어가 그 TIO 밖에 있는 덤볼 때문에 스트로크를 할 수 없는 경우)에는 구제를 받을 수 없다.

- » 플레이어가 그런 상황에서 선택하기에는 명백하게 불합리한 클럽이나 스탠스나 스윙의 유형 또는 플레이 방향을 선택할 때만 방해가 존재하는 경우에는 구제를 받을 수 없다.

- TIO로 인한 시선상의 방해는 있지만:

- » 플레이어가 자신의 볼이 그 TIO에 닿을 정도로 충분히 멀리 치는 것이 명백하게 불합리한 경우에는 구제를 받을 수 없다.

- » 플레이어가 (a)스트로크 선상에 TIO(통로 포함)가 걸리게 되고 (b)볼이 홀까지의 직선상에 떨어지게 되는 스트로크를 할 수 있다는 것을 합리적으로 보여줄 수 없는 경우에는 구제를 받을 수 없다.

b. 일반구역에 있는 볼이 TIO로 인한 방해로부터 구제를 받는 경우

일반구역에 있는 플레이어의 볼이 TIO(아웃오브바운즈에 위치한 TIO 포함)로 인한 방해를 받는 경우, 플레이어는 다음의 조건을 모두 충족시키는 구제구역에 원래의 볼이나 다른 볼을 드롭하고 플레이하여 구제를 받을 수 있다:

- 기준점: 물리적인 방해와 시선상의 방해를 더 이상 받지 않는 가장 가까운 완전한 구제 지점

- 구제구역의 크기: 기준점으로부터 한 클럽 길이 이내의 구역

- 구제구역의 위치 제한:

- » 구제구역은 반드시 일반구역에 있어야 하고
- » 기준점보다 홀에 더 가깝지 않아야 하며
- » 반드시 그 TIO로 인한 물리적인 방해와 시선상의 방해로부터 완전한 구제를 받는 위치에 있어야 한다.

TIO로 인한 물리적인 방해를 받는 경우, 플레이어는 이 구제절차를 사용하는 대신, 마치 그 TIO가 움직일 수 없는 장애물이었던 것처럼, 규칙 16.1의 비정상적인 코스상태로부터 구제를 받는 절차를 사용할 수도 있다. 규칙 16.1의 구제절차는 또한 그 볼이 페널티구역에 있는 경우 또는 그 TIO가 아웃오브바운즈에 있는 경우에 사용할 수도 있다. 플레이어가 다른 구제 규칙에 따라 진행하는 방법에 대해서는 본 로컬룰의 f를 참조한다.

c. 벙커나 페널티구역에 있는 볼이 TIO로 인한 방해로부터 구제를 받는 경우

벙커나 페널티구역에 있는 플레이어의 볼이 TIO(아웃오브바운즈에 위치한 TIO포함)로 인한 방해를 받는 경우, 플레이어는 다음과 같이 페널티 없는 구제를 받을 수도 있고, 페널티 구제를 받을 수도 있다:

(1) 페널티 없는 구제: 벙커나 페널티구역에서 플레이하기 - 플레이어는 본 로컬룰의 b에 언급된 바와 같이, 페널티 없는 구제를 받을 수 있다. 다만 방해가 더 이상 존재하지 않는 가장 가까운 완전한 구제지점과 구제구역은 반드시 그 벙커나 페널티구역 안에 있어야 한다.

그 벙커나 페널티구역 안에 가장 가까운 완전한 구제지점이 없는 경우에는 그 벙커나 페널티구역 안에 있는 최대한의 구제지점을 기준점으로 사용하여 위와 같은 구제를 받을 수 있다.

(2) 페널티 구제: 벙커나 페널티구역 밖에서 플레이하기 - 1벌타를 받고, 플레이어는 다음의 조건을 모두 충족시키는 구제구역에 원래의 볼이나 다른 볼을 드롭하고 플레이할 수 있다:

- 기준점: 홀에 더 가깝지 않은 그 벙커나 페널티구역 밖의 지점으로, 물리적인 방해와 시선상의 방해가 더 이상 존재하지 않는 가장 가까운 완전한 구제지점
- 구제구역의 크기: 기준점으로부터 한 클럽 길이 이내의 구역
- 구제구역의 위치 제한:
 - » 구제구역은 그 벙커 또는 페널티구역 또는 퍼팅그린을 제외한 어떤 코스의 구역에 있어도 되고
 - » 기준점보다 홀에 더 가깝지 않아야 하며
 - » 반드시 그 TIO로 인한 물리적인 방해와 시선상의 방해로부터 완전한 구제를 받는 위

치에 있어야 한다.

TIO로 인한 물리적인 방해로 받는 경우, 플레이어는 이 구제절차를 사용하는 대신, 마치 그 TIO가 움직일 수 없는 장애물이었던 것처럼, 규칙 16.1의 비정상적인 코스상태로부터 구제를 받는 절차를 사용할 수도 있다.

규칙 16.1b의 구제절차는 또한 그 TIO가 아웃오브바운즈에 있는 경우 또는 그 볼이 페널티구역에 있는 경우에 사용할 수도 있다. 볼이 페널티구역에 놓인 경우, 그 기준점과 구제구역은 반드시 그 페널티구역 안에 있어야 한다.

플레이어가 다른 구제 규칙에 따라 진행되는 방법에 대해서는 본 로컬룰의 f를 참조한다.

d. TIO 안에 있는 볼이 발견되지 않는 경우의 구제

플레이어의 볼이 발견되지 않았지만 TIO 안에 정지한 것을 알고 있거나 사실상 확실한 경우:

- 플레이어는 그 볼이 코스상의 TIO의 경계를 마지막으로 통과한 것으로 추정되는 지점을 가장 가까운 완전한 구제지점을 찾기 위한 지점으로 사용하여, 본 로컬룰에 따라 구제를 받을 수 있다.

- 이와 같은 방법으로, 플레이어가 다른 볼을 인플레이한 경우:

- » 원래의 볼은 더 이상 인플레이볼이 아니므로, 그 볼을 플레이해서는 안 된다.

- » 원래의 볼이 볼 찾기에 허용된 시간(3분)이 종료되기 전에 코스에서 발견되더라도, 그 볼은 더 이상 인플레이볼이 아니므로, 그 볼을 플레이해서는 안 된다(규칙 6.3b 참조).

그러나 그 볼이 TIO 안에 정지한 것을 알고 있거나 사실상 확실한 상황이 아닌 경우에는 반드시 스트로크와 거리의 페널티를 받고 플레이해야 한다(규칙 18.2참조).

e. TIO 구제절차를 수정할 수 있는 위원회의 권한

본 로컬룰을 채택하는 경우, 위원회는 다음 방법 중 한 가지 방법이나 두 가지 방법 모두를 사용하여 b나 c의 구제절차를 수정할 수 있다:

(1) 드롭존을 선택적으로 또는 의무적으로 사용하도록 하는 방법 - 위원회는 플레이어가 드롭존을 본 로컬룰에 따라 구제를 받는 구제구역으로 사용하는 것을 허용하거나 요구할 수 있다. 이 경우, 위원회는 물리적인 방해로부터 구제를 받는 드롭존과 시선상의 방해로부터 구제를 받기 위한 드롭존을 각각 설치할 수도 있고, 두 가지 방해로부터 모두 구제를 받기 위해 사용할 수 있는 드롭존을 설치할 수도 있다.

(2) ‘좌우 어느 쪽에서든’ 구제를 받을 수 있도록 하는 방법 - 위원회는 플레이어가 본 로컬룰의 b와 c에 따라 허용된 구제방법 외에, 추가로 TIO의 맞은편 지점(b와 c에 따라 구제를 받는 지점의 맞은편 지점)에서 구제를 받는 방법을 허용할 수도 있다. 그러나 규칙 16.1의 구제절차를 사용할 때는 TIO의 좌우 어느 쪽에서든 구제를 받는 방법이 적용되지 않는다.

f. 플레이어는 다른 구제 규칙에 따라 진행할 수도 있다

(1) 규칙 16.1의 구제절차나 본 로컬룰을 사용하여 구제를 받는 경우 - a에 규정된 것과 같은 TIO로 인한 물리적인 방해로 받는 경우, 플레이어는 다음과 같이 할 수 있다:

- 규칙 16.1의 구제절차를 사용할 수도 있고,
- 본 로컬룰을 사용할 수도 있다.

그러나 이 두 가지 방법 중 어떤 방법으로도 구제를 받을 수 없을 경우에는 다른 규칙에 따라 구제를 받을 수 있다.

규칙 16.1의 비정상적인 코스상태로부터 구제를 받는 절차를 사용하는 경우, 플레이어는 반드시 그 TIO를 움직일 수 없는 장애물이었던 것처럼 간주하고, 그 볼이 놓인 지점에 따라 구제를 받아야 한다:

- 볼이 일반구역에 놓여 있을 때 - 반드시 규칙 16.1b의 구제절차를 사용해야 한다.
- 볼이 벙커에 놓여 있을 때 - 반드시 규칙 16.1c의 구제절차를 사용해야 한다.
- 볼이 페널티구역에 놓여 있을 때 - 볼이 벙커에 놓인 경우와 마찬가지로, 반드시 규칙 16.1c의 구제절차를 사용해야 한다.
- 볼이 퍼팅그린에 놓여 있을 때 - 반드시 규칙 16.1d의 구제절차를 사용해야 한다

(2) 규칙 17, 18, 19에 따른 구제 - 본 로컬룰이 플레이어가 본 로컬룰에 따른 TIO 구제를 받는 대신, 규칙 17, 18, 19에 따라 구제를 받는 것을 금지하는 것은 아니다.

본 로컬룰을 위반하여 잘못된 장소에서 플레이한 것에 대한 페널티: 규칙 14.7a에 따라 일반 페널티”

로컬룰 모델 G-1 <적합한 드라이버 헤드 목록>

“플레이어가 스트로크를 하는 데 사용하는 모든 드라이버는 반드시 그 모델과 로프트가

R&A의 현행 「적합한 드라이버 헤드 목록」에 등록된 클럽헤드가 장착된 드라이버여야 한다.

이 목록은 정기적으로 업데이트되며, RandA.org에서 확인할 수 있다.

예외 - 1999년 이전의 드라이버 헤드: 1999년 이전에 제작된 클럽헤드가 장착된 드라이버에는 본 로컬룰이 적용되지 않는다.

본 로컬룰에 위반되는 클럽으로 스트로크를 한 것에 대한 페널티: 실격

「적합한 드라이버 헤드 목록」에 등록되지 않은 드라이버를 가지고 있지만 한 것(스트로크를 하지 않고)에 대해서는 본 로컬룰에 따른 페널티가 적용되지 않는다.”

로컬룰 모델 G-2

“스트로크를 할 때, 플레이어는 반드시 2010년 1월 1일부터 유효한 「장비 규칙」의 그루브 및 펀치 마크 규격에 맞는 클럽을 사용해야 한다.

현행 「장비 규칙」에 따라 적합성을 검증받은 페어웨이 우드·하이브리드·아이언·웨지의 장비 데이터베이스는 RandA.org에서 확인할 수 있다.

본 로컬룰에 위반되는 클럽으로 스트로크를 한 것에 대한 페널티: 실격

그루브 및 펀치 마크 규격에 적합하지 않은 클럽을 가지고 있지만 한 것(스트로크를 하지 않고)에 대해서는 본 로컬룰에 따른 페널티가 적용되지 않는다.”

로컬룰 모델 G-3 <적합한 골프 볼 목록>

“스트로크를 할 때 사용하는 모든 볼은 반드시 R&A의 현행 「적합한 골프 볼 목록」에 등록된 볼이어야 한다.

이 목록은 정기적으로 업데이트되며, RandA.org에서 확인할 수 있다.

「적합한 골프 볼 목록」에 등록되어 있지 않은 볼을 드롭하거나 리플레이스하거나 플레이스 했지만 아직 그 볼을 플레이하지 않은 경우, 플레이어는 페널티 없이, 규칙 14.5에 따라 그 잘못을 바로잡을 수 있다.

본 로컬룰에 위반하여 현행 「적합한 골프 볼 목록」에 등록되어 있지 않은 볼에 스트로크를 한 것에 대한 페널티: 실격”

로컬룰 모델 G-4 <원볼룰>

“라운드 동안, 플레이어가 하는 모든 스트로크에 사용하는 볼은 반드시 현행 「적합한 골프 볼 목록」의 각 항에 등록된 것과 동일한 상표와 동일한 모델의 볼이어야 한다.

다른 상표 및/또는 모델의 볼을 드롭하거나 리플레이스하거나 플레이스했지만 아직 그 볼을 플레이하지 않은 경우, 플레이어는 그 볼의 사용을 중단함으로써 규칙 14.5에 따라 페널티 없이 그 잘못을 바로잡을 수 있다. 잘못을 바로잡는 경우, 플레이어는 반드시 그 라운드를 시작할 때 사용한 것과 동일한 상표와 동일한 모델의 볼을 사용해야 한다.

본 로컬룰에 위반되는 볼을 플레이한 것을 깨달은 경우, 플레이어는 반드시 다음 티잉구역에서 그 라운드를 시작할 때 사용한 것과 동일한 상표와 동일한 모델의 볼을 사용해야 한다. 그렇게 하지 않으면, 플레이어는 실격이 된다.

홀을 플레이하는 도중에 그 사실을 깨달은 경우, 플레이어는 그 홀의 플레이를 그 위반된 볼로 끝낼 수도 있고, 본 로컬룰을 위반하여 플레이했던 지점에서 그 볼을 집어 올린 다음 올바른 상표와 모델의 볼을 플레이스할 수도 있다.

본 로컬룰에 위반되는 볼에 스트로크를 한 것에 대한 페널티: 본 로컬룰을 위반한 각 홀에 대해 1벌타를 받는다.”

로컬룰 모델 G-9 <부러지거나 심하게 손상된 클럽을 교체하는 경우>

“규칙 4.1a(2)를 다음과 같이 수정한다:

라운드 동안(규칙 5.7a에 따라 플레이가 중단된 동안 포함) 플레이어나 플레이어의 캐디에 의해 손상된 클럽은 ‘부러지거나 심하게 손상된’ 경우에만 교체할 수 있다는 점을 제외하고, 규칙 4.1a(2)가 적용된다.

본 로컬룰의 목적상:

다음과 같은 경우, 그 클럽은 ‘부러지거나 심하게 손상된’ 클럽이다:

- 샤프트가 두 동강이 나거나, 산산조각이 나거나, 구부러진 경우(샤프트가 움푹 들어가기만 한 경우는 제외)
- 클럽 페이스의 임팩트 부분이 눈에 띄게 변형된 경우(클럽 페이스에 흠집만 있거나 금만 간 경우는 제외)
- 클럽헤드가 눈에 띄게 심하게 변형된 경우(클럽헤드에 금만 간 경우는 제외)
- 클럽헤드가 샤프트에서 분리되거나 헐거워진 경우
- 그립이 헐거워진 경우

예외: 클럽 페이스나 클럽헤드에 금이 간 클럽은 ‘부러지거나 심하게 손상된’ 클럽이 아니다.

본 로컬룰을 위반한 것에 대한 페널티 - 규칙 4.1b 참조

로컬룰 모델 G-10 <46인치를 넘는 길이의 클럽의 사용 금지>

“스트로크를 할 때, 플레이어는 퍼터를 제외하고, 46인치를 초과하는 클럽을 사용해서는 안 된다.

본 로컬룰에 위반되는 클럽으로 스트로크를 한 것에 대한 페널티: 실격

이와 같이 클럽 길이의 규격에 맞지 않는 클럽을 가지고 있지만 한 것(스트로크를 하지 않고)에 대해서는 본 로컬룰에 따른 페널티가 적용되지 않는다.”

로컬룰 모델 G-11 <그린을 읽기 위한 자료의 사용을 제한하는 경우>

“규칙 4.3a를 다음과 같이 수정한다:

라운드 동안, 플레이어는 위원회가 승인한 야디지 북(들)만 사용할 수 있다. 홀 위치도와 그 밖의 모든 코스 지도도 이와 같은 제한을 받는다.

퍼팅그린에서 플레이 선을 읽는 데 도움이 될 수 있는 자필 메모와 그 밖의 자료에 대해 추가로 다음과 같은 제한이 적용된다:

- 라운드 전 또는 라운드 동안, 승인된 야디지 북이나 승인된 홀 위치도에 자필 메모를 추가할 수 있는 사람은 플레이어나 캐디뿐이며, 그 자필 메모의 내용은 플레이어나 캐디가 수집한 정보로 제한된다.

• 자필 메모에는 오직 플레이어나 플레이어의 캐디가 코스에서 얻은 개인적인 경험이나 TV 방송을 통해 얻은 정보만 포함될 수 있다. 그러나 그런 정보라도 다음과 같은 제한을 받는다:

- » 플레이어나 캐디 또는 다른 누군가가 플레이한 볼이나 구르는 볼을 관찰하는 동안 얻은 정보
- » 플레이어나 캐디가 퍼팅그린에 대해 느낌이나 관찰을 통해 얻은 정보

플레이어가 퍼팅그린에서 플레이 선을 읽는 데 도움이 될 수 없는 정보(예-스윙에 대한 생각이나 플레이어의 클럽별 비거리 목록)에 대해서는 위와 같은 추가적인 제한이 적용되지 않는다.

라운드 동안, 플레이어가 다음과 같은 것을 사용한 경우;

- 위원회가 승인하지 않은 야디지 북이나 코스 지도 또는 홀 위치도
- 허용되지 않는 방법으로 얻은 자필 메모나 정보가 들어 있는 승인된 야디지 북이나 승인된 홀 위치도
- 퍼팅그린(특정한 그린이든 일반적인 그린이든 관계없이)에서 플레이 선을 읽는 데 도움이 될 수 있는 그 밖의 모든 자료

플레이어는 본 로컬룰에 위반된다.

여기서 ‘사용’이란 다음과 같은 경우를 의미한다:

- 위원회가 승인하지 않은 야디지 북이나 코스 지도 또는 홀 위치도를 한 페이지라도 본 경우
- 플레이어나 캐디가 퍼팅그린에서 플레이 선을 읽는 데 도움이 될 수 있는 다음과 같은 것을 본 경우:
 - » 허용되지 않는 방식으로 얻은 자필 메모나 정보가 들어 있는 승인된 야디지 북이나 승인된 홀 위치도를 한 페이지를 본 경우
 - » 그 밖의 모든 자료를 본 경우

본 로컬룰을 위반한 것에 대한 페널티:

- 첫 번째 위반에 대한 페널티: 일반 페널티
- 두 첫 번째 위반에 대한 페널티: 실격”

로컬룰 모델 L-1

“규칙 3.3b(2)를 다음과 같이 수정한다:

플레이어나 마커 또는 플레이어와 마커 모두가 확인·서명하지 않은 스코어카드를 제출한 경우, 플레이어는 일반 페널티(2벌타)를 받는다.

그 페널티는 플레이어의 라운드의 마지막 홀에 적용된다.”