BWGC - Rules of Golf - Player Guide

1. 샷의 판정 **(**스트로크 여부 결정**)**

- 헛스윙 **(**의도적인 스윙**)**
  - 설명**:** 공을 맞출 의도를 가지고 스윙을 했다면, 클럽에 공이 맞지 않았더라도 *1*타로 간주합니다.
  - 예시**:** 티샷에서 헛스윙을 했다면, 같은 자리에서 치는 다음 샷은 *2*번째 샷*(*세컨샷*)*이 됩니다.
- 실수로 공을 움직인 경우
  - 티잉 구역 **/** 퍼팅 그린**:** 공이 아직 "인플레이(in play)" 상태가 아니거나 그린 위에 있는 경우에는 예외가 적용됩니다. 벌타는 없으며, 단순히 공을 원래 자리에 다시 놓고 치면 됩니다.
  - 페어웨이 **/** 러프 **/** 벙커**:** 샷을 준비하는 과정에서 (공을 칠 의도가 없었더라도) 공이 움직였다면 *1*벌타가 부과됩니다. 반드시 공을 원래 자리로 다시 가져다 놓아야(*replace*) 합니다.

참고**:** 공을 원래 자리로 되돌려 놓지 않고 움직인 자리에서 그대로 플레이하면 일반 페널티(2벌타)를 받게 됩니다.

  - 적용 기준**:** 벌타는 공이 원래 있던 자리를 완전히 벗어났을 때만 적용됩니다. 공이 그 자리에서 단지 움찔(흔들리기만)하고 원래 위치에 그대로 머물러 있다면 벌타는 없습니다.

2. 윈터 룰 **(**프리퍼드 라이**)**

  - 적용 범위**:** 일반 구역(General Area) 어디서나 적용 가능합니다.
  - 예외 구역**:** 벙커와 페널티 구역에서는 절대 적용할 수 없습니다.
  - 로컬 룰**:** 공을 마크하고 집어 올려서 닦을 수 있습니다. 공은 원래 있던 자리에서 6인치 이내에 다시 놓아야(replace) 하며, 반드시 같은 종류의 잔디 구역(예: 페어웨이는 페어웨이 안에서, 러프는 러프 안에서)을 유지해야 하고, 홀에 더 가까워져서는 안 됩니다.
    - 참고*:* 무벌타로 공의 위치를 옮기는 것은 매 샷당 단 한 번만 허용됩니다.

3. 비정상적인 코스 상태로부터의 무벌타 구제 **(**부록 **A)**

- 적용 범위**:** 카트 도로, 스프링클러 헤드, 컨트롤 박스, 일시적인 물(캐주얼 워터), 수리지(GUR), 동물 구멍. *(*참고*:* 동물 배설물 및 조류 분변은 아래의 별도 규칙 확인*)*.
- 구제 조건**:** 공이 해당 상태 안에/위에 놓여 있거나, 플레이어의 스탠스(발 위치) 또는 의도한 스윙 구역에 방해가 되는 경우.
- 필수 요건**:** 플레이어는 해당 상태로부터 완전한 구제를 받아야 하며, 구제받은 새로운 지점에서는 공과 스탠스 모두에 방해 요소가 없어야 합니다.

특별 케이스**:** 동물 배설물 및 조류 분변에 대한 구제

플레이어의 공이 동물 배설물이나 조류 분변 위에 있거나 이에 닿아 있는 경우, 다음 중 하나를 선택할 수 있습니다:

a. 루스 임페디먼트**(Loose Impediment)**: 규칙 15.1에 따라 배설물을 직접 제거할 수 있습니다.
b. 무벌타 구제: 규칙 16.1에 따라 해당 구역을 수리지(Ground Under Repair)로 간주하여 구제를 받을 수 있습니다. 이 경우 플레이어는 공을 집어 올려 닦을 수 있으며, 홀에 가깝지 않게 동일한 잔디 상태 내에서 1클럽 길이 이내에 드롭하여야 합니다.

구제 절차 **(**단계별**):**

1. NPCR(가장 가까운 완전한 구제 지점**)** 찾기**:** 해당 상태(예: 카트 도로, 물)가 공의 위치, 스탠스, 스윙에 더 이상 방해가 되지 않으면서 홀과 가깝지 않은 가장 가까운 지점을 찾습니다. (카트 도로의 경우, 보통 공이 치우쳐 있는 방향의 도로 옆이 됩니다).

2. 기준점 설정**:** 사용할 클럽으로 어드레스 자세를 취해 완전한 구제가 되는지 확인한 후, 이 지점을 티(Tee)로 표시합니다.

3. 구역 측정**:** 가장 긴 클럽(드라이버)을 사용하여 기준점으로부터 1클럽 길이의 구제 구역을 설정합니다.

4. 드롭**:** 무릎 높이에서 공을 떨어뜨립니다.

- 참고**:** 드롭한 공이 구제 구역 밖으로 굴러 나가면 다시 드롭합니다. 두 번째 드롭에서도 구역 밖으로 굴러 나갈 경우, 두 번째 드롭 시 지면에 처음 닿았던 지점에 공을 그대로 놓습니다.

4. 벙커 룰 **(1**벌타 **vs. 2**벌타**) (**부록 **B)**

- 무벌타**:** 벙커 내 일시적인 물(캐주얼 워터)에서 벙커 안의 마른 곳으로 이동할 때.
- **1**벌타**:** 벙커 안에서 언플레이어블 선언 후 구제(후방선 또는 측면 구제)를 받거나, 스트로크와 거리 구제(직전 샷 위치로 돌아가서 플레이)를 받을 때.
- **2**벌타**:** 벙커 밖으로 나와서 후방선 구제를 받을 때 (벙커 뒤 잔디에 드롭).
- 금지 사항**:** 연습 스윙이나 어드레스 중에 클럽 헤드가 모래에 닿으면 일반 페널티*(2*벌타*)*를 받습니다.

5. 타겟 및 지면 상태 개선

- 클럽 땅에 대기**(Grounding) vs.** 누르기**(Pressing):** 클럽을 지면에 가볍게 대는 것(Grounding)은 허용됩니다. 하지만 라이(공이 놓인 상태)를 개선하거나 에이밍(방향 설정) 자국을 만들기 위해 공 앞이나 뒤의 지면을 클럽 헤드로 꾹 누르는 행위는 엄격히 금지됩니다. (페널티*: 2*벌타)
- 에이밍 도구 및 스탠스**:** 방향을 맞추기 위해 클럽(또는 기타 물건)을 지면에 내려놓아서는 안 됩니다. 만약 방향 설정을 돕기 위해 물건을 지면에 내려놓았다면, 스탠스를 취하기 전에 반드시 치워야 합니다. (페널티*: 2*벌타)
- 물건 놓기**:** 플레이 방향을 표시하기 위해 나뭇잎, 돌, 또는 기타 물건을 놓는 행위는 엄격히 금지됩니다. (페널티*: 2*벌타)
- 그린 위에서 누르기**:** 퍼팅 라인을 따라 길이나 홈을 만들기 위해 퍼터를 퍼팅 그린에 꾹꾹 누르는 행위는 금지됩니다. (페널티*: 2*벌타)

  참고*:* 그린 위에서 루스 임페디먼트(자연 장애물)를 치우거나, 볼 마크(피치 마크) 및 예전 홀 자국을 수리하는 것은 허용됩니다.

- 권장 사항**:** 멀리서는 클럽을 가볍게 땅에 대는 것인지 규칙을 위반하여 꾹꾹 누르는 것인지 구별하기 어려울 수 있습니다. 따라서 불필요한 오해를 방지하기 위해 공 주변 지면을 클럽 헤드로 누르는 행동은 삼가시기 바랍니다.

6. OB, 페널티 구역, 그리고 공의 충돌 (부록 C)

- **OB (**흰색 말뚝**):** 스트로크와 거리 구제. *1*벌타를 받고 직전 샷을 했던 원래 위치로 돌아가서 다시 쳐야 합니다. 공이 *OB*인지 불확실하다면 잠정구*(Provisional Ball)*를 치십시오.
- 페널티 구역 **(**빨간색 말뚝**):** *1*벌타**.**
    - 스트로크와 거리**(Stroke-and-Distance):** 직전에 쳤던 원래 위치로 돌아가서 다시 칩니다.
    - 후방선 구제**(Back-on-the-Line):** 홀컵과 공이 페널티 구역 경계를 마지막으로 넘은 지점을 일직선으로 연결한 후방 선상에서 원하는 만큼 뒤로 가서 드롭합니다.
    - 측면 구제**(Lateral Relief):** 공이 페널티 구역 경계를 넘은 지점으로부터 홀에 가깝지 않게 *2*클럽 길이 이내에 드롭합니다.
- 그린 위 퍼팅 시 충돌 **(**부록 **D):** 그린 위에서 퍼팅한 공이 정지해 있는 다른 공을 맞추면 *2*벌타를 받습니다. 맞아서 움직인 공은 원래 자리에 다시 놓고(replace), 내 공은 멈춘 자리에서 그대로 플레이합니다. (퍼팅 전 항상 동반자에게 마크를 요청하세요).
- 그린 밖에서의 충돌**:** 무벌타**.** 움직인 공은 원래 자리에 다시 놓고, 내 공은 멈춘 자리에서 그대로 플레이합니다.
- 오구 플레이 **(**남의 공을 쳤을 때**):** 내 공이 아닌 다른 공을 치면 *2*벌타를 받습니다. 잘못 친 공으로 한 타수는 스코어에 포함하지 않습니다. 반드시 원래 내 공을 찾아서 그 공이 있던 위치에서 다시 플레이해야 합니다**.** 잘못 친 남의 공은 그 주인이 원래 자리에 다시 놓아야 합니다. (샷을 하기 전 항상 본인 공의 마크나 번호를 확인하세요).

7. 코스 상세 규칙 **(Course Specifics)**

- 경계 펜스 **(Boundary Fences)**: 모든 경계 펜스는 OB로 간주합니다. 공이 (OB가 아닐 경우) 놓인 상태 그대로 플레이하거나, 규칙 19에 따라 언플레이어블 처리를 하여야 합니다.
- 보호용 펜스 **(Protective Fences)**: 보호용 펜스는 3번 티잉 구역과 9번 홀 사이, 그리고 17번 티잉 구역과 18번 홀 사이에 위치해 있습니다. (무벌타 구제)
- 드라이빙 레인지 경계: 드라이빙 레인지의 외곽 펜스와 레인지 내부로 들어간 모든 공은 OB입니다.
- 페널티 구역 및 **OB** 표시: 페널티 구역은 빨간색 말뚝 또는 빨간색 선으로 표시됩니다. OB(아웃 오브 바운즈)는 흰색 말뚝 또는 흰색 선으로 표시됩니다.
- 무벌타 구제 **(**인공 장애물**)**: 자갈 배수구, 페어웨이 배수 라인, 그리고 모든 카트 도로로부터 무벌타 구제를 받을 수 있습니다. 카트 도로와 접해 있는 모든 맨땅은 카트 도로의 일부로 간주합니다.
- 나비 정원 **(16**번 홀 페어웨이**)**: 16번 홀 페어웨이 왼쪽 (17번홀 근처)의 나비 정원(Butterfly Garden)에 들어간 공은 반드시 무벌타 구제를 받아야 합니다. 정원 내부나 정원에 손상을 줄 수 있는 근처 지점에서는 샷을 할 수 없습니다.
- 거리 측정기 **(DMD)**: 규칙 4.3a에 따라 거리 측정기 사용이 허용됩니다. 다만, 고도 변화(슬로프)나 '보정 거리'와 같은 실효 거리를 측정하는 기능의 사용은 엄격히 금지됩니다.
- 판정 및 두 개의 공 플레이: 올바른 절차에 확신이 없는 경우, 규칙 20.1c(3)에 따라 벌타 없이 두 개의 공으로 홀을 마칠 수 있습니다. 추가 조치를 취하기 전에 다음 사항을 준수해야 합니다:
    a. 마커나 동반 플레이어에게 두 개의 공으로 플레이할 의사를 알립니다.
    b. 규칙이 허용할 경우, 어느 공을 본인의 스코어로 채택할지 미리 선언합니다.
    c. 두 공으로 홀을 마친 후 각각의 점수를 기록하고, 라운드 종료 후 위원회의 판정을 받습니다.

[부록 **A:** 비정상적인 코스 상태**]**

1. 적용 범위 및 기준**: "**언제 공을 옮길 수 있나요**?"**

카트 도로**,** 스프링클러 헤드**,** 수리지**(GUR),** 동물 구멍**,** 그리고 일시적인 물에 대해서는 무벌타 구제가 허용됩니다. 단순히 땅이 축축하다는 것만으로는 불충분하며, 다음 중 하나에 해당해야 합니다:

- 물리적 방해**:** 공이 해당 상태 안에/위에 놓여 있거나, 스탠스 또는 스윙에 방해가 되는 경우.
- 눈에 보이는 물**:** 공 주변에 물이 눈에 보이거나, 스탠스를 취했을 때 발밑에서 물이 배어 나오는 경우.
- 박힌 공**(Embedded Ball):** 공이 낙하하면서 생긴 자체 피치 마크(자국)에 박혀 있는 경우.
- 심한 진흙 **/** 물을 잔뜩 머금은 땅**:** 땅이 지나치게 진흙투성이거나 물을 잔뜩 머금어 질척이는 경우.
- 동물 분변 **(**특별 케이스**):** 공이 분변 위에 있거나 공에 묻어 있는 경우에 한해 수리지(GUR)로 간주합니다. (공이 놓인 위치(라이)에 대해서만 구제 가능하며, 스탠스나 스윙 방해로는 구제받을 수 없습니다).

2. 절차**: "**어디로 이동해야 하나요**?"**

- 가장 가까운 완전한 구제 지점 **(NPCR):** 공의 위치나 스탠스에 물/진흙의 방해가 전혀 없는 가장 가까운 지점을 찾습니다.
- 최대한의 구제**:** 주변이 온통 젖어 있어 완전히 마른 곳이 없다면, "구제받을 수 있는 최대한의 지점"(가장 덜 젖은 곳)을 찾습니다.
- 제한 사항**:** 홀컵에 절대 더 가까워져서는 안 됩니다.
- 동일 구역 유지**:** 반드시 같은 잔디 구역을 유지해야 합니다 (러프는 러프 안에서, 페어웨이는 페어웨이 안에서).

3. 실행**: "**어떻게 드롭하나요**?"**

- **1**단계 **(**동의 구하기**):** 공을 집어 들기 전, 구제를 받을 지점을 정해 손으로 가리키며 동반자들에게 묻습니다. *"*여기에 드롭해도 될까요*?"*
- **2**단계 **(**측정**):** 동의를 얻으면 그 지점을 티(Tee)로 표시합니다. 구제 구역은 그 티로부터 *1*클럽 길이(드라이버 사용) 이내이며, 홀에 더 가까워지면 안 됩니다.
- **3**단계 **(**드롭**):** 똑바로 서서 무릎 높이에서 구제 구역 안으로 공을 떨어뜨린 후 플레이를 이어갑니다

[부록 B: 벙커 룰 상세 가이드]

핵심 원칙: 1벌타를 받고 구제를 받을 때, 드롭은 반드시 벙커 안에서 이루어져야 하며 홀에 더 가까워져서는 안 됩니다.

벙커 내에서 1벌타 구제를 받을 때는 다음 세 가지 옵션 중 하나를 선택해야 합니다:

1. 후방선 구제 (Back-on-the-line Relief)

상황: 공이 벙커 턱(립)에 박혀 있거나 치기 매우 어려운 라이에 놓여 있을 때.

- 방법 (The Procedure)
  - 가상의 선 설정: 홀컵과 공이 놓인 지점을 일직선으로 연결한 가상의 후방선(Line)을 상상합니다.
  - 드롭 위치: 벙커 안에서 그 가상의 선을 따라 원하는 만큼 뒤로 물러납니다.
  - 드롭 실행: 선택한 선 위의 지점에서 공을 무릎 높이에서 떨어뜨립니다. (이때 공이 지면에 처음 닿은 지점이 자동으로 기준점이 됩니다.)
- 구제 구역 (The Relief Area)
  - 범위: 공이 지면에 처음 닿은 지점으로부터 어느 방향이든*(360도)* *1*클럽 길이 이내의 원형 구역이 설정됩니다.
  - 인플레이 조건: 드롭된 공이 굴러가서 이 *1*클럽 구역 안에 스스로 멈추면 정상입니다. 그 자리에서 그대로 플레이합니다. (손으로 공을 다시 옮길 수 없습니다.)
  - 재드롭 조건: 공이 굴러서 1클럽 구역 밖으로 나가거나, 벙커 밖으로 나가거나, 홀에 더 가까이 멈추면 다시 드롭해야 합니다. (2번 드롭 후에도 벗어나면 두 번째 드롭 시 지면에 닿은 곳에 공을 놓습니다.)

2. 측면 구제 (Lateral Relief)

상황: 원래 위치에서 약간 옆으로 이동하면 치기 더 좋은 라이가 있을 때.

- 방법: 공이 있던 원래 위치에서 홀에 가깝지 않게 *2*클럽 길이(드라이버 사용) 이내에 드롭합니다.
- 조건: 공은 반드시 벙커 안에 머물러야 합니다.

3. 스트로크와 거리 구제 **(Stroke-and-Distance Relief)**

방법**:** 직전에 샷을 했던 원래 위치로 돌아가서 다시 플레이합니다.

중요 사항**:**

- 벙커 밖으로 탈출**:** 직전 샷 위치로 돌아가는 "스트로크와 거리 구제(Stroke-and-Distance Relief)"를 제외하고는, 1벌타만 받고 벙커 밖으로 나와서 드롭할 수는 없습니다. 벙커 뒤쪽 잔디밭*(*벙커 밖*)*으로 완전히 나와서 드롭하려면 반드시 *2*벌타를 받아야 합니다.

루스 임페디먼트**(**자연 장애물**)** 및 움직일 수 있는 장해물

- 움직일 수 있는 장해물 **(**고무래**,** 쓰레기 등**):** 코스 내 어디서든 벌타 없이 치울 수 있습니다. 치우는 과정에서 공이 움직였다면 벌타 없이 원래 자리에 다시 놓으면(replace) 됩니다. (공이 장해물 위에 있다면 마크를 한 뒤 공을 집어 들고, 장해물을 치운 후 그 자리에 공을 내려놓습니다).
- 루스 임페디먼트 **(**돌**,** 나뭇잎 등 자연 장애물**):** 벙커 안에서도 치울 수 있습니다. 단, 치우는 과정에서 공이 움직이면 *1*벌타를 받고 원래 자리에 다시 놓아야*(replace)* 합니다.
    - 팁*:* 장애물이 공에 닿아 있다면 아예 건드리지 않는 것이 안전합니다.

벙커 내 금지 사항 **(**일반 페널티**: 2**벌타**)**

- 상태 테스트**:** 모래의 상태를 확인하기 위해 손이나 클럽으로 모래를 건드려서는 안 됩니다.
- 클럽 대기 **(Grounding):** 공 바로 앞이나 뒤의 모래에 클럽을 대서는 안 됩니다 (어드레스 시 클럽을 공중에 띄워야 합니다).
- 백스윙**:** 백스윙을 하는 도중에 클럽이 모래에 닿으면 안 됩니다.
- 라이 개선**:** 샷을 하기 전에 공이 놓인 상태(라이)나 스탠스를 좋게 만들기 위해 모래를 평평하게 고르거나 발로 강하게 구르는 행위는 금지됩니다.

[부록 **C:** 페널티 구역 및 **OB** 상세 규칙**]**

1. 측면 구제 **(Lateral Relief -** 빨간색 페널티 구역만 해당**)**

- 방법**:** 공이 페널티 구역의 경계를 마지막으로 통과한 지점(point of entry)을 찾습니다.
- 구역**:** 그 지점으로부터 홀에 가깝지 않게 *2*클럽 길이 이내에 공을 드롭합니다. (드라이버를 사용하여 측정합니다).

2. 후방선 구제 **(Back-on-the-Line Relief)**

- 방법**:** 홀컵과 공이 경계를 마지막으로 통과한 지점을 일직선으로 연결한 가상의 후방선(Line)을 상상합니다. 그 선을 따라 뒤로 원하는 만큼 물러나서 공을 선 위에 무릎 높이로 드롭합니다.
- 기준점 설정**:** 별도의 마크 없이, 드롭한 공이 지면에 처음 닿은 지점이 자동으로 기준점이 됩니다.
- 구역**:** 그 지면점으로부터 어느 방향이든*(360*도*) 1*클럽 길이 이내가 구제 구역이 됩니다.
- 인플레이 조건: 드롭된 공이 굴러가서 이 *1*클럽 구역 안에 스스로 멈추면 정상입니다. (단, 구역 안에 멈췄더라도 홀에 더 가까워졌다면 다시 드롭해야 합니다)

3. 스트로크와 거리 구제 **(Stroke-and-Distance Relief - OB** 또는 페널티 구역 공통**)**

- 방법**:** 직전에 샷을 했던 원래 위치로 돌아갑니다.
- 구역**:** 그 위치로부터 *1*클럽 길이 이내에 드롭합니다.
- 참고*:* 직전 샷이 티잉 구역*(*티박스*)*에서 친 것이었다면, 다시 티를 꽂고 칠 수 있습니다.

4. 드롭 절차 **(**필수 사항**):**

- 무릎 높이**:** 똑바로 서서 무릎 높이에서 공을 떨어뜨려야 합니다.
- 구역 내 정지**:** 공은 반드시 설정된 구제 구역 안에 멈춰야 합니다. 드롭한 공이 구제 구역 밖으로 두 번 굴러 나가면, 두 번째 드롭 시 지면에 처음 닿았던 자리에 공을 놓습니다 (*Place*).
- 홀에 가깝지 않게**:** 공이 멈춘 최종 위치가 기준점보다 홀에 더 가까워져서는 절대 안 됩니다.

[부록 D: 그린 위에서의 마크 규정]

1. 마크에 대한 일반 규칙

- 항상 마크 먼저**:** 공을 집어 올리기 전에 반드시 공의 바로 뒤나 옆에 볼 마커를 놓아야 합니다. (마크 없이 공을 집어 올릴 시: *1*벌타).
- 마크 요청하기**:** 다른 플레이어의 공이나 마커가 자신의 퍼팅 라인에 방해가 된다면, 마크하고 옮기도록 요청할 수 있습니다.
- 충돌 페널티**:** 그린 위에서 퍼팅한 공이 정지해 있는 다른 공을 맞출 경우 *2*벌타를 받습니다. (이를 방지하기 위해 퍼팅 전 항상 동반자에게 마크를 요청하세요).

2. 마커 옮기기 **(**다른 사람의 퍼팅 라인에 방해가 될 때**)**

내 마커가 다른 플레이어의 경로에 방해가 된다면 다음 방법으로 옮겨야 합니다:

- **1**단계 **(**기준점 설정**):** 멀리 있는 움직이지 않는 고정된 물체(예: 특정 나무, 건물, 말뚝 등)를 하나 정합니다.
- **2**단계 **(**측정 및 이동**):** 정해둔 기준점을 향해 마커 옆에 퍼터 헤드(더 멀리 옮겨야 할 경우 퍼터 길이 전체)를 대고, 퍼터 헤드의 반대편 끝으로 마커를 옮깁니다.
- **3**단계 **(**원위치 **-** 매우 중요**):** 다른 플레이어가 퍼팅을 마치면, 반드시 동일한 기준점을 사용하여 마커를 원래 자리로 되돌려 놓아야 합니다. (옮겨둔 위치에서 공을 놓고 그대로 플레이할 시*:* *2*벌타).