

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 1타로 간주합니다.
 - 예시: 티샷에서 헛스윙을 했다면, 같은 자리에서 치는 다음 샷은 2번째 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 1벌타가 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, 흙에 더 가까워져서는 안 됩니다.
 - 참고: 무벌타로 공의 위치를 옮기는 것은 매 샷당 단 한 번만 허용됩니다.

BWGC - Rules of Golf - Player Guide

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.

BWGC - Rules of Golf - Player Guide

4. bunker 룰 (1벌타 vs. 2벌타) (부록 B)

- 무벌타: bunker 내 일시적인 물(캐주얼 워터)에서 bunker 안의 다른 곳으로 이동할 때.
- 1벌타: bunker 안에서 언플레이어블 선언 후 구제(후방선 또는 측면 구제)를 받거나, 스트로크와 거리 구제(직전 샷 위치로 돌아가서 플레이)를 받을 때.
- 2벌타: bunker 밖으로 나와서 후방선 구제를 받을 때 (bunker 뒤 잔디에 드롭).
- 금지 사항: 연습 스윙이나 어드레스 중에 클럽 헤드가 모래에 닿으면 일반 페널티(2벌타)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 꼭 누르는 행위는 엄격히 금지됩니다. (페널티: 2벌타)
- 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: 2벌타)
- 물건 놓기: 플레이 방향을 표시하기 위해 나뭇잎, 돌, 또는 기타 물건을 놓는 행위는 엄격히 금지됩니다. (페널티: 2벌타)
- 그린 위에서 누르기: 퍼팅 라인을 따라 길이나 홈을 만들기 위해 퍼터를 퍼팅 그린에 꼭꼭 누르는 행위는 금지됩니다. (페널티: 2벌타)

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

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

BWGC - Rules of Golf - Player Guide

6. OB, 페널티 구역, 그리고 공의 충돌 (부록 C)

- **OB (흰색 말뚝):** 스트로크와 거리 규제. 1벌타를 받고 직전 샷을 했던 원래 위치로 돌아가서 다시 쳐야 합니다. 공이 OB인지 불확실하다면 잠정구 (*Provisional Ball*)를 치십시오.
- **페널티 구역 (빨간색 말뚝): 1벌타.**
 - 스트로크와 거리 (**Stroke-and-Distance**): 직전에 쳤던 원래 위치로 돌아가서 다시 칩니다.
 - 후방선 규제 (**Back-on-the-Line**): 홀컵과 공이 페널티 구역 경계를 마지막으로 남은 지점을 일직선으로 연결한 후방 선상에서 원하는 만큼 뒤로 가서 드롭합니다.
 - 측면 규제 (**Lateral Relief**): 공이 페널티 구역 경계를 넘은 지점으로부터 홀에 가깝지 않게 2클럽 길이 이내에 드롭합니다.
- **그린 위 퍼팅 시 충돌 (부록 D):** 그린 위에서 퍼팅한 공이 정지해 있는 다른 공을 맞추면 2벌타를 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 2벌타를 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).

BWGC - Rules of Golf - Player Guide

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 (16번 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.

BWGC - Rules of Golf - Player Guide

[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?"

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

BWGC - Rules of Golf - Player Guide

[부록 B: bunker 룰 상세 가이드]

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

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

1. 후방선 구제 (Back-on-the-line Relief)

상황: 공이 bunker 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: bunker 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) 1클럽 길이 이내의 원형 구역이 설정됩니다.
 - 인플레이 조건: 드롭된 공이 굴러가서 이 1클럽 구역 안에 스스로 멈추면 정상입니다. 그 자리에서 그대로 플레이합니다. (손으로 공을 다시 옮길 수 없습니다.)
 - 재드롭 조건: 공이 굴러서 1클럽 구역 밖으로 나가거나, bunker 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 2클럽 길이(드라이버 사용) 이내에 드롭합니다.
- 조건: 공은 반드시 bunker 안에 머물러야 합니다.

BWGC - Rules of Golf - Player Guide

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 2벌타를 받아야 합니다.

루스 임페디먼트(자연 장애물) 및 움직일 수 있는 장애물

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

벙커 내 금지 사항 (일반 페널티: 2벌타)

- **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.

BWGC - Rules of Golf - Player Guide

[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 2클럽 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(360도) 1클럽 길이 이내가 구제 구역이 됩니다.
- 인플레이 조건: 드롭된 공이 굴러가서 이 1클럽 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 1클럽 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 기준정보다 홀에 더 가까워져서는 절대 안 됩니다.

BWGC - Rules of Golf - Player Guide

[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: 1벌타).
- **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 2벌타를 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:

- **1단계 (기준점 설정):** 멀리 있는 움직이지 않는 고정된 물체(예: 특정 나무, 건물, 말뚝 등)를 하나 정합니다.
- **2단계 (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.
- **3단계 (원위치 - 매우 중요):** 다른 플레이어가 퍼팅을 마치면, 반드시 동일한 기준점을 사용하여 마커를 원래 자리로 되돌려 놓아야 합니다. (옮겨둔 위치에서 공을 놓고 그대로 플레이할 시: 2벌타).