

# 2021년 KLPGA 로컬룰 및 경기조건

2021년 KLPGA 주관대회는 R&A나 USGA에 의해서 발행된 2019 골프 규칙과 본 로컬룰 및 경기조건에 따라서 플레이된다. 위원회는 경우에 따라 본 로컬룰 및 경기조건의 일부를 변경할 수 있다. 별도의 다른 언급이 없는 한, 본 로컬룰 또는 경기조건의 위반에 대하여 일반 페널티(매치플레이: 홀 패, 스트로크플레이: 2벌타)가 적용된다. 골프 규칙의 의미에 관하여 분쟁이 발생할 경우 R&A나 USGA의 영문판 골프 규칙에 의거하여 해석한다.

## 제1장 로컬룰 (Local Rules)

### 1. 아웃오브바운즈 (규칙18.2)

- 가. 아웃오브바운즈가 흰색 말뚝이나 울타리로 규정된 경우, 코스의 경계는 그 말뚝이나 울타리 기둥(비스듬하게 세워진 지지대는 제외)과 지면의 코스 쪽 접점들을 이은 선으로 규정된다. 볼의 전체가 그 선을 넘어간 볼은 아웃오브바운즈에 있는 볼이다.
- 나. 아웃오브바운즈가 담으로 규정된 경우, 담을 넘어간 볼은 아웃오브바운즈에 있는 볼이다.
- 다. 아웃오브바운즈가 지면 위에 칠한 백색 페인트 선으로 규정된 경우, 코스의 경계는 그 선의 코스 쪽 외곽선이며, 그 선 자체는 아웃오브바운즈에 있는 것이다. 볼의 전체가 그 선 위에 있거나 넘어간 볼은 아웃오브바운즈에 있는 볼이다.

### 2. 페널티구역 (규칙17)

- 가. 페널티구역은 말뚝(노란색 또는 빨간색)이나 선(노란색 또는 빨간색)으로 규정된다. 말뚝과 선으로 동시에 표시된 경우에는 선이 페널티구역의 한계를 규정한다.
- 나. 페널티구역의 경계가 한 쪽 면만 표시된 경우, 그 경계는 무한대로 확장된다. 페널티구역이 아웃오브바운즈의 경계와 연결된 경우, 그 페널티구역은 아웃오브바운즈의 경계와 병행된다.
- 다. 페널티구역에 있는 볼에 대한 구제의 추가 선택사항으로 드롭존이 설정되어 있는 경우, 모델 로컬룰 E-1.1이 적용된다.

### 3. 수리지 (규칙16.1)

- 가. 백색 페인트 선으로 둘러싸인 지역은 수리지(GUR)이다.
- 나. 잔디를 짧게 깎은 구역 안에 있는 그린 앞과 뒤에 있는 페인트 마크를 포함하여 이 벤트 존 및 야드 표시 마크는 수리지이다. 규칙16.1b에 따라서 구제를 받을 수 있다. 다만 스탠스에 방해가 되는 경우는 구제받을 수 없다.
- 다. 잔디 이음매: 모델 로컬룰 F-7에 따라서 구제받을 수 있다. 다만 스탠스에 방해가 되는 경우는 구제받을 수 없다.
- 라. 코스에 있는 묘지구역은 플레이 금지 수리지이다.

**4. 박힌 볼에 대한 구제의 제한 (규칙16.3; 모델 로컬룰 F-2.2)**

뗏장이나 흙으로 조성된 벙커의 측벽이나 측면에 박힌 볼은 구제받을 수 없다 (규칙 16.3의 수정 적용).

**5. 코스와 분리할 수 없는 물체 (Integral Objects)**

가. 나무에 부착되어 있거나 나무를 둘러싸고 있는 철망이나 그물망 등 인공 물체  
나. 벙커나 페널티구역의 경계 벽을 구축하고 있는 인공적인 벽이나 파일링

**6. 퍼팅그린이나 벙커의 경계 규정**

퍼팅그린이나 벙커의 경계를 표시하기 위하여, 필요하다면, 페인트 선이나 점을 사용할 수 있다. 그러한 선이나 점은 퍼팅그린 위나 벙커 안에 있는 것으로 간주된다.

**7. 움직일 수 없는 장애물 (규칙16.1)**

가. 카트 도로와 인접하여 나란히 설치되어있는 배수로, 맨홀이나 인조 매트는 카트 도로의 일부로 간주되며, 하나의 장애물로 취급된다.  
나. 움직일 수 없는 장애물과 백색 페인트 선으로 묶여있는 지역은 그 장애물의 일부로 간주된다 (모델 로컬룰 F-3.1).  
다. 두 개 이상의 움직일 수 없는 장애물들이 백색 선으로 묶여있는 경우, 그 장애물들은 하나의 장애물로 취급된다.

**8. 퍼팅그린에 가까이 있는 움직일 수 없는 장애물 (모델 로컬룰 F-5)**

볼과 장애물이 모두 페어웨이의 잔디 길이와 같거나 그보다 짧게 깎인 구역에 놓여 있을 경우에, 모델 로컬룰 F-5에 따라서 구제받을 수 있다.

**9. 퍼팅그린에서 스트로크한 볼에 대한 규칙11.1b 예외2의 적용을 제한 (모델 로컬룰 D-7)**

퍼팅그린에서 스트로크한 볼이 플레이어나 그 스트로크를 하면서 플레이어가 사용한 클럽 또는 벌레나 곤충 같은 루스임페디먼트로 규정되는 동물을 우연히 맞힌 경우에 그 스트로크는 타수에 포함되며, 그 볼은 반드시 놓인 그대로 플레이해야 한다 (규칙11.1b 예외2의 수정 적용).

**10. 고가 동력선을 맞힌 볼 (모델 로컬룰 E-11)**

스트로크한 볼이 고가 동력선을 맞힌 것을 알고 있거나 사실상 확실한 경우, 그 스트로크는 타수에 포함되지 않는다. 반드시 직전의 스트로크를 한 곳에서 페널티 없이 다시 플레이해야 한다.

**11. 후방선 구제를 받을 때 구제구역 밖에서 볼을 스트로크한 경우 (모델 로컬룰 E-12)**

후방선 구제를 받을 때 관련 규칙(규칙16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b, 19.3b)에 따라 구제구역에 볼을 드롭한 후, 그 볼을 구제구역 밖에 정지한 지점에서 스트로크했다라도, 그 지점이 그 볼이 드롭될 때 처음 지면에 닿은 지점으로부터 한 클럽 길이 이내의 지점이었던 경우에는 페널티가 추가되지 않는다.

**12. 임시 움직일 수 없는 장애물 (TIOs)**

- 가. 모델 로컬룰 F-23이 적용된다. 단, 방송을 위한 전선이나 원형의 전선 컨테이너, 방송용 흡음기는 움직일 수 있는 장애물로 취급된다.
- 나. TIOs 드롭존: 일반구역에서 플레이어의 볼이 TIO 안이나 위에 있거나 TIO 가까이 에 있어서 TIO가 의도하는 스윙 구역이나 스탠스에 방해가 되어 구제를 받을 경우, TIO 로컬룰이나 규칙16-1에 따라서 처리할 수 있다. 또한 추가 선택 사항으로, 드롭존이 설정되어 있다면, 원래의 볼이나 다른 볼을 페널티없이 가장 가까운 드롭존 에 드롭할 수 있다. 이 경우에 가장 가까운 드롭존이 볼이 놓여 있었던 위치보다 홀 에 더 가까울지라도 사용할 수 있다.
- 다. 양쪽 구제: TIOs로부터 시선상의 방해가 있을 경우에 양쪽 구제를 받을 수 있다. 그러나 규칙16.1에 따라서 처리할 경우에는 양쪽 구제를 받을 수 없다.
- 라. 두 개 이상의 TIOs가 백색 페인트 선으로 연결되어 있을 경우에는 하나의 TIO로 취급된다.

**13. 클럽 (규칙4.1)과 볼 (규칙4.2)**

- 가. 적격 드라이버 헤드 목록: 모델 로컬룰 G-1 적용.
- 나. 그루브와 펀치 마크 규정: 모델 로컬룰 G-2 적용.
- 다. 적격 골프 볼 목록: 모델 로컬룰 G-3 적용.
  - \* 클럽과 볼에 대한 로컬룰 가, 나, 다를 위반하여 스트로크를 한 것에 대한 페널티: 실격
- 라. 한 가지 볼을 사용하는 조건(One Ball Rule): 모델 로컬룰 G-4 적용.

**14. 거리 측정기의 사용 금지 (모델 로컬룰 G-5; 챔피언스 투어 제외)**

- 라운드 중에 플레이어들은 거리 측정기를 사용하여 거리에 대한 정보를 얻을 수 없다 (규칙4.3a(1)의 수정 적용).
  - \* 위반의 벌: 첫 번째 위반 - 일반 페널티, 두 번째 위반 - 실격

**15. 이동 수단의 사용 금지 (모델 로컬룰 G-6)**

- 가. 라운드 중에 플레이어나 캐디는 위원회에서 허용하지 않는 한, 이동 수단을 타서는 안 된다.
- 나. 스트로크와 거리의 페널티 구제를 받을 경우에는 언제나 이동 수단을 탈 수 있다.
  - \* 만약 플레이어의 관계자(부모, 코치, 친지 등)가 카트에 탑승하여 이동할 경우, 해당 플레이어에게 벌금(20만원)이 부과된다.

**16. 라운드 동안 부러지거나 심하게 손상된 클럽의 교체 허용 (모델 로컬룰 G-9)**

- 플레이어의 클럽이 라운드 동안 플레이어나 플레이어의 캐디에 의하여 '부러지거나 심하게 손상된' 경우(그 클럽을 함부로 다루다가 손상된 경우는 제외), 플레이어는 규칙 4.1b(4)에 따라 그 손상된 클럽을 다른 클럽으로 교체할 수 있다 (규칙4.1b(3)의 수정 적용).
  - \* 위반의 벌: 규칙4.1b 참조

**17. 스트로크플레이에서 연습의 금지 (규칙5.2b; 규칙5.5b)**

- 가. 라운드 전 또는 라운드와 라운드 사이의 연습 금지 (모델 로컬룰 I-1.2 적용).
  - 라운드 전 또는 라운드와 라운드 사이에, 플레이어는 경기가 열리는 코스에서 연습할 수 없다 (규칙5.2b의 수정 적용).
  - \* 위반의 벌: 첫 번째 위반 - 2벌타, 두 번째 위반 - 실격
- 나. 방금 끝난 홀의 퍼팅그린에서의 연습 금지 (모델 로컬룰 I-2 적용)
  - 홀과 홀 사이에서, 플레이어는 방금 끝난 홀의 퍼팅그린이나 그 근처에서 연습 스트로크를 하거나 퍼팅그린을 문지르거나 볼을 굴려서 퍼팅그린의 표면을 테스트 할 수 없다 (규칙5.5b의 수정 적용).

**18. 플레이 중단 및 재개 (규칙5.7)**

- 가. 플레이 중단과 재개는 혼으로 알린다. 위험한 상황으로 인한 즉시 중단은 한 번 길게, 그 밖의 이유로 인한 중단은 연속 3번 혼을 울린다. 플레이의 재개는 혼을 연속 두 번씩 반복하여 울린다 (모델 로컬룰 J-1 적용).
- 나. 위험한 상황으로 플레이가 즉시 중단된 경우에 모든 연습 지역은 위원회가 허락할 때까지 폐쇄된다. 만일 폐쇄된 연습지역에서 연습을 할 경우에는 연습을 중지하도록 요구되며 중지하지 않을 경우에는 실격이 될 수 있다.
- 다. 일몰이나 플레이할 수 없는 코스 상태로 인한 일반적인 플레이 중단인 경우, 플레이어는 연습 퍼팅그린에서 연습할 수 있다.

**19. 플레이 속도 (규칙5.6)**

- 가. 모든 플레이어는 신속한 속도로, 부당한 지연 없이 플레이해야 한다.
- 나. 아웃오브포지션의 정의: 출발 첫 조나 스타터스 갭(starter's gap)을 받고 출발하는 조는 라운드하는 동안에 홀을 마치는데 부여된 시간을 초과하는 순간 아웃오브포지션이 된다. 후속 출발 조들은 앞 조와의 간격이 출발 간격보다 벌어지고 홀을 마치는데 부여된 시간을 초과하면 아웃오브포지션이 된다.
- 다. 아웃오브포지션에 해당되면 계시를 통보받게 된다. 상황에 따라서는 조 전체가 아니라 한 명 또는 두 명의 플레이어들만 계시될 수 있다.
- 라. 한 샷을 플레이하는데 최대 40초가 부여된다. 파3홀의 티샷, 그린으로의 어프로치 샷 및 칩샷이나 퍼트를 하는 첫 번째 플레이어에게 추가로 10초가 더 부여된다.
- 마. 레프리에 의해서 플레이어가 플레이할 순서가 되어 방해없이 집중하여 플레이할 수 있다고 간주되는 순간부터 시간이 측정된다. 계시는 조 전체가 인 포지션으로 복귀하는 시점에서 종료되며, 그에 따라 플레이어들은 통보를 받게 된다.
- 바. 시간측정의 결과에 따라서 부과된 배드 타임(bad time) 및 페널티는 그 라운드가 끝날 때까지 유효하다.
- 사. 임의 계시(Random Timing): 상황에 따라서는 아웃오브포지션이 아닌 경우에도 경고 없이 개개의 플레이어나 조 전체가 계시될 수 있다. 이 경우에 한 샷을 하는데 60초를 초과하면 플레이 속도 위반의 페널티를 받게 된다.
- 아. 플레이 속도의 위반에 관한 페널티
  - 첫 번째 배드 타임 - 레프리의 구두 경고
  - 두 번째 배드 타임 - 1벌타 및 50만원의 벌금

세 번째 배드 타임 - 추가적 일반 페널티 및 다음 1개 대회 출장 정지와  
100만원의 벌금

네 번째 배드 타임 - 실격 및 다음 3개 대회 출장 정지와 200만원의 벌금

자. 시즌 동안 배드 타임의 누적에 따른 벌금: 라운드에서 받은 배드 타임은 해당 시즌의 위반 횟수로 누적된다. 시즌 종료 후, 누적 위반 횟수 2회부터 50만원의 벌금이 부과되며, 그 이후부터는 누적횟수의 증가에 따라 50만원씩 벌금이 추가된다. 다만 라운드에서 벌금을 부과받은 경우에 그 금액만큼 차감된다.

차. 플레이 속도 위반의 페널티에 대한 이의 제기: 라운드 동안 배드 타임을 받은 플레이어는 스코어카드를 제출하기 전에 이의를 제기할 수 있다. 계시어필위원회는 계시를 한 레프리와 선임 레프리로 구성되며, 위원회의 결정이 최종이다. 스코어카드를 제출한 이후에는 플레이 속도 위반의 페널티에 대한 어떠한 이의 제기도 할 수 없다.

## 20. 행동 수칙 (규칙1.2b)

모든 플레이어들은 골프의 정신에 따라서 플레이해야 한다. 라운드 중에 코스를 보호하지 않거나 부적절한 언어를 사용하고 다른 플레이어들이나 레프리 또는 갤러리에게 무례하게 행동할 경우에는 페널티를 받을 수 있다.

\*행동 수칙을 위반할 경우의 페널티(1벌타, 2벌타 또는 실격)는 위원회가 결정한다.

## 제2장 경기조건 (Terms of the Competition)

### 1. 스코어카드의 제출

스코어카드는 플레이가 종료되는 즉시 스코어카드 접수처(Score Recording Area)에 제출하여야 한다. 위원회에서 접수처를 떠나는 것을 허락하지 않는 한, 스코어카드는 플레이어의 두 발이 스코어카드 접수처를 떠났을 때 제출된 것이다.

### 2. 동점의 경우 우승자 결정 방법

18번 홀에서 쓰든 데스 플레이오프 방식으로 우승자를 결정한다. 다만, 위원회는 경우에 따라서 그 방법을 변경할 수 있다.

### 3. 경기의 종료

우승자에게 우승컵이 수여되었을 때 경기가 종료된 것이다.

### 4. 도핑 방지 (Anti-Doping)

플레이어는 도핑 방지 지침을 준수해야 한다. 플레이어는 KADA(한국도핑방지위원회)에서 금지하는 약물을 복용해서는 안 된다.

\* 위반의 벌: 실격.