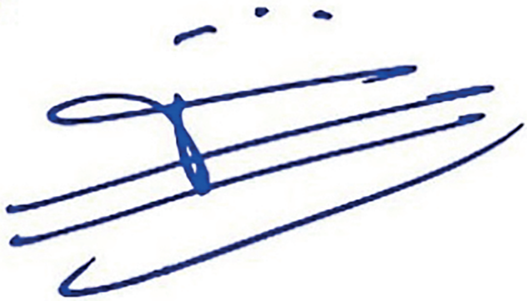
R&A USGA®

Rules of Golf

Effective January 2023

မေတ္တာဖြင့်



ဦးကိုကိုအေး
ဥက္ကဋ္ဌ
မြန်မာနိုင်ငံဂေါက်သီးအားကစားအဖွဲ့ချုပ် နှင့်
မြန်မာနိုင်ငံဂေါက်သီးရိုက်ပညာရှင်များအသင်း

မြန်မာ့ဂေါက်သီးအားကစားအဆင့်အတန်း မြင့်မားတိုးတက်စေရန်အလို့ငှာ မြန်မာနိုင်ငံဂေါက်သီးအားကစား အဖွဲ့ချုပ် ဥက္ကဋ္ဌ ဦးကိုကိုအေး က ၂၀၂၃-ဂေါက်သီးစည်းမျဉ်း ဘာသာပြန်စာအုပ် အုပ်ရေ(၁၀၀၀၀) ကို မေတ္တာဖြင့် ထုတ်ဝေလှူဒါန်းပါသည်။

© 2022 R&A Rules Limited and The United States Golf Association.
All rights reserved.

CARBON BALANCED PAPER
WORLD LAND TRUST™
www.carbonbalancedpaper.com
CBP012768

FSC
www.fsc.org
MIX
Paper | Supporting responsible forestry
FSC™ C002151

R&A USGA®

စကော့တလန် စိန့်အင်ဒရူးတွင် အခြေစိုက်သော R&A နှင့် အမေရိကန်နိုင်ငံ နယူးဂျာစီပြည်နယ် လစ်ဘာတီကော်နာတွင် အခြေစိုက်သော USGA တို့ အတူတွဲဖက်ပြီး ဂေါက်ကစားနည်း စည်းမျဉ်းများကို ပြုစုရေးသားခြင်းနှင့် ဘာသာပြန်ဆိုခြင်းအပါအဝင် ကမ္ဘာတစ်ဝှမ်းလုံးရှိ ဂေါက်ကစားပွဲများကို ထိန်းချုပ်အုပ်စိုးပါသည်။

ဂေါက်ကစားနည်းစည်းမျဉ်းများကို တစ်ခုတည်းထုတ်ပြန်ရန် ပူးတွဲဆောင်ရွက်ရာတွင် R&A နှင့် USGA တို့သည် လုပ်ငန်းဆောင်တာ စီရင်ပိုင်ခွင့်ကို သီးခြားစီ ခွဲခြားဆောင်ရွက်ကြသည်။ USGA သည် အမေရိကန်ပြည်ထောင်စု၊ ၎င်း၏ပိုင်နက်နယ်မြေများနှင့် မက္ကဆီကို နိုင်ငံတို့ အတွင်းရှိ စည်းမျဉ်းကိစ္စရပ်များကို စီမံခန့်ခွဲရန် တာဝန်ရှိပြီး R&A သည် ၎င်း၏ တွဲဖက်ဌာနခွဲများနှင့် သဘောတူဆောင်ရွက်ကြသည့် ကမ္ဘာ့အခြားနေရာဒေသများအတွက် တာဝန်ယူ စီမံခန့်ခွဲရပါသည်။

R&A နှင့် USGA တို့သည် စည်းမျဉ်းများနှင့် စည်းမျဉ်းများ၏ အဓိပ္ပါယ်ဖွင့်ဆို ရှင်းလင်းချက်များကို အချိန်မရွေး ပြင်ဆင်ခွင့်ရှိသည်။

www.RandA.org www.USGA.org

မြန်မာနိုင်ငံဂေါက်သီးအားကစားအဖွဲ့ချုပ်တွင် အဆင့်ဆင့်တာဝန်ယူထမ်းဆောင်ခဲ့သော ဥက္ကဋ္ဌများ

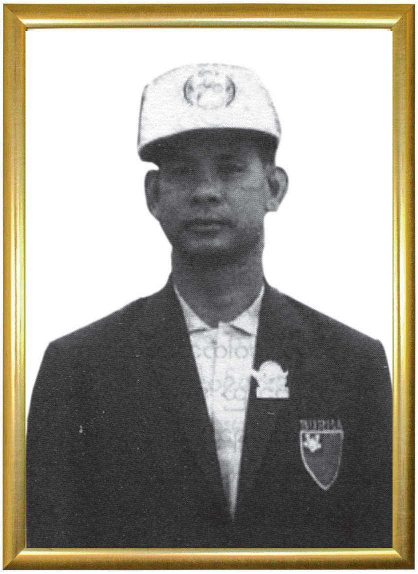
၁။	ဦးပိုင်	(၁၉၅၇ - ၁၉၅၈)
၂။	ဦးခင်မောင်လတ်	(၁၉၅၈ - ၁၉၅၉)
၃။	ဦးဘို	(၁၉၅၉ - ၁၉၆၀)
၄။	ဦးထွန်းသောင်	(၁၉၆၀ - ၁၉၆၁)
၅။	ဦးဘအေး	(၁၉၆၁ - ၁၉၆၂)
၆။	ဦးသိန်း	(၁၉၆၂ - ၁၉၆၃)
၇။	ဗိုလ်မှူးကြီးမင်းသိန်း	(၁၉၆၄ - ၁၉၆၈)
၈။	ဗိုလ်မှူးကြီးအောင်ဇင်	(၁၉၆၉ - ၁၉၇၂)
၉။	ဗိုလ်မှူးကြီးဇော်ဝင်း	(၁၉၇၃ - ၁၉၇၆)
၁၀။	ဗိုလ်မှူးကြီးစောမြသိန်း	(၁၉၇၇ - ၁၉၈၀)
၁၁။	ဒေါက်တာမောင်မောင်တိတ်	(၁၉၈၁ - ၁၉၈၄)
၁၂။	ဗိုလ်မှူးကြီးထွန်းအောင်	(၁၉၈၅ - ၁၉၈၇)
၁၃။	ဗိုလ်မှူးချုပ်မောင်မောင်	(၁၉၈၈ - ၁၉၉၀)
၁၄။	ဗိုလ်မှူးကြီးမောင်မောင်လေး	(၁၉၉၁ - ၁၉၉၂)
၁၅။	ဗိုလ်ချုပ်ဝင်းလှိုင်	(၁၉၉၃ - ၂၀၀၈)
၁၆။	ဦးတေဇ	(၂၀၀၈ - ၂၀၁၄)
၁၇။	ဦးကိုကိုအေး	၁-၁-၂၀၁၅ - ယနေ့ထိ

ဦးပိုင်
(၁၉၅၇ - ၁၉၅၈)

ဦးခင်မောင်လတ် (တရားရေးဝန်ကြီး)
(၁၉၅၈ - ၁၉၅၉)

ဦးဘို
(၁၉၅၉ - ၁၉၆၀)

ဦးဘအေး (Central Sport Ltd.)
(၁၉၆၁ - ၁၉၆၂)



ဗိုလ်မှူးကြီး ဇော်ဝင်း
(၁၉၇၃ - ၁၉၇၆)

ဗိုလ်မှူးကြီး အောင်ဇင်
(၁၉၆၉ - ၁၉၇၂)

ဒေါက်တာမောင်မောင်တိတ်
(၁၉၈၁ - ၁၉၈၄)

ဗိုလ်မှူးကြီး ထွန်းအောင်
(၁၉၈၅ - ၁၉၈၇)

ဗိုလ်မှူးချုပ် မောင်မောင်
(၁၉၈၈ - ၁၉၉၀)

ဗိုလ်ချုပ် ဝင်းလှိုင်
(၁၉၉၃ - ၂၀၀၈)

ဝဏ္ဏကျော်ထင်စည်သူ ဦးတေဇ
(၂၀၀၈ - ၂၀၁၄)

အဂ္ဂမဟာသီရိသုဓမ္မ မဏိဇောတဓရ
သီရိသုဓမ္မ မဏိဇောတဓရ (လူမှုထူးချွန်-ဒုတိယ)
ဦးကိုကိုအေး
(၁-၁-၂၀၁၅ - ယနေ့ထိ)

မြန်မာနိုင်ငံဂေါက်သီးအားကစားအဖွဲ့ချုပ် ဗဟိုအလုပ်အမှုဆောင်များစာရင်း
(၂၀၁၈ မှ ယနေ့အထိ)

စဉ်	အမည်	အဖွဲ့ချုပ်တာဝန်
၁	ဗိုလ်ချုပ်ဝင်းလှိုင် (ငြိမ်း)	နာယက
၂	ပါမောက္ခဒေါက်တာ ဦးမြင့်မောင်မောင်	နာယက
၃	ဗိုလ်ချုပ်ဇာနည်ဝင်း	နာယက
၄	ဦးကိုကိုအေး	ဥက္ကဋ္ဌ
၅	ဦးအောင်ကြည်	ဒုဥက္ကဋ္ဌ
၆	ဦးရန်အောင်	ဒုဥက္ကဋ္ဌ
၇	ဦးအောင်မျိုးမင်းဒင်	ဒုဥက္ကဋ္ဌ
၈	ဦးဝင်းဇော်	ဘဏ္ဍာရေးမှူး
၉	ဦးဝင်းမြင့်ချင်း	ဗဟိုအလုပ်အမှုဆောင်
၁၀	ဦးမြင့်သောင်း	ဗဟိုအလုပ်အမှုဆောင်
၁၁	ဦးမင်းသိန်း	ဗဟိုအလုပ်အမှုဆောင်
၁၂	ဦးအိုက်ပန်	ဗဟိုအလုပ်အမှုဆောင်
၁၃	ဦးလှမြင့်ရွှေ	ဗဟိုအလုပ်အမှုဆောင်
၁၄	ဦးကျော်ကျော်မြင့်	ဗဟိုအလုပ်အမှုဆောင်
၁၅	ဦးတင်ကိုကို	ဗဟိုအလုပ်အမှုဆောင်
၁၆	ဦးမောင်မောင်ထွန်း	ဗဟိုအလုပ်အမှုဆောင်
၁၇	ဦးမျိုးဒန်	ဗဟိုအလုပ်အမှုဆောင်
၁၈	ဦးဌေးအောင်	ဗဟိုအလုပ်အမှုဆောင်
၁၉	ဦးခင်ဇော်အောင်	ဗဟိုအလုပ်အမှုဆောင်
၂၀	ဦးဇေယျာအောင်	ဗဟိုအလုပ်အမှုဆောင်
၂၁	ဦးမြင့်အောင်	ဗဟိုအလုပ်အမှုဆောင်
၂၂	ဦးသိုက်ဒင်	ဗဟိုအလုပ်အမှုဆောင်
၂၃	ဦးချမ်းဟန်	ဗဟိုအလုပ်အမှုဆောင်
၂၄	ဦးတင့်ဦး	ဗဟိုအလုပ်အမှုဆောင်
၂၅	ဒေါက်တာမြင့်ဦး	တွဲဖက်အထွေထွေအတွင်းရေးမှူး
၂၆	ဦးအောင်မြင့်ဦး	တွဲဖက်အထွေထွေအတွင်းရေးမှူး
၂၇	ဦးမျိုးသီဟ	တွဲဖက်အထွေထွေအတွင်းရေးမှူး
၂၈	ဦးမြတ်ခိုင်	အထွေထွေအတွင်းရေးမှူး

ဧရာမကျော်ထင် ဇာနည် ဗိုလ်ချုပ်ဝင်းလှိုင် (ငြိမ်း)
နာယက

သိပ္ပံကျော်စွာ ပါမောက္ခ ဒေါက်တာမြင့်မောင်မောင်
ဗိုလ်မှူးကြီး(ငြိမ်း)
နာယက

ဧရာမကျော်ထင် ဗိုလ်ချုပ် ဇာနည်ဝင်း (ငြိမ်း)
နာယက

အဂ္ဂမဟာသီရိသုဓမ္မ မဏိဇောတဓရ
သီရိသုဓမ္မ မဏိဇောတဓရ
(လူမှုထူးချွန်-ဒုတိယ)
ဦးကိုကိုအေး
ဥက္ကဋ္ဌ

ဦးအောင်ကြည်
ဒု-ဥက္ကဋ္ဌ

ဦးရန်အောင်
ဒု-ဥက္ကဋ္ဌ

ဦးအောင်မျိုးမင်းဒင်
ဒု-ဥက္ကဋ္ဌ

ဦးဝင်းဇော်
ဘဏ္ဍာရေးမှူး

ဦးဝင်းမြင့်ချင်း
ဗဟိုအလုပ်အမှုဆောင်

ဦးမြင့်သောင်း
ဗဟိုအလုပ်အမှုဆောင်

ဦးမင်းသိန်း
ဗဟိုအလုပ်အမှုဆောင်

ဦးအိုက်ပန်
ဗဟိုအလုပ်အမှုဆောင်

ဦးလှမြင့်ရွှေ
ဗဟိုအလုပ်အမှုဆောင်

ဦးကျော်ကျော်မြင့်
ဗဟိုအလုပ်အမှုဆောင်

ဦးတင်ကိုကို
ဗဟိုအလုပ်အမှုဆောင်

ဦးမောင်မောင်ထွန်း
ဗဟိုအလုပ်အမှုဆောင်

ဦးမျိုးဒန်
ဗဟိုအလုပ်အမှုဆောင်

ဦးငွေအောင်
ဗဟိုအလုပ်အမှုဆောင်

ဦးခင်ဇော်အောင်
ဗဟိုအလုပ်အမှုဆောင်

ဦးဇေယျာအောင်
ဗဟိုအလုပ်အမှုဆောင်

ဦးမြင့်အောင်
ဗဟိုအလုပ်အမှုဆောင်

ဦးသိုက်ဒင်
ဗဟိုအလုပ်အမှုဆောင်

ဦးချမ်းဟန်
ဗဟိုအလုပ်အမှုဆောင်

ဦးတင့်ဦး
ဗဟိုအလုပ်အမှုဆောင်

ဒေါက်တာမြင့်ဦး
တွဲဖက်အထွေထွေအတွင်းရေးမှူး

ဦးအောင်မြင့်ဦး
တွဲဖက်အထွေထွေအတွင်းရေးမှူး

ဦးမျိုးသီဟ
တွဲဖက်အထွေထွေအတွင်းရေးမှူး

ဦးမြတ်ခိုင်
အထွေထွေအတွင်းရေးမှူး

မြန်မာနိုင်ငံဂေါက်သီးအားကစားအဖွဲ့ချုပ်
အလုပ်အမှုဆောင်များ

ဦးကျော်ကိုကိုချစ်

ဦးတင်မောင်မောင်ဝင်း

ဦးအောင်ကိုဇော်

ဦးအောင်ငွေးလှိုင်

ဒေါ်မြင့်မြင့်သန်း

ဒေါ်လွင်လွင်အောင်

ဒေါ်ခိုင်သက်မွန်

ဒေါ်စုယမင်း

ဒေါ်သိမ့်သရဖူဆွေ

ဒေါ်ခင်မျိုးမော်

2023–ဂေါက်သီးစည်းမျဉ်းစာအုပ် ဘာသာပြန်ဆိုရေးအဖွဲ့

ဦးဇာနည်ဝင်း (Zarni Winn)
(နာယက)

ဒေါက်တာမြင့်ဦး (Myint Oo)
(ဥက္ကဋ္ဌ)

ဦးမျိုးထွန်း (Myo Tun)
(အကြံပေး)

ဦးဘလှမောင် (Ba Hla Maung)
(အဖွဲ့ဝင်)

ဦးဇော်မြင့်နိုင် (Zaw Myint Naing)
(အဖွဲ့ဝင်)

ဦးကျော်ဇော (Kyaw Zaw)
(အတွင်းရေးမှူး)

The R&A နှင့် USGA တို့သည် အတူတကွ ပူးပေါင်းကာ ကမ္ဘာတစ်ဝှမ်းရှိ ဂေါက်သီးကစားသူများ အတွက် တစ်မူတည်းသော ဂေါက်သီးစည်းမျဉ်းများကို သတ်မှတ်ပြဋ္ဌာန်းခဲ့ကြပြီး လေးနှစ်တစ်ကြိမ် ပြန်လည်သုံးသပ် ပြင်ဆင်ထုတ်ပြန်လေ့ ရှိပါသည်။ စိန့်အင်ဒရူးဟု လူသိများကြသော The R&A ၏ ကွပ်ကဲအုပ်ချုပ်မှုအောက်တွင် နိုင်ငံပေါင်း ၁၄၄ နိုင်ငံ၊ ဂေါက်သီးအားကစားအဖွဲ့ချုပ်ပေါင်း ၁၅၉ ဖွဲ့ ရှိပြီး မြန်မာနိုင်ငံဂေါက်သီးအားကစား အဖွဲ့ချုပ်သည်လည်း တစ်ခုအပါအဝင် ဖြစ်သည်။

ယခု 2023–ဂေါက်သီးစည်းမျဉ်းများကို The R&A ၏ တရားဝင်ခွင့်ပြုချက် ရယူပြီး မြန်မာနိုင်ငံဂေါက်သီးအားကစား အဖွဲ့ချုပ်၏ ဂေါက်သီးစည်းမျဉ်းပညာရှင်များ ဖြစ်ကြသော ဦးဇာနည်ဝင်း၊ ဒေါက်တာမြင့်ဦး၊ ဦးမျိုးထွန်း၊ ဦးဘလှမောင်၊ ဦးဇော်မြင့်နိုင်၊ ဦးကျော်ဇောတို့က မြန်မာဘာသာသို့ ပြန်ဆိုခြင်း ဖြစ်ပါသည်။ ဤစာအုပ်သည်သာ မြန်မာနိုင်ငံအတွင်း တရားဝင် ကိုးကားအသုံးပြုခွင့်ရှိသော 2023–ဂေါက်သီးစည်းမျဉ်းစာအုပ် ဖြစ်သည်။

စာအုပ်တွင်ပါရှိသော စည်းမျဉ်းများ၏ဘာသာပြန်ဆိုခြင်း၊အဓိပ္ပါယ်ဖွင့်ဆိုခြင်းများနှင့် ပတ်သက်ပြီး အငြင်းပွားဖွယ် ဖြစ်လျှင် မူရင်းအင်္ဂလိပ်စာအုပ်မှ ဖော်ပြချက်သည်သာ အတည်ဖြစ်သည်။ စည်းမျဉ်းများနှင့် ပတ်သတ်၍ မရှင်းလင်းသည်များအား မြန်မာနိုင်ငံဂေါက်သီးအားကစားအဖွဲ့ချုပ်၊ ဂေါက်သီးစည်းမျဉ်းဆပ်ကော်မတီထံ ဆက်သွယ် မေးမြန်းနိုင်ပါသည်။

Email- admin@myanmargolffedertion.org

Contents မာတိကာ

ဥယျောဇဉ်	6
R&A & USGA တို့၏ အဖွင့်စကား	7
2023 စည်းမျဉ်း ပင်မအပြောင်းအလဲများအကြောင်းမိတ်ဆက်ခြင်း	15
စာအုပ်အသုံးချပုံနည်းလမ်း	17
I. Fundamentals of the Game (Rules 1-4)	19
Rule 1 – The Game, Player Conduct and the Rules ကစားခြင်း၊ ကစားသမားကျင့်ဝတ်နှင့် စည်းမျဉ်းများ	20
1.1 The Game of Golf	20
1.2 Standards of Player Conduct	20
1.3 Playing by the Rules	21
Rule 2 – The Course ကစားကွင်း	25
2.1 Course Boundaries and Out of Bounds	25
2.2 Defined Areas of the Course	25
2.3 Objects or Conditions That Can Interfere with Play	27
2.4 No Play Zones	27
Rule 3 – The Competition ပြိုင်ပွဲ	28
3.1 Central Elements of Every Competition	28
3.2 Match Play	29
3.3 Stroke Play	34
Rule 4 – The Player's Equipment ကစားသမား၏ အသုံးအဆောင်ပစ္စည်း	38
4.1 Clubs	38
4.2 Balls	43
4.3 Use of Equipment	44
II. Playing the Round and a Hole (Rules 5-6)	49
Rule 5 – Playing the Round ကွင်းပတ်ကစားခြင်း	50
5.1 Meaning of Round	50
5.2 Practising on Course Before or Between Rounds	50
5.3 Starting and Ending Round	51
5.4 Playing in Groups	52
5.5 Practising During Round or While Play Is Stopped	53
5.6 Unreasonable Delay; Prompt Pace of Play	54
5.7 Stopping Play; Resuming Play	55

Rule 6 – Playing a Hole ကျင်းကစားခြင်း 59

6.1 Starting Play of a Hole 59

6.2 Playing Ball from Teeing Area 60

6.3 Ball Used in Play of Hole 63

6.4 Order of Play When Playing Hole 65

6.5 Completing Play of a Hole 68

III. Playing The Ball (Rules 7-11) 69

Rule 7 – Ball Search: Finding and Identifying Ball 70
ဘောလုံးရှာဖွေခြင်း၊ တွေ့ရှိခြင်းနှင့် ခွဲခြားစိစစ်ခြင်း

7.1 How to Fairly Search for Ball 70

7.2 How to Identify Ball 71

7.3 Lifting Ball to Identify It 71

7.4 Ball Accidentally Moved in Trying to Find or Identify It 72

Rule 8 – Course Played as It Is Found ကွင်းကိုမြင်တွေ့ရသည့်အတိုင်းကစားခြင်း 73

8.1 Player's Actions That Improve Conditions Affecting the Stroke 73

8.2 Player's Deliberate Actions to Alter Other Physical Conditions to Affect the Player's Own Ball at Rest or Stroke to Be Made 77

8.3 Player's Deliberate Actions to Alter Physical Conditions to Affect Another Player's Ball at Rest or Stroke to Be Made 78

Rule 9 – Ball Played as It Lies; Ball at Rest Lifted or Moved ဘောလုံးကို အရှိအတိုင်း ရိုက်ကစားခြင်း။ ရပ်တန့်နေသည့်ဘောလုံးကို ကောက်ယူခြင်း သို့မဟုတ် နေရာရွှေ့ခြင်း။ 79

9.1 Ball Played as It Lies 79

9.2 Deciding Whether Ball Moved and What Caused It to Move 80

9.3 Ball Moved by Natural Forces 80

9.4 Ball Lifted or Moved by Player 81

9.5 Ball Lifted or Moved by Opponent in Match Play 82

9.6 Ball Lifted or Moved by Outside Influence 83

9.7 Ball-Marker Lifted or Moved 84

Rule 10 – Preparing for and Making a Stroke; Advice and Help; Caddies
ရိုက်ချက်အတွက်ပြင်ဆင်ခြင်းနှင့် ရိုက်ချက်ပြုလုပ်ခြင်း၊ အကြံဉာဏ်နှင့်အကူအညီ၊ ကက်ဒီ 85

10.1 Making a Stroke 85

10.2 Advice and Other Help 87

10.3 Caddies 90

Rule 11 – Ball in Motion Accidentally Hits Person, Animal or Object; Deliberate Actions to Affect Ball in Motion ရွေ့လျားနေသောဘောလုံးသည် လူပုဂ္ဂိုလ်၊တိရစ္ဆာန် သို့မဟုတ် အခြားအရာဝတ္ထုများကို မတော်တဆ ထိမိတိုက်မိခြင်း၊ ရွေ့လျားနေသောဘောလုံးအား တမင်ကြံရွယ်ချက်ဖြင့်အကျိုးသက်ရောက်အောင် ပြုလုပ်ခြင်း 94

11.1 Ball in Motion Accidentally Hits Person or Outside Influence 94

11.2 Ball in Motion Deliberately Deflected or Stopped by Person 96

11.3 Deliberately Removing Objects or Altering Conditions to Affect Ball in Motion 98

IV. Specific Rules for Bunkers and Putting Greens (Rules 12-13) 99

Rule 12 – Bunkers ဘန်ကာ 100

12.1 When Ball Is in Bunker 101

12.2 Playing Ball in Bunker 101

12.3 Specific Rules for Relief for Ball in Bunker 102

Rule 13 – Putting Greens ပတ်တင်ဂရင်း 103

13.1 Actions Allowed or Required on Putting Greens 103

13.2 The Flagstick 108

13.3 Ball Overhanging Hole 112

V. Lifting and Returning a Ball to Play (Rule 14) 113

Rule 14 – Procedures for Ball: Marking, Lifting and Cleaning; Replacing on Spot; Dropping in Relief Area; Playing from Wrong Place ဘောလုံးအတွက်လုပ်ထုံးလုပ်နည်းများ၊ နေရာမှတ်ခြင်း၊ ကောက်ယူခြင်းနှင့် သန့်စင်ခြင်း၊ မူလနေရာပြန်ထားခြင်း၊ သက်သာခွင့်ဧရိယာအတွင်း လွှတ်ချခြင်း၊ နေရာမှားမှ ကစားခြင်း၊ 114

14.1 Marking, Lifting and Cleaning Ball 114

14.2 Replacing Ball on Spot 115

14.3 Dropping Ball in Relief Area 118

14.4 When Player's Ball Is Back in Play After Original Ball Was Out of Play 123

14.5 Correcting Mistake Made in Substituting, Replacing, Dropping or Placing Ball 124

14.6 Making Next Stroke from Where Previous Stroke Made 125

14.7 Playing from Wrong Place 127

VI. Free Relief (Rules 15-16) 129

Rule 15 – Relief from Loose Impediments and Movable Obstructions (Including Ball or Ball-Marker Helping or Interfering with Play) သဘာဝအမှိုက်များနှင့် ဖယ်ရွှေ့နိုင်သော လူလုပ်ပစ္စည်းများမှ သက်သာခွင့်ယူခြင်း (ကစားခြင်းကို အထောက်အကူပြုနေသော သို့မဟုတ် အနှောက်အယှက် ဖြစ်နေသော ဘောလုံးနှင့်ဘောလုံးမာကာတို့ အပါအဝင်) 130

15.1 Loose Impediments 130

15.2 Movable Obstructions 131

15.3 Ball or Ball-Marker Helping or Interfering with Play 134

Rule 16 – Relief from Abnormal Course Conditions (Including Immovabl Obstructions), Dangerous Animal Condition, Embedded Ball ပုံမှန်မဟုတ်သော ကွင်းအခြေအနေများ (ဖယ်ရွှေ့၍ မရနိုင်သော လူလုပ်အနှောက်အယှက်ပစ္စည်းများအပါအဝင်)၊ အန္တရာယ်ရှိသော တိရစ္ဆာန်အခြေအနေနှင့် မြေမြုပ်ဘောလုံးအတွက် သက်သာခွင့်ယူခြင်း 137

16.1 Abnormal Course Conditions (Including Immovable Obstructions) 137

16.2 Dangerous Animal Condition 144

16.3 Embedded Ball 145

16.4 Lifting Ball to See If It Lies in Condition Where Relief Allowed 148

Contents

VII. Penalty Relief (Rules 17-19) 149

Rule 17 – Penalty Areas ပင်နယ်တီဧရိယာ သို့မဟုတ် ပြစ်ဒဏ်ပေးဧရိယာများ 150

17.1 Options for Ball in Penalty Area 150

17.2 Options After Playing Ball from Penalty Area 155

17.3 No Relief Under Other Rules for Ball in Penalty Area 158

Rule 18 – Stroke-and-Distance Relief; Ball Lost or Out of Bounds; Provisional Ball
အချက်နှင့်အကွာအဝေးပေး သက်သာခွင့်ယူခြင်း၊ ဘောလုံးပျောက်ဆုံးခြင်း သို့မဟုတ် အိုဘီထွက်ခြင်း၊
အရံဘော 159

18.1 Relief Under Penalty of Stroke and Distance Allowed at Any Time 159

18.2 Ball Lost or Out of Bounds: Stroke-and-Distance Relief Must Be Taken 160

18.3 Provisional Ball 162

Rule 19 – Unplayable Ball ကစားမရသည့်ဘောလုံး 166

19.1 Player May Decide to Take Unplayable Ball Relief Anywhere Except Penalty Area 166

19.2 Relief Options for Unplayable Ball in General Area or on Putting Green 166

19.3 Relief Options for Unplayable Ball in Bunker 169

VIII. Procedures for Players and Committee When Issues Arise in Applying the Rules (Rule 20) 171

Rule 20 – Resolving Rules Issues During Round; Rulings by Referee and Committee
ကွင်းပတ်ကစားစဉ်အချိန်အတွင်း စည်းမျဉ်းဆိုင်ရာကိစ္စရပ်များကို ဖြေရှင်းခြင်း။ ဒိုင်နှင့် ကော်မတီတို့၏
ဆုံးဖြတ်ချက်များ ရယူခြင်း။ 172

20.1 Resolving Rules Issues During Round 172

20.2 Rulings on Issues Under the Rules 176

20.3 Situations Not Covered by the Rules 178

IX. Other Forms of Play (Rules 21-24) 179

Rule 21 – Other Forms of Individual Stroke Play and Match Play
အခြားကစားနည်းပုံစံများ (အချက်ရေ နှင့်ကျင်းပြတ်ကစားနည်း) 180

21.1 Stableford 180

21.2 Maximum Score 183

21.3 Par/Bogey 185

21.4 Three-Ball Match Play 187

21.5 Other Forms of Playing Golf 188

Rule 22 – Foursomes (Also Known as Alternate Shot)
ဖိုးဆမ်းကစာနည်း(အလှည့်ကျရိုက်ကစားနည်း) 189

22.1 Overview of Foursomes 189

22.2 Either Partner May Act for Side 189

22.3 Side Must Alternate in Making Strokes 190

22.4 Starting the Round 190

22.5 Partners May Share Clubs 191

22.6 Restriction on Player Standing Behind Partner When Stroke Made 191

Rule 23 – Four-Ball ဖိုးဘောကစားနည်း 192
23.1 Overview of Four-Ball 192
23.2 Scoring in Four-Ball 192
23.3 When Round Starts and Ends; When Hole Is Completed 194
23.4 One or Both Partners May Represent the Side 195
23.5 Player’s Actions Affecting Partner’s Play 195
23.6 Side’s Order of Play 196
23.7 Partners May Share Clubs 196
23.8 Restriction on Player Standing Behind Partner When Stroke Made 196
23.9 When Penalty Applies to One Partner Only or Applies to Both Partners 197

Rule 24 – Team Competitions အသင်းလိုက်ပြိုင်နည်းများ 199
24.1 Overview of Team Competitions 199
24.2 Terms of Team Competition 199
24.3 Team Captain 199
24.4 Advice Allowed in Team Competition 199

X. Modifications for Players with Disabilities (Rule 25) 201

Rule 25 – Modifications for Players with Disabilities
မသန်စွမ်းကစားသမားများအတွက် စည်းမျဉ်းမွမ်းမံပြင်ဆင်ချက်များ 202
25.1 Overview 202
25.2 Modifications for Players Who Are Blind 203
25.3 Modifications for Players Who Are Amputees 205
25.4 Modifications for Players Who Use Assistive Mobility Devices 206
25.5 Modifications for Players with Intellectual Disabilities 210
25.6 General Provisions for All Categories of Disability 211

XI. Definitions အဓိပ္ပါယ်ဖွင့်ဆိုချက်များ 213

Index အကွရာစဉ်အညွှန်း 239

Other Publications အခြားပုံနှိပ်ထုတ်ဝေမှုများ 256

ဥယျာဇဉ်

ဂေါက်သီးအားကစား၏ သစ္စာတရားတွင် ဂုဏ်သိက္ခာရှိစွာကစားခြင်း၊ ကစားသမားအချင်းချင်းအပေါ် စာနာထောက်ထားမှုရှိခြင်း၊ ကစားနေသည့် ကွင်းအား ထိန်းသိမ်းစောင့်ရှောက်ခြင်းဟူသည် အလေးထားအပ်သော ပင်မဝိဉာဉ်ဖြစ်သလို ဘောလုံးကို ကျသည့်အနေအထားအတိုင်း ကစားခြင်း၊ ကွင်းကို မျက်မြင်အခြေအနေအတိုင်း လက်ခံကစားခြင်းဟူသည်မှာလည်း အရေးအပါဆုံး စည်းမျဉ်းပင်ဖြစ်သည်။ မည်သည့်အားကစားနည်းမဆို ပဓာနအကျဆုံးမှာ စည်းမျဉ်းပင်ဖြစ်သည်။ စည်းမျဉ်းကို သေချာသိရှိ နားလည်နိုင်မှသာလျှင် ပြိုင်ပွဲများတွင် မျှော်မှန်းထားသော အောင်မြင်မှုများ ရရှိနိုင်မည်ဖြစ်သည်။ သို့ပါသောကြောင့် ဂေါက်သီးစည်းမျဉ်းများကို ဂေါက်သီးအားကစားသမားမောင်မယ်တို့ သေချာစွာလေ့လာကြပါရန် အားပေးတိုက်တွန်းအပ်သည်ဖြစ်သည်။

စိန့်အင်ဒရူးဂေါက်ကွင်းကြီးမှ အစပြု၍ ဂေါက်သီးစည်းမျဉ်းများပေါ်ပေါက်လာခဲ့သည်မှာ နှစ်သက်တမ်းပေါင်း (၂၇၀) မျှ အစွန့်ရှည်ခဲ့ပြီဖြစ်သည်။ စိန်အင်ဒရူးဟု လူသိများကြသော The R&A နှင့် USGA အဖွဲ့ချုပ်နှစ်ခုတို့သည် ၁၉၉၀-ခုနှစ်မှ စတင်ကာ တစ်မူတည်း၊ တညီတည်းသော ဂေါက်သီးစည်းမျဉ်းများကို ပူးပေါင်းသတ်မှတ်ပြဋ္ဌာန်းခဲ့ကြပြီး လေးနှစ်တစ်ကြိမ် ဂေါက်သီးစည်းမျဉ်းများကို ပြန်လည်သုံးသပ်ပြီး ပြင်ဆင်ပြဋ္ဌာန်းလေ့ရှိသည်။ ယခု ၂၀၂၃-ခုနှစ်တွင် ဂေါက်သီးစည်းမျဉ်း၏ အရေးပါသော ဆင့်ကဲပြောင်းလဲမှုအဖြစ် မသန်စွမ်းအားကစားသမားများအတွက် စည်းမျဉ်းများကို စည်းမျဉ်းအခန်း (၂၅) အဖြစ် ပေါင်းစည်းထည့်သွင်းခဲ့သည်။ ဤသည်မှာ ဂေါက်သီးအားကစား၏ အနှစ်သာရဖြစ်သော လူတိုင်း တန်းတူညီမျှစွာ ပါဝင်ယှဉ်ပြိုင်ခွင့်ရရှိရေးဟူသည့်အချက်ကို ဖော်ညွှန်းသည့် အကောင်းဆုံးပြယုဂ်ပင်ဖြစ်သည်။

၂၀၁၈-ခုနှစ်တွင် အများဆန္ဒဖြင့် ရွေးကောက်တင်မြှောက်ခြင်းခံရသည့် မြန်မာနိုင်ငံဂေါက်သီးအားကစားအဖွဲ့ချုပ်သည် ဂေါက်သီးစည်းမျဉ်းများအား ဘာသာပြန်ဆို ထုတ်ဝေပြီး တစ်နိုင်ငံလုံးရှိ ဂေါက်သီးအားကစားသမားများသို့ အုပ်ရေ(၁၈၀၀၀) ခန့် အခမဲ့ ဖြန့်ဝေပေးခဲ့ပြီး ဖြစ်သည်။ ယခု ၂၀၂၃- ဂေါက်သီးစည်းမျဉ်းများကိုလည်း အဖွဲ့ချုပ်၏ ဂေါက်သီးစည်းမျဉ်းပညာရှင်များဖြစ်ကြသော ဦးဇာနည်ဝင်းနှင့် ဒေါက်တာမြင့်ဦးတို့ ဦးဆောင်၍ ဂေါက်သီးစည်းမျဉ်းဆပ်ကော်မတီဝင်များက ဘာသာပြန်ဆိုပေးကြကာ အဖွဲ့ချုပ်က ပုံနှိပ်ထုတ်ဝေပြီး ဂေါက်သီးအားကစားသမားများသို့ အခမဲ့ ဖြန့်ဝေပေးခြင်းဖြစ်သည်။ လက်ရှိကာလတွင် ကမ္ဘာ့နိုင်ငံအများအပြား၌ ဒစ်ဂျစ်တယ်ပုံနှိပ်ခြင်းကို ပိုမိုအသားပေးလာကြသော်လည်း အဖွဲ့ချုပ်အနေဖြင့်မူ မိမိနိုင်ငံအခြေအနေနှင့် ပိုမိုကိုက်ညီ ထိရောက်စေမည့် ပုံနှိပ်ထုတ်ဝေခြင်းနှင့် ဒစ်ဂျစ်တယ်စနစ် နှစ်မျိုးလုံး အရေးထား ဆောင်ရွက်လျက်ရှိကြောင်း လေးစားစွာ အသိပေးအပ်ပါသည်။

အချုပ်အားဖြင့်ဆိုရလျှင် မြန်မာ့ဂေါက်သီးအားကစား ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်ရေးအတွက် အဖက်ဖက်မှ တတ်စွမ်းသမျှ ကြိုးပမ်းခဲ့ကြသော အဖွဲ့ချုပ်ကော်မတီဝင်၊ ဆပ်ကော်မတီဝင်များ၊ လက်တွဲဆောင်ရွက်ပေး ကြသော အသင်းအဖွဲ့များ၊ ပံ့ပိုးကူညီပေးခဲ့ကြသော လူပုဂ္ဂိုလ်များ၊ တနိုင်ငံလုံးရှိ ဂေါက်သီးအားကစားကို စိတ်ဝင်စားကြသူများနှင့် မြန်မာ့ဂေါက်သီးအားကစားမောင်မယ် အားလုံး ကိုယ်စိတ်နှစ်ပါး ရွှင်လန်းချမ်းမြေ့၍ အေးချမ်းနိုင်ကြပါစေကြောင်း ဆုမွန်ကောင်းစကား ပါးလိုက်ရပါသည်။

ဦးကိုကိုအေး

ဥက္ကဋ္ဌ
မြန်မာနိုင်ငံဂေါက်သီးအားကစားအဖွဲ့ချုပ် နှင့် မြန်မာနိုင်ငံဂေါက်သီးရိုက်ပညာရှင်များအသင်း

FORWARD

၂၀၂၃ ခုနှစ်ထုတ် ဂေါက်သီးစည်းမျဉ်းစာအုပ်အတွက်အမှာစာ

ကမ္ဘာတစ်ဝှမ်းရှိ ဂေါက်သီးကစားသူများအတွက် ထုတ်ပြန်လိုက်သော ၂၀၂၃ ခုနှစ်-ဇန္နဝါရီလတွင် စတင်ကျင့်သုံးသည့် ဂေါက်ကစားနည်းစည်းမျဉ်းများကို ကြိုဆိုပါသည်။ ဤတည်းဖြတ်မှုအသစ်တွင် R&A နှင့် USGA တို့က ဂေါက်အားကစားနည်းကို ထိန်းကွပ်အုပ်ချုပ်ရာတွင် လမ်းညွှန်နိယာမများကို လိုက်နာလျက် ရိုးရှင်းလွယ်ကူသော ဘာသာစကားအသုံးအနှုန်း၊ လက်တွေ့ကျကျ ချဉ်းကပ်မှု၊ အလိုအလျောက် အဖြေများကို စီစဉ်ပံ့ပိုးပေးခြင်းဖြင့် လွန်ခဲ့သောဆယ်စုနှစ်ခန့်က စတင်ခဲ့သည့် ခေတ်မီဆန်းသစ်မှု လုပ်ငန်းစဉ် အဆက်ဆက်ကို ဆက်လက်လျှောက်လှမ်းနေပါသည်။ ကျွန်ုပ်တို့ ဆက်လက်လျှောက်လှမ်းနေသော မဟာဗျူဟာသည် စည်းမျဉ်းများကို ပိုမို၍ တသမတ်တည်း ဖြစ်နေစေရန်၊ ရှင်းလင်းလွယ်ကူစေရန်၊ လက်လှမ်းမီစေရန်နှင့် ဖြစ်နိုင်လျှင် ပြစ်ဒဏ်ချမှတ်ခံရမှုများ လျော့နည်းစေရန်ဆိုသည့် လမ်းစဉ်အတိုင်းသာဖြစ်ပါသည်။

အဓိကကျသော ပြောင်းလဲမှုများကို စာမျက်နှာ (၁၅) နှင့် (၁၆) တွင် ဖော်ပြထားပါသည်။ ကိုယ်ခန္ဓာ မသန်စွမ်းသော ကစားသမားများအတွက် စည်းမျဉ်းများ မွမ်းမံပြင်ဆင်ချက်များကို ယခုအခါ စည်းမျဉ်းအခန်း (၂၅) အဖြစ် ဂေါက်စည်းမျဉ်းများ၏ အဓိကအခန်းကဏ္ဍတွင် ရောနှောပေါင်းစပ်ပါဝင်လာသည်ကို တွေ့မြင်ရမည်ဖြစ်သည်။ အရေးကြီးသော ဤတိုးတက်မှုဖြစ်စဉ်သည် ဂေါက်အားကစားနည်းက ပါဝင်ဆင်နွှဲယှဉ်ပြိုင်လိုသူအားလုံးကို ကြိုဆိုသည်မှာ ထင်ရှားသေချာစေရမည်ဟူသော ကျွန်ုပ်တို့၏ကတိကို ထင်ဟပ်စေပါသည်။

ယခုနောက်ဆုံး ပြန်လည်ပြင်ဆင်ချက်များသည် ဒိုင်များနှင့် ကော်မတီများအတွက် စည်းမျဉ်းများကို ကိုးကားဆုံးဖြတ်ရာတွင် အထောက်အကူဖြစ်စေရန် ကစားသမားကို ဗဟိုချက်အဖြစ်ထားရှိပြီး ပုံစံထုတ် ရေးဆွဲပေးထားခြင်းဖြစ်ပါသည်။ စည်းမျဉ်းပြစ်ဒဏ်အခြေအနေများကို ပိုမိုရှင်းလင်းစွာ ကိုးကားနိုင်ရန် ရုပ်ပုံများ၊ ကားချပ်ပုံကြမ်းများကို ပိုမိုအသုံးပြုထားပါသည်။ စည်းမျဉ်းရှင်းလင်းချက်များမှ အထောက်အကူဖြစ်စေသော အချက်အလက်များကိုလည်း သက်ဆိုင်ရာ စည်းမျဉ်းများတွင် ပြောင်းရွှေ့ဖော်ပြပေးထားပါသည်။ ကျန်ရှိသော စည်းမျဉ်းရှင်းလင်းချက်များမှာ 'Official Guide to the Rules of Golf' စာအုပ်တွင် ရှိနေမည်ဖြစ်ပြီး အရေအတွက်အားဖြင့် သိသာစွာ လျော့နည်းသွားပါမည်။ စည်းမျဉ်းရှင်းလင်းချက်များအတွက် ပြုပြင်မွမ်းမံချက်များကို R&A နှင့် USGA ဝက်ဘ်ဆိုက်များတွင် (၃) လ တစ်ကြိမ် ဆက်လက်ထုတ်ပြန်ပေးသွားမည်ဖြစ်ပါသည်။

လွန်ခဲ့သည့် ၄ နှစ်က သီးခြားထုတ်ဝေခဲ့သည့် 'Player's Edition of the Rules of Golf' စာအုပ်တွင် ဖော်ပြပါရှိသည့် အချက်အလက်များသည် ယခုအခါ စာအုပ်ပုံနှိပ်ဖြန့်ဝေမှုများကို လျော့ချခြင်းအားဖြင့် ကမ္ဘာလုံးဆိုင်ရာ ကာဗွန်ပစ္စည်းများ လျော့နည်းစေရန်အလို့ငှာ ဒစ်ဂျစ်တယ် နည်းပညာဖြင့်သာ ဖော်ပြဖြန့်ဝေသွားပါတော့မည်။ ကျွန်ုပ်တို့၏ ဒစ်ဂျစ်တယ်ပုံစံဖြန့်ဝေမှုတွင် မကြာခဏမေးလေ့ရှိသော မေးခွန်းများအတွက် အဖြေများနှင့်အတူ ဗီဒီယိုများ၊ ရုပ်ပုံကားချပ် ရှင်းလင်းမှုများများစွာပါဝင်ပါသည်။ ဤသို့ဖြန့်ဝေမှုအားလုံးသည် နေရာအနှံ့အပြားမှကစားသမားများ အများဆုံးကြုံတွေ့ရသော စည်းမျဉ်းအခြေအနေများအတွက် ကိုးကားအသုံးပြုရာတွင် အထောက်အကူဖြစ်စေရန် ရည်ရွယ်ခြင်းဖြစ်ပါသည်။ ပိုမိုကောင်းမွန်သော ရှာဖွေမှု လုပ်ဆောင်ချက်အသစ်များဖြင့် လိုအပ်သည့် သတင်းအချက်အလက်ကို ပိုမိုလွယ်ကူစွာ ဖော်ထုတ်ရှာဖွေနိုင်မည်ဖြစ်ပါသည်။

ကျွန်ုပ်တို့အနေဖြင့် ဤ 'Rules of Golf' ထုတ်ဝေမှုအသစ်အတွက် သက်ဆိုင်ရာကော်မတီများနှင့် ဝန်ထမ်းများ၏ ကြီးမြတ်သော ကြိုးစားအားထုတ်မှုများကိုသာမက ကမ္ဘာ့ကပ်ရောဂါကြောင့် ပုံမှန်ထက်ပိုမိုသည့် စိန်ခေါ်မှု အခြေ အနေအတွင်း ပါဝင်ကြိုးစားအားထုတ်ပေးခဲ့ကြသူ အားလုံးကို များစွာကျေးဇူးတင်ရှိကြောင်း ဖော်ပြလိုပါသည်။

Doug Norval
Chair
Rules of Golf Committee
R&A Rules Limited

Kendra B. Graham
Chair
Rules of Golf Committee
United States Golf Association

TIMELESS

The Rules of Golf have existed for over 270 years. Consistently evolving the Rules is a central tenet of golf, but this current iteration is a significant and laudable change, one that aspires to make the game more inclusive, approachable and welcoming to all.

ROLEX

PASSION

Golfers of all abilities are universally passionate about the game. The continuous efforts to enhance the Rules of Golf reflect and embrace that passion among all golfers who play, in every corner of the world.

PRECISION

Golf is a game that requires a certain mindset. A game in which precision is met with reward. The Rules of Golf reflect this mindset – a set of precise standards to which every golfer holds themselves accountable. A code of honour and integrity, they are meant to be easily accessible so each golfer can be their own Rules authority.

ROLEX

CONNECTION

The evolving modernization of the Rules of Golf is the byproduct of listening to the voices of those who play the game. As a singular set of Rules, they embody and reinforce the special connections that exist among the golf community as a whole.

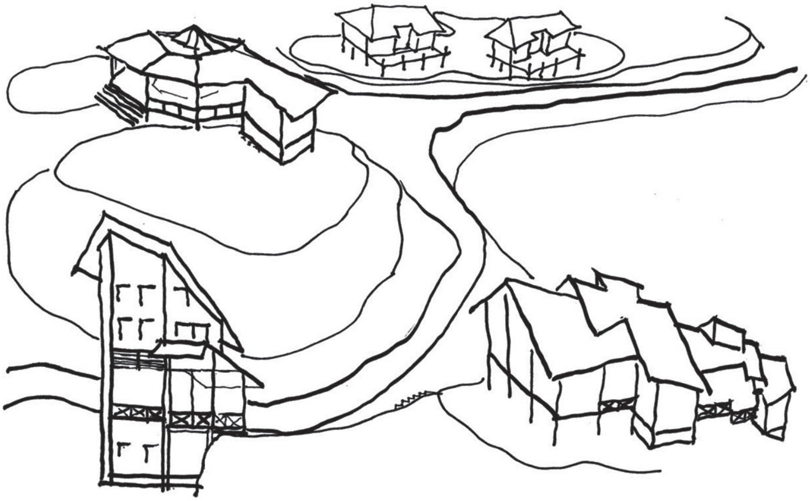
FOREVER GOLF

A game universally beloved for its elegance and splendour, golf will always be a game of honour. Alongside The R&A and USGA, Rolex is proud to be a part of, and stand behind, golf's rules and all that they represent for the future of the game, and those who love and play it.

R&A USGA

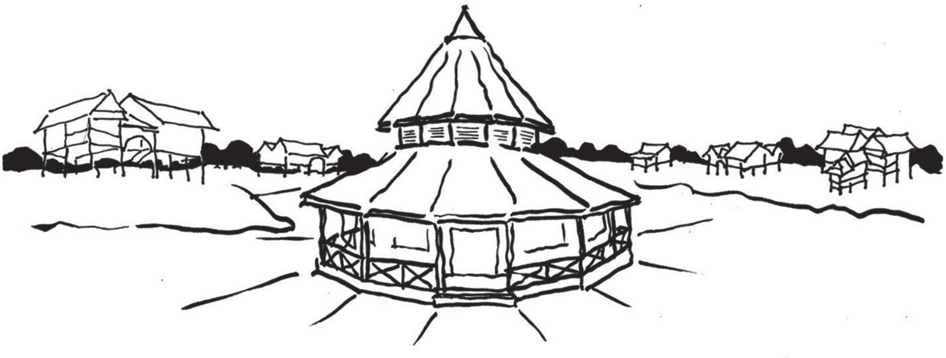
ROLEX

Bago Yoma Eco Resort



Bago Yoma Eco Resort 43 mile, Pauk Khaung - Oaktwin Yoma Crossing Road, South Nawin Reserved Forest, Pauk Khaung Township, Pyay District, Bago Division, Myanmar.
Resort Ph: (+95-9) 44 5566000, 77 8800088

Nga Laik Kan Tha Eco Resort



Nga Laik Kan Tha Eco Resort Yangon - Naypyitaw Highway 215 mile (5 Furlong), Kywe Shinn Village, Ottara Thiri Township, Nay Pyi Taw, Myanmar.
Resort Ph: 067-8430027, (+95-9) 26 4293647, 26 4293627

BURMESE GOLF
GOLF ACCESSORIES
BURMESE GOLF
SCAN ME
Contact us : +959 448079339

"Principal Changes in the 2023 Rules of Golf"
(၂၀၂၃ စည်းမျဉ်းတွင် အဓိကကျသောအပြောင်းအလဲများ)

Specific Rules

Rule 1.3c(4) စည်းမျဉ်းဖောက်ဖျက်မှုများအတွက် ပြစ်ဒဏ်ချမှတ်ခြင်း

စည်းမျဉ်းဖောက်ဖျက်မှုများသည် တစ်ခုနှင့်တစ်ခု ဆက်နွယ်မှု ရှိ မရှိ ဟူသည့် ဆန်းစစ်ချက်ကို ပြစ်ဒဏ်ချမှတ်ခြင်း၏ အစိတ်အပိုင်းအဖြစ် ဆက်လက်မပါဝင်တော့ပါဟု စည်းမျဉ်းကို ပြင်ဆင်ထားသည်။ ထိုသို့ပြင်ဆင်မှုကြောင့် ပြစ်ဒဏ်အမျိုးမျိုး ချမှတ်ခံရနိုင်သည့် အခြေအနေများ ယခင်ကထက် လျော့နည်းလာမည် ဖြစ်သည်။

Rule 3.3b(4) စကိုးကတ်ပေါ်တွင် Handicap နှင့် အချက်ရေစုစုပေါင်းတို့ကို ဖော်ပြရန် ကစားသမားတွင် တာဝန်မရှိခြင်း

ကစားသမားသည် ၎င်း၏ Handicap ကို စကိုးကတ်ပေါ်တွင် ဖော်ပြရန် မလိုအပ်တော့ပါဟု စည်းမျဉ်းကို ပြင်ဆင်ထားသည်။ ကော်မတီသည် ကစားသမား၏ ပြိုင်ပွဲအတွက် အချက်ကျော့နှင့် ကစားသမား၏ အသားတင်ရိုက်ချက်ကို တွက်ချက်ရန် တာဝန်ရှိသည်။

Rule 4.1a(2) ကွင်းပတ်ကစားချိန်အတွင်း ထိခိုက်ပျက်စီးသောဂေါက်တုတ်ကို ဆက်လက်အသုံးပြုခြင်း၊ ပြုပြင်ခြင်း (သို့မဟုတ်) လဲလှယ်အစားထိုးခြင်း

ဂေါက်တုတ်ကို တလွဲအသုံးပြုမှုကြောင့် ထိခိုက်ပျက်စီးခြင်း မဟုတ်လျှင် ကွင်းပတ်ကစားချိန်အတွင်း ထိခိုက်ပျက်စီးသော ဂေါက်တုတ်ကို လဲလှယ်အစားထိုးခွင့်ပြုရန် စည်းမျဉ်းကို ပြင်ဆင်ထားသည်။

Rule 6.3b(3) ကျင်းတစ်ကျင်းကစားနေစဉ် ဘောလုံးလဲလှယ်အစားထိုးခြင်း

ဘောလုံးလဲလှယ်အစားထိုးခွင့်မရှိဘဲ မမှန်မကန် လဲလှယ်အစားထိုးပြီး ရိုက်ကစားခြင်းအတွက် ပြစ်ဒဏ်ကို ပုံမှန်သတ်မှတ် ပြစ်ဒဏ်မှ ပြစ်ဒဏ်(၁)ချက်သို့ လျော့ချထားသည်။

Rule 9.3 သဘာဝစွမ်းအားများကြောင့် ဘောလုံးနေရာရွေ့ခြင်း

ဘောလုံးကို Drop ချခြင်း၊ နေရာထားခြင်း သို့မဟုတ် နေရာပြန်ထားခြင်းတို့ ပြုလုပ်ပြီးနောက် (ဘောလုံးရပ်တန့်နေပြီးနောက်မှ) သဘာဝအင်အားများကြောင့် ဘောလုံးနေရာရွေ့သွားပြီး အခြားဧရိယာအတွင်းသို့ ရောက်ရှိသွားလျှင်ဘောလုံးကို နေရာပြန်ထားရမည်ဟု ခြွင်းချက် (၂)အသစ်ဖြင့် ဖော်ပြထားသည်။ ဤပြင်ဆင်ချက်သည် ဘောလုံး OB ဧရိယာအတွင်းသို့ ရောက်ရှိသွားလျှင်လည်း ကိုးကားဆောင်ရွက်ရမည်ဖြစ်သည်။

Rule 10.2b အခြားအကူအညီ

Rule 10.2b ကို ပိုမိုရှင်းလင်းစေရန်နှင့် ၂၀၁၉ စည်းမျဉ်းကို အထောက်အပံ့ဖြစ်စေရန် ၂၀၁၉ ခုနှစ် ဧပြီလတွင် ထုတ်ပြန်သော စည်းမျဉ်းရှင်းလင်းချက်များနှင့် တွဲဖက်ဖော်ပြပြီး ပြင်ဆင်ရေးဆွဲထားသည်။

ကစားသမားအတွက် ရိုက်လမ်းကြောင်း သို့မဟုတ် အခြား လမ်းညွှန်ချက်ဆိုင်ရာ အချက်အလက် (ဥပမာ - ကစားသမားက အလံတိုင်ကို မမြင်ရသည့်အခါ) အတွက် ကက်ဒီ သို့မဟုတ် အခြားမည်သူတစ်ဦးတစ်ယောက်ကိုမျှ မြေပြင်တွင် အရာဝတ္ထု ပစ္စည်းတစ်ခု ချထားခြင်းကို ခွင့်မပြုဟု Rule 10.2b(1) & (2) တို့ကို ပြင်ဆင်ထားပါသည်။ ထိုသို့ချထားသည့်ပစ္စည်းကို ရိုက်ချက်မပြုလုပ်မီ ဖယ်ရှားသည့်တိုင် ပြစ်ဒဏ်ကို ရှောင်လွှဲနိုင်မည်မဟုတ်ပါ။

Rule 11.1b ရွေ့လျားနေသောဘောလုံးက လူ သို့မဟုတ် ပြင်ပအကျိုးသက်ရောက်မှုကို ဝင်ရောက်တိုက်မိလျှင် ဘောလုံးကိုဆက်ကစားရမည့်နေရာ

Rule 11.1b ကို ရှင်းလင်းစေရန် ပြင်ဆင်ရေးဆွဲထားသည်။

ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်တွင် ရိုက်လိုက်သောဘောလုံးက အင်းဆက်ကောင်တစ်ကောင်၊ ကစားသမား သို့မဟုတ် ရိုက်ချက်ပြုလုပ်သည့် ဂေါက်တုတ်ကို ဝင်ရောက်တိုက်မိလျှင် ဘောလုံးကို ရောက်သွားသည့်နေရာအတိုင်း ဆက်ကစားရမည်။ ရိုက်ချက်ကို ပြန်မရိုက်ရပါ ဟု စည်းမျဉ်း 11.1b ကို ပြင်ဆင်ထားသည်။

Rule 21.1c Stableford ကစားနည်းအတွက် ပြစ်ဒဏ်များ

ဂေါက်တုတ်၊ တာထွက်စတင်ချိန် နှင့် ကျိုးကြောင်းမလျော်ညီသော နှောင့်နှေးကြန့်ကြာမှုတို့နှင့် ပတ်သက်သည့် ပြစ်ဒဏ်များကို ပုံမှန် Stroke Play ကဲ့သို့ ကျင်းအလိုက် ပြစ်ဒဏ်ချမှတ်မည်ဟု စည်းမျဉ်းကို ပြင်ဆင်ထားသည်။ Rule 21.3c (ပါ။ဘူဂီ ကစားနည်း၏ပြစ်ဒဏ်များ) တွင်လည်း အလားတူ ပြင်ဆင်ထားသည်။

Rule 25 မသန်စွမ်းအားကစားသမားများအတွက် မွမ်းမံပြဌာန်းချက်များ

မသန်စွမ်းအားကစားသမားများအတွက် ကစားနည်းပုံစံအမျိုးအစားအားလုံးအပါအဝင် ပြိုင်ပွဲအားလုံးတွင် ကိုးကားလိုက်နာရန် စည်းမျဉ်းမွမ်းမံပြဌာန်းချက်များကို စည်းမျဉ်း အခန်းသစ် (၂၅) အဖြစ် ထည့်သွင်းဖော်ပြထားသည်။

General Changes

Back-on-the-Line သက်သာခွင့်ယူနည်း

ကျင်းမှနောက်တည့်တည့်ဆုတ်သော သက်သာခွင့်ယူနည်းတွင် ကစားသမားသည် ဘောလုံးကို လိုင်းပေါ်တည့်တည့်တွင် လွှတ်ချရန်လိုအပ်သည်ဟု ပြင်ဆင်ထားသည်။ လွှတ်ချလိုက်သောဘောလုံး မြေပြင်ကို စထိသည့်နေရာဖြစ်သည့် လိုင်းပေါ်ရှိ အမှတ်ကိုမူတည်၍ အရပ်မျက်နှာအားလုံးသို့ တုတ်တစ်ပြန်ဧရိယာအဖြစ် သက်သာခွင့်ရဧရိယာကို ဖန်တီးရမည်။ ဤပြင်ဆင်ချက်သည် Rule 14.3b(3), 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b, 19.3 နှင့် သက်သာခွင့်ရဧရိယာ၏ အဓိပ္ပါယ်ဖွင့်ဆိုချက်တို့တွင် အကျိုးသက်ရောက်သည်။

ရိုက်ချက်ကိုပြန်ရိုက်ရမည့်အချိန်တွင် ဆက်လက်ဆောင်ရွက်ပုံ

"ရိုက်ချက်ကို ထည့်သွင်းရေတွက်ခြင်း မပြုပါ" ဟူသည့် စကားရပ်ကိုအသုံးပြုထားသည့် စည်းမျဉ်းများ (ဥပမာ - Rule 11.1b) တွင် ရိုက်ချက်ကိုပြန်ရိုက်ရန် လိုအပ်သော်လည်း ထိုသို့ ဆောင်ရွက်ရန်ပျက်ကွက်ခဲ့လျှင် စည်းမျဉ်းကိုဖောက်ဖျက်မှုရှိနေဆဲဖြစ်ပြီး ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ် ချမှတ်ခံရမည့် အနေအထားအထိ မရောက်ရှိနိုင်စေရန် ပြင်ဆင်ထားသည်။

How to Use the Rule Book

ဂေါက်သီးစည်းမျဉ်းများဟူသည် ကမ္ဘာတဝှမ်း၌ စွမ်းဆောင်နိုင်မှုမျိုးစုံရှိသည့် ကစားသမားများက အမျိုးမျိုးကွဲပြားသော ကွင်းပေါင်းများစွာတွင် ယှဉ်ပြိုင်ကစားကြရာမှ ပေါ်ထွက်လာသည့် ကိစ္စရပ်မျိုးစုံအား ကျယ်ပြန့်ပြည့်စုံသောအဖြေကို ဖော်ထုတ်ပေးနိုင်ရန် ရည်ရွယ်သည်။

ဤဂေါက်သီးစည်းမျဉ်းစာအုပ်သည် ကစားပွဲကို ကြီးကြပ်အုပ်ချုပ်စီစဉ်ပေးရသူများ၊ ဂေါက်သီးအားကစားပြိုင်ပွဲများနှင့် ပတ်သက်ပြီး ပေါ်ထွက်လာသည့် မေးခွန်းပေါင်းမြောက်များစွာကို ဖြေရှင်းပေးနေရသူများအတွက်လည်း ရည်ရွယ်သည်။

အမေးပုစ္ဆာတစ်ခုအား အဖြေရှာရန် သို့မဟုတ် ကွင်းအတွင်းရှိစည်းမျဉ်းကိစ္စရပ်တစ်ခုကို ဖြေရှင်းနိုင်ရန်အတွက် ဤစာအုပ်၏ ရှေ့ပိုင်းတွင်ပါသည့် “မာတိကာအစဉ်”သည် သက်ဆိုင်ရာ အခြေအနေအလိုက် စည်းမျဉ်းများကို ရှာဖွေတွေ့ရှိနိုင်ရန် အထောက်အကူဖြစ်စေသော ကိရိယာတစ်မျိုးပင် ဖြစ်သည်။

(စာအုပ်၏နောက်ပိုင်းတွင် ပါဝင်သော) “အက္ခရာစဉ်အညွှန်း”သည်လည်း ကွင်းတွင်းအခြေအနေနှင့် သက်ဆိုင်သည့်စည်းမျဉ်းကို မြန်ဆန်စွာ ဖော်ထုတ်နိုင်စေရန် အကူအညီပေးသည်။ ဥပမာအားဖြင့် -

- ကစားသမားသည် ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်တွင် ဘောလုံးကို မတော်တဆ ရွှေ့စေခဲ့ပါက ပြဿနာပုဒ်စာ၏ သော့ချက်စကားလုံးဖြစ်သည့် “ဘောလုံးနေရာရွှေ့ခြင်း”နှင့် “ပတ်တင်ဂရင်း”ဟူသည့် စကားရပ်ကို ဖော်ထုတ်ပါ။
- “ဘောလုံးနေရာရွှေ့ခြင်း” နှင့် “ပတ်တင်ဂရင်း”ဟူသည့် ခေါင်းစဉ်အောက်မှ သက်ဆိုင်ရာ စည်းမျဉ်းများ (စည်းမျဉ်း 9.4 နှင့် စည်းမျဉ်း 13.1d)ကို ရှာတွေ့နိုင်မည်ဖြစ်သည်။
- ထိုစည်းမျဉ်းကို ဖတ်ရှုခြင်းအားဖြင့် မှန်ကန်သည့်အဖြေကို အတည်ပြုနိုင်မည်ဖြစ်သည်။

“မာတိကာအစဉ်” နှင့် “အက္ခရာအညွှန်း”ကို ပေါင်းစည်းအသုံးပြုခြင်းအားဖြင့် ဂေါက်သီးစည်းမျဉ်းစာအုပ်ကို အကျိုးသက်ရောက်မှုရှိရှိ၊ တိတိကျကျ အသုံးချနိုင်ရန် အထောက်အပံ့ပေးနိုင်ပါသည်။

“အဓိပ္ပါယ်ဖွင့်ဆိုချက်များ”ကို သိနားလည်ခြင်း

ဝေါဟာရအသုံးအနှုန်းပေါင်း ၇၀ ကျော် (ဥပမာ - ပုံမှန်မဟုတ်သော ကွင်းအခြေအနေ၊ အထွေထွေဧရိယာ စသဖြင့်)ရှိပြီး ၎င်းတို့ကို ဝန်းရံအခြေပြု၍ ဂေါက်သီးစည်းမျဉ်းများကို ရေးဆွဲထားသည်။ စကားအသုံးအနှုန်းများ (စာအုပ်တစ်အုပ်လုံးတွင် စာလုံးစောင်းများဖြင့် ဖော်ပြထားပြီး စာအုပ်၏အနောက်ပိုင်းတွင် အခန်းတစ်ခုအဖြစ် ပါဝင်သည်)၏ ဖွင့်ဆိုချက်များကို ကောင်းစွာ သိကျွမ်းနားလည်ခြင်းသည် စည်းမျဉ်းများအား မှန်ကန်စွာကျင့်သုံးလိုက်နာနိုင်ရန်အတွက် အလွန်အရေးပါသည်။

ဖြစ်စဉ်ကိစ္စ၏အချက်အလက်များ

မည်သည့်စည်းမျဉ်းဆိုင်ရာ ပြဿနာကိုမဆို အဖြေရှာနိုင်ရန်အတွက် ဖြစ်စဉ်ကိစ္စ၏ အချက်အလက် အသေးစိတ်အချို့ကို ထည့်သွင်းစဉ်းစားရမည်။ အောက်ပါတို့ကို ဖော်ထုတ်ရမည်-

- ကစားသည့် ပုံစံ(ကျင်းပြတ်ကစားနည်း၊ အချက်ရေကစားနည်း၊ တစ်ဦးချင်း၊ ဖိုးဆမ်း၊ ဖိုးဘောကစားနည်း စသဖြင့်)
- မည်သူတို့ ပါဝင်ပတ်သက်သည် (ကစားသမား၊ ၎င်း၏ပါတနာ သို့မဟုတ် ကက်ဒီ၊ ပြိုင်ဘက်ကစားသမား သို့မဟုတ် ၎င်း၏ကတ်ဒီ၊ ပြင်ပသက်ရောက်မှု အချင်းအရာ စသဖြင့်)
- မည်သည့်ဧရိယာတွင် ဖြစ်စဉ်ကိစ္စ ဖြစ်ပေါ်ခဲ့သည် (တီခုံဧရိယာတွင်၊ ဘန်ကာအတွင်းတွင်၊ ပင်နယ်တီဧရိယာအတွင်းတွင် သို့မဟုတ် ပတ်တင်ဂရင်းပေါ် စသဖြင့်)

- အမှန်တကယ် ဖြစ်ပွားခဲ့သည့် အချင်းအရာ၊
- ကစားသမား၏ ရည်ရွယ်ချက်အမှန် (ကစားသမား လုပ်ဆောင်ခဲ့သည့်အရာ နှင့် ၎င်းလုပ်ဆောင်လိုသည့်အရာ စသဖြင့်)
- အချင်းကိစ္စဖြစ်ပွားခဲ့သည့်အချိန် (ကစားသမား ကွင်းထဲမှာပင် ရှိနေသည့်အချိန်၊ ကစားသမား စကိုးကတ်အား ပြန်အပ် ပြီးသွားချိန်၊ ပြိုင်ပွဲအား ပိတ်သိမ်းပြီးချိန် စသဖြင့်)

စည်းမျဉ်းစာအုပ်အား ကိုးကားခြင်း

အထက်တွင် ဖော်ပြခဲ့သည့်အတိုင်း စည်းမျဉ်းစာအုပ်အား ကိုးကားအသုံးပြုခြင်းသည် ကွင်းအတွင်း ထွက်ပေါ်လာတတ်သည် ပြဿနာအများစု၏အဖြေကို ဖော်ထုတ်နိုင်ရန် ဖြစ်သည်။ သို့ရာတွင် ဒိုင်လူကြီးများ၊ ကော်မတီများနှင့် စည်းမျဉ်းအသေးစိပ်ကို လိုလားသူများအတွက်မူ ဂေါက်သီးစည်းမျဉ်းဆိုင်ရာ ရှင်းလင်းချက်များ၊ သာမန်ကစားခြင်းနှင့် ပြိုင်ပွဲကစားခြင်းများကို စီမံပြုလုပ်နိုင်ရန်အတွက် ကော်မတီလုပ်ငန်းစဉ်ဆိုင်ရာ အကြံပြုချက်များ ပါဝင်သည့် “Official Guide” စာအုပ်ကို ထုတ်ဝေ ထားပါသည်။

I

Fundamentals of the Game

RULES 1-4

RULE 1 The Game, Player Conduct and the Rules
ကစားခြင်း၊ ကစားသမားကျင့်ဝတ်နှင့် စည်းမျဉ်းများ

စည်းမျဉ်း၏ရည်ရွယ်ချက်

စည်းမျဉ်း 1 သည် ဂေါက်သီးအားကစားနည်း၏ အဓိက နိယာမသဘောတရားများကို ကစားသမားအတွက် မိတ်ဆက်ပေးသည့် စည်းမျဉ်းဖြစ်သည်။

- ကစားကွင်းကို တွေ့ရသည့်အခြေအနေအတိုင်း၊ ဘောလုံးကို ရောက်သည့်နေရာတွင် ရှိနေသည့်အတိုင်း ကစားရန်။
- စည်းမျဉ်းများနှင့်အညီကစားရန်နှင့် ဂေါက်သီးကစားနည်း၏ သစ္စာတရားနှင့် စိတ်ဓိဉာဉ်တို့ရှိရန်။
- စည်းမျဉ်းတစ်ခုကိုဖေါက်ဖျက်မိလျှင် ကျင်းပြတ်ကစားနည်းမှ မိမိ၏ပြိုင်ဘက် (သို့မဟုတ်) အချက်ရေ ကစားနည်းမှ အခြားကစားသမားများထက် အားသာချက် အထူးအခွင့်အရေးများ မရရှိစေရန် မိမိ၏ ပြစ်ဒဏ်ကို မိမိကိုယ်တိုင် သတ်မှတ်ကျခံရန် တာဝန်ရှိပါသည်။

1.1 The Game of Golf ဂေါက်သီးကစားခြင်း

ဂေါက်သီးကစားခြင်းဆိုသည်မှာ ကွင်းအတွင်း (၁၈) ကျင်း သို့မဟုတ် ထို့ထက်နည်းသော ကျင်းအရေအတွက်ရှိသည့် ကွင်း တစ်ပတ်တွင် ဂေါက်သီးဘောလုံးကို ဂေါက်တုတ်ဖြင့် ရိုက်ပြီး ကစားရသော ကစားနည်းဖြစ်သည်။

ကျင်းတိုင်းတွင် တီခုံဧရိယာအတွင်းမှ ရိုက်ချက်ဖြင့် စတင်ပြီး ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်တွင် ဘောလုံးကျင်းဝင်သည့် အချိန် (သို့မဟုတ် - စည်းမျဉ်းက အခြားနည်းလမ်းဖြင့် ကျင်းကစားခြင်းပြီးဆုံးကြောင်း ညွှန်းဆိုသည့်အခါ) တွင် အဆုံးသတ်သည်။

ရိုက်ချက်တိုင်းတွင် ကစားသမားသည် -

- ကွင်းကို တွေ့မြင်ရသည့်အတိုင်း ကစားရပြီး
- ဘောလုံးကို ရောက်သည့်နေရာတွင် ရှိနေသည့်အတိုင်း ကစားရသည်။

သို့သော် စည်းမျဉ်းက ကွင်း၏အခြေအနေများကို အပြောင်းအလဲပြုလုပ်ရန် ခွင့်ပြုသည့်အခါနှင့် ဘောလုံးရောက်ရှိသည့် နေရာထက် အခြားတစ်နေရာမှကစားရန် လိုအပ်သည့်အခါ (သို့မဟုတ်) ခွင့်ပြုသည့်အခါတွင်မှ ခြွင်းချက်အခြေအနေများ ရှိပါသည်။

1.2 Standards of Player Conduct ကစားသမား၏ ကျင့်ဝတ်စံနှုန်းများ

1.2a Conduct Expected of All Players - ကစားသမားအားလုံးထံမှ မျှော်လင့်ထားသောကျင့်ဝတ်အပြုအမူ

ကစားသမားအားလုံးသည် ဂေါက်သီးကစားစဉ်ထားရှိအပ်သော အောက်ဖေါ်ပြပါ စိတ်ဓါတ်အပြည့်ဖြင့် ကစားကြမည်ဟု မျှော်လင့်ပါသည်။

- ဂုဏ်သိက္ခာရှိစွာပြုမူခြင်း - ဥပမာ စည်းမျဉ်းများကိုလိုက်နာကစားခြင်း၊ ပြစ်ဒဏ်အချက်များအားလုံးကို ကျခံခြင်း နှင့် ကစားပွဲတလျှောက်လုံးတွင် ရိုးသားမှုရှိခြင်း။
- အခြားသူများအပေါ် စာနာသိတတ်မှုရှိခြင်း - ဥပမာ နှောင့်နှေးကြန့်ကြာမှုမဖြစ်အောင် ကစားခြင်း၊ အခြား သူများကို အန္တရာယ်မဖြစ်စေရန်နှင့် အနှောင့်အယှက်မဖြစ်အောင် ကစားခြင်း။ အကယ်၍ ကစားသမား တစ်ယောက်သည် တစုံတစ်ယောက်အား ဂေါက်သီးထိမှန်ပြီး အန္တရာယ်ဖြစ်နိုင်ဖွယ်ရှိသည့် လမ်းကြောင်း အတိုင်း ရိုက်ကစားလိုက်မိလျှင် ချက်ချင်း အော်ဟစ် သတိပေးရမည်။ ('FORE!!!' 'ဟေး !!!' 'ဘောလုံးလာပြီ !!!' စသည်ဖြင့်)

- ကွင်းကို ကောင်းစွာစောင့်ရှောက်ခြင်း - ဥပမာ ရိုက်ချက်ရာများကို မြက်ဖတ်ဖြည့်ပြုပြင်ခြင်း၊ ဘန်ကာသဲ ပြန်ညှိပေးခဲ့ခြင်း၊ ဘောလုံးရာများပြုပြင်ခြင်း၊ ကွင်းကို မလိုအပ်သောပျက်စီးမှုများ မဖြစ်စေခြင်း။

ဤသို့ ပြုမူဆောင်ရွက်ချက်များ ပျက်ကွက်ခဲ့လျှင် ကစားပွဲတွင်ထားရှိရမည့်စိတ်ဓါတ်နှင့် ဖီလာဆန့်ကျင်ဖြစ်ပြီး ဆိုးရွားသော ကျင့်ဝတ်ပျက်ပြားမှုကို ကျူးလွန်သည့်အတွက် ကစားသမားကို ကော်မတီက ပြိုင်ပွဲမှထုတ်ပယ်နိုင်ခြင်းမှလွဲ၍ စည်းမျဉ်းအရ ပြစ်ဒဏ်ဖြစ်မည်မဟုတ်ပါ။

'ဆိုးရွားသောကျင့်ဝတ်ပျက်ပြားမှု' သည် ဂေါက်သီးအားကစားနည်းတွင် မျှော်လင့်ထားသည့် စိတ်နေစိတ်ထားနှင့် လွန်စွာ အလှမ်းကွာဝေးသည့်စိတ်နေစိတ်ထားဖြစ်ခြင်းကြောင့် အပြင်းထန်ဆုံး အရေးယူဒဏ်ခတ်မှုဖြစ်သည့်ပြိုင်ပွဲမှထုတ်ပယ်ခြင်းသည် တရားမျှတမှုရှိပါသည်။

ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ်မှလွဲ၍ အခြားပြစ်ဒဏ်များကိုမူ စည်းမျဉ်း 1.2b အရ ကျင့်ဝတ်စည်းမျဉ်းများ၏ အပိုင်းကဏ္ဍအဖြစ် ပြစ်ဒဏ်များ သတ်မှတ်ပြဌာန်းထားမှသာ ကျင့်ဝတ်ဖေါက်ဖျက်သောကစားသမားအတွက် ပြစ်ဒဏ်များ ချမှတ်နိုင်မည်ဖြစ်ပါသည်။

1.2b Code of Conduct - ကျင့်ဝတ်စည်းမျဉ်း

ကော်မတီသည် ကျင့်ဝတ်စည်းမျဉ်းများကို ဒေသန္တရစည်းမျဉ်းများအဖြစ် ကိုယ်ပိုင်စံချိန်စံညွှန်းများဖြင့် သတ်မှတ်နိုင်သည်။

- ကျင့်ဝတ်စည်းမျဉ်းတွင် စံနှုန်းကိုဖေါက်ဖျက်ခြင်းအတွက် ပြစ်ဒဏ်တစ်ချက် သို့မဟုတ် ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ် စသည်ဖြင့် သတ်မှတ်နိုင်သည်။
- ကော်မတီသည် ကျင့်ဝတ်စံနှုန်းနှင့်မကိုက်ညီဘဲ ဆိုးရွားစွာကျင့်ဝတ်ဖေါက်ဖျက်သည့် ကစားသမားကို ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ် ချမှတ်နိုင်သည်။

Committee Procedures, Section 5I ကိုဖတ်ရှုရန်။ (သတ်မှတ်နိုင်သော ကျင့်ဝတ်စံနှုန်းများအကြောင်း ရှင်းလင်းချက်။)

1.3 Playing by the Rules စည်းမျဉ်းများနှင့်အညီ လိုက်နာကစားခြင်း

1.3a Meaning of "Rules" ; Terms of Competition - စည်းမျဉ်းအဓိပ္ပါယ်ဖွင့်ဆိုချက်

ပြိုင်ပွဲစည်းကမ်းများ 'စည်းမျဉ်း' ဟူသည် -

- စည်းမျဉ်းအခန်း (၁) မှ (၂၅) အထိနှင့် ဂေါက်သီးစည်းမျဉ်းစာအုပ်ပါ အဓိပ္ပါယ်ဖွင့်ဆိုချက်များ နှင့်
- ပြိုင်ပွဲနှင့်ကွင်းအတွက် ကော်မတီက ရေးဆွဲထုတ်ပြန်ထားသည့် 'ဒေသန္တရစည်းမျဉ်းများ' ကို ဆိုလိုပါသည်။

ကစားသမားများသည် ကော်မတီက ချမှတ်ထားသည့် 'ပြိုင်ပွဲစည်းမျဉ်းစည်းကမ်းများ' အားလုံးကို လိုက်နာရန် တာဝန်ရှိသည်။ (ဥပမာ 'သတ်မှတ်အရည်အချင်း၊ ပြိုင်ပွဲအမျိုးအစားပုံစံနှင့် ပြိုင်ပွဲရက်၊ ကွင်းပတ်အရေအတွက်၊ ကွင်းပတ်တစ်ခုရှိ ကျင်းအရေ အတွက်နှင့်အစီအစဉ် စသည်)

Committee Procedures, Section 5C (ဒေသန္တရစည်းမျဉ်းများ) နှင့် Section 8 (သတ်မှတ်ပိုင်ခွင့်ရှိသော ဒေသန္တရ စည်းမျဉ်းနမူနာပုံစံ အပြည့်အစုံ)၊ Section 5A (ပြိုင်ပွဲစည်းမျဉ်းစည်းကမ်းများ) ကို ဖတ်ရှုရန်။

1.3b Applying the Rules - စည်းမျဉ်းများကို ကိုးကားလိုက်နာခြင်း

(1) <u>စည်းမျဉ်းများကို ကိုးကားလိုက်နာရန် ကစားသမား၏တာဝန်။</u> ကစားသမားများသည် စည်းမျဉ်းများကို ကိုယ်တိုင် ကျင့်သုံးလိုက်နာရန် တာဝန်ရှိသည်။

- ကစားသမားများသည် စည်းမျဉ်းတစ်ခုကိုချိုးဖေါက်မိလျှင် မိမိကိုယ်တိုင် အမှတ်ထားသိရှိနိုင်ပြီး မိမိ၏ပြစ်ဒဏ်ကို ရိုးသားစွာဖြင့် ကိုယ်တိုင်ချမှတ်ရန် မျှော်လင့်ပါသည်။
  - » အကယ်၍ ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်းတစ်ခုကို ဖေါက်ဖျက်မိသည့်အခါ ထိုဖေါက်ဖျက်မှုကို ကိုယ်တိုင် သိရှိပြီး ဖေါက်ဖျက်မှုအတွက် ပြစ်ဒဏ်ကျခံရမည်ဖြစ်ကြောင်း သိလျက်နှင့် တမင် ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့် ပြစ်ဒဏ် ကျခံရန် ပျက်ကွက်ခဲ့လျှင် ကစားသမားသည် ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ် ချမှတ်ခံရမည်ဖြစ်ပါသည်။
  - » အကယ်၍ ကစားသမားနှစ်ဦး သို့မဟုတ် နှစ်ဦးထက်ပိုသောကစားသမားများသည် စည်းမျဉ်းသို့မဟုတ် ပြစ်ဒဏ်တစ်ခုခုကို ကိုးကားလိုက်နာရမည်မှန်းသိလျက်နှင့် လစ်လျူရှုရန်သဘောတူညီထားကြပြီး ထိုကစားသမား များထဲမှတစ်ဦးဦးသည် ကွင်းပတ်ကစားခြင်းကို စတင်လိုက်လျှင် (၎င်းတို့၏ သဘောတူညီထားချက်ကို လက် တွေ့ အကောင်အထည်မဖေါ် ရသေးသည့်တိုင်) ထိုကစားသမားများအားလုံး ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ် ချမှတ်ခံရပါမည်။
- အကြောင်းအရာတစ်ခုနှင့်ပတ်သက်ပြီး အဖြစ်မှန်ကို ဆုံးဖြတ်ရန်လိုအပ်သည့်အခါ ကစားသမားသည် ၎င်း ကိုယ်တိုင် သိရှိထားသော အချက်အလက်များကိုသာမက ကျိုးကြောင်းလျော်ညီစွာ ရရှိနိုင်သည့် အခြားသတင်း အချက်အလက်များကိုပါ ထည့်သွင်းစဉ်းစားရန် တာဝန်ရှိသည်။
- ကစားသမားတစ်ယောက်သည် စည်းမျဉ်းနှင့်ပတ်သက်ပြီး ဒိုင်လူကြီး သို့မဟုတ် ကော်မတီထံမှ အကူအညီ တောင်းခံနိုင်သည်။ သို့သော် သင့်တင့်သောအချိန်အတွင်း အကူအညီမရနိုင်ခဲ့လျှင် ကစားသမားသည် ကစားပွဲကို ဆက်ကစားရမည်ဖြစ်ပြီး ရနိုင်သည့်အချိန်တွင် ကိစ္စအကြောင်းအရာကို ဒိုင်လူကြီး သို့မဟုတ် ကော်မတီထံတင်ပြ ရမည်။ (စည်းမျဉ်း 20.1 ကို ဖတ်ရှုရန်။)

(2) <u>စည်းမျဉ်းကို ကိုးကားရသည့်အခါ တည်နေရာတစ်ခုကို ခွဲခြားသတ်မှတ်ရခြင်းအတွက် ကစားသမား၏ 'ကျိုးကြောင်း ဆီလျော်သော ချင့်ချိန်ဆုံးဖြတ်မှု' ကို လက်ခံရခြင်း။</u>

- စည်းမျဉ်းများတွင် ကစားသမားတစ်ယောက်သည် နေရာ၊ အမှတ်၊ လိုင်း၊ အနားသတ်မျဉ်း၊ ဧရိယာနှင့် အခြား တည်နေရာများကို စည်းမျဉ်းအရ ခွဲခြားဆုံးဖြတ်ရန် လိုအပ်ပါသည်။ ဥပမာ -
  - » ပြစ်ဒဏ်ပေးဧရိယာ အနားသတ်ကို ဘောလုံးနောက်ဆုံးဖြတ်ဝင်သွားသည့်နေရာကို ခန့်မှန်းတွက်ဆခြင်း၊
  - » သက်သာခွင့်ယူသည့်အခါ ဘောလုံးကို လွှတ်ချ သို့မဟုတ် နေရာထားရမည့် နေရာကို ခန့်မှန်းတွက်ဆခြင်း သို့မဟုတ် တိုင်းတာခြင်း၊
  - » ဘောလုံးကို မူလအမှတ်နေရာတွင် နေရာပြန်ထားခြင်း (အမှတ်နေရာကို သိသည်ဖြစ်စေ၊ ခန့်မှန်းရသည် ဖြစ်စေ)
  - » ဘောလုံးသည် ကွင်းအတွင်းရှိနေခြင်း ရှိမနေခြင်း အပါအဝင် ကွင်းအတွင်း ဘောလုံးရှိနေသည့် ဧရိယာနေရာ ကို ခွဲခြားသတ်မှတ်ရခြင်း၊ သို့မဟုတ်
  - » ဘောလုံးသည် ပုံမှန်မဟုတ်သော ကွင်းအခြေအနေနှင့် ထိနေသည်၊ သို့မဟုတ် အထဲတွင် သို့မဟုတ် အပေါ် တွင် ရှိနေသည်တို့ကို ခွဲခြားသတ်မှတ်ရခြင်း
- ထိုသို့ တည်နေရာအနေအထားနှင့်ပတ်သက်ပြီး ခွဲခြားသတ်မှတ်ရခြင်းမျိုးသည် ချက်ချင်းဆုံးဖြတ်ရသည်မျိုး လိုအပ်တတ်ပြီး သတိနှင့် ဂရုတစိုက် ဆောင်ရွက်ရန်လည်း လိုအပ်ပါသည်။ သို့သော် တခါတရံတွင် ကွဲပြား ပြတ်သားစွာ ခွဲခြားမရခြင်းမျိုးလည်း ရှိတတ်ပါသည်။
- ကစားသမားသည် ရရှိလာသောအချက်အလက်များအရ တိကျသေချာသော ခွဲခြားသတ်မှတ်မှု လုပ်ဆောင်ရန် ကျိုးကြောင်းလျော်ညီစွာ မျှော်လင့်ရသည့်အတိုင်း ဆောင်ရွက်ခဲ့ခြင်းဖြစ်လျှင် ရိုက်ချက်ပြုလုပ်ပြီးနောက်မှ ဗီဒီယို အထောက်အထားနှင့် အခြားအချက်အလက်များအရ ခွဲခြားသတ်မှတ်မှု လွဲမှားသွားကြောင်း သိရှိလာရသည့်တိုင် ကစားသမား၏ သင့်တော်သော ချင့်ချိန်ပိုင်းဖြတ်မှုကို လက်သင့်ခံရမည်ဖြစ်ပါသည်။
- ကစားသမားသည် ရိုက်ချက်မပြုလုပ်မီ လွဲမှားသော ခွဲခြားသတ်မှတ်မှုကို သတိပြုမိခဲ့လျှင် ထိုအမှားကို ပြန်ပြင်ရပါမည်။ (စည်းမျဉ်း 14.5 ကို ဖတ်ရှုရန်။)

1.3c Penalties - ပြစ်ဒဏ်များ

(1) **<u>ပြစ်ဒဏ်ဖြစ်စေသော အပြုအမူများ။</u>** ကစားသမားကိုယ်တိုင်၏အပြုအမူ သို့မဟုတ် ကက်ဒီ၏အပြုအမူကြောင့် စည်းမျဉ်းတစ်ခုကို ချိုးဖေါက်မိလျှင် ပြစ်ဒဏ်ချမှတ်ခံရသည်။ (စည်းမျဉ်း 10.3c ကို ဖတ်ရှုရန်။)

ပြစ်ဒဏ်တစ်ခုသည် အောက်ပါအခြေအနေများတွင်လည်း ချမှတ်ခံရမည်ဖြစ်သည်။

- ကစားသမား သို့မဟုတ် ကက်ဒီဖြစ်သူက လုပ်ဆောင်လျှင် စည်းမျဉ်းချိုးဖေါက်မှုဖြစ်စေမည့် အပြုအမူ တစ်ခုခုကို အခြားသူတစ်ဦးဦးက ကစားသမား၏ တောင်းဆိုချက်ကြောင့်သော်၎င်း၊ ကစားသမား၏ ခွင့်ပြုချက်ဖြင့်သော်၎င်း လုပ်ဆောင်ခဲ့လျှင်၊ (သို့မဟုတ်)
- ကစားသမား သို့မဟုတ် ကက်ဒီဖြစ်သူက လုပ်ဆောင်လျှင် ပြစ်ဒဏ်ဖြစ်မည့် ကစားသမား၏ဘောလုံးနှင့် သက်ဆိုင်သည့် အပြုအမူတစ်ခုခုကို တစုံတစ်ယောက်က လုပ်ဆောင်တော့မည့်အနေအထားကို ကစားသမားက တွေ့မြင်နေရပြီး ထိုနေရာသို့ သင့်တင့်သောအချိန်တွင် ရောက်ရှိအောင် အရောက်သွားခြင်း၊ ထိုသူကို တားမြစ်ခြင်းတို့ မပြုလုပ်ခဲ့လျှင် -

(2) **<u>ပြစ်ဒဏ်အဆင့်များ။</u>** ပြစ်ဒဏ်များသည် ကစားသမားအတွက် မမျှတသည့်အခွင့်အရေးများ ရရှိခဲ့ခြင်းအား ပျက်ပြယ်စေရန်ဖြစ်သည်။ ပြစ်ဒဏ်အဆင့် ၃ မျိုးရှိပါသည်။

- <u>တစ်ချက်ပြစ်ဒဏ်။</u> ဤပြစ်ဒဏ်အမျိုးအစားကို ကျင်းပြတ်ကစားနည်းနှင့် အချက်ရေကစားနည်း နှစ်မျိုးလုံးတွင် အချို့စည်းမျဉ်းများအရ ကိုးကားအသုံးပြုရသည်။ (က) စည်းမျဉ်းချိုးဖေါက်မှုကြောင့် ဖြစ်ပေါ်လာနိုင်သော အားသာချက်အကျိုးသည် အသေးအဖွဲသာဖြစ်သည့် စည်းမျဉ်းချိုးဖေါက်မှု (သို့မဟုတ်) (ခ) ဘောလုံးရောက်ရှိရာနေရာ မူလနေရာမှမကစားဘဲ ပြစ်ဒဏ်ပေးပြီး အခြားနေရာမှကစားရန် သက်သာခွင့်ယူခြင်းတို့အတွက် ချမှတ်သော ပြစ်ဒဏ်အမျိုးအစားဖြစ်သည်။
- <u>ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်</u> (ကျင်းပြတ်ကစားနည်းတွင် ကျင်းရှုံးပြစ်ဒဏ်၊ အချက်ရေကစားနည်းတွင် ၂ ချက်ပြစ်ဒဏ်)။ ဤပြစ်ဒဏ်အမျိုးအစားသည် တစ်ချက်ပြစ်ဒဏ်ချမှတ်သော စည်းမျဉ်းဖေါက်ဖျက်မှုများထက် ပို၍သိသာထင်ရှားသည့် အားသာချက်အကျိုးများရရှိစေနိုင်သည့် စည်းမျဉ်းဖေါက်ဖျက်မှု အများစုတွင် ကိုးကားအသုံးပြုရသော ပြစ်ဒဏ်အမျိုးအစားဖြစ်သည်။
- <u>ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ်။</u> ကျင်းပြတ်ကစားနည်းနှင့် အချက်ရေကစားနည်း နှစ်မျိုးလုံးတွင် ကစားသမား တစ်ယောက်သည် ဆိုးရွားသောကျင့်ဝတ်ဖေါက်ဖျက်မှု (စည်းမျဉ်း 1.2 ကို ဖတ်ရှုရန်။) အပါအဝင် ဖြစ်သော အချို့အပြုအမူများနှင့် စည်းမျဉ်းဖေါက်ဖျက်မှုများ သို့မဟုတ် ဖြစ်ပေါ်လာသည့် အားသာချက် အကျိုးရလဒ်သည် ကစားသမား၏ ရိုက်ချက်အမှတ်များ တရားဝင်မှုကို စဉ်းစားသုံးသပ်စေလောက်သည်အထိ အကျိုးဖြစ်သွားစေသည့် စည်းမျဉ်းချိုးဖေါက်မှုများအတွက် ပြိုင်ပွဲမှထုတ်ပယ်ခံရနိုင်သည်။

(3) **<u>ပြစ်ဒဏ်များကို သတ်မှတ်ချက်များနှင့်ကွဲလွဲပြီး ချမှတ်ခွင့်မရှိခြင်း။</u>** ပြစ်ဒဏ်များကို စည်းမျဉ်းများတွင် သတ်မှတ်ပြဌာန်းထားသည့်အတိုင်းသာ ကိုးကားချမှတ်ရန်လိုအပ်ပါသည်။

- ကစားသမားသော်လည်းကောင်း၊ ကော်မတီသည်လည်းကောင်း ပြစ်ဒဏ်များကို ကွဲပြားခြားနားသောနည်းလမ်းများဖြင့် ကိုးကား ချမှတ်ရန် အခွင့်အာဏာမရှိပါ။
- ပြစ်ဒဏ်တစ်ခုကို မှားယွင်းကိုးကားမိခြင်း သို့မဟုတ် ပြစ်ဒဏ်ချမှတ်ရန် ပျက်ကွက်ခြင်းများသည် ၎င်းအမှားကို ပြင်ဆင်ရန် လွန်စွာအချိန်နောက်ကျခဲ့မှသာလျှင် အတည်အဖြစ် မှတ်ယူရပါမည်။ (စည်းမျဉ်း 20.1b(2), 20.1b(3), 20.2d နှင့် 20.2e တို့ကို ဖတ်ရှုရန်။)

ကျင်းပြတ်ကစားနည်းတွင် ကစားသမားနှင့် ပြိုင်ဘက်ကစားသမားတို့သည် ကိုးကားလိုက်နာရန် သိရှိထားသည့် စည်းမျဉ်း သို့မဟုတ် ပြစ်ဒဏ်ကို မျက်ကွယ်ပြုရန် သဘောတူညီခြင်းမဟုတ်သ၍ စည်းမျဉ်းဆိုင်ရာ ကိစ္စရပ်တစ်ခုအတွက် မည်သို့ ဆုံးဖြတ်မည်ဆိုသည်ကို သဘောတူဆောင်ရွက်နိုင်သည်။ (စည်းမျဉ်း 20.1b(1) ကို ဖတ်ရှုရန်။)

(4) <u>**စည်းမျဉ်းဖေါက်ဖျက်မှုမျိုးစုံအတွက် ပြစ်ဒဏ်ချမှတ်ခြင်း။**</u> ကစားသမားတစ်ယောက်သည် စည်းမျဉ်းများစွာ ချိုးဖေါက်ခြင်း သို့မဟုတ် စည်းမျဉ်းတစ်ခုကို ကြိမ်ဖန်များစွာချိုးဖေါက်ခြင်းအတွက် ပြစ်ဒဏ်များစွာ (တစ်ခုထက်ပို၍) ချမှတ်ခံရမည်လား ဆိုသည်မှာ ၎င်းကျူးလွန်မှုများသည် ကြားဖြတ်အဖြစ်အပျက်၊ အပြုအမူများရှိမရှိနှင့် ကစားသမား မည်သည့်ကျူးလွန်မှု အပြုအမူကို လုပ်ဆောင်ခဲ့သည်ဆိုသည့် အချက်များပေါ်တွင် မူတည်ပါသည်။

ဤစည်းမျဉ်းကို ကိုးကားအသုံးပြုရန် ရည်ရွယ်ချက်အတွက် ကြားဖြတ်ဖြစ်စဉ်အဖြစ်အပျက် (၂) မျိုးရှိပါသည်။

- ရိုက်ချက်တစ်ခု ပြည့်စုံပြီးမြောက်ခြင်း၊
- စည်းမျဉ်းတစ်ခုဖေါက်ဖျက်မိခြင်းကို သိရှိခြင်း သို့မဟုတ် သတိပြုမိလာခြင်း (မည်သည့်အချိန်တွင် ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်းဖေါက်ဖျက်မိကြောင်းသိရှိသည်၊ မည်သည့်အချိန်တွင် စည်းမျဉ်းဖေါက်ဖျက်မှုကို တစုံတစ်ဦးက ကစားသမားကိုပြောကြားသည် သို့မဟုတ် ကစားသမားသည် မည်သည့်အချိန်တွင် စည်းမျဉ်းချိုးဖေါက်မှုကို ကျူးလွန်ခြင်း ရှိမရှိ မသေမချာဖြစ်စေသည် စသည်တို့ အပါအဝင်ဖြစ်သည်။)

ပြစ်ဒဏ်များကို အောက်ပါအတိုင်း ကိုးကားချမှတ်ပါသည်။

- <u>ကြားဖြတ်ဖြစ်စဉ်များအကြား စည်းမျဉ်းချိုးဖေါက်မှုများအတွက် ပြစ်ဒဏ်တစ်ခုသာချမှတ်သည်။</u> ကစားသမား တစ်ယောက်သည် ဖြစ်စဉ်တစ်ခုနှင့်တစ်ခုအကြားတွင် စည်းမျဉ်းများစွာကိုချိုးဖေါက်လျှင် သို့မဟုတ် စည်းမျဉ်း တစ်ခုကို ကြိမ်ဖန်များစွာချိုးဖေါက်လျှင် ပြစ်ဒဏ်တစ်မျိုးတည်းကိုသာ ချမှတ်ခံရမည်။
  ချိုးဖေါက်သောစည်းမျဉ်းများတွင် ပြစ်ဒဏ်များမတူညီပါက ပြစ်ဒဏ်အဆင့်ပိုမြင့်သောပြစ်ဒဏ်ကို ချမှတ်ရမည်။
- <u>ကြားဖြတ်ဖြစ်စဉ်တစ်ခုမတိုင်မီနှင့် ဖြစ်စဉ်ပြီးနောက်တွင် ကျူးလွန်မှုများဖြစ်ခဲ့လျှင် တစ်ခုထက်ပိုသော ပြစ်ဒဏ်ကို ချမှတ်ရမည်။</u> ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်းတစ်ခုကို ချိုးဖေါက်ပြီးနောက် ကြားခံဖြစ်စဉ် တစ်ခုအပြီး ထိုစည်းမျဉ်းကို နောက်ထပ်တစ်ကြိမ်ထပ်မံကျူးလွန်ခြင်း သို့မဟုတ် အခြားစည်းမျဉ်းတစ်ခုခုကို ချိုးဖေါက်ခြင်းကို ကျူးလွန်လျှင် ပြစ်ဒဏ်တစ်ခုထက်ပို၍ ချမှတ်ခံရမည်။
  (ခြွင်းချက်) နေရာရွှေ့သွားသောဘောလုံးကို နေရာပြန်ထားရန်ပျက်ကွက်ခြင်း။ ကစားသမား တစ်ယောက်သည် နေရာရွှေ့သွားသောဘောလုံးကို စည်းမျဉ်း 9.4 အရ နေရာပြန်ထားရန် လိုအပ်သော်လည်း ထိုသို့ဆောင်ရွက်ရန် ပျက်ကွက်ပြီး ဘောလုံးကို နေရာမှားမှ ကစားမိခဲ့လျှင် ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်း 14.7a အရ ပုံမှန်သတ်မှတ် ပြစ်ဒဏ် တစ်ခုတည်းကိုသာ ချမှတ်ခံရမည်။

သို့သော် ပြစ်ဒဏ်အချက်ပေးပြီး သက်သာခွင့်ယူခြင်းအတွက် ချမှတ်ခံရမည့် ပြစ်ဒဏ်အချက် (ဥပမာ - စည်းမျဉ်း 17.1, 18.1 နှင့် 19.2 တို့အရ ချမှတ်ခံရမည့် ပြစ်ဒဏ် ၁ ချက်) သည် အခြားပြစ်ဒဏ်များနှင့်အတူ အမြဲတမ်း ထပ်ဆောင်း ချမှတ်ခံရ မည်ဖြစ်ပါသည်။

RULE 2 The Course
ကစားကွင်း

စည်းမျဉ်း၏ရည်ရွယ်ချက်

စည်းမျဉ်း 2 သည် ကစားသမားတိုင်းသိသင့်သော ကွင်းအကြောင်း အခြေခံအချက်အလက်များကို မိတ်ဆက်ပေးခြင်းဖြစ်သည်။

- ကွင်းတွင် သတ်မှတ်ဧရိယာ (၅) မျိုးရှိသည်။
- ရိုက်ကစားခြင်းကို ကြားဝင်ပတ်သက်နိုင်သော သတ်မှတ်အရာဝတ္ထုများနှင့် အခြေအနေများ များစွာရှိသည်။

ဘောလုံးရောက်ရှိနေသော ကွင်းဧရိယာအမျိုးအစားနှင့် ရိုက်ကစားမှုအတွက် ပါဝင်ပတ်သက်နေသည့် အရာဝတ္ထုများ၊ အခြေအနေအကြောင်းအရာများ၏ အနေအထားကိုသိရှိရန် အရေးကြီးပါသည်။ အဘယ်ကြောင့်ဆိုသော် ၎င်းတို့သည် ကစားသမားအတွက် ဘောလုံးကို လက်ရှိအနေအထားအတိုင်း ရိုက်ကစားရမည်လား၊ သို့တည်းမဟုတ် သက်သာခွင့်ယူရမည်လားဟူသည့် ကစားသမား၏ရွေးချယ်ခွင့်များအပေါ် အကျိုးသက်ရောက်နေသောကြောင့်ဖြစ်ပါသည်။

2.1 Course Boundaries and Out of Bounds
ကစားကွင်းနယ်နိမိတ်များနှင့်နယ်နိမိတ်ပြင်ပ အိုဘီ

ဂေါက်သီးကစားခြင်းသည် ကော်မတီက နယ်နိမိတ်များ သတ်မှတ်ထားသည့် ကစားကွင်းအတွင်း ကစားရသည့် ကစားနည်းဖြစ်သည်။ ကွင်းအတွင်းရှိမနေသော ဧရိယာများသည် ကွင်း၏ပြင်ပ အိုဘီဖြစ်သည်။

2.2 Defined Areas of the Course ကွင်း၏သတ်မှတ်ဧရိယာများ

ကွင်း၏ဧရိယာအား သတ်မှတ်ဧရိယာ (၅) မျိုးဖြင့် ဖွဲ့စည်းထားပါသည်။

2.2a The General Area - အထွေထွေဧရိယာ

အထွေထွေဧရိယာသည် စည်းမျဉ်း 2.2b တွင် ဖော်ပြပါရှိသော ကွင်း၏သီးသန့်ဧရိယာ (၄) မျိုးမှလွဲ၍ ကျန် ကွင်းဧရိယာတစ်ခုလုံးကို လွှမ်းခြုံခေါ်ဝေါ်ခြင်းဖြစ်သည်။

အထွေထွေဧရိယာဟုခေါ်ဆိုရခြင်းမှာ -

- ကွင်း၏နယ်မြေအများစု ပါဝင်နေပြီး ကစားသမားအနေဖြင့် ဘောလုံးကို ပတ်တင်ဂရင်းသို့ ရောက်သည်အထိ အကြိမ်ရေများစွာ ကစားရမည့် နေရာဖြစ်နေခြင်း၊
- အထွေထွေဧရိယာတွင် မြေပြင်အမျိုးအစားအမျိုးမျိုးနှင့် ရှင်သန်ပေါက်ရောက်တွယ်ကပ်နေသော အရာဝတ္ထုမျိုးစုံ (ဥပမာ - ဖဲဝေး၊ ရပ်ဖ် နှင့် သစ်ပင်များ) ပါရှိနေခြင်းတို့ကြောင့်ဖြစ်သည်။

DIAGRAM 2.2: DEFINED AREAS OF THE COURSE

The **general area** covers the entire area of the course except for the following:

1. The teeing area
2. Penalty areas
3. Bunkers
4. The putting green

2.2b The Four Specific Areas - သီးသန့်ဧရိယာ (၄) မျိုး

အထွေထွေဧရိယာတွင်မပါဝင်သော သီးသန့်ဧရိယာ (၄) မျိုးအတွက် အချို့သောစည်းမျဉ်းများကို သီးသန့် ကိုးကားရပါသည်။

- တီခုံဧရိယာ - ကစားမည့်ကျင်း စတင်ကစားရသည့်နေရာ (စည်းမျဉ်း 6.2)
- ပင်နယ်တီဧရိယာ (သို့မဟုတ်) ပြစ်ဒဏ်ပေးဧရိယာအားလုံး (စည်းမျဉ်း 17)
- ဘန်ကာအားလုံး (စည်းမျဉ်း 12) နှင့်
- လက်ရှိကစားနေသောကျင်း၏ ပတ်တင်ဂရင်း (စည်းမျဉ်း 13) တို့ ဖြစ်ပါသည်။

2.2c Determining Area of Course Where Ball Lies - ဘောလုံးကျရောက်နေသော ကွင်းဧရိယာကို ခွဲခြားသတ်မှတ်ခြင်း

ဘောလုံးကျရောက်နေသော ကွင်း၏ဧရိယာသည် ဘောလုံးကိုရိုက်ကစားခြင်း သို့မဟုတ် သက်သာခွင့်ယူခြင်းတို့အတွက် ကိုးကားရသည့်စည်းမျဉ်းအပေါ်တွင် သက်ရောက်မှုရှိပါသည်။

ဘောလုံးတစ်လုံးသည် ကွင်းဧရိယာအမျိုးအစားတစ်ခုတွင်သာ ရောက်ရှိနေသည်ဟု အမြဲတမ်းမှတ်ယူရမည်။

- ဘောလုံး၏အစိတ်အပိုင်းသည် အထွေထွေဧရိယာနှင့်သာမက အခြားသီးသန့်ဧရိယာတစ်မျိုးမျိုးအတွင်း၌ပါ ရောက်ရှိနေလျှင် ထိုဘောလုံးကို သီးသန့်ဧရိယာအတွင်းတွင် ကျရောက်နေသည်ဟု မှတ်ယူရပါမည်။
- ဘောလုံး၏အစိတ်အပိုင်းသည် သီးသန့်ဧရိယာနှစ်မျိုး၌ ကျရောက်နေလျှင် ထိုဘောလုံးကို အောက်ပါအစီအစဉ်အတိုင်း သီးသန့်ဧရိယာတစ်ခုအတွင်းတွင်သာ ကျရောက်နေသည်ဟု မှတ်ယူရမည်။

  ပြစ်ဒဏ်ပေးဧရိယာ >>> ဘန်ကာ >>> ပတ်တင်ဂရင်း

2.3 Objects or Conditions That Can Interfere with Play ကစားခြင်းတွင် ကြားဝင်ပတ်သက်နေသည့် အရာဝတ္ထုများနှင့် အခြေအနေများ

အချို့သောစည်းမျဉ်းများသည် သတ်မှတ်အရာဝတ္ထုအချို့နှင့် အခြေအနေတချို့ကြောင့် ရိုက်ကစားခြင်းကို အနှောင့်အယှက်ဖြစ်နေလျှင် ပြစ်ဒဏ်မပေးရဘဲ သက်သာခွင့်ယူရန် ခွင့်ပြုပေးနိုင်သည်။ ဥပမာ -

- လုစ်အင်ပက်ဒိမန့် (သဘာဝအမှိုက်) (စည်းမျဉ်း 15.1)
- ရွှေ့ပြောင်းနိုင်သော အော့ဖ်စရပ်ရှင် ပစ္စည်းများ (စည်းမျဉ်း 15.2)
- ပုံမှန်မဟုတ်သောကွင်းအခြေအနေများ - တိရစ္ဆာန်တူးထားသောကျင်း၊ ပြုပြင်ဆဲမြေနေရာ၊ ဖယ်ရွှေ့မရသော အော့ဖ်စရပ်ရှင်ပစ္စည်း နှင့် ယာယီရေအိုင် (စည်းမျဉ်း 16.1)

သို့သော် ကွင်းနယ်နိမိတ်ပြပစ္စည်း၊ ကွင်း၏အစိတ်အပိုင်း အင်တီဂရယ်ပစ္စည်းများအတွက်မူ ပြစ်ဒဏ်မပေးရဘဲ သက်သာခွင့်ကို မရနိုင်ပါ။

2.4 No Play Zones ကစားခွင့်မပြုသည့်နယ်မြေများ

ကစားခွင့်မပြုသည့်နယ်မြေဆိုသည်မှာ ပုံမှန်မဟုတ်သောကွင်းအခြေအနေ (စည်းမျဉ်း 16.1f ကို ဖတ်ရှုရန်) သို့မဟုတ် ပြစ်ဒဏ်ပေးဧရိယာ (စည်းမျဉ်း 17.1e ကို ဖတ်ရှုရန်)၏ အစိတ်အပိုင်းကို ကစားခွင့်မပြုပါဟု ကော်မတီက သတ်မှတ်ထားသည့် ဧရိယာဖြစ်သည်။

- ဘောလုံးက ကစားခွင့်မပြုသည့်ဧရိယာထဲကျရောက်နေလျှင် (သို့မဟုတ်)
- ကစားခွင့်မပြုသည့်ဧရိယာအပြင်ဘက်ရှိဘောလုံးကို ရိုက်ကစားမည့်အချိန်တွင် ရိုက်ရန်ကြံရွယ်သည့်စတန့်နှင့် ဆွင်းတို့ကို ထိုဧရိယာက အနှောင့်အယှက် ဖြစ်နေစေလျှင် (စည်းမျဉ်း 16.1f နှင့် 17.1e တို့ကို ဖတ်ရှုရန်။)

ကစားသမားအနေဖြင့် သက်သာခွင့်ယူပြီးမှ ဘောလုံးကို ရိုက်ကစားရပါမည်။

Committee Procedures, Section 5I(2) (ကစားသမားကို ကစားခွင့်မပြုသည့် နယ်မြေအတွင်းသို့ လုံးဝ ဝင်ရောက်ခြင်း မပြုရန် ကျင့်ဝတ်စည်းမျဉ်းများဖြင့် ကန့်သတ်ထုတ်ပြန်ထားနိုင်သည်။)

RULE 3 The Competition
ပြိုင်ပွဲ

စည်းမျဉ်း၏ရည်ရွယ်ချက်

စည်းမျဉ်း 3 သည် ဂေါက်သီးပြိုင်ပွဲများ၏ အဓိက အချက် (၃) ချက်အကြောင်းဖြစ်ပါသည်။

- ကျင်းပြတ်ပြိုင်ပွဲ သို့မဟုတ် အချက်ရေပြိုင်ပွဲကစားခြင်း
- တစ်ဦးချင်း သို့မဟုတ် ပါတနာနှင့် တွဲဖက်ပြီး ယှဉ်ပြိုင်ကစားခြင်း
- စုစုပေါင်းအမှန်တကယ်ရိုက်ချက် (အချက်ကျောကိုထည့်မတွက်ပါ) သို့မဟုတ် အသားတင်ရိုက်ချက် (အချက်ကျောကိုထည့်တွက်သည်) ဖြင့် အချက်ရေတွက်ခြင်း

3.1 Central Elements of Every Competition ပြိုင်ပွဲအားလုံးနှင့်ပတ်သက်သည့်အဓိကအချက်များ

3.1a Form of Play: Match Play or Stroke Play - ကစားနည်းပုံစံ။ ကျင်းပြတ်ကစားနည်း (သို့မဟုတ်) အချက်ရေကစားနည်း

(1) <u>ကျင်းပြတ်ကစားနည်း သို့မဟုတ် ပုံမှန်အချက်ရေကစားနည်း။</u> ဤကစားနည်း ၂ မျိုးသည် ပုံစံမတူ လုံး၀ ကွာခြားသော ကစားနည်းပုံစံများဖြစ်ကြသည်။

- ကျင်းပြတ်ကစားနည်းတွင် (စည်းမျဉ်း 3.2 ကိုဖတ်ရှုရန်) ကစားသမားနှင့် ပြိုင်ဘက်ကစားသမားတို့သည် ကျင်းအလိုက် အနိုင်၊ အရှုံး၊ သရေရလဒ်များအပေါ် အခြေခံ၍ တစ်ဦးနှင့်တစ်ဦး ယှဉ်ပြိုင်ကစားရခြင်း ဖြစ်သည်။
- ပုံမှန်အချက်ရေကစားနည်းတွင် (စည်းမျဉ်း 3.3 ကိုဖတ်ရှုရန်) ကစားသမားအားလုံးသည် စုစုပေါင်း ရိုက်ချက်များ အပေါ် အခြေခံ၍ တစ်ဦးနှင့်တစ်ဦး အပြန်အလှန် ယှဉ်ပြိုင်ကစားကြခြင်းဖြစ်သည်။ ကစားသမားတစ်ဦးချင်းစီ၏ ကွင်းပတ်အားလုံးရှိ ကျင်းတစ်ကျင်းစီ၏ ရိုက်ချက်များ (ရိုက်ချက်နှင့် ပြစ်ဒဏ်အချက်များ အပါအ၀င်) စုပေါင်းပြီး ယှဉ်ပြိုင်ကြခြင်းဖြစ်သည်။

စည်းမျဉ်းအများစုသည် ကစားနည်း နှစ်မျိုးလုံး (ကျင်းပြတ် နှင့် အချက်ရေကစားနည်း) တွင် ကိုးကားအသုံးပြုရပြီး အချို့စည်းမျဉ်းများမှာမူ ကစားနည်း တစ်မျိုးတည်းတွင်သာ ကိုးကားအသုံးပြုရခြင်းဖြစ်သည်။

Committee Procedures, Section 6C (11) ကို ဖတ်ရှုရန်။ (ကွင်းပတ်တစ်ခုထဲတွင် ကစားနည်းနှစ်မျိုးလုံးကို တွဲဖက် ယှဉ်ပြိုင်သည့် ပြိုင်ပွဲမျိုးတွင် ကော်မတီအတွက် စဉ်းစားသုံးသပ်ချက်များ။)

(2) <u>အခြား အချက်ရေကစားနည်းများ။</u> စည်းမျဉ်း 21 သည် မတူညီသော အမှတ်တွက်ချက်နည်းများကို အသုံးပြုသည့် (စတေဘယ်ဖို့ဒ်ကစားနည်း၊ အများဆုံးအချက်ရေ သတ်မှတ်ကစားနည်း၊ ပါ/ဘူဂီကစားနည်း စသည့်) အခြားသော အချက်ရေ ကစားနည်းများအကြောင်းကို ဖော်ပြထားခြင်းဖြစ်သည်။ ဤကစားနည်းများတွင် စည်းမျဉ်း 1 မှ 20 အထိကို စည်းမျဉ်း 21 တွင် မွမ်းမံသတ်မှတ်သည့်အတိုင်း ကိုးကားအသုံးပြုရသည်။

3.1b ကစားသမားများ ယှဉ်ပြိုင်ကစားကြပုံ။ တစ်ဦးချင်းသော်လည်းကောင်း၊ပါတနာနှင့်တွဲဖက်၍သော်လည်းကောင်းကစားကြခြင်း။

ဂေါက်သီးကစားနည်းသည် ကစားသမားတစ်ဦးချင်းသော်လည်းကောင်း၊ ပါတနာနှင့်တွဲဖက်၍ ပြိုင်ဘက်အတွဲနှင့်သော်လည်းကောင်း ယှဉ်ပြိုင်ကစားနိုင်သည်။

စည်းမျဉ်း 1 မှ 20 အထိနှင့်စည်းမျဉ်း 25 တို့သည် တစ်ဦးချင်းယှဉ်ပြိုင်မှုအပေါ် ဗဟိုပြုထားသော်လည်း -

- ပါတနာနှင့် တွဲဖက်ယှဉ်ပြိုင်ခြင်းများ (ဖိုးဆမ်းနှင့် ဖိုးဘောကစားနည်းများ) တွင် စည်းမျဉ်း 22 နှင့် 23 တို့ဖြင့် မွမ်းမံ၍၎င်း၊
- အသင်းအဖွဲ့လိုက် ပြိုင်ပွဲများတွင် စည်းမျဉ်း 24 ဖြင့် မွမ်းမံ၍၎င်း ကိုးကားအသုံးပြုရပါသည်။

3.1c ကစားသမားများ အချက်ရေတွက်ချက်နည်း။ စုစုပေါင်းရိုက်ချက် သို့မဟုတ် အသားတင်ရိုက်ချက်

(1) အကျော့မဲ့ပြိုင်ပွဲ။

- ကစားသမား၏ ကျင်းတစ်ကျင်း သို့မဟုတ် ကွင်းပတ်၏ စုစုပေါင်း အမှန်တကယ်ရိုက်ချက်သည် ရိုက်ချက် အရေအတွက် စုစုပေါင်း (ရိုက်သည့်ရိုက်ချက်နှင့် ပြစ်ဒဏ်အချက်များအပါအဝင်) ဖြစ်သည်။
- ကစားသမား၏ အကျော့ပေးအချက် ဟင်းဒီးကက်ပ် ကို ထည့်သွင်းတွက်ချက်ခြင်းမပြုပါ။

(2) အကျော့ပေးပြိုင်ပွဲ။

- ကစားသမား၏ ကျင်းတစ်ကျင်း သို့မဟုတ် ကွင်းပတ်၏ အသားတင်ရိုက်ချက်သည် ၎င်း၏ စုစုပေါင်း အမှန်တကယ် ရိုက်ချက်ကို အကျော့ပေးအချက် ဟင်းဒီးကက်ပ်နှင့် ကိုက်ညှိထားသော ရလဒ်ဖြစ်သည်။
- ဤသို့လုပ်ဆောင်ခြင်းသည် စွမ်းဆောင်ရည်မတူညီသော ကစားသမားများအားလုံး တရားမျှတသည့် နည်းလမ်းဖြင့် ယှဉ်ပြိုင်နိုင်စေရန်ဖြစ်သည်။

3.2 Match Play ကျင်းပြတ်ကစားနည်း

စည်းမျဉ်း၏ရည်ရွယ်ချက်

ကျင်းပြတ်ကစားနည်းတွင် သီးသန့်စည်းမျဉ်းများရှိပါသည်။ (အထူးသဖြင့် ကျင်းအဝင်/အနိုင်ပေးခြင်း နှင့် ရိုက်ချက်အရေအတွက် သတင်းပေးရခြင်း စသည်)

အဘယ်ကြောင့်ဆိုသော် ကစားသမားနှင့် ပြိုင်ဘက်ကစားသမားတို့သည် -

- ကျင်းတိုင်းတွင် တစ်ဦးနှင့်တစ်ဦး ထိပ်တိုက်ယှဉ်ပြိုင်နေရခြင်း
- တစ်ဦး၏ရိုက်ကစားမှုကို တစ်ဦးက အပြန်အလှန်တွေ့မြင်နိုင်ခြင်း
- ကိုယ်ပိုင်အခွင့်အရေးကို ကာကွယ်နိုင်ခြင်း တို့ကြောင့်ဖြစ်သည်။

3.2a Result of Hole and Match - ကျင်းအနိုင်အရှုံးနှင့် ပြိုင်ပွဲအနိုင်အရှုံးရလဒ်

(1) ကျင်းအနိုင်ရခြင်း။ ကစားသမားတစ်ယောက်သည် အောက်ပါအခြေအနေ အချိန်အခါတွင် ကျင်းအနိုင်ရရှိသည်။

- ကစားသမားသည် ပြိုင်ဘက်ကစားသမားထက် ပိုနည်းသောရိုက်ချက် (ရိုက်ချက်နှင့် ပြစ်ဒဏ်အချက်များ အပါအဝင်) ဖြင့် ကျင်းကိုပြီးဆုံးအောင်ကစားခဲ့လျှင်
- ပြိုင်ဘက်ကစားသမားက ကျင်းအနိုင်ပေးခဲ့လျှင် (သို့မဟုတ်)
- ပြိုင်ဘက်ကစားသမားသည် ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ် (ကျင်းရှုံးပြစ်ဒဏ်) ချမှတ်ခံရလျှင်

အကယ်၍ ကျင်းကို သရေ ရလဒ်ဖြစ်ရန် ပြိုင်ဘက်ကစားသမား၏ လိမ့်နေသောဘောလုံးက ကျင်းဝင်ရန် လိုအပ်သော်လည်း ကျင်းဝင်ရန်အခွင့်အရေး မရှိတော့သည့်အချိန် (ဥပမာ - ကျင်းကိုကျော်ပြီး လိမ့်လာသည့်ဘောလုံးက ကျင်းဆီသို့ နောက်ပြန်လိမ့်ရန် အကြောင်းမရှိတော့သည့်အခါ)တွင် တစ်ဦးဦးက ဘောလုံးကို တမင်လမ်းကြောင်းပြောင်း သို့မဟုတ် ရပ်စေလိုက်လျှင် ကျင်းအတွက် အနိုင်အရှုံးရလဒ်အား ဆုံးဖြတ်ပြီးဖြစ်ခါ ကစားသမားက ကျင်းကိုအနိုင်ရရှိပါသည်။ (စည်းမျဉ်း 11.2a, Exception ကို ဖတ်ရှုရန်။)

(2) ကျင်း သရေ ရလဒ်ဖြစ်ခြင်း။ အောက်ပါအခြေအနေများတွင် ကျင်းသည် သရေရလဒ်ဖြစ်သည်။ (အမှတ် တစ်ဝက် 'Halved' ဟုလည်း ခေါ်ဝေါ်သည်။)

- ကစားသမားနှင့် ပြိုင်ဘက်ကစားသမားတို့သည် ကျင်းကို တူညီသောအချက်ရေ (ရိုက်ချက်နှင့် ပြစ်ဒဏ် အချက်များ အပါအဝင်) ဖြင့် ပြီးဆုံးအောင်ကစားခဲ့လျှင် (သို့မဟုတ်)
- ကစားသမားနှင့် ပြိုင်ဘက်ကစားသမားတို့သည် ကျင်းကို သရေရလဒ်အဖြစ် မှတ်ယူမည်ဟု သဘောတူညီကြလျှင် (သို့သော် ဤသဘောတူညီချက်သည် အနည်းဆုံး ကစားသမားတစ်ဦးက ကျင်းကိုစတင်ရန် ရိုက်ချက်တစ်ခုပြုလုပ်ပြီး ချိန်တွင်မှသာ ဆောင်ရွက်ခွင့်ရှိသည်။)

(3) <u>**ပြိုင်ပွဲအနိုင်ရခြင်း။**</u> ကစားသမားတစ်ယောက်သည် အောက်ပါအခြေအနေတွင် ပြိုင်ပွဲကို အနိုင်ရရှိသည်။

- ကစားသမားသည် အနိုင်အသာရရှိသောကျင်းအရေအတွက်က ကစားရန်ကျန်ရှိသော ကျင်းအရေအတွက်ထက် ပိုများပြီး ပြိုင်ဘက်ကို ဦးဆောင်နိုင်လျှင်
- ပြိုင်ပွဲကို ပြိုင်ဘက်ကစားသမားက အနိုင်ပေးခဲ့လျှင်
- ပြိုင်ဘက်သည် ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ် ချမှတ်ခံရလျှင်

(4) <u>**ကျင်းပိုဆက်လက်ယှဉ်ပြိုင်ရခြင်း။**</u> နောက်ဆုံးကျင်း ယှဉ်ပြိုင်ကစားပြီးချိန်တွင် ပြိုင်ပွဲရလဒ်သည် အရှုံးအနိုင် မကွဲပြားဘဲ သရေ ရလဒ်သာဖြစ်နေလျှင် -

- ပြိုင်ပွဲကို တစ်ချိန်လျှင် တစ်ကျင်းစီဖြင့် အရှုံးအနိုင်ကွဲပြားပြီး အနိုင်ရရှိသူထွက်ပေါ်လာသည်အထိ ဆက်လက် ယှဉ်ပြိုင် ကစားရမည်။ (စည်းမျဉ်း 5.1 ကို ဖတ်ရှုရန်။) (ပြိုင်ပွဲဆက်လက်ကစားခြင်းသည် လက်ရှိကွင်းပတ်၏ နောက်ဆက်တွဲသာဖြစ်သည်။ ကွင်းပတ်အသစ်တစ်ခုမဟုတ်ပါ။)
- ကော်မတီက သီးသန့်အစီအစဉ်ဖြင့် သတ်မှတ်ပေးထားခြင်းမရှိလျှင် ပုံမှန်ကွင်းပတ်ရှိ ကျင်းအစီအစဉ်အတိုင်းသာ ကျင်းများကို ဆက်လက်ကစားရမည်။

သို့သော် ပြိုင်ပွဲကို အနိုင်အရှုံးကွဲပြားသည်အထိ ဆက်လက်ကစားခြင်းမပြုလုပ်ဘဲ သရေရလဒ်သာ ဖြစ်သည်ဟုလည်း ပြိုင်ပွဲ စည်းမျဉ်းစည်းကမ်း သတ်မှတ်ပေးထားနိုင်သည်။

(5) <u>**ပြိုင်ပွဲရလဒ်နောက်ဆုံးအတည်ဖြစ်ချိန်။**</u> ပြိုင်ပွဲရလဒ်သည် ကော်မတီကချမှတ်ထားသည့် နည်းလမ်းအရသာ နောက်ဆုံး အတည်ဖြစ်ပါသည်။ (ဤအချက်ကို ပြိုင်ပွဲစည်းမျဉ်းစည်းကမ်းများတွင် ထည့်သွင်းဖော်ပြထားသင့်သည်။) ဥပမာ -

- ပြိုင်ပွဲရလဒ်ကို တရားဝင် စကိုးဘုတ် သို့မဟုတ် အခြားသတ်မှတ်ထားသည့် နေရာတစ်ခုတွင် အတည်ပြု ရေးသွင်း ဖော်ပြသည့်အခါ (သို့မဟုတ်)
- ပြိုင်ပွဲရလဒ်ကို ကော်မတီက သတ်မှတ်တာဝန်ပေးအပ်ထားသည့် ပုဂ္ဂိုလ်တစ်ဦးထံတွင် သတင်းပို့တင်ပြပြီးသည့် အခါ စသည်ဖြင့်

Committee Procedures, Section 5A(7) ကိုဖတ်ရှုရန်။ (ပြိုင်ပွဲရလဒ်တစ်ခု နောက်ဆုံးအတည်ပြုပုံအတွက် အကြံပြု တိုက်တွန်းချက်များ။)

3.2b Concession - ကျင်းအဝင်ပေးခြင်း၊ ကျင်း/ပြိုင်ပွဲ အနိုင်ပေးခြင်း

(1) <u>**ကစားသမားသည် ပြိုင်ဘက်၏ နောက်ရိုက်မည့်ရိုက်ချက်ကို ကျင်းအဝင်ပေးနိုင်သည်၊ ကျင်းအနိုင်ပေးနိုင်သည်၊ သို့မဟုတ် ပြိုင်ပွဲကို အနိုင်ပေးနိုင်သည်။**</u>

- <u>နောက်ရိုက်မည့်ရိုက်ချက်ကို ကျင်းအဝင်ပေးခြင်း။</u> ပြိုင်ဘက်ကစားသမားက နောက်ရိုက်ချက်မရိုက်မီ မည်သည့် အချိန်တွင်မဆို ကျင်းအဝင်ပေးနိုင်သည်။
  - » ပြိုင်ဘက်ကစားသမားသည် ထိုအဝင်ပေးသောရိုက်ချက် အပါအဝင်ဖြင့် ကျင်းကို ပြီးဆုံးအောင် ကစားခဲ့ခြင်း ဖြစ်ပြီး ဘောလုံးကို မည်သူမဆိုဖယ်ရှားကောက်ယူနိုင်သည်။
  - » ပြိုင်ဘက်ကစားသမား၏ဘောလုံး ရိုက်ချက်ပြုလုပ်ပြီး ရွေ့လျားနေချိန်တွင် ကျင်းအဝင်ပေးခြင်းကို ပြုလုပ် လျှင် ၎င်းသည် ယခုဘောလုံးကျင်းမဝင်ခဲ့လျှင် နောက်ရိုက်မည့်ရိုက်ချက်အတွက် ကျင်းအဝင် ပေးခြင်းဖြစ် သည်။ (ထိုဘောလုံး ကျင်းဝင်သွားပါက ကျင်းအဝင်ပေးခြင်းသည် အရေးမပါတော့ပါ။)
  - » ကစားသမားသည် ပြိုင်ဘက်ကစားသမား၏ နောက်ရိုက်ချက်ကို ကျင်းအဝင်ပေးလိုခြင်းအတွက်သက်သက် ဖြစ်ပြီး ပြိုင်ဘက်၏ဘောလုံးက ကျင်းဝင်နိုင်ရန် ကျိုးကြောင်းလျော်ညီသည့်အခွင့်အရေး အနေအထား လုံးဝ မရှိနိုင်တော့သည့်အခါမှသာ ပြိုင်ဘက်၏ ရွေ့လျားနေဆဲဘောလုံးကို လမ်းကြောင်းပြောင်းစေခြင်း သို့မဟုတ် ရပ်စေခြင်းဖြင့် ကျင်းအဝင်ပေးခြင်းကို ဆောင်ရွက်နိုင်သည်။
- <u>ကျင်းအနိုင်ပေးခြင်း။</u> ကျင်းအနိုင်ပေးခြင်းကို ကစားသမားများ ကျင်းစတင်ကစားခြင်းမတိုင်မီ အပါအဝင် ကျင်း ကစားခြင်းမပြီးဆုံးမီ အချိန်မရွေး ဆောင်ရွက်နိုင်သည်။ (စည်းမျဉ်း 6.5 ကိုဖတ်ရှုရန်။)

သို့သော် ကစားသမားတစ်ဦးနှင့် ပြိုင်ဘက်ကစားသမားတို့သည် ပြိုင်ပွဲအချိန်တိုတောင်းစေရန်ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့် တစ်ဦးနှင့် တစ်ဦး အပြန်အလှန် တလှည့်စီ ကျင်းအနိုင်ပေးရန် သဘောတူညီမှုယူခြင်းကို ခွင့်မပြုပါ။ အကယ်၍ ကစားသမားများသည် ထိုသို့ သဘောတူညီဆောင်ရွက်ခွင့်မရှိကြောင်း သိလျက်နှင့် လုပ်ဆောင်ခဲ့လျှင် နှစ်ဦးလုံး ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ် ချမှတ်ခံရမည် ဖြစ်ပါသည်။

- ပြိုင်ပွဲအနိုင်ပေးခြင်း။ ပြိုင်ပွဲအနိုင်ပေးခြင်းကို ကစားသမားများ ပြိုင်ပွဲမစတင်မီအချိန်အပါအဝင် ပြိုင်ပွဲ အနိုင်အရှုံးကို မဆုံးဖြတ်ရသေးမီ မည်သည့်အချိန်တွင်မဆို ဆောင်ရွက်နိုင်သည်။ (စည်းမျဉ်း 3.2a(3) နှင့် (4) ကို ဖတ်ရှုရန်။)

(2) ကျင်းအဝင်ပေးခြင်းနှင့် ကျင်း/ပြိုင်ပွဲကို အနိုင်ပေးခြင်းများ ဆောင်ရွက်ပုံ။ ရှင်းလင်းပြတ်သားစွာ ဆက်သွယ်ခြင်းဖြင့် ဆောင်ရွက်ရမည်။

- ကစားသမား၏ ကျင်းအဝင်ပေးရန်၊ ကျင်း သို့မဟုတ် ပြိုင်ပွဲကို အနိုင်ပေးရန် ရည်ရွယ်ချက်ကို ရှင်းလင်းစွာ ပြောဆိုပြသသည့် နှုတ်အပြောအဆိုဖြင့်သော်၎င်း၊ အမူအရာပြသခြင်း (ဥပမာ - လက်ဟန် ခြေဟန် ကိုယ်အမူအရာ ပြသခြင်း။) ဖြင့်သော်၎င်း ဆောင်ရွက်နိုင်သည်။
- ပြိုင်ဘက်ကစားသမားသည် ကစားသမား၏ အပြောအဆို သို့မဟုတ် အမူအရာကို ကျင်းအဝင်၊ ကျင်းအနိုင် သို့မဟုတ် ပြိုင်ပွဲအနိုင်ပေးခြင်းဟု ကျိုးကြောင်းခိုင်လုံသည့် နားလည်မှုအလွဲကြောင့် စည်းမျဉ်းကိုဖေါက်ဖျက်၍ ဘောလုံးကို ကောက်ယူမိခဲ့လျှင် ပြစ်ဒဏ်ပေးစရာမလိုဘဲ ဘောလုံးကို မူလနေရာတွင်ပြန်ထားရမည်။ (အကယ်၍ နေရာမသိလျှင် ခန့်မှန်းရမည်။) (စည်းမျဉ်း 14.2 ကို ဖတ်ရှုရန်။)

ကျင်းအဝင်ပေးခြင်း၊ ကျင်းအနိုင်ပေးခြင်း၊ ပြိုင်ပွဲအနိုင်ပေးခြင်းသည် နောက်ဆုံးရလဒ်ဖြစ်ပြီး ငြင်းပယ်ခြင်း၊ ပြန်လည်ရုတ်သိမ်းခြင်း ပြုလုပ်၍မရပါ။

3.2c အကျောပေးပြိုင်ပွဲတွင် အကျောပေးအချက်များ ထည့်သွင်းတွက်ချက်ခြင်း

(1) အကျောပေးအချက်များကြေညာခြင်း။ ကစားသမားနှင့် ပြိုင်ဘက်ကစားသမားတို့သည် ပြိုင်ပွဲမစမီ ၎င်းတို့၏အချက်ကျောများကို တစ်ဦးကိုတစ်ဦး အပြန်အလှန် အသိပေးပြောကြားသင့်သည်။

အကယ်၍ ကစားသမားတစ်ဦးသည် ပြိုင်ပွဲမစတင်မီဖြစ်စေ၊ ပြိုင်ပွဲကစားနေချိန်အတွင်းတွင်ဖြစ်စေ ၎င်း၏အချက်ကျောကို လွဲမှားကြေညာခဲ့ပြီး ပြိုင်ဘက်ကစားသမား နောက်ရိုက်ချက်တစ်ချက်ကိုမပြုလုပ်မီ ထိုအမှားကို မပြင်ခဲ့လျှင် -

- လွဲမှားကြေညာခဲ့သည့် အချက်ကျောသည် လွန်စွာမြင့်နေလျှင် - ထိုအမှားသည် ရရန် သို့မဟုတ် ပေးရန် အချက်အပေါ် အကျိုးသက်ရောက်ခဲ့ပါက ကစားသမားသည် ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ် (ပွဲရှုံးပြစ်ဒဏ်) ချမှတ်ခံရပါမည်။ အကျိုးသက်ရောက်မှု မရှိပါက ပြစ်ဒဏ်မဖြစ်ပါ။
- လွဲမှားကြေညာခဲ့သည့် အချက်ကျောသည် လွန်စွာနိမ့်နေလျှင် - ကစားသမားသည် ပြစ်ဒဏ်မဖြစ်ဘဲ ရရန် သို့မဟုတ် ပေးရန်အချက်ကျောကို တွက်ချက်သည့်အခါ ထိုအချက်ကျောအမှားကိုသာ အသုံးပြုပြီး တွက်ချက်ရပါမည်။

(2) အကျောပေးအချက်များတွက်ချက်ရမည့်ကျင်းများ။

- အကျောပေးအချက်များကို ကျင်းအလိုက်ပေးရပြီး အသားတင်ရိုက်ချက် ပိုနည်းသူက ကျင်းကိုအနိုင်ရသည်။
- အကယ်၍ ကွင်းပတ်ပြီးသည့်အချိန်ထိ အနိုင်အရှုံးမကွဲပြားဘဲ သရေရလဒ်ဖြစ်နေသောကြောင့် ကျင်းပို ဆက်လက် ယှဉ်ပြိုင်ကစားရပါက အကျောပေးအချက်ကို ကော်မတီက အခြားသောနည်းလမ်းဖြင့် သတ်မှတ်ပေးထားခြင်းမရှိလျှင် မူလကွင်းပတ်တွင် သတ်မှတ်သည့်အတိုင်း ကျင်းအလိုက်ပေးရမည်။

ကစားသမားတိုင်းသည် (စကိုးကတ်ပေါ်တွင်တွေ့ရှိနိုင်သည့်) ကော်မတီကသတ်မှတ်ထားသော အချက်ကျော အညွှန်းကိန်း နံပါတ်များအရ မည်သည့်ကျင်းတွင် အချက်ကျောရမည်၊ မည်သည့်ကျင်းတွင် အချက်ကျောပေးရမည်ကို သိရှိထားရန် တာဝန်ရှိသည်။

ကစားသမားများသည် ကျင်းတစ်ကျင်းတွင် အချက်ကျောထည့်သွင်းတွက်ချက်ရန်ပျက်ကွက်ခြင်း သို့မဟုတ် လွဲမှားစွာတွက်ချက်ခြင်းတို့ဖြစ်ခဲ့ပြီး ထိုအမှားကို အချိန်မီ ပြင်ဆင်နိုင်ခြင်းမရှိခဲ့လျှင် ကစားသမားအချင်းချင်း သဘောတူညီခဲ့သော ရလဒ်သည်သာ အတည်ဖြစ်သည်။ (စည်းမျဉ်း 3.2d(3) ကို ဖတ်ရှုရန်။)

3.2d ကစားသမားနှင့်ပြိုင်ဘက်ကစားသမားတို့၏ တာဝန်များ

(1) **ရိုက်ထားပြီးသော ရိုက်ချက်အရေအတွက်ကို ပြိုင်ဘက်အားပြောကြားခြင်း။** ကျင်းတစ်ကျင်းကစားနေချိန် သို့မဟုတ် ကျင်းကစားခြင်းပြီးဆုံးသည့်အချိန် မည်သည့်အချိန်တွင်မဆို ပြိုင်ဘက်ကစားသမားသည် ကျင်းတွင် ရိုက်ထားသော ကစားသမား၏ရိုက်ချက်အရေအတွက် (ရိုက်ချက်နှင့်ပြစ်ဒဏ်အချက်များအပါအဝင်) ကို မေးမြန်းနိုင်သည်။

ဤအချက်သည် ပြိုင်ဘက်ကစားသမားကိုနောက်ရိုက်မည့်ရိုက်ချက်နှင့် ကျင်း၏ကျန်အပိုင်းကို မည်သို့ဆက်လက်ကစားရမည်ဆိုသည်ကို ချင့်ချိန်ဆုံးဖြတ်နိုင်စေရန်နှင့် ကစားပြီးခဲ့သည့်ကျင်း၏ အနိုင်အရှုံးရလဒ်ကို သေချာစေရန်ဖြစ်သည်။

ရိုက်ချက်အရေအတွက်ကို မေးမြန်းခံရသည့်အခါ သို့မဟုတ် မေးမြန်းခံရခြင်းမရှိဘဲ ပြောကြားသည့်အခါတွင် -

- ကစားသမားသည် ရိုက်ချက်အရေအတွက်အမှန်ကို ပြောရမည်။
- ပြိုင်ဘက်ကစားသမား၏မေးမြန်းမှုကို ပြန်လည်ဖြေကြားရန်ပျက်ကွက်သည့် ကစားသမားသည် ရိုက်ချက်အရေအတွက် အမှားကို ပြန်လည်ဖြေကြားခြင်းဖြစ်သည်ဟု မှတ်ယူရမည်။

ပြိုင်ဘက်ကစားသမား၏ မေးမြန်းမှုကို ရိုက်ချက်အရေအတွက်အမှား ဖြေကြားပြီး အချိန်မီ ပြန်လည်ပြင်ဆင် ဖြေကြားခြင်း မပြုလျှင် ကစားသမားသည် **ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ် (ကျင်းရှုံးပြစ်ဒဏ်)** ကို ချမှတ်ခံရမည်။ အချိန်မီ ပြင်ဆင်ဖြေကြားခြင်း ဆိုသည်မှာ -

- ကျင်းကစားနေချိန်အတွင်း ဖြေကြားသော ရိုက်ချက်အရေအတွက်အမှား။ ကစားသမားသည် ပြိုင်ဘက် ကစားသမား နောက်ထပ်ရိုက်ချက်တစ်ခုမပြုလုပ်မီ သို့မဟုတ် အလားတူအပြုအမူ (ဥပမာ - ကစားသမား၏ နောက် ရိုက်ချက်ကို ကျင်းအဝင်ပေးခြင်း၊ ကျင်းအနိုင်ပေးခြင်းစသည်) တစ်ခုခုကို မပြုလုပ်မီ ရိုက်ချက်အမှန်ကို ပြင်ဆင် ပြောကြားရမည်။
- ကျင်းကစားခြင်းပြီးဆုံးပြီးနောက် ဖြေကြားသော ရိုက်ချက်အရေအတွက်အမှား။ ကစားသမားသည်
  - » ကစားသမားတစ်ဦးဦးက နောက်ကျင်းတစ်ခုကိုစတင်ရန် ရိုက်ချက်တစ်ခုမပြုလုပ်မီ သို့မဟုတ် အလားတူ အပြုအမူ (ဥပမာ - နောက်ကျင်းကို အနိုင်ပေးခြင်း၊ ပြိုင်ပွဲကို အနိုင်ပေးခြင်းစသည်) တစ်ခုခုကို မပြုလုပ်မီ (သို့မဟုတ်)
  - » နောက်ဆုံးကျင်းတွင်ဖြစ်ပါက ပြိုင်ပွဲအနိုင်အရှုံးရလဒ်ကို အတည်ပြုအဆုံးသတ်မဖြစ်မီ (စည်းမျဉ်း 3.2a(5) ကို ဖတ်ရှုရန်။)

  ရိုက်ချက်အမှန်ကို ပြင်ဆင်ပြောကြားရမည်။

(ခြွင်းချက်) ကျင်းအနိုင်အရှုံးရလဒ်အပေါ် အကျိုးသက်ရောက်မှုမရှိလျှင် ပြစ်ဒဏ်မရှိပါ။ ကစားသမားသည် ကျင်းပြီးဆုံးပြီး နောက် ရိုက်ချက်အရေအတွက်အမှားကို ပြောကြားသော်လည်း ပြိုင်ဘက်ကစားသမား၏ ကျင်းအနိုင်၊ အရှုံး၊ သရေရလဒ် အတွက် နားလည်လက်ခံထားမှုအပေါ် အကျိုးသက်ရောက်ခြင်းမရှိလျှင် ပြစ်ဒဏ်မဖြစ်ပါ။

(2) **ပြစ်ဒဏ်ဖြစ်သည့်အကြောင်း ပြိုင်ဘက်ကစားသမားအား ပြောကြားခြင်း။** ကစားသမားသည် ပြစ်ဒဏ် ဖြစ်သည့်အချိန် တွင် -

- ပြိုင်ဘက်ကစားသမားကို ပြစ်ဒဏ်အကြောင်းပြောကြားရန် ကစားသမားနှင့် ပြိုင်ဘက်ကစားသမားတို့ မည်မျှ နီးကပ်စွာရှိနေသည်ဆိုသည့်အချက်နှင့် အခြား လက်တွေ့အချက်အလက်များအရ ကျိုးကြောင်းလျော်ညီသည့် အချိန်တွင် ပြောခွင့်ရသည်နှင့်တပြိုင်နက် ပြောကြားရမည်။ ပြစ်ဒဏ်အကြောင်းကို ပြိုင်ဘက်ကစားသမား နောက်ထပ်ရိုက်ချက်တစ်ချက်မပြုလုပ်မီ ပြောကြားရန်မှာ အမြဲတမ်း မဖြစ်နိုင်ချေ။
- ဤသို့ ပြောကြားရန်သတ်မှတ်ချက်သည် ကစားသမားက ပြစ်ဒဏ်အကြောင်းမသိရှိသည့်တိုင် လိုက်နာ ရမည်ဖြစ်သည်။ (အဘယ်ကြောင့်ဆိုသော် ကစားသမားများသည် စည်းမျဉ်းတစ်ခုကို ချိုးဖေါက်မိလျှင် မိမိကိုယ်တိုင် အမှတ်ထားသိရှိလိမ့်မည်ဟု မျှော်လင့်ထားသောကြောင့်ဖြစ်သည်။)

ကစားသမားသည် ပြစ်ဒဏ်အကြောင်းကို ပြိုင်ဘက်ကစားသမားအားပြောကြားရန် ပျက်ကွက်ခဲ့ပြီး ပြိုင်ဘက်ကစားသမား နောက်ရိုက်ချက်တစ်ခုမပြုလုပ်မီ သို့မဟုတ် အလားတူအပြုအမူတစ်ခု (ဥပမာ - ကျင်းအဝင်ပေးခြင်း၊ ကျင်းအနိုင်ပေးခြင်းစသည်) မပြုလုပ်မီ အမှားမပြင်ခဲ့လျှင် ကစားသမားသည် **ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ် (ကျင်းရှုံးပြစ်ဒဏ်)** ချမှတ်ခံရမည်။

(ခြွင်းချက်) ပြိုင်ဘက်ကစားသမားသည် ကစားသမား၏ပြစ်ဒဏ်အကြောင်းကို သိရှိပြီးဖြစ်လျှင် ပြစ်ဒဏ်မဖြစ်ပါ။ ပြိုင်ဘက်ကစားသမားသည် ကစားသမားပြစ်ဒဏ်ဖြစ်ကြောင်း ဥပမာ - ကစားသမားက ပြစ်ဒဏ်အချက်ပေးပြီး သက်သာခွင့် ယူခြင်းမျိုးကို ရှင်းလင်းသိသာစွာ ဆောင်ရွက်ခဲ့သည်ကို ပြိုင်ဘက်ကစားသမားကတွေ့မြင်သိရှိခဲ့လျှင် ကစားသမားအနေဖြင့် ထိုပြစ်ဒဏ်အကြောင်းကို ပြိုင်ဘက်ကစားသမားအားပြောကြားရန် ပျက်ကွက်မှုအတွက် ပြစ်ဒဏ်မရှိပါ။

(3) <u>ပြိုင်ပွဲရမှတ်အားသိရှိခြင်း။</u> ကစားသမားများသည် ပြိုင်ပွဲအနိုင်အရှုံးရလဒ်အမှတ်အား သိရှိသည်ဟု မျှော်လင့်ပါသည်။ ဆိုလိုသည်မှာ ၎င်းတို့အနက် တစ်ဦးဦးသည် ကျင်းအနိုင် ရမှတ်အသာတစ်ခုခုဖြင့် ပြိုင်ပွဲကိုဦးဆောင်နေသည်လား၊ ပြိုင်ပွဲက သရေရလဒ် (all square) ဖြစ်နေသည်လားဆိုသည်ကို သိရှိနေသည်ဟု ဆိုလိုပါသည်။

အကယ်၍ ကစားသမားများသည် ပြိုင်ပွဲအနိုင်အရှုံးရလဒ် အမှားကို လွဲမှားစွာသဘောတူညီမိလျှင် -

- ကစားသမားတစ်ဦးဦးက နောက်ကျင်းစတင်ရန် ရိုက်ချက်မပြုလုပ်မီ သို့မဟုတ် နောက်ဆုံးကျင်းတွင် ဖြစ်ပါက ပြိုင်ပွဲအနိုင်အရှုံးရလဒ်ကို အတည်မပြုမီ ပြင်ဆင်နိုင်သည်။ (စည်းမျဉ်း 3.2a(5) ကို ဖတ်ရှုရန်။)
- ထိုသို့ အချိန်မီမပြင်ဆင်နိုင်ပါက ပြိုင်ပွဲအနိုင်အရှုံးရလဒ်အမှားသည် ရလဒ်အတည် ဖြစ်လာသည်။

(ခြွင်းချက်) ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်းအကူအညီကို အချိန်မီ တောင်းခံသည့်အခါ - စည်းမျဉ်းအကူအညီကို အချိန်မီ တောင်းခံလာလျှင် (စည်းမျဉ်း 20.1b ကို ဖတ်ရှုရန်။)၊ (၁) ပြိုင်ဘက်ကစားသမားက ရိုက်ချက်အမှားကို ပြောကြားခဲ့ခြင်း (သို့မဟုတ်) (၂) ကစားသမားကို ပြစ်ဒဏ်အကြောင်းပြောကြားရန် ပျက်ကွက်ခဲ့ခြင်းဖြစ်ကြောင်း တွေ့ရလျှင် - ပြိုင်ပွဲအနိုင်အရှုံးရလဒ်အမှားကို ပြင်ဆင်ရမည်။

(4) <u>ကိုယ်ပိုင်အခွင့်အရေးနှင့် အကျိုးများကိုကာကွယ်ခြင်း။</u> ကျင်းပြတ်ပြိုင်ပွဲတစ်ခု၏ ကစားသမားများသည် စည်းမျဉ်းအရ ၎င်းတို့၏ ကိုယ်ပိုင်အခွင့်အရေးနှင့် အကျိုးများကို ကာကွယ်သင့်သည်။

- ကစားသမားသည် ပြိုင်ဘက်ကစားသမားက စည်းမျဉ်းကိုဖေါက်ဖျက်ပြီး ပြစ်ဒဏ်ဖြစ်သည်ကို သိရှိလျှင် သို့မဟုတ် စည်းမျဉ်းဖေါက်ဖျက်သည်ဟု ယုံကြည်ရလျှင် ထိုစည်းမျဉ်းဖေါက်ဖျက်မှုအပေါ် အရေးယူဆောင်ရွက်မည်လား၊ အရေးမယူဘဲ လစ်လျူရှုမည်လားဆိုသည်ကို ရွေးချယ်နိုင်သည်။
- သို့သော် ကစားသမားနှင့် ပြိုင်ဘက်ကစားသမားတို့သည် ကိုးကားဆောင်ရွက်ရန်သိရှိထားသည့် စည်းမျဉ်း သို့မဟုတ် ပြစ်ဒဏ်တို့ကို ကိုးကားဆောင်ရွက်ခြင်း မပြုလုပ်ရန် အချင်းချင်း သဘောတူညီချက် ထားခဲ့ကြပြီး ထို ကစားသမားများအနက်မှ တစ်ဦးဦးသည် ပြိုင်ပွဲကွင်းပတ်ကို စတင်ကစားလိုက်လျှင် စည်းမျဉ်း 1.3b အရ ထို ကစားသမားနှစ်ဦးလုံး **ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ်** ချမှတ်ခံရပါမည်။
- ကစားသမားနှင့် ပြိုင်ဘက်ကစားသမားတို့သည် ၎င်းတို့အနက် တစ်ဦးဦးက စည်းမျဉ်းဖေါက်ဖျက်မှု ရှိ မရှိနှင့်စပ်လျဉ်း၍ သဘောတူညီချက်မရခဲ့လျှင် ကစားသမားတစ်ဦးဦးသည် စည်းမျဉ်း 20.1b အရ စည်းမျဉ်း အကူအညီတောင်းခံခြင်းအားဖြင့် ၎င်း၏အခွင့်အရေးကို ကာကွယ်နိုင်သည်။

ဒိုင်လူကြီးတစ်ဦးသည် ပြိုင်ပွဲတစ်ပွဲ၏ ကွင်းပတ်တစ်ခုလုံးအတွက် တာဝန်ပေးအပ်ခြင်းခံရလျှင် ၎င်းမြင်တွေ့သမျှ၊ ကြားသိရသမျှ စည်းမျဉ်းဖေါက်ဖျက်မှုမှန်သမျှကို အရေးယူဆောင်ရွက်ရန် တာဝန်ရှိသည်။ (စည်းမျဉ်း 20.1b(1) ကို ဖတ်ရှုရန်။)

3.3 Stroke Play အချက်ရေကစားနည်း

စည်းမျဉ်း၏ရည်ရွယ်ချက်

အချက်ရေကစားနည်းတွင် သီးသန့်စည်းမျဉ်းများ (အထူးသဖြင့် ရိုက်ချက်ရေမှတ်တမ်းကတ်နှင့် ကျင်းအဝင် သွင်းခြင်းစသည်) ရှိပါသည်။ အဘယ်ကြောင့်ဆိုသော် -

- ကစားသမားတိုင်းသည် ပြိုင်ပွဲအတွင်း ကျန်ကစားသမားအားလုံးနှင့် ယှဉ်ပြိုင်ကစားနေရခြင်း
- ကစားသမားအားလုံးသည် စည်းမျဉ်းများအောက်တွင် သာတူညီမျှ သဘောထားရန်လိုအပ်ခြင်း

တို့ကြောင့်ဖြစ်ပါသည်။

ကွင်းပတ်ပြီးဆုံးသည့်အခါ ကစားသမားနှင့် အချက်ရေရေးမှတ်သူ (ကစားသမား၏ အချက်ရေကို ရေးသွင်း မှတ်တမ်းတင်သူ) တို့သည် ကစားသမား၏ ကျင်းတစ်ခုချင်းစီ ရိုက်ချက်များကို မှန်ကန်ကြောင်း စစ်ဆေး အတည်ပြုပြီး ရိုက်ချက်မှတ်တမ်းကတ်ကို ကစားသမားက ကော်မတီထံ ပြန်လည်အပ်နှံရမည်။

3.3a အချက်ရေပြိုင်ပွဲတွင် အနိုင်ရရှိသူ

ကွင်းပတ်အားလုံးကို ရိုက်ချက်ရေအနည်းဆုံး (ရိုက်ချက်နှင့် ပြစ်ဒဏ်အချက်များအပါအဝင်) ဖြင့် ပြီးဆုံးအောင် ကစားသူ ကစားသမားသည် အနိုင်ရရှိသူဖြစ်သည်။

အချက်ကျော့ပြိုင်ပွဲတွင် အချက်ရေအနည်းဆုံး အသားတင်ရိုက်ချက်ကို ဆိုလိုသည်။

Committee Procedures, Section 5A(6) ကို ဖတ်ရှုရန်။ (ပြိုင်ပွဲစည်းမျဉ်းစည်းကမ်းများတွင် အချက်ရေ တူညီနေမှုအတွက် အနိုင်ရရှိသူကို မည်သို့ဆုံးဖြတ်မည် ဆိုသည်ကို ဖေါ်ပြထားသင့်သည်။)

3.3b အချက်ရေကစားနည်းတွင် အချက်ရေမှတ်ခြင်း

ကစားသမား၏အချက်ရေကို အချက်ရေရေးမှတ်သူ မာကာက အချက်ရေမှတ်တမ်းကတ်တွင် ရေးသွင်းမှတ်တမ်းတင်သည်။ အချက်ရေ ရေးမှတ်သူသည် ကော်မတီကသတ်မှတ်ပေးသူ သို့မဟုတ် ကော်မတီက အတည်ပြုထားသည့် နည်းလမ်းအရ ကစားသမားက ရွေးချယ်ထားသူဖြစ်သည်။

ကစားသမားသည် အချက်ရေရေးမှတ်သူ ပြောင်းလဲမှုကို မပြောင်းမီသော်၎င်း၊ ပြောင်းပြီးနောက်မှသော်၎င်း ကော်မတီက အတည်ပြုခြင်းမရှိလျှင် ကွင်းပတ်တစ်ခုလုံးအတွက် အချက်ရေရေးမှတ်သူ တစ်ဦးသာ ထားရှိရမည်။

(1) <u>**အချက်ရေရေးမှတ်သူမာကာ၏တာဝန်များ။**</u> **ကျင်းတစ်ကျင်းစီအလိုက် ရိုက်ချက်များကို အချက်ရေမှတ်တမ်း ကတ်ပြားတွင် ရေးသွင်းခြင်းနှင့် အတည်ပြုခြင်း။** ကွင်းပတ်အတွင်း ကျင်းတစ်ကျင်းပြီးဆုံးတိုင်း မာကာလုပ်သူသည် ထိုကျင်းအတွက် ကစားသမား၏ စုစုပေါင်းရိုက်ချက် အချက်ရေ (ရိုက်ချက်နှင့် ပြစ်ဒဏ်အချက်များ အပါအဝင်) ကို သေချာအောင်မေးမြန်းအတည်ပြုပြီး စကိုးကတ်တွင် ရေးသွင်းပေးရမည်။

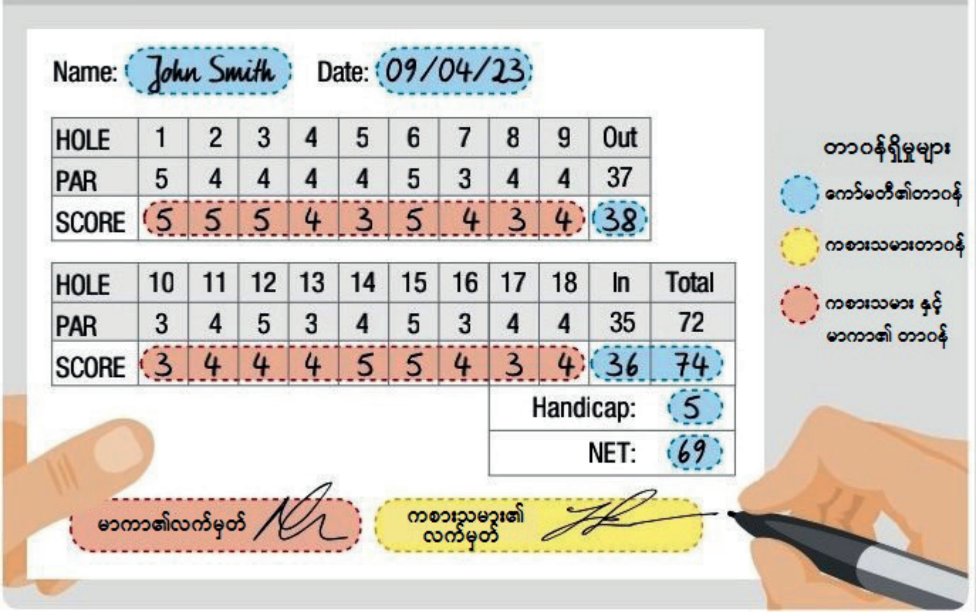
ကွင်းပတ်ပြီးဆုံးသည့်အချိန်တွင် -

- မာကာသည် စကိုးကတ်ပေါ်တွင် ကျင်းများအလိုက်အချက်ရေကို အတည်ပြုလက်မှတ်ရေးထိုးရမည်။
- အကယ်၍ကစားသမားသည် မာကာတစ်ဦးထက်ပိုပြီးရှိခဲ့လျှင် မာကာတစ်ဦးချင်းစီသည် ၎င်းတို့ မာကာလုပ်ခဲ့သည့် ကျင်းများ၏ ရိုက်ချက်စကိုးအတွက် အတည်ပြုလက်မှတ်ရေးထိုးရမည်။ သို့သော် မာကာတစ်ဦးသည် ကစားသမား ကျင်းအားလုံးကစားခဲ့ခြင်းကို တွေ့မြင်ခဲ့ရသူဖြစ်လျှင် ထိုမာကာသည် ကျင်းအားလုံး၏ ရိုက်ချက်စကိုးများအတွက် အတည်ပြု လက်မှတ်ရေးထိုးနိုင်သည်။

မာကာတစ်ဦးသည် ကစားသမားတစ်ဦး၏ လွဲမှားနေသည်ဟု ၎င်းယုံကြည်သော ကျင်းရိုက်ချက် စကိုးကို အတည်ပြု လက်မှတ်ရေးထိုးရန် ငြင်းဆိုနိုင်သည်။ ဤဖြစ်စဉ်မျိုးတွင် ကော်မတီသည် ရနိုင်သမျှသော အထောက်အထားများအပေါ် ချင့်ချိန်သုံးသပ်ပြီး ထိုကျင်းအတွက် ကစားသမား၏ ရိုက်ချက်စကိုးကို ဆုံးဖြတ်ပေးရန် လိုအပ်သည်။ အကယ်၍ ကော်မတီက ထိုသို့ဆောင်ရွက်သည့်တိုင် မာကာဖြစ်သူက အတည်ပြုလက်မှတ်ရေးထိုးရန် ဆက်လက်ငြင်းဆန်နေလျှင် ကော်မတီသည် ကျင်းရိုက်ချက်ကို အတည်ပြုလက်မှတ်ရေးထိုးနိုင်သည်၊ (သို့မဟုတ်) ထိုကျင်းတွင် ကစားသမား၏ အငြင်းပွားဖွယ်အပြုအမူများကို တွေ့မြင်ခဲ့ရသူတစ်ဦးဦးက အတည်ပြုလက်မှတ် ရေးထိုးခြင်းကို လက်ခံနိုင်သည်။

အကယ်၍ ကစားသမားတစ်ယောက်လည်းဖြစ်သူ မာကာသည် ကျင်းတစ်ကျင်း၏ အချက်ရေလွဲမှားနေသည်ကို သိလျက်နှင့် အတည်ပြုလက်မှတ်ရေးထိုးပေးခဲ့လျှင် ထိုမာကာကို စည်းမျဉ်း 1.2a အရ ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ် ချမှတ်သင့်သည်။

DIAGRAM 3.3b: SCORECARD RESPONSIBILITIES IN HANDICAP STROKE PLAY



(2) <u>**ကစားသမား၏တာဝန်များ။**</u> **ကျင်းအလိုက်အချက်ရေများကို အတည်ပြုလက်မှတ်ရေးထိုးခြင်းနှင့် စကိုးကတ် ပြန်လည်အပ်နှံခြင်း။** ကွင်းပတ်ကစားနေချိန်အတွင်း ကစားသမားသည် ကျင်းတစ်ခုချင်းအလိုက် အချက်ရေများကို စဉ်ဆက်မပြတ် စစ်ဆေးသိရှိထားသင့်သည်။

ကွင်းပတ်ပြီးဆုံးချိန်တွင် ကစားသမားသည် -

- မာကာရေးသွင်းထားသည့် ကျင်းတစ်ကျင်းစီ၏ အချက်ရေများကို စေ့စပ်သေချာစွာ သတိထားပြီး စစ်ဆေးသင့်သည်။ တစုံတရာအကြောင်းကိစ္စတွေ့ရှိပါက ကော်မတီထံတင်ပြသင့်သည်။
- စကိုးကတ်ပေါ်တွင် မာကာက အတည်ပြုလက်မှတ်ရေးထိုးပြီးဖြစ်ကြောင်း သေချာအောင် စစ်ဆေးရမည်။
- မာကာဖြစ်သူ၏ သဘောတူညီမှု သို့မဟုတ် ကော်မတီ၏ အတည်ပြုမှုဖြင့် ပြောင်းလဲပြင်ဆင်ခြင်းမှလွဲ၍ စကိုးကတ်ပေါ်တွင် မာကာရေးသွင်းထားသည့် ကျင်းအချက်ရေများကို ပြင်ဆင်ခြင်းမလုပ်ရပါ။ (သို့သော် ကစားသမားသော်၎င်း၊ မာကာသော်၎င်း ထိုသို့ပြင်ဆင်ထားသည့် ရိုက်ချက်စကိုးအတွက် ထပ်မံအတည်ပြု လက်မှတ်ရေးထိုးရန် မလိုအပ်ပါ။)
- ကျင်းအလိုက် ရိုက်ချက်စကိုးများကို အတည်ပြုလက်မှတ်ရေးထိုးပြီးနောက် စကိုးကတ်ကို ကော်မတီထံ ချက်ချင်း ပြန်လည်အပ်နှံရမည်။ ထို့နောက်တွင် ကစားသမားသည် စကိုးကတ်ကို အပြောင်းအလဲ ပြင်ဆင်မှုများ မလုပ်ရတော့ပါ။

ကစားသမားသည် ဤစည်းမျဉ်း 3.3b ပါ လိုအပ်ချက်များထဲမှ တစ်ခုခုကို ဖေါက်ဖျက်ခဲ့လျှင် **ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ်** ချမှတ်ခံရမည်။

(ခြွင်းချက်) စည်းမျဉ်းဖေါက်ဖျက်ခြင်းသည် မာကာ၏တာဝန်များ ပျက်ကွက်မှုကြောင့်ဖြစ်ခဲ့လျှင် ပြစ်ဒဏ်မဖြစ်ပါ။ ကစားသမား၏ စည်းမျဉ်း 3.3b(2) ကို ချိုးဖေါက်မှုသည် အချက်ရေရေးမှတ်သူမာကာက ၎င်း၏တာဝန်များ ဆောင်ရွက်ရန် ပျက်ကွက်မှုကြောင့်ဖြစ်ကြောင်း ကော်မတီကတွေ့ရှိခဲ့လျှင် (ဥပမာ - မာကာက စကိုးကတ်ကို ယူဆောင်၍သော်၎င်း၊ စကိုးကတ်တွင် အတည်ပြုလက်မှတ်ရေးထိုးခြင်းမရှိဘဲသော်၎င်း ထွက်ခွာသွားခြင်း) ထိုကိစ္စသည် ကစားသမား၏ ထိန်းချုပ်ဆောင်ရွက်နိုင်မှုအလွန်တွင် ဖြစ်နေလျှင် ကစားသမားသည် ပြစ်ဒဏ်မရှိပါ။

Committee Procedures, Section 5A(5) ကို ဖတ်ရှုရန်။ (စကိုးကတ်ပြန်လည်အပ်နှံသည့်အခါ မည်သို့ သတ်မှတ်ဆောင်ရွက်ရမည်ကို အကြံပြုတိုက်တွန်းချက်များ)

Committee Procedures, Section 8; Model Local Rule L-1 ကို ဖတ်ရှုရန်။ (ကျင်းရိုက်ချက်စကိုးများကို စကိုးကတ်ပေါ်တွင် အတည်ပြုလက်မှတ်ရေးထိုးခြင်းမရှိဘဲ စကိုးကတ်ပြန်လည်အပ်နှံခြင်းအတွက် ပြစ်ဒဏ်လျှော့ပေါ့ခြင်း။)

(3) **<u>ကျင်းအချက်ရေအမှား။</u>** ကစားသမားသည် ကျင်းတစ်ကျင်းတွင် အချက်ရေအမှားကို ရေးသွင်းမိပြီး စကိုးကတ် ပြန်လည်အပ်နှံခဲ့လျှင် -

- ရိုက်ချက်အမှန်ထက် ပိုများပြီး ရေးသွင်းမိလျှင် ထိုအချက်ရေသာ အတည်ဖြစ်သည်။
- ရိုက်ချက်အမှန်ထက် လျော့နည်းပြီး ရေးသွင်းမိခဲ့လျှင် သို့မဟုတ် ရိုက်ချက် ရေးသွင်းခြင်းမရှိလျှင် ကစားသမားသည် **ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ်** ချမှတ်ခံရပါမည်။

(ခြွင်းချက်) ပြစ်ဒဏ်ကျခံရခြင်းကို မသိရှိသောကြောင့် ထည့်သွင်းတွက်ချက်ရန်ပျက်ကွက်ခြင်း။ စကိုးကတ် ပြန်လည်အပ်နှံခြင်းမပြုမီတွင် ကစားသမားသည် ပြစ်ဒဏ်ကျခံရကြောင်း မသိခဲ့ခြင်းကြောင့် တစ်ချက် သို့မဟုတ် တစ်ချက်ထက်ပိုသော ပြစ်ဒဏ်အချက်များကို ထည့်သွင်းတွက်ချက်ခြင်းမရှိဘဲ ကျင်းတစ်ကျင်း သို့မဟုတ် တစ်ကျင်းထက်ပိုသော ကျင်းများတွင် အချက်ရေအမှန်ထက် လျော့နည်းဖြည့်သွင်းပြီး စကိုးကတ်ပြန်လည်အပ်နှံခဲ့လျှင် -

- ကစားသမားသည် ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ် ချမှတ်ခံရမည်မဟုတ်ပါ။
- အကယ်၍ ထိုအမှားကို ပြိုင်ပွဲပိတ်သိမ်းခြင်းမပြုမီ တွေ့ရှိသိရှိခဲ့ခြင်းဖြစ်လျှင် ကော်မတီအနေဖြင့် ထိုကျင်း သို့မဟုတ် ထိုကျင်းများအတွက် ကစားသမား၏ အချက်ရေများကို စည်းမျဉ်းအရ **ထည့်သွင်းတွက်ချက်သင့်သည့် ပြစ်ဒဏ်အချက်များကိုပါ** ပြန်လည်ဖြည့်သွင်း တွက်ချက်ခြင်းဖြင့် ပြန်လည်သုံးသပ် ပြင်ဆင်ရပါမည်။

ဤခြွင်းချက်သည် -

- ထည့်တွက်ရန်ကျန်ခဲ့သော ပြစ်ဒဏ်မှာ ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ်ဖြစ်လျှင် (သို့မဟုတ်)
- ကစားသမားသည် ပြစ်ဒဏ်ကျခံရနိုင်ကြောင်း တစုံတစ်ယောက်ကပြောကြားလာလျှင် သို့မဟုတ် ပြစ်ဒဏ်ဖြစ်မဖြစ် မသေချာလျှင် ထိုအကြောင်းအရာကို စကိုးကတ်မအပ်နှံမီ ကော်မတီထံ တင်ပြခြင်းမရှိခဲ့လျှင်

ဤခြွင်းချက်သည် အကျုံးမဝင်ပါ။

(4) **<u>ကစားသမားသည် စကိုးကတ်ပေါ်တွင် အချက်ပေါင်း သို့မဟုတ် အချက်ရေစုစုပေါင်းကိုဖော်ပြရန် တာဝန်မရှိခြင်း။</u>** စကိုးကတ်ပေါ်တွင် ကစားသမား၏ အချက်ပေါင်းကိုဖော်ပြရန် သို့မဟုတ် ကစားသမားများ အနေဖြင့် ၎င်းတို့၏ အချက်ရေစုစုပေါင်းကို တွက်ချက်ဖော်ပြရန်မလိုအပ်ပါ။ ကစားသမားသည် အချက်ပေါင်းကို လွဲမှားဖော်ပြပြီး သို့မဟုတ် အချက်ပေါင်း လွဲမှားတွက်ချက်ပြီး သို့မဟုတ် အချက်ရေစုစုပေါင်းကို မှားယွင်းတွက်ချက်ဖော်ပြပြီး စကိုးကတ် ပြန်လည်အပ်နှံခဲ့လျှင် ပြစ်ဒဏ်မရှိပါ။

ကော်မတီသည် ကစားသမား ကွင်းပတ်ပြီးဆုံးချိန်တွင် လာရောက်အပ်နှံသည့် စကိုးကတ်ကို လက်ခံရရှိသည်နှင့် -

- ကစားသမား၏ အချက်ရေစုစုပေါင်းကို တွက်ချက်ရန်နှင့်
- ကစားသမား၏ အပေါင်းပေးအချက်များကို တွက်ချက်ပြီး ထိုအပေါင်းပေးအချက်အရ ကစားသမား၏ အသားတင်အချက်ရေကို တွက်ချက်ရန်

တာဝန်ရှိပါသည်။

Committee Procedures, Section 8; Model Local Rule L-2 ကို ဖတ်ရှုရန်။ (စကိုးကတ်ပေါ်တွင် အပေါင်းပေးအချက်အတွက် ကစားသမားတွင် တာဝန်ရှိသည်ဟု သတ်မှတ်ခြင်း)

3.3c ကျင်းအဝင်သွင်းရန် ပျက်ကွက်ခြင်း

ကစားသမားသည် ကွင်းပတ်တစ်ခုလုံးရှိ ကျင်းတိုင်းတွင် ဘောလုံးကို ကျင်းဝင်သည်အထိ ကစားရမည်။ ကစားသမားသည် ကျင်းတစ်ခုခုတွင် ကျင်းအဝင်သွင်းရန် ပျက်ကွက်ခဲ့လျှင် -

- နောက်ကျင်းကိုစတင်ရန် ရိုက်ချက်တစ်ခုမပြုလုပ်မီ သို့မဟုတ် နောက်ဆုံးကျင်းဖြစ်ခဲ့လျှင် စကိုးကတ်ကို မအပ်နှံမီ ထိုအမှားကို ပြင်ဆင်ရမည်။
- ဖော်ပြပါအချိန်တွင် ထိုအမှားကို မပြင်ဆင်ခဲ့လျှင် ကစားသမားသည် **ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ်** ချမှတ်ခံရမည်။

စည်းမျဉ်း 21.1, 21.2 နှင့် 21.3 တို့ကို ဖတ်ရှုရန်။ အချက်ရေတွက်နည်းမတူညီသော၊ ကစားသမား ကျင်းအဝင် မသွင်းလျှင် ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ်မထိသော အခြားအချက်ရေကစားနည်းများ (စတေဘယ်ဖို့ဒ်ကစားနည်း၊ အများဆုံးအချက်ရေ သတ်မှတ်ကစားနည်း နှင့် ပါ/ဘူဂီ ကစားနည်း) များအတွက် စည်းမျဉ်းများ။

RULE 4 The Player's Equipment
ကစားသမား၏ အသုံးအဆောင်ပစ္စည်း

စည်းမျဉ်း၏ရည်ရွယ်ချက်

စည်းမျဉ်း 4 သည် ကွင်းပတ်ကစားသည့်အခါ ကစားသမားများ အသုံးပြုနိုင်သော အသုံးအဆောင် ပစ္စည်းများ အကြောင်းဖြစ်သည်။ ဂေါက်သီးအားကစားနည်းတွင် အောင်မြင်မှုသည် ကစားသမား၏ ပိုင်းခြားချင့်ချိန်နိုင်မှု၊ ကျွမ်းကျင်မှုနှင့် စွမ်းဆောင်ရည်များအပေါ် မူတည်သည့် စိန်ခေါ်မှုအပြည့်နှင့် အားကစားနည်းတစ်ခုဖြစ်သည် ဟူသော နိယာမပေါ်တွင် အခြေခံ၍ ကစားသမားသည် -

- သုံးစွဲရန် အတည်ပြုခွင့်ပြုထားသည့် ဂေါက်တုတ်နှင့် ဘောလုံးများကိုသာ အသုံးပြုရမည်။
- ဂေါက်တုတ် (၁၄) ချောင်းထက် ပိုမိုအသုံးမပြုရန် ကန့်သတ်ထားသည်။
- ကစားရာတွင် အထောက်အကူဖြစ်စေရန် အထူးတလည် ဖန်တီးရယူထားသည့် အခြားအသုံးအဆောင် ပစ္စည်းများ အသုံးပြုခြင်းကို တားမြစ်ပိတ်ပင်ထားသည်။

ဂေါက်တုတ်၊ ဘောလုံးနှင့် အခြားအသုံးအဆောင်ပစ္စည်းများ၏ သတ်မှတ်အရည်အချင်း အပြည့်အစုံနှင့် သတ်မှတ်ချက် ကိုက်ညီမှုနှင့်ပတ်သက်သည့် သုံးသပ်ချက်များ ဆွေးနွေးညှိနှိုင်းတင်ပြခြင်း ချမှတ်ခြင်းလုပ်ငန်းစဉ် အဆင့်ဆင့်အတွက် အသုံးအဆောင်ပစ္စည်း စည်းမျဉ်းများကို ဖတ်ရှုရန်။

4.1 Clubs ဂေါက်တုတ်များ

4.1a ရိုက်ချက်ပြုလုပ်မှုအတွက်ခွင့်ပြုထားသည့်ဂေါက်တုတ်များ။

(1) <u>သတ်မှတ်ချက်များနှင့်ကိုက်ညီသောဂေါက်တုတ်များ။</u> ရိုက်ချက်ပြုလုပ်ရာတွင် ကစားသမားသည် အသုံးအဆောင် ပစ္စည်းများ စည်းမျဉ်းတွင် ပါရှိသော အရည်အသွေးလိုအပ်ချက်များနှင့် ကိုက်ညီသည့် ဂေါက်တုတ်ကိုသာ အသုံးပြုရမည်။

- ဂေါက်တုတ်သည် အသစ်ဖြစ်လျှင် (သို့မဟုတ်)
- ဂေါက်တုတ်၏ သွင်ပြင်လက္ခဏာများသည် ကွင်းပတ်ကစားချိန်အတွင်း ထိခိုက်ပျက်စီးမှုကြောင့် တစ်နည်းနည်းဖြင့် ပြောင်းလဲမှုဖြစ်ခဲ့လျှင် (သို့သော် စည်းမျဉ်း 4.1a(2) ကိုဖတ်ရှုရန်။)

သတ်မှတ်ချက်များနှင့်ကိုက်ညီသည့် ဂေါက်တုတ်သာ ဖြစ်ရမည်။

သို့သော် သတ်မှတ်ချက်များနှင့်ကိုက်ညီသည့် ဂေါက်တုတ်၏ သွင်ပြင်လက္ခဏာများသည် ပုံမှန်ရိုက်ကစားမှုကြောင့် ယိုယွင်းပြောင်းလဲခဲ့လျှင် ၎င်းသည် သတ်မှတ်ချက်များနှင့်ကိုက်ညီသည့် ဂေါက်တုတ်အဖြစ် ဆက်လက်တည်ရှိနေပါသည်။

ဂေါက်တုတ်တစ်ချောင်း၏ သွင်ပြင်လက္ခဏာများဟူသည်မှာ ဂေါက်တုတ်လုပ်ဆောင်မှုကို အကျိုးသက်ရောက်သည့် သို့မဟုတ် အလေးချိန်၊ အမြောက်ရိုက်ထောင့် Lie နှင့် Loft အပါအဝင် ဖြောင့်တန်းမှု အလိုင်းမန့်အတွက် အထောက်အကူဖြစ်စေသည့် ဂေါက်တုတ်၏ အစိတ်အပိုင်းများ၊ အင်္ဂါရပ်များ၊ သတ်မှတ်အရည်အသွေးများနှင့် ခွင့်ပြုထားသည့် အခြားတွယ်ဆက်မှုများ စသည်တို့ဖြစ်သည်။

(2) <u>ကွင်းပတ်ကစားချိန်အတွင်း ထိခိုက်ပျက်စီးသော ဂေါက်တုတ်ကို အသုံးပြုခြင်း၊ ပြုပြင်ခြင်း သို့မဟုတ် အစားထိုး လဲလှယ်ခြင်း။</u> ကွင်းပတ်ကစားချိန်အတွင်း သို့မဟုတ် စည်းမျဉ်း 5.7a အရ ကစားပွဲ ရပ်နားထားချိန် အတွင်းတွင် ဂေါက်တုတ်ကို တလွဲအသုံးပြုခြင်းမှလွဲ၍ သတ်မှတ်ချက်များနှင့်ကိုက်ညီသော ဂေါက်တုတ်တစ်ချောင်းသည် ထိခိုက်ပျက်စီးခဲ့လျှင် ထို ဂေါက်တုတ်ကို ပြုပြင်နိုင်သည်၊ သို့မဟုတ် အခြားဂေါက်တုတ်တစ်ချောင်းဖြင့် အစားထိုးလဲလှယ်နိုင်သည်။

သို့သော် ပျက်စီးမှု၏ သဘောသဘာဝနှင့် အကြောင်းရင်းမှာ မည်သို့ပင်ရှိစေကာမူ ထိခိုက်ပျက်စီးခဲ့သော ဂေါက်တုတ်သည် ကျန်ကွင်းပတ်ကစားမှုအတွက် သတ်မှတ်ချက်များနှင့်ကိုက်ညီသည့် ဂေါက်တုတ်အဖြစ် ဆက်လက်တည်ရှိနေသည်ဟု မှတ်ယူရမည်။ (သို့သော် အချက်ရေပြိုင်ပွဲ၏ ကျင်းပိုကစားခြင်းသည် ကွင်းပတ်အသစ်ဖြစ်ခြင်းကြောင့် အကျုံးမဝင်ပါ။)

ကျန်ရှိသော ကွင်းပတ်ကစားခြင်းအတွက် ကစားသမားသည် -

- ထိခိုက်ပျက်စီးထားသည့်ဂေါက်တုတ်ဖြင့် ရိုက်ချက်များကို ဆက်လက်ပြုလုပ်နိုင်သည်။ သို့မဟုတ်
- ဂေါက်တုတ်ကို တလွဲအသုံးပြုခြင်းကြောင့်ပျက်စီးခြင်းမှလွဲ၍ ထိခိုက်ပျက်စီးသော ဂေါက်တုတ်ကို ပြုပြင်နိုင်သည်။ သို့မဟုတ် အခြားဂေါက်တုတ်တစ်ချောင်းဖြင့် အစားထိုးနိုင်သည်။ (စည်းမျဉ်း 4.1b(4) ကို ဖတ်ရှုရန်။)

ကစားသမားသည် ပျက်စီးသွားသောဂေါက်တုတ်ကို အခြားဂေါက်တုတ်တစ်ချောင်းဖြင့် အစားထိုးလဲလှယ်လျှင် နောက်ထပ်ရိုက်ချက်တစ်ခု မပြုလုပ်မီတွင် စည်းမျဉ်း 4.1c(1) ပါ ဆောင်ရွက်မှုနည်းလမ်းကို အသုံးပြုပြီး ထိုပျက်စီးသွားသော ဂေါက်တုတ်ကို အသုံးမပြုသောဂေါက်တုတ်အဖြစ် ဆောင်ရွက်ရမည်။

'ကွင်းပတ်ကစားစဉ် ပျက်စီးခြင်း' ဆိုသည်မှာ ကွင်းပတ်ကစားချိန် (စည်းမျဉ်း 5.7a အရ ကစားပွဲခေတ္တရပ်ဆိုင်းချိန် အပါအဝင်) အတွင်း အပြုအမူတစ်ခုခုကြောင့် ဂေါက်တုတ်၏ အစိတ်အပိုင်း၊ သွင်ပြင်လက္ခဏာ သို့မဟုတ် အင်္ဂါရပ် တစ်ခုခု ပြောင်းလဲသွားခြင်းကို ဆိုလိုပါသည်။

- ကစားသမားကြောင့်ဖြစ်စေ (ဥပမာ - ရိုက်ချက်ပြုလုပ်ခြင်း၊ လေ့ကျင့်ဆွင်းလွှဲခြင်း၊ ဂေါက်အိတ်အတွင်း ထည့်ခြင်း၊ ဂေါက်အိတ်မှဆွဲထုတ်ခြင်း၊ လွတ်ကျခြင်း၊ နင်းမိခြင်း၊ ထောက်မိခြင်း၊ သို့မဟုတ် တလွဲအသုံးပြု ခြင်း) သို့မဟုတ်
- အခြားသူတစ်ဦးဦးကြောင့်ဖြစ်စေ၊ ပြင်ပအကျိုးသက်ရောက်မှု သို့မဟုတ် သဘာဝစွမ်းအားများကြောင့်ဖြစ်စေ

သို့သော် ဂေါက်တုတ်၏သွင်ပြင်လက္ခဏာများကို ကွင်းပတ်ကစားချိန်အတွင်းတွင် စည်းမျဉ်း 4.1a(3) တွင် ဖော်ပြပါရှိသည့်အတိုင်း ကစားသမားက တမင်ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့် ပြုပြင်ပြောင်းလဲစေခဲ့လျှင် ၎င်းသည် 'ကွင်းပတ် ကစားစဉ် ပျက်စီးခြင်း' မဟုတ်ပါ။

(3) <u>**ကွင်းပတ်ကစားစဉ် ဂေါက်တုတ်၏ သွင်ပြင်လက္ခဏာများကို တမင်ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့် ပြုပြင်ပြောင်းလဲစေခြင်း။**</u> ကစားသမားသည် ကွင်းပတ်ကစားချိန်အတွင်း (စည်းမျဉ်း 5.7a အရ ကစားပွဲရပ်နားထားချိန်အပါအဝင်) သွင်ပြင် လက္ခဏာများကို တမင်ပြောင်းလဲထားသည့် ဂေါက်တုတ်ဖြင့် ရိုက်ချက်မပြုလုပ်ရပါ။

- အတိုးအလျှော့ချိန်ညှိနိုင်သော အင်္ဂါရပ်ကို အသုံးပြု၍လည်းကောင်း၊ ရုပ်ဆင်းအင်္ဂါပြောင်းလဲစေခြင်းဖြင့်လည်းကောင်း (စည်းမျဉ်း 4.1a(2) အရ ဂေါက်တုတ်ပျက်စီးမှုကို ပြုပြင်ခြင်းမှလွဲ၍) သို့မဟုတ်
- ရိုက်ချက်ပြုလုပ်ရာတွင် ဂေါက်တုတ်၏စွမ်းဆောင်ရည်အပေါ် သက်ရောက်ပြောင်းလဲစေနိုင်သည့် အရာဝတ္ထုပစ္စည်းတစ်ခုခုကို ဂေါက်တုတ်ခေါင်းမျက်နှာပြင်တွင် ကပ်ထားခြင်းဖြင့်၎င်း (တုတ်ခေါင်းမျက်နှာပြင်ကို သန့်စင်ခြင်းမှလွဲ၍)

(ခြွင်းချက်) အတိုးအလျှော့ချိန်ညှိနိုင်သည့် ဂေါက်တုတ်တွင် မူလအနေအထားပုံစံပြန်ရောက်စေရန် ပြုလုပ်ခြင်း၊ သို့မဟုတ် ခွင့်ပြုမထားသော ပြင်ပ ပစ္စည်းများ တပ်ဆင်ထားခြင်းကို ပြန်ဖြုတ်ခြင်း။ အောက်ပါအခြေအနေနှစ်ရပ်တွင် ရိုက်ချက်ပြုလုပ်ရန် ဂေါက်တုတ်ကိုအသုံးပြုနိုင်ပြီး ပြစ်ဒဏ်မဖြစ်ပါ။

- အတိုးအလျှော့ချိန်ညှိနိုင်သည့် အင်္ဂါရပ်ဖြင့် ဂေါက်တုတ်၏ သွင်ပြင်လက္ခဏာကို ပြောင်းလဲစေပြီးနောက်တွင် ရိုက်ချက်ပြုလုပ်ရန် ဂေါက်တုတ်ကိုအသုံးမပြုရသေးမီ အတိုးအလျှော့ချိန်ညှိခြင်းကို မူလအနေအထားသို့ ရနိုင်သမျှရအောင် ပြန်လည်ပြုပြင်ခြင်း
- ခွင့်ပြုခြင်းမရှိသည့် ပြင်ပပစ္စည်းတပ်ဆင်ထားမှု (ဥပမာ - ဂေါက်တုတ်မျက်နှာပြင်တွင် ကပ်ခွာပစ္စည်းများ ကပ်ထားခြင်း) ကို ရိုက်ချက်ပြုလုပ်ရန် ဂေါက်တုတ်ကို အသုံးမပြုမီ ပြန်လည်ဖယ်ရှားခြင်း

စည်းမျဉ်း 4.1a ကိုဖေါက်ဖျက်ပြီး ရိုက်ချက်ပြုလုပ်လျှင် ပြစ်ဒဏ် - ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ်

- သတ်မှတ်ချက်များနှင့် မကိုက်ညီသော ဂေါက်တုတ် သို့မဟုတ် ကွင်းပတ်ချိန်အတွင်းတွင် သွင်ပြင်လက္ခဏာများကို တမင်ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့် ပြောင်းလဲထားသည့် ဂေါက်တုတ် ပါရှိနေရုံသက်သက်အတွက် (ထိုဂေါက်တုတ်ဖြင့် ရိုက်ချက်ပြုလုပ်ခြင်းမရှိလျှင်) ဤစည်းမျဉ်းအရ ပြစ်ဒဏ်မဖြစ်ပါ။
- **သို့သော်** ထိုဂေါက်တုတ်ကို စည်းမျဉ်း 4.1b(1) အရ ဂေါက်တုတ် (၁၄) ချောင်း ကန့်သတ်မှုအရေအတွက်တွင် ထည့်သွင်းရေတွက်ပါသည်။

4.1b ဂေါက်တုတ် ၁၄ ချောင်းကန့်သတ်ချက်၊ ကွင်းပတ်ကစားချိန်အတွင်းဂေါက်တုတ်များဝေမျှအသုံးပြုခြင်း၊ ထပ်မံဖြည့်စွက်ခြင်း သို့မဟုတ် အစားထိုးလဲလှယ်ဖြည့်စွက်ခြင်း။

(1) <u>ဂေါက်တုတ် ၁၄ ချောင်း ကန့်သတ်ချက်</u>။ ကစားသမားသည် -

- ဂေါက်တုတ် ၁၄ ချောင်းထက် ပိုမိုယူဆောင်လာပြီး ကွင်းပတ်ကို မစတင်ရပါ။
- ကွင်းပတ်ကစားနေချိန်အတွင်း ဂေါက်တုတ် ၁၄ ချောင်းထက် ပိုမရှိရပါ။

ဤကန့်သတ်ချက်သည် ကစားသမားသယ်ဆောင်လာသည့် သို့မဟုတ် ကစားသမားအတွက် သယ်ယူလာသည့် ဂေါက်တုတ်အားလုံး အပါအဝင်ဖြစ်သည်။ သို့သော် ကွင်းပတ်စတင်သည့်အချိန်တွင် ကစားသမားသယ်ဆောင်လာသည့် သို့မဟုတ် ကစားသမားအတွက် သယ်ယူလာသည့် ဂေါက်တုတ်အကျိုးအပိုင်းအစများနှင့် ဂေါက်တုတ်၏ သီးခြားစီဖြစ်သော အစိတ်အပိုင်းများ (ဥပမာ - တုတ်ခေါင်း၊ တုတ်တံ၊ တုတ်လက်ကိုင်စသည်) မပါဝင်ပါ။

အကယ်၍ ကစားသမားသည် ဂေါက်တုတ် ၁၄ ချောင်းထက် လျော့နည်းသောအရေအတွက်ဖြင့် ကွင်းပတ်ကို စတင်ခဲ့လျှင် ကွင်းပတ်ကစားနေချိန်အတွင်း ဂေါက်တုတ် ၁၄ ချောင်းပြည့်သည်အထိ ထပ်မံဖြည့်စွက်နိုင်သည်။ (ဤသို့ဖြည့်စွက်ရန် ကန့်သတ်ချက်များကို စည်းမျဉ်း 4.1b(4) တွင် ဖတ်ရှုရန်။) ထပ်မံဖြည့်စွက်သည့်ဂေါက်တုတ်သည် ကစားသမား၏ ပိုင်ဆိုင်မှုအဖြစ် ရောက်ရှိနေချိန်တွင် ကစားသမားသည် နောက်ရိုက်ချက်တစ်ချက်ကို မည်သည့်ဂေါက်တုတ်ဖြင့် ရိုက်လိုက်သည်ဖြစ်စေ ထိုဖြည့်စွက်သည့်ဂေါက်တုတ်ကို ကစားသမားအတွက် ဖြည့်စွက်ပြီးဖြစ်သည်ဟု တွက်ယူရမည်။

ကစားသမားသည် ဂေါက်တုတ် ၁၄ ချောင်းထက်ပိုမိုပါရှိပြီး စည်းမျဉ်းဖေါက်ဖျက်မိသည်ကို သတိပြုမိသည့် အချိန်တွင် နောက်ထပ်ရိုက်ချက်တစ်ခု မပြုလုပ်မီ ထိုပိုနေသောဂေါက်တုတ် သို့မဟုတ် ဂေါက်တုတ်များကို အသုံးမပြုသောဂေါက်တုတ်များအဖြစ် စည်းမျဉ်း 4.1c(1) တွင်ပါရှိသော ဆောင်ရွက်နည်းအတိုင်း ကြေညာဆောင်ရွက်ရမည်။

- ကစားသမားသည် ဂေါက်တုတ် ၁၄ ချောင်းထက် ပိုမိုပါရှိပြီး ကွင်းပတ်ကိုစတင်ခဲ့လျှင် မည်သည့်ဂေါက်တုတ် သို့မဟုတ် ဂေါက်တုတ်များကို အသုံးမပြုသောဂေါက်တုတ်များအဖြစ် ကြေညာဆောင်ရွက်ရန် ရွေးချယ်နိုင်သည်။
- အကယ်၍ ကွင်းပတ်ကစားချိန်အတွင်း ဂေါက်တုတ်အပိုများကို မှားယွင်းဖြည့်စွက်မိလျှင် ထိုဖြည့်စွက်သော ဂေါက်တုတ်များသည် အသုံးမပြုသောဂေါက်တုတ်များအဖြစ် ဆောင်ရွက်ရမည့် ဂေါက်တုတ်များဖြစ်သည်။

ကစားသမား၏ ကွင်းပတ်စတင်ပြီးသည့်နောက် ကစားသမားသည် အခြားကစားသမားတစ်ယောက် ကျန်ရစ်ခဲ့သော ဂေါက်တုတ်ကို ယူဆောင်ပေးလာခဲ့လျှင် သို့မဟုတ် ကစားသမား၏ဂေါက်အိတ်ထဲသို့ ကစားသမား မသိလိုက်ဘဲ မှားယွင်း ထည့်လိုက်မိလျှင် ထိုဂေါက်တုတ်သည် ဂေါက်တုတ် ၁၄ ချောင်းကန့်သတ်မှုအတွက် ရေတွက်ရမည့် ကစားသမား၏ ဂေါက်တုတ်အဖြစ် မှတ်ယူခြင်းမပြုရပါ။ (သို့သော် ထိုဂေါက်တုတ်ကို ကစားသမားက အသုံးမပြုရပါ။)

(2) <u>ဂေါက်တုတ်များ မျှဝေသုံးစွဲခွင့်မရှိခြင်း</u>။ ကစားသမားသည် ကွင်းပတ်စတင်ချိန်တွင် သယ်ယူလာသော (သို့မဟုတ်) အပိုဒ် (၁) အရ ခွင့်ပြုချက်ဖြင့် ထပ်မံဖြည့်စွက်သော ဂေါက်တုတ်များကိုသာ အသုံးပြုပြီး ရိုက်ကစားရန် ကန့်သတ်ထားသည်။

- ကစားသမားသည် ကွင်းအတွင်းကစားနေသော အခြားကစားသမားတစ်ယောက် အသုံးပြုထားသည့် ဂေါက်တုတ်တစ်ချောင်းဖြင့် ရိုက်ချက်မပြုလုပ်ရပါ။ (အခြားကစားသမားသည် အခြားအုပ်စု၊ အခြားပြိုင်ပွဲတွင် ကစားနေသူဖြစ်သည့်တိုင်)
- ကစားသမားသည် အခြားကစားသမားတစ်ဦး၏ဂေါက်တုတ်ဖြင့် ရိုက်ချက်ပြုလုပ်မိပြီး ဤစည်းမျဉ်းကို ဖေါက်ဖျက်သည်ကို သတိပြုမိသည့်အချိန်တွင် နောက်ထပ်ရိုက်ချက်တစ်ခု မပြုလုပ်ရသေးမီ ထိုဂေါက်တုတ်ကို စည်းမျဉ်း 4.1c(1) တွင်ပါရှိသော လုပ်ထုံးလုပ်နည်းကိုအသုံးပြုပြီး အသုံးမပြုသောဂေါက်တုတ်အဖြစ် ကြေညာဆောင်ရွက်ရမည်။

စည်းမျဉ်း 22.5 နှင့် 23.7 ကို ဖတ်ရှုရန်။ (ပါတနာနှင့်တွဲဖက်ကစားသည့် ကစားနည်းများတွင် ပါတနာနှစ်ဦးပေါင်း ဂေါက်တုတ် ၁၄ ချောင်းထက်မပိုလျှင် ပါတနာကစားသမားအချင်းချင်း ဂေါက်တုတ်များ ဝေမျှသုံးစွဲနိုင်သော ခြွင်းချက်အနည်းငယ်။)

(3) <u>ပျောက်ဆုံးသွားသောဂေါက်တုတ်အတွက် အစားထိုးခွင့်မရှိခြင်း</u>။ ကစားသမားသည် ဂေါက်တုတ် ၁၄ ချောင်းဖြင့် ကွင်းပတ်စတင်ခဲ့လျှင် (သို့မဟုတ်) ဂေါက်တုတ် ၁၄ ချောင်းပြည့်သည်အထိ ထပ်မံဖြည့်စွက်ပြီးဖြစ်လျှင်၊ ထို့နောက်မှ ကွင်းပတ်ကစားချိန်အတွင်းတွင်ဖြစ်စေ၊ စည်းမျဉ်း 5.7a အရ ကစားပွဲ ရပ်နားထားချိန်တွင်ဖြစ်စေ ဂေါက်တုတ်ပျောက်ဆုံးခဲ့လျှင် ဂေါက်တုတ်နောက်တစ်ချောင်းဖြင့် အစားထိုးဖြည့်စွက်ခြင်း မပြုလုပ်ရပါ။

(4) ဂေါက်တုတ်ထပ်မံဖြည့်စွက်ခြင်း သို့မဟုတ် အစားထိုးပြန်ဖြည့်ခြင်းအတွက် ကန့်သတ်ချက်များ။ စည်းမျဉ်း 4.1a(2) သို့မဟုတ် 4.1b(1) အရ ဂေါက်တုတ်တစ်ချောင်းကို ထပ်မံဖြည့်စွက်ခြင်း (သို့မဟုတ်) အစားထိုး ပြန်ဖြည့်ခြင်း ပြုလုပ်သည့်အခါ ကစားသမားသည် -

- ကျိုးကြောင်းမလျော်ညီသော နှောင့်နှေးကြန့်ကြာမှုကို မဖြစ်စေရပါ။ (စည်းမျဉ်း 5.6a ကို ဖတ်ရှုရန်။)
- ကွင်းအတွင်းကစားနေသော ကစားသမားတစ်ဦးဦး (အခြားအဖွဲ့ သို့မဟုတ် အခြားပြိုင်ပွဲတွင် ကစားနေသူ ဖြစ်သည့်တိုင်) သယ်ဆောင်လာသည့် သို့မဟုတ် ကစားသမားတစ်ဦးဦးအတွက် သယ်ဆောင်လာသည့် ဂေါက်တုတ်ကို ဖြည့်စွက်ခြင်း သို့မဟုတ် ခေတ္တငှားရမ်းခြင်း မပြုလုပ်ရပါ။
- ကစားသမား သို့မဟုတ် ကွင်းအတွင်းကစားနေသော အခြားကစားသမားတစ်ဦးဦး (အခြားအဖွဲ့ သို့မဟုတ် အခြားပြိုင်ပွဲတွင် ကစားနေသူဖြစ်သည့်တိုင်) သယ်ယူလာသည့် သို့မဟုတ် ကစားသမား သို့မဟုတ် အခြား ကစားသမားတစ်ဦးအတွက် သယ်ယူလာသည့် ဂေါက်တုတ်အစိတ်အပိုင်းများကို ဂေါက်တုတ်တစ်ချောင်း အဖြစ်တပ်ဆင်ဖွဲ့စည်းခြင်း မပြုလုပ်ရပါ။

ကစားသမားသည် ဤသို့တားမြစ်ထားသည့်ဂေါက်တုတ်ဖြင့် ထပ်မံဖြည့်စွက်ခြင်း၊ အစားထိုး ပြန်ဖြည့်ခြင်းပြုလုပ်ပြီး ဤစည်းမျဉ်းကိုဖေါက်ဖျက်မိကြောင်း သတိပြုမိသည့်အချိန်တွင် နောက်ထပ်ရိုက်ချက်တစ်ခု မပြုလုပ်မီ စည်းမျဉ်း 4.1c(1) တွင်ပါရှိသော လုပ်ထုံးလုပ်နည်းကိုအသုံးပြု၍ ထိုဂေါက်တုတ်ကို အသုံးမပြုသောဂေါက်တုတ်အဖြစ် ကြေညာဆောင်ရွက်ရမည်။

ကစားသမားသည် အသုံးမပြုသောဂေါက်တုတ်အဖြစ် ကွင်းပတ်မစတင်မီ ကြေညာဆောင်ရွက်ပြီး အိတ်အတွင်းဆက်လက်သယ်ယူလာခဲ့သော ဂေါက်တုတ် (စည်းမျဉ်း 4.1c(2)) သို့မဟုတ် ကွင်းပတ်ကစားချိန်အတွင်း အသုံးမပြုသောဂေါက်တုတ်အဖြစ် ကြေညာဆောင်ရွက်ထားသောဂေါက်တုတ် (စည်းမျဉ်း 4.1c(1)) ဖြင့် ရိုက်ချက်တစ်ခု ပြုလုပ်ခဲ့လျှင် ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်း 4.1c(1) အရ **ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ်** ချမှတ်ခံရမည်။

စည်းမျဉ်း 4.1b ကို ဖေါက်ဖျက်ခြင်းအတွက် ပြစ်ဒဏ် - ကစားသမားက စည်းမျဉ်းချိုးဖေါက်မှုကို သတိပြုမိသည့်အချိန်ပေါ်မူတည်၍ ပြစ်ဒဏ်ချမှတ်ခံရပါမည်။

- ကစားသမားသည် ပြစ်ဒဏ်ချိုးဖေါက်မှုကို ကျင်းကစားနေချိန်တွင် သတိပြုမိလျှင် ပြစ်ဒဏ်ကို ကစားနေသည့်ကျင်း ပြီးဆုံးချိန်တွင် ချမှတ်ခံရမည်။ ကျင်းပြိုင်ကစားနည်းတွင် ကစားသမားသည် ကျင်းကိုပြီးဆုံးအောင် ကစားရမည်။ ထို့နောက် ကျင်းအနိုင်အရှုံးရလဒ်ကို ပြိုင်ပွဲစကိုးတွင် ထည့်သွင်းပြီးနောက်မှ ရလဒ်ချိန်ညှိပြစ်ဒဏ်ကို ပြိုင်ပွဲစကိုးတွင် ထည့်သွင်းတွက်ချက်ရမည်။
- ကစားသမားသည် ပြစ်ဒဏ်ချိုးဖေါက်မှုကို ကျင်းနှစ်ခုအကြားတွင် သတိပြုမိလျှင် ပြစ်ဒဏ်ကို လတ်တလော ပြီးဆုံးထားသည့်ကျင်းတွင် ထည့်သွင်းတွက်ချက်ရမည်၊ နောက်ကစားမည့်ကျင်းတွင် ထည့်မတွက်ရပါ။

ကျင်းပြိုင်ကစားနည်းတွင်ပြစ်ဒဏ် - ပြိုင်ပွဲရလဒ်စကိုးထဲမှ ကျင်းပြန်နှုတ်ခြင်း၊ အများဆုံး ၂ ကျင်းပြန်နှုတ်ပြစ်ဒဏ်။

- ဤပြစ်ဒဏ်သည် ပြိုင်ပွဲရလဒ်စကိုး ချိန်ညှိပြစ်ဒဏ်ဖြစ်သည်။ ကျင်းရှုံးပြစ်ဒဏ်နှင့် မတူညီပါ။
- လက်ရှိကစားနေသောကျင်း ပြီးဆုံးချိန် (သို့မဟုတ်) လတ်တလောပြီးဆုံးထားသည့်ကျင်းတွင် ရှိနေသော ပြိုင်ပွဲရလဒ်စကိုးကို စည်းမျဉ်းဖေါက်ဖျက်ခဲ့သောကျင်းတစ်ကျင်းအတွက် **တစ်ကျင်းပြန်နှုတ်၊ အများဆုံး ၂ ကျင်းပြန်နှုတ်ပြစ်ဒဏ်**ဖြင့် ရလဒ်စကိုးကို ချိန်ညှိရမည်။
- ဥပမာ - ဂေါက်တုတ် ၁၅ ချောင်းဖြင့် ကွင်းပတ်စတင်ခဲ့သည့် ကစားသမားတစ်ယောက်သည် တတိယကျင်း ကစားနေချိန်တွင် စည်းမျဉ်းချိုးဖေါက်မှုကို သတိပြုမိခဲ့လျှင် ထိုကျင်းကို ကစားသမားက အနိုင်ရရှိပြီး (၃) ကျင်းနိုင်ရလဒ် (3 up) ဖြင့် ဦးဆောင်နေလျှင် ထိုအထဲမှ စည်းမျဉ်းချိုးဖေါက်မှုအတွက် ပြစ်ဒဏ် ၂ ကျင်း ပြန်နှုတ်ရမည်ဖြစ်သဖြင့် (၁) ကျင်းနိုင်ရလဒ် (1 up) အဖြစ်သာ ရှိနေတော့မည်ဖြစ်သည်။

အချက်ရေကစားနည်းတွင် ပြစ်ဒဏ် - ပြစ်ဒဏ် ၂ ချက်၊ အများဆုံးပြစ်ဒဏ် ၄ ချက်

ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်းဖေါက်ဖျက်မှု ကျင်းတစ်ကျင်းအတွက် **ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ် (ပြစ်ဒဏ် ၂ ချက်)** ချမှတ်ခံရမည်ဖြစ်ပြီး ကွင်းတစ်ပတ်တွင် **အများဆုံး ပြစ်ဒဏ် ၄ ချက်** (စည်းမျဉ်းဖေါက်ဖျက်သော ပထမကျင်း နှစ်ကျင်းအတွက် တစ်ကျင်းလျှင် ပြစ်ဒဏ် ၂ ချက်စီဖြင့်) ချမှတ်ခံရမည်ဖြစ်သည်။

4.1c Procedure for Taking Clubs Out of Play - ပိုနေသောဂေါက်တုတ်အတွက် အသုံးမပြုသော ဂေါက်တုတ်အဖြစ် လုပ်ဆောင်ရမည့်နည်းလမ်း

(1) **ကွင်းပတ်ကစားချိန်အတွင်း။** ကစားသမားသည် ကွင်းပတ်ကစားချိန်အတွင်း စည်းမျဉ်း 4.1b ကို ဖေါက်ဖျက်မိကြောင်း သတိပြုမိလျှင် နောက်ထပ်ရိုက်ချက် မပြုလုပ်မီ ကစားသမားသည် ပိုနေသောဂေါက်တုတ်ကို အသုံးမပြုသည့် ဂေါက်တုတ်အဖြစ် ရှင်းလင်းစွာ ညွှန်းဆိုဖေါ်ပြသည့် အပြုအမူကို ပြုလုပ်ရမည်။

ဤလုပ်ဆောင်ချက်ကို -

- ကျင်းပြတ်ပြိုင်ပွဲတွင် ပြိုင်ဘက်ကစားသမား၊ အချက်ရေပြိုင်ပွဲတွင် မာကာ သို့မဟုတ် အဖွဲ့အတွင်းမှ အခြားကစားသမား တစ်ဦးဦးကို ဂေါက်တုတ်အပိုဖြစ်ကြောင်း ကြေညာပေးခြင်းဖြင့်၎င်း၊
- အခြားသိသာထင်ရှားသည့်အပြုအမူ (ဥပမာ - ဂေါက်တုတ်ကို ဂေါက်အိတ်အတွင်း အထက်အောက်ပြောင်းပြန်လှန်ထည့်ခြင်း၊ ဘတ်ဂီကြမ်းပြင်ပေါ် သီးသန့်ချထားခြင်း၊ အခြားသူတစ်ဦးဦးဆီသို့ ပေးထားလိုက်ခြင်းစသည်) တစ်ခုခုကို လုပ်ဆောင်ပြခြင်းဖြင့်လည်းကောင်း ဆောင်ရွက်နိုင်သည်။

ကစားသမားသည် အသုံးမပြုသောဂေါက်တုတ်အပိုအဖြစ် ကြေညာဆောင်ရွက်ထားသည့်ဂေါက်တုတ်ကို ကျန်ကွင်းပတ်တလျှောက်လုံး အသုံးမပြုရပါ။

ထိုသို့ဆောင်ရွက်ထားသည့်ဂေါက်တုတ်သည် အခြားကစားသမားတစ်ဦးဦး၏ ဂေါက်တုတ်ဖြစ်လျှင် ထိုကစားသမားက ဆက်လက်အသုံးပြုနိုင်သည်။

စည်းမျဉ်း 4.1c(1) ကို ဖေါက်ဖျက်ခြင်းအတွက် ပြစ်ဒဏ်- ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ်

(2) **ကွင်းပတ်မစတင်မီ။** ကစားသမားသည် ကွင်းပတ်မစမီအချိန်တွင် မတော်တဆ ဂေါက်တုတ် ၁၄ ချောင်းထက် ပိုပြီးပါရှိလာသည်ကို အချိန်ကပ်၍ သိရှိခဲ့လျှင် ဂေါက်တုတ်အပိုကို ချန်ထားခဲ့ရန်သာ ကြိုးစားသင့်သည်။

သို့သော် အောက်ပါရွေးချယ်ခွင့်များကို ပြစ်ဒဏ်မပေးရဘဲ ရွေးချယ်နိုင်သည်။

- ပိုပါလာသောဂေါက်တုတ်များကို အပိုဒ် (၁) ပါ လုပ်ထုံးလုပ်နည်းကို အသုံးပြုပြီး အသုံးမပြုသည့်ဂေါက်တုတ်အပိုအဖြစ် ဆောင်ရွက်ခြင်းကို ကွင်းပတ်မစတင်မီ ပြုလုပ်နိုင်သည်။
- ဂေါက်တုတ်အပိုကို တုတ် ၁၄ ချောင်းစာရင်းတွင် ထည့်သွင်းရေတွက်ခြင်းမပြုဘဲ (သို့သော်လုံးဝအသုံးမပြုရဘဲ) ကွင်းပတ်ချိန်အတွင်း ကစားသမားထံတွင် ဆက်လက်ထားရှိနိုင်သည်။

အကယ်၍ ကစားသမားသည် ပထမကျင်းတီခုံဧရိယာသို့ တမင်ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့် ဂေါက်တုတ် ၁၄ ချောင်းထက် ပိုမိုယူဆောင်လာခဲ့ပြီး ဂေါက်တုတ်အပိုကို ချန်ရစ်မထားခဲ့ဘဲ ကွင်းပတ်ကို စတင်လိုက်လျှင် ဤလုပ်ဆောင်ချက်ကို ခွင့်ပြုမည်မဟုတ်ဘဲ စည်းမျဉ်း 4.1b(1) အရ ပြစ်ဒဏ် ချမှတ်ခံရမည်ဖြစ်ပါသည်။

4.2 Balls ဂေါက်သီးဘောလုံးများ

4.2a ကွင်းပတ်ကစားခြင်းအတွက် ခွင့်ပြုသည့်ဘောလုံးများ

(1) **သတ်မှတ်ချက်များနှင့်ကိုက်ညီသည့်ဘောလုံးကို အသုံးပြုရမည်။** ကစားသမားသည် ရိုက်ချက်တိုင်းတွင် အသုံးအဆောင်ပစ္စည်းစည်းမျဉ်းပါ သတ်မှတ်ချက်များနှင့်ကိုက်ညီသည့် ဘောလုံးကိုသာ အသုံးပြုရမည်။

ကစားသမားသည် သတ်မှတ်ချက်များနှင့် ကိုက်ညီသည့်ဘောလုံးကို ကွင်းအတွင်းရှိ အခြားကစားသမားအပါအဝင် မည်သူတစ်ဦးတစ်ယောက်ထံမှဖြစ်စေ ရယူကစားနိုင်သည်။

(2) **တမင်ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့် ပြုပြင်ပြောင်းလဲထားသည့်ဘောလုံးကို အသုံးပြုပြီး မကစားရ။** ကစားသမားသည် (ဘောလုံးကိုသန့်စင်မှုပြုလုပ်ခြင်းမှလွဲ၍) ပွတ်ခြစ်တိုက်စားထားခြင်း၊ အပူပေးထားခြင်း သို့မဟုတ် အရာဝတ္ထုတစ်ခုခုကပ်ထားခြင်းစသည်ဖြင့် စွမ်းဆောင်ရည်လက္ခဏာများကို တမင်ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့် ပြုပြင်ပြောင်းလဲထားသည့် ဘောလုံးဖြင့် ရိုက်ချက်မပြုလုပ်ရပါ။

စည်းမျဉ်း 4.2a ကိုဖေါက်ဖျက်ပြီး ရိုက်ချက်ပြုလုပ်ခြင်းအတွက်ပြစ်ဒဏ် - ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ်

4.2b ကျင်းကစားနေစဉ် ဘောလုံးအပိုင်းပိုင်းကွဲထွက်သွားခြင်း

ကစားသမား၏ဘောလုံးသည် ရိုက်ချက်ပြုလုပ်လိုက်ပြီးနောက် အပိုင်းပိုင်းကွဲထွက်သွားလျှင် ပြစ်ဒဏ်မဖြစ်ပါ၊ ရိုက်ချက်ကိုလည်းထည့်သွင်းရေတွက်ရန် မလိုပါ။

ကစားသမားသည် နောက်ဆုံးရိုက်ခဲ့သောနေရာတွင် နောက်ထပ်ဘောလုံးတစ်လုံးကို ပြန်လည်ရိုက်ကစားရမည်။ (စည်းမျဉ်း 14.6 ကို ဖတ်ရှုရန်။)

စည်းမျဉ်း 4.2b ကို ဖေါက်ဖျက်ပြီး ဘောလုံးကို နေရာမှားမှ ကစားခြင်းအတွက်ပြစ်ဒဏ် - စည်းမျဉ်း 14.7a အရ ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်

4.2c ကျင်းကစားနေစဉ် ဘောလုံးပြတ်ရှအက်ကွဲခြင်း

(1) **ဘောလုံး ပြတ်ရှ ကွဲအက်ခြင်းရှိမရှိ စစ်ဆေးရန်ကောက်ယူခြင်း။** ကစားသမားသည် ကျင်းကစားနေစဉ် သူ၏ဘောလုံးပြတ်ရှ ကွဲအက်သည်ဟု ကျိုးကြောင်းခိုင်လုံစွာ ယုံကြည်ရလျှင် -

- ကစားသမားသည် ဘောလုံးကို စစ်ဆေးကြည့်ရှုရန် ကောက်ယူနိုင်သည်။ သို့သော်
- မကောက်ယူမီ ဘောလုံးနေရာအမှတ်ကို မှတ်သားရမည်။ ဘောလုံးကို သန့်စင်မှုမလုပ်ရပါ။ (ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်မှလွဲ၍) (စည်းမျဉ်း 14.1 ကို ဖတ်ရှုရန်။)

အကယ်၍ ကစားသမားသည် ကျိုးကြောင်းခိုင်လုံစွာ ယုံကြည်ရမှုမရှိဘဲ ဘောလုံးကို ကောက်ယူလျှင် (စည်းမျဉ်း 13.1b အရ ဘောလုံးကောက်ယူခွင့်ရှိသည့် ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်မှလွဲ၍)၊ ဘောလုံးမကောက်ယူမီ ဘောလုံးနေရာမှတ်သားရန်ပျက်ကွက်လျှင်၊ သို့မဟုတ် ဘောလုံးကို သန့်စင်ခွင့်မရှိဘဲ သန့်စင်လျှင် - ကစားသမားသည် **ပြစ်ဒဏ် ၁ ချက်** ချမှတ်ခံရမည်။

(2) **<u>အခြားဘောလုံးတစ်လုံး အစားထိုးနိုင်သည့်အချိန်။</u>** ကစားသမား၏ မူလဘောလုံးသည် ထင်ရှားမြင်သာစွာ ကွဲအက်ပြတ်ရှနေမှသာလျှင်၊ ထိုကွဲအက်ပြတ်ရှမှုသည် လက်ရှိကစားနေဆဲကျင်းကို ကစားနေစဉ် ဖြစ်ပေါ်ခြင်းဖြစ်လျှင် ကစားသမားသည် အခြားဘောလုံးတစ်လုံးနှင့် အစားထိုးလဲလှယ်နိုင်သည်။ သို့သော် ပွန်းရာခြစ်ရာထင်ခြင်း၊ အစင်းရာထင်ခြင်း၊ ဆေးသားပျက်ခြင်း၊ အရောင်ပြောင်းလွင့်ပျယ်ခြင်း စသည်တို့ သက်သက်ဆိုလျှင် အခြားဘောလုံးဖြင့် အစားထိုးလဲလှယ်ခွင့်မရှိပါ။

- မူလဘောလုံးသည် ပြတ်ရှကွဲအက်နေလျှင် ကစားသမားသည် အခြားဘောလုံးတစ်လုံး သို့မဟုတ် မူလဘောလုံးကို မူလအမှတ်နေရာတွင် နေရာပြန်ထားရမည်။ (စည်းမျဉ်း 14.2 ကိုဖတ်ရှုရန်။)
- မူလဘောလုံးသည် ပြတ်ရှကွဲအက်ခြင်းမရှိလျှင် ကစားသမားသည် မူလဘောလုံးကို မူလအမှတ်နေရာတွင် နေရာပြန်ထားရမည်။ (စည်းမျဉ်း 14.2 ကို ဖတ်ရှုရန်။)

အကယ်၍ ကစားသမားသည် လွဲမှားစွာအစားထိုးလဲလှယ်သည့်ဘောလုံးကို ရိုက်ချက်ပြုလုပ်ခဲ့လျှင် စည်းမျဉ်း 6.3b အရ **ပြစ်ဒဏ် ၁ ချက်** ချမှတ်ခံရမည်။

ဤစည်းမျဉ်းသည် အခြားစည်းမျဉ်းများအရ ဘောလုံးအစားထိုးလဲလှယ်ခြင်းနှင့် ကျင်းတစ်ကျင်းနှင့်တစ်ကျင်းအကြား ဘောလုံးလဲလှယ်ကစားခြင်းကို တားမြစ်ခြင်းမရှိပါ။

စည်းမျဉ်း 4.2c ကိုဖေါက်ဖျက်ပြီး နေရာမှားမှ ကစားခြင်းအတွက် ပြစ်ဒဏ် - စည်းမျဉ်း 14.7a အရ ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်

4.3 Use of Equipment အသုံးအဆောင်ပစ္စည်းများအသုံးပြုခြင်း

စည်းမျဉ်း 4.3 သည် စည်းမျဉ်း 4.1 နှင့် 4.2 တို့တွင် ဖေါ်ပြပါရှိသော သတ်မှတ်ချက်များနှင့်ကိုက်ညီသည့် ဂေါက်တုတ်များနှင့် ဂေါက်သီးဘောလုံးများအသုံးပြုပြီးကစားရမည့် သတ်မှတ်ချက်များမှအပ ကွင်းပတ်ကစားချိန်အတွင်း ကစားသမားတစ်ယောက် အသုံးပြုနိုင်သည့် အသုံးအဆောင်ပစ္စည်းများအားလုံးကို ဖေါ်ပြထားသည်။

ဤစည်းမျဉ်းသည်အသုံးအဆောင်ပစ္စည်းများ သုံးစွဲပုံနှင့်သက်ဆိုင်သည့် အကြောင်းအရာများသာဖြစ်သည်။ ကွင်းပတ်ကစားချိန်အတွင်း ကစားသမား ယူဆောင်လာနိုင်သည့် အသုံးအဆောင်ပစ္စည်းများကို ကန့်သတ်ခြင်းမဟုတ်ပါ။

4.3a သုံးစွဲရန်ခွင့်ပြုထားသည့် အသုံးအဆောင်ပစ္စည်းများနှင့် တားမြစ်ပိတ်ပင်ထားသည့် အသုံးအဆောင်ပစ္စည်းများ

ကစားသမားတစ်ယောက်သည် ဖြစ်နိုင်ခြေရှိသည့်အားသာချက်များကို အောက်ပါနည်းလမ်းများဖြင့် ဖန်တီးရယူခြင်းမှလွဲ၍ ကွင်းပတ်ကစားခြင်းကို အထောက်အကူရစေရန် အသုံးအဆောင်ပစ္စည်းများကို အသုံးပြုနိုင်သည်။

- ဂေါက်ကစားနည်း၏စိန်ခေါ်မှုအတွက် မရှိမဖြစ်အရေးပါသော ကျွမ်းကျင်မှုနှင့် ပိုင်းခြားချင့်ချိန်နိုင်မှုတို့ လိုအပ်ချက်ကို ကင်းပျောက်စေရန် သို့မဟုတ် လျော့နည်းစေရန် တမင်ဖန်တီးရယူထားသည့် အသုံးအဆောင်ပစ္စည်း (ဂေါက်တုတ်နှင့် ဂေါက်သီးဘောလုံးတို့မှအပ) များကို အသုံးပြုခြင်း။ (သို့မဟုတ်)
- ရိုက်ချက်တစ်ခုပြုလုပ်ရန် (ဂေါက်တုတ်နှင့်ဂေါက်သီးဘောလုံးအပါအဝင်) အသုံးအဆောင်ပစ္စည်းကို ပုံမှန်မဟုတ်သော နည်းလမ်းဖြင့် အသုံးပြုခြင်း။ “ပုံမှန်မဟုတ်သောနည်းလမ်း” ဆိုသည်မှာ အသုံးအဆောင်ပစ္စည်း၏ ပုံမှန်အသုံးပြုရန် ရည်ရွယ်သည့်နည်းလမ်းမဟုတ်ဘဲ အခြေခံကျသော အသုံးပြုမှုပုံစံမှ ကွဲပြားခြားနားသည့်နည်းလမ်းနှင့် ပုံမှန်အားဖြင့် ဂေါက်ကစားနည်း၏ အစိတ်အပိုင်းအဖြစ် အသိအမှတ်ပြုမထားသည့် နည်းလမ်းကို ဆိုလိုပါသည်။

ဤစည်းမျဉ်းသည် ကစားသမား၏ ဂေါက်တုတ်၊ ဂေါက်သီးဘောလုံးနှင့် အခြားအသုံးအဆောင်ပစ္စည်းများ အသုံးပြုခွင့်ကို ကန့်သတ်ထားသည့် အပြုအမူများအတွက် အခြားစည်းမျဉ်းများ ကိုးကားခြင်းအပေါ် သက်ရောက်မှုမရှိပါ။ (ဥပမာ - ရိုက်ရန်လမ်းကြောင်း ရည်ရွယ်ရန် ကစားသမားအတွက် အထောက်အကူရစေရန် ဂေါက်တုတ်တစ်ချောင်း သို့မဟုတ် အခြားပစ္စည်းတစ်ခုခုကို မြေပြင်တွင် ချထားခြင်း။ စည်းမျဉ်း 10.2b(3) ကို ဖတ်ရှုရန်။)

ဤစည်းမျဉ်းအရ ကွင်းပတ်ကစားရာတွင် ခွင့်ပြုထားသည့် အသုံးအဆောင်ပစ္စည်းများ အသုံးပြုမှုနှင့် ခွင့်ပြုမထားသည့် အသုံးပြုမှုများအတွက် အတွေ့ရများသော ဥပမာများမှာ -

(1) <u>အကွာအဝေးနှင့် လမ်းကြောင်းဆိုင်ရာ သတင်းအချက်အလက်။</u>

- <u>ခွင့်ပြု။</u> အကွာအဝေးနှင့် လမ်းကြောင်းသတင်းအချက်အလက်ရယူခြင်း (ဥပမာ- အကွာအဝေးတိုင်းကိရိယာ၊ သံလိုက်အိမ်မြှောင်)
- <u>ခွင့်မပြု။</u>
  - » အနိမ့်အမြင့်အပြောင်းအလဲတိုင်းတာခြင်း
  - » အကွာအဝေးနှင့် လမ်းကြောင်းဆိုင်ရာ အချက်အလက် သုံးသပ်ချက်များ (ဥပမာ - ဘောလုံးတည်ရှိနေရာအလိုက် ရိုက်ရန်လမ်းကြောင်းနှင့် ဂေါက်တုတ်ရွေးချယ်မှု အကြံပြုချက်များ ရယူနိုင်သည့် ကိရိယာများအသုံးပြုခြင်း။) (သို့မဟုတ်)
  - » ဘောလုံးလမ်းကြောင်းကို အထောက်အကူရရန် တည့်မတ်ချိန်ရွယ်သည့်ကိရိယာအသုံးပြုခြင်း (အသုံးအဆောင် ပစ္စည်းများ၏ အဓိပ္ပါယ်ဖွင့်ဆိုချက်ကို ဖတ်ရှုရန်။)

Committee Procedures, Section 8; Model Local Rule G-5 ကို ဖတ်ရှုရန်။ (ကော်မတီသည် အကွာအဝေး တိုင်းတာသည့် ကိရိယာ အသုံးပြုခြင်းကို တားမြစ်ပိတ်ပင်သည့် ဒေသန္တရစည်းမျဉ်းကို ထုတ်ပြန်ထားနိုင်သည်။)

(2) <u>လေတိုက်ခြင်းနှင့် အခြားရာသီဥတုဆိုင်ရာ သတင်းအချက်အလက်များ။</u>

- <u>ခွင့်ပြု။</u>
  - » ရာသီဥတုခန့်မှန်းချက်များမှရရှိနိုင်သည့် မည်သည့်သတင်းအချက်အလက်မဆို (လေတိုက်နှုန်းအပါအဝင်) (သို့မဟုတ်)
  - » ကွင်း၏အပူချိန်၊ စိုထိုင်းဆ တိုင်းတာချက်များ
- <u>ခွင့်မပြု။</u>
  - » ကွင်းအတွင်း လေတိုက်နှုန်းတိုင်းတာခြင်း (သို့မဟုတ်)
  - » လေတိုက်ခြင်းနှင့်သက်ဆိုင်သော အခြားသတင်းအချက်အလက်များ ရယူရန် သဘာဝဖြစ်မဟုတ်သည့် လူလုပ်အရာဝတ္ထုများ အသုံးပြုခြင်း။ (ဥပမာ - လေတိုက်ရာလမ်းကြောင်းကို သိရှိရန် ပေါင်ဒါမှုန့်၊ လက်ကိုင်ပုဝါ၊ ဖဲကြိုး စသည့်ပစ္စည်းများ အသုံးပြုခြင်း။)

(3) <u>ကွင်းပတ်ကစားခြင်းမပြုမီ သို့မဟုတ် ကွင်းပတ်ကစားချိန်အတွင်း စုဆောင်းရရှိသော သတင်းအချက်အလက်များ။</u>

- <u>ခွင့်ပြု။</u>
  - » ကွင်းပတ်ကစားချိန်မတိုင်မီ စုဆောင်းရရှိထားသည့် သတင်းအချက်အလက်များ (ဥပမာ- ယခင်ကွင်းပတ်များမှ ဆွင်းအကြံပြုချက်၊ ဂေါက်တုတ်ရွေးချယ်မှုစသည့် ကစားခြင်းဆိုင်ရာ သတင်းအချက်အလက်များ) (သို့မဟုတ်)
  - » ကစားခြင်း သို့မဟုတ် ဇီဝကမ္မဆိုင်ရာ သတင်းအချက်အလက်များကို (ကွင်းပတ်ပြီးနောက်တွင် အသုံးပြုရန်) မှတ်တမ်းတင်ခြင်း (ဥပမာ - ဂေါက်တုတ်များအလိုက် ရိုက်ချက်အကွာအဝေး၊ ကစားခြင်းဆိုင်ရာ ကိန်းဂဏန်း အချက်အလက်များ သို့မဟုတ် နှလုံးခုန်နှုန်း စသည်)

- ခွင့်မပြု။
  - » ကွင်းပတ်ကစားခြင်းမှ ကစားခြင်းဆိုင်ရာ သတင်းအချက်အလက်များကို အဆင့်ဆင့် ပိုင်းခြားအကဲဖြတ်ခြင်း (ဥပမာ - လက်ရှိကွင်းပတ်ရှိ အကွာအဝေးများပေါ်မူတည်သည့် ဂေါက်တုတ်အကြံပြုချက်များ)
  - » ကွင်းပတ်ကစားချိန်အတွင်း မှတ်တမ်းယူထားသည့် ဇီဝကမ္မဆိုင်ရာ သတင်းအချက်အလက်များကို အသုံးပြုခြင်း။

(4) <u>အော်ဒီယိုနားထောင်ခြင်း၊ ဗီဒီယိုကြည့်ခြင်း။</u>

- <u>ခွင့်ပြု။</u>
  - » လက်ရှိပြိုင်ပွဲနှင့် မသက်ဆိုင်သော အော်ဒီယိုနားထောင်ခြင်း၊ ဗီဒီယိုကြည့်ခြင်း။ (ဥပမာ - အထွေထွေ သတင်းများ၊ သီချင်းမြူးဇစ်များ)
  - » သို့သော် ထိုသို့ပြုလုပ်လျှင် အခြားသူများ ကစားဖော်များကို စာနာစိတ်ဖြင့် စဉ်းစားပေးရမည်။ (စည်းမျဉ်း 1.2 ကို ဖတ်ရှုရန်။)
- <u>ခွင့်မပြု</u>
  - » ဘောအနေအထားနှင့်အယှက်များကို ပပျောက်စေရန် သို့မဟုတ် ဆွင်းအတွက် စည်းချက်အလိုက် အထောက်အကူရစေရန် သီချင်း သို့မဟုတ် အခြား အော်ဒီယိုများကို နားထောင်ခြင်း။
  - » ကစားသမားသည် စကိုးဘုတ်စသည့် ကွင်းအတွင်းနေရာများတွင် ပရိတ်သတ်များအတွက်ပြသနေသည့် ဗီဒီယိုပြကွက်များကို ကြည့်ရှုခြင်းမှအပ ဂေါက်တုတ်ရွေးချယ်ခြင်း၊ ရိုက်ချက်ပြုလုပ်ခြင်း၊ ကွင်းပတ်ကို မည်သို့ကစားရမည်ကို ဆုံးဖြတ်ခြင်းတို့အတွက် အထောက်အကူဖြစ်စေနိုင်သည့် ပြိုင်ပွဲ၏ ဗီဒီယို ပြကွက်များကို ကြည့်ရှုခြင်း။

Committee Procedures, Section 8; Model Local Rule G-8 ကိုဖတ်ရှုရန်။ (ကော်မတီသည် ကွင်းပတ် ကစားချိန်အတွင်း အော်ဒီယိုနားထောင်ခြင်း၊ ဗီဒီယိုကြည့်ရှုခြင်းများကို ပိတ်ပင်တားမြစ် သို့မဟုတ် ကန့်သတ်ထားသည့် ဒေသန္တရစည်းမျဉ်းကို သတ်မှတ်ထုတ်ပြန်ထားနိုင်သည်။)

(5) <u>လက်အိတ်များနှင့် ဆုပ်ကိုင်ရာတွင်အသုံးပြုသည့်ပစ္စည်းများ။</u>

- <u>ခွင့်ပြု။</u>
  - » အသုံးအဆောင်ပစ္စည်းစည်းမျဉ်းများအရ သတ်မှတ်ချက်များနှင့်ကိုက်ညီသော ရိုးရိုးပြောင်ချောလက်အိတ်
  - » အစေးရည်များ၊ ပေါင်ဒါမှုန့်များ၊ အစိုဓါတ်ထိန်းပစ္စည်းများ သို့မဟုတ် အခြောက်ခံပစ္စည်းများ အသုံးပြုခြင်း သို့မဟုတ်
  - » ပုဝါ သို့မဟုတ် လက်ကိုင်ပုဝါကို ဂေါက်တုတ်လက်ကိုင်တွင် ရစ်ပတ်ခြင်း
- <u>ခွင့်မပြု။</u>
  - » အသုံးအဆောင်ပစ္စည်းစည်းမျဉ်းများရှိ သတ်မှတ်ချက်များနှင့်မကိုက်ညီသော လက်အိတ်များ အသုံးပြုခြင်း
  - » ဆုပ်ကိုင်လက်အနေအထားနှင့် ဆုပ်ကိုင်အားတို့အတွက် မမျှတသောအားသာချက်ကို ရရှိစေနိုင်သည့် အခြားအသုံးအဆောင်ပစ္စည်းများကို အသုံးပြုခြင်း

(6) <u>**အကျောလျော့လေ့ကျင့်ခန်းသုံးပစ္စည်းများနှင့် ဆွင်းလေ့ကျင့်မှု အထောက်အကူပစ္စည်းများ။**</u>

- <u>ခွင့်ပြု။</u>

  » အထွေထွေအကျောလျော့လေ့ကျင့်ခန်းပစ္စည်း (လေ့ကျင့်ဆွင်းအတွက် အသုံးပြုခြင်းမှလွဲ၍) (သာမန်အကျောလျော့ လေ့ကျင့်ခန်းသုံးဖြစ်စေ၊ ဂေါက်အားကစားတွင်အသုံးပြုသည့် ပစ္စည်းဖြစ်စေ) (ဥပမာ - အလိုင်းမန့်တုတ်တံကို ပခုံးပေါ်တွင် ကန့်လန့်ဖြတ်တင်ပြီး အကျောလျော့ခြင်း) သို့မဟုတ် ဂေါက်သီးအားကစားနှင့် မသက်ဆိုင်သော အခြားရည်ရွယ်ချက်အတွက် အသုံးပြုသည့်ပစ္စည်း (ဥပမာ - ရာဘာပိုက် သို့မဟုတ် ပိုက်လုံးဖြတ်ပိုင်းတစ်ခုခု) များ အသုံးပြုခြင်း

- <u>ခွင့်မပြု။</u>

  » ဂေါက်ရိုက်လေ့ကျင့်ရေး အကူပစ္စည်းတစ်ခုခု သို့မဟုတ် ဆွင်းအထောက်အကူပစ္စည်း (ဥပမာ - အလိုင်းမန့်တုတ်တံ၊ ဆွင်းလေ့ကျင်းခန်းအတွက် ဝိတ်တုံးပါတုတ်ခေါင်းစွပ် သို့မဟုတ် ဝိတ်တုံးပါတုတ်တံ စသည်) သို့မဟုတ် သတ်မှတ်ချက်များနှင့်မကိုက်ညီသည့် ဂေါက်တုတ်တို့ကို ရိုက်ချက်ပြုလုပ်ရာတွင် သို့မဟုတ် ရိုက်ချက်အတွက် ပြင်ဆင်ရာတွင် ဖြစ်နိုင်ခြေရှိသောအားသာချက်ရရှိအောင် တစ်နည်းနည်းဖြင့်အသုံးပြုခြင်း။ (ဥပမာ - ရိုက်ချက်တုတ်လမ်းကြောင်းမျက်နှာပြင်၊ လက်ကိုင်၊ ဖြောင့်တန်းမှု၊ ဘောလုံးအနေအထား၊ လူ အနေအထားတို့အတွက် အထောက်အကူဖြစ်စေရန် အသုံးပြုခြင်း)

အထက်ပါအသုံးအဆောင်ပစ္စည်းများနှင့် အခြားအသုံးအဆောင်ပစ္စည်းအမျိုးအစားများ အသုံးပြုခြင်းအတွက် ဆက်လက်လမ်းညွှန်ချက်များ (ဥပမာ - အဝတ်အစားနှင့်ဖိနပ်များ) ကို အသုံးအဆောင်ပစ္စည်းစည်းမျဉ်းများတွင် ဖော်ပြထားပါသည်။

အကယ်၍ ကစားသမားတစ်ဦးသည် အသုံးအဆောင်ပစ္စည်းအစိတ်အပိုင်းတစ်ခုခုကို သီးသန့်နည်းလမ်းတစ်ခုခုဖြင့် အသုံးပြုခွင့် ရှိမရှိ မသေချာပါက စည်းမျဉ်းအတွက် ကော်မတီထံ စုံစမ်းမေးမြန်းသင့်သည်။ (စည်းမျဉ်း 20.2b ကို ဖတ်ရှုရန်။)

Committee Procedures, Section 8; Model Local Rule G-6 ကို ဖတ်ရှုရန်။ (ကော်မတီသည် ကွင်းပတ်ကစားချိန်အတွင်း စက်တပ်ယာဉ်သယ်ယူပို့ဆောင်ရေးကို တားမြစ်ပိတ်ပင်ထားသည့် ဒေသန္တရစည်းမျဉ်းကို သတ်မှတ်ထုတ်ပြန်ထားနိုင်သည်။

4.3b ကျန်းမာရေးကိစ္စအကြောင်းပြချက်ဖြင့် အသုံးပြုသော အသုံးအဆောင်ပစ္စည်း

(1) <u>**ကျန်းမာရေးအတွက်ခြွင်းချက်။**</u> ကစားသမားသည် ကျန်းမာရေး အခြေအနေအတွက် အသုံးအဆောင်ပစ္စည်း အသုံးပြုရလျှင် -

- အသုံးအဆောင်ပစ္စည်းကို အသုံးပြုရန် ကျန်းမာရေးအကြောင်းပြချက် ရှိနေသ၍
- ထိုပစ္စည်းကို အသုံးပြုခြင်းကြောင့် ကစားသမားသည် အခြားကစားသမားများထက် မလျော်ကန် မမျှတသည့် အားသာချက် အကျိုးကိုရရှိနိုင်ခြင်းမရှိဟု ကော်မတီကဆုံးဖြတ်သ၍

စည်းမျဉ်း 4.3 ကို ဖေါက်ဖျက် ကျူးလွန်ခြင်း မဖြစ်ပါ။

စည်းမျဉ်း 25.3a (ခြေတုလက်တု အခြေအနေများ) နှင့် စည်းမျဉ်း 25.4f (စည်းမျဉ်း 4.3 ကို ကိုးကားလိုက်နာခြင်း) တို့ကို ဖတ်ရှုရန်။

(2) **<u>တိပ်ကပ်ခြင်းနှင့် အလားတူအကာအကွယ်များ။</u>** ကစားသမားသည် ကျန်းမာရေးကိစ္စ အကြောင်းပြချက်အတွက် တိပ်ကပ်ခြင်းနှင့် အခြားအဖုံးအကာပစ္စည်းများကို အသုံးပြုနိုင်သည်။ (ဥပမာ - ဒဏ်ရာရခြင်းမှ ကာကွယ်ရန်နှင့် ရရှိထားသောဒဏ်ရာကို ဖုံးအုပ်ထားရန်။) သို့သော် တိပ်ကပ်ခြင်းနှင့် အကာအကွယ်ဖုံးအုပ်ခြင်းတို့သည် -

- အလွန်အကျွံ ဖုံးအုပ်စည်းနှောင်ထားခြင်း မဖြစ်စေရ။
- ကျန်းမာရေးအကြောင်းပြချက်အတွက် လိုအပ်သည်ထက် ပိုမိုလုပ်ဆောင်ခြင်းဖြင့် ကစားသမားကို အထောက်အကူ မဖြစ်စေရ။ (ဥပမာ - ဂေါက်တုတ်ကိုလွှဲရာတွင် အထောက်အကူဖြစ်စေရန် အကွေးအဆစ်လှုပ်ရှားမှု မရှိအောင် စည်းနှောင်ထားခြင်းမျိုး မဖြစ်စေရ။

ကစားသမားသည် တိပ်ကပ်ခြင်းနှင့် အလားတူ ဖုံးအုပ်ခြင်းတို့ကို မည်သည့်နေရာ မည်သို့ ပြုလုပ်နိုင်သည်ကို မသေချာပါက စည်းမျဉ်းအတွက် ကော်မတီထံ မေးမြန်းစုံစမ်းသင့်သည်။

စည်းမျဉ်း 4.3 ကို ဖေါက်ဖျက်ခြင်းအတွက် ပြစ်ဒဏ်

- **ပထမအကြိမ်ဖေါက်ဖျက်ခြင်း - ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်** စည်းမျဉ်းဖေါက်ဖျက်မှုသည် ကျင်းတစ်ခုနှင့်တစ်ခုအကြားတွင် ဖြစ်ပါက နောက်ကစားမည့်ကျင်းတွင် ပြစ်ဒဏ်ချမှတ်ခံရမည်။
- **ဒုတိယအကြိမ်ဖေါက်ဖျက်ခြင်း - ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ်** ဒုတိယအကြိမ် စည်းမျဉ်းဖေါက်ဖျက်ခြင်းသည် ပထမအကြိမ်ပြစ်ဒဏ်ကျခံရသော စည်းမျဉ်းချိုးဖေါက်မှု၏ သဘောသဘာဝနှင့် လုံးဝကွဲပြားခြားနားသည့်တိုင် ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ်သာ ချမှတ်ရမည်။

  ဤပြစ်ဒဏ်သည် ပထမအကြိမ်စည်းမျဉ်းချိုးဖေါက်မှုအပြီး ဒုတိယအကြိမ်ချိုးဖေါက်မှုမတိုင်မီ ကြားကာလအပြုအမူဖြစ်စဉ်များရှိမှသာ ချမှတ်ရမည်။ (စည်းမျဉ်း 1.3c(4) ကို ဖတ်ရှုရန်။)

II

Playing the Round and a Hole

RULES 5-6

RULE 5 Playing The Round
ကွင်းပတ်ကစားခြင်း

စည်းမျဉ်း၏ရည်ရွယ်ချက်

စည်းမျဉ်း 5 သည် မည်သို့ကွင်းပတ်ကစားရမည်ကို ဖော်ပြထားသည့်စည်းမျဉ်းဖြစ်သည်။ ဥပမာ - ကစားသမားတစ်ယောက်သည် ကွင်းအတွင်း ကွင်းပတ်ကစားခြင်းမစမီနှင့် ကွင်းပတ်ကစားနေချိန်အတွင်း မည်သည့်နေရာ၊ မည်သည့်အချိန်တွင် လေ့ကျင့်ရိုက်ချက်များပြုလုပ်နိုင်သည်၊ မည်သည့်အချိန်တွင် ကွင်းပတ်ကစားခြင်းစတင်ပြီး မည်သည့်အချိန်တွင်ပြီးဆုံးသည်၊ ကစားပွဲရပ်နားချိန် သို့မဟုတ် ပြန်လည်ကစားစဉ်အချိန်တို့တွင် မည်သို့ဖြစ်သည် စသည်တို့ဖြစ်သည်။

ကစားသမားများသည် -

- ကွင်းပတ်ကစားမှုတိုင်းကို သတ်မှတ်ချိန်အတိုင်း စတင်ကစားကြမည်၊
- ကွင်းပတ်ပြီးဆုံးသည်အထိ ကျင်းတိုင်းကို နှောင့်နှေးကြန့်ကြာခြင်းမရှိသော စဉ်ဆက်မပြတ်ကစားနှုန်းဖြင့် ကစားကြမည် ဟုမျှော်လင့်ပါသည်။

ကစားသမားတစ်ယောက်သည် ရိုက်ကစားရန်အလှည့်ရောက်သည့်အခါ (၄၀) စက္ကန့်ထက် ပိုမကြာသောအချိန်၊ အများအားဖြင့် ထို့ထက်ပိုမြန်သောအချိန်အတွင်း ရိုက်ချက်ကိုပြုလုပ်ရန် အကြံပြုတိုက်တွန်းပါသည်။

5.1 Meaning of Round ကွင်းပတ်ကစားခြင်း

ကွင်းပတ် တစ်ပတ်ဟူသည်မှာ (၁၈) ကျင်း သို့မဟုတ် ထို့ထက်နည်းသော ကျင်းအရေအတွက်ကို ကော်မတီကသတ်မှတ်ထားသည့် အစီအစဉ်အတိုင်း ကစားခြင်းဖြစ်သည်။

ကွင်းပတ်ပြီးဆုံးသည့်အချိန်တွင် သရေရလဒ်ဖြစ်နေလျှင် အနိုင်ရရှိသူ ထွက်ပေါ်လာသည်အထိ ဆက်လက်ကစားရမည်။

- <u>သရေရလဒ်ဖြစ်နေသည့် ကျင်းပြတ်ပြိုင်ပွဲအတွက် တစ်ချိန်တွင် ကျင်းတစ်ကျင်း ဆက်လက်ကစားခြင်း</u>။ ဤသို့ဆက်ကစားခြင်းသည် မူလကွင်းပတ်၏ အဆက်သာဖြစ်သည်၊ ကွင်းပတ်အသစ်တစ်ခုမဟုတ်ပါ။
- <u>အချက်ရေပြိုင်ပွဲအတွက် ကျင်းပိုကစားခြင်း</u>။ ဤသို့ကစားခြင်းသည် ကွင်းပတ်အသစ်တစ်ခုဖြစ်သည်။

ကစားသမားတစ်ယောက်သည် စည်းမျဉ်း 5.7a အရ ကစားပွဲ ရပ်နားထားခြင်းမှအပ ကွင်းပတ်စတင်သည်မှ ပြီးဆုံးသည်အထိ ကွင်းပတ်ကို ကစားနေရခြင်းဖြစ်သည်။ (စည်းမျဉ်း 5.3 ကို ဖတ်ရှုရန်။)

စည်းမျဉ်းတွင် - ကွင်းပတ်ကစားချိန်အတွင်း- အပြုအမူများဟု ညွှန်းဆိုသည့်အခါ စည်းမျဉ်းက အခြားနည်းလမ်းဖြင့် ဖော်ပြထားခြင်းမရှိလျှင် စည်းမျဉ်း 5.7a အရ ကစားပွဲရပ်နားထားသည့်အချိန် မပါဝင်ပါ။

5.2 Practising on Course Before or Between Rounds ကွင်းပတ်မစတင်မီ သို့မဟုတ် ကွင်းပတ်တစ်ခုနှင့်တစ်ခုကြား ကွင်းအတွင်းလေ့ကျင့်ခြင်း

ဤစည်းမျဉ်း၏ ရည်ရွယ်ချက်အတွက် -

- 'ကွင်းအတွင်းလေ့ကျင့်ခြင်း' ဆိုသည်မှာ ဘောလုံးတစ်လုံးကို ရိုက်ကြည့်ခြင်း သို့မဟုတ် ဘောလုံးကို လှိမ့်ကြည့်၊ မျက်နှာပြင်ကို ပွတ်ကြည့်ခြင်းအားဖြင့် မည်သည့်ကျင်း၏ ပတ်တင်ဂရင်းကိုမဆို မျက်နှာပြင်ကို စမ်းသပ်ခြင်းတို့ဖြစ်ပြီး
- ကွင်းပတ်မတိုင်မီနှင့် ကွင်းပတ်တစ်ခုနှင့်တစ်ခုကြားတွင် ကွင်းအတွင်းလေ့ကျင့်ခြင်းကို ကန့်သတ်ထားခြင်းသည် ကစားသမားကိုသာကန့်သတ်ခြင်းဖြစ်ပြီး ကစားသမား၏ကက်ဒီကို ကန့်သတ်ခြင်းမရှိပါ။

5.2a Match Play - ကျင်းပြတ်ကစားနည်း

ကျင်းပြတ်ကစားနည်းတွင် ကစားသမားသည် ကွင်းပတ်မစတင်မီနှင့် ကျင်းပြတ်ပြိုင်ပွဲ၏ ကွင်းပတ်များအကြား ကွင်းအတွင်း လေ့ကျင့်နိုင်သည်။

5.2b Stroke Play - အချက်ရေကစားနည်း

အချက်ရေကစားနည်းပြိုင်ပွဲနေ့တွင် -

- ကစားသမားသည် ကွင်းပတ်မစမီ ကွင်းအတွင်းလေ့ကျင့်ခြင်း မပြုလုပ်ရပါ။ သို့သော် ကစားသမားသည် -
  - » ပတ်တင်နှင့် ချစ်ပင် လေ့ကျင့်ရိုက်ချက်များကို ပထမတီခုံပေါ်နှင့် အနီးအနားတွင်၎င်း၊
  - » လေ့ကျင့်ရေးဧရိယာတွင် လေ့ကျင့်ခြင်းကိုသော်၎င်း၊
  - » လတ်တလောကစားပြီးခဲ့သည့် ပတ်တင်ဂရင်းပေါ် သို့မဟုတ် အနီးအနားတွင် တစ်ရက်တည်းတွင် ထိုကျင်းကို နောက်တစ်ကြိမ်ကစားရန် ရှိနေသေးသည့်တိုင်အောင် လေ့ကျင့်ခြင်းကိုသော်၎င်း ပြုလုပ်နိုင်သည်။ (စည်းမျဉ်း 5.5b ကို ဖတ်ရှုရန်။)
- ကစားသမားတစ်ယောက်သည် ထိုနေ့အတွက် နောက်ဆုံးကွင်းပတ်ကို ကစားပြီးလျှင် ကွင်းအတွင်း လေ့ကျင့်နိုင်သည်။

အကယ်၍ ကစားသမားတစ်ယောက်သည် ဤစည်းမျဉ်းကိုချိုးဖောက်ပြီး ရိုက်ချက်တစ်ခုပြုလုပ်ခဲ့လျှင် ၎င်း၏ ပထမဆုံးကျင်းတွင် **ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်** ချမှတ်ခံရမည်ဖြစ်သည်။ ထိုကစားသမားသည် စည်းမျဉ်းကိုဖောက်ဖျက်ပြီး နောက်ထက်ရိုက်ချက် ထပ်မံပြုလုပ်ခဲ့လျှင် **ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ်** ချမှတ်ခံရမည်။

Committee Procedures, Section 8; Model Local Rule I-1 ကိုဖတ်ရှုရန်။ (မည်သည့်ကစားနည်းတွင်မဆို ကော်မတီသည် ကွင်းပတ်မတိုင်မီနှင့် ကွင်းပတ်တစ်ခုနှင့်တစ်ခုကြား ကွင်းအတွင်းလေ့ကျင့်ခြင်းကို တားမြစ်ကန့်သတ်သည့် သို့မဟုတ် ခွင့်ပြုသည့် ဒေသန္တရစည်းမျဉ်းကို သတ်မှတ်ထုတ်ပြန်ပေးထားနိုင်သည်။)

5.3 Starting and Ending Round ကွင်းပတ်ကစားမှု စတင်ခြင်းနှင့် ပြီးဆုံးခြင်း

5.3a ကွင်းပတ်ကစားခြင်းစတင်ချိန်

ကစားသမားသည် ၎င်း၏ ပထမကျင်းကိုစတင်ရန် ရိုက်ချက်တစ်ခုပြုလုပ်လိုက်သည့်အချိန်တွင် ကွင်းပတ်ကစားခြင်းကို စတင်ပြီဖြစ်သည်။ (စည်းမျဉ်း 6.1a ကို ဖတ်ရှုရန်။)

ကစားသမားသည် ၎င်း၏ သတ်မှတ်တာထွက်ချိန် (သတ်မှတ်ချိန်မတိုင်မီမဟုတ်ပါ။) တွင် စတင်ကစားရမည်။

- ဆိုလိုသည်မှာ ကစားသမားသည် ကော်မတီကသတ်မှတ်ပေးထားသည့် တာထွက်ကစားရမည့်နေရာတွင် သတ်မှတ်ချိန်အတိုင်း စတင်ကစားရန် အဆင်သင့်ဖြစ်နေရမည်။
- ကော်မတီကသတ်မှတ်ပေးထားသော တာထွက်ချိန်ကို အချိန်အတိအကျဖြစ်သည်ဟု မှတ်ယူရမည်။ (ဥပမာ - နံနက် 9 နာရီဟု သတ်မှတ်ထားခြင်းသည် 9:00:00 နာရီဖြစ်သည်။ 9:01 နာရီစသည့် မည်သည့်အချိန်မျှ မဟုတ်ပါ။

အကယ်၍ အကြောင်းတစ်ခုခုကြောင့် တာထွက်ချိန်နောက်ကျခဲ့လျှင် (ဥပမာ - ရာသီဥတု၊ ရှေ့အဖွဲ့များ၏ ကစားနှုန်းနှေးကွေးခြင်း သို့မဟုတ် စည်းမျဉ်းဆိုင်ရာဖြေရှင်းမှုအတွက် ဒိုင်အကူအညီ လိုအပ်ခြင်းတို့ကြောင့် စသည်) ကစားသမားပါဝင်သောအဖွဲ့ တာထွက်ကစားနိုင်သည့်အချိန်တွင် ကစားသမားက ကစားရန် ရောက်ရှိအသင့်ဖြစ်နေလျှင် ဤစည်းမျဉ်းကို ဖောက်ဖျက်ရာ မရောက်ပါ။

စည်းမျဉ်း 5.3a ကို ဖောက်ဖျက်ခြင်းအတွက်ပြစ်ဒဏ် - ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ်

ခြွင်းချက် အခြေအနေ (၃) ခုရှိပါသည်။

- ခြွင်းချက် (၁) - ကစားသမားသည် နောက်ကျချိန် ၅ မိနစ်ထက်မပိုဘဲ တာထွက်ကစားရမည့်နေရာသို့ ရောက်ရှိပြီး ကစားရန်အဆင်သင့်ဖြစ်လျှင် - ပထမကျင်းတွင် ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ် ကို ချမှတ်ခံရမည်။
- ခြွင်းချက် (၂) - ကစားသမားသည် ၅ မိနစ်ထက်မပိုဘဲ အချိန်စော၍ တာထွက်ကစားလျှင် - ပထမကျင်းတွင် ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ် ကို ချမှတ်ခံရမည်။
- ခြွင်းချက် (၃) - ခြွင်းချက်အခြေအနေများကြောင့် ကစားသမား၏ တာထွက်ကစားချိန်ကို သတ်မှတ်ချိန်အတိုင်းကစားရန် အတားအဆီးဖြစ်စေသည်ဟု ကော်မတီကဆုံးဖြတ်လျှင် - ဤစည်းမျဉ်းကို ဖေါက်ဖျက်ရာမရောက်ပါ။ ပြစ်ဒဏ်မဖြစ်ပါ။

5.3b ကွင်းပတ်ကစားခြင်းပြီးဆုံးချိန်

- ကျင်းပြတ်ကစားနည်းတွင် ပြိုင်ပွဲ၏ အနိုင်အရှုံးရလဒ်ကို စည်းမျဉ်း 3.2a(3) သို့မဟုတ် 3.2a(4) အရ ဆုံးဖြတ်ပြီးဖြစ်လျှင်
- အချက်ရေကစားနည်းတွင် ကစားသမားသည် နောက်ဆုံးကျင်းတွင် ကျင်းအဝင်သွင်းပြီးသည့်အခါ (စည်းမျဉ်း 6.1 သို့မဟုတ် 14.7b တို့အရ အမှားပြင်ခြင်းအပါအဝင်)

ကစားသမား၏ ကွင်းပတ်ကစားမှု ပြီးဆုံးပြီဖြစ်သည်။

Rules 21.1e , 21.2e , 21.3e ESifh 23.3b တို့ကို ဖတ်ရှုရန်။ (အခြား အချက်ရေကစားနည်းများနှင့် ဖိုးဘောကစားနည်းတို့တွင် ကွင်းပတ်စတင်ချိန်နှင့် ပြီးဆုံးချိန်)

5.4 Playing in Groups အဖွဲ့လိုက်ကစားခြင်း

5.4a Match Play - ကျင်းပြတ်ကစားနည်း

ကွင်းပတ်တစ်ခုတွင် ကစားသမားနှင့် ပြိုင်ဘက်ကစားသမားတို့သည် ကျင်းတိုင်းကို အဖွဲ့တစ်ဖွဲ့တည်းတွင် ကစားရမည်။

5.4b Stroke Play - အချက်ရေကစားနည်း

ကွင်းပတ်တစ်ခုတွင် အဖွဲ့အပြောင်းအလဲမပြုလုပ်မီ သို့မဟုတ် အပြောင်းအလဲပြုလုပ်ပြီးချိန်တွင် ထိုပြောင်းလဲမှုကို ကော်မတီက အတည်ပြုလက်ခံခြင်းမရှိလျှင် ကစားသမားသည် ကော်မတီက သတ်မှတ်ချထားပေးသည့် အဖွဲ့တွင်း၌သာ ကစားရမည်။

စည်းမျဉ်း 5.4 ကို ချိုးဖေါက်ခြင်းအတွက်ပြစ်ဒဏ် - ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ်

5.5 Practising During Round or While Play is Stopped
ကွင်းပတ်ကစားချိန် သို့မဟုတ် ကစားပွဲရပ်နားထားချိန်တွင်လေ့ကျင့်ခြင်း

5.5a ကျင်းကစားနေချိန်အတွင်း လေ့ကျင့်ရိုက်ချက်မပြုလုပ်ရ။

ကျင်းတစ်ကျင်းကစားနေချိန်တွင် ကစားသမားသည် ကွင်းအတွင်း၌သော်လည်းကောင်း၊ ကွင်းပြင်ပ၌သော်လည်းကောင်း မည်သည့်ဘောလုံးကိုမျှ လေ့ကျင့်ရိုက်ချက် မပြုလုပ်ရပါ။

အောက်ပါတို့သည် လေ့ကျင့်ရိုက်ချက်မဟုတ်ပါ။

- ဘောလုံးတစ်လုံးကို ရိုက်ရန်ရည်ရွယ်ချက်မပါဘဲ လေ့ကျင့်ဆွင်း အလွတ်လွှဲကြည့်ခြင်း။
- လေ့ကျင့်ရေးကွင်းသုံးဘောလုံးကို လေ့ကျင့်ကွင်းဘက်ဆီသို့၎င်း၊ အခြားကစားသမားတစ်ယောက်၏ ဘောလုံးကို ထိုကစားသမားထံသို့၎င်း စာနာစိတ်သက်သက်ဖြင့် ပြန်ရိုက်ပေးလိုက်ခြင်း။
- အရှုံးအနိုင်ရလဒ် ဆုံးဖြတ်ပြီးဖြစ်သည့်ကစားသမားတစ်ယောက်၏ ကျင်းကိုဆက်ကစားသည့် ရိုက်ချက်များ။

5.5b ကျင်းကစားခြင်းပြီးဆုံးပြီးနောက် လေ့ကျင့်ရိုက်ချက်များ ပြုလုပ်ခြင်းကို ကန့်သတ်ခြင်း

ကျင်းတစ်ကျင်းကစားခြင်း ပြီးဆုံးပြီးနောက် နောက်တစ်ကျင်းကိုစတင်ရန် ရိုက်ချက်တစ်ခုမပြုလုပ်ရသေးမီ ကစားသမားသည် လေ့ကျင့်ရိုက်ချက် မပြုလုပ်ရပါ။

(ခြွင်းချက်) ပတ်တင်နှင့် ချစ်ပင်ရိုက်ချက် လေ့ကျင့်ခွင့်ပြုသည့်နေရာ။ ကစားသမားသည် ပတ်တင်နှင့်ချစ်ပင် လေ့ကျင့်ရိုက်ချက်ကို -

- လတ်တလောကစားပြီးခဲ့သည့် ပတ်တင်ဂရင်းပေါ် သို့မဟုတ် လေ့ကျင့်ရေးဂရင်းပေါ် နှင့် အနီးအနားတွင်၎င်း (စည်းမျဉ်း 13.1e ကို ဖတ်ရှုရန်။)
- နောက်ကစားမည့်ကျင်း၏ တီခုံပေါ်နှင့်အနီးအနားတွင်လည်းကောင်း

ပြုလုပ်နိုင်သည်။

သို့သော် ထိုသို့လေ့ကျင့်ရိုက်ချက်များပြုလုပ်ရာတွင် ဘန်ကာအတွင်းမှ မပြုလုပ်ရပါ။ ကျိုးကြောင်းမလျော်ညီသော အချိန်ကြန့်ကြာမှု မဖြစ်စေရပါ။ (စည်းမျဉ်း 5.6a ကို ဖတ်ရှုရန်။)

Committee Procedures, Section 8; Model Local Rule I-2 ကိုဖတ်ရှုရန်။ (ကော်မတီသည် လတ်တလော ကစားပြီးခဲ့သည့် ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်နှင့် အနီးအနားတွင် ကစားသမားများ ပတ်တင်၊ ချစ်ပင်လေ့ကျင့်ခြင်းကို ပိတ်ပင်တားမြစ်သော ဒေသန္တရစည်းမျဉ်းကို သတ်မှတ်ထုတ်ပြန်ထားနိုင်သည်။)

5.5c ပြိုင်ပွဲခေတ္တဆိုင်းငံ့ထားချိန်နှင့် ရပ်နားချိန်တွင် လေ့ကျင့်ခြင်း

ပြိုင်ပွဲကို စည်းမျဉ်း 5.7a အရ ခေတ္တဆိုင်းငံ့ထားချိန် သို့မဟုတ် ရပ်နားထားချိန်တွင် ကစားသမားသည် အောက်ပါတို့မှလွဲ၍ လေ့ကျင့်ရိုက်ချက် မပြုလုပ်ရပါ။

- စည်းမျဉ်း 5.5b တွင် ခွင့်ပြုထားချက်များ
- ကွင်း၏ပြင်ပမည်သည့်နေရာတွင်မဆို
- ကွင်းအတွင်း ကော်မတီကခွင့်ပြုထားသည့်နေရာ

အကယ်၍ ကျင်းပြတ်ကစားနည်းတွင် ကစားသမားများ၏ သဘောတူညီချက်ဖြင့် ပြိုင်ပွဲကိုရပ်နားထားပြီး ထိုနေ့တွင် ပြိုင်ပွဲပြန်လည်ကစားခြင်းပြုမည်မဟုတ်လျှင် ကစားသမားများသည် ပြိုင်ပွဲပြန်လည်မစတင်မချင်း ကွင်းအတွင်း အကန့်အသတ်မရှိ လေ့ကျင့်နိုင်သည်။

စည်းမျဉ်း 5.5 ကို ဖေါက်ဖျက်ခြင်းအတွက် ပြစ်ဒဏ် - ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်

စည်းမျဉ်းဖေါက်ဖျက်မှုသည် ကျင်းနှစ်ကျင်းအကြားတွင် ဖြစ်ပေါ်ခဲ့လျှင် နောက်ကစားမည့်ကျင်းတွင် ပြစ်ဒဏ်ချမှတ်ခံရမည်။

5.6 Unreasonable Delay; Prompt Pace of Play ကျိုးကြောင်းမခိုင်လုံသော နှောင့်နှေးကြန့်ကြာမှု၊ နှောင့်နှေးကြန့်ကြာမှုမရှိသောကစားနှုန်း။

5.6a Unreasonable Delay of Play - ကျိုးကြောင်းမခိုင်လုံသော နှောင့်နှေးကြန့်ကြာမှု

ကစားသမားသည် ကျင်းတစ်ကျင်းကစားနေချိန်တွင်ဖြစ်စေ၊ ကျင်းနှစ်ကျင်းအကြားတွင်ဖြစ်စေ ကျိုးကြောင်းမခိုင်လုံဘဲ နှောင့်နှေးကြန့်ကြာမှု မရှိစေရပါ။

ကစားသမားသည် အချို့သောအကြောင်းရင်းများကြောင့် ရိုက်ကစားမှု ခေတ္တကြန့်ကြာခြင်းကို ခွင့်ပြုနိုင်ပါသည်။

- ကစားသမားသည် ဒိုင်လူကြီး သို့မဟုတ် ကော်မတီထံမှ အကူအညီတောင်းခံရသောအခါ
- ကစားသမားသည် ထိခိုက်ဒဏ်ရာရလျှင် သို့မဟုတ် နေထိုင်မကောင်းဖြစ်လျှင်
- အခြားခိုင်လုံသည့်အကြောင်းကိစ္စတစ်ခုခုရှိလျှင်

စည်းမျဉ်း 5.6a ကို ချိုးဖေါက်ခြင်းအတွက်ပြစ်ဒဏ်

- **ပထမအကြိမ်ချိုးဖေါက်ခြင်း - ပြစ်ဒဏ် ၁ ချက်**
- **ဒုတိယအကြိမ်ချိုးဖေါက်ခြင်း - ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်**
- **တတိယအကြိမ်ချိုးဖေါက်ခြင်း - ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ်**

ကစားသမားသည် ကျင်းနှစ်ကျင်းအကြားတွင် ကျိုးကြောင်းမခိုင်လုံသည့် နှောင့်နှေးကြန့်ကြာမှု ရှိခဲ့လျှင် နောက်ကစားမည့်ကျင်းတွင် ပြစ်ဒဏ်ချမှတ်ခံရမည်။

စည်းမျဉ်း 25.6a ကို ဖတ်ရှုရန်။ (မသန်စွမ်းကစားသမားများအတွက် စည်းမျဉ်း 5.6a ကို ကိုးကားအသုံးပြုခြင်း)

5.6b Prompt Pace of Play - နှောင့်နှေးကြန့်ကြာခြင်းမရှိသော ကစားနှုန်းအရှိန်

ကွင်းပတ်ကစားခြင်းကို နှောင့်နှေးကြန့်ကြာခြင်းမရှိသော ကစားနှုန်းအရှိန်ဖြင့် ကစားရန် ရည်ရွယ်သည်။

မိမိ၏ကစားနှုန်းသည် မိမိအဖွဲ့အတွင်းရှိ ကစားသမားများသာမက မိမိတို့နောက်မှ လိုက်ပါကစားလာသည့် အဖွဲ့များရှိ ကစားသမားများ၏ ကွင်းပတ်ကစားချိန်ကိုပါ သက်ရောက်မှုရှိနိုင်ကြောင်းကို ကစားသမားတိုင်းက သတိထား အသိအမှတ်ပြုသင့်ပါသည်။

ကစားသမားများသည် မိမိတို့ထက် ပိုမိုမြန်ဆန်စွာကစားနိုင်သည့် အဖွဲ့များကို ဖြတ်ကျော်ကစားခွင့်ပြုရန် အားပေးတိုက်တွန်းပါသည်။

(1) **__ကစားနှုန်းအတွက် အကြံပြုတိုက်တွန်းချက်များ။__** ကစားသမားသည် အောက်ပါ လုပ်ဆောင်ချက်များအတွက် အချိန်ယူခြင်းအပါအဝင် ကွင်းပတ်တလျှောက်လုံးတွင် နှောင့်နှေးကြန့်ကြာမှုမရှိသော ကစားနှုန်းဖြင့် ကစားသင့်ပါသည်။

- ရိုက်ချက်တိုင်းအတွက် ပြင်ဆင်ခြင်းနှင့် ရိုက်ချက်ပြုလုပ်ခြင်း၊
- ရိုက်ချက်တစ်ခုနှင့်တစ်ခုကြား တစ်နေရာမှတစ်နေရာသို့ ရွှေ့ပြောင်းခြင်း၊
- ကျင်းတစ်ကျင်းကစားပြီး နောက်ကစားမည့်ကျင်း တီခုံသို့ နေရာရွှေ့ခြင်း

ကစားသမားသည် မိမိရိုက်ချက်အတွက် ကြိုတင်ပြင်ဆင်ထားသင့်ပြီး မိမိရိုက်ကစားရန် အလှည့်ရောက်သည်နှင့် ရိုက်ကစား နိုင်အောင် အဆင်သင့်ဖြစ်နေသင့်ပါသည်။

ကစားသမားသည် ရိုက်ကစားရန်အလှည့်ရောက်သည့်အခါ -

- ကြားဖြတ်ဝင်ရောက်မှုများနှင့် အနှောင့်အယှက်များ မရှိဘဲ ရိုက်ကစားနိုင်သည့် (သို့မဟုတ် ရိုက်ကစားနိုင်သင့်သည့်) အချိန်မှ (၄၀) စက္ကန့်ထက် မပိုသောအချိန်အတွင်း ရိုက်ချက်ပြုလုပ်ရန်တိုက်တွန်းပါသည်။
- ကစားသမားသည် ထိုထက်ပို၍မြန်ဆန်စွာ ကစားသင့်ပါသည်။ ထိုသို့ကစားရန် အားပေးတိုက်တွန်းပါသည်။

(2) <u>**ကစားနှုန်းအရှိန်ကို အထောက်အကူဖြစ်စေရန် အလှည့်ကျော်ကစားခြင်း။**</u> ကစားနှုန်းအရှိန်ကို အထောက်အကူရစေရန် ကစားသမားများသည် ကစားနည်းအပေါ်တွင်မူတည်၍ အလှည့်ကျော်ကစားနိုင်သည့် အချိန်များရှိပါသည်။

- ကျင်းပြတ်ကစားနည်းတွင် အချိန်ကုန်သက်သာစေရန် ပြိုင်ဘက်ကစားသမားအချင်းချင်း အလှည့်ကျော်ကစားရန် သဘောတူညီမှု ပြုလုပ်နိုင်သည်။ (စည်းမျဉ်း 6.4a ခြွင်းချက်ကို ဖတ်ရှုရန်။)
- အချက်ရေကစားနည်းတွင် အန္တရာယ်ကင်းရှင်းမှုနှင့် တာဝန်ယူမှုနည်းလမ်းဖြင့် အဆင်သင့်ဖြစ်သူက အလှည့်ကျော်၍ (“ready golf”) ကစားနိုင်သည်။ (စည်းမျဉ်း 6.4b(2) ကို ဖတ်ရှုရန်။)

(3) <u>**ကော်မတီက ချမှတ်ထားသည့် ကစားနှုန်းအရှိန် မူဝါဒ။**</u> နှောင့်နှေးကြန့်ကြာခြင်းမရှိသည့် ကစားနှုန်းအရှိန်အတွက် အကြံပြုတိုက်တွန်းရန်နှင့် တွန်းအားပေးရန် ကော်မတီသည် ကစားနှုန်းအရှိန်မူဝါဒတစ်ခုကို ဒေသန္တရစည်းမျဉ်းအဖြစ် သတ်မှတ်ထားသင့်သည်။

ဤမူဝါဒအရ ကွင်းပတ်တစ်ခု၊ ကျင်းတစ်ကျင်း၊ ကျင်းအပိုင်း၊ ရိုက်ချက်တစ်ခု စသည်တို့အတွက် အများဆုံးကြာချိန်ကို ချမှတ်ထားနိုင်ပြီး မူဝါဒကိုမလိုက်နာခြင်းအတွက် ပြစ်ဒဏ်များသတ်မှတ်ထားနိုင်သည်။

Committee Procedures, Section 5G ကို ဖတ်ရှုရန်။ (နှောင့်နှေးကြန့်ကြာမှုမရှိသည့် ကစားနှုန်းအရှိန်မူဝါဒတွင် ပါရှိမည့် အကြောင်းအရာများအတွက် အကြံပြုတိုက်တွန်းချက်များ)

5.7 Stopping Play; Resuming Play ကစားပွဲရပ်နားခြင်း၊ ကစားပွဲ ပြန်လည်စတင်ခြင်း။

5.7a ကစားသမားများ ကစားပွဲကို ရပ်နိုင်သည့်အချိန် သို့မဟုတ် ရပ်ရမည့်အချိန်

ကွင်းပတ်ကစားနေချိန်တွင် အောက်ပါအခြေအနေများမှလွဲ၍ ကစားသမားသည် ကစားမှုကို မရပ်နားရပါ။

- <u>ကော်မတီက ခေတ္တဆိုင်းငံ့ခြင်း။</u> ကော်မတီက ကစားပွဲကို ဆိုင်းငံ့လျှင် ကစားသမားများအားလုံးသည် ကစားခြင်းကို ရပ်ရမည်။ (စည်းမျဉ်း 5.7b ကိုဖတ်ရှုရန်။)
- <u>ကျင်းပြတ်ကစားနည်းတွင် သဘောတူညီချက်ဖြင့် ကစားပွဲကိုရပ်ဆိုင်းခြင်း။</u> ပြိုင်ပွဲကို နှောင့်နှေးကြန့်ကြာစေနိုင်သည့် အခြေအနေမှလွဲ၍ ကျင်းပြတ်ပြိုင်ပွဲ၏ကစားသမားများသည် မည်သည့်အကြောင်းကြောင့်ဖြစ်စေ ကစားပွဲကိုရပ်ဆိုင်းရန် သဘောတူညီနိုင်သည်။ သဘောတူညီချက်ဖြင့် ကစားပွဲရပ်ဆိုင်းပြီးနောက် ကစားသမားတစ်ဦးဦးက ကစားပွဲကို ပြန်လည်စတင်လိုသည်နှင့် သဘောတူညီချက် အဆုံးသတ်သွားပြီဖြစ်ပြီး ကျန်ကစားသမားကလည်းကစားပွဲကို ပြန်လည်ကစားရမည်ဖြစ်သည်။
- <u>ကစားသမားတစ်ဦးချင်းအနေဖြင့် လျှပ်စီးထစ်ချုန်းမှုကြောင့်ကစားပွဲကို ရပ်နားခြင်း။</u> ကစားသမားသည် လျှပ်စီးထစ်ချုန်းမှုကြောင့် မိုးကြိုးအန္တရာယ်ဖြစ်နိုင်သည်ဟု ယုံကြည်ရလျှင် ကစားပွဲကို ရပ်နားနိုင်သည်။ **သို့သော်** ထိုသို့ရပ်နားကြောင်းကို ကော်မတီထံ ဖြစ်နိုင်သမျှအမြန်ဆုံး သတင်းပို့ အကြောင်းကြားရမည်။

ကွင်းထဲမှ ထွက်ခွာသွားခြင်းသက်သက်သည် ကစားပွဲရပ်နားခြင်းမဟုတ်ပါ။ ကစားသမားတစ်ဦး၏ နှောင့်နှေးကြန့်ကြာမှုအကြောင်းကို စည်းမျဉ်း 5.6a တွင် ဖော်ပြထားပါသည်။ ဤစည်းမျဉ်းတွင်မဟုတ်ပါ။

အကယ်၍ ကစားသမားသည် ဤစည်းမျဉ်းအရ ခွင့်ပြုထားခြင်းမရှိသည့် အခြားအကြောင်းကိစ္စတစ်ခုခုကြောင့် ကစားပွဲကို ရပ်နားလျှင် သို့မဟုတ် ကော်မတီထံသတင်းပို့ရန် လိုအပ်သော်လည်း ပျက်ကွက်ခဲ့လျှင် ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ် ချမှတ်ခံရပါမည်။

5.7b ကော်မတီက ကစားပွဲကိုခေတ္တရပ်ဆိုင်းချိန်တွင် ကစားသမားများ လုပ်ဆောင်ရမည့်အချက်များ

ကော်မတီက ကစားပွဲရပ်ဆိုင်းမှုပုံစံ ၂ မျိုးရှိပြီး တစ်မျိုးစီတွင် ကစားသမားများ ကစားခြင်းကို ရပ်ဆိုင်းရမည့်အချိန်အတွက် လိုအပ်ချက် သီးခြားစီရှိကြသည်။

(1) **ချက်ချင်းရပ်ဆိုင်းခြင်း။** (ဥပမာ - အန္တရာယ်ချက်ချင်းကျရောက်နိုင်သည့်အခြေအနေ) ကော်မတီက ကစားပွဲကို ချက်ချင်း ရပ်ဆိုင်းရန်ကြေညာလျှင် ကစားသမားသည် ကော်မတီက ကစားပွဲပြန်စရန် မကြေညာမချင်း နောက်ထပ်ရိုက်ချက် တစ်ချက်မျှ မပြုလုပ်ရတော့ပါ။ ကော်မတီသည် ကစားပွဲချက်ချင်းရပ်ဆိုင်းရန် ကြေညာချက်ကို ကစားသမားများအား အသိပေးရာတွင် ကွဲပြားထင်ရှားသောနည်းလမ်းကို အသုံးပြုသင့်သည်။

(2) **ပုံမှန်ရပ်ဆိုင်းခြင်း။** (ဥပမာ - အမှောင်ကျရောက်ခြင်း သို့မဟုတ် ကစားမရသောကွင်းအခြေအနေ) ကော်မတီသည် ကစားပွဲကို ပုံမှန်အကြောင်းရင်းကြောင့် ရပ်ဆိုင်းလျှင် ကစားနေသောအဖွဲ့များ ရောက်ရှိရာနေရာပေါ် မူတည်၍ -

- ကျင်းနှစ်ကျင်းအကြား။ အဖွဲ့တွင်ပါရှိသောကစားသမားများသည် ကျင်းနှစ်ကြင်းအကြားရောက်ရှိနေလျှင် ကစားပွဲကိုရပ်ဆိုင်းရမည်။ ကော်မတီက ကစားပွဲကိုပြန်လည်စတင်သည့်အချိန်ထိ နောက်ကျင်းစတင်ရန်ရိုက်ချက်တစ်ချက်မျှ မရိုက်ရပါ။
- ကျင်းတစ်ကျင်းကစားနေချိန်။ အဖွဲ့တွင်ပါရှိသော ကစားသမားတစ်ဦးဦးက ကျင်းကိုစတင်ရန် ရိုက်ချက်တစ်ချက် ရိုက်ထားပြီးဖြစ်နေလျှင် အဖွဲ့အတွင်းမှ ကစားသမားများသည် ကစားပွဲကိုရပ်ဆိုင်းမည်လား၊ ကျင်းပြီးအောင် ကစားမည်လားဆိုသည်ကို ရွေးချယ်နိုင်သည်။
  - » ကစားပွဲရပ်ဆိုင်းမည်လား၊ ကျင်းပြီးအောင်ကစားမည်လားဆိုသည်ကို ဆုံးဖြတ်ရန် အချိန်အနည်းငယ်ရပါသည်။ (ပုံမှန်အားဖြင့် ၂ မိနစ်ထက်မပိုသောအချိန်)
  - » ဆက်ကစားရန်ဆုံးဖြတ်လျှင် ကျင်းပြီးသည်အထိ ကစားနိုင်သလို၊ ကျင်းမပြီးမီ ရပ်ဆိုင်းလိုကလည်း ရပ်ဆိုင်းနိုင်သည်။
  - » ကျင်းပြီးအောင်ကစားပြီးသည်နှင့် (သို့မဟုတ်) ကျင်းမပြီးမီ ကစားပွဲရပ်ဆိုင်းလိုက်သည်နှင့် ကော်မတီက စည်းမျဉ်း 5.7c အရ ကစားပွဲပြန်စရန် မကြေညာမချင်း နောက်ထပ်ရိုက်ချက် တစ်ချက်မျှ မပြုလုပ်ရပါ။

  အကယ်၍ ကစားသမားများအကြား မည်သို့ဆက်လုပ်မည်ကို သဘောတူညီချက်မရလျှင် -

  - » ကျင်းပြတ်ကစားနည်း။ ပြိုင်ဘက်ကစားသမားက ကစားပွဲကိုရပ်ဆိုင်းလျှင် ကစားသမားကပြိုင်ပွဲကို ရပ်ဆိုင်းရမည်ဖြစ်ပြီး ကော်မတီက ကစားပွဲ ပြန်မစမချင်း ကစားသမားနှစ်ဦးလုံး ကစားပွဲကို မကစားရပါ။ အကယ်၍ ကစားသမားသည် ကစားပွဲကိုမရပ်ဆိုင်းလျှင် **ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ် (ကျင်းရှုံးပြစ်ဒဏ်)** ချမှတ်ခံရမည်ဖြစ်သည်။
  - » အချက်ရေကစားနည်း။ အဖွဲ့တွင်ပါရှိသော မည်သည့်ကစားသမားမဆို အခြားကစားသမားများ မည်သို့ပင်ဆုံးဖြတ်စေကာမူ ကစားပွဲကိုရပ်ဆိုင်းမည်လား၊ ဆက်လက်ကစားမည်လားဆိုသည်ကို ရွေးချယ်နိုင်သည်။ **သို့သော်** ကစားသမားသည် ၎င်း၏ မာကာက ရိုက်ချက်စကိုးကို ဆက်လက်မှတ်ပေးမည်ဆိုမှသာ ကစားပွဲကို ဆက်လက်ကစားနိုင်မည်ဖြစ်သည်။

စည်းမျဉ်း 5.7b ကို ဖေါက်ဖျက်ခြင်းအတွက်ပြစ်ဒဏ် - ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ်

(ခြွင်းချက်) ကစားပွဲကိုရပ်ဆိုင်းရန်ပျက်ကွက်ခြင်းသည် တရားမျှတမှုရှိသည်ဟု ကော်မတီကဆုံးဖြတ်လျှင် ပြစ်ဒဏ်မရှိပါ။ ကစားပွဲကိုရပ်ဆိုင်းရန် လိုအပ်သော်လည်း အထောက်အထားအခြေအနေများအရ ကစားပွဲရပ်ဆိုင်းရန်ပျက်ကွက်ခြင်းသည် တရားမျှတ မှန်ကန်မှုရှိသည်ဟု ကော်မတီကဆုံးဖြတ်လျှင် ဤစည်းမျဉ်းကို ချိုးဖေါက်ရာမရောက်ပါ။ ပြစ်ဒဏ်မဖြစ်ပါ။

Committee Procedures, Section 8; Model Local Rule J-1 ကို ဖတ်ရှုရန်။ (ကစားပွဲချက်ချင်းရပ်ဆိုင်းမှုနှင့် ပုံမှန်ရပ်ဆိုင်းမှုတို့ကိုကစားသမားအတွက် ညွှန်းဆိုဖေါ်ပြရန် အကြံပြုတိုက်တွန်းထားသည့်နည်းလမ်းများ)

5.7c What Players Must Do When Play Resumes -
ကစားပွဲ ပြန်လည်ကစားသည့်အခါတွင် ကစားသမားများ လုပ်ဆောင်ရမည့်အချက်များ

(1) **<u>ကစားပွဲပြန်စရမည့်နေရာ</u>။** ကစားသမားသည် ကစားပွဲကို နောက်ရက်တွင်ပြန်ကစားရသည့်တိုင် ကျင်းတစ်ကျင်းတွင် ကစားပွဲရပ်နားခဲ့ရသည့်နေရာ သို့မဟုတ် ကျင်းနှစ်ကျင်းကြားတွင်ရပ်နားခဲ့ရလျှင် နောက်ကစားမည့်ကျင်း တီခုံဧရိယာမှ ပြန်လည်စတင်ကစားရမည်။ အကယ်၍ ကစားသမားသည် ကစားပွဲကို ရပ်နားခဲ့သည့်နေရာမဟုတ်ဘဲ အခြားနေရာမှ ပြန်လည်စတင်ကစားခဲ့လျှင် စည်းမျဉ်း 6.1b နှင့် 14.7 ကို ဖတ်ရှုရန်။

(2) **<u>ကစားပွဲပြန်စရမည့်အချိန်</u>။** ကစားသမားသည် အပိုဒ် (၁) တွင် ဖေါ်ပြထားသည့်နေရာ၌ ရောက်ရှိအဆင်သင့်ဖြစ်နေရမည်။

- ကော်မတီက ကစားပွဲပြန်စရန် သတ်မှတ်ပေးထားသည့်အချိန်တွင်
- ကစားသမားသည် သတ်မှတ်ချိန်အတိုင်း (သတ်မှတ်ချိန်ထက်မစောဘဲ) ကစားပွဲကို ပြန်စရမည်။

အကယ်၍ အကြောင်းကိစ္စတစ်ခုခုကြောင့် (ဥပမာ - ရှေ့အဖွဲ့မှကစားသမားများ ဦးစွာကစားရန်လိုအပ်ပြီး ဘေးလွတ်ရာရွှေ့ဖယ်ပေးထားရခြင်း) ကစားပွဲပြန်ကစားရန် နှောင့်နှေးကြန့်ကြာခဲ့လျှင် ကစားသမားပါဝင်သောအဖွဲ့သည် ကစားပွဲပြန်စရန် အဆင်သင့်ဖြစ်သည့်အချိန်တွင် ကစားသမားက ကစားရမည့်နေရာသို့ ရောက်ရှိအဆင်သင့်ဖြစ်နေလျှင် ဤစည်းမျဉ်းကို ချိုးဖေါက်ရာမရောက်ပါ။

စည်းမျဉ်း 5.7c(2) ကို ဖေါက်ဖျက်ခြင်းအတွက် ပြစ်ဒဏ် - ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ်

အချိန်မီကစားပွဲပြန်စရန် ပျက်ကွက်မှုအတွက် ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ် ချမှတ်ခံရခြင်းမှ ကင်းလွတ်သည့်ခြွင်းချက်များ။ စည်းမျဉ်း 5.3a ၏ ခြွင်းချက် (1) (2) (3) နှင့် စည်းမျဉ်း 5.7b ၏ ခြွင်းချက်များကို ဤစည်းမျဉ်းအတွက်လည်း ကိုးကားလိုက်နာရန်။

5.7d ကစားပွဲရပ်ဆိုင်းချိန်တွင် ဘောလုံးကိုကောက်ယူခြင်း၊ ကစားပွဲပြန်စချိန်တွင် ဘောလုံးနေရာပြန်ထားခြင်းနှင့် ဘောလုံးအစားထိုးလဲလှယ်ခြင်း။

(1) **<u>ကစားပွဲရပ်ဆိုင်းချိန် သို့မဟုတ် ကစားပွဲပြန်စချိန်မတိုင်မီ ဘောလုံးကောက်ယူခြင်း</u>။** ဤစည်းမျဉ်းအရ ကျင်းတစ်ကျင်းကစားမှု ရပ်ဆိုင်းသည့်အချိန်တွင် ကစားသမားသည် ဘောလုံးကိုနေရာမှတ်ပြီး ကောက်ယူနိုင်သည်။ (စည်းမျဉ်း 14.1 ကို ဖတ်ရှုရန်။)

ကစားပွဲပြန်မစမီ သို့မဟုတ် ကစားပွဲပြန်စသည့်အချိန်တွင် -

- <u>ကစားပွဲရပ်ဆိုင်းစဉ်က ဘောလုံးကိုကောက်ယူထားခဲ့လျှင်</u> ကစားသမားသည် မူလဘောလုံး သို့မဟုတ် အခြားဘောလုံးတစ်လုံးကို မူလအမှတ်နေရာ (မသိလျှင် ခန့်မှန်းနေရာ) တွင် ပြန်ထားရမည်။ (စည်းမျဉ်း 14.2 ကို ဖတ်ရှုရန်။)
- <u>ကစားပွဲရပ်ဆိုင်းစဉ်က ဘောလုံးကို ကောက်ယူထားခြင်းမရှိလျှင်</u> ကစားသမားသည် ဘောလုံးကိုအရှိအတိုင်း ကစားနိုင်သည် သို့မဟုတ် ဘောလုံးကိုနေရာမှတ်ကောက်ယူပြီး (စည်းမျဉ်း 14.1 ကို ဖတ်ရှုရန်။) ထိုဘောလုံး သို့မဟုတ် အခြားဘောလုံးတစ်လုံးကို မူလအမှတ်နေရာတွင် ပြန်ထားရမည်။ (စည်းမျဉ်း 14.2 ကို ဖတ်ရှုရန်။)

ဤဖြစ်စဉ် နှစ်ခုလုံးတွင် -

- ဘောလုံးကိုကောက်ယူခြင်းကြောင့် ဘောလုံးအနေအထားပြောင်းသွားခဲ့လျှင် ထိုဘောလုံး သို့မဟုတ် အခြား ဘောလုံးတစ်လုံးကို စည်းမျဉ်း 14.2d အရ နေရာပြန်ထားရမည်။
- အကယ်၍ ဘောလုံးကိုကောက်ယူထားပြီးနောက် ဘောလုံးနေရာပြန်မထားမီ ဘောလုံး၏နေရာအနေအထား ပြောင်းလဲသွားခဲ့လျှင် စည်းမျဉ်း 14.2d ကို ကိုးကားဆောင်ရွက်ရန်မလိုပါ။
  - » မူလဘောလုံး သို့မဟုတ် အခြားဘောလုံးတစ်လုံးကို မူလအမှတ်နေရာ (မသိလျှင် ခန့်မှန်းနေရာ) တွင် နေရာပြန်ထားရမည်။ (စည်းမျဉ်း 14.2 ကို ဖတ်ရှုရန်။)
  - » **သို့သော်** ဘောလုံးအနေအထား သို့မဟုတ် ရိုက်ချက်ကိုအကျိုးသက်ရောက်စေသည့် အခြားအခြေအနေများ သည် ဤအချိန်အတွင်း ပိုမိုဆိုးရွားသွားခဲ့လျှင် စည်းမျဉ်း 8.1d ကို ကိုးကားဆောင်ရွက်ရမည်။

(2) **<u>ကစားပွဲရပ်နားထားချိန်တွင် ဘောလုံး သို့မဟုတ် ဘောမာကာ နေရာရွေ့ခဲ့လျှင် လုပ်ဆောင်ရမည့်အချက်များ။</u>** ကစားပွဲ ပြန်မစမီ ကစားသမား၏ ဘောလုံး သို့မဟုတ် ဘောမာကာသည် တနည်းနည်းဖြင့် (သဘာဝစွမ်းအား အပါအဝင်) နေရာရွေ့ခဲ့လျှင်ကစားသမားသည် -

- မူလဘောလုံး သို့မဟုတ် အခြားဘောလုံးတစ်လုံးကို မူလအမှတ်နေရာ (မသိလျှင် ခန့်မှန်းနေရာ) တွင် ပြန်ထား ရမည်။ (စည်းမျဉ်း 14.2 ကို ဖတ်ရှုရန်။) သို့မဟုတ်
- ထိုမူလအမှတ်နေရာကိုမှတ်သားရန် ဘောမာကာတစ်ခုကို ချထားရမည်။ ထို့နောက် မူလဘောလုံး သို့မဟုတ် အခြားဘောလုံးတစ်လုံးကို ထိုအမှတ်နေရာတွင် နေရာပြန်ထားရမည်။ (စည်းမျဉ်း 14.1 နှင့် 14.2 တို့ကို ဖတ်ရှု ရန်။)

အကယ်၍ ကစားပွဲရပ်နားထားစဉ် ကစားသမား၏ရိုက်ချက်ကို အကျိုးသက်ရောက်စေနိုင်သည့် အခြေအနေများ ပိုမို ဆိုးရွားသွားခဲ့လျှင် စည်းမျဉ်း 8.1d ကို ဖတ်ရှုရန်။

စည်းမျဉ်း 5.7d ကိုဖေါက်ဖျက်ပြီး နေရာမှားမှ ကစားခြင်းအတွက် ပြစ်ဒဏ် - စည်းမျဉ်း 14.7a အရ ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်

RULE 6 Playing a Hole
ကျင်းကစားခြင်း

စည်းမျဉ်း၏ရည်ရွယ်ချက်

စည်းမျဉ်း 6 တွင် ကျင်းတစ်ကျင်းကို မည်သို့ကစားရမည်ကို ဖော်ပြထားသည်။ ဥပမာ - ကျင်းတစ်ကျင်းကို စတင်ရန် တီခုံဧရိယာမှ စတင်ကစားခြင်းအတွက် သီးသန့်စည်းမျဉ်းများအကြောင်း၊ ဘောလုံးကို အစားထိုးလဲလှယ်ရန်ခွင့်ပြုသည့်အခါမှလွဲ၍ ကျင်းတစ်ကျင်းကစားစဉ်တလျှောက်လုံး ဘောလုံးတစ်လုံးတည်းကိုသာ အသုံးပြုရန်လိုအပ်သည့်အကြောင်း၊ (အချက်ရေကစားနည်းထက် ကျင်းပြတ်ကစားနည်းတွင် ပို၍အရေးပါသော) အလှည့်ကျကစားခြင်းအစီအစဉ် နှင့် ကျင်းတစ်ကျင်းပြီးဆုံးခြင်းအကြောင်းတို့ ဖြစ်သည်။

6.1 Starting Play of a Hole ကျင်းတစ်ကျင်းကို စတင်ကစားခြင်း

6.1a When Hole Starts - ကျင်းကစားခြင်းစတင်ချိန်

ကစားသမားသည် ကျင်းကစားရန် ရိုက်ချက်တစ်ခုကို စတင်ရိုက်လိုက်သည်နှင့် ကျင်းကစားခြင်း စတင်ပြီဖြစ်သည်။

ရိုက်ချက်ကို တီခုံဧရိယာပြင်ပမှ ရိုက်လိုက်သည့်တိုင် (စည်းမျဉ်း 6.1b ကို ဖတ်ရှုရန်။) သို့မဟုတ် စည်းမျဉ်းအရ ရိုက်ချက်ကို ပယ်ဖျက်သည့်တိုင် ကျင်းကစားခြင်း စတင်ပြီဖြစ်သည်။

6.1b ဘောလုံးကို တီခုံဧရိယာအတွင်းမှ ကစားရမည်

ကစားသမားသည် ကျင်းတိုင်းတွင် စည်းမျဉ်း 6.2b အရ တီခုံဧရိယာအတွင်း တစ်နေရာရာမှ ဘောလုံးတစ်လုံးကို ရိုက်ကစားခြင်းဖြင့် စတင်ရမည်။

ကျင်းတစ်ကျင်းကိုစတင်ကစားသော ကစားသမားတစ်ယောက်သည် ဘောလုံးတစ်လုံးကို တီခုံဧရိယာပြင်ပ (၎င်းကျင်းအတွက်ဖြစ်စေ၊ အခြားကျင်းများအတွက်ဖြစ်စေ ချမှတ်ပေးထားသည့် အခြားတီနေရာများအတွက် တီမာကာအမှားများနေရာမှ ရိုက်ကစားခြင်းအပါအဝင်) မှ ရိုက်ကစားလိုက်လျှင် -

(1) <u>ကျင်းပြတ်ကစားနည်းတွင် ပြစ်ဒဏ်မရှိပါ။</u> သို့သော် ပြိုင်ဘက်ကစားသမားက ရိုက်ချက်ကိုပယ်ဖျက်နိုင်သည်။

- ၎င်းသို့ပယ်ဖျက်မှုကို ကစားသမားတစ်ဦးဦးကနောက်ထပ်ရိုက်ချက် တစ်ခုကို မပြုလုပ်မီ ချက်ချင်းပြုလုပ်ရမည်။ ပြိုင်ဘက်ကစားသမားက ရိုက်ချက်ကို ပယ်ဖျက်သည့်အခါ ထိုပယ်ဖျက်မှုကို ပြန်လည်ရုတ်သိမ်း၍မရပါ။
- ပြိုင်ဘက်ကစားသမားက ရိုက်ချက်ကိုပယ်ဖျက်လျှင် ကစားသမားသည် ဘောလုံးတစ်လုံးကို တီခုံဧရိယာအတွင်းမှ ရိုက်ကစားရမည်။ ကစားသမား ကစားရန်အလှည့်သာဖြစ်သည်။
- ပြိုင်ဘက်ကစားသမားက ရိုက်ချက်ကို ပယ်ဖျက်ခြင်းမပြုလျှင် ရိုက်ချက်ကိုရေတွက်ပြီး ဘောလုံးသည် ကျင်းကစားနေသည့်ဘောလုံးဖြစ်လာသည်။ ဘောလုံးကို ရောက်သည့်နေရာတွင် အရှိအတိုင်း ဆက်လက်ကစားရမည်။

(2) <u>**အချက်ရေကစားနည်းတွင်**</u> ကစားသမားသည် **ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ် (ပြစ်ဒဏ် ၂ ချက်)** ချမှတ်ခံရမည်ဖြစ်ပြီး ဘောလုံးတစ်လုံးကို တီခုံဧရိယာအတွင်းမှ ရိုက်ကစားခြင်းဖြင့် အမှားပြင်ရမည်။

- တီခုံဧရိယာပြင်ပမှ ရိုက်လိုက်သောဘောလုံးသည် ကျင်းကစားနေသောဘောလုံးမဟုတ်ပါ။
- ထိုရိုက်ချက်နှင့် အမှားမပြင်မီနောက်ထပ်ရိုက်သောရိုက်ချက်များ (ရိုက်သည့်ရိုက်ချက်များနှင့် ထိုဘောလုံးကို ဆက်လက်ရိုက်ကစားရင်း ရရှိလာသည့်ပြစ်ဒဏ်အချက်များအပါအဝင်) ကို ထည့်သွင်းရေတွက်မည်မဟုတ်ပါ။
- ကစားသမားသည် နောက်ကစားမည့်ကျင်း စတင်ရန် ရိုက်ချက်တစ်ခုမပြုလုပ်မီ သို့မဟုတ် ကွင်းပတ်အတွက် နောက်ဆုံးကျင်းဖြစ်ပါက စကိုးကတ် ပြန်လည်မအပ်နှံမီ အမှားမပြင်လျှင် **ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ်** ချမှတ်ခံရမည်။

6.2 Playing Ball from Teeing Area ဘောလုံးကို တီခုံဧရိယာအတွင်းမှ ရိုက်ကစားခြင်း

6.2a တီခုံဧရိယာစည်းမျဉ်းကို ကိုးကားလိုက်နာရမည့်အချိန်

စည်းမျဉ်း 6.2b တွင် ဖော်ပြပါရှိသော တီခုံဧရိယာစည်းမျဉ်းကို ကစားသမားတစ်ယောက် ဘောလုံးကို တီခုံဧရိယာအတွင်းမှ ရိုက်ကစားရန် လိုအပ်သည့်အချိန် သို့မဟုတ် ခွင့်ပြုသည့်အချိန်တိုင်းတွင်ကိုးကားလိုက်နာရပါမည်။ ၎င်းအခြေအနေများမှာ -

- ကစားသမားသည် ကျင်းကိုစတင်ကစားသည့်အချိန် (စည်းမျဉ်း 6.1 ကိုဖတ်ရှုရန်။)
- ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်းအရ တီခုံဧရိယာအတွင်းမှ နောက်တစ်ကြိမ်ထပ်မံကစားရသည့်အခါ (စည်းမျဉ်း 14.6 ကို ဖတ်ရှုရန်။) သို့မဟုတ်
- ကစားသမား၏ဘောလုံးသည် ရိုက်ချက်ပြုလုပ်ပြီးနောက် သို့မဟုတ် သက်သာခွင့်ယူပြီးနောက် တီခုံဧရိယာအတွင်း၌ ကျင်းကစားနေသောဘောလုံးအဖြစ် ရှိနေသည့်အခါ . . . တို့ဖြစ်သည်။

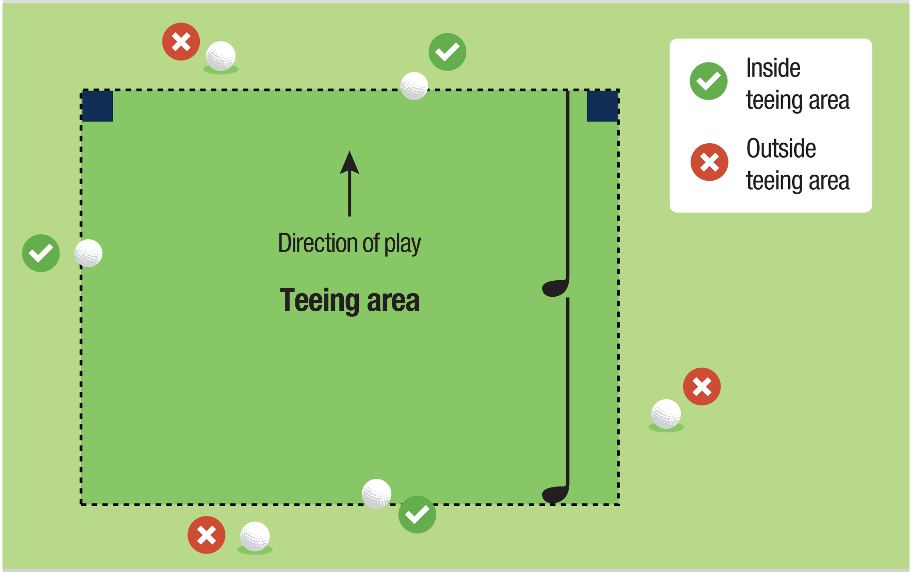
ဤစည်းမျဉ်းကို ကျင်းစတင်ကစားရာတွင် ကစားသမားစတင်ကစားရသည့် တီခုံဧရိယာအတွက်သာ ကိုးကားလိုက်နာရန်ဖြစ်သည်။ ကွင်းအတွင်းရှိ (လက်ရှိကျင်းတွင်၎င်း၊ အခြားကျင်းများအတွက်သော်၎င်း) အခြား တီမာကာနေရာများအတွက် ကိုးကားလိုက်နာရန်မဟုတ်ပါ။

6.2b တီခုံဧရိယာစည်းမျဉ်းများ

(1) <u>**ဘောလုံး တီခုံဧရိယာအတွင်း ရှိသည့်အချိန်**</u>

- ဘောလုံး၏အစိတ်အပိုင်းသည် တီခုံဧရိယာ၏ မည်သည့်အစိတ်အပိုင်းနှင့်မဆို ထိနေလျှင် သို့မဟုတ် အပေါ်တွင် ရှိနေလျှင် ဘောလုံးသည် တီခုံဧရိယာအတွင်းရှိသည်ဟု သတ်မှတ်သည်။
- ကစားသမားသည် တီခုံဧရိယာအတွင်းရှိဘောလုံးကို ရိုက်ချက်ပြုလုပ်ရန် တီခုံဧရိယာပြင်ပတွင်ရပ်နိုင်သည်။

DIAGRAM 6.2b: WHEN BALL IS IN TEEING AREA



အစက်ချထားသောလိုင်းများသည် တီခုံဧရိယာ၏ အပြင်ဘက်အနားစွန်းကို ဖော်ပြထားခြင်းဖြစ်သည်။ (တီခုံဧရိယာ၏ အဓိပ္ပါယ်ဖွင့်ဆိုချက်ကို ဖတ်ရှုရန်)။ ဘောလုံး၏တစ်စိတ်တစ်ပိုင်းသည် တီခုံဧရိယာနှင့် ထိနေလျှင်ဖြစ်စေ၊ အပေါ်ဘက်တွင် ရှိနေလျှင်ဖြစ်စေ ဘောလုံးတီခုံ ဧရိယာထဲရှိသည်ဟု သတ်မှတ်သည်။

(2) <u>ဘောလုံးကို တီတည်နိုင်သည် သို့မဟုတ် မြေပြင်ပေါ်ချပြီး ရိုက်နိုင်သည်။</u>

- ဘောလုံးကို မြေပြင်ပေါ်ရှိ တီတံပေါ်မှလည်းကောင်း၊ သို့မဟုတ်
- မြေပြင်ပေါ်မှလည်းကောင်း

ရိုက်ရမည်။

ဤစည်းမျဉ်းအတွက် 'မြေပြင်' ဟူသည့်စကားလုံးတွင် တီတံစိုက်ရန် သို့မဟုတ် ဘောလုံးတင်ရန်အတွက် သဲ သို့မဟုတ် အခြား သဘာဝပစ္စည်းများ ပါဝင်သည်။

ကစားသမားသည် သတ်မှတ်ချက်များနှင့်မကိုက်ညီသည့် တီတံပေါ်မှ ဘောလုံး သို့မဟုတ် ဤစည်းမျဉ်းက ခွင့်ပြုထားခြင်းမရှိသည့် နည်းလမ်းဖြင့် တီတည်ထားသောဘောလုံးကို ရိုက်ချက်မပြုလုပ်ရပါ။

စည်းမျဉ်း 6.2b(2) ကို ဖောက်ဖျက်လျှင် ပြစ်ဒဏ် -

- **ပထမအကြိမ်ဖောက်ဖျက်ခြင်း - ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်**
- **ဒုတိယအကြိမ်ဖောက်ဖျက်ခြင်း - ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ်**

(3) <u>**တီခုံဧရိယာအတွင်း အချို့သော အခြေအနေများကို ပိုမိုကောင်းမွန်အောင်ပြုလုပ်နိုင်သည်။**</u> ကစားသမားသည် ရိုက်ချက်မပြုလုပ်မီ တီခုံဧရိယာအတွင်း၌ ရိုက်ချက်ကိုအကျိုးသက်ရောက်စေနိုင်သည့် အခြေအနေများကို ပိုမိုကောင်းမွန်သွားအောင် အောက်ပါအပြုအမူများကို ပြုလုပ်နိုင်သည်။ (စည်းမျဉ်း 8.1b(8) ကို ဖတ်ရှုရန်။)

- တီခုံဧရိယာအတွင်း မြေမျက်နှာပြင်ကို ပြောင်းလဲစေခြင်း (ဥပမာ - ဂေါက်တုတ် သို့မဟုတ် ခြေထောက်ဖြင့် အဖုအထစ် အချိုင့်များ ဖြစ်စေခြင်း)

- တီခုံဧရိယာအတွင်း မြေပြင်တွင် တွယ်ကပ်နေသော သို့မဟုတ် ရှင်သန်ကြီးထွားနေသော မြက်၊ ပေါင်းပင်နှင့် အခြား သဘာဝအရာဝတ္ထုများကို ဖယ်ရွှေ့ခြင်း၊ ကွေးခြင်း၊ ချိုးနှုတ်ခြင်း
- တီခုံဧရိယာအတွင်းရှိ သဲနှင့်မြေသားများကို ဖယ်ခြင်း သို့မဟုတ် ဖိခြင်း နှင့်
- တီခုံဧရိယာအတွင်း နှင်းရည်၊ နှင်းစက်၊ နှင်းပေါက် နှင့် ရေတို့ကို ဖယ်ရှားခြင်း

သို့သော် ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်း 8.1a တွင် ဖော်ပြထားသည့် ရိုက်ချက်အတွက်အကျိုးသက်ရောက်စေသော အခြေအနေများကို ပိုမိုကောင်းမွန်သွားစေနိုင်သည့် အခြားအပြုအမူများကို ပြုလုပ်ခဲ့လျှင် **ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်** ချမှတ်ခံရမည်။

(4) **<u>တီခုံဧရိယာမှကစားချိန်တွင် တီမာကာများ နေရာရွှေ့ခြင်းကို ကန့်သတ်တားမြစ်ခြင်း သို့မဟုတ် တီမာကာများ ရှိမနေခြင်း။</u>**

- တီမာကာများ တည်ရှိရာနေရာသည် တီခုံဧရိယာ တစ်ခုချင်းစီကို သတ်မှတ်ရန် ကော်မတီက ချမှတ်ပေးထားခြင်းဖြစ်ပြီး ထိုတီခုံဧရိယာမှ ရိုက်ကစားကြသော ကစားသမားအားလုံးအတွက် နေရာတသမတ်တည်း ရှိနေသင့်သည်။
- ကစားသမားသည် တီခုံဧရိယာမှ ရိုက်ကစားခြင်းမပြုမီ တီမာကာခုခုကို နေရာရွှေ့ခြင်းအားဖြင့် ရိုက်ချက်အတွက် အကျိုးသက်ရောက်စေသည့် အခြေအနေများကို ပိုမိုကောင်းမွန်စေခဲ့လျှင် စည်းမျဉ်း 8.1a(1) ကို ချိုးဖောက်ခြင်း အတွက် **ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်** ချမှတ်ခံရမည်။
- အကယ်၍ တီမာကာတစ်ခု သို့မဟုတ် နှစ်ခုလုံး ပျောက်ဆုံးနေသည်ကို ကစားသမားကတွေ့ရှိရလျှင် ကစားသမားသည် ကော်မတီထံမှ အကူအညီ ရယူသင့်သည်။ သို့သော် သင့်တင့်သောအချိန်အတွင်း ကော်မတီထံမှ အကူအညီ မရခဲ့လျှင် ကစားသမားသည် တီခုံဧရိယာ၏ တည်နေရာကို ခန့်မှန်းရန်အတွက် ကျိုးကြောင်းလျော်ညီသည့် ချင့်ချိန်သုံးသပ်မှု (စည်းမျဉ်း 1.3b(2)) ကို အသုံးပြုသင့်သည်။

တီခုံဧရိယာအတွင်းမှ ရိုက်ကစားခြင်းမှအပ အခြားအခြေအနေများအားလုံးတွင် တီမာကာများကို စည်းမျဉ်း 15.2 တွင် ခွင့်ပြုထားသည့်အတိုင်း ပုံမှန်ဖယ်ရွှေ့နိုင်သည့် အရာဝတ္ထုပစ္စည်းများအဖြစ် မှတ်ယူရမည်။

(5) **<u>ရိုက်ချက်မပြုလုပ်မချင်း ဘောလုံးသည် ကျင်းကစားနေသောဘောလုံးမဟုတ်ပါ။</u>** ကျင်းတစ်ကျင်းကို စတင်ကစားရသည့်အချိန် သို့မဟုတ် စည်းမျဉ်းအရ တီခုံဧရိယာအတွင်းမှ နောက်တစ်ချက်ထပ်မံကစားရသည့်အချိန်တွင် ဘောလုံးကို တီတည်ထားသည်ဖြစ်စေ၊ မြေပြင်ပေါ် ချထားသည်ဖြစ်စေ -

- ထိုဘောလုံးကို ရိုက်ချက်မပြုလုပ်မချင်း ကျင်းကစားနေသောဘောလုံးအဖြစ်သို့မရောက်သေးပါ။
- ရိုက်ချက်မပြုလုပ်မီ ပြစ်ဒဏ်မပေးရဘဲ ဘောလုံးကို ကောက်ယူ သို့မဟုတ် နေရာရွှေ့နိုင်သည်။

အကယ်၍ ရိုက်ချက်မပြုလုပ်ရသေးမီ တီတည်ထားသည့်ဘောလုံး တီတံပေါ်မှပြုတ်ကျလျှင် သို့မဟုတ် ကစားသမားကြောင့် ဘောလုံးကို ထိခတ်မိသဖြင့် တီတံပေါ်မှ ပြုတ်ကျလျှင် ပြစ်ဒဏ်မပေးရဘဲ ထိုဘောလုံးကို တီခုံဧရိယာအတွင်း မည်သည့်နေရာတွင်မဆို တီပြန်တည်နိုင်သည်။

သို့သော် ကစားသမားသည် ဘောလုံးတီတံပေါ်မှပြုတ်ကျနေစဉ် သို့မဟုတ် ပြုတ်ကျပြီးနောက်တွင် ရိုက်ချက်ကို ပြုလုပ်မိခဲ့လျှင် ပြစ်ဒဏ်မဖြစ်ပါ။ ရိုက်ချက်ကိုရေတွက်ပြီး ဘောလုံးသည် ကျင်းကစားနေသောဘောလုံးအဖြစ်သို့ ရောက်ရှိလာပြီ ဖြစ်သည်။

(6) **<u>ကျင်းကစားနေသောဘောလုံး တီခုံဧရိယာအတွင်း ရောက်ရှိနေချိန်။</u>** ရိုက်ချက်ပြုလုပ်ပြီးနောက် (ဥပမာ - တီတည်ထားသောဘောလုံးကို ရိုက်ချက်ပြုလုပ်သည့်အခါ ဘောလုံးကိုမရိုက်မိဘဲ လွဲချော်သွားခြင်း) သို့မဟုတ် သက်သာခွင့်ယူပြီးနောက် ကစားသမား၏ ကျင်းကစားနေသောဘောလုံးသည် တီခုံဧရိယာအတွင်းရှိနေလျှင် -

- ပြစ်ဒဏ်မပေးရဘဲ ဘောလုံးကို ကောက်ယူနိုင်သည်၊ နေရာရွှေ့နိုင်သည်။ (စည်းမျဉ်း 9.4b ခြွင်းချက်-1 ကို ဖတ်ရှုရန်။)
- ထိုဘောလုံးကို အရှိအတိုင်းရိုက်ကစားခြင်းအပါအဝင် ထိုဘောလုံး သို့မဟုတ် အခြားဘောလုံးတစ်လုံးကို အပိုဒ် (2) အရ တီခုံဧရိယာအတွင်း မည်သည့်နေရာမှမဆို တီတံပေါ် တင်၍၎င်း၊ မြေပြင်ပေါ် ချ၍၎င်း ရိုက်ကစားနိုင်သည်။

စည်းမျဉ်း 6.2b(6) ကို ဖောက်ဖျက်ပြီး နေရာမှားမှကစားခြင်းအတွက်ပြစ်ဒဏ် - စည်းမျဉ်း 14.7a အရ ပုံမှန်သတ်မှတ် ပြစ်ဒဏ်

6.3 Ball Used in Play of Hole ကျင်းကစားခြင်းတွင် အသုံးပြုသည့်ဘောလုံး

စည်းမျဉ်း၏ ရည်ရွယ်ချက်

ကျင်းတစ်ကျင်းကို တီခုံဧရိယာမှ ပတ်တင်ဂရင်းအထိ၊ ထိုမှတဆင့် ကျင်းထဲဝင်သည်အထိ ရိုက်ချက်များ၏ ခရီးပေါက်ရောက်မှုဖြင့် ကစားရသည်။ တီခုံရိုက်ချက်ပြီးသည်နှင့် ကစားသမားသည် ပုံမှန်အားဖြင့် ထိုဘောလုံးတစ်လုံးတည်းဖြင့်သာ ကျင်းပြီးဆုံးသည်အထိ ကစားရမည်ဖြစ်သည်။ ကစားသမားသည် ဘောလုံးအမှားတစ်လုံးသို့မဟုတ် စည်းမျဉ်းကခွင့်ပြုခြင်းမရှိဘဲ အစားထိုးလဲလှယ်ထားသည့် ဘောလုံးတစ်လုံးကို ရိုက်ချက်ပြုလုပ်မိလျှင် ပြစ်ဒဏ်ချမှတ်ခံရမည်ဖြစ်သည်။

6.3a Holing Out with Same Ball Played from Teeing Area - တီခုံဧရိယာမှ ကစားခဲ့သည့်ဘောလုံးဖြင့်သာ ကျင်းအဝင်ကစားရခြင်း

ကစားသမားတစ်ယောက်သည် ကျင်းတစ်ကျင်းကို စတင်ကစားသည့်အခါ သတ်မှတ်ချက်များနှင့်ကိုက်ညီသည့် မည်သည့်ဘောလုံးကိုမဆို တီခုံဧရိယာမှ ရိုက်ကစားနိုင်ပြီး ကျင်းနှစ်ကျင်းအကြားတွင် ဘောလုံးကို လဲလှယ်နိုင်သည်။

အောက်ပါအချက်များမှလွဲ၍ ကစားသမားသည် တီခုံဧရိယာမှ ရိုက်ကစားခဲ့သည့် ဘောလုံးဖြင့်သာ ကျင်းအဝင်သွင်းရမည်။

- ထိုဘောလုံးပျောက်ဆုံးခဲ့လျှင် သို့မဟုတ် အိုဘီကျရောက်ခဲ့လျှင်
- ကစားသမားသည် အခြားဘောလုံးတစ်လုံးနှင့် အစားထိုးလဲလှယ်ခဲ့လျှင် (ထိုသို့ အစားထိုးလဲလှယ်ခြင်းကို စည်းမျဉ်းက ခွင့်ပြုသည်ဖြစ်စေ၊ ခွင့်မပြုသည်ဖြစ်စေ)

  ကစားသမားသည် မိမိရိုက်ကစားမည့်ဘောလုံးပေါ်တွင် အမှတ်အသားတစ်ခုခု ရေးမှတ်ထားသင့်သည်။ (စည်းမျဉ်း 7.2 ကို ဖတ်ရှုရန်။)

6.3b ကျင်းကစားနေစဉ် အခြားဘောလုံးတစ်လုံးနှင့် အစားထိုးလဲလှယ်ခြင်း

(1) <u>အခြားဘောလုံးတစ်လုံး အစားထိုးလဲလှယ်ရန် ခွင့်ပြုချိန်နှင့် ခွင့်မပြုချိန်။</u> အချို့စည်းမျဉ်းများသည် ကစားသမားကို ကျင်းတစ်ကျင်း ကစားနေစဉ် အသုံးပြုသည့်ဘောလုံးကို အခြားဘောလုံးတစ်လုံးဖြင့် အစားထိုးလဲလှယ်ပြီး ကျင်းကစားသည့်ဘောလုံးဖြစ်စေရန် ပြုလုပ်ခြင်းကို ခွင့်ပြုပြီး အချို့စည်းမျဉ်းများသည် ထိုသို့ ခွင့်မပြုကြပါ။

- စည်းမျဉ်းအရ သက်သာခွင့်ယူသည့်အခါ ဘောလုံးကိုလွှတ်ချခြင်း သို့မဟုတ် နေရာထားခြင်း (ဥပမာ - ဘောလုံးသည် သက်သာခွင့်ရဧရိယာအတွင်းတွင် ရပ်မနေသည့်အခါ သို့မဟုတ် ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်တွင် သက်သာခွင့်ယူသည့်အခါ) အပါအဝင် ကစားသမားသည် မူလဘောလုံး သို့မဟုတ် အခြားဘောလုံးတစ်လုံးကို အသုံးပြုနိုင်သည်။ (စည်းမျဉ်း 14.3a)
- ယခင်ရိုက်ချက်ပြုလုပ်ခဲ့သည့်နေရာမှ နောက်တစ်ကြိမ် ထပ်မံရိုက်ကစားသည့်အခါ ကစားသမားသည် မူလဘောလုံး သို့မဟုတ် အခြားဘောလုံးတစ်လုံးကို အသုံးပြုနိုင်သည်။ (စည်းမျဉ်း 14.6)
- ဘောလုံးတစ်လုံးကို အမှတ်နေရာတစ်ခုတွင် နေရာပြန်ထားရသည့်အခါ ကစားသမားသည် အခြားဘောလုံးတစ်လုံးကို အစားထိုးလဲလှယ်ခွင့်မရှိဘဲ အချို့ခြွင်းချက်အခြေအနေ အနည်းငယ်မှအပ မူလဘောလုံးကိုသာ အသုံးပြုရမည်။ (စည်းမျဉ်း 14.2a)

(2) <u>အစားထိုးလဲလှယ်သည့်ဘောလုံးသည် ကျင်းကစားနေသည့်ဘောလုံးဖြစ်လာခြင်း။</u> ကစားသမားသည် အခြားဘောလုံးတစ်လုံးကို ကျင်းကစားနေသည့်ဘောလုံးအဖြစ် အစားထိုး လဲလှယ်လိုက်သည့်အခါ - (စည်းမျဉ်း 14.4 ကို ဖတ်ရှုရန်။)

- မူလဘောလုံးသည် ကွင်းအတွင်းရှိနေသေးသည့်တိုင် ကျင်းကစားနေသည့်ဘောလုံးအဖြစ် ဆက်လက်မရှိတော့ပါ။
- ဤအချက်သည် အောက်ပါအခြေအနေများတွင်လည်း မှန်ကန်ပါသည်။
  - » ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်းကခွင့်မပြုသည့်အချိန်တွင် ထိုသို့ အခြားဘောလုံးတစ်လုံးကို အစားထိုး လဲလှယ်ခဲ့သည့်တိုင် (ကစားသမားက ထိုသို့ အခြားဘောလုံးတစ်လုံး အစားထိုးလဲလှယ်မိသည့်ဖြစ်စဉ်ကို သိရှိနားလည်ခြင်း ရှိသည်ဖြစ်စေ၊ မရှိသည်ဖြစ်စေ)

» အစားထိုးဘောလုံးကို နေရာပြန်ထားခြင်း၊ လွှတ်ချခြင်း၊ နေရာထားခြင်းတို့ကို (၁) နည်းလမ်းအမှား၊ (၂) နေရာအမှား၊ (၃) အကိုးအကားမမှန်သည့်နည်းလမ်းဖြင့် ဆောင်ရွက်ခဲ့သည့်တိုင် -

- မှားယွင်းအစားထိုးလိုက်သည့်ဘောလုံးကို ရိုက်ကစားခြင်းမပြုမီ အမှားကို မည်သို့ပြုပြင်ရမည်ကို သိရှိရန်အတွက် စည်းမျဉ်း 14.5 ကို ဖတ်ရှုရန်။

ကစားသမား၏မူလဘောလုံးကို မတွေ့ရဘဲ ကစားသမားက အချက်နှင့် အကွာအဝေးပြစ်ဒဏ်ဖြင့် (စည်းမျဉ်း 17.1d, 18.1, 18.2b နှင့် 19.2a တို့ကို ဖတ်ရှုရန်။) သို့မဟုတ် ဘောလုံး၏ဖြစ်စဉ်နှင့်ပတ်သက်၍ တပ်အပ်သေချာသိခြင်းအတွက် စည်းမျဉ်းခွင့်ပြုချက်ဖြင့် (စည်းမျဉ်း 6.3c, 9.6, 11.2c, 15.2b, 16.1e နှင့် 17.1c တို့ကို ဖတ်ရှုရန်။) ဘောလုံး နောက်တစ်လုံးကို ကျင်းကစားသောဘောလုံးအဖြစ် ဆောင်ရွက်လိုက်လျှင် -

- ကစားသမားသည် အစားထိုးလိုက်သောဘောလုံးဖြင့်သာ ဆက်လက်ကစားရမည်။
- ကစားသမားသည် ဘောလုံးရှာဖွေချိန် (၃) မိနစ် မကုန်ဆုံးမီ ဘောလုံးကို ကွင်းအတွင်း ပြန်လည်တွေ့ရှိရသည့်တိုင် မူလဘောလုံးကို ရိုက်ကစားခြင်း မပြုလုပ်ရပါ။ (စည်းမျဉ်း 18.2a(1) ကို ဖတ်ရှုရန်။)

(3) **<u>လွဲမှားအစားထိုးလိုက်သောဘောလုံးကို ရိုက်ချက်ပြုလုပ်ခြင်း။</u>** ကစားသမားသည် လွဲမှားစွာ အစားထိုးထားသောဘောလုံးကို ရိုက်ချက်ပြုလုပ်လျှင် **ပြစ်ဒဏ် ၁ ချက်** ချမှတ်ခံရမည်ဖြစ်ပြီး ထိုအစားထိုးထားသည့် ဘောလုံးဖြင့်သာ ကျင်းဝင်သည်အထိ ဆက်ကစားသွားရမည်။

6.3c Wrong Ball - ဘောလုံးအမှား

(1) **<u>ဘောလုံးအမှားကိုရိုက်ခြင်း။</u>** ကစားသမားသည် ဘောလုံးအမှားတစ်လုံးကို မရိုက်ရပါ။

(ခြွင်းချက်) - ရေထဲတွင် ရွေ့နေသောဘောလုံး။ အကယ်၍ ကစားသမားသည် ပြစ်ဒဏ်ပေးဧရိယာ သို့မဟုတ် ယာယီရေအိုင်၏ ရေထဲတွင် ရွေ့နေသောဘောလုံးအမှားတစ်လုံးကို ရိုက်ချက်ပြုလုပ်မိလျှင် ပြစ်ဒဏ်မဖြစ်ပါ။

- ရိုက်ချက်ကို ရေတွက်ခြင်းမပြုပါ။
- မူလဘောလုံးအမှန်ကို ၎င်း၏မူလအမှတ်နေရာမှ ရိုက်ကစားခြင်း သို့မဟုတ် စည်းမျဉ်းအရ သက်သာခွင့်ယူခြင်းဖြင့် အမှားပြင်ရမည်။

စည်းမျဉ်း 6.3c(1) ကို ဖေါက်ဖျက်ပြီး ဘောလုံးအမှားကို ရိုက်ကစားခြင်းအတွက်ပြစ်ဒဏ် -

ကျင်းပြတ်ကစားနည်းတွင် ကစားသမားသည် **ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ် (ကျင်းရှုံးပြစ်ဒဏ်)** ကို ချမှတ်ခံရမည်။

- ကစားသမားနှင့် ပြိုင်ဘက်ကစားသမားတို့သည် ကျင်းတစ်ကျင်း ကစားနေချိန်အတွင်း အချင်းချင်း အပြန်အလှန် ဘောလုံးမှားရိုက်မိကြလျှင် ပထမမှားရိုက်မိသူက **ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ် (ကျင်းရှုံးပြစ်ဒဏ်)** ချမှတ်ခံရမည်။
- သို့သော် မည်သူက ဦးစွာမှားရိုက်မိကြောင်း မသိလျှင် ပြစ်ဒဏ်မဖြစ်တော့ဘဲ လွဲမှားသည့်ဘောလုံးများဖြင့်သာ ကျင်းပြီးအောင် ဆက်ကစားရမည်။

အချက်ရေကစားနည်းတွင် ကစားသမားသည် **ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ် (ပြစ်ဒဏ် ၂ ချက်)** ချမှတ်ခံရမည်ဖြစ်ပြီး မူလဘောလုံးအမှန်ကို အရှိအတိုင်းပြန်ရိုက်ခြင်း သို့မဟုတ် စည်းမျဉ်းအရ သက်သာခွင့်ယူ၍ရိုက်ခြင်းဖြင့် အမှားပြင်ရမည်။

- ဘောလုံးအမှားကို ရိုက်မိသည့်ရိုက်ချက်နှင့် အမှားမပြင်မီ ထိုဘောလုံးအမှားကို ဆက်လက်ရိုက်မိသောရိုက်ချက်များ (ရိုက်ချက်များနှင့် ထိုဘောလုံးကို ဆက်လက်ရိုက်ကစားစဉ် ထပ်မံချမှတ်ခံရသည့် ပြစ်ဒဏ်အချက်များအပါအဝင်) ကို ထည့်သွင်းရေတွက်ခြင်းမပြုပါ။
- အကယ်၍ ကစားသမားသည် နောက်ကစားမည့်ကျင်းစတင်ရန် ရိုက်ချက်တစ်ခုမပြုလုပ်မီ (သို့မဟုတ်) နောက်ဆုံးကျင်းဖြစ်ပါက စကိုးကတ်ပြန်မအပ်မီ အမှားမပြင်ခဲ့လျှင် **ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ်** ချမှတ်ခံရပါမည်။

(2) **<u>ကစားသမား၏ဘောလုံးကို အခြားကစားသမားတစ်ဦးက လွဲမှားပြီး ရိုက်သွားခြင်း။</u>** ကစားသမားတစ်ယောက်၏ဘောလုံးကို အခြားကစားသမားတစ်ဦးကဘောလုံးအမှားအဖြစ် ရိုက်ကစားသွားကြောင်း တပ်အပ်သေချာသိရှိလျှင် ကစားသမားသည် သူ၏ မူလဘောလုံး သို့မဟုတ် အခြားဘောလုံးတစ်လုံးကို မူလအမှတ်နေရာ (မသိလျှင် ခန့်မှန်းနေရာ) တွင် နေရာပြန်ထားရမည်။ (စည်းမျဉ်း 14.2 ကို ဖတ်ရှုရန်။)
မူလဘောလုံး ပြန်တွေ့သည်ဖြစ်စေ၊ မတွေ့သည်ဖြစ်စေ ယခုဖော်ပြပါအတိုင်း ဆောင်ရွက်ရမည်။

6.3d အချိန်တစ်ချိန်တွင် ဘောလုံးတစ်လုံးထက် ပိုပြီး ကစားနိုင်သည့်အချိန်

ကစားသမားသည် အောက်ပါအခြေအနေများတွင်သာ ကျင်းတစ်ကျင်း အချိန်တစ်ချိန်တွင် ဘောလုံးတစ်လုံးထက်ပိုပြီး ကစားနိုင်သည်။

- အရံဘောကစားခြင်း (စည်းမျဉ်း 18.3c တွင် ဖော်ပြထားသည့်အတိုင်း ထိုဘောလုံးသည် ကျင်းကစားသည့်ဘောလုံးသော်လည်းကောင်း သို့မဟုတ် စွန့်လွှတ်ရမည့်ဘောလုံးသော်လည်းကောင်း ဖြစ်လာသည်အထိ) သို့မဟုတ်
- အချက်ရေကစားနည်းတွင် နေရာမှားကစားခြင်းအတွက် ဖြစ်နိုင်ခြေရှိသည့် ပြင်းထန်စွာချိုးဖောက်ခြင်းကို ပြင်ဆင်ရန်လိုအပ်သည့်အခါ (စည်းမျဉ်း 14.7b ကိုဖတ်ရှုရန်) သို့မဟုတ် မည်သည့်နည်းလမ်းဖြင့် ဆက်လက်ကစားရမည်ကို မသေချာသည့်အခါ (စည်းမျဉ်း 20.1c(3) ကို ဖတ်ရှုရန်။) ဘောလုံး နှစ်လုံးကို ကစားနိုင်သည်။

6.4 Order of Play When Playing Hole ကျင်းကစားစဉ်တွင် ကစားရန်အလှည့်ကျအစီအစဉ်

စည်းမျဉ်း၏ ရည်ရွယ်ချက်

စည်းမျဉ်း 6.4 တွင် ကျင်းတစ်ကျင်း ကစားချိန်တလျှောက်လုံးအတွက် ကစားရန် အလှည့်ကျ အစီအစဉ်ကို ဖော်ပြထားသည်။ တီခုံဧရိယာမှ ကစားရန်အစီအစဉ်မှာ ဂုဏ်ပြုဦးစားပေးမှု အော်နာအပေါ်မူတည်ပြီး ထိုနောက်တွင် မည်သည့်ဘောလုံးက ကျင်းနှင့်အဝေးဆုံးဖြစ်သည်ဟူသည့်အချက်ပေါ်တွင် အခြေခံ၍ ရိုက်ကစားရမည်ဖြစ်သည်။

- ကျင်းပြိုင်ကစားနည်းတွင် အလှည့်ကျရိုက်ကစားမှုသည် အဓိကကျသောအချက်ဖြစ်ပြီး ကစားသမားတစ်ယောက် အလှည့်ကျော်၍ကစားလျှင် ပြိုင်ဘက်ကစားသမားက ရိုက်ချက်ကိုပယ်ဖျက်ပြီး အလှည့်အတိုင်း ပြန်ကစားရန် တောင်းဆိုနိုင်သည်။
- အချက်ရေကစားနည်းတွင် အလှည့်ကျော်ကစားခြင်းအတွက် ပြစ်ဒဏ်မဖြစ်ပါ။ ကစားသမားများသည် အဆင်သင့်ဖြစ်သူကစားရန် “Ready Golf” အစီအစဉ်ကို ခွင့်ပြုပေးထားပြီး ထိုသို့ကစားရန် တိုက်တွန်းအားပေးထားပါသည်။ အန္တရာယ်ကင်းမှုနှင့် တာဝန်ယူမှုနည်းလမ်းဖြင့် အလှည့်ကျော်ကစားခြင်းဖြစ်သည်။

6.4a Match Play - ကျင်းပြိုင်ကစားနည်း

(1) **<u>အလှည့်ကျအစီအစဉ်။</u>** ကစားသမားနှင့် ပြိုင်ဘက်ကစားသမားတို့သည် အောက်ပါအစီအစဉ်အတိုင်း ကစားရမည်။

- <u>ပထမကျင်း စတင်ကစားခြင်း။</u> အော်နာအစီအစဉ်မှာ ကော်မတီက ရေးဆွဲထားသည့် အတွဲဇယားအတိုင်း သို့မဟုတ် အတွဲဇယားမရှိလျှင် သဘောတူညီမှု သို့မဟုတ် ကျပန်းနည်းလမ်း (ဥပမာ - ခေါင်းပန်းလှန်ခြင်း) အသုံးပြုပြီး ဆုံးဖြတ်ရမည်။
- <u>အခြားကျင်းများစတင်ခြင်း။</u>
  - » ကျင်းတစ်ကျင်းတွင် အနိုင်ရသူ ကစားသမားသည် နောက်ကစားမည့်ကျင်းတွင် အော်နာရသူဖြစ်သည်။
  - » ကျင်းတွင် သရေရလဒ်ဖြစ်လျှင် ရှေ့ကျင်းတွင် အော်နာရခဲ့သူသည် နောက်ကျင်းတွင် အော်နာဆက်လက်ရမည်ဖြစ်သည်။

» ကစားသမားတစ်ယောက်သည် အချိန်မီ စည်းမျဉ်းအကူအညီတောင်းခံရပြီး (စည်းမျဉ်း 20.1b ကို ဖတ်ရှုရန်။) ကော်မတီဆုံးဖြတ်ချက်မချမှတ်ရသေးလျှင်၊ နောက်ကျင်းတွင် အော်နာအစီအစဉ်ကို သက်ရောက်မှုရှိနိုင်လျှင် အော်နာကို သဘောတူညီချက်ဖြင့်ဖြစ်စေ၊ ကျပန်းနည်းလမ်းဖြင့်ဖြစ်စေ ဆုံးဖြတ်ရမည်။

- <u>ကစားသမားနှစ်ဦးလုံး ကျင်းစတင်ပြီးနောက်။</u>

  » ကျင်းနှင့်ပိုဝေးသောဘောလုံးကို ဦးစွာကစားရန်ဖြစ်သည်။

  » ဘောလုံးများသည် ကျင်းမှ အကွာအဝေးတူညီစွာရှိနေလျှင် သို့မဟုတ် အကွာအဝေးနှိုင်းယှဉ်ချက် မသိနိုင်လျှင် မည်သည့်ဘောလုံး ဦးစွာကစားရမည်ဆိုသည်ကို သဘောတူညီချက်ဖြင့်ဖြစ်စေ၊ ကျပန်းနည်းလမ်းဖြင့်ဖြစ်စေ ဆုံးဖြတ်ရမည်။

(2) <u>အလှည့်ကျော်ကစားသောကစားသမား၏ရိုက်ချက်ကို ပြိုင်ဘက်ကစားသမားက ပယ်ဖျက်နိုင်ခြင်း။</u>

ကစားသမားသည် ပြိုင်ဘက်ကစားသမားကစားရမည့်အလှည့်တွင် ရိုက်ကစားလိုက်လျှင် ပြစ်ဒဏ်မဖြစ်ပါ။ သို့သော် ပြိုင်ဘက်ကစားသမားသည် ထိုရိုက်ချက်ကို ပယ်ဖျက်နိုင်သည်။

- ရိုက်ချက်ပယ်ဖျက်ခြင်းကို ကစားသမားတစ်ယောက်ယောက်က နောက်ထပ်ရိုက်ချက်တစ်ခု မပြုလုပ်မီ ချက်ချင်းဆောင်ရွက်ရမည်။ ပြိုင်ဘက်ကစားသမားက ရိုက်ချက်ကို ပယ်ဖျက်ခဲ့လျှင် ထိုပယ်ဖျက်မှုကို ပြန်လည်ရုတ်သိမ်းခွင့်မရှိပါ။
- ပြိုင်ဘက်ကစားသမားက ရိုက်ချက်ကိုပယ်ဖျက်လျှင် ကစားသမားသည် ရိုက်ရန်အလှည့်ရောက်သည့်အခါ ထိုရိုက်ချက်ပြုလုပ်ခဲ့သည့်နေရာမှ ဘောလုံးတစ်လုံးကို ပြန်ရိုက်ရမည်။ (စည်းမျဉ်း 14.6 ကို ဖတ်ရှုရန်။)
- ပြိုင်ဘက်ကစားသမားက ရိုက်ချက်ကို ပယ်ဖျက်ခြင်းမပြုလျှင် ရိုက်ချက်ကိုရေတွက်ပြီး ဘောလုံးသည် ကျင်းကစားနေသောဘောလုံးဖြစ်ခါ ရောက်ရှိသည့်နေရာမှ အရှိအတိုင်း ဆက်ကစားရမည်။

(ခြွင်းချက်) အချိန်ကုန်သက်သာစေရန် သဘောတူညီချက်ဖြင့် အလှည့်ကျော်ကစားခြင်း။

- ကစားသမားသည် အချိန်ကုန်သက်သာစေရန် ပြိုင်ဘက်ကစားသမားကို အလှည့်ကျော်ကစားရန် ဖိတ်ခေါ်နိုင်သည်။ သို့မဟုတ် အလှည့်ကျော်ကစားရန် ပြိုင်ဘက်ကစားသမား၏ တောင်းဆိုမှုကို သဘောတူနိုင်သည်။
- ထိုသို့သဘောတူညီပြီးနောက် ပြိုင်ဘက်ကစားသမားက အလှည့်ကျော်ကစားသည့်အခါ ကစားသမားက ရိုက်ချက်ကို ပယ်ဖျက်နိုင်သည့်အခွင့်အရေးကို စွန့်လွှတ်ပြီးဖြစ်သည်။

စည်းမျဉ်း 23.6 ကို ဖတ်ရှုရန်။ (ဖိုးဘောကစားနည်း၏ အလှည့်ကျ ရိုက်ကစားခြင်း အစီအစဉ်)

6.4b Stroke Play - အချက်ရေ ကစားနည်း

(1) <u>ပုံမှန် အလှည့်ကျ အစီအစဉ်။</u>

- <u>ပထမကျင်း စတင်ကစားခြင်း။</u> အော်နာအစီအစဉ်သည် ကော်မတီက ထုတ်ပြန်ထားသည့် ပွဲစဉ်ဇယားအတိုင်း သို့မဟုတ် ပွဲစဉ်ဇယားမရှိလျှင် သဘောတူညီမှု သို့မဟုတ် ကျပန်းနည်းလမ်း (ဥပမာ- ခေါင်းပန်းလှန်ခြင်း) အသုံးပြုပြီး ဆုံးဖြတ်ရမည်။
- <u>အခြားကျင်းများအားလုံးတွင် စတင်ကစားခြင်း။</u>

  » ကျင်းတစ်ကျင်းတွင် အဖွဲ့အတွင်း ရိုက်ချက်အနည်းဆုံးကစားသမားသည် နောက်ကစားမည့်ကျင်းတီခုံတွင် အော်နာရရှိသူဖြစ်ပြီး ဒုတိယအချက်အနည်းဆုံးကစားသမားသည် ဒုတိယရိုက်ရန် ဦးစားပေးရရှိသူဖြစ်သည်။ ထိုသို့ဖြင့် ရိုက်ချက်အနည်းအများအလိုက် အစဉ်လိုက် ရိုက်ကစားရမည်။

- » အကယ်၍ ကျင်းတစ်ကျင်းတွင် ကစားသမား နှစ်ဦး သို့မဟုတ် နှစ်ဦးထက်ပိုပြီး အချက်ရေတူနေပါက ထိုသူတို့သည် နောက်ကစားမည့်ကျင်း၌ ယခင်ကျင်းတီခုံတွင် ကစားခဲ့သည့်အစီအစဉ်အတိုင်း ကစားသင့်သည်။
- » အော်နာဦးစားပေးအစီအစဉ်သည် အကျောပေးပြိုင်ပွဲဖြစ်သည့်တိုင် စုစုပေါင်းရိုက်ချက်အပေါ်တွင် အခြေခံပါသည်။

- <u>ကစားသမားများအားလုံး ကျင်းတစ်ကျင်းကို စတင်ပြီးနောက်</u>
  - » ကျင်းနှင့်အဝေးဆုံးဘောလုံးကို ဦးဆုံးကစားသင့်သည်။
  - » ဘောလုံး နှစ်လုံး သို့မဟုတ် နှစ်လုံးထက်ပို၍ ကျင်းမှအကွာအဝေးများ တူညီနေကြလျှင် သို့မဟုတ် ၎င်းတို့၏ အကွာအဝေးနှိုင်းယှဉ်ချက်များကို မသိနိုင်လျှင် ဦးဆုံးကစားရမည့်ဘောလုံးကို သဘောတူညီချက်ဖြင့်ဖြစ်စေ၊ ကျပန်းနည်းလမ်း အသုံးပြု၍ဖြစ်စေ ဆုံးဖြတ်သင့်သည်။

အကယ်၍ ကစားသမားတစ်ဦးသည် အလှည့်ကျော်ကစားခဲ့လျှင် ပြစ်ဒဏ်မဖြစ်ပါ။ **သို့သော်** ကစားသမားနှစ်ဦး သို့မဟုတ် နှစ်ဦးထက်ပို၍ တစုံတစ်ယောက်၏ အားသာချက်ကောင်းကြီးကို ရစေရန်အတွက် အလှည့်ကျော်ကစားရန် သဘောတူညီခဲ့ကြလျှင် ထိုသို့သဘောတူညီခဲ့ကြသည့် ကစားသမားများအားလုံး **ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ် (ပြစ်ဒဏ် ၂ ချက်စီ)** ချမှတ်ခံရမည်ဖြစ်သည်။

(2) <u>**အန္တရာယ်ကင်းမှုနှင့် တာဝန်ယူမှုနည်းလမ်းအရ အလှည့်ကျော်ကစားခြင်း။ ('အဆင်သင့်ဖြစ်သူကစားခြင်း')**</u> ကစားသမားများသည် အန္တရာယ်ကင်းမှုနှင့် တာဝန်ယူမှုနည်းလမ်းအရ အလှည့်ကျော်ကစားရန်ခွင့်ပြုပါသည်၊ တိုက်တွန်းအားပေးပါသည်။ ဥပမာ -

- ကစားသမားနှစ်ဦး သို့မဟုတ် နှစ်ဦးထက်ပို၍ အဆင်ပြေချောမွေ့မှု သို့မဟုတ် အချိန်ကုန်သက်သာရန်အတွက် ထိုသို့ကစားရန် သဘောတူညီသည့်အခါ
- ကစားသမား၏ဘောလုံးသည် ကျင်းနှင့် အလွန်နီးကပ်စွာ ရောက်ရှိရပ်တန့်သွားပြီး ကစားသမားက ကျင်းအဝင် ဆက်သွင်းရန် ဆန္ဒရှိသည့်အခါ (သို့မဟုတ်)
- ကစားသမားတစ်ဦးသည် အပိုဒ် (၁) ပါ ပုံမှန်အစီအစဉ်အရ ရိုက်ရန်အလှည့်ဖြစ်သည့် အခြားကစားသမားမရိုက်မီ ရိုက်ရန်အဆင်သင့်ဖြစ်နေပါက၊ ထိုသို့ အလှည့်ကျော်ကစားခြင်းဖြင့် ကစားသမားတစ်ဦးတစ်ယောက်ကို အန္တရာယ်ဖြစ်စေနိုင်ခြင်း၊ အခြားကစားသမား ရိုက်ကစားမှုကို အနှောင့်အယှက် အဟန့်အတား ဖြစ်စေခြင်းမရှိလျှင် အလှည့်ကျော်ပြီး ရိုက်ကစားနိုင်သည်။

သို့သော် အပိုဒ် (၁) ပါ ပုံမှန်အစီအစဉ်အရ ရိုက်ရန်အလှည့်ကျသူ ကစားသမားသည် ရိုက်ကစားရန်အဆင်သင့်ဖြစ်ပြီး ဦးစွာကစားလိုပါသည်ဟု အချက်ပြပြောဆိုလာလျှင် ကျန်ကစားသမားများသည် ယေဘူယျအားဖြင့် ထိုအလှည့်ကျ ကစားသမား ရိုက်ကစားပြီးသည်အထိ စောင့်ဆိုင်းပေးသင့်ပါသည်။

ကစားသမားတစ်ဦးသည် အခြားကစားသမားများအပေါ် အခွင့်အရေးအားသာချက်တစုံတရာ ရစေခြင်းအလို့ငှာ အလှည့်ကျော်ပြီး မကစားသင့်ပါ။

6.4c အရံဘော သို့မဟုတ် ဘောလုံးနောက်တစ်လုံးကို တီခုံဧရိယာမှ ထပ်မံရိုက်ကစားရမည့်အချိန်

ဤအခြေအနေတွင် ကစားရမည့်အစီအစဉ်မှာ ကစားသမားက ပရိုဗီရှင်နယ်အရံဘော သို့မဟုတ် ဘောလုံးနောက်တစ်လုံးကို တီခုံဧရိယာမှ ရိုက်ကစားခြင်းမပြုမီ အဖွဲ့အတွင်းမှ အခြားကစားသမားများအားလုံး ၎င်းတို့၏ ကျင်းအတွက်ပထမဆုံးရိုက်ချက်ကို ရိုက်ကစားရန်ဖြစ်သည်။

ပရိုဗီရှင်နယ်အရံဘော သို့မဟုတ် ဘောလုံးနောက်တစ်လုံးကို တီခုံဧရိယာမှ ရိုက်ကစားရန် ကစားသမားတစ်ဦးထက်ပိုပြီး ရှိနေခဲ့လျှင် ရိုက်ကစားရန်အစီအစဉ်မှာ ယခင်အစီအစဉ်အတိုင်းပင်ဖြစ်သည်။

ပရိုဗီရှင်နယ်အရံဘော သို့မဟုတ် ဘောလုံးနောက်တစ်လုံး ကစားရာတွင် အလှည့်ကျော်ကစားခြင်းအတွက် စည်းမျဉ်း 6.4a(2) နှင့် 6.4b ကို ဖတ်ရှုရန်။

6.4d တီခုံဧရိယာမှလွဲ၍ အခြားနေရာများမှ သက်သာခွင့်ယူချိန် သို့မဟုတ် ပရိုဗီရှင်နယ်အရံဘောကို ရိုက်ကစားမည့်အချိန်

ဤအခြေအနေနှစ်ရပ်တွင် စည်းမျဉ်း 6.4a(1) နှင့် 6.4b(1) တို့အရ ရိုက်ကစားရမည့်အစီအစဉ်မှာ -

(1) <u>ဘောလုံးရောက်ရှိသည့်နေရာမဟုတ်ဘဲ အခြားနေရာမှကစားရန် သက်သာခွင့်ယူခြင်း။</u>

- <u>ကစားသမားသည် အချက်နှင့်အကွာအဝေးသက်သာမှုနည်းလမ်းအရ ကစားရမည်ဖြစ်ကြောင်း သတိပြုမိသည့်အခါ</u> - ကစားသမား၏ ရိုက်ကစားရမည့်အစီအစဉ်သည် ယခင်ရိုက်ချက်ရိုက်ခဲ့သည့် အမှတ်နေရာပေါ်တွင်မူတည်သည်။
- <u>ကစားသမားသည် ဘောလုံးကို အရှိအတိုင်း ရိုက်ကစားခြင်းနှင့် သက်သာခွင့်ယူပြီးကစားခြင်းတို့ကို ရွေးချယ်ရမည့်အခါ</u> -
  - » ကစားသမား ရိုက်ကစားရမည့်အစီအစဉ်သည် မူလဘောလုံးရောက်ရှိရာ အမှတ်နေရာ (မသိလျှင် ခန့်မှန်းနေရာ) ပေါ်တွင် မူတည်သည်။ (စည်းမျဉ်း 14.2 ကို ဖတ်ရှုရန်။)
  - » ဤအချက်သည် ကစားသမားက အချက်နှင့်အကွာအဝေးနည်းလမ်းကို ဆောင်ရွက်ရန် ဆုံးဖြတ်ပြီးဖြစ်သည့်တိုင် သို့မဟုတ် ဘောလုံးရောက်ရှိရာနေရာထက် အခြားနေရာမှကစားရန်အတွက် သက်သာခွင့်ယူရန် ဆုံးဖြတ်ပြီးဖြစ်သည့်တိုင် (ဥပမာ - မူလဘောလုံးသည် ပြစ်ဒဏ်ပေးဧရိယာအတွင်း ကျရောက်သည့်အခါ သို့မဟုတ် ကစားမရသောဘောလုံးအဖြစ် မှတ်ယူရမည့်အခါ)

(2) <u>**အရံဘောကစားခြင်း။**</u> အရံဘောရိုက်ကစားမည့်ကစားသမားအတွက် ကစားရမည့်အစီအစဉ်မှာ အောက်ပါအခြေအနေများမှ**အပ** အခြားသူတစ်ဦးတစ်ယောက်မျှ ရိုက်ကစားခြင်းမလုပ်မီ ယခင်ရိုက်ချက် ရိုက်ပြီးပြီးချင်း ရိုက်ကစားရန်ဖြစ်သည်။

- တီခုံဧရိယာအတွင်းမှ ကျင်းတစ်ကျင်းကို စတင်ကစားရသည့်အခါ (စည်းမျဉ်း 6.4c ကို ဖတ်ရှုရန်။) သို့မဟုတ်
- ကစားသမားသည် အရံဘောကစားရန် မဆုံးဖြတ်ရသေးမီ စောင့်ဆိုင်းနေသည့်အခါ (ဤဖြစ်စဉ်တွင် ကစားသမား ရိုက်ကစားရမည့်အစီအစဉ်သည် အရံဘောရိုက်ကစားရန်ဆုံးဖြတ်သည်နှင့် ယခင်ရိုက်ချက်ပြုလုပ်ခဲ့သည့် အမှတ်နေရာပေါ်တွင် မူတည်သည်။)

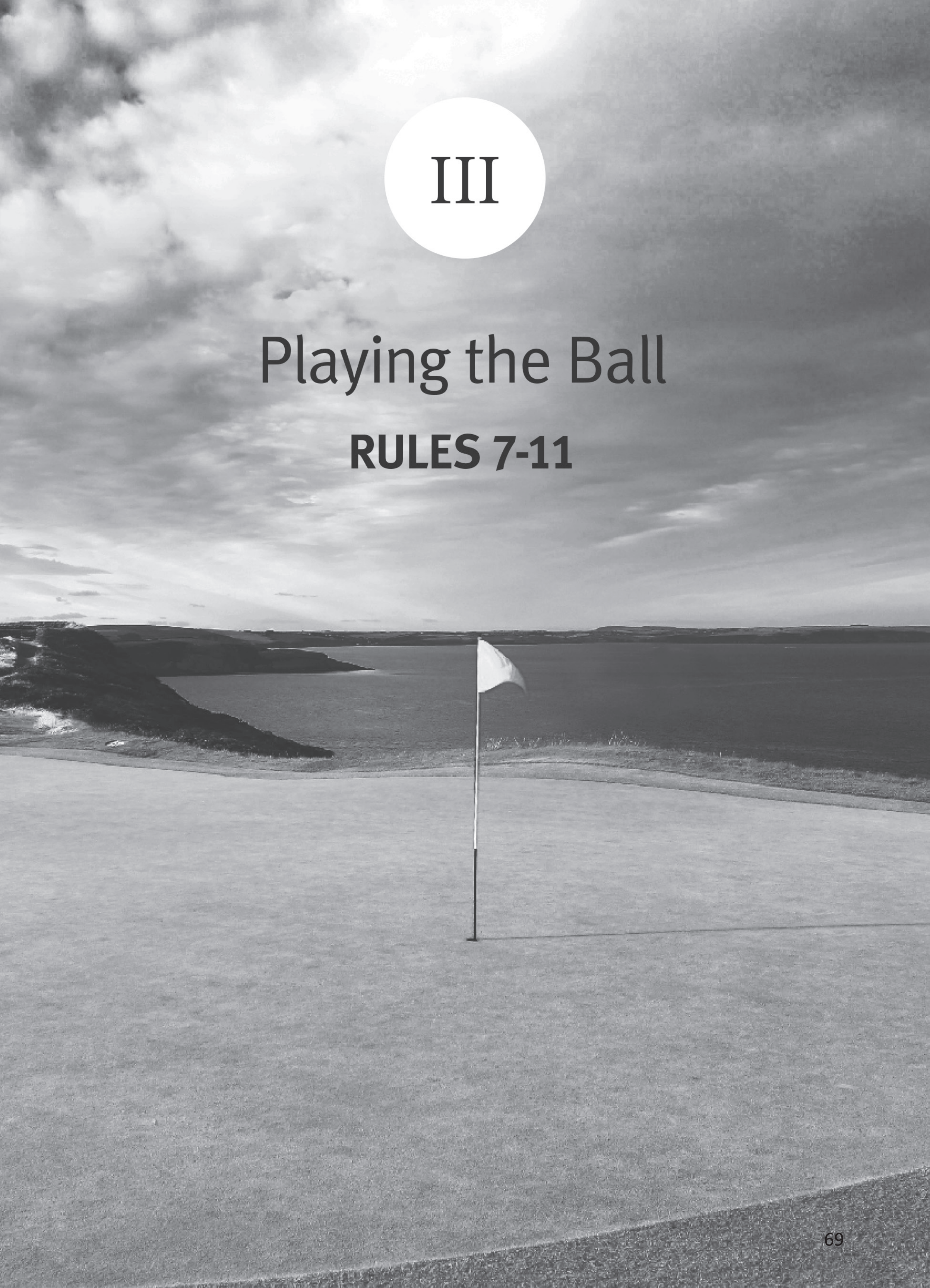
6.5 Completing Play of a Hole ကျင်းတစ်ကျင်းကစားမှုပြီးဆုံးခြင်း။

ကစားသမားတစ်ယောက်သည် အောက်ပါအခြေအနေတွင် ကျင်းတစ်ကျင်းပြီးဆုံးအောင် ကစားပြီးဖြစ်သည်။

- ကျင်းပြတ်ကစားနည်းတွင်
  - » ကျင်းအဝင်သွင်းပြီးသည့်အခါ သို့မဟုတ် ကစားသမား၏နောက်ရိုက်ချက်ကို ပြိုင်ဘက်က ကျင်းအဝင်ပေးသည့်အခါ သို့မဟုတ်
  - » ကျင်း၏အနိုင်အရှုံးရလဒ်ကို ဆုံးဖြတ်ပြီးဖြစ်သည့်အခါ (ဥပမာ - ပြိုင်ဘက်ကစားသမားက ကျင်းအနိုင်ပေးခြင်း၊ ပြိုင်ဘက်ကစားသမား၏ ရိုက်ချက်စကိုးသည် ကစားသမားရနိုင်သည့် ဖြစ်နိုင်ခြေစကိုးထက် ပိုနည်းနေခြင်း သို့မဟုတ် ကစားသမားသော်၎င်း၊ ပြိုင်ဘက်ကစားသမားသော်၎င်း ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ် (ကျင်းရှုံးပြစ်ဒဏ်) ချမှတ်ခံရခြင်း)
- အချက်ရေကစားနည်းတွင် စည်းမျဉ်း 3.3c အရ ဘောလုံးကို ကျင်းအဝင်သွင်းပြီးသည့်အခါ

အကယ်၍ ကစားသမားသည် ကျင်းတစ်ကျင်းကိုပြီးဆုံးကြောင်း မသိရှိခဲ့ဘဲ ကျင်းကိုဆက်လက်ကစားရန် အားထုတ်ဆောင်ရွက်နေလျှင် ကစားသမား၏ ဆက်လက်ကစားနေသည့်ရိုက်ချက်များကို လေ့ကျင့်ခြင်းအဖြစ်သော်၎င်း၊ ဘောလုံးအမှားအပါအဝင် အခြားဘောလုံးတစ်လုံးကို ရိုက်ကစားခြင်းအတွက် ပြစ်ဒဏ်ချမှတ်ရန်သော်၎င်း ထည့်သွင်းစဉ်းစားမည်မဟုတ်ပါ။

စည်းမျဉ်း 21.1b(1), 21.2b(1), 21.3b(1) နှင့် 23.3c တို့ကို ဖတ်ရှုရန်။ (အခြားအချက်ရေကစားနည်းများနှင့် ဖိုးဘောကစားနည်းတို့တွင် ကျင်းကစားခြင်းပြီးဆုံးချိန်)



III

Playing the Ball

RULES 7-11

RULE 7 Ball Search: Finding and Identifying Ball
ဘောလုံးရှာဖွေခြင်း၊ တွေ့ရှိခြင်းနှင့် ခွဲခြားစိစစ်ခြင်း

စည်းမျဉ်း၏ရည်ရွယ်ချက်

စည်းမျဉ်း 7 သည် ကစားသမားကို ရိုက်ချက်ပြုလုပ်ပြီးတိုင်း သူ၏ ကျင်းကစားသည့်ဘောလုံးကို သင့်တင့်မျှတစွာရှာဖွေရန် ကျိုးကြောင်းလျော်ညီသော အပြုအမူများကို ပြုလုပ်ခွင့်ပေးထားသည်။

- သို့သော် လိုအပ်သည်ထက်ပိုမိုပြုမူခြင်းကြောင့် နောက်ရိုက်မည့်ရိုက်ချက်အတွက် အကျိုးသက်ရောက်စေသည့် အခြေအနေများကို ပိုမိုကောင်းမွန်စေခဲ့လျှင် ပြစ်ဒဏ်ချမှတ်ခံရမည်ဖြစ်သဖြင့် ကစားသမားသည် သတိထားပြီး ပြုမူဆောင်ရွက်ရပါမည်။
- အကယ်၍ ကစားသမားသည် ဘောလုံးရှာဖွေရန် သို့မဟုတ် မိမိဘောလုံးဟုတ်မဟုတ် ခွဲခြားစစ်ဆေးရန် ကြိုးပမ်းအားထုတ်မှုကြောင့် မတော်တဆ ဘောလုံးနေရာရွေ့သွားလျှင် ပြစ်ဒဏ်မဖြစ်ပါ။ သို့သော် ဘောလုံးကို မူလအမှတ်နေရာတွင် ပြန်ထားပေးရမည်။

7.1 How to Fairly Search for Ball ဘောလုံးကိုသင့်တင့်မျှတစွာရှာဖွေပုံ

7.1a ကစားသမားသည် ဘောလုံးကိုရှာဖွေရန်နှင့် မိမိဘောလုံးဟုတ်မဟုတ် ခွဲခြားစိစစ်ရန် ကျိုးကြောင်းလျော်ညီသော အပြုအမူများကို ဆောင်ရွက်နိုင်သည်။

ကစားသမားသည် ရိုက်ချက်တစ်ချက်ပြီးတိုင်း ၎င်း၏ ကျင်းကစားသည့်ဘောလုံးကို ရှာဖွေရန် တာဝန်ရှိပါသည်။

ကစားသမားသည် ဘောလုံးကိုတွေ့နိုင်ရန်နှင့် ခွဲခြားစစ်ဆေးရန် ကျိုးကြောင်းလျော်ညီသော အပြုအမူများလုပ်ဆောင်ခြင်းဖြင့် ဘောလုံးကို သင့်တင့်မျှတစွာ ရှာဖွေနိုင်သည်။ ဥပမာ -

- သဲနှင့်ရေတို့ကို ဖယ်ရှားခြင်း
- မြက်၊ ခြုံ၊ သစ်ကိုင်းများနှင့် အခြား ရှင်သန်ကြီးထွား တွယ်ကပ်နေသော သဘာဝအရာဝတ္ထုများကို ဖယ်ခြင်း၊ ကွေးခြင်း၊ ချိုးခြင်း စသည်ဖြင့်၎င်း၊ **သို့သော်** ထိုသို့ချိုးဖဲ့ခြင်းသည် ဘောလုံးကိုရှာဖွေခြင်းနှင့် ခွဲခြားစစ်ဆေးခြင်းအတွက် ဆောင်ရွက်သော အခြားကျိုးကြောင်းလျော်ညီသည့် အပြုအမူများ၏ နောက်ဆက်တွဲရလဒ်သာဖြစ်ရမည်။

အကယ်၍ ထိုသို့ ကျိုးကြောင်းလျော်ညီသည့်အပြုအမူများကို သင့်တင့်မျှတသောဘောလုံးရှာဖွေမှု၏ အစိတ်အပိုင်းအဖြစ် ဆောင်ရွက်ခြင်းကြောင့် ရိုက်ချက်အပေါ် အကျိုးသက်ရောက်စေသည့် အခြေအနေများ ပိုမိုကောင်းမွန်စေခဲ့လျှင် -

- ထိုပိုမိုကောင်းမွန်စေမှုသည် သင့်တင့်မျှတစွာဘောလုံးရှာဖွေမှု၏ အကျိုးဆက်သာဖြစ်ခဲ့လျှင် စည်းမျဉ်း 8.1a အရ ပြစ်ဒဏ်မဖြစ်ပါ။
- **သို့သော်** ထိုသို့ပိုမိုကောင်းမွန်စေမှုသည် သင့်တင့်မျှတစွာ ဘောလုံးရှာဖွေမှုအတွက် ကျိုးကြောင်းလျော်ညီမှုထက် ပိုမိုပြုမူခြင်း၏ အကျိုးဆက်ဖြစ်ခဲ့လျှင် ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်း 8.1a ကို ဖေါက်ဖျက်ခြင်းအတွက် **ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်** ချမှတ်ခံရမည်။

ဘောလုံးရှာဖွေရန်နှင့် ခွဲခြားစိစစ်ရန် ကြိုးပမ်းသည့်အခါ ကစားသမားသည် လုစ်အင်ပက်ဒိမန့် သဘာဝအမှိုက်များကို စည်းမျဉ်း 15.1 ခွင့်ပြုချက်အရင်း၊ ဖယ်ရှေ့နိုင်သည့် အနှောင့်အယှက်ပစ္စည်းများကို စည်းမျဉ်း 15.2 ခွင့်ပြုချက်အရင်း ဖယ်ရွှေ့နိုင်သည်။

7.1b ဘောလုံးရှာဖွေရန်နှင့်ခွဲခြားစိစစ်ရန် ကြိုးပမ်းအားထုတ်စဉ် ဘောလုံးအနေအထားအပေါ် သက်ရောက်မှုရှိနေသည့်သဲမှုန်များ နေရာရွှေ့သွားလျှင် လုပ်ဆောင်ရမည့်အချက်များ

- ကစားသမားသည် ဘောလုံးကို သဲထဲတွင် မူလအနေအထားအတိုင်း ပြန်လည်ဖန်တီး ထားရှိရမည်။ သို့သော် ဘောလုံးသည် သဲဖြင့် ဖုံးအုပ်နေသည့်အနေအထားဖြစ်ခဲ့လျှင် ဘောလုံး၏အစိတ်အပိုင်းအနည်းငယ်ကို မြင်သာအောင် ချန်လှပ်ထားနိုင်သည်။
- အကယ်၍ ကစားသမားသည် မူလအနေအထားကို ပြန်လည်ဖန်တီးခြင်းမရှိဘဲ ဘောလုံးကို ရိုက်ကစားခဲ့လျှင် **ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်** ချမှတ်ခံရမည်။

7.2 ဘောလုံးကို ခွဲခြားစိစစ်ပုံ

ကစားသမား၏ ရပ်နေသောဘောလုံးကို အောက်ပါနည်းလမ်းတစ်ခုခုဖြင့် ခွဲခြားစစ်ဆေးအတည်ပြုနိုင်သည်။

- ဘောလုံးသည် ကစားသမား၏ဘောလုံးဟု သိရှိထားပြီးဖြစ်သော အခြေအနေများတွင် ကစားသမား သို့မဟုတ် အခြားတစ်ယောက်ယောက်က ဘောလုံး ရောက်ရှိရပ်တန့်သည်ကို တွေ့မြင်ခြင်းဖြင့်လည်းကောင်း၊
- ကစားသမားရေးမှတ်ထားသည့် အမှတ်အသားကို ဘောလုံးပေါ်တွင် တွေ့ရှိခြင်းဖြင့်လည်းကောင်း၊ (စည်းမျဉ်း 6.3a ကို ဖတ်ရှုရန်။) **သို့သော်** ထိုဧရိယာတဝိုက်တွင် ပုံစံတူအမှတ်အသားရေးမှတ်ထားသည့် အမျိုးအစားတူ ပုံစံတူ ဘောလုံးနောက်တစ်လုံးကိုပါတွေ့ရလျှင် ဤသတ်မှတ်ချက်သည် အကျုံးမဝင်ပါ။
- ကစားသမား၏ဘောလုံး ရှိလောက်သည်ဟုယူဆရသောနေရာတဝိုက်တွင် ကစားသမား၏ဘောလုံးနှင့် အမျိုးအစား၊ မော်ဒယ်၊ နံပါတ်နှင့် အခြေအနေများ တူညီသည့် ဘောလုံးတစ်လုံးကို တွေ့ရှိခြင်းဖြင့်လည်းကောင်း။ (သို့သော် ထိုဧရိယာတဝိုက်တွင် ပုံစံတူ ဘောလုံးနောက်တစ်လုံးရှိနေပြီး မည်သည့်ဘောလုံးက ကစားသမား၏ဘောလုံးဟု မည်သည့်နည်းနှင့်မျှ သိရှိနိုင် ခြင်းမရှိလျှင် ဤသတ်မှတ်ချက်သည် အကျုံးမဝင်ပါ။)

အကယ်၍ ကစားသမား၏အရံဘောသည် ၎င်း၏ မူလဘောလုံးနှင့် ခွဲခြားသိသာနိုင်ခြင်းမရှိလျှင် စည်းမျဉ်း 18.3c(2) ကို ဖတ်ရှုရန်။

7.3 ဘောလုံးကိုခွဲခြားစစ်ဆေးရန်ကောက်ယူခြင်း

ဘောလုံးသည် ကစားသမား၏ဘောလုံးဖြစ်နိုင်ပြီး အရှိအတိုင်း ခွဲခြားစစ်ဆေးနိုင်ခြင်းမရှိလျှင်

- ကစားသမားသည် ဘောလုံးကို ခွဲခြားစစ်ဆေးရန် (လှိမ့်လှည့်ကြည့်ခြင်းအပါအဝင်) ကောက်ယူနိုင်သည်။ **သို့သော်** -
- ဘောလုံး၏နေရာအမှတ်ကို ဦးစွာ မှတ်သားရမည်။ (ပတ်တင်ဂရင်းပေါ် **မှလွဲ၍**) စစ်ဆေးကြည့်ရှုရန် လိုအပ်သည်ထက်ပို၍ သန့်စင်ခြင်းမပြုလုပ်ရပါ။ (စည်းမျဉ်း 14.1 ကို ဖတ်ရှုရန်။)

ကောက်ယူသည့်ဘောလုံးသည် ကစားသမား သို့မဟုတ် အခြားကစားသမားတစ်ဦး၏ ဘောလုံးဖြစ်လျှင် ၎င်း၏ မူလအမှတ်နေရာတွင် ပြန်ထားပေးရမည်။ (စည်းမျဉ်း 14.2 ကို ဖတ်ရှုရန်။)

(စည်းမျဉ်း 13.1b အရ ဘောလုံးကောက်ယူခွင့်ရှိသည့် ပတ်တင်ဂရင်းပေါ် **မှအပ**) ကစားသမားသည် ဘောလုံးကို ခွဲခြားစစ်ဆေးရန် ကျိုးကြောင်းခိုင်လုံသည့် လိုအပ်ချက်မရှိဘဲ ဤစည်းမျဉ်းအရ ဘောလုံးကိုကောက်ယူခဲ့လျှင်၊ မကောက်ယူမီ ဘောလုံးနေရာမှတ်ရန် ပျက်ကွက်ခဲ့လျှင် သို့မဟုတ် သန့်စင်ခွင့်မရှိဘဲ သန့်စင်ခဲ့လျှင် - **ကစားသမားသည် ပြစ်ဒဏ် ၁ ချက်** ချမှတ်ခံရမည်။

စည်းမျဉ်း 7.3 ကို ချိုးဖောက်ပြီး နေရာမှားမှကစားခြင်းအတွက် ပြစ်ဒဏ် - စည်းမျဉ်း 14.7a အရ ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်

7.4 Ball Accidentally Moved in Trying to Find or Identify It ဘောလုံးကို ရှာဖွေရန် သို့မဟုတ် ခွဲခြားစိစစ်ရန်ကြိုးပမ်းစဉ် မတော်တဆ ဘောလုံးနေရာရွေ့သွားခြင်း

ဘောလုံးကိုရှာဖွေရန် သို့မဟုတ် ခွဲခြားစိစစ်ရန်ကြိုးပမ်းစဉ် ကစားသမားကြောင့်လည်းကောင်း၊ ပြိုင်ဘက်ကစားသမားကြောင့်လည်းကောင်း၊ အခြားသူတစ်ဦးဦးကြောင့်လည်းကောင်း မတော်တဆ ဘောလုံးနေရာရွေ့ခဲ့လျှင် ပြစ်ဒဏ်မဖြစ်ပါ။ သို့သော် ကစားသမားသည် ဘောလုံးကို စတင်ရှာဖွေခြင်းမပြုလုပ်မီ ဘောလုံးနေရာရွေ့စေခဲ့လျှင် စည်းမျဉ်း 9.4b အရ **ပြစ်ဒဏ် ၁ ချက်** ချမှတ်ခံရမည်။

ဤစည်းမျဉ်းအရ “မတော်တဆ” ဟူသည်မှာ တစုံတစ်ယောက်သည် ဘောလုံးရွေ့လျားမှုဖြင့်သာ ဘောလုံးတည်နေရာကို သိရှိနိုင်မည့်နေရာတွင် ဘောလုံးကိုရှာဖွေရန် ကျိုးကြောင်းလျော်ညီသည့် အပြုအမူကိုပြုလုပ်ခြင်းကြောင့် ဘောလုံးနေရာရွေ့သွားခြင်း ပါဝင်ပါသည်။ (ဥပမာ - မြက်ပင်ရှည်များကြားတွင် ခြေထောက်ဖြင့် ပွတ်ဆွဲကန်ကျောက်ကြည့်ခြင်းဖြင့်သော်လည်းကောင်း၊ သစ်ပင်ကို လှုပ်ခါခြင်းဖြင့်သော်လည်းကောင်း)

ဤအခြေအနေများတွင် ဘောလုံးကို ၎င်း၏ မူလအမှတ်နေရာ (မသိလျှင် ခန့်မှန်းနေရာ) တွင် ပြန်ထားရမည်။ (စည်းမျဉ်း 14.2 ကို ဖတ်ရှုရန်။)

ထိုသို့ ပြုလုပ်သည့်အခါ -

- ဘောလုံးသည် ဖယ်ရွှေ့မရသောပစ္စည်း၊ အင်တီဂရယ်ပစ္စည်း၊ အိုဘီသတ်မှတ်သောပစ္စည်း သို့မဟုတ် ရှင်သန်ကြီးထွားတွယ်ကပ်နေသော သဘာဝအရာဝတ္ထုတို့၏ အပေါ်တွင်၊ အောက်တွင် သို့မဟုတ် ကပ်မှီလျက်ရှိနေလျှင် ဘောလုံးကို ထိုအရာဝတ္ထု၏ အပေါ်၊ အောက် သို့မဟုတ် ကပ်မှီလျက် မူလအမှတ်နေရာအတိုင်း နေရာပြန်ထားရမည်။ (စည်းမျဉ်း 14.2c ကို ဖတ်ရှုရန်။)
- ဘောလုံးကို သဲဖုံးနေခဲ့လျှင် မူလအနေအထားကို ပြန်လည်ဖန်တီးပေးပြီး ဘောလုံးကို မူလအနေအထားအတိုင်း နေရာပြန်ထားပေးရမည်။ (စည်းမျဉ်း 14.2d(1) ကို ဖတ်ရှုရန်။) **သို့သော်** ထိုသို့ပြုလုပ်စဉ် ဘောလုံး၏အပိုင်းအစ အနည်းငယ်ကို မြင်သာအောင် ချန်လှပ်ထားနိုင်သည်။

စည်းမျဉ်း 15.1a ကိုလည်း ဖတ်ရှုရန်။ (ဘောလုံးကို နေရာပြန်မထားမီ အချို့သော လုစ်အင်ပက်ဒိမန့်များကို တမင်ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့် ဖယ်ရှားခြင်းကို ကန့်သတ်ထားခြင်း။)

စည်းမျဉ်း 7.4 ကို ဖောက်ဖျက်ခြင်းအတွက် ပြစ်ဒဏ် - ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်

RULE 8 Course Played as It Is Found
ကွင်းကိုမြင်တွေ့ရသည့်အတိုင်းကစားခြင်း

စည်းမျဉ်း၏ရည်ရွယ်ချက်

စည်းမျဉ်း 8 သည် "ကွင်းကိုမြင်တွေ့ရသည့်အတိုင်းကစားရန်" ဟူသည့် ဂေါက်အားကစားနည်း၏ အခြေခံကျသောနိယာမအကြောင်းဖြစ်သည်။ ကစားသမား၏ဘောလုံး ရပ်နေသည့်အချိန်တွင် ပုံမှန်အားဖြင့် ရိုက်ချက်အပေါ် အကျိုးသက်ရောက်စေသည့် အခြေအနေများကို လက်ခံရမည်ဖြစ်ပြီး ထိုအခြေအနေများကို ရိုက်ချက်မပြုလုပ်မီ ပိုမိုကောင်းမွန်သွားစေရန် မပြုလုပ်ရပါ။ သို့သော် ကစားသမားတစ်ယောက်သည် ထိုအခြေအနေများကို ပိုမိုကောင်းမွန်သွားစေသည့်တိုင်အောင် ကျိုးကြောင်းလျော်ညီသည့် အချို့အပြုအမူများကို ပြုလုပ်နိုင်ပြီး အခြေအနေများ ပိုမိုကောင်းမွန် သို့မဟုတ် ပိုမိုဆိုးရွားသွားပြီးနောက် ပြစ်ဒဏ်ပေးစရာမလိုဘဲ မူလအနေအထားကို ပြန်လည်ရယူနိုင်သည့် အခြေအနေအနည်းငယ်လည်း ရှိနေပါသည်။

8.1 Player's Actions That Improve Conditions Affecting the Stroke ရိုက်ချက်အပေါ် အကျိုးသက်ရောက်သည့် အခြေအနေများကို ပိုမိုကောင်းမွန်စေသည့် ကစားသမား၏အပြုအမူများ

"ကွင်းကိုတွေ့မြင်ရသည့်အတိုင်းကစားရန်" ဟူသည့် နိယာမကို အထောက်အပံ့ဖြစ်စေရန်အတွက် ဤစည်းမျဉ်းသည် ကစားသမားပြုလုပ်မည့် - ရိုက်ချက်အပေါ် အကျိုးသက်ရောက်သည့် အောက်ပါအခြေအနေများ- (ကွင်းအတွင်း ကွင်းပြင်ပမည်သည့် နေရာတွင်မဆို) ကို ပိုမိုကောင်းမွန်စေရန်ပြုလုပ်နိုင်သည့်အချက်များကို ကန့်သတ်ပေးထားခြင်းဖြစ်သည်။

- ကစားသမား၏ဘောလုံး ရောက်ရှိရပ်တန့်နေသည့် အနေအထား
- ရိုက်ရန်ကြံရွယ်သည့်ရိုက်ချက်အတွက် ရပ်တည်ချက် စတန့်
- ရိုက်ရန်ကြံရွယ်သည့် ဆွင်းဧရိယာ
- ရိုက်ရန်လမ်းကြောင်း
- ဘောလုံးကို လွှတ်ချမည့် သို့မဟုတ် နေရာချထားမည့် သက်သာခွင့်ရဧရိယာ

ဤစည်းမျဉ်းသည် ကွင်းပတ်ကစားချိန်အတွင်းနှင့် စည်းမျဉ်း 5.7a အရ ကစားပွဲရပ်နားထားချိန်အတွင်း နှစ်ခုလုံးတွင် ကိုးကားလိုက်နာရန်ဖြစ်သည်။

ဤစည်းမျဉ်းသည် အောက်ပါအခြေအနေများအတွက် အကျုံးမဝင်ပါ။

- စည်းမျဉ်း 15 တွင် ခွင့်ပြုထားသည့် လုစ်အင်ပက်ဒိမန့်အမှိုက် သို့မဟုတ် ဖယ်ရှေ့နိုင်သော လူလုပ်ပစ္စည်းများကို ဖယ်ရှေ့ခြင်း
- စည်းမျဉ်း 11 တွင် ဖော်ပြထားသည့် ကစားသမား၏ဘောလုံး ရွေ့လျားနေဆဲအချိန်တွင် ပြုလုပ်သောအပြုအမူ

8.1a ခွင့်မပြုသောအပြုအမူများ

စည်းမျဉ်း 8.1b, c နှင့် d တို့တွင် အကန့်အသတ်ဖြင့် ခွင့်ပြုထားသော အပြုအမူတို့**မှလွဲ၍** ကစားသမားသည် ရိုက်ချက်အပေါ်အကျိုးသက်ရောက်သည့်အခြေအနေများကို ပိုမိုကောင်းမွန်သွားစေနိုင်ပါက အောက်ပါအပြုအမူများကို မပြုလုပ်ရပါ။

(1) ဖယ်ရှေ့ခြင်း၊ ကွေးခြင်း၊ ချိုးဖဲ့ခြင်း

- ရှင်သန်ကြီးထွားလျက် သို့မဟုတ် တွယ်ဆက်လျက်ရှိသော သဘာဝအရာဝတ္ထုများ
- ဖယ်ရှေ့မရသော လူလုပ်ပစ္စည်း၊ ကွင်းနှင့်တသားတည်းဖြစ်သော အင်တီဂရယ်ပစ္စည်း သို့မဟုတ် အိုဘီဧရိယာ သတ်မှတ်ထားသော ဘောင်ဒရီပစ္စည်း (သို့မဟုတ်)

- တီခုံဧရိယာမှရိုက်ကစားမည့်အချိန်တွင် တီခုံဧရိယာ၏တီမာကာများ

(2) သဘာဝအမှိုက် လုစ်အင်ပက်ဒိမန့် သို့မဟုတ် ဖယ်ရွှေ့နိုင်သော လူလုပ်ပစ္စည်းကို စိတ်ကြိုက်အနေအထားဖြစ်စေရန် နေရာချထားခြင်း (ဥပမာ - ရပ်တည်ချက် စတန့်တည်ဆောက်ရန် သို့မဟုတ် ရိုက်လမ်းကြောင်းကို ပိုမိုကောင်းမွန်သွားစေရန်)

(3) မြေမျက်နှာပြင်ကို အောက်ပါနည်းလမ်းများ အပါအဝင်ဖြင့် ပြောင်းလဲစေခြင်း
- ရိုက်ချက်ရာအချိုင့်အတွင်း ရိုက်ချက်မြက်ဖတ်ပြန်ဖြည့်ခြင်း
- ရိုက်ချက်ရာအတွင်းပြန်ဖြည့်ထည့်ထားသည့် ရိုက်ချက်မြက်ဖတ် သို့မဟုတ် နေရာချထားပြီးဖြစ်သည့် မြက်ခင်းလွှာများကို ဖယ်ရှားခြင်း သို့မဟုတ် ဖိခြင်း (သို့မဟုတ်)
- ကျင်းများ၊ ချိုင့်ခွက်များ သို့မဟုတ် မျက်နှာပြင် မညီညာမှုများကို ဖန်တီးခြင်း သို့မဟုတ် ဖယ်ရှားခြင်း

(4) သဲ သို့မဟုတ် မြေကြီးကို ဖယ်ရှားခြင်း သို့မဟုတ် ဖိခြင်း

(5) နှင်းရည်နှင်းစက်၊ ဆီးနှင်းနှင့် ရေတို့ကို ဖယ်ရှားခြင်း

စည်းမျဉ်း 8.1a ကို ဖေါက်ဖျက်ခြင်းအတွက် ပြစ်ဒဏ် - ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်

8.1b ခွင့်ပြုသည့် အပြုအမူများ

ရိုက်ချက်ပြုလုပ်ရန်ပြင်ဆင်ခြင်း သို့မဟုတ် ရိုက်ချက်ပြုလုပ်ခြင်းတွင် ကစားသမားသည် အောက်ပါအပြုအမူများကို ပြုလုပ်နိုင်ပြီး ထိုသို့ပြုလုပ်ခြင်းကြောင့် ရိုက်ချက်အတွက် အကျိုးသက်ရောက်သည့် အခြေအနေများကို ပိုမိုကောင်းမွန်သွားစေသည့်တိုင်အောင် ပြစ်ဒဏ်မဖြစ်ပါ။

(1) ဘောလုံးကို တွေ့ရှိနိုင်ရန်နှင့် ခွဲခြားစိစစ်ရန် ကျိုးကြောင်းလျော်ညီသော အပြုအမူများကို ပြုလုပ်ခြင်းအားဖြင့် ဘောလုံးကို သင့်တင့်မျှတစွာ ရှာဖွေခြင်း။ (စည်းမျဉ်း 7.1a ကို ဖတ်ရှုရန်။)

(2) သဘာဝအမှိုက် လုစ်အင်ပက်ဒိမန့် (စည်းမျဉ်း 15.1 ကို ဖတ်ရှုရန်။) နှင့် ဖယ်ရွှေ့နိုင်သော လူလုပ်ပစ္စည်း (စည်းမျဉ်း 15.2 ကို ဖတ်ရှုရန်။) တို့ကိုဖယ်ရွှေ့ရန် ကျိုးကြောင်းဆီလျော်သော အပြုအမူများကို ပြုလုပ်ခြင်း။

(3) စည်းမျဉ်း 14.1 နှင့် 14.2 တို့အရ ဘောလုံး၏နေရာကိုမှတ်ရန်၊ ဘောလုံးကိုကောက်ယူရန်နှင့် နေရာပြန်ထားရန်အတွက် ကျိုးကြောင်းဆီလျော်သောအပြုအမူများကို ပြုလုပ်ခြင်း။

(4) ဘောလုံး၏ ရှေ့ သို့မဟုတ် နောက် ကပ်လျက်တွင် ဂေါက်တုတ်ကို မြေသို့ အသာအယာချပြီး ချိန်ရွယ်ခြင်း။ "ဂေါက်တုတ်ကို မြေသို့အသာအယာချခြင်း" ဟူသည်မှာ ဂေါက်တုတ်၏အလေးချိန်ကို မြေမျက်နှာပြင်ပေါ် သို့မဟုတ် မြေမျက်နှာပြင်အထက်ရှိ မြက်၊ မြေကြီး၊ သဲ သို့မဟုတ် အခြားအရာဝတ္ထုများက ထောက်ပံ့ပေးထားရုံ ခွင့်ပြုခြင်းဖြစ်သည်။ **သို့သော်** အောက်ပါအပြုအမူများကို ခွင့်မပြုပါ။
- မြေမျက်နှာပြင်ကို ဂေါက်တုတ်ဖြင့် ဖိခြင်း။
- ဘောလုံးက ဘန်ကာအတွင်းရှိနေချိန်တွင် ဘောလုံး၏ ရှေ့ သို့မဟုတ် နောက်ရှိသဲကို ထိခြင်း။ (စည်းမျဉ်း 12.2b(1) ကို ဖတ်ရှုရန်။)

(5) ရပ်တည်ချက် စတန့်ယူရာတွင် သဲ သို့မဟုတ် မြေကြီးအတွင်းသို့ သင့်တင့်သောအတိုင်းအတာထိ ခြေထောက်ဖြင့်တူးနှစ်ခြင်းအပါအဝင် ခြေထောက်ကို ခိုင်မြဲစွာ နေရာချထားခြင်း။

(6) ရပ်တည်ချက် စတန့်အတွက် ဘောလုံးဆီသို့ ရောက်ရှိရန် ကျိုးကြောင်းလျော်ညီသည့် အပြုအမူကို ပြုလုပ်ခြင်းဖြင့် သင့်တင့်မျှတစွာ ရပ်တည်ချက်ပြုလုပ်ခြင်း။
သို့သော် ထိုသို့ပြုလုပ်မှုသည်
- ပုံမှန်ရပ်တည်ချက် သို့မဟုတ် ပုံမှန်ဆွင်းလွှဲချက်အတွက် အကျုံးမဝင်ပါ။
- သီးခြားအခြေအနေနှင့် လိုက်လျောညီထွေဆောင်ရွက်ရန် ကွင်းကိုကျူးကျော်မှုအနည်းဆုံး နည်းလမ်းကိုသာ အသုံးပြုရမည်။

(7) ရိုက်ချက်ပြုလုပ်ခြင်း သို့မဟုတ် ရိုက်ချက်အတွက် ဘက်ဆွင်းပြုလုပ်ခြင်း။

သို့သော် ဘောလုံးသည် ဘန်ကာအတွင်းရှိနေစဉ် ရိုက်ချက်အတွက် ဘက်ဆွင်းပြုလုပ်သည့်အခါ ဘန်ကာသဲကို ဂေါက်တုတ်ဖြင့် ထိခြင်းကို စည်းမျဉ်း 12.2b(1) အရ ခွင့်မပြုပါ။

(8) တီခုံဧရိယာတွင် -

- တီတံကို မြေပြင်အတွင်း သို့မဟုတ် မြေပြင်ပေါ်တွင် ချထားခြင်း။ (စည်းမျဉ်း 6.2b(2) ကို ဖတ်ရှုရန်။)
- ရှင်သန်ကြီးထွားလျက်ရှိသော သို့မဟုတ် တွယ်ဆက်လျက်ရှိသော သဘာဝအရာဝတ္ထုများကို ဖယ်ရှားခြင်း၊ ကွေးခြင်း သို့မဟုတ် ချိုးဖွဲ့ခြင်း။ (စည်းမျဉ်း 6.2b(3) ကို ဖတ်ရှုရန်။) နှင့်
- မြေပြင်မျက်နှာပြင်ကို ပြောင်းလဲစေခြင်း၊ သဲနှင့်မြေကြီးကို ဖယ်ရှားခြင်း သို့မဟုတ် ဖိခြင်း (သို့မဟုတ်) နှင်းရည် နှင်းစက်၊ ဆီးနှင်း သို့မဟုတ် ရေတို့ကို ဖယ်ရှားခြင်း။ (စည်းမျဉ်း 6.2b(3) ကို ဖတ်ရှုရန်။)

(9) ဘန်ကာအတွင်းမှရိုက်လိုက်သောဘောလုံးသည် ဘန်ကာအပြင်ဘက်သို့ရောက်ရှိနေချိန်တွင် ကွင်းကိုစောင့်ရှောက်သောအားဖြင့် ဘန်ကာသဲကို ညီညာအောင်ပြုပြင်ခြင်း။ (စည်းမျဉ်း 12.2b(3) ကို ဖတ်ရှုရန်။)

(10) ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်တွင် သဲနှင့်မြေကြီးကို ဖယ်ရှားခြင်း နှင့် အပျက်အစီးများကိုပြုပြင်ခြင်း။ (စည်းမျဉ်း 13.1c ကို ဖတ်ရှုရန်။)

(11) သဘာဝအရာဝတ္ထုများကို ပြုတ်ထွက် ပြတ်ထွက်နေခြင်း၊ လွတ်နေခြင်းရှိမရှိ ရွှေ့ဖယ်ကြည့်ခြင်း။

သို့သော် ထိုအရာဝတ္ထုသည် ရှင်သန်ကြီးထွားလျက် သို့မဟုတ် တွယ်ဆက်လျက် ရှိနေသည်ကိုတွေ့ရလျှင် ၎င်းကို မူလတွယ်ဆက်နေသည့်အနေအထားအတိုင်း အနီးစပ်ဆုံး ပြန်လည်ထားရှိပေးရမည်။

စည်းမျဉ်း 25.4g ကိုဖတ်ရှုရန်။ (ရွေ့လျားအထောက်အကူပြုကရိယာအသုံးပြုရသည့် ကစားသမားများအတွက် ရပ်တည်ချက် စတန့်ယူရာတွင် စည်းမျဉ်း 8.1b(5) ကို မွမ်းမံပြင်ဆင်ချက်။)

8.1c စည်းမျဉ်း 8.1a(1) သို့မဟုတ် 8.1a(2) ကို ဖောက်ဖျက်ပြီး ပိုမိုကောင်းမွန်စေခဲ့သည့်အခြေအနေများကို မူလအနေအထားအတိုင်း ပြန်လည်ပြုပြင်ရယူခြင်းဖြင့် ပြစ်ဒဏ်ကိုရှောင်ရှားခြင်း

ကစားသမားတစ်ယောက်သည် စည်းမျဉ်း 8.1a(1) ကိုဖောက်ဖျက်ပြီး အရာဝတ္ထုတစ်ခုကို ဖယ်ရွှေ့ခြင်း၊ ကွေးခြင်း သို့မဟုတ် ချိုးဖွဲ့ခြင်းဖြင့်လည်းကောင်း၊ စည်းမျဉ်း 8.1a(2) ကို ဖောက်ဖျက်ပြီး အရာဝတ္ထုတစ်ခုကို စိတ်ကြိုက်အနေအထားဖြစ်အောင် နေရာချထားခြင်းဖြင့်လည်းကောင်း ရိုက်ချက်အတွက်အကျိုးသက်ရောက်သည့် အခြေအနေများကို ပိုမိုကောင်းမွန်စေခဲ့လျှင် -

- ကစားသမားသည် ရိုက်ချက်မပြုလုပ်မီ ထိုသို့ပိုမိုကောင်းမွန်စေခဲ့သည့် အခြေအနေများကို အောက်ပါ အပိုဒ် 1 နှင့် 2 တွင် ခွင့်ပြုပေးထားသည့် နည်းလမ်းများဖြင့် ဖယ်ရှားပြီး မူလအနေအထားအတိုင်း ပြန်လည်ထားရှိခဲ့လျှင် ပြစ်ဒဏ်မဖြစ်ပါ။
- **သို့သော်** ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်း 8.1a(3) မှ (5) အထိ ဖော်ပြထားသည့် အပြုအမူများဖြင့် ရိုက်ချက်အတွက် အကျိုးသက်ရောက်သည့် အခြေအနေများကို ပိုမိုကောင်းမွန်စေခဲ့ပါက မူလအနေအထားကို ပြန်လည်ရယူလျှင်လည်း ပြစ်ဒဏ်ကို ရှောင်လွှဲနိုင်မည်မဟုတ်ပါ။

(1) **<u>အရာဝတ္ထုကို ဖယ်ရှားခြင်း၊ ကွေးခြင်း သို့မဟုတ် ချိုးဖွဲ့ခြင်းဖြင့် ပိုမိုကောင်းမွန်စေခဲ့သည့် အခြေအနေများကို မူလအနေအထားပြန်ရအောင် ပြုလုပ်ပုံ။</u>** ကစားသမားသည် ရိုက်ချက်မပြုလုပ်မီ မူလအရာဝတ္ထုပစ္စည်းကို မူလအနေအထားအတိုင်း အတတ်နိုင်ဆုံးပြန်ထားပြီး စည်းမျဉ်းဖောက်ဖျက်၍ အနေအထားပိုမိုကောင်းမွန်စေခဲ့ခြင်းကို ပပျောက်စေခြင်းအားဖြင့် စည်းမျဉ်း 8.1a(1) ဖောက်ဖျက်ခြင်းအတွက်ပြစ်ဒဏ်ကို ရှောင်လွှဲနိုင်သည်။ ဥပမာ -

- မလွတ်မကင်းဖြစ်နေသောကြောင့် ဖယ်ရွှေ့ထားသည့် ဘောင်ဒရီပစ္စည်း (ဥပမာ - အိုဘီတိုင်) ကို မူလနေရာတွင် ပြန်လည်ထားရှိခြင်း (သို့မဟုတ်) လွတ်ကင်းရာဖက်သို့ ယိုင်သွားအောင် တွန်းဖယ်ထားသည့် ဘောင်ဒရီပစ္စည်းကို မူလအနေအထားအတိုင်း ပြန်လည်တည့်မတ်ထားရှိခြင်း။ (သို့မဟုတ်)

- ဖယ်ရွှေ့ထားသည့် သစ်ကိုင်း၊ မြက်ပင် သို့မဟုတ် ဖယ်ရွှေ့ခွင့်မရှိသော လူလုပ်ပစ္စည်းတို့ကို ၎င်းတို့၏ မူလအနေအထားအတိုင်း ပြန်လည်ထားရှိခြင်း။

သို့သော် ကစားသမားသည် အောက်ပါအခြေအနေများတွင် ပြစ်ဒဏ်ကို ရှောင်လွှဲနိုင်မည်မဟုတ်ပါ။

- အခြေအနေပိုမိုကောင်းမွန်မှုကို ပပျောက်အောင်ဖယ်ရှားမရလျှင် (ဥပမာ - ဘောင်ဒရီပစ္စည်း သို့မဟုတ် သစ်ကိုင်းသည် ၎င်း၏ မူလပုံစံအနေအထားပြန်ရရန် မဖြစ်နိုင်တော့သည်အထိ သိသာထင်ရှားစွာ ကွေးကောက်သွားခြင်း သို့မဟုတ် ကျိုးပြတ်ပျက်စီးသွားခြင်း)
- မူလပုံစံအနေအထားပြန်ရရန်ကြိုးစားသည့်အခါ မူလအရာဝတ္ထုပစ္စည်းမဟုတ်ဘဲ အခြားအရာဝတ္ထုပစ္စည်းများကို အစားထိုး အသုံးပြုရခြင်း။ ဥပမာ -
  - » အခြားပစ္စည်း သို့မဟုတ် အပိုထပ်ဆောင်းပစ္စည်း အသုံးပြုရခြင်း။ (ဥပမာ - နှုတ်ဖယ်ထားသည့် အိုဘီတိုင်နေရာကျင်းပေါက်တွင် အခြားတိုင်တစ်ခု ထည့်ထားရခြင်း သို့မဟုတ် ဖယ်ရွှေ့ထားသည့် သစ်ကိုင်းကို နေရာတကျပြန်ထားရန် ချည်နှောင်ရခြင်း)
  - » မူလအရာဝတ္ထုကို မူလအတိုင်းဖြစ်အောင်ပြုပြင်ရန် အခြားပစ္စည်းများအသုံးပြုရခြင်း။ (ဥပမာ - ကျိုးပြတ်ပျက်စီးသွားသည့် ဘောင်ဒရီပစ္စည်း သို့မဟုတ် သစ်ကိုင်းကို ပြုပြင်ရန် ကပ်တိပ်များအသုံးပြုရခြင်း)

(2) **<u>အရာဝတ္ထုတစ်ခုကို စိတ်ကြိုက်အနေအထားရရန် နေရာချထားခြင်းဖြင့် ပိုမိုကောင်းမွန်စေခဲ့သည့် အခြေအနေများကို မူလအနေအထားပြန်လည်ရယူပုံ။</u>** ကစားသမားသည် ရိုက်ချက်မပြုလုပ်မီ စိတ်ကြိုက်နေရာချထားခဲ့သည့်အရာဝတ္ထုကို ဖယ်ရှားခြင်းဖြင့် စည်းမျဉ်း 8.1a(2) ကို ဖောက်ဖျက်ခြင်းအတွက် ကျခံရမည့်ပြစ်ဒဏ်ကို ရှောင်ရှားနိုင်သည်။

8.1d ဘောလုံးကျရောက်ရပ်နားပြီးနောက်မှ ပိုမိုဆိုးရွားသွားသော အခြေအနေကို မူလအနေအထားပြန်ရအောင် ပြုလုပ်ခြင်း

ဘောလုံးရပ်တန့်နေပြီးနောက်မှ ရိုက်ချက်အပေါ် အကျိုးသက်ရောက်သောအခြေအနေများ ပိုမိုဆိုးရွားသွားခဲ့လျှင်

(1) **<u>ပိုမိုဆိုးရွားသွားသည့်အခြေအနေကို မူလအနေအထားပြန်ဖြစ်စေရန် ပြုပြင်ခွင့်ရှိသည့်အချိန်။</u>** ရိုက်ချက်အပေါ် အကျိုးသက်ရောက်သည့် အခြေအနေများသည် ကစားသမားမှလွဲ၍ အခြားသူတစ်ဦးဦးကြောင့်ဖြစ်စေ၊ တိရစ္ဆာန် တစ်ကောင်ကြောင့်ဖြစ်စေ အခြေအနေပိုမိုဆိုးရွားသွားခဲ့လျှင် ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်း 8.1a အရ ပြစ်ဒဏ်မပေးရဘဲ -

- မူလအနေအထားအတိုင်း အနီးစပ်ဆုံးဖြစ်အောင် ပြန်လည်ပြုပြင်နိုင်သည်။
- မူလအနေအထားကို ပြန်လည်ရယူရန်လုပ်ဆောင်ရာတွင် ကျိုးကြောင်းလျော်ညီလျှင် သို့မဟုတ် အခြေအနေ ပိုမိုဆိုးရွားခဲ့ချိန်တွင် ဘောလုံးအပေါ် အရာဝတ္ထုများ ကျရောက်နေခဲ့လျှင် ဘောလုံးကိုနေရာမှတ်ကောက်ယူသန့်စင်ပြီး ဘောလုံး၏ မူလနေရာအမှတ်တွင် နေရာပြန်ထားနိုင်သည်။ (စည်းမျဉ်း 14.1 နှင့် 14.2 ကို ဖတ်ရှုရန်။)
- အကယ်၍ မူလအနေအထားကို အလွယ်တကူ ပြန်လည်ပြုပြင်၍မရလျှင် ဘောလုံးကို ကောက်ယူပြီး အနီးဆုံးအမှတ်နေရာ (ကျင်းနှင့်ပိုနီးမသွားသည့်နေရာ) (၁) ရိုက်ချက်အပေါ် အကျိုးသက်ရောက်သည့်အခြေအနေများ အတူညီဆုံးနေရာ၊ (၂) မူလအမှတ်နေရာနှင့် ဂေါက်တုတ် တစ်ပြန်အတွင်း၊ (၃) မူလအမှတ်နေရာနှင့် တူညီသော ဧရိယာအတွင်း တွင် နေရာပြန်ထားနိုင်သည်။

ခြွင်းချက်။ ဘောလုံးကို ကောက်ယူချိန် သို့မဟုတ် ကောက်ယူပြီးနောက် (သို့မဟုတ်) ဘောလုံးနေရာရွှေ့သွားပြီးနောက် ဘောလုံးကို နေရာပြန်မထားရသေးမီ ဘောလုံး၏အနေအထား ပိုမိုဆိုးရွားသွားခြင်း။ ဤအကြောင်းအရာကို ကစားပွဲရပ်နားထားပြီး ဘောလုံးကို ကောက်ယူထားချိန်တွင် အနေအထားပိုမိုဆိုးရွားသွားခြင်းမဟုတ်လျှင် စည်းမျဉ်း 14.2d တွင် ဖော်ပြထားသည်။ ကစားပွဲရပ်နားထားချိန်ဖြစ်စဉ်အတွက်မူ ဤစည်းမျဉ်းကို ကိုးကားလိုက်နာရမည်။

(2) **<u>ပိုမိုဆိုးရွားသွားသည့်အခြေအနေကို မူလအနေအထားပြန်ရအောင် ပြုပြင်ခွင့်မရှိသည့်အချိန်။</u>** အောက်ပါအကြောင်းများကြောင့် အခြေအနေပိုမိုဆိုးရွားခဲ့ခြင်းဖြစ်လျှင် ကစားသမားသည် (စည်းမျဉ်း 8.1c(1), 8.1c(2) နှင့် 13.1c တို့အရ ခွင့်ပြုချက်များမှ**အပ**) ရိုက်ချက်အပေါ် အကျိုးသက်ရောက်သည့် အခြေအနေများကို ပိုမိုကောင်းမွန်အောင် မပြုလုပ်ရပါ။

- ကစားသမား၊ ကစားသမား၏ကက်ဒီအပါအဝင်ကြောင့် အခြေအနေဆိုးရွားခြင်း
- ကစားသမား၏ ခွင့်ပြုချက်ဖြင့် ပြုလုပ်သော အခြားသူတစ်ဦးဦး (ဒိုင်လူကြီးမှအပ) ၏အပြုအမူကြောင့် အခြေအနေဆိုးရွားခြင်း (သို့မဟုတ်)
- လေ သို့မဟုတ် ရေ စသည့် သဘာဝအင်အားများကြောင့် အခြေအနေဆိုးရွားခြင်း

ကစားသမားသည် ပိုမိုဆိုးရွားသွားသည့်အခြေအနေကို မူလအနေအထားပြန်ရအောင် ပြုပြင်ခွင့်မရှိဘဲ ပြုပြင်ခဲ့လျှင် စည်းမျဉ်း 8.1a အရ **ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်** ချမှတ်ခံရမည်။

စည်းမျဉ်း 8.1d ကို ဖောက်ဖျက်ပြီး ဘောလုံးကို နေရာမှားမှ ကစားခြင်းအတွက် ပြစ်ဒဏ် - စည်းမျဉ်း 14.7a အရ ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်

စည်းမျဉ်း 22.2 (ဖိုးဆမ်းကစားနည်းတွင် အတွဲတစ်ဘက်မှ ပါတနာတစ်ဦးဦး၏ အပြုအမူကို ကစားသမား၏ အပြုအမူအဖြစ်မှတ်ယူရမည်။) နှင့် စည်းမျဉ်း 23.5 (ဖိုးဘောကစားနည်းတွင် အတွဲတစ်ဘက်မှ ပါတနာတစ်ဦးဦးက ကစားသမား၏ဘောလုံး သို့မဟုတ် အသုံးအဆောင်ပစ္စည်းနှင့်ပတ်သက်ပြီး ပြုလုပ်သောအပြုအမူကို ကစားသမား၏ အပြုအမူအဖြစ် မှတ်ယူရမည်။) တို့ကိုဖတ်ရှုရန်။

8.2 Player’s Deliberate Actions to Alter Other Physical Conditions to Affect the Player’s Own Ball at Rest or Stroke to Be Made ကစားသမား၏ ရပ်တန့်နေသည့်ဘောလုံး သို့မဟုတ် ရိုက်မည့်ရိုက်ချက်အပေါ် အကျိုးသက်ရောက်သည့် အခြားပတ်ဝန်းကျင်အခြေအနေများကို ပြောင်းလဲစေရန် တမင်ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့် ပြုလုပ်သော ကစားသမား၏အပြုအမူများ

8.2a စည်းမျဉ်း 8.2 ကို ကိုးကားလိုက်နာရမည့်အချိန်

ဤစည်းမျဉ်းသည် ရပ်တန့်နေသည့်ဘောလုံး သို့မဟုတ် ရိုက်မည့်ရိုက်ချက်အပေါ် အကျိုးသက်ရောက်သည့် ပတ်ဝန်းကျင်အနေအထားများကို ပြောင်းလဲစေသော ကစားသမား၏ တမင်ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့်ပြုလုပ်သည့် အပြုအမူများအကြောင်းကို ဖော်ပြထားသည်။

ဤစည်းမျဉ်းသည် ကစားသမား၏ အောက်ဖော်ပြပါ အပြုအမူများနှင့် သက်ဆိုင်ခြင်းမရှိပါ။

- မိမိဘောလုံးကို တမင်လမ်းကြောင်းပြောင်းစေခြင်း သို့မဟုတ် ရပ်စေခြင်း (သို့မဟုတ်) ဘောလုံး ရောက်ရှိရပ်တန့်နိုင်သည့်နေရာရှိ ပတ်ဝန်းကျင်အနေအထားကို တမင်ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့် ပြောင်းလဲစေခြင်း။ (စည်းမျဉ်း 11.2 နှင့် 11.3 တို့တွင် ဖော်ပြထားပါသည်။)
- ကစားသမား၏ ရိုက်ချက်အပေါ် အကျိုးသက်ရောက်သည့် အခြေအနေများကို ပြောင်းလဲစေခြင်း။ (စည်းမျဉ်း 8.1a တွင် ဖော်ပြထားပါသည်။)

8.2b အခြားပတ်ဝန်းကျင်အနေအထားများကို ပြောင်းလဲစေသည့် တားမြစ်ပိတ်ပင်ထားသောအပြုအမူများ

ကစားသမားတစ်ယောက်သည် အောက်ဖော်ပြပါ နေရာများအပေါ် အကျိုးသက်ရောက်စေရန် အခြားပတ်ဝန်းကျင်အခြေအနေများကို ပြောင်းလဲစေသော စည်းမျဉ်း 8.1a တွင် ဖော်ပြပါရှိသည့် အပြုအမူများကို (စည်းမျဉ်း 8.1b, c နှင့် d တို့တွင် ခွင့်ပြုထားသည့်အချက်များမှလွဲ၍) တမင်ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့် မပြုလုပ်ရပါ။

- ကစားသမား၏ နောက်ရိုက်ချက် သို့မဟုတ် နောက်ဆက်တွဲရိုက်ချက်အပြီးတွင် ဘောလုံးဖြတ်သွားနိုင်သည့် သို့မဟုတ် ရောက်ရှိရပ်တန့်နိုင်သည့် နေရာ
- ကစားသမား၏ ရပ်တန့်နေသည့်ဘောလုံးက ရိုက်ချက်မပြုလုပ်မီ နေရာရွေ့ခဲ့လျှင် ဘောလုံးဖြတ်သွားနိုင်သည့် သို့မဟုတ် ရောက်ရှိရပ်တန့်နိုင်သည့်နေရာ (ဥပမာ - ဘောလုံးက မြေပြင်စောင်းတစ်ခုတွင် ရှိနေပြီး ကစားသမားက ဘောလုံးလိမ့်လာပြီး ချုံပုတ် အတွင်းဆီသို့ ရောက်လာမည်ကို စိတ်ပူသည့်အခါ)

ခြွင်းချက်။ ကွင်းကိုထိန်းသိမ်းစောင့်ရှောက်သည့် အပြုအမူများ။ အကယ်၍ ကစားသမားက ထိုသို့ ပတ်ဝန်းကျင်အခြေအနေများကို ပြောင်းလဲစေခြင်းသည် ကွင်းကို ထိန်းသိမ်းစောင့်ရှောက်ရန်အတွက်ဖြစ်လျှင် ဤစည်းမျဉ်းအရ ပြစ်ဒဏ်မဖြစ်ပါ။ (ဥပမာ

- ဘန်ကာအတွင်းရှိ ခြေရာများကို သဲညှိပြုပြင်ခြင်း သို့မဟုတ် ရိုက်ချက်မြက်ဖတ်ကို ရိုက်ချက်ရာချိုင့်အတွင်း ပြန်ဖြည့်ပြုပြင်ခြင်း။)

စည်းမျဉ်း 8.2 ကို ဖေါက်ဖျက်ခြင်းအတွက်ပြစ်ဒဏ် - ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်

စည်းမျဉ်း 22.2 (ဖိုးဆမ်းကစားနည်းတွင် အတွဲတစ်ဘက်မှ ပါတနာတစ်ဦးဦး၏ အပြုအမူကို ကစားသမား၏ အပြုအမူအဖြစ်မှတ်ယူရမည်။) နှင့် စည်းမျဉ်း 23.5 (ဖိုးဘောကစားနည်းတွင် အတွဲတစ်ဘက်မှ ပါတနာတစ်ဦးဦးက ကစားသမား၏ဘောလုံး သို့မဟုတ် အသုံးအဆောင်ပစ္စည်းနှင့်ပတ်သက်ပြီး ပြုလုပ်သောအပြုအမူကို ကစားသမား၏အပြုအမူအဖြစ် မှတ်ယူရမည်။) တို့ကို ဖတ်ရှုရန်။

8.3 Player's Deliberate Actions to Alter Physical Conditions to Affect Another Player's Ball at Rest or Stroke to Be Made အခြားကစားသမား၏ ရပ်တန့်နေသောဘောလုံး သို့မဟုတ် ပြုလုပ်မည့်ရိုက်ချက်အပေါ် အကျိုးသက်ရောက်သည့် ပတ်ဝန်းကျင်အခြေအနေများကို တမင်ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့် ပြောင်းလဲစေသော ကစားသမား၏ အပြုအမူများ

8.3a စည်းမျဉ်း 8.3 ကို ကိုးကားလိုက်နာရသည့်အချိန်

ဤစည်းမျဉ်းသည် အခြားကစားသမားတစ်ယောက်၏ ရပ်တန့်နေသည့်ဘောလုံး သို့မဟုတ် ထိုကစားသမားပြုလုပ်မည့် ရိုက်ချက်အပေါ် အကျိုးသက်ရောက်သည့် ပတ်ဝန်းကျင်အခြေအနေများကို တမင်ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့် ပြောင်းလဲစေသော ကစားသမား၏ အပြုအမူများအကြောင်းဖြစ်သည်။

ဤစည်းမျဉ်းသည် (စည်းမျဉ်း 11.2 နှင့် 11.3 တို့တွင် ဖေါ်ပြပါရှိသည့်) အခြားကစားသမား၏ ရွေ့နေဆဲဘောလုံးကို လမ်းကြောင်းပြောင်းစေရန် သို့မဟုတ် ရပ်တန့်စေရန် (သို့မဟုတ်) ဘောလုံးရောက်ရှိရပ်တန့်နိုင်သည့်နေရာအပေါ် အကျိုးသက်ရောက်သည့် ပတ်ဝန်းကျင်အခြေအနေများကို ပြောင်းလဲစေရန် တမင်ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့်ပြုလုပ်သည့် ကစားသမား၏ အပြုအမူများအကြောင်းနှင့် မသက်ဆိုင်ပါ။

8.3b တားမြစ်ထားသည့် အခြားပတ်ဝန်းကျင် အခြေအနေများကို ပြောင်းလဲစေသော အပြုအမူများ

ကစားသမားတစ်ယောက်သည် အောက်ဖေါ်ပြပါအခြေအနေများဖြစ်စေရန် စည်းမျဉ်း 8.1a တွင် ဖေါ်ပြထားသည့် အပြုအမူများကို (စည်းမျဉ်း 8.1b, c နှင့် d တို့တွင် ခွင့်ပြုထားချက်များမှအပ) တမင်ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့် မပြုလုပ်ရပါ။

- အခြားကစားသမားတစ်ယောက်၏ ရိုက်ချက်အပေါ်အကျိုးသက်ရောက်သည့် အခြေအနေများကို ပိုမိုကောင်းမွန်စေရန် သို့မဟုတ် ပိုမိုဆိုးရွားသွားစေရန်။ (သို့မဟုတ်)
- အောက်ပါတို့အပေါ် အကျိုးသက်ရောက်သည့် အခြားပတ်ဝန်းကျင်အခြေအနေများကို ပြောင်းလဲစေရန်။
  - » အခြားကစားသမားတစ်ယောက်၏ နောက်ရိုက်ချက် သို့မဟုတ် နောက်ဆက်တွဲရိုက်ချက်အပြီးတွင် ထိုကစားသမား၏ ဘောလုံး ဖြတ်သွားနိုင်သည့် သို့မဟုတ် ရောက်ရှိရပ်တန့်နိုင်သည့် နေရာ
  - » အခြားကစားသမားတစ်ယောက်၏ဘောလုံးက ရိုက်ချက်မပြုလုပ်မီ နေရာရွေ့လာခဲ့လျှင် ဘောလုံးဖြတ်သွားနိုင်သည့် သို့မဟုတ် ရောက်ရှိရပ်တန့်နိုင်သည့် နေရာ

ခြွင်းချက်။ ကွင်းကိုထိန်းသိမ်းစောင့်ရှောက်သည့် အပြုအမူများ။ အကယ်၍ ကစားသမားက ထိုသို့ ပတ်ဝန်းကျင်အခြေအနေများကို ပြောင်းလဲစေခြင်းသည် ကွင်းကို ထိန်းသိမ်းစောင့်ရှောက်ရန်အတွက်ဖြစ်လျှင် ဤစည်းမျဉ်းအရ ပြစ်ဒဏ်မဖြစ်ပါ။ (ဥပမာ - ဘန်ကာအတွင်းရှိ ခြေရာများကို သဲညှိပြုပြင်ခြင်း သို့မဟုတ် ရိုက်ချက်မြက်ဖတ်ကို ရိုက်ချက်ရာချိုင့်အတွင်း ပြန်ဖြည့်ပြုပြင်ခြင်း။)

စည်းမျဉ်း 8.3 ကိုဖေါက်ဖျက်ခြင်းအတွက် ပြစ်ဒဏ် - ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်

စည်းမျဉ်း 22.2 (ဖိုးဆမ်းကစားနည်းတွင် အတွဲတစ်ဘက်မှ ပါတနာတစ်ဦးဦး၏ အပြုအမူကို ကစားသမား၏ အပြုအမူအဖြစ်မှတ်ယူရမည်။) နှင့် စည်းမျဉ်း 23.5 (ဖိုးဘောကစားနည်းတွင် အတွဲတစ်ဘက်မှ ပါတနာတစ်ဦးဦးက ကစားသမား၏ဘောလုံး သို့မဟုတ် အသုံးအဆောင်ပစ္စည်းနှင့်ပတ်သက်ပြီး ပြုလုပ်သောအပြုအမူကို ကစားသမား၏အပြုအမူအဖြစ် မှတ်ယူရမည်။) တို့ကို ဖတ်ရှုရန်။

RULE 9 Ball Played as It Lies; Ball at Rest Lifted or Moved - အရှိအတိုင်းရိုက်ကစားခြင်း။ရပ်တန့်နေသည့် ဘောလုံးကို ကောက်ယူခြင်း သို့မဟုတ် နေရာရွှေ့ခြင်း။

စည်းမျဉ်း၏ရည်ရွယ်ချက်

စည်းမျဉ်း 9 သည် 'ဘောလုံးကို အရှိအတိုင်း ရိုက်ကစားရန်' ဟူသည့် ဂေါက်အားကစားနည်း၏ အခြေခံကျသော နိယာမအကြောင်းဖြစ်သည်။

- ကစားသမား၏ဘောလုံးသည် ရပ်တန့်နေပြီးနောက်မှ လေ သို့မဟုတ် ရေ စသည့် သဘာဝအင်အားများကြောင့်နေရာရွှေ့ခဲ့လျှင်ကစားသမားသည်ပုံမှန်အားဖြင့်ဘောလုံးကိုငင်းရောက်ရှိရာအမှတ်နေရာအသစ်မှ ရိုက်ကစားရမည်။
- ရပ်တန့်နေသည့်ဘောလုံးကို တစ်စုံတစ်ဦးက ကောက်ယူလိုက်လျှင် သို့မဟုတ် ရိုက်ချက်မပြုလုပ်မီ တစ်စုံတစ်ယောက် သို့မဟုတ် ပြင်ပအကျိုးသက်ရောက်မှုတစ်ခုခုကြောင့် နေရာရွှေ့သွားလျှင် ဘောလုံးကို ၎င်း၏မူလအမှတ်နေရာတွင် ပြန်ထားရမည်။
- ကစားသမားများသည် ရပ်တန့်နေသည့်ဘောလုံးအနီးတွင် သတိထားပြုမူသင့်ပြီး မိမိဘောလုံး သို့မဟုတ် ပြိုင်ဘက်ကစားသမား၏ဘောလုံးကို နေရာရွှေ့စေသည့်ကစားသမားသည် ပုံမှန်အားဖြင့် (ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်မှလွဲ၍) ပြစ်ဒဏ်ချမှတ်ခံရမည်ဖြစ်ပါသည်။

စည်းမျဉ်း 9 ကို ကွင်းအတွင်း ရပ်တန့်နေသည့် ကျင်းကစားနေသောဘောလုံးအတွက် ကိုးကားလိုက်နာရန်ဖြစ်ပြီး ကွင်းပတ်ကစားချိန်အတွင်းနှင့် စည်းမျဉ်း 5.7a အရ ကစားပွဲရပ်နားထားချိန် နှစ်ခုလုံးတွင် ကိုးကားလိုက်နာရမည်ဖြစ်ပါသည်။

9.1 Ball Played as It Lies ဘောလုံးကိုအရှိအတိုင်း ကစားခြင်း

9.1a ဘောလုံးကို ရောက်ရှိ ရပ်တန့်နေသည့်နေရာမှ ကစားခြင်း

စည်းမျဉ်းအရ အောက်ပါအခြေအနေများကို ဆောင်ရွက်ရန်လိုအပ်သည့်အချိန် သို့မဟုတ် ကစားသမားကို ခွင့်ပြုချိန်တို့မှလွဲ၍ ကစားသမားတစ်ယောက်၏ ကွင်းအတွင်းရပ်တန့်နေသောဘောလုံးကို ရှိနေသည့်အတိုင်း ရိုက်ကစားရမည်။

- ဘောလုံးကို ကွင်းအတွင်း အခြားနေရာတစ်ခုမှ ရိုက်ကစားရန် (သို့မဟုတ်)
- ဘောလုံးကို ကောက်ယူပြီး မူလအမှတ်နေရာတွင် ပြန်ထားရန်။

9.1b ဘက်ဆွင်း သို့မဟုတ် ရိုက်ချက်ပြုလုပ်စဉ် ဘောလုံးရွေ့သွားသည့်အခါ ပြုလုပ်ဆောင်ရွက်ရန်

ကစားသမား၏ဘောလုံးသည် ကစားသမားက ရိုက်ချက် သို့မဟုတ် ဘက်ဆွင်းကို စတင်ပြီးနောက် ရပ်တန့်နေရာမှ ရွေ့လျားခဲ့ပြီး ရိုက်ချက်ကို ဆက်လက်ပြုလုပ်လိုက်လျှင် -

- မည်သည့်အကြောင်းကြောင့် ဘောလုံးရွေ့သည်ဖြစ်စေ ဘောလုံးကို နေရာပြန်မထားရပါ။
- ရိုက်ချက်ပြုလုပ်ပြီးနောက် ဘောလုံးရောက်ရှိရပ်တန့်သွားသည့်နေရာမှ ဆက်ကစားရမည်။
- ကစားသမားက ဘောလုံးကိုရွေ့စေခဲ့ခြင်းဖြစ်လျှင် ပြစ်ဒဏ်ဖြစ်မဖြစ် သိရှိရန် စည်းမျဉ်း 9.4b ကို ဖတ်ရှုရန်။

စည်းမျဉ်း 9.1 ကိုဖေါက်ဖျက်ပြီး ဘောလုံးကို နေရာမှားမှကစားခြင်းအတွက် ပြစ်ဒဏ် - စည်းမျဉ်း 14.7a အရ ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်

9.2 Deciding Whether Ball Moved and What Caused It to Move ဘောလုံးနေရာရွေ့မရွေ့နှင့် မည်သည့်အကြောင်းကြောင့် ဘောလုံးရွေ့သည်ကို ဆုံးဖြတ်ခြင်း

9.2a ဘောလုံးရွေ့မရွေ့ဆုံးဖြတ်ခြင်း

ကစားသမား၏ ရပ်နေသောဘောလုံးသည် ရွေ့သွားသည်ဟု တပ်အပ်သိမှသာ သို့မဟုတ် တပ်အပ်နီးပါး သေချာမှသာ ရွေ့သွားခြင်းဖြစ်သည်ဟု မှတ်ယူရမည်။

ဘောလုံးသည် နေရာရွေ့ခဲ့ခြင်း ဖြစ်နိုင်လောက်သော်လည်း တပ်အပ်မသိလျှင် သို့မဟုတ် တပ်အပ်နီးပါး သေချာမှုမရှိလျှင် ဘောလုံးနေရာရွေ့ခဲ့ခြင်းမရှိဟု မှတ်ယူရမည်ဖြစ်ပြီး ဘောလုံးကို အရှိအတိုင်း ဆက်လက်ကစားရမည်ဖြစ်သည်။

9.2b မည်သည့်အကြောင်းကြောင့် ဘောလုံးရွေ့သည်ကို ဆုံးဖြတ်ခြင်း

ကစားသမားတစ်ဦး၏ဘောလုံး နေရာရွေ့သွားသည့်အခါ -

- မည်သည့်အကြောင်းကြောင့် ဘောလုံးရွေ့သည်ကို ဆုံးဖြတ်ရမည်။
- ဤအကြောင်းရင်းသည် ကစားသမားက ဘောလုံးကို နေရာပြန်ထားရမည်လား၊ အရှိအတိုင်းဆက်ကစားရမည်လား ဆိုသည်နှင့် ပြစ်ဒဏ်ဖြစ်မဖြစ် ဆိုသည်ကို ဆုံးဖြတ်ပေးသည်။

(1) <u>ဖြစ်နိုင်သည့်အကြောင်းရင်း (၄) ခု</u>။ ကစားသမားက ရိုက်ချက်မပြုလုပ်မီ ရပ်နေသောဘောလုံး နေရာရွေ့သွားခြင်းအတွက် အကြောင်းရင်း (၄) မျိုးရှိသည်ဟု စည်းမျဉ်းက သတ်မှတ်သည်။

- လေ သို့မဟုတ် ရေ စသည့် သဘာဝအင်အားများ (စည်းမျဉ်း 9.3 ကို ဖတ်ရှုရန်။)
- ကစားသမား၏ကက်ဒီအပါအဝင် ကစားသမား၏ အပြုအမူများ (စည်းမျဉ်း 9.4 ကို ဖတ်ရှုရန်။)
- ပြိုင်ဘက်၏ကက်ဒီအပါအဝင် ကျင်းပြတ်ပြိုင်ပွဲမှ ပြိုင်ဘက်ကစားသမား၏ အပြုအမူများ (စည်းမျဉ်း 9.5 ကို ဖတ်ရှုရန်။)
- အချက်ရေကစားနည်းမှ အခြားကစားသမားတစ်ဦးဦးအပါအဝင် ပြင်ပအကျိုးသက်ရောက်မှု (စည်းမျဉ်း 9.6 ကို ဖတ်ရှုရန်။)

စည်းမျဉ်း 22.2 (ဖိုးဆမ်းကစားနည်းတွင် အတွဲတစ်ဘက်ရှိ ပါတနာတစ်ဦးဦး၏ အပြုအမူကို ကစားသမား၏ အပြုအမူအဖြစ် မှတ်ယူရမည်။) နှင့် စည်းမျဉ်း 23.5 (ဖိုးဘောကစားနည်းတွင် ကစားသမား၏ဘောလုံး သို့မဟုတ် အသုံးအဆောင်ပစ္စည်းနှင့်ပတ်သက်ပြီး ပါတနာဖြစ်သူ၏အပြုအမူကို ကစားသမား၏အပြုအမူအဖြစ် မှတ်ယူရမည်။) တို့ကို ဖတ်ရှုရန်။

(2) <u>**မည်သည့်အကြောင်းကြောင့် ဘောလုံးရွေ့သည်ကို ဆုံးဖြတ်ခြင်းအတွက် "တပ်အပ်သိခြင်း သို့မဟုတ် တပ်အပ်နီးပါး သေချာခြင်း" စံနှုန်း**</u>

- ဘောလုံးရွေ့သည့်အကြောင်းရင်းကို တပ်အပ်သိမှသာ သို့မဟုတ် တပ်အပ်နီးပါးသေချာမှသာ ကစားသမား၊ ပြိုင်ဘက်ကစားသမား သို့မဟုတ် ပြင်ပအကျိုးသက်ရောက်မှုတစ်ခုခုကြောင့် ဘောလုံးရွေ့ခြင်းဖြစ်သည်ဟု မှတ်ယူရမည်။
- ဤအကြောင်းရင်းများထဲမှ အနည်းဆုံး တစ်ခုခုကြောင့် ဘောလုံးရွေ့ခြင်းဖြစ်သည်ဟု တပ်အပ်သိခြင်းမဟုတ်လျှင် သို့မဟုတ် တပ်အပ်နီးပါးသေချာခြင်းမရှိလျှင် ဘောလုံးသည် သဘာဝအင်အားများကြောင့် နေရာရွေ့ခြင်းဖြစ်သည်ဟု မှတ်ယူရမည်။

ဤစံနှုန်းကို ကိုးကားအသုံးပြုရာတွင် ရရှိနိုင်သမျှသော ကျိုးကြောင်းလျော်ညီသည့် သတင်းအချက်အလက် အားလုံးကို ထည့်သွင်းစဉ်းစားရပါမည်။ ဆိုလိုသည်မှာ ကစားသမားသိရှိထားသော အချက်အလက်အားလုံး သို့မဟုတ် ကစားပွဲကို ကျိုးကြောင်းလျော်ညီခြင်းမရှိသည့် နှောင့်နှေးကြန့်ကြာမှုကို မဖြစ်စေဘဲ ကျိုးကြောင်းဆီလျော်သည့် ကြိုးပမ်းအားထုတ်မှုဖြင့် ရရှိနိုင်သော သတင်းအချက်အလက်များအားလုံး ပါဝင်ပါသည်။

9.3 Ball Moved by Natural Forces သဘာဝအင်အားများကြောင့် ဘောလုံးရွေ့ခြင်း

ကစားသမား၏ ရပ်တန့်နေသောဘောလုံးသည် (လေသို့မဟုတ်ရေ စသည့်) သဘာဝအင်အားများကြောင့်နေရာရွေ့ခဲ့လျှင် -

- ပြစ်ဒဏ်မဖြစ်ပါ။
- ဘောလုံးရောက်ရှိသွားသည့်နေရာအသစ်မှ ဆက်ကစားရမည်။

ခြွင်းချက် (၁)။ ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်တွင် ဘောလုံးသည် နေရာမှတ် ကောက်ယူ၊ နေရာပြန်ထားပြီးနောက်မှ နေရာရွေ့ခြင်းဖြစ်လျှင် ဘောလုံးကို နေရာပြန်ထားရမည်။ (စည်းမျဉ်း 13.1d ကို ဖတ်ရှုရန်။)

- ဘောလုံးကို ၎င်း၏ မူလနေရာအမှတ်တွင် ပြန်ထားရမည်။ (အတိအကျမသိလျှင် ခန့်မှန်းရမည်။) (စည်းမျဉ်း 14.2 ကို ဖတ်ရှုရန်။)
- ဤအချက်သည် ဘောလုံးမည်သည့်အကြောင်း (သဘာဝအင်အားများအပါအဝင်) ကြောင့် ရွေ့သည်ဖြစ်စေ မှန်ကန်ပါသည်။

ခြွင်းချက် (၂)။ ဘောလုံးကို လွှတ်ချ၊ နေရာထား သို့မဟုတ် နေရာပြန်ထားပြီး ဘောလုံးရပ်တန့်နေပြီးနောက်မှ ကွင်း၏အခြားဧရိယာထဲ သို့မဟုတ် အိုဘီထဲသို့ နေရာရွေ့သွားလျှင် ဘောလုံးကို နေရာပြန်ထားရမည်။ ကစားသမားသည် မူလဘောလုံး သို့မဟုတ် အခြားဘောလုံးတစ်လုံးလုံးကို လွှတ်ချခြင်း၊ နေရာထားခြင်း သို့မဟုတ် နေရာပြန်ထားခြင်းဖြင့် ကျင်းကစားသည့်ဘောလုံးအဖြစ် ဆောင်ရွက်ထားပြီးနောက် ထိုဘောလုံးသည် သဘာဝအင်အားများကြောင့် နေရာရွေ့ပြီး ကွင်း၏အခြားဧရိယာ သို့မဟုတ် အိုဘီထဲသို့ ရောက်ရှိရပ်တန့်သွားခဲ့လျှင် ဘောလုံးကို မူလအမှတ်နေရာ (အတိအကျမသိလျှင် ခန့်မှန်းရမည်။) တွင် ပြန်ထားရမည်။ (စည်းမျဉ်း 14.2 ကို ဖတ်ရှုရန်။) သို့သော် ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်တွင် နေရာပြန်ထားပြီးဖြစ်သည့် ဘောလုံးအတွက် ခြွင်းချက် (၁) ကို ဖတ်ရှုရန်။

စည်းမျဉ်း 9.3 ကို ဖေါက်ဖျက်ပြီး ဘောလုံးကို နေရာမှားမှကစားခြင်းအတွက်ပြစ်ဒဏ် - စည်းမျဉ်း 14.7a အရ ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်

9.4 Ball Lifted or Moved by Player ဘောလုံးကိုကောက်ယူခြင်း သို့မဟုတ် ကစားသမားကြောင့်နေရာရွေ့ခြင်း

ကစားသမား (ကစားသမား၏ကက်ဒီအပါအဝင်) က ရပ်တန့်နေသည့်ဘောလုံးကို ကောက်ယူခြင်း သို့မဟုတ် ကစားသမားနှင့် ၎င်း၏ကက်ဒီတို့ အပြုအမူကြောင့် ဘောလုံးနေရာရွေ့စေခြင်းကို တပ်အပ်သိမှသာ သို့မဟုတ် တပ်အပ်နီးပါး သေချာမှသာလျှင် ဤစည်းမျဉ်းကို ကိုးကားလိုက်နာရမည်ဖြစ်သည်။

9.4a ကောက်ယူ သို့မဟုတ် နေရာရွေ့သွားသည့်ဘောလုံးကို နေရာပြန်ထားရမည့်အချိန်

ကစားသမားသည် ရပ်တန့်နေသည့်ဘောလုံးကို ကောက်ယူခဲ့လျှင် သို့မဟုတ် နေရာရွေ့စေခဲ့လျှင် ဘောလုံးကို ၎င်း၏ မူလနေရာအမှတ် (အတိအကျမသိလျှင် ခန့်မှန်းရမည်။) တွင် ပြန်ထားရမည်။ (စည်းမျဉ်း 14.2 ကို ဖတ်ရှုရန်။)

ခြွင်းချက်။

- ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်းအရ သက်သာခွင့်ယူရန် သို့မဟုတ် ဘောလုံးကို အခြားအမှတ်နေရာတွင် ပြန်ထားရန် ကောက်ယူသည့်အခါ (စည်းမျဉ်း 14.2d နှင့် 14.2e ကို ဖတ်ရှုရန်။)
- ဘောလုံးသည် ကစားသမားက ရိုက်ချက်စတင်သည့်နောက်မှ သို့မဟုတ် ရိုက်ချက်အတွက် ဘက်ဆွင်းစတင်သည့်နောက်မှ နေရာရွေ့ခြင်းဖြစ်ပြီး ရိုက်ချက်ကို ဆက်လက်ပြုလုပ်လိုက်သည့်အခါ (စည်းမျဉ်း 9.1b ကို ဖတ်ရှုရန်။)

9.4b ဘောလုံးကိုကောက်ယူခြင်း၊ တမင်ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့်ထိခြင်း သို့မဟုတ် နေရာရွေ့စေခြင်း။

ကစားသမားသည် ရပ်တန့်နေသည့်ဘောလုံးကို ကောက်ယူလျှင် သို့မဟုတ် တမင်ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့်ထိလျှင် သို့မဟုတ် နေရာရွေ့စေခဲ့လျှင် **ပြစ်ဒဏ် ၁ ချက်** ချမှတ်ခံရမည်။

သို့သော် ခြွင်းချက် (၅) ခု ရှိပါသည်။

ခြွင်းချက် (၁)။ ကစားသမားသည် ဘောလုံးကို ကောက်ယူခွင့် သို့မဟုတ် နေရာရွေ့ခွင့်ရှိခြင်း။ ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်းအရ ဘောလုံးကို ကောက်ယူလျှင် သို့မဟုတ် နေရာရွေ့လျှင် ပြစ်ဒဏ်မဖြစ်ပါ။

- ဘောလုံးကို ကောက်ယူပြီး မူလအမှတ်နေရာတွင် ပြန်ထားရန် စည်းမျဉ်းက ခွင့်ပြုလျှင်
- စည်းမျဉ်းအရ နေရာရွေ့သွားသည့်ဘောလုံးကို မူလအမှတ်နေရာတွင် ပြန်ထားရန်လိုအပ်လျှင် (သို့မဟုတ်)
- ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်းအရ ဘောလုံးကို တဖန်ပြန်၍လွှတ်ချရန် သို့မဟုတ် နေရာထားရန် သို့မဟုတ် အခြားနေရာမှ ကစားရန် လိုအပ်လျှင် သို့မဟုတ် ခွင့်ပြုလျှင်

ခြွင်းချက် (၂)။ ဘောလုံးကိုရှာဖွေရန် သို့မဟုတ် ခွဲခြားစိစစ်ရန် ကြိုးစားစဉ် မတော်တဆ နေရာရွေ့ခြင်း။ ကစားသမားသည် ဘောလုံးကိုရှာဖွေရန် သို့မဟုတ် မိမိဘောလုံးဟုတ်မဟုတ် ခွဲခြားစိစစ်ရန် ကြိုးစားစဉ် မတော်တဆ ဘောလုံးနေရာရွေ့စေခဲ့လျှင် ပြစ်ဒဏ်မဖြစ်ပါ။ (စည်းမျဉ်း 7.4 ကို ဖတ်ရှုရန်။)

ခြွင်းချက် (၃)။ ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်တွင် မတော်တဆ နေရာရွေ့ခြင်း။ ကစားသမားသည် ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်တွင် ဘောလုံးကို မတော်တဆနေရာရွေ့စေခဲ့လျှင်၊ ဖြစ်စဉ်မှာ မည်သို့မည်ပုံဖြစ်သည်ဖြစ်စေ ပြစ်ဒဏ်မဖြစ်ပါ။ (စည်းမျဉ်း 13.1d ကို ဖတ်ရှုရန်။)

ခြွင်းချက် (၄)။ ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်မှလွဲ၍ မည်သည့်နေရာတွင်မဆို စည်းမျဉ်းကိုစွဆောင်ရွက်စဉ် နေရာရွေ့ခြင်း။ ကစားသမားသည် ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်မှလွဲ၍ မည်သည့်နေရာတွင်မဆို အောက်ပါကိစ္စရပ်များ ဆောင်ရွက်ရန် ကျိုးကြောင်းလျော်ညီသော အပြုအမူများကိုပြုလုပ်စဉ် ဘောလုံးကို မတော်တဆ နေရာရွေ့စေခဲ့လျှင် ပြစ်ဒဏ်မဖြစ်ပါ။

- စည်းမျဉ်းခွင့်ပြုချက်အရ ဘောလုံးကို နေရာမှတ်ရန် သို့မဟုတ် ကောက်ယူရန် သို့မဟုတ် နေရာပြန်ထားရန်။ (စည်းမျဉ်း 14.2 ကို ဖတ်ရှုရန်။)
- ဖယ်ရှားနိုင်သည့်လူလုပ်ပစ္စည်းကို ဖယ်ရှားရန်။ (စည်းမျဉ်း 15.2 ကို ဖတ်ရှုရန်။)
- စည်းမျဉ်းခွင့်ပြုချက်အရ ပိုမိုဆိုးရွားသွားသောအခြေအနေများကို မူလအနေအထားပြန်ဖြစ်အောင် ပြုပြင်ရန်။ (စည်းမျဉ်း 8.1d ကို ဖတ်ရှုရန်။)
- စည်းမျဉ်းအရသက်သာခွင့်ရနိုင်မရနိုင် ဆန်းစစ်ခြင်း (ဥပမာ - အခြေအနေတစ်ခုခုက အနှောင့်အယှက်ပေးနေခြင်း ရှိမရှိ သိရှိနိုင်ရန် ဂေါက်တုတ်ဖြင့် ဆွင်းလွှဲကြည့်ခြင်း) သို့မဟုတ် မည်သည့်နေရာတွင် သက်သာခွင့်ယူမည်ကို ဆန်းစစ်ခြင်း (ဥပမာ - အလုံးစုံလွတ်ကင်းရာ အနီးဆုံးအမှတ်ကို ရှာဖွေစိစစ်ခြင်း) တို့ အပါအဝင် စည်းမျဉ်းအရ သက်သာခွင့်ယူရန်။
- စည်းမျဉ်းအရ အကွာအဝေးတိုင်းတာရန် (ဥပမာ - စည်းမျဉ်း 6.4 အရ ရိုက်ကစားရန်အလှည့်ကျ အစီအစဉ်ကို ဆုံးဖြတ်ရန်။)

ခြွင်းချက် (၅)။ ဘောလုံးသည် ကစားသမား သို့မဟုတ် အသုံးအဆောင်ပစ္စည်းတွင် ကပ်မှီလျက် ရပ်တန့်နေပြီးနောက်မှ နေရာရွေ့ခြင်း။ ကစားသမား၏ဘောလုံးသည် ရိုက်ချက်ပြုလုပ်ပြီးနောက် (စည်းမျဉ်း 11.1) သို့မဟုတ် လွှတ်ချပြီးနောက် (စည်းမျဉ်း 14.3c(1)) ကစားသမား သို့မဟုတ် ကစားသမား၏ အသုံးအဆောင်ပစ္စည်းကို ကပ်မှီလျက် ရပ်တန့်သွားသည့်အခါ ကစားသမားက နေရာရွေ့လိုက်လျှင် သို့မဟုတ် အသုံးအဆောင်ပစ္စည်းကို ဖယ်ရှားလိုက်လျှင် ဘောလုံးနေရာရွေ့သွားပါက ပြစ်ဒဏ်မဖြစ်ပါ။

စည်းမျဉ်း 9.4 ကို ဖေါက်ဖျက်ပြီး ဘောလုံးကို နေရာမှားမှ ကစားခြင်းအတွက် ပြစ်ဒဏ် - စည်းမျဉ်း 14.7a အရ ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်

အကယ်၍ ကစားသမားသည် နေရာရွေ့သွားသည့်ဘောလုံးကို စည်းမျဉ်း 9.4 အရ နေရာပြန်ထားရန် လိုအပ်သော်လည်း နေရာပြန်ထားရန်ပျက်ကွက်ခဲ့ပြီး ဘောလုံးကို နေရာအမှားမှကစားခဲ့လျှင် စည်းမျဉ်း 14.7a အရ **ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်** ချမှတ်ခံရမည်။ (စည်းမျဉ်း 1.3c(4) ခြွင်းချက် ကို ဖတ်ရှုရန်။)

9.5 Ball Lifted or Moved by Opponent in Match Play ကျင်းပြတ်ပြိုင်ပွဲတွင် ပြိုင်ဘက်ကစားသမားက ဘောလုံးကို ကောက်ယူခြင်း သို့မဟုတ် နေရာရွေ့စေခြင်း

ပြိုင်ဘက်ကစားသမား (ပြိုင်ဘက်ကစားသမား၏ကက်ဒီ အပါအဝင်) က ကစားသမား၏ ဘောလုံးကို ကောက်ယူခြင်း သို့မဟုတ် ၎င်း၏အပြုအမူကြောင့် ကစားသမား၏ဘောလုံး ရွေ့သွားခြင်းကို တပ်အပ်သိမှသာ သို့မဟုတ် တပ်အပ်နီးပါး သေချာမှသာလျှင် ဤစည်းမျဉ်းကို ကိုးကားလိုက်နာရန်ဖြစ်သည်။

ပြိုင်ဘက်ကစားသမားသည် ကစားသမား၏ဘောလုံးကို မှားယွင်းပြီး ဘောလုံးအမှားအဖြစ် ရိုက်ကစားခဲ့လျှင် ထိုဖြစ်စဉ်ကို စည်းမျဉ်း 6.3c(1) တွင် ဖေါ်ပြထားပါသည်။ ဤစည်းမျဉ်းနှင့် မသက်ဆိုင်ပါ။

9.5a ကောက်ယူလိုက်သည့်ဘောလုံး သို့မဟုတ် နေရာရွေ့သွားသည့်ဘောလုံးကို နေရာပြန်ထားရသည့်အချိန်

ပြိုင်ဘက်ကစားသမားသည် ကစားသမား၏ ရပ်တန့်နေသည့်ဘောလုံးကို ကောက်ယူခဲ့လျှင် သို့မဟုတ် နေရာရွေ့စေခဲ့လျှင် ဘောလုံးကို အောက်ပါအခြေအနေတို့မှလွဲ၍ ၎င်း၏ မူလအမှတ်နေရာ (အတိအကျမသိလျှင် ခန့်မှန်းရမည်။) တွင် နေရာပြန်ထားမည်။

- ပြိုင်ဘက်ကစားသမားက ကစားသမားကို နောက်ရိုက်ချက်ဖြင့် ကျင်းအဝင်ပေးသည့်အခါ၊ ကျင်း သို့မဟုတ် ပြိုင်ပွဲကို အနိုင်ပေးသည့်အခါ။ (စည်းမျဉ်း 3.2b ကို ဖတ်ရှုရန်။)
- ကစားသမားသည် သက်သာခွင့်ယူရန် သို့မဟုတ် ဘောလုံးကို အခြားအမှတ်နေရာတွင် ပြန်ထားရန်အတွက် စည်းမျဉ်းအရ ဆောင်ရွက်ရန်ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့် ပြိုင်ဘက်ကစားသမားကို တောင်းဆိုခြင်းကြောင့် ပြိုင်ဘက်ကစားသမားက ဘောလုံးကို ကောက်ယူ သို့မဟုတ် နေရာရွေ့စေသည့်အခါ။

9.5b Penalty for Lifting or Deliberately Touching Ball or Causing It to Move - ဘောလုံးကို ကောက်ယူခြင်း သို့မဟုတ် တမင်ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့်ထိခြင်း သို့မဟုတ် နေရာရွေ့စေခြင်းအတွက် ပြစ်ဒဏ်

ပြိုင်ဘက်ကစားသမားသည် ကစားသမား၏ ရပ်တန့်နေသည့်ဘောလုံးကို ကောက်ယူခြင်း သို့မဟုတ် တမင်ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့်ထိခြင်း သို့မဟုတ် နေရာရွေ့စေခြင်းတို့ ပြုလုပ်ခဲ့လျှင် ပြိုင်ဘက်ကစားသမားသည် **ပြစ်ဒဏ် ၁ ချက်** ချမှတ်ခံရမည်။

သို့သော် ခြွင်းချက်အခြေအနေများ ရှိပါသည်။

ခြွင်းချက် (၁)။ ပြိုင်ဘက်ကစားသမားသည် ကစားသမား၏ဘောလုံးကို ကောက်ယူခွင့်ရှိခြင်း။ ပြိုင်ဘက်ကစားသမားသည် အောက်ပါအခြေအနေများတွင် ကစားသမား၏ဘောလုံးကို ကောက်ယူသည့်အခါ ပြစ်ဒဏ်မဖြစ်ပါ။

- နောက်ရိုက်မည့်ရိုက်ချက်ကို ကျင်းအဝင်ပေးသည့်အခါ၊ ကျင်း သို့မဟုတ် ပြိုင်ပွဲကို အနိုင်ပေးသည့်အခါ
- ကစားသမား၏တောင်းဆိုမှုကြောင့် ကောက်ယူရသည့်အခါ။

ခြွင်းချက် (၂)။ ကစားသမား၏ဘောလုံးကို ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်တွင် မှားယွင်းပြီး နေရာမှတ်ကောက်ယူခြင်း။ ပြိုင်ဘက်ကစားသမားသည် ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်တွင် ကစားသမား၏ဘောလုံးကို မိမိ၏ဘောလုံးဟု မှားယွင်းယုံကြည်မိသဖြင့် ဘောလုံးကို နေရာမှတ်ပြီး ကောက်ယူသည့်အခါ ပြစ်ဒဏ်မဖြစ်ပါ။

ခြွင်းချက် (၃)။ ကစားသမားက ၎င်း၏ဘောလုံးကို ရွေ့စေခြင်းနှင့်တူညီသည့် ခြွင်းချက်အခြေအနေများ။ ပြိုင်ဘက်ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်း 9.4b ခြွင်းချက် 2, 3, 4 နှင့် 5 တို့တွင် ဖော်ပြပါရှိသည့် အခြေအနေများတွင် ကစားသမား၏ ဘောလုံးကို မတော်တဆ နေရာရွေ့စေခဲ့လျှင် ပြစ်ဒဏ်မဖြစ်ပါ။

စည်းမျဉ်း 9.5 ကိုဖေါက်ဖျက်ပြီး ဘောလုံးကို နေရာမှားမှကစားခြင်းအတွက် ပြစ်ဒဏ် - စည်းမျဉ်း 14.7a အရ ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်

9.6 Ball Lifted or Moved by Outside Influence ပြင်ပအကျိုးသက်ရောက်မှုကြောင့် ဘောလုံးကို ကောက်ယူခြင်း သို့မဟုတ် နေရာရွေ့ခြင်း

ပြင်ပအကျိုးသက်ရောက်မှုတစ်ခု (အချက်ရေကစားနည်းမှ အခြားကစားသမား သို့မဟုတ် အခြားဘောလုံးတစ်လုံးလုံး အပါအဝင်) က ဘောလုံးကို ကောက်ယူခဲ့ခြင်း သို့မဟုတ် နေရာရွေ့စေခဲ့ခြင်းကို တပ်အပ်သိလျှင် သို့မဟုတ် တပ်အပ်နီးပါးသေချာလျှင်

- ပြစ်ဒဏ်မဖြစ်ပါ။
- ဘောလုံးကို ၎င်း၏ မူလအမှတ်နေရာ (အတိအကျမသိလျှင် ခန့်မှန်းရမည်) တွင် နေရာပြန်ထားရမည်။ (စည်းမျဉ်း 14.2 ကို ဖတ်ရှုရန်။)

ဤအချက်ကို ကစားသမား၏ဘောလုံး တွေ့သည်ဖြစ်စေ မတွေ့သည်ဖြစ်စေ ကိုးကားလိုက်နာရမည်။

သို့သော် ဘောလုံးကို ပြင်ပအကျိုးသက်ရောက်မှုတစ်ခုခုက ကောက်ယူခြင်း သို့မဟုတ် နေရာရွေ့စေခြင်းဖြစ်ကြောင်း တပ်အပ်မသိဘဲ သို့မဟုတ် တပ်အပ်နီးပါးသေချာခြင်း မရှိဘဲ ဘောလုံးပျောက်ဆုံးခဲ့လျှင် ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်း 18.2 အရ အချက်နှင့်အကွာအဝေးပြစ်ဒဏ် သက်သာခွင့်နည်းလမ်းဖြင့်သာ ဆက်လက်ကစားရပါမည်။

အကယ်၍ ကစားသမား၏ဘောလုံးကို အခြားကစားသမားတစ်ယောက်က ဘောလုံးအမှားအဖြစ် ကစားသွားခြင်းဖြစ်လျှင် ထိုဖြစ်စဉ်ကို စည်းမျဉ်း 6.3c(2) ဖြင့် ဖော်ပြထားပါသည်။ ဤစည်းမျဉ်းနှင့် မသက်ဆိုင်ပါ။

စည်းမျဉ်း 9.6 ကို ဖေါက်ဖျက်ပြီး ဘောလုံးကို နေရာမှားမှကစားခြင်းအတွက် ပြစ်ဒဏ် - စည်းမျဉ်း 14.7a အရ ပုံမှန်သတ်မှတ် ပြစ်ဒဏ်

9.7 Ball-Marker Lifted or Moved ဘောမာကာကိုကောက်ယူခြင်း သို့မဟုတ် နေရာရွေ့ခြင်း

ဤစည်းမျဉ်းသည် ခေတ္တကောက်ယူထားသည့်ဘောလုံး၏ အမှတ်နေရာကို မှတ်သားထားသည့် ဘောမာကာကို ဘောလုံး နေရာပြန်မထားရသေးမီ ကောက်ယူခြင်း သို့မဟုတ် နေရာရွေ့စေခြင်းဖြစ်ခဲ့လျှင် လုပ်ဆောင်ရမည်တို့ကို ဖေါ်ပြထားသည့် စည်းမျဉ်းဖြစ်သည်။

9.7a ဘောလုံး သို့မဟုတ် ဘောမာကာကို နေရာပြန်ထားမည်။

ဘောလုံးနေရာပြန်မထားရသေးမီ ဘောမာကာကိုကောက်ယူခြင်း သို့မဟုတ် တနည်းနည်းဖြင့် နေရာရွေ့စေခြင်း (သဘာဝ အင်အားများအပါအဝင်) ကို တပ်အပ်သိလျှင် သို့မဟုတ် တပ်အပ်နီးပါးသေချာလျှင် ကစားသမားသည် အောက်ပါတို့အနက် တစ်ခုခုကို ဆောင်ရွက်ရမည်။

- ဘောလုံးကို ၎င်း၏မူလအမှတ်နေရာတွင် ပြန်ထားရမည်။ (နေရာအတိအကျမသိလျှင် ခန့်မှန်းရမည်။) (စည်းမျဉ်း 14.2 ကို ဖတ်ရှုရန်။)
- ဘောလုံး၏မူလအမှတ်နေရာကိုမှတ်သားရန် ဘောမာကာကို ချထားရမည်။

9.7b ဘောမာကာကိုကောက်ယူခြင်း သို့မဟုတ် နေရာရွေ့စေခြင်းအတွက် ပြစ်ဒဏ်

ကစားသမား သို့မဟုတ် ကျင်းပြတ်ပြိုင်ပွဲ၏ ပြိုင်ဘက်ကစားသမားသည် ကစားသမား၏ ဘောမာကာကို (ကောက်ယူထားသည့် ဘောလုံးကို နေရာပြန်မထားရသေးမီ) ကောက်ယူလျှင် သို့မဟုတ် နေရာရွေ့စေလျှင် ကစားသမား သို့မဟုတ် ပြိုင်ဘက်ကစားသမားသည် ပြစ်ဒဏ် ၁ ချက် ချမှတ်ခံရပါမည်။

ခြွင်းချက်။ ဘောမာကာကိုကောက်ယူခြင်း၊ နေရာရွေ့ခြင်း သို့မဟုတ် နေရာရွေ့စေခြင်း အတွက် စည်းမျဉ်း 9.4b နှင့် 9.5b ခြွင်းချက်များကို ကိုးကားလိုက်နာရန်။ ကစားသမား၏ဘောလုံးကိုကောက်ယူခြင်း သို့မဟုတ် မတော်တဆနေရာ ရွေ့စေခြင်းတို့အတွက် ကစားသမား သို့မဟုတ် ပြိုင်ဘက်ကစားသမားတွင် ပြစ်ဒဏ်မဖြစ်သည့် အခြေအနေဖြစ်စဉ်အားလုံးတွင် ကစားသမား၏ ဘောမာကာကို ကောက်ယူခြင်း သို့မဟုတ် မတော်တဆ နေရာရွေ့စေခြင်းအတွက်လည်း ပြစ်ဒဏ်မဖြစ်ပါ။

စည်းမျဉ်း 9.7 ကို ဖေါက်ဖျက်ပြီး ဘောလုံးကို နေရာမှားမှကစားခြင်းအတွက် ပြစ်ဒဏ် - စည်းမျဉ်း 14.7a အရ ပုံမှန် သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်

RULE 10 Preparing for and Making a Stroke; Advice and Help; Caddies
ရိုက်ချက်အတွက်ပြင်ဆင်ခြင်းနှင့် ရိုက်ချက်ပြုလုပ်ခြင်း၊ အကြံဉာဏ်နှင့် အကူအညီ၊ ကက်ဒီ

စည်းမျဉ်း၏ရည်ရွယ်ချက်
စည်းမျဉ်း 10 သည် အခြားသူများ (ကက်ဒီအပါအဝင်) ထံမှ ကစားသမား ရယူနိုင်သည့် အကြံဉာဏ် နှင့် အခြားအကူအညီများ အပါအဝင် ရိုက်ချက်အတွက်ပြင်ဆင်ပုံနှင့် ရိုက်ချက်ပြုလုပ်ပုံအကြောင်း ဖော်ပြထားသည့် စည်းမျဉ်းဖြစ်သည်။ အခြေခံနိယာမသဘောတရားမှာ ဂေါက်သီးအားကစားနည်းသည် ကျွမ်းကျင်မှုနှင့် တကိုယ်ရေစိန်ခေါ်မှုများ ပေါင်းစပ်ထားသည့် အားကစားနည်းဖြစ်သည်ဟူသည့် အချက်ဖြစ်သည်။

10.1 Making a Stroke ရိုက်ချက်ပြုလုပ်ခြင်း

စည်းမျဉ်း၏ရည်ရွယ်ချက်
စည်းမျဉ်း 10.1 သည် ရိုက်ချက်တစ်ခုပြုလုပ်ပုံနှင့် ရိုက်ချက်ပြုလုပ်ရာတွင် တားမြစ်ထားသည့်အပြုအမူများကို ဖော်ပြထားသည့်စည်းမျဉ်းဖြစ်သည်။ ဘောလုံးကို ဂေါက်တုတ်၏တုတ်ခေါင်းဖြင့် သင့်တင့်မျှတစွာ ရိုက်ကစားခြင်းဖြင့် ရိုက်ချက်တစ်ခုကို ပြုလုပ်ရသည်။ အဓိကစိန်ခေါ်မှုမှာ ဂေါက်တုတ်ကို ခန္ဓာကိုယ်တွင် တည်ချက်အဖြစ် ထိကပ်မထားဘဲ လွတ်လပ်စွာလွှဲရိုက်ခြင်းဖြင့် ဂေါက်တုတ်တစ်ခုလုံး၏ လှုပ်ရှားမှုကို တည့်မတ်စေရန်နှင့် ထိန်းကြောင်းရန်ဖြစ်သည်။

10.1a ဘောလုံးကိုသင့်တင့်မျှတစွာရိုက်ခြင်း

ရိုက်ချက်တစ်ခုပြုလုပ်ရာတွင် -

- ကစားသမားသည် ဘောလုံးကို ဂေါက်တုတ်ခေါင်း၏ အစိတ်အပိုင်းတစ်ခုခုနှင့် သင့်တင့်လျော်ကန်စွာ ရိုက်ရမည်။ ထိုသို့ ရိုက်ရာတွင် ဂေါက်တုတ်ခေါင်းနှင့် ဘောလုံးအကြား တဒင်္ဂအချိန်အတွင်းသာ ထိတွေ့ရမည်ဖြစ်ပြီး ဘောလုံးကို တွန်းထုတ်ခြင်း၊ ခြစ်ထုတ်ခြင်း သို့မဟုတ် ကော်ထုတ်ခြင်းတို့ မပြုလုပ်ရပါ။
- အကယ်၍ ကစားသမား၏ဂေါက်တုတ်သည် ဘောလုံးကို မတော်တဆ တစ်ကြိမ်ထက်ပို၍ ထိခတ်မိလျှင် ရိုက်ချက်တစ်ချက်အဖြစ်သာ ရေတွက်ရမည်ဖြစ်ပြီး ပြစ်ဒဏ်လည်း မဖြစ်ပါ။

10.1b Anchoring the Club - ဂေါက်တုတ်ကို ခန္ဓာကိုယ်တွင် မှီတွယ်ပြီး တည်ချက်ပြုလုပ်ခြင်း

ကစားသမားသည် ရိုက်ချက်ပြုလုပ်ရာတွင် ဂေါက်တုတ်ကို ခန္ဓာကိုယ်တွင် အောက်ပါနည်းလမ်းတစ်ခုခုဖြင့် တည်ချက် မပြုလုပ်ရပါ။

- ဂေါက်တုတ် သို့မဟုတ် ဂေါက်တုတ်ဆုပ်ကိုင်သည့်လက်ကို ခန္ဓာကိုယ်အစိတ်အပိုင်းတစ်ခုခုတွင် ထောက်ကန်ထားခြင်း (ဂေါက်တုတ် သို့မဟုတ် ဆုပ်ကိုင်သည့်လက်ကို လက်ဖျံတွင် ကပ်မှီ၍ ဂေါက်တုတ်ကို ဆုပ်ကိုင်ခြင်းမှလွဲ၍) ဖြင့် တိုက်ရိုက်တည်ချက်ပြုလုပ်ခြင်း။
- ဂေါက်တုတ်ဆုပ်ကိုင်သည့်လက်ကို တည်ငြိမ်သည့်အမှတ်ဖြစ်နေစေရန်နှင့် ထိုဆုပ်ကိုင်လက်ကိုဗဟိုပြု၍ အခြားလက်တစ်ဘက်ဖြင့် ဆွင်းလွှဲနိုင်ရန် ဂေါက်တုတ် ဆုပ်ကိုင်သည့်လက်၏ လက်ဖျံကို ခန္ဓာကိုယ်အစိတ်အပိုင်းတစ်ခုခုတွင် ကပ်မှီထားခြင်းဖြင့် တည်ချက်အမှတ်တစ်ခုကို သွယ်ဝိုက်ဖန်တီးအသုံးပြုခြင်း။

အကယ်၍ ကစားသမား၏ဂေါက်တုတ်၊ ဂေါက်တုတ်ဆုပ်ကိုင်သည့်လက် သို့မဟုတ် လက်ဖျံသည် ရိုက်ချက်ပြုလုပ်ချိန်အတွင်း ခန္ဓာကိုယ်ကို ထောက်မှီထားခြင်းမဟုတ်ဘဲ ခန္ဓာကိုယ် သို့မဟုတ် အဝတ်အစားကို ထိနေခြင်းသက်သက်ဖြစ်လျှင် ဤစည်းမျဉ်းကို ချိုးဖေါက်ရာမရောက်ပါ။

ဤစည်းမျဉ်း၏ရည်ရွယ်ချက်အတွက် 'လက်ဖျံ' ဟူသည်မှာ လက်ကောက်ဝတ်အပါအဝင် တံတောင်ဆစ်အောက်ပိုင်းဖြစ်သော လက်၏အစိတ်အပိုင်းကို ဆိုလိုပါသည်။

DIAGRAM 10.1b: ANCHORING THE CLUB

စည်းမျဉ်း 25.3b နှင့် 25.4h တို့ကို ဖတ်ရှုရန်။ (ကိုယ်လက်အင်္ဂါမစုံလင်သော ကစားသမားများနှင့် အထောက်အကူပြု ရွေ့လျားသွားလာရေးကိရိယာ အသုံးပြုရသော ကစားသမားများအတွက် စည်းမျဉ်း 10.1b ကို မွမ်းမံပြင်ဆင်ချက်)

10.1c ရိုက်လမ်းကြောင်းကိုခွရပ်လျက် သို့မဟုတ် ရိုက်လမ်းကြောင်းပေါ်တွင် ရပ်လျက် ရိုက်ချက်ပြုလုပ်ခြင်း

ကစားသမားသည် ရပ်တည်ချက် စတန့်အတွက် ခြေထောက်များကို ရိုက်လမ်းကြောင်း သို့မဟုတ် ဘောလုံးနောက်သို့ ရိုက်လမ်းကြောင်းဆက်ဆွဲမျဉ်း၏ တစ်ဖက်တစ်ချက်တွင် တမင်ချထားလျက် သို့မဟုတ် ခြေထောက်တစ်ဖက်က ရိုက်လမ်းကြောင်းကို တမင်ထိထားလျက်နှင့် ရိုက်ချက်မပြုလုပ်ရပါ။

ဤစည်းမျဉ်းသက်သက်အတွက် ရိုက်လမ်းကြောင်းတွင် ဘေးတစ်ဖက်တစ်ချက်စီရှိ သင့်တင့်သော အကွာအဝေး မပါဝင်ပါ။

ခြွင်းချက်။ ထိုသို့ ရပ်တည်ချက် စတန့်ကို မတော်တဆ ရပ်မိခြင်းနှင့် အခြားကစားသမား၏ ရိုက်လမ်းကြောင်းကို ရှောင်တိမ်း၍ ရပ်ရခြင်းတို့အတွက် ပြစ်ဒဏ်မဖြစ်ပါ။

စည်းမျဉ်း 25.4i ကို ဖတ်ရှုရန်။ (အထောက်အကူပြု ရွေ့လျားသွားလာရေးကိရိယာ အသုံးပြုရသော ကစားသမားအတွက် စည်းမျဉ်း 10.1c ကို မွမ်းမံပြင်ဆင်ချက်တွင် အထောက်အကူပြုကိရိယာ၏အစိတ်အပိုင်းတစ်ခုခုနှင့်အတူ ပြုလုပ်ရသော ရပ်တည်ချက် စတန့် ပါဝင်ပါသည်။)

10.1d ရွေ့နေဆဲဘောလုံးကို ရိုက်ကစားခြင်း

ကစားသမားသည် ရွေ့နေသောဘောလုံးကို ရိုက်ချက်မပြုလုပ်ရပါ။

- ကျင်းကစားနေသောဘောလုံးတစ်လုံးသည် အမှတ်နေရာတစ်ခုအပေါ်တွင် ရပ်တန့်နေခြင်းမဟုတ်လျှင် "ရွေ့လျားနေခြင်း" ဖြစ်သည်။
- ရပ်တန့်နေသည့်ဘောလုံးသည် ယိမ်းလှုပ် (တခါတရံ တုန်နေခြင်းကို ညွှန်းဆိုသည်။) နေသော်လည်း ၎င်း၏ မူလအမှတ်နေရာပေါ်တွင်သာ ပြန်လည်ရောက်ရှိလျှင် ၎င်းကိုရပ်တန့်နေသည်ဟုသာမှတ်ယူရပါမည်။ ၎င်းသည် ရွေ့နေသောဘောလုံးမဟုတ်ပါ။

သို့သော် ရွေ့နေသောဘောလုံးကို ရိုက်သော်လည်း ပြစ်ဒဏ်မဖြစ်သည့် **ခြွင်းချက်** (၃) ခု ရှိပါသည်။

ခြွင်းချက် (၁)။ ရိုက်ချက်အတွက် ဘက်ဆွင်း စတင်ပြုလုပ်ပြီးနောက်မှ စတင်ရွေ့သောဘောလုံး။ ဤအခြေအနေတွင် ရွေ့နေသော ဘောလုံးကို ရိုက်ချက်ပြုလုပ်ခြင်းအတွက် စည်းမျဉ်း 9.1b တွင် ဖော်ပြထားပါသည်။ ဤစည်းမျဉ်းနှင့်မသက်ဆိုင်ပါ။

ခြွင်းချက် (၂)။ တီတံပေါ်မှ ပြုတ်ကျသည့်ဘောလုံး။ ဘောလုံးက တီတံပေါ်မှ ပြုတ်ကျသည့်အခိုက်တွင် ရိုက်ချက်ပြုလုပ်မိခြင်းအတွက် စည်းမျဉ်း 6.2b(5) တွင် ဖော်ပြထားပါသည်။ ဤစည်းမျဉ်းနှင့်မသက်ဆိုင်ပါ။

ခြွင်းချက် (၃)။ ရေထဲတွင် ရွေ့လျားနေသည့်ဘောလုံး။ ဘောလုံးတစ်လုံးသည် ယာယီရေအိုင်အတွင်း သို့မဟုတ် ပြစ်ဒဏ်ပေး ဇရိယာထဲရှိ ရေထဲ၌ ရွေ့လျားနေသည့်အချိန်တွင် -

- ကစားသမားသည် ထိုဘောလုံးကို ပြစ်ဒဏ်မရှိဘဲ ရိုက်ချက်ပြုလုပ်နိုင်သည်။ (သို့မဟုတ်)
- စည်းမျဉ်း 16.1 သို့မဟုတ် 17 အရ သက်သာခွင့်ယူနိုင်ပြီး ရွေ့နေသောဘောလုံးကို ကောက်ယူနိုင်သည်။

ဤဖြစ်စဉ်အသီးသီးတွင် ကစားသမားသည် ဘောလုံးကို လေ သို့မဟုတ် ရေစီးကြောင်းကြောင့် ပိုမိုကောင်းမွန်သည့်နေရာသို့ ရောက်ရှိသွားစေရန် စောင့်ဆိုင်းခြင်းဖြင့် ကျိုးကြောင်းလျော်ညီခြင်း မရှိသည့် နှောင့်နှေးကြန့်ကြာမှုကို မဖြစ်စေရပါ။

စည်းမျဉ်း 10.1 ကိုဖေါက်ဖျက်ပြီး ရိုက်ချက်ပြုလုပ်ခြင်းအတွက် ပြစ်ဒဏ် - ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်

အချက်ရေကစားနည်းတွင် ဤစည်းမျဉ်းကို ဖေါက်ဖျက်ပြီးပြုလုပ်သည့်ရိုက်ချက်ကို ရေတွက်ပြီး ကစားသမားသည် **ပြစ်ဒဏ် ၂ ချက်** ချမှတ်ခံရပါမည်။

10.2 Advice and Other Help အကြံဉာဏ် နှင့် အခြားအကူအညီ

စည်းမျဉ်း၏ရည်ရွယ်ချက်

ကစားသမားအတွက် အဓိကစိန်ခေါ်မှုတစ်ခုမှာ ကစားပွဲအတွက် နည်းဗျူဟာနှင့် မဟာဗျူဟာများ ချမှတ်ရခြင်း ဖြစ်သည်။ ထို့ကြောင့် ကွင်းပတ်ကစားချိန်အတွင်း ကစားသမားရယူနိုင်သော အကြံဉာဏ်နှင့် အခြားအကူအညီများကို ကန့်သတ်ထားရခြင်းဖြစ်သည်။

10.2a အကြံဉာဏ်

ကွင်းပတ်ကစားချိန်အတွင်း ကစားသမားသည် -

- ကွင်းအတွင်း ကစားနေသော ပြိုင်ပွဲဝင် ကစားသမားတစ်ဦးဦးကို အကြံမပေးရပါ။
- ကစားသမား၏ ကက်ဒီထံမှလွဲ၍ အခြားသူတစ်ဦးဦးထံမှ အကြံဉာဏ် မတောင်းခံရပါ။
- အခြားကစားသမားတစ်ဦးဦးက ပေးလာခဲ့လျှင် သို့မဟုတ် တောင်းဆိုမေးမြန်းလာခဲ့လျှင် အကြံဉာဏ် ဖြစ်စေမည့် သတင်းအချက်အလက်များကို သိရှိနိုင်ရန် အခြားကစားသမား၏ အသုံးအဆောင် ပစ္စည်းများကို ထိကိုင်ခြင်း (ဥပမာ - မည်သည့်ဂေါက်တုတ်ကို အသုံးပြုကြောင်း သိရှိနိုင်ရန် အခြားကစားသမား၏ ဂေါက်တုတ်များ သို့မဟုတ် ဂေါက်အိတ်ကို ကိုင်ကြည့်ခြင်း) မပြုလုပ်ရပါ။

ဤအချက်သည် ကွင်းပတ်မစတင်မီအချိန်၊ စည်းမျဉ်း 5.7a အရ ကစားပွဲ ရပ်နားထားချိန် သို့မဟုတ် ပြိုင်ပွဲတစ်ခု၏ ကွင်းပတ်တစ်ခုနှင့်တစ်ခုကြားအချိန်တို့တွင် အကျုံးမဝင်ပါ။

စည်းမျဉ်း 10.2a ကို ဖေါက်ဖျက်ခြင်းအတွက် ပြစ်ဒဏ် - ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်

ကျင်းပြတ်ကစားနည်းနှင့် အချက်ရေကစားနည်း နှစ်မျိုးလုံးတွင် အောက်ပါနည်းလမ်းအတိုင်း ပြစ်ဒဏ်ချမှတ်ရပါမည်။

- ကစားသမားတစ်ဦးဦးက ကျင်းကစားနေသည့်အချိန်တွင် အကြံတောင်းခြင်း သို့မဟုတ် အကြံပေးခြင်း။ ကစားသမားသည် လက်ရှိကစားနေသည့်ကျင်း သို့မဟုတ် လတ်တလောကစားပြီးခဲ့သည့်ကျင်းတွင် **ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်** ချမှတ်ခံရပါမည်။

- <u>ကစားသမား နှစ်ယောက်လုံး ကျင်းနှစ်ကျင်းအကြားတွင် အကြံတောင်းခြင်း သို့မဟုတ် အကြံပေးခြင်း။</u> ကစားသမားသည် နောက်ကစားမည့်ကျင်းတွင် **ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်** ချမှတ်ခံရပါမည်။

စည်းမျဉ်း 22, 23 နှင့် 24 တို့ကို ဖတ်ရှုရန်။ (ပါတနာနှင့် တွဲဖက်ကစားရသော ကစားနည်းများတွင် ကစားသမားသည် ပါတနာ သို့မဟုတ် ပါတနာ၏ကက်ဒီကို အကြံပေးနိုင်ပြီး ပါတနာ သို့မဟုတ် ပါတနာ၏ကက်ဒီထံမှ အကြံဉာဏ်များ တောင်းခံနိုင်သည်။)

10.2b အခြားအကူအညီ

(1) <u>**ရိုက်လမ်းကြောင်း သို့မဟုတ် အခြား လမ်းညွှန်ချက်ဆိုင်ရာ အချက်အလက်အတွက် ကက်ဒီထံမှ အကူအညီရယူခြင်း။**</u> ကက်ဒီတစ်ယောက်သည် ကစားသမားကို ရိုက်လမ်းကြောင်း သို့မဟုတ် အခြား လမ်းညွှန်ချက်ဆိုင်ရာ အချက်အလက်အတွက် အကူအညီပေးသည့်အခါ အောက်ပါကန့်သတ်ချက်များကို လိုက်နာရမည်။

- ကက်ဒီသည် ထိုအကူအညီကို ရစေရန် အရာဝတ္ထုပစ္စည်းတစ်ခုကို မြေပြင်တွင် ချမထားရပါ။ (ထိုသို့ချထားခဲ့လျှင် ကစားသမားသည် ရိုက်ချက်မပြုလုပ်မီ ထိုအရာဝတ္ထုကို ဖယ်ရှားသည့်တိုင် ပြစ်ဒဏ်ကို ရှောင်လွှဲနိုင်မည်မဟုတ်ပါ။)
- ရိုက်ချက်ပြုလုပ်နေစဉ် ကက်ဒီသည် -
  - » ကစားသမားရိုက်ကစားရမည့် အရပ်မျက်နှာနေရာဘက်၌ ရပ်မပြရပါ။ (သို့မဟုတ်)
  - » ထိုသို့သော အကူအညီမျိုး ရနိုင်စေရန် တစ်စုံတစ်ခု မပြုလုပ်ရပါ။ (ဥပမာ - မြေပြင်ပေါ်ရှိ အမှတ်နေရာ တစ်ခုကို ညွှန်ပြ ထောက်ပြနေခြင်း)
- ကက်ဒီသည် စည်းမျဉ်း 10.2b(4) အရ ခွင့်ပြုချက်မရှိသည့်အချိန်တွင် ကန့်သတ်ဧရိယာအတွင်း ရပ်မနေရပါ။

သို့သော် ဤစည်းမျဉ်းသည် ကက်ဒီအား အလံတိုင်ကိုင်ပြရန် ကျင်းအနီး ရပ်နေခြင်းကို တားမြစ်ခြင်းမပြုပါ။

(2) <u>**ရိုက်လမ်းကြောင်း သို့မဟုတ် အခြား လမ်းညွှန်ချက်ဆိုင်ရာ အချက်အလက်အတွက် ကက်ဒီမဟုတ်သည့် အခြားသူတစ်ဦးဦးထံမှ အကူအညီရယူခြင်း။**</u> ကစားသမားသည် ရိုက်လမ်းကြောင်း သို့မဟုတ် အခြားလမ်းညွှန်ချက်ဆိုင်ရာ အချက်အလက်အတွက် ၎င်း၏ကက်ဒီမဟုတ်သည့် အခြားသူတစ်ဦးဦးထံမှ အောက်ပါတို့မှလွဲ၍ အကူအညီ မယူရပါ။

- ထိုသူသည် အရာဝတ္ထုတစ်ခုနှင့်ဆက်နွယ်သည့် အများသိ သတင်းအချက်အလက်ကို ပေးခြင်းဖြင့် အကူအညီပေးနိုင်သည်။ (ဥပမာ - မြင်ကွင်းတွင်မတွေ့ရသည့် ဖဲဝေးလမ်းကြောင်းအတွက် သစ်ပင်တစ်ပင်ကို ညွှန်ပြခြင်း)
- ကစားသမား၏ဘောလုံး ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်တွင် ရှိနေချိန်မှလွဲ၍ ထိုသူသည် ကစားသမားရိုက်ကစားရမည့် အရပ်မျက်နှာလမ်းကြောင်းကို ရပ်ပြနိုင်သည်။ **သို့သော်** ရိုက်ချက်မပြုလုပ်မီ ထိုနေရာမှ ထွက်ခွာဖယ်ရှားပေးရမည်။

သို့သော် ဤစည်းမျဉ်းသည် တစုံတစ်ဦးအား အလံတိုင်ကိုင်ပြရန် ကျင်းအနီး ရပ်နေခြင်းကို တားမြစ်ခြင်းမပြုပါ။

(3) <u>**ဦးတည်ရာလမ်းကြောင်း သို့မဟုတ် ရပ်တည်ချက် စတန့်ယူခြင်း သို့မဟုတ် ဆွင်းလွှဲခြင်းတို့အတွက် အကူအညီရရန် အရာဝတ္ထုတစ်ခုကို မြေပြင်တွင် ချမထားရ။**</u> ကစားသမားတစ်ယောက်သည် ရိုက်ချက်ပြုလုပ်ရန်အတွက် ဦးတည်ရာလမ်းကြောင်း သို့မဟုတ် ရပ်တည်ချက်စတန့် ပြုလုပ်ခြင်းတို့အတွက် အထောက်အကူရရန် အရာဝတ္ထုပစ္စည်းတစ်ခုကို မြေပြင်တွင် ချမထားရပါ။ (ဥပမာ - ကစားသမား ဦးတည်သင့်သည့်အရပ်မျက်နှာ သို့မဟုတ် ခြေထောက်များ၏ နေရာချထားမှုတို့ကို ပြသရန်အတွက် ဂေါက်တုတ်တစ်ချောင်းကို မြေပြင်တွင် ချထားခြင်း)

အရာဝတ္ထုတစ်ခုကို ချထားခြင်း- ဟူသည်မှာ အရာဝတ္ထုသည် မြေပြင်နှင့် ထိလျက်ရှိပြီး ကစားသမားက ထိုအရာဝတ္ထုကို ထိမနေခြင်းကို ဆိုလိုပါသည်။

အကယ်၍ ကစားသမားသည် ဤစည်းမျဉ်းကို ဖေါက်ဖျက်လျှင် ရိုက်ချက်မပြုလုပ်မီ ထိုအရာဝတ္ထုကို ဖယ်ရှားခြင်းဖြင့် ပြစ်ဒဏ်ကို ရှောင်လွှဲနိုင်မည်မဟုတ်ပါ။

ဤစည်းမျဉ်းသည် ကစားသမားက ဆွင်းလွှဲချက်အတွက် အထောက်အကူရရန် အလားတူရည်ရွယ်ချက်ဖြင့်ပြုလုပ်သောသဲ သို့မဟုတ် နှင်းရည်နှင်းစက်များပေါ်တွင် အမှတ်အသားတစ်ခုခုကို ရေးမှတ်ခြင်းစသည့် အပြုအမူများတွင်လည်း ကိုးကားလိုက်နာရန်ဖြစ်ပါသည်။

ဤစည်းမျဉ်းသည် ဘောလုံးတစ်လုံး၏နေရာကို မှတ်သားရန် ဘောမာကာတစ်ခုကို အသုံးပြုရသည့်အခါ သို့မဟုတ် အမှတ်နေရာတစ်ခုတွင် ဘောလုံးကို ချထားရသည့်အခါတို့တွင် ကိုးကားလိုက်နာရန် မလိုအပ်ပါ။ **သို့သော်** အသုံးအဆောင်ပစ္စည်း စည်းမျဉ်းတွင် ဖေါ်ပြပါရှိသည့် လမ်းကြောင်းညွှန်ပြ အလိုင်းမန့်ကိရိယာ၏ သတ်မှတ်ချက်များနှင့် ကိုက်ညီသော ဘောမာကာအကြောင်းကို စည်းမျဉ်း 4.3 တွင် ဖေါ်ပြထားပါသည်။

စည်းမျဉ်း 25.2c ကို ဖတ်ရှုရန်။ (မျက်မမြင်ကစားသမားများအတွက် စည်းမျဉ်း 10.2b(3) ကို မွမ်းမံပြင်ဆင်ချက်)

(4) <u>**ကစားသမား ရိုက်ချက်မပြုလုပ်မီ ကက်ဒီအတွက် ကန့်သတ်ဧရိယာ။**</u> ကစားသမားတစ်ယောက်သည် ရိုက်ချက်အတွက် ရပ်တည်ချက် စတန့် စတင်ပြုလုပ်ချိန် (ဆိုလိုသည်မှာ ရပ်တည်ချက်ပြုလုပ်ရန်အတွက် အနည်းဆုံး ခြေထောက်တစ်ဖက်နေရာချထားခြင်း) မှ ရိုက်ချက်ပြုလုပ်သည့်အချိန်အထိ ကစားသမား၏ကက်ဒီအတွက် ရိုက်လမ်းကြောင်း၏ ဘောလုံးနောက်သို့ ဆက်ဆွဲမျဉ်းပေါ် သို့မဟုတ် မျဉ်းနှင့်နီးကပ်စွာ (ဤသည်မှာ "ကန့်သတ်ဧရိယာ" ဖြစ်သည်။) တမင်ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့် ရပ်နေခြင်းအတွက် အောက်ပါအတိုင်း အချိန်နှင့် အခြေအနေ ကန့်သတ်ချက်များရှိပါသည်။

- <u>ဦးတည်ရာလမ်းကြောင်း။</u> ကက်ဒီသည် ကစားသမားကို ဦးတည်ရာလမ်းကြောင်းအတွက် အကူအညီပေးရန် ကန့်သတ်ဧရိယာထဲတွင် ရပ်မနေရပါ။ ဤအကူအညီတွင် ကက်ဒီသည် ကန့်သတ်ဧရိယာတွင် ကစားသမား ရပ်တည်ချက်ပြုလုပ်ခြင်းကို ရပ်ကြည့်နေပြီးနောက် ကစားသမားကို မည်သို့မျှမပြောဘဲ ထိုနေရာမှ ထွက်ခွာသွားခြင်းဖြင့် ရည်ရွယ်ရာဦးတည်ချက်လမ်းကြောင်း မှန်ကန်ပြီဟု အချက်ပြခြင်းလည်း အပါအဝင်ဖြစ်ပါသည်။ သို့သော် ကစားသမားသည် ရိုက်ချက်မပြုလုပ်မီ ရပ်တည်ချက်နေရာမှ ဆုတ်ခွာပြီး ကက်ဒီကိုလည်း ကန့်သတ်ဧရိယာအတွင်းမှ ထွက်ခွာစေကာ ရိုက်ချက်အတွက် ရပ်တည်ချက်စတန့် တစ်ဖန်ပြန်လည် ပြုလုပ်လျှင် ပြစ်ဒဏ်မဖြစ်ပါ။
- <u>ဦးတည်ရာလမ်းကြောင်းမှအပ အခြားအကူအညီ။</u> ကက်ဒီသည် ကစားသမားကို ဦးတည်ရာလမ်းကြောင်းမှအပ အခြားအကူအညီများ (ဥပမာ - ကစားသမား၏ဂေါက်တုတ်သည် ဘက်ဆွင်းပြုလုပ်ချိန်တွင် အနီးရှိ သစ်ပင်ကို ထိရိုက်မိနိုင်ခြင်းရှိမရှိ စစ်ဆေးပေးခြင်း) ကူညီပေးသည့်အချိန်တွင် ကန့်သတ်ဧရိယာအတွင်းတွင် ရပ်ကြည့်ပေးနိုင်သည်။ သို့သော် ကက်ဒီသည် ကစားသမားရိုက်ချက်မပြုလုပ်မီ ထိုဧရိယာမှ ထွက်ခွာရမည့်အပြင် ထိုသို့နေရာယူမှုသည် ပုံမှန် သမားရိုးကျ လုပ်ရိုးလုပ်စဉ်တစ်ခု မဟုတ်မှသာ ထိုဧရိယာအတွင်း ရပ်ကြည့်နိုင်မည်ဖြစ်ပါသည်။

ကက်ဒီသည် ထို ကန့်သတ်ဧရိယာအတွင်းတွင် ရည်ရွယ်ချက်မဲ့ အမှုမဲ့အမှတ်မဲ့ ရပ်နေခြင်းဖြစ်လျှင် ပြစ်ဒဏ်မဖြစ်ပါ။

ဤစည်းမျဉ်းသည် ကစားသမားအား ရိုက်လိုက်သည့်ဘောလုံး ဖြတ်သန်းရာလမ်းကြောင်းကို လိုက်ကြည့်ပေးရန်အတွက် အကူအညီအဖြစ် ၎င်း၏ကက်ဒီမဟုတ်သော အခြားသူတစ်ဦးဦးအား ဤကန့်သတ်ဧရိယာအတွင်း ရပ်ကြည့်ပေးစေခြင်းကို တားမြစ်ခြင်းမရှိပါ။

စည်းမျဉ်း 22, 23 နှင့် 24 တို့ကို ဖတ်ရှုရန်။ (ပါတနာနှင့် တွဲဖက်ကစားရသည့် ကစားနည်းများနှင့် အကြံပေးသူပါရှိသော ကစားနည်းများတွင် ပါတနာ၊ ပါတနာ၏ကက်ဒီနှင့် အကြံပေးသူများအတွက် အလားတူ ကန့်သတ်ထားပါသည်။)
စည်းမျဉ်း 25.2d ကို ဖတ်ရှုရန်။ (မျက်မမြင် ကစားသမားများအတွက် စည်းမျဉ်း 10.2b(4) ကို မွမ်းမံပြင်ဆင်ချက်)

(5) <u>**ရုပ်ပိုင်းဆိုင်ရာ အကူအညီ၊ အနှောင့်အယှက်များ ပပျောက်စေခြင်း နှင့် သဘာဝအခြေအနေများမှ အကာအကွယ်ရယူခြင်း။**</u> ကစားသမားတစ်ယောက်သည် အောက်ပါအခြေအနေများတွင် ရိုက်ချက်မပြုလုပ်ရပါ။

- ကက်ဒီ သို့မဟုတ် အခြားသူတစ်ဦးဦးထံမှ ရုပ်ပိုင်းဆိုင်ရာအကူအညီကို ရယူထားချိန် (သို့မဟုတ်)
- ကက်ဒီ သို့မဟုတ် အခြားသူတစ်ဦးဦး သို့မဟုတ် အရာဝတ္ထုတစ်ခုခုကို တမင်နေရာချထားပြီး -
  - » အနှောင့်အယှက်များ ပပျောက်စေသည့်အချိန်
  - » နေရောင်၊ မိုး၊ လေ နှင့် အခြား သဘာဝအခြေအနေများက အကာအကွယ်ပြုထားသည့်အချိန်

ဤစည်းမျဉ်းသည် ကစားသမားကို အောက်ပါအခြေအနေများမှ တားမြစ်ခြင်းမပြုပါ။

- ရိုက်ချက်ပြုလုပ်နေစဉ် သဘာဝအခြေအနေများမှ ကာကွယ်ရန် ကိုယ်ပိုင် အပြုအမူဖြင့် ဆောင်ရွက်ခြင်း။ ဥပမာ - အကာအကွယ် အဝတ်အစားများ ဝတ်ဆင်ခြင်း သို့မဟုတ် ခေါင်းပေါ်တွင် ထီးကို ကိုယ်တိုင်ကိုင်ဆောင်ခြင်း။
- ကစားသမားက တမင်ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့် နေရာချထားခြင်းမဟုတ်သည့် အခြားသူတစ်ဦးဦးကို မူလနေရာအတိုင်း ရှိနေစေရန် တောင်းဆိုခြင်း သို့မဟုတ် နေရာမှ ဖယ်ခွာပေးရန် တောင်းဆိုခြင်း။ (ဥပမာ - ပွဲကြည့်ပရိတ်သတ်တစ်ဦး၏ အရိပ်သည် ကစားသမား၏ဘောလုံးအပေါ် ကျရောက်နေချိန်)

စည်းမျဉ်း 10.2b ကို ဖေါက်ဖျက်ခြင်းအတွက် ပြစ်ဒဏ် - ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်

10.3 Caddies ကက်ဒီ

စည်းမျဉ်း၏ရည်ရွယ်ချက်

ကစားသမားသည် ကွင်းပတ်ကစားချိန်အတွင်း ဂေါက်တုတ်များကို သယ်ဆောင်ရန်၊ အကြံဉာဏ် နှင့် အခြား အကူအညီများပေးရန် ကက်ဒီတစ်ဦးကို အသုံးပြုနိုင်သည်။ သို့သော် ကက်ဒီပြုလုပ်ခွင့်ရှိသည့် ဆောင်ရွက်မှုများအတွက် ကန့်သတ်ထားချက်များရှိသည်။ ကစားသမားသည် ကွင်းပတ်ကစားချိန်အတွင်း ကက်ဒီ၏ အပြုအမူများအတွက် တာဝန်ခံရပြီး ကက်ဒီက စည်းမျဉ်း ဖေါက်ဖျက်လျှင် ပြစ်ဒဏ်ချမှတ်ခံရမည်ဖြစ်သည်။

10.3a ကွင်းပတ်ကစားချိန်အတွင်း ကက်ဒီသည် ကစားသမားကို ကူညီနိုင်သည်။

(1) <u>**ကစားသမားသည် အချိန်တစ်ချိန်တွင် ကက်ဒီတစ်ဦးသာ အသုံးပြုခွင့်ရှိသည်။**</u> ကစားသမားသည် ကွင်းပတ်ကစားချိန်အတွင်း ဂေါက်တုတ်များကို သယ်ယူရန်၊ ပို့ဆောင်ရန် နှင့် ကိုင်ဆောင်ရန်၊ အကြံဉာဏ်ပေးရန်နှင့် အခြားခွင့်ပြုသည့် နည်းလမ်းဖြင့် ကူညီရန် ကက်ဒီတစ်ဦးကို အောက်ပါကန့်သတ်ချက်များဖြင့် အသုံးပြုနိုင်သည်။

- ကစားသမားသည် အချိန်တစ်ချိန်တွင် ကက်ဒီတစ်ဦးထက် ပိုပြီး အသုံးမပြုရပါ။
- ကွင်းပတ်ကစားချိန်အတွင်း ကက်ဒီအပြောင်းအလဲ ပြုလုပ်နိုင်သည်။ သို့သော် ကက်ဒီအသစ်ထံမှ အကြံဉာဏ်ရယူနိုင်ရန် ရည်ရွယ်ချက် သက်သက်ဖြင့် ကက်ဒီကို ယာယီအပြောင်းအလဲ မပြုလုပ်ရပါ။

ကစားသမားတွင် ကက်ဒီရှိသည်ဖြစ်စေ မရှိသည်ဖြစ်စေ ကစားသမားနှင့်အတူ လမ်းလျှောက် သို့မဟုတ် အတူလိုက်ပါစီးနင်းသည့် အခြားသူတစ်ဦးဦး သို့မဟုတ် ကစားသမားအတွက် အခြားအရာဝတ္ထုများ (ဥပမာ - မိုးကာအင်္ကျီ၊ ထီး သို့မဟုတ် အစားအသောက်) ကို သယ်ယူပေးသူသည် ကစားသမားက ၎င်း၏ကက်ဒီအဖြစ် အမည်စာရင်း ပေးသွင်းထားခြင်းမရှိလျှင် သို့မဟုတ် ကစားသမား၏ဂေါက်တုတ်များကို သယ်ယူ၊ ပို့ဆောင် သို့မဟုတ် ကိုင်ဆောင်ပေးခြင်းမရှိလျှင် ထိုသူသည် ကစားသမား၏ ကက်ဒီ မဟုတ်ပါ။

(2) **<u>ကက်ဒီတစ်ဦးကို ကစားသမားနှစ်ဦး သို့မဟုတ် နှစ်ဦးထက်ပို၍ မျှဝေအသုံးပြုနိုင်သည်။</u>** ဝေမျှအသုံးပြုသော ကက်ဒီ၏ သက်ဆိုင်ရာအပြုအမူနှင့်ပတ်သက်ပြီး စည်းမျဉ်းဆိုင်ရာကိစ္စရပ် ပေါ်ပေါက်ခဲ့လျှင် ကက်ဒီ၏အပြုအမူက မည်သည့်ကစားသမားအတွက်ဖြစ်ကြောင်း ဆုံးဖြတ်ရန် လိုအပ်ပါသည်။

- ကက်ဒီ၏အပြုအမူသည် ဝေမျှအသုံးပြုသူ ကစားသမားများထဲမှ တစ်ဦးအတွက် သီးသန့်ရည်ညွှန်းသည့် အပြုအမူဖြစ်လျှင် ထိုကစားသမားနှင့်သာ သက်ဆိုင်ပါသည်။
- ကက်ဒီ၏အပြုအမူသည် မည်သည့်ကစားသမားကိုမျှ သီးသန့်ရည်ညွှန်းခြင်းမရှိလျှင် ကစားသမားများထဲမှ ဖြစ်စဉ်တွင် ပါဝင်ပတ်သက်သော ဘောလုံး၏ပိုင်ရှင် ကစားသမားနှင့်သာ သက်ဆိုင်ပါသည်။
- ကက်ဒီ၏အပြုအမူသည် မည်သည့်ကစားသမားကိုမျှ သီးသန့်ရည်ညွှန်းခြင်းလည်းမရှိ၊ မည်သည့်ကစားသမား၏ ဘောလုံးမျှလည်း ဖြစ်စဉ်တွင် ပါဝင်ခြင်းမရှိပါက ကက်ဒီကို ဝေမျှအသုံးပြုသူ ကစားသမားများအားလုံး ပြစ်ဒဏ်ချမှတ်ခံရမည်ဖြစ်ပါသည်။

စည်းမျဉ်း 25.2 , 25.4 နှင့် 25.5 တို့ကို ဖတ်ရှုရန်။ (မသန်မစွမ်း ကစားသမားများသည် အကူဖြစ်သူ တစ်ဦးဦးထံမှ အကူအညီ ရယူနိုင်သည်။)

Committee Procedures, Section 8; Model Local Rule H-1 ကို ဖတ်ရှုရန်။ (ကော်မတီသည် ကက်ဒီအသုံးပြုမှုကို တားမြစ်သည့် သို့မဟုတ် မဖြစ်မနေ ကက်ဒီအသုံးပြုစေသည့် သို့မဟုတ် ကစားသမား၏ ကက်ဒီအသုံးပြုမှု ရွေးချယ်ခွင့်ကို ကန့်သတ်သည့် ဒေသန္တရစည်းမျဉ်းကို သတ်မှတ်ပြဋ္ဌာန်းနိုင်သည်။)

စည်းမျဉ်း 10.3a ကို ဖေါက်ဖျက်ခြင်းအတွက် ပြစ်ဒဏ် -

- ကစားသမားသည် ကျင်းကစားနေစဉ်အတွင်း အချိန်တစ်ချိန်တွင် ကက်ဒီတစ်ဦးထက်ပို၍ အကူအညီ ရယူခဲ့လျှင် ကျင်းတစ်ကျင်းစီအတွက် **ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်** ချမှတ်ခံရပါမည်။
- စည်းမျဉ်းဖေါက်ဖျက်မှုသည် ကျင်းနှစ်ကျင်းအကြား သို့မဟုတ် ကျင်းနှစ်ကျင်းအကြားမှစ၍ နောက်ကျင်းအထိ ဆက်ဖြစ်ခဲ့လျှင် နောက်ကစားမည့်ကျင်းတွင် **ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်** ချမှတ်ခံရပါမည်။

10.3b ကက်ဒီတစ်ဦး ပြုလုပ်နိုင်သည့်အရာများ

အောက်ပါတို့သည် ကက်ဒီတစ်ဦး လုပ်ခွင့်ရှိသည့် အရာများနှင့် လုပ်ခွင့်မရှိသည့်အရာများ၏ နမူနာများဖြစ်သည်။

(1) **<u>အမြဲတမ်းလုပ်ခွင့်ရှိသည့် အပြုအမူများ။</u>** ကက်ဒီတစ်ဦးသည် စည်းမျဉ်းအရ ခွင့်ပြုချိန်တွင် အောက်ပါအပြုအမူများကို အမြဲတမ်း လုပ်ခွင့်ရှိသည်။

- ကစားသမား၏ဂေါက်တုတ်များနှင့် အသုံးအဆောင်ပစ္စည်းများကို (ဘတ်ဂီကားမောင်းခြင်း၊ ဂေါက်အိတ်လှည်းဆွဲခြင်းအပါအဝင်) သယ်ယူခြင်း၊ ပို့ဆောင်ခြင်း နှင့် ကိုင်ဆောင်ခြင်း။
- ကစားသမား၏ဘောလုံးကို ရှာဖွေခြင်း။ (စည်းမျဉ်း 7.1)
- ကစားသမား ရိုက်ချက်မပြုလုပ်မီ အချက်အလက်၊ အကြံဉာဏ် နှင့် အခြားအကူအညီများပေးခြင်း။ (စည်းမျဉ်း 10.2a နှင့် 10.2b)
- ဘန်ကာသဲညှိပေးခြင်း နှင့် ကွင်းကို ထိန်းသိမ်းစောင့်ရှောက်သည့် အခြားအပြုအမူများ။ (စည်းမျဉ်း 8.2 ခြွင်းချက်၊ 8.3 ခြွင်းချက် နှင့် 12.2b(2) & (3))
- ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်တွင် သဲနှင့်မြေကြီးများကို ဖယ်ရှားခြင်းနှင့် အပျက်အစီးများကို ပြုပြင်ခြင်း။ (စည်းမျဉ်း 13.1c)
- အလံတိုင်ကို နှုတ်ဖယ်ခြင်း သို့မဟုတ် ကိုင်ပြခြင်း။ (စည်းမျဉ်း 13.2b)
- ကစားသမားက စည်းမျဉ်းအရ သက်သာခွင့်ယူမည်ဟု ကျိုးကြောင်းလျော်ညီစွာ ကောက်ချက်ချနိုင်ချိန်တွင် (ဥပမာ - ကစားသမား၏ အမူအယာ သို့မဟုတ် အပြောအဆိုမှတဆင့်) ကစားသမား၏ဘောလုံးကို ကောက်ယူခြင်း။ (စည်းမျဉ်း 14.1b)
- ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်တွင် ကစားသမား၏ဘောလုံးကို နေရာမှတ်ခြင်း၊ ကောက်ယူခြင်းနှင့် နေရာပြန်ထားခြင်း။ (စည်းမျဉ်း 14.1b ခြွင်းချက် နှင့် 14.2b)
- ကစားသမား၏ဘောလုံးကို သန့်စင်ခြင်း။ (စည်းမျဉ်း 14.1c)
- လုစ်အင်ပက်ဒိမန့် အမှိုက်များနှင့် ဖယ်ရွှေ့ခွင့်ရှိသော လူလုပ်ပစ္စည်းများကို ဖယ်ရွှေ့ခြင်း။ (စည်းမျဉ်း 15.1 နှင့် 15.2)

(2) **<u>ကစားသမား၏ ခွင့်ပြုချက်ဖြင့်သာ ပြုလုပ်ခွင့်ရှိသည့် အပြုအမူများ။</u>** ကက်ဒီတစ်ဦးသည် အောက်ပါအပြုအမူများကို ကစားသမားလုပ်ဆောင်ရန် စည်းမျဉ်းကခွင့်ပြုချိန်တွင် ကစားသမား၏ ခွင့်ပြုချက်ဖြင့်သာ ပြုလုပ်နိုင်သည်။ (ထိုသို့ ခွင့်ပြုချက်ပေးရာတွင် ကွင်းပတ်တစ်ခုလုံးအတွက် ယေဘူယျ ခွင့်ပြုပေးထားခြင်းထက် ဆောင်ရွက်မည့်အကြိမ်တိုင်းတွင် ခွင့်ပြုချက်ပေးရမည်။)

- ကစားသမား၏ဘောလုံး ကျရောက်ရပ်တန့်နေပြီးနောက်မှ ပိုမိုဆိုးရွားသွားသော အခြေအနေများကို မူလအနေအထားပြန်ဖြစ်အောင် ပြုပြင်ခြင်း။ (စည်းမျဉ်း 8.1d)
- ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်မှလွဲ၍ အခြားနေရာများတွင် နေရာပြန်ထားရန်လိုအပ်သည့်ဘောလုံးကို စည်းမျဉ်းအရ ခေတ္တကောက်ယူခြင်း။ (စည်းမျဉ်း 14.1b)

(3) **<u>ပြုလုပ်ခွင့်မရှိသော အပြုအမူများ။</u>** ကက်ဒီတစ်ဦးသည် ကစားသမားအတွက် အောက်ပါအပြုအမူများကို ဆောင်ရွက်ခွင့်မရှိပါ။

- ကျင်းပြတ်ပြိုင်ပွဲတွင် ပြိုင်ဘက်၏ နောက်ရိုက်မည့်ရိုက်ချက်ကို ကျင်းအဝင်ပေးခြင်း၊ ကျင်း သို့မဟုတ် ပြိုင်ပွဲကို အနိုင်ပေးခြင်း သို့မဟုတ် ပြိုင်ပွဲရမှတ်ကို ပြိုင်ဘက်ကစားသမားနှင့် သဘောတူညီမှုယူခြင်း။ (စည်းမျဉ်း 3.2)
- ကက်ဒီသည် ၎င်းကောက်ယူထားခြင်းမဟုတ်သည့် သို့မဟုတ် ၎င်းကြောင့်နေရာရွှေ့ခြင်းမဟုတ်သည့် ဘောလုံးကို နေရာပြန်ထားခြင်း။ (စည်းမျဉ်း 14.2b)
- သက်သာခွင့်ယူသည့်အခါတွင် ကစားသမားကိုယ်စား ဘောလုံးကို လွှတ်ချခြင်း သို့မဟုတ် နေရာချထားခြင်း။ (စည်းမျဉ်း 14.3)

- စည်းမျဉ်းအရ သက်သာခွင့်ယူရန်ဆုံးဖြတ်ခြင်း (ဥပမာ - စည်းမျဉ်း 19 အရ ရိုက်မရသောဘောလုံးအဖြစ် သတ်မှတ်ခြင်း သို့မဟုတ် စည်းမျဉ်း 16.1 သို့မဟုတ် 17 အရ ပုံမှန်မဟုတ်သောကွင်းအခြေအနေ သို့မဟုတ် ပြစ်ဒဏ်ပေးဇရိယာမှ သက်သာခွင့်ယူခြင်း)။ ကက်ဒီသည် ထိုသို့လုပ်ဆောင်ရန် ကစားသမားကို အကြံပေးနိုင်သည်။ သို့သော် ကစားသမားကသာ ဆုံးဖြတ်ရမည်။

10.3c ကက်ဒီ၏ အပြုအမူများနှင့် စည်းမျဉ်းဖေါက်ဖျက်မှုများကို တာဝန်ခံရသော ကစားသမား

ကစားသမားသည် ကွင်းပတ်ကစားချိန်အတွင်းနှင့် စည်းမျဉ်း 5.7a အရ ကစားပွဲရပ်နားထားချိန်အတွင်း ကက်ဒီ၏အပြုအမူများကို တာဝန်ခံရသည်။ သို့သော် ကွင်းပတ်မတိုင်မီနှင့် ကွင်းပတ်ကစားပြီးချိန်တို့ မပါဝင်ပါ။ အကယ်၍ ကက်ဒီ၏အပြုအမူသည် စည်းမျဉ်းကို ဖေါက်ဖျက်လျှင် သို့မဟုတ် ထိုအပြုအမူကို ကစားသမားကပြုလုပ်ခဲ့လျှင် စည်းမျဉ်းဖေါက်ဖျက်ရာရောက်မည်ဆိုလျှင် ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်းအရ ပြစ်ဒဏ်ချမှတ်ခံရပါမည်။

စည်းမျဉ်းကို မည်သည့်အချိန်တွင် ကိုးကားအသုံးပြုရမည်ဆိုသည်မှာ ကစားသမားက အချို့သော အချက်အလက်များကို သတိပြုမိခြင်းရှိမရှိအပေါ်တွင် မူတည်ပြီး ကက်ဒီသိရှိထားသမျှကို ကစားသမားက သိရှိပြီးဖြစ်သည်ဟု မှတ်ယူရမည်ဖြစ်ပါသည်။

RULE 11 Ball in Motion Accidentally Hits Person, Animal or Object, Deliberately Actions to Affect Ball in Motion

ရွေ့လျားနေသောဘောလုံးသည် လူ၊တိရစ္ဆာန်၊အရာဝတ္ထု ပစ္စည်းများကို မတော်တဆ တိုက်မိခြင်း၊ ရွေ့လျားနေသော ဘောလုံးအား သက်ရောက်စေရန်အတွက် တမင်ကြံရွယ်၍ လုပ်ဆောင်ခြင်းများ

စည်းမျဉ်း၏ရည်ရွယ်ချက်

စည်းမျဉ်း 11 သည် ရွေ့လျားနေသောဘောလုံးက ကွင်းအတွင်းရှိ လူ၊တိရစ္ဆာန်၊အသုံးအဆောင်ပစ္စည်းများနှင့် အခြားအရာဝတ္ထုများကို မတော်တဆတိုက်မိပါက မည်သို့လုပ်ဆောင်ရမည်ဆိုခြင်းနှင့် သက်ဆိုင်အကျုံးဝင်သည်။ ထိုသို့တိုက်မိခြင်းသည် မတော်တဆဖြစ်ပါက ပြစ်ဒဏ်မပေးရဘဲ ပုံမှန်အားဖြင့် ကစားသမားသည် ရလဒ်က နှစ်လိုဖွယ်ကောင်းသည်ဖြစ်စေ၊ မကောင်းသည်ဖြစ်စေ လက်ခံပေးရပြီး ဘောလုံးကို ရောက်သွားသည့်နေရာမှ ဆက်ကစားရမည်။စည်းမျဉ်း 11 သည် မည်သည့်ရွေ့နေသည့်ဘောလုံးမဆို ထိုဘောလုံးရပ်လောက်မည့်နေရာအား အကျိုးသက်ရောက်စေရန် တမင်ပြုမူဆောင်ရွက်ခြင်းများကိုလည်း ကန့်သတ်ထားသည်။

ဤစည်းမျဉ်းသည် အသက်ဝင်ပြီးသောဘောလုံးက (ရိုက်ချက်ကြောင့်ဖြစ်စေ၊ အခြားအကြောင်း တစ်ခုကြောင့်ဖြစ်စေ) ရွေ့လျားနေသည့်အချိန်အားလုံးနှင့် သက်ဆိုင်သည်။ သို့သော် သက်သာခွင့်ဧရိယာအတွင်း လွှတ်ချလိုက်သောဘောလုံး၏ မရပ်သေးမီဖြစ်သော အချင်းအရာသည် ဤစည်းမျဉ်းနှင့် သက်ဆိုင်မှု မရှိဘဲ စည်းမျဉ်း 14.3 နှင့်သာ သက်ဆိုင်သည်။

11.1 Ball in Motion Accidentally Hits Person or Outside Influence
ရွေ့လျားနေသောဘောလုံးသည် လူ သို့မဟုတ် ပြင်ပသက်ရောက်မှုတစ်ခုခုနှင့် မတော်တဆတိုက်မိခြင်း

11.1a မည်သည့်ကစားသမားကိုမျှ ပြစ်ဒဏ်မရှိခြင်း

ရွေ့လျားနေသောဘောလုံးသည် (ကစားသမားကိုယ်တိုင်အပါအဝင် လူတစ်ဦးဦး သို့မဟုတ် ပြင်ပသက်ရောက်မှု တစ်ခုခုကို မတော်တဆ တိုက်မိပါက -

- မည်သည့်ကစားသမားကိုမျှ ပြစ်ဒဏ်မရှိပါ။
- ဤဖော်ပြချက်သည် ဘောလုံးက ကစားသမားကိုယ်တိုင် သို့မဟုတ် ပြိုင်ဘက် သို့မဟုတ် အခြား ကစားသမားတစ်ဦးဦး သို့မဟုတ် ကက်ဒီတစ်ဦးဦး သို့မဟုတ် အသုံးအဆောင်ပစ္စည်းတစ်ခုခုကို ထိတိုက်မိခြင်းဖြစ်စေ အတည်အမှန်ဖြစ်သည်။

ခြွင်းချက် - အချက်ရေကစားနည်းတွင် ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်မှ ရိုက်လိုက်သောဘောလုံး - ကစားသမား၏ ရွေ့လျားနေသော ဘောလုံးသည် ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်ရပ်နေသည့် အခြားဘောလုံးတစ်လုံးအား တိုက်မိလျှင်၊ ထိုဘောလုံးနှစ်လုံးစလုံးသည် ကစားသမားရိုက်ချက်မပြုလုပ်မီအချိန်ထဲက ဂရင်းပေါ်တွင် ရှိနေခဲ့ခြင်းဖြစ်လျှင် ကစားသမားသည် **ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ် (ပြစ်ဒဏ် (၂)ချက်)** ကျခံရမည်။

11.1b ဘောလုံးအား ဆက်လက်ကစားရမည့်နေရာ

(1) <u>ဘောလုံးအား ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်မှ မဟုတ်သည့် အခြားနေရာတစ်ခုမှရိုက်လိုက်သည့်အခါ</u> - ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်မှ မဟုတ်သည့် အခြားနေရာတစ်ခုခုမှ ရိုက်လိုက်သော ကစားသမား၏ဘောလုံးသည် (ကစားသမားကိုယ်တိုင်အပါအဝင်) လူတစ်ဦးဦး သို့မဟုတ် ပြင်ပသက်ရောက်မှု(အသုံးအဆောင် ပစ္စည်းများ အပါအဝင်) တစ်ခုခုအား မတော်တဆတိုက်မိခဲ့လျှင် ပုံမှန်အားဖြင့် ဘောလုံးအား ရှိနေသည့်အတိုင်း ဆက်ကစားရမည်။သို့ရာတွင် ဘောလုံးသည် လူ သို့မဟုတ် တိရစ္ဆာန် သို့မဟုတ် ရွေ့လျားနေသော ပြင်ပသက်ရောက်မှု တစ်ခုခု၏အပေါ်သို့ ကျရောက်နေခြင်းဖြစ်လျှင်မူ ကစားသမားသည် ဘောလုံးအား အရှိအနေအထားအတိုင်း မရိုက်ရ၊ ထိုအစား သက်သာခွင့်ရယူဆောင်ရွက်ရမည်။

- ဘောလုံးသည် ပတ်တင်ဂရင်းမဟုတ်သည့် အခြားနေရာတွင် ရှိနေသည့် လူ၊ တိရစ္ဆာန် သို့မဟုတ် ရွေ့လျားနေသည့် ပြင်ပသက်ရောက်မှုတစ်ခုခု၏အပေါ်တွင် ကျရောက်နေခဲ့လျှင် - ကစားသမားသည် မူလဘောလုံးဖြင့်ဖြစ်စေ၊ အခြားဘောလုံးတစ်လုံးဖြင့်ဖြစ်စေ အောက်ပါသက်သာခွင့်ဇရိယာအတွင်း လွှတ်ချကစားရမည် (စည်းမျဉ်း 14.3)
  - » ရည်ညွှန်းအမှတ် - ထို လူ၊တိရစ္ဆာန် သို့မဟုတ် ရွေ့လျားနေသည့် ပြင်ပသက်ရောက်မှုတစ်ခုခု အပေါ်သို့ ဘောလုံး ပထမဆုံး စတင်ကျရောက်သည့်နေရာ၏ အောက်တည့်တည့် ခန့်မှန်း အမှတ် ။
  - » ရည်ညွှန်းအမှတ်မှတိုင်းတာသတ်မှတ်ရသော သက်သာခွင့်ဇရိယာ၏အတိုင်းအတာ - တုတ် (၁)ပြန် အလျား။ **သို့ရာတွင်** အောက်ပါကန့်သတ်ချက်များရှိသည် -
  - » သက်သာခွင့်ဇရိယာ၏ တည်နေရာအပေါ်ကန့်သတ်ချက် -
    - ကွင်းအတွင်း ရည်ညွှန်းအမှတ်ရှိသည့်နေရာနှင့် ဇရိယာအတူတူသာ ဖြစ်ရမည်။
    - ရည်ညွှန်းအမှတ်နေရာထက် ကျင်းဘက်သို့ ပိုမနီးစေရ။
- ဘောလုံးသည် ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်တွင်ရှိနေသည့် လူ သို့မဟုတ် တိရစ္ဆာန် သို့မဟုတ် ရွေ့လျားနိုင်သည့် ပြင်ပသက်ရောက်မှုတစ်ခုခု၏အပေါ်သို့ ကျရောက်နေသည့်အခါ - ကစားသမားသည် မူလဘောလုံးဖြင့်ဖြစ်စေ၊ အခြားဘောလုံးတစ်လုံးဖြင့်ဖြစ်စေ ထို လူ၊တိရစ္ဆာန် သို့မဟုတ် ရွေ့လျားနိုင်သည့် ပြင်ပသက်ရောက်မှုတစ်ခုခု၏အပေါ်သို့ ဘောလုံး ပထမဆုံး စတင်ကျရောက်သည့်နေရာ၏ အောက်တည့်တည့်၊ ခန့်မှန်းအမှတ်တွင် စည်းမျဉ်း 14.2b(2) နှင့် 14.2e ပါ ဘောလုံးချထားသည့် လုပ်ထုံးလုပ်နည်းအတိုင်းထားပြီး ကစားရမည်။

(2) **ဘောလုံးအား ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်မှ ကစားခြင်းဖြစ်လျှင် -** ကစားသမားတစ်ဦး ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်မှ ရိုက်လိုက်ပြီး ရွေ့လျားနေသောဘောလုံးသည် ကစားသမား သို့မဟုတ် ပြင်ပသက်ရောက်မှုတစ်ခုခုနှင့် မတော်တဆ တိုက်မိပါက ပုံမှန်အားဖြင့် ဘောလုံးကို အရှိအနေအထားအတိုင်း ဆက်ရိုက်ရသည်။ **သို့ရာတွင်** (ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်မှ ရိုက်လိုက်ပြီး) ရွေ့လျားနေသည့်ဘောလုံးသည် ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်တွင် ရှိနေသည့် မည်သည့်အရာတစ်ခုခုကိုမဆို တိုက်မိကြောင်း သေချာသိရှိရလျှင် သို့မဟုတ် တပ်အပ်နီးပါးသေချာခဲ့လျှင်မူ ကစားသမားသည်မူလဘောလုံးဖြင့်ဖြစ်စေ၊ အခြားဘောလုံးဖြင့်ဖြစ်စေ မူလရိုက်ခဲ့သောနေရာမှ ပြန်ရိုက်ကစားရမည် (စည်းမျဉ်း 14.6 ကို ဖတ်ရှုရန်)။ ထိုအရာများမှာ -

- မည်သည့်လူပုဂ္ဂိုလ်တစ်ဦးဦးကိုမဆို၊ သို့သော် အောက်ပါတို့ မပါဝင်ပါ-
  - » ကစားသမားကိုယ်တိုင် သို့မဟုတ်
  - » အလံတိုင်ကိုင်ထားသည့်ပုဂ္ဂိုလ် (စည်းမျဉ်း 13.2b(2) နှင့်သာသက်ဆိုင်ပြီး ဤစည်းမျဉ်းနှင့်သက်ဆိုင်မှုမရှိ။)
- ရွေ့လျားနေသော မည်သည့် လူလုပ်ပစ္စည်းမဆို/ သို့သော် အောက်ပါတို့ မပါဝင်ပါ-
  - » ရိုက်ချက်အတွက် အသုံးပြုသည့် ဂေါက်တုတ်
  - » ဘောလုံးမာကာ
  - » ပတ်တင်ဂရင်းပေါ် ရပ်တန့်နေသည့်ဘောလုံး (အချက်ရေကစားနည်းတွင် ပြစ်ဒဏ် ဖြစ် မဖြစ် သိရန်အတွက် စည်းမျဉ်း 11.1a ကို ကြည့်ရန်။)
  - » အလံတိုင် (စည်းမျဉ်း 13.2b(2) နှင့်သာ သက်ဆိုင်ပြီး ဤစည်းမျဉ်းနှင့် သက်ဆိုင်မှုမရှိ။)
- လုစ်အင်ပက်ဒိမန့်အဖြစ် သတ်မှတ်ထားသည့် အကောင်များ(အင်းဆက်ကဲ့သို့) မှလွဲ၍ အခြားသော တိရစ္ဆာန် အကောင်။

ကစားသမားသည် ဘောလုံးအား ပြန်ရိုက်ကစားခဲ့သော်လည်း နေရာအမှားမှ ရိုက်ကစားမိခဲ့လျှင် စည်းမျဉ်း 14.7 အရ **ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်** ကျခံရမည်။

ကစားသမားသည် ရိုက်ချက်အား ပြန်ရိုက်ကစားခြင်း မပြုခဲ့လျှင် **ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်** ကျခံရမည်။ ရိုက်ချက်အား ရေတွက်ရမည်။ သို့ရာတွင် ကစားသမားသည် နေရာအမှားမှ ကစားသည်ဟု မသတ်မှတ်ပါ။

Rule 25.4k ကို ဖတ်ရှုရန် (အထောက်အကူပြု ရွေ့လျားယာဉ်ကို အသုံးပြုရသော ကစားသမားအတွက် ဘောလုံးသည် ထိုယာဉ်ပစ္စည်းကို တိုက်မိပါက ရောက်သည့်နေရာမှ ဆက်ကစားနိုင်ရန် စည်းမျဉ်း 11.1b(2) ကို မွမ်းမံပြင်ဆင်ထားသည်။)

11.2 Ball in Motion Deliberately Deflected or Stopped by Person
ရွေ့လျားနေသောဘောလုံးအား လူတစ်ဦးဦးမှ တမင်ကြံရွယ်ချက်ဖြင့်လမ်းကြောင်းပြောင်းစေခြင်း သို့မဟုတ် ရပ်တန့်စေခြင်း

11.2a စည်းမျဉ်း 11.2 အား သက်ဆိုင်ကျင့်သုံးသည့်အချိန်

ဤစည်းမျဉ်းသည် လူတစ်ဦးဦးက ကစားသမား၏ရွေ့လျားနေသောဘောလုံးအား တမင်ကြံရွယ်ချက်ဖြင့် လမ်းကြောင်းပြောင်းစေခဲ့ကြောင်း၊ ရပ်တန့်စေခဲ့ကြောင်းသိရမှ သို့မဟုတ် တပ်အပ်နီးပါးသေချာမှသာ သက်ဆိုင်ကျင့်သုံးရသည်။ ဆိုလိုရာတွင် -

- လူတစ်ဦးက ရွေ့လျားနေသည့်ဘောလုံးအား ရည်ရွယ်ချက်ရှိရှိ ထိတွေ့ခဲ့သည့်အခါ သို့မဟုတ်
- ရွေ့လျားနေသောဘောလုံးသည် ကစားသမားတစ်ဦးက ထိုဘောလုံးနှင့်တိုက်မိခြင်းအားဖြင့် လမ်းကြောင်းပြောင်းစေရန်၊ ရပ်တန့်စေရန်အတွက် နေရာတစ်ခုခုတွင် တမင်ချန်ထားသော သို့မဟုတ် ချထားသော အရာဝတ္ထုများဖြစ်သည့် အသုံးအဆောင်ပစ္စည်းတစ်ခုခု သို့မဟုတ် အခြားသော အရာဝတ္ထုတစ်ခုခု (ဘောလုံးအားမရိုက်မီကတည်းက ရှိနေသည့် ဘောလုံးမာကာနှင့် ရပ်နေသောဘောလုံး သို့မဟုတ် ရွေ့လျားလာသည့် အရာတစ်ခုခု စသည်တို့ မပါဝင်) သို့မဟုတ် လူတစ်ဦးဦး စသည်တို့ကို ထိတိုက်မိသော အချိန်။

ခြွင်းချက် - ကျင်းပြတ်ကစားနည်းတွင် ဘောလုံးကျင်းဝင်ရန် အခွင့်အလမ်းမရှိတော့သောကြောင့် ဘောလုံးအား ရည်ရွယ်စိတ်ဖြင့် လမ်းကြောင်းပြောင်းစေခြင်း၊ ရပ်တန့်စေခြင်း - ပြိုင်ဖက်ကစားသမား၏ ရွေ့လျားနေသောဘောလုံးသည် ကျင်းဝင်ရန် အခွင့်အလမ်း မရှိတော့သည့်အခါ သို့မဟုတ် သရေအတိုက်ဖြစ်ရန်အတွက် ကျင်းဝင်ရန် လိုအပ်နေသည့်အချိန်တွင် ထိုဘောလုံးအား အဝင်ပေးခြင်းခံရသည့်အခါ ထိုဘောလုံးအား ရည်ရွယ်စိတ်ဖြင့် လမ်းကြောင်းပြောင်းစေခဲ့ခြင်း၊ ရပ်တန့်စေခဲ့ခြင်းအတွက်မူ စည်းမျဉ်း 3.2a(1) သို့မဟုတ် 3.2b(1) နှင့်သာ သက်ဆိုင်ပြီး ဤစည်းမျဉ်းနှင့် သက်ဆိုင်မှုမရှိပါ။

ဘောလုံး သို့မဟုတ် ဘောလုံးမာကာသည် ကစားမှုအား အကူအပံ့ဖြစ်နေခြင်း သို့မဟုတ် အနှောက် အယှက်ပြုနေခြင်းအတွက် ကစားသမားက ရိုက်ချက်မပြုလုပ်မီ မိမိ၏ဘောလုံး သို့မဟုတ် ဘောလုံးမာကာကို ကောက်ယူခွင့် ရှိခြင်းအတွက် စည်းမျဉ်း 15.3 တွင် ဖတ်ရှုပါရန်။

11.2b ကစားသမားအား ပြစ်ဒဏ်ကျသင့်သည့်အချိန်

- ရွေ့လျားနေသည့် မည်သည့်ဘောလုံးကိုမဆို တမင်ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့် လမ်းကြောင်းပြောင်းစေ၊ ရပ်တန့်စေခဲ့ပါက ကစားသမားသည် **ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်** ကျခံရမည်။
- ဤအချက်သည် ဘောလုံးက ကစားသမား၏ ကိုယ်ပိုင်ဘောလုံးပင်ဖြစ်စေ၊ ပြိုင်ဘက်ကရိုက်လိုက်သည့် ဘောလုံး သို့မဟုတ် အချက်ရေပြိုင်ပွဲတွင် အခြားကစားသမားတစ်ဦးက ရိုက်လိုက်သည့် ဘောလုံးပင်ဖြစ်စေ အတည်အမှန်ဖြစ်သည်။

ခြွင်းချက်-ရေထဲတွင် ရွေ့နေသည့်ဘောလုံး - ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်း 16.1 နှင့် 17 တို့အရ သက်သာခွင့်ယူဆောင်ရွက်ရန်အတွက် ယာယီပေါ်လာသည့်ရေထဲတွင် ရွေ့နေသည့်ဘောလုံးအား ကောက်ယူခြင်း သို့မဟုတ် ပင်နယ်တီဧရိယာထဲတွင် ရွေ့နေသည့်ဘောလုံးအား ကောက်ယူခြင်းဖြစ်ပါက ပြစ်ဒဏ် မပေးရပါ။ (စည်းမျဉ်း 10.1d ၏ ခြွင်းချက် 3 ကို ဖတ်ရှုရန်။)

စည်းမျဉ်း 22.2 ကို ကြည့်ရန် (ဖိုးဆမ်းကစားနည်းတွင် ပါတနာတစ်ဦးစီသည် အတွဲအတွက် ဆောင်ရွက်နိုင်ပြီး ထိုပါတနာ၏ လုပ်ဆောင်ချက်ကို ကစားသမား၏လုပ်ဆောင်ချက်ဟု သတ်မှတ်ခြင်း)၊ စည်းမျဉ်း 23.5 (ဖိုးဘောကစားနည်းတွင် ပါတနာတစ်ဦးစီသည် အတွဲအတွက် ဆောင်ရွက်ပေးနိုင်ပြီး ကစားသမား၏ ဘောလုံး သို့မဟုတ် အသုံးအဆောင်ပစ္စည်းများနှင့် စပ်ဆိုင်သော တွဲဖက်ပါတနာ၏ ဆောင်ရွက်ချက်ကို ကစားသမား၏ ဆောင်ရွက်ချက်ဟု သတ်မှတ်ခြင်း)။

11.2c ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့် လမ်းကြောင်းပြောင်းခံရသော သို့မဟုတ် တားဆီးခံရသောဘောလုံးအား ဆက်လက်ကစားသွားရမည့်နေရာ

ကစားသမားတစ်ဦး၏ ရွေ့လျားနေသည့်ဘောလုံးသည် ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့် လမ်းကြောင်းပြောင်းခံရကြောင်း၊ သို့မဟုတ် ရပ်တန့်ခံရကြောင်း သိရှိရပါက သို့မဟုတ် တပ်အပ်နီးပါးသေချာနေပါက (ထိုဘောလုံးအား ရှာတွေ့သည်ဖြစ်စေ မတွေ့သည်ဖြစ်စေ) ဘောလုံးအား ရှိနေသည့်အနေအထားအတိုင်း ဆက်ကစားခွင့်မပြု။ ထိုအစား ကစားသမားသည် သက်သာခွင့်ရယူရမည်။

(1) <u>**ပတ်တင်ဂရင်းမှမဟုတ်သည့် အခြားနေရာတစ်ခုမှ ရိုက်ခြင်းဖြစ်လျှင်**</u> - ကစားသမားသည် ထိုဘောလုံး လမ်းကြောင်း ပြောင်းမခံရလျှင် သို့မဟုတ် ရပ်တန့်မခံရလျှင် ရောက်သွားနိုင်လောက်သည့် ခန့်မှန်းအမှတ်နေရာအား အခြေပြု၍ သက်သာခွင့် ရယူဆောင်ရွက်ရမည်။

- <u>ဘောလုံးသည် ပတ်တင်ဂရင်းမဟုတ်သည့် ကွင်း၏အခြားနေရာတစ်ခုခုတွင် ရောက်ရှိနိုင်လောက်လျှင်</u> - ကစားသမားသည် မူလဘောလုံးဖြစ်စေ၊ အခြားတစ်လုံးဖြင့်ဖြစ်စေ သက်သာခွင့်ဧရိယာအတွင်း လွှတ်ချကစားရမည် (စည်းမျဉ်း 14.3 အား ဖတ်ရှုရန်)။
  - » <u>ရည်ညွှန်းအမှတ် - ဘောလုံးရောက်သွားနိုင်လောက်မည့် နေရာအမှတ်</u>
  - » <u>ရည်ညွှန်းအမှတ်မှတိုင်းတာသတ်မှတ်ရသော သက်သာခွင့်ဧရိယာ၏အရွယ်အစား -</u> တုတ်တစ်ပြန် အလျား။ **သို့ရာတွင်** အောက်ပါကန့်သတ်ချက်များ ပါရှိသည်၊
  - » <u>သက်သာခွင့်ဧရိယာ၏ တည်နေရာအပေါ် ကန့်သတ်ချက် -</u>
    - ကွင်းအတွင်း ရည်ညွှန်းချက်ရှိသည့်နေရာနှင့် တူညီသောဧရိယာအတွင်းသာ ဖြစ်ရမည်။
    - ရည်ညွှန်းအမှတ်ထက် ကျင်းဘက်သို့ ပိုမနီးစေရ။

  ခြွင်းချက် - ဘောလုံးသည် ပင်နယ်တီဧရိယာထဲ ကျရောက်လောက်မည်ဟု ခန့်မှန်းရလျှင် - အကယ်၍ ဘောလုံး၏ ခန့်မှန်းနေရာသည် ပင်နယ်တီဧရိယာထဲဖြစ်နေလျှင် ကစားသမားသည် ဤစည်းမျဉ်းအရ သက်သာခွင့်ယူရန် မလိုအပ်ပါ။ အပြန်အလှန်အားဖြင့် ကစားသမားသည် ပင်နယ်တီဧရိယာအနားစွန်းသို့ ဘောလုံး နောက်ဆုံးဖြတ်ဝင်သွားလောက်မည့် ခန့်မှန်းနေရာအား အခြေတည်၍ စည်းမျဉ်း 17.1d အရ ပင်နယ်တီဧရိယာမှ သက်သာခွင့်ရယူခြင်းကို တိုက်ရိုက်ဆောင်ရွက်နိုင်သည်။
- <u>ဘောလုံးသည် ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်သို့ ရောက်သွားနိုင်လောက်လျှင်</u> - ကစားသမားသည် မူလဘောလုံးကိုဖြစ်စေ၊ အခြားဘောလုံးတစ်လုံးကိုဖြစ်စေ ဘောလုံးရောက်သွားနိုင်လောက်သည့် နေရာအမှတ်တွင် စည်းမျဉ်း 14.2b နှင့် 14.2e ပါ ဘောလုံးကိုပြန်ထားရသည့် လုပ်ထုံးလုပ်နည်းများအတိုင်းထား၍ ကစားရမည်။
- ဘောလုံးသည် ကွင်းပြင်ပအိုဘီသို့ ရောက်သွားနိုင်လောက်လျှင် - ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်း 18.2 ပါအတိုင်း အချက်နှင့်အကွာအကွာအဝေးပေးပြစ်ဒဏ်ကိုသာ ဆောင်ရွက်ရမည်။

စည်းမျဉ်း 11.2c(1) အား ချိုးဖောက်၍ ဘောလုံးကို နေရာအမှားမှ ကစားခဲ့ပါက - စည်းမျဉ်း 14.7 အရ ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်။

(2) <u>**ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်မှ ရိုက်သည့်ရိုက်ချက်**</u> - ကစားသမားသည် မူလဘောလုံးဖြင့်ဖြစ်စေ၊ အခြားဘောလုံးဖြင့်ဖြစ်စေ ပထမရိုက်ခဲ့သည့်နေရာမှ နောက်တစ်ကြိမ် ပြန်ရိုက်ရမည်။ (စည်းမျဉ်း 14.6 ကို ကြည့်ရန်)

အကယ်၍ ကစားသမားသည် နောက်တစ်ကြိမ် ပြန်ရိုက်သော်လည်း နေရာအမှားမှ ရိုက်ကစားမိခဲ့လျှင် ၄င်းသည် **ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်** ကျခံရမည်။

ကစားသမားသည် နောက်တစ်ကြိမ်ပြန်ရိုက်ခြင်း မပြုခဲ့လျှင် **ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်** ကျခံရမည်။ မူလရိုက်ချက်ကို ရေတွက်ရမည်။ သို့ရာတွင် နေရာအမှားမှကစားသည်ဟု မသတ်မှတ်ပါ။

11.3 Deliberately Removing Objects or Altering Conditions to Affect Ball in Motion ရွေ့လျားနေသည့်ဘောလုံးအပေါ် သက်ရောက်စေရန်အတွက် အရာဝတ္ထုပစ္စည်းများအား ဖယ်ရှားခြင်း သို့မဟုတ် အနေအထားများပြောင်းလဲပစ်ခြင်း

ဘောလုံးတစ်လုံး ရွေ့လျားနေဆဲအချိန်တွင် ကစားသမားသည် ထိုဘောလုံး (ကစားသမား၏ဘောလုံးဖြစ်စေ၊ အခြား ကစားသမား၏ဘောလုံးဖြစ်စေ) ရပ်တန့်နိုင်လောက်မည့်နေရာအား တမင်ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့် အောက်ပါတို့ကို ပြုလုပ်ခွင့်မရှိ -

- စည်းမျဉ်း 8.1 တွင် ဖော်ပြထားသည့် လုပ်ရပ်တစ်ခုခုအတိုင်း ကွင်း၏ ရုပ်လက္ခဏာအနေအထားကို ပြောင်းလဲပစ်ခြင်း (မြက်ဖတ်ရာကို ပြန်ထည့်ထားခြင်း၊ မြက်များ ထောင်ထနေသည့် ဧရိယာကို ဖိချခြင်း စသဖြင့်)
- အောက်ပါတို့ကို ကောက်ယူခြင်းနှင့် ဖယ်ရှားခြင်း-
  - » လုစ်အင်ပက်ဒိမန့်ခေါ် သဘာဝအနှောက်အယှက်ပစ္စည်းများ(စည်းမျဉ်း 15.1a ခြွင်းချက်-2)
  - » ဖယ်ရွှေ့နိုင်သော လူလုပ်အနှောက်အယှက် ပစ္စည်းများ (စည်းမျဉ်း 15.2a ခြွင်းချက်-2)

ကစားသမားသည် ဘောလုံးရပ်လောက်မည့်နေရာကို လက်တွေ့အကျိုးသက်ရောက်ခြင်း မရှိသည့်တိုင်အောင် ထိုသို့ ရည်ရွယ်ချက်ရှိရှိ လုပ်ဆောင်ခဲ့သည့် အပြုအမူအတွက် ဤစည်းမျဉ်းအား ချိုးဖောက်ရာရောက်သည်။

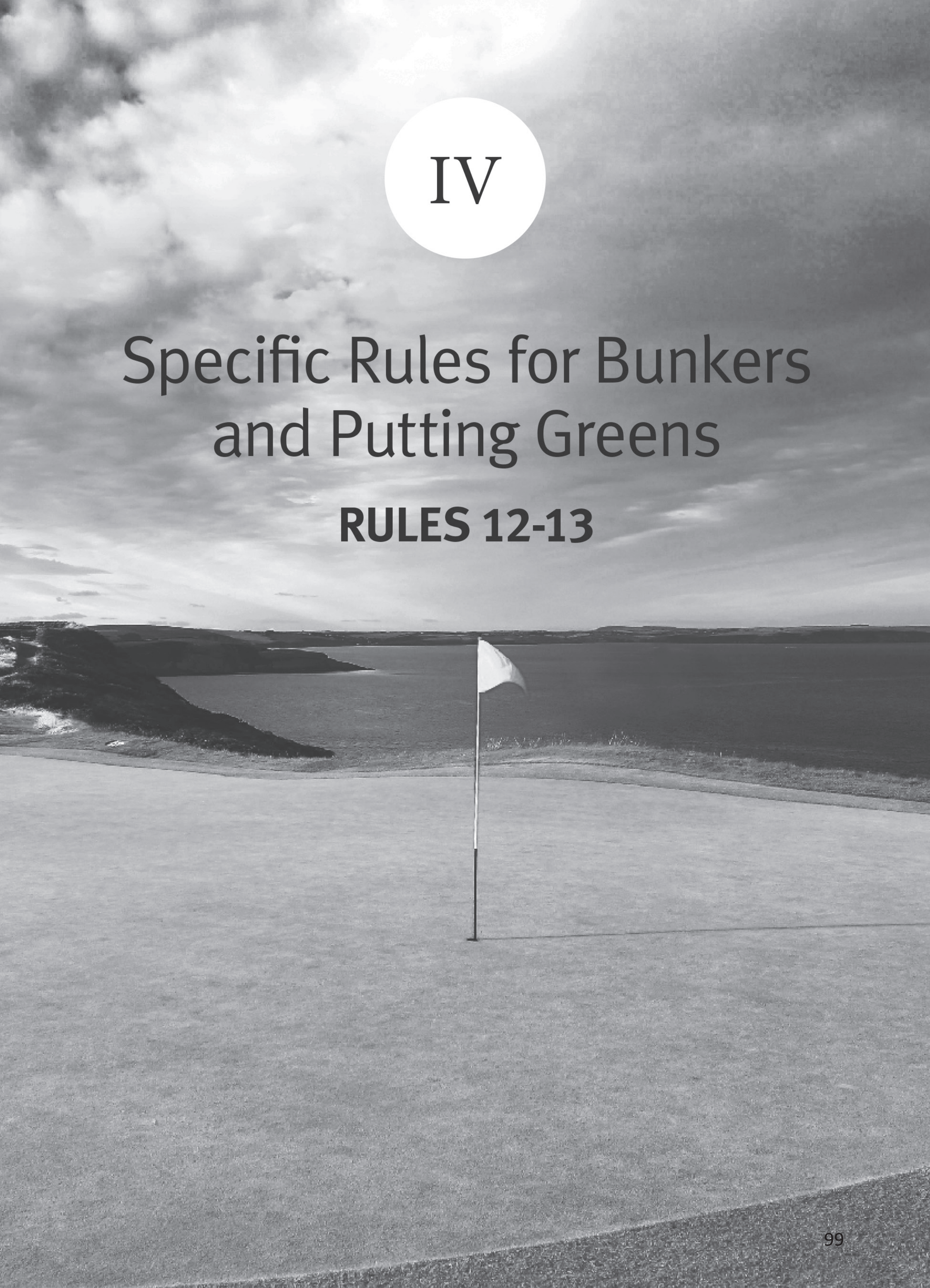
ခြွင်းချက် - ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်ရှိ ရပ်နေသည့်ဘောလုံးနှင့် အလံတိုင်တို့အား ဖယ်ရွှေ့ခြင်း၊ အသုံးအဆောင်ပစ္စည်းများကို ဖယ်ရွှေ့ခြင်း၊ ဤစည်းမျဉ်းသည် ကစားသမားက အောက်ပါကိစ္စရပ်များကို ကောက်ယူခြင်း၊ ဖယ်ရွှေ့ခြင်းအား တားမြစ်ခြင်း မရှိပါ -

- နှုတ်ဖယ်ထားသည့် အလံတိုင်
- ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်ရပ်နေသည့် ဘောလုံး (ပြစ်ဒဏ်ဖြစ် မဖြစ် သိရှိနိုင်ရန်အတွက် စည်းမျဉ်း 9.4 , 9.5 နှင့် 14.1 အား ကြည့်ရန်)
- မည်သည့်ကစားသမားနှင့်မဆို ပိုင်ဆိုင်ပတ်သက်သည့် အသုံးအဆောင်ပစ္စည်းများ (ပတ်တင်ဂရင်းမဟုတ်သည့် အခြား နေရာတစ်ခုခုတွင် ရှိနေသော ရပ်နေသည့်ဘောလုံးနှင့် ကွင်း၏မည်သည့်နေရာတွင်မဆို ရှိနေသော ဘောလုံးမာကာ တို့ မပါဝင်ပါ။)

ဘောလုံးရွေ့လျားနေစဉ်အတွင်း ကျင်းထဲမှအလံတိုင်အား နှုတ်ဖယ်ခြင်း (ကိုင်ထားသည့်အလံတိုင်လည်း အပါအဝင်)သည် စည်းမျဉ်း 13.2 နှင့်သာ သက်ဆိုင်ပြီး ဤစည်းမျဉ်းနှင့် သက်ဆိုင်မှုမရှိပါ။

စည်းမျဉ်း 11.3 အား ချိုးဖောက်၍ ခွင့်မပြုသည့် အပြုအမူများ လုပ်ဆောင်ခြင်းအတွက် ပြစ်ဒဏ် - ပုံမှန် သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်။

စည်းမျဉ်း 22.2 ကို ကြည့်ရန် (ဖိုးဆမ်းကစားနည်းတွင် ပါတနာတစ်ဦးစီသည် အတွဲအတွက် ဆောင်ရွက်နိုင်ပြီး ထိုပါတနာ၏ လုပ်ဆောင်ချက်ကို ကစားသမား၏လုပ်ဆောင်ချက်ဟု သတ်မှတ်ခြင်း)၊ စည်းမျဉ်း 23.5 (ဖိုးဘောကစားနည်းတွင် ပါတနာ တစ်ဦးစီသည် အတွဲအတွက် ဆောင်ရွက်ပေးနိုင်ပြီး ကစားသမား၏ ဘောလုံး သို့မဟုတ် အသုံးအဆောင်ပစ္စည်းများနှင့် စပ်ဆိုင်သော တွဲဖက်ပါတနာ၏ ဆောင်ရွက်ချက်ကို ကစားသမား၏ ဆောင်ရွက်ချက်ဟု သတ်မှတ်ခြင်း)။



IV

Specific Rules for Bunkers and Putting Greens

RULES 12-13

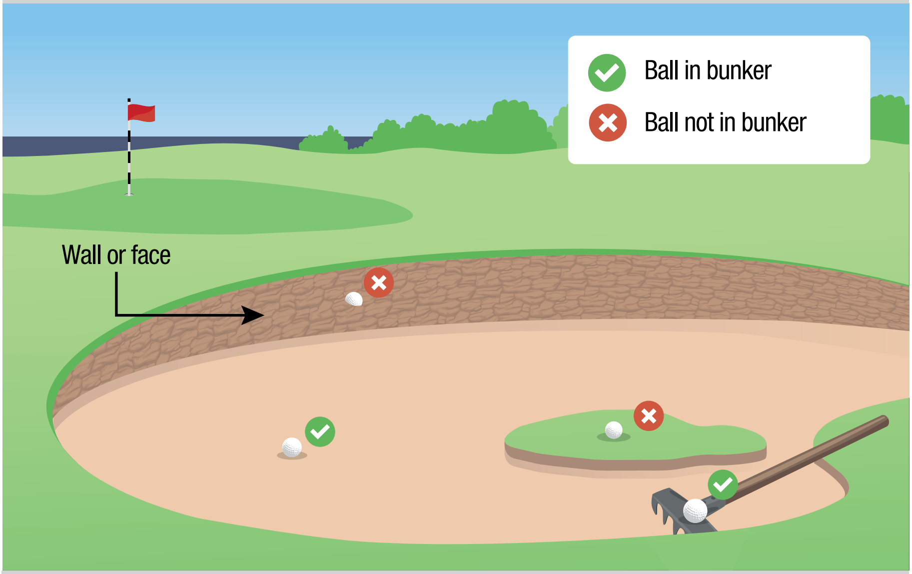
RULE 12

Bunkers
ဘန်ကာ

စည်းမျဉ်း၏ရည်ရွယ်ချက်

ဤစည်းမျဉ်း 12 သည် ကစားသူတစ်ဦး၏ သဲအတွင်းမှ ရိုက်နိုင်သော စွမ်းရည်ကို စိန်ခေါ်သည့်အနေအထားဖြင့် ရည်ရွယ်ကာ ပြင်ဆင်ထားသည့် ဧရိယာတစ်ခုဖြစ်သည့် ဘန်ကာထဲတွင် ကစားသူ ရင်ဆိုင်ရမည့် စိန်ခေါ်မှုများကို သေချာစေရန်အတွက် ဘောလုံးမရိုက်မီ သဲအား ထိတွေ့ခြင်းနှင့် သက်သာခွင့်ယူခြင်းများကို ဤစည်းမျဉ်းတွင် ကန့်သတ်ထားသည်။

DIAGRAM 12.1: WHEN BALL IS IN BUNKER



ဘန်ကာ၏ အဓိပ္ပါယ်ဖွင့်ဆိုချက်နှင့် စည်းမျဉ်း **12.1** တို့အရ ဘန်ကာကျခြင်း၊ မကျခြင်းကို ဤရုပ်ပုံဖြင့်ဖော်ပြထားသည်။

12.1 When Ball Is in Bunker ဘောလုံး ဘန်ကာအတွင်းကျနေသည်ဟုသတ်မှတ်ချိန်

ဘန်ကာအတွင်း ကျနေသည်ဟု သတ်မှတ်ရန်အတွက် ဘောလုံး၏ မည်သည့်အစိတ်အပိုင်းမဆိုသည် -

- ဘန်ကာဧရိယာအနားစွန်းအတွင်းရှိ မြေပြင်ပေါ်မှသဲကို ထိနေခြင်း
- ဘောလုံးသည် ဘန်ကာဧရိယာအနားစွန်းအတွင်း ရှိနေပြီး
  - » ပုံမှန်အားဖြင့် သဲရှိနေတတ်သော (သဲများအား လေနှင့်ရေ တိုက်စားသွားသည့်)မြေကြီးပေါ်တွင် ရှိနေခြင်း၊
  - » ဘန်ကာဧရိယာအတွင်းရှိ တွယ်ဆက်မနေသော သဘာဝပစ္စည်းများ၊ ရွှေ့ပြောင်းနိုင်သော လူလုပ်ပစ္စည်းများ၊ ပုံမှန်မဟုတ်သော ကွင်းအခြေအနေများ၊ ကွင်းနှင့် တစ်သားတည်း သတ်မှတ်သော အရာဝတ္ထုများ၏အထဲ သို့မဟုတ် အပေါ်တွင် ရှိနေခြင်း -

ဖြစ်ပါက ဘောလုံး ဘန်ကာအတွင်း ကျနေသည်ဟု သတ်မှတ်သည်။

အကယ်၍ ဘောလုံးသည် ဘန်ကာဧရိယာအတွင်းရှိ မြေသားနေရာများ၊ မြက်ပင်များ၊ အခြားတွယ်ဆက်နေသော အပင်များနှင့် သဘာဝအရာဝတ္ထုများပေါ်တွင် ရှိနေပြီး ဘန်ကာအတွင်းရှိ သဲနှင့် ထိမနေလျှင် ယင်းဘောလုံးကို ဘန်ကာကျသည်ဟု မမှတ်ယူရပါ။ (တစ်နည်းဆိုသော် ယင်းဘောလုံးသည် ဘန်ကာမကျပါ။)

ဘောလုံး၏ အစိတ်အပိုင်းများသည် ဘန်ကာနှင့် ကွင်း၏ အခြားဧရိယာတစ်ခုခု နှစ်မျိုးလုံးထဲ ရောက်နေလျှင် စည်းမျဉ်း 2.2c ကိုဖတ်ရှုရန်။

12.2 Playing Ball in Bunker ဘန်ကာအတွင်းရှိဘောလုံးအား ရိုက်ကစားခြင်း

ဤစည်းမျဉ်းကို ကွင်းပတ်ကစားနေစဉ်နှင့် စည်းမျဉ်း 5.7a အရ ကစားခြင်းရပ်နားနေစဉ်အတွင်း အသုံးပြုနိုင်သည်။

12.2a ဘန်ကာအတွင်းရှိသဘာဝအမှိုက်များနှင့် ရွှေ့ပြောင်းနိုင်သောလူလုပ်ပစ္စည်းများကို ဖယ်ရှားခွင့်ရှိခြင်း

ဘန်ကာအတွင်းရှိ ဘောလုံးအား မရိုက်မီ ကစားသူသည် စည်းမျဉ်း 15.1 ပါ သဘာဝအမှိုက်များနှင့် စည်းမျဉ်း 15.2 ပါ ရွှေ့ပြောင်းနိုင်သော လူလုပ်ပစ္စည်းများကို ဖယ်ရှားခွင့်ရှိသည်။

ဤသို့ခွင့်ပြုရာတွင် ဖယ်ရှားစဉ်အတွင်း ဘန်ကာအတွင်းရှိသဲအား ကျိုးကြောင်းသင့်တင့်စွာ ထိတွေ့ခြင်းနှင့် ရွှေ့စေခြင်းလည်း ပါဝင်သည်။

12.2b ဘန်ကာအတွင်းရှိသဲများကိုထိခြင်းအား တားမြစ်ချက်

(1) <u>သဲကိုထိခြင်းအတွက် ပြစ်ဒဏ်ပေးရသည့်အချိန် -</u> ကစားသမားတစ်ဦးသည် ဘန်ကာအတွင်းရှိ ဘောလုံးကို မရိုက်မီ အောက်ဖော်ပြပါ အချက်များကို မပြုလုပ်ရပါ။

- ဘန်ကာအတွင်းရှိ သဲအနေအထားကို သိရှိရန် ရည်ရွယ်၍သော်လည်းကောင်း၊ ရိုက်ချက်အတွက် အချက်အလက်ရရှိရန် ရည်ရွယ်၍သော်လည်းကောင်း ကစားသမားသည် သူ၏လက်၊ ဂေါက်တုတ်၊ သဲညှိသည့်ထွန်ခြစ်၊ အခြားမည်သည့် ပစ္စည်းနှင့်မဆို ထိခြင်း၊ စမ်းခြင်း မပြုလုပ်ရ။
- အောက်ပါအနေအထားများတွင် ဘန်ကာအတွင်းရှိ သဲအား ဂေါက်ရိုက်တုတ်ဖြင့် မထိရ၊
  - » ဘောလုံး၏ ရှေ့တည့်တည့်နှင့် နောက်တည့်တည့် ဧရိယာများ (စည်းမျဉ်း 7.1a အရ ခွင့်ပြုထားသည့် ဘောလုံးအား သင့်တင့်မျှတရုံ ရှာဖွေခြင်း၊ စည်းမျဉ်း 12.2a အရ ခွင့်ပြုထားသည့် သဘာဝအမှိုက်နှင့် လူလုပ်ပစ္စည်းများကို ဖယ်ရှားခြင်းမှလွဲ၍)
  - » လေ့ကျင့်ရိုက်ချက်(ပရိုက်တစ်ဆွင်း) ပြုလုပ်ချိန်
  - » ဘောလုံးကို ရိုက်ရန်အတွက် တုတ်အနောက်သို့(ဘက်ဆွင်း)ဆွဲချိန်

စည်းမျဉ်း 25.2f အား ဖတ်ရှုရန် (မျက်မမြင်ကစားသမားအတွက် စည်းမျဉ်း 12.2b(1) အား မွမ်းမံပြင်ဆင်ချက်)။ စည်းမျဉ်း 25.4l ကို ကြည့်ရန် (အထောက်အကူပြု ရွေ့လျားယာဉ်အား အသုံးပြုရသော ကစားသမားအတွက် စည်းမျဉ်း 12.2b(1) အား ကျင့်သုံးလိုက်နာခြင်း)။

(2) **<u>သဲကိုထိသော်လည်း ပြစ်ဒဏ်မဖြစ်သည့်အချိန်-</u>** (1) တွင် သက်ဆိုင်အကျုံးဝင်သော အချက်များမှလွဲ၍ ဤစည်းမျဉ်းသည် ကစားသမားက ဘန်ကာအတွင်းရှိ သဲအား မည်သည့်နည်းလမ်းဖြင့်မဆို ထိတွေ့ခြင်းကို တားမြစ်မှုမရှိဘဲ ခွင့်ပြုပေးသည်။ အောက်ဖော်ပြပါကိစ္စရပ်များ အပါအဝင်ဖြစ်သည်။

- လေ့ကျင့်ရိုက်ချက် (ပရိုက်တစ်ဆွင်း) ပြုလုပ်ချိန်နှင့် တကယ်ရိုက်မည့်အချိန်တွင် ခြေထောက်များကို သဲထဲသို့ မြဲမြံစွာ ခြေချကွက်ယူခြင်း၊
- ကွင်းအား ထိန်းသိမ်းသည့်အနေဖြင့် ဘန်ကာအတွင်းရှိ သဲများကို ညှိခြင်း။
- ကစားသူသည် ဂေါက်တုတ်များ၊ အသုံးအဆောင်များ၊ အခြားအရာများကို (ပစ်ချသည်ဖြစ်စေ၊ ချထားသည်ဖြစ်စေ) ချထားစဉ် သဲနှင့် ထိခြင်း၊
- စည်းမျဉ်းတစ်ခုခုအရ အကွာအဝေးတိုင်းတာစဉ်၊ ဘောလုံးနေရာမှတ်စဉ်၊ ကောက်ယူစဉ်၊ ပြန်လည်ချထားစဉ် သဲကိုထိမိခြင်း၊
- ဂေါက်တုတ်ပေါ် မှီ၍ရပ်နေစဉ်၊ ဟန်ချက်ထိန်းစဉ်၊ လူမလဲကျစေရန် ကာကွယ်စဉ် ဘန်ကာတွင်းရှိ သဲကို ဂေါက်တုတ်ဖြင့် ထိမိခြင်း၊
- ဒေါသစိတ်၊ မချင့်မရဲစိတ်ဖြင့် ဘန်ကာတွင်းရှိသဲကို ရိုက်မိခြင်း၊

သို့သော် အထက်ပါပြုမူဆောင်ရွက်ချက်များသည် နောက်ရိုက်မည့် ရိုက်ချက်များအပေါ်တွင် အကျိုးသက်ရောက်မှု ရှိပါက ကစားသူသည် စည်းမျဉ်း 8.1 အရ **ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်** ကျခံရမည်။

(စည်းမျဉ်း 8.2 နှင့် 8.3 ပါ ကစားမှုအပေါ် သက်ရောက်စေရန် ရုပ်လက္ခဏာ အခြေအနေများကို ပိုကောင်းအောင်လုပ်ခြင်း သို့မဟုတ် ပိုဆိုးအောင်လုပ်ခြင်းအား ကန့်သတ်ထားချက်ကိုလည်း ဖတ်ရှုပါရန်)

(3) **<u>ဘောလုံး ဘန်ကာထဲမှ ထွက်သွားပြီးနောက်တွင် ကန့်သတ်ချက်များ မရှိတော့ခြင်း -</u>** ဘန်ကာအတွင်းရှိ ဘောလုံးအား ရိုက်လိုက်ပြီးနောက် အပြင်သို့ ရောက်သွားလျှင်ဖြစ်စေ ကစားသမားသည် ဘန်ကာအပြင်ဖက်တွင် သက်သာခွင့် ရယူဆောင်ရွက်ရန် ရွေးချယ်ပြီး ဆောင်ရွက်လိုက်လျှင်ဖြစ်စေ ကစားသမားသည် -

- ဘန်ကာအတွင်းရှိသဲအား စည်းမျဉ်း 12.2b(1) အရ ပြစ်ဒဏ်မဖြစ်တော့ဘဲ ထိနိုင်သည်။
- ကွင်းအား ထိန်းသိမ်းပြုပြင်ရန်အတွက် စည်းမျဉ်း 8.1a အရ ပြစ်ဒဏ်မဖြစ်တော့ဘဲ သဲကိုညှိနိုင်သည်။

ဤအချက်သည် ဘောလုံးက ဘန်ကာအပြင်ဘက် ရောက်သွားပြီးနောက်

- ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်းအရလိုအပ်သောကြောင့်ဖြစ်စေ၊ စည်းမျဉ်းအရ ခွင့်ပြုသောကြောင့်ဖြစ်စေ အချက်နှင့် အကွာအဝေးသက်သာခွင့်ယူပြီး ဘောလုံးအား ဘန်ကာအတွင်း ပြန်လွှတ်ချ ကစားရသည့်တိုင်၊
- ဘန်ကာအတွင်းရှိသဲများသည် ကစားသမား၏ ဘန်ကာအပြင်ဘက်မှဘောလုံးကို နောက်တစ်ချက်ရိုက်ရန်အတွက် ရိုက်လမ်းကြောင်းတည့်တည့်တွင် ရှိနေသည့်တိုင်

အထက်ပါခွင့်ပြုချက်သည် အတည်အမှန်ဖြစ်သည်။

သို့ရာတွင် ဘန်ကာထဲမှရိုက်လိုက်သည့်ဘောလုံးသည် ဘန်ကာထဲ ပြန်ကျလာခဲ့လျှင်မူ ကစားသမားက ဘန်ကာအတွင်း သက်သာခွင့်ရယူပြီး ဘောလုံးကို ဒရော့လွှတ်ချသည်ဖြစ်စေ၊ ဘန်ကာအပြင်ဘက်တွင်သက်သာခွင့်ယူခြင်း မပြုရန် (အရှိအတိုင်းရိုက်ရန်) ရွေးချယ်သည်ဖြစ်စေ ထိုအခြေအနေတွင် စည်းမျဉ်း 12.2b(1) နှင့် 8.1a ပါ ကန့်သတ်ချက်များသည် ဘန်ကာထဲရှိ ဘောလုံးအား ရိုက်ကစားခြင်းတွင် ပြန်လည်သက်ဆိုင်အကျုံးဝင်လာသည်။

စည်းမျဉ်း 12.2 ကို ဖောက်ဖျက်ကျူးလွန်ပါက - ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်။

12.3 Specific Rules for Relief for Ball in Bunker
ဘန်ကာအတွင်းမှသက်သာခွင့်ရရှိနိုင်သော သီးသန့်စည်းမျဉ်းများ

ကစားသူတစ်ဦး၏ဘောလုံးသည် ဘန်ကာအတွင်းရှိနေစဉ် သီးသန့်စည်းမျဉ်းများဖြင့် သက်သာခွင့်ရရှိနိုင်သည့်အခြေအနေများ-

- ပုံမှန်အနေအထားမှ ပြောင်းလဲသွားသော ကွင်းအခြေအနေ စည်းမျဉ်း (16.1c)
- အန္တရာယ်ရှိသော တိရစ္ဆာန်များ၏ အခြေအနေစည်းမျဉ်း (16.2) နှင့်
- ဘောလုံးကို ရိုက်၍မရသော အနေအထား ဖြစ်နေလျှင် စည်းမျဉ်း (19.3) အရ ဆောင်ရွက်နိုင်ပါသည်။

ဘန်ကာစည်းမျဉ်း 12.2 ကို ဖောက်ဖျက်ကျူးလွန်ပါက ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ် ကျခံရမည်။

RULE 13 Putting Greens
ပတ်တင်ဂရင်း

စည်းမျဉ်း၏ ရည်ရွယ်ချက်

ဤစည်းမျဉ်းသည် ပတ်တင်ဂရင်းအတွက် သီးခြားရည်ညွှန်းသော စည်းမျဉ်းတစ်ခုဖြစ်သည်။ ပတ်တင်ဂရင်းသည် ဘောလုံးအား မြေကြီးပေါ်တွင် လှိမ့်ကစားမှုအတွက် ပြင်ဆင်ထားသော နေရာတစ်ခုဖြစ်ပြီး ဂရင်းတစ်ခုစီတိုင်းတွင် အလံတိုင်စိုက်ထားသော ကျင်းတစ်ကျင်းစီ ရှိထားသည်။ ပတ်တင်ဂရင်း၏စည်းမျဉ်းတချို့သည် အခြားကွင်းဧရိယာများနှင့် မတူဘဲ ကွဲပြားမှုအချို့ဖြင့် ဆောင်ရွက်ကြရသည်။

13.1 Actions Allowed or Required on Putting Greens
ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်တွင်ခွင့်ပြုထားသော (သို့မဟုတ်) လိုက်နာဆောင်ရွက်ရန်လိုအပ်သောအကြောင်းအရာများ

စည်းမျဉ်း၏ရည်ရွယ်ချက်

ဤစည်းမျဉ်းသည် ပတ်တင်ဂရင်းမဟုတ်သော အခြားနေရာများတွင် ဆောင်ရွက်ခွင့်မရှိသည့် အခြင်းအရာများကို ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်တွင် ဆောင်ရွက်ခွင့်ပြုထားသည်။ ဘောလုံးနေရာမှတ်သားခြင်း၊ ကောက်ယူခြင်း၊ ဘောလုံးကို သန့်စင်ခြင်း၊ မူလနေရာတွင် ပြန်ထားခြင်း၊ ဂရင်းအပျက်အစီးများကို ပြုပြင်ခြင်း၊ သဲနှင့်မြေသားများကို ဖယ်ရှားနိုင်ခြင်းတို့ကို ဆောင်ရွက်ခွင့်ပြုထားသည်။ ယင်းအပြင် ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်တွင် ရှိနေသော ဘောလုံး သို့မဟုတ် မာကာအား မတော်တဆ နေရာရွှေ့သွားပါက ပြစ်ဒဏ်မှ ကင်းလွတ်ခွင့်ပြုထားသည်။

13.1a ဘောလုံး ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်တွင် ရှိနေခြင်း

ဘောလုံး၏ မည်သည့်အစိတ်အပိုင်းမဆို -

- ဂရင်းမျက်နှာပြင်နှင့် ထိနေပါက
- ဂရင်းပေါ်တွင် ရှိနေသော သဘာဝပစ္စည်းများနှင့် လူလုပ်ပစ္စည်းများ၏ အပေါ် သို့မဟုတ် အတွင်းတွင် ကျရောက်နေပါက ဘောလုံးသည် ဂရင်းပေါ်တွင် ရောက်ရှိနေသည်ဟု သတ်မှတ်သည်။

အကယ်၍ ဘောလုံး၏အစိတ်အပိုင်းသည် ပတ်တင်ဂရင်းနှင့် အခြားကွင်းဧရိယာတစ်ခုပေါ်တွင် အတူကျရောက်နေပါက စည်းမျဉ်း 2.2c အတိုင်း ဆောင်ရွက်ရမည်။

13.1b ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်တွင်ရှိနေသောဘောလုံးအား နေရာမှတ်ခြင်း၊ ကောက်ယူခြင်း၊ သန့်စင်ခြင်း

ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်တွင် ရှိနေသော ဘောလုံးအား ကောက်ယူခြင်း၊ သန့်စင်ခြင်းများကို ပြုလုပ်ခွင့်ရှိသည်။ (စည်းမျဉ်း 14.1 ကို ကြည့်ရန်)

သို့သော် ဘောလုံးအား မကောက်ယူမီ ဘောလုံးနေရာအား မှတ်သားရမည်။ (စည်းမျဉ်း 14.1 ကို ကြည့်ရန်) ပြန်လည်ချထားသည့်အခါတွင်လည်း မူလနေရာတွင် ပြန်လည်ချထားရမည်။ (စည်းမျဉ်း 14.2 ကို ကြည့်ရန်)

13.1c ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်တွင် ရိုက်ချက်အတွက် ပိုမိုကောင်းမွန်အောင်ခွင့်ပြုထားသည့်အကြောင်းအရာများ

ကွင်းပတ်တစ်ခု ကစားနေစဉ်အတွင်းနှင့် စည်းမျဉ်း (5.7a) အရ ကစားခြင်းကို ရပ်နားထားသည့်အချိန်တွင် ကစားသမားသည် ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်တွင် သူ၏ဘောလုံးသည် ရှိနေသည်ဖြစ်စေ၊ ရှိမနေသည်ဖြစ်စေ အောက်ဖော်ပြပါ အချက် (၂) ခုကို ဆောင်ရွက်ခွင့်ရှိသည်။

(1) <u>**သဲနှင့် မြေကြီးများကို ဖယ်ခွင့်ပြုခြင်း -**</u> ဂရင်းပေါ်ရှိ သဲနှင့် မြေကြီးများကို ပြစ်ဒဏ်မရှိဘဲ ဖယ်ရှားခွင့်ပြုသည်။

(2) <u>**အပျက်အစီးများကို ပြင်ခွင့်ပြုခြင်း -**</u> ကစားသမားတစ်ဦးသည် ဂရင်းပေါ်တွင် ပျက်စီးနေသော အရာများကို မူလ အနေအထားအတိုင်းဖြစ်အောင် သင့်တော်မျှတသော အပြုအမူဖြင့် ပြစ်ဒဏ်မပေးရဘဲ ပြုပြင်ခွင့်ရှိသည်။ သို့သော် ထိုသို့ပြုပြင်ရာတွင် -

- ကစားသမား၏ လက်၊ ခြေထောက် သို့မဟုတ် အခြား ခန္ဓာကိုယ်အစိတ်အပိုင်း တခုခုဖြင့်သော်လည်းကောင်း၊ ဘောလုံးကျရာကို ပြုပြင်သည့် ဆူးခွကိရိယာ၊ တီတံ၊ ဂေါက်တုတ်နှင့် အခြားအလားတူ အသုံးအဆောင်ဖြင့်သော်လည်းကောင်း
- အချိန်ကြံ့ကြာမှုမရှိစေဘဲ (စည်းမျဉ်း 5.6a)အရ ပြုပြင်နိုင်သည်။

သို့သော် အထက်ပါအတိုင်း ပတ်တင်ဂရင်းကို ပြုပြင်ဆောင်ရွက်ရာတွင် လိုသည်ထက် ပိုမိုပြုပြင်ခဲ့သည်ရှိသော် (ဥပမာ ကျင်းပေါက်ဝသို့ လမ်းကြောင်းဖော်ဆောင်ခြင်း၊ အသုံးပြုခွင့်မရှိသော ကိရိယာများကို အသုံးပြုခြင်း) ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်း 8.1a ကို ဖောက်ဖျက်ခြင်းအရ **ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်** ကျခံရမည်ဖြစ်သည်။

'ဂရင်းပေါ်ရှိ အပျက်အစီး' ဆိုသည်မှာ လူပုဂ္ဂိုလ် (ကစားသမားအပါအဝင်) ပြင်ပအခြင်းအရာများကြောင့် ဖြစ်ပေါ်သည့် မည်သည့်အပျက်အစီးကိုမဆို ဆိုလိုခြင်းဖြစ်သည်။ ဥပမာအားဖြင့် -

- ဘောလုံးကျရာများ၊ ဂေါက်ဖိနပ်ကြောင့် ပျက်စီးသွားသည့် ဂရင်းအနေအထားများ၊ (ဂေါက်ဖိနပ် အောက်ခံဆူးများ၏ အရာများ)၊ ကစားသမား၏ အသုံးအဆောင်ကြောင့်နှင့် အလံတိုင်ချထားခြင်းကြောင့် ဖြစ်ပေါ်လာသော ချိုင့်နှင့် အစင်းအရာများ၊
- ယခင်ဖောက်ထားခဲ့သော ကျင်းဟောင်းအရာများ၊ မြက်ခင်းအပေါက်များ၊ မြက်ပြားများကို ဆက်ထားသော အရာများ၊ ပတ်တင်ဂရင်းကို ပြုပြင်သော ကိရိယာများနှင့် ယာဉ်ကြောင့် ဖြစ်ပေါ်သော အစင်းခြစ်ရာများနှင့် ချိုင့်များ၊
- တိရိစ္ဆာန်များ၏ ခြေရာများ၊ ခွာရာများနှင့် ချိုင့်များ၊
- ပတ်တင်ဂရင်းမျက်နှာပြင်ပေါ်တွင် နစ်မြုပ်နေသော အရာဝတ္ထုများ (ဥပမာ- ကျောက်ခဲ၊ သစ်သီးစေ့နှင့် တီတံများ)

သို့သော် အောက်ဖော်ပြပါအချက်များကြောင့် ဖြစ်ရသည့် အပျက်အစီးနှင့် အခြေအနေများသည် 'ဂရင်းပျက်စီးမှု' တွင် အကျုံးမဝင်ပါ-

- ဂရင်းကို ပြုပြင်ထိန်းသိမ်းခြင်းဖြင့် ဖြစ်ပေါ်လာသော အခြေအနေနှင့် အနေအထားအားလုံး (မြက်ခင်းလေရှုရန် စူးထိုးထားသော အပေါက်များနှင့် မြက်ကို ဒေါင်လိုက်ဖြတ်ခြင်းကြောင့် ဖြစ်ပေါ်နေသော မြောင်းများ)
- မိုးနှင့် သဘာဝဒဏ်ကြောင့် ဖြစ်ပေါ်နေသော ရေစီးမြောင်းများ၊
- ပတ်တင်ဂရင်း မျက်နှာပြင်ပေါ်တွင် သဘာဝအလျောက် ဖြစ်ပေါ်နေသော အပြစ်အနာအဆာများ၊ (ပြောင်သလင်းဖြစ်နေသာ နေရာများ၊ ပေါင်းပင်များ၊ မြက်ရောဂါဖြစ်သည့်နေရာများ၊ မညီမညာ ပေါက်နေသည့် မြက်များ)
- သဘာဝအလျောက် ပွန်းပဲ့နေသော ကျင်းများ

13.1d ဘောလုံးနှင့် ဘောမာကာ ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်တွင် နေရာရွေ့သွားသောအခါ

ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်တွင် ဘောလုံးနှင့် ဘောမာကာ ရွေ့လျားမှု ဖြစ်ပေါ်သောအခါ ဆောင်ရွက်ရန် တိတိကျကျနည်းလမ်း (၂) ခု ရှိသည်။

(1) <u>**မတော်တဆ ရွေ့စေခြင်းအတွက် ပြစ်ဒဏ် မရှိ -**</u> ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်တွင် ဘောလုံးနှင့် ဘောမာကာသည် မိမိကြောင့်ဖြစ်စေ၊ ပြိုင်ဖက်ကြောင့်ဖြစ်စေ သို့မဟုတ် အခြားယှဉ်ပြိုင်ကစားသူကြောင့်ဖြစ်စေ မတော်တဆ ထိခိုက်မှု၊ နေရာရွေ့မှုအတွက် ပြစ်ဒဏ်မရှိပါ။ ကစားသူသည် -

- ဘောလုံးအား မူလနေရာသို့ ပြန်လည်ထားရမည်။ (နေရာအတိအကျ မသိပါက ခန့်မှန်း၍ ပြန်ထားရမည်။ (စည်းမျဉ်း 14.2)
- ဘောလုံးမာကာအား မူလနေရာတွင် ပြန်မှတ်သားရမည်။

ခြွင်းချက် - ဘောလုံးအား ရိုက်ရန် တုတ်ကို နောက်သို့ဆွဲချိန်နှင့် ရိုက်လိုက်ချိန်တွင် ဘောလုံးရွေ့သွားသည်ကို ပြီးအောင်ရိုက်လိုက်မိပါက မူလနေရာ ပြန်ထားရန်မလိုဘဲ ရောက်သည့်နေရာမှသာ ဆက်ကစားရမည်။

အကယ်၍ ကစားသူ သို့မဟုတ် ပြိုင်ဖက်မှ သိလျက်နှင့် ရည်ရွယ်ချက်ရှိရှိဖြင့် ဘောလုံး သို့မဟုတ် ဘောမာကာကို ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်မှ ကောက်ယူခဲ့ပါက ပြစ်ဒဏ်ဖြစ်မဖြစ် သိနိုင်ရန်အတွက် စည်းမျဉ်း 9.4 သို့မဟုတ် 9.5 ကို ကြည့်ရန်။

(2) <u>**သဘာဝအင်အားစုများကြောင့် ဘောလုံးနေရာရွေ့သွားသဖြင့် ပြန်ထားရသည့်အခါ -**</u> ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်ရှိသော ကစားသမား၏ ဘောလုံးသည် သဘာဝအင်အားစုများကြောင့် နေရာရွေ့သွားသည့်အခါ ကစားသမား၏ နောက်ထပ်ကစားရမည့် အချက်သည် ထိုဘောလုံးအား ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်မှ ကောက်ယူခဲ့ပြီးခြင်းနှင့် ပြန်ချထားပြီးခြင်း ဖြစ်မဖြစ် အပေါ် မူတည်သည်။

- <u>ဘောလုံးအား ကောက်ယူခဲ့ပြီး နေရာပြန်ထားပြီးမှ ဖြစ်လျှင် -</u> ဘောလုံးအား ၎င်းစရွေ့ခဲ့သည့်နေရာတွင် ပြန်ထားရမည်။ (နေရာအတိအကျ မသိပါက ခန့်မှန်းဆောင်ရွက်ရမည်) (စည်းမျဉ်း 14.2 အား ဖတ်ရှုရန်)။ ထိုသို့ နေရာရွေ့ရခြင်းသည် ကစားသမား သို့မဟုတ် ၎င်း၏ပြိုင်ဘက် သို့မဟုတ် ပြင်ပအခြင်းအရာတို့ကြောင့်မဟုတ်ဘဲ သဘာဝအင်အားစုများကြောင့် ရွေ့ရခြင်းဖြစ်သည့်တိုင် (စည်းမျဉ်း 9.3 ၏ ခြွင်းချက်)
- <u>ဘောလုံးအား နေရာမမှတ်ရသေးမီ ပြန်မထားရသေးမီဖြစ်လျှင် -</u> ဘောလုံးအား ရောက်သွားသည့်နေရာအသစ်မှ ဆက်ကစားရမည်။ (စည်းမျဉ်း 9.3 ကို ကြည့်ရန်)

စည်းမျဉ်း 13.1d ကို ဖောက်ဖျက်ကျူးလွန်ပြီး နေရာအမှားမှ ကစားခဲ့ပါက ပြစ်ဒဏ် - ပုံမှန်သတ်မှတ် ပြစ်ဒဏ် ကျခံရမည်။

13.1e တမင်ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့် ပတ်တင်ဂရင်းအား စမ်းသပ်ခြင်းမပြုလုပ်ရ

ကွင်းပတ်ကစားနေစဉ်အတွင်းဖြစ်စေ၊ စည်းမျဉ်း 5.7a အရ ကစားခြင်း ရပ်နားချိန်အတွင်းတွင် ကစားသမားသည် ကွင်းအတွင်းရှိ (ဂရင်းအမှား) အပါအဝင် မည်သည့်ပတ်တင်ဂရင်းကိုမှ -

- ဂရင်းမျက်နှာပြင်ကို ပွတ်ကြည့်ခြင်း
- ဘောလုံးကို လှိမ့်ကြည့်ခြင်း မပြုလုပ်ရ။

ခြွင်းချက် - ကျင်းတစ်ကျင်း ကစားပြီး နောက်ကျင်းမကစားမီ ပတ်တင်ဂရင်းအား စမ်းသပ်ခြင်း - ကျင်းတစ်ကျင်းကို ကစားပြီး နောက်ကျင်းမကစားမီ ကစားသမားသည် ကစားပြီးခဲ့သောကျင်းနှင့် လေ့ကျင့်ရန် သတ်မှတ်ထားသော ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်တွင် ဂရင်းမျက်နှာပြင်ကို ပွတ်ကြည့်ခြင်း၊ ဘောလုံးကို လှိမ့်ကြည့်ခြင်းကို ပြုလုပ်ခွင့်ရှိသည်။ (စည်းမျဉ်း 5.5b)

စည်းမျဉ်း 13.1e ကို ဖောက်ဖျက်ပြီး ပတ်တင်ဂရင်း သို့မဟုတ် ဂရင်းအမှားအား စမ်းသပ်ခြင်း ပြုလုပ်ပါက ပုံမှန်သတ်မှတ် ပြစ်ဒဏ် ကျခံရမည်။

Committee Procedure, Section 8,Model Local Rule I-2 (ပြိုင်ပွဲကျင်းပရေးကော်မတီသည် နောက်ဆုံး ကစားခဲ့ပြီးသော ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်တွင် ဘောလုံးလိမ့်ကြည့်ခြင်း၊ မျက်နှာပြင်ကို စမ်းသပ်ခြင်းများကို လုပ်ထုံးလုပ်နည်းအရ တားမြစ်ပိုင်ခွင့်ရှိသည်။)

13.1f ပတ်တင်ဂရင်းအမှားပေါ်သို့ ရောက်ရှိသွားသောဘောလုံးအတွက် သက်သာခွင့်မဖြစ်မနေယူရန်လိုအပ်ခြင်း။

(1) **ပတ်တင်ဂရင်းအမှားနှင့် အနှောက်အယှက်ဖြစ်ခြင်း -** အောက်ပါအချက်များနှင့် ကိုက်ညီနေပါက ရိုက်ရန်အတွက် အနှောက်အယှက်ဖြစ်သည်ဟု သတ်မှတ်သည်။

- ဘောလုံး၏ မည်သည့်အစိတ်အပိုင်းမဆိုသည် ဂရင်းအမှားနှင့် ထိတွေ့နေပါက သို့မဟုတ် ဂရင်းအမှားအတွင်းရှိ သဘာဝအမှိုက်တစ်ခု သို့မဟုတ် လူလုပ်အနှောက်အယှက်ပစ္စည်းတခု၏အပေါ်၊ အတွင်း ရှိနေပါကသော်လည်းကောင်း၊
- ရိုက်ရန် မျှော်မှန်းထားသည့် ခြေချကွက်နှင့် ဆွင်းလွှဲဧရိယာသည် ဂရင်းအမှားနှင့် ထိတွေ့နေပါက အနှောက်အယှက် ဖြစ်သည်ဟု သတ်မှတ်သည်။

(2) **မဖြစ်မနေသက်သာခွင့်ယူရန်လိုခြင်း -** ဘောလုံးသည် ဂရင်းအမှားနှင့် အနှောက်အယှက်ဖြစ်နေပါက ဘောလုံးကို အရှိအတိုင်း ရိုက်မကစားရဘဲ ပြစ်ဒဏ်ပေးရန် မလိုအပ်ဘဲ သက်သာခွင့်ကို မူလဘောလုံး သို့မဟုတ် အခြားတစ်လုံးဖြင့် အစားထိုးပြီး ဖြစ်စေ Diagram 13.1f တွင် ဖော်ပြထားသည့်အတိုင်း မဖြစ်မနေ ဆောင်ရွက်ရမည်။

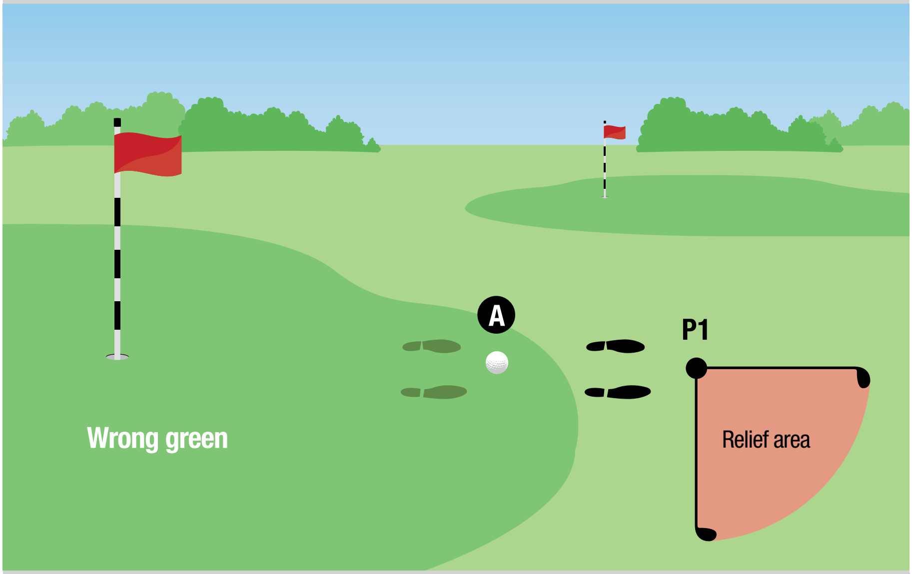
- ရည်ညွှန်းအမှတ် - မူလဘောလုံး ကျရောက်နေသည့် နေရာနှင့် ဧရိယာအတူထဲတွင်ဖြစ်ပြီး ဂရင်းအမှား၏ အနှောက်အယှက်မှ လုံးဝလွတ်ကင်းသော အနီးဆုံးနေရာအမှတ်။
- ရည်ညွှန်းအမှတ်မှ တိုင်းတာသတ်မှတ်ရသော သက်သာခွင့်ဧရိယာ၏ အရွယ်အစား - တုတ် (၁)ပြန် အလျား။ **သို့ရာတွင်** အောက်ပါကန့်သတ်ချက်များရှိသည်၊
- သက်သာခွင့်ဧရိယာ၏ တည်နေရာအပေါ် ကန့်သတ်ချက်
  - » ရည်ညွှန်းအမှတ်ရှိသည့်နေရာနှင့် တူညီသည့်ဧရိယာအတွင်းတွင်သာ ဖြစ်ရမည်။
  - » ရည်ညွှန်းအမှတ်ထက် ကျင်းဘက်သို့ ပိုမနီးစေရ။
  - » ဂရင်းအမှား၏ အနှောက်အယှက်ဖြစ်နေခြင်းမှ လုံးဝလွတ်ကင်းရမည်။

(3) **ကျိုးကြောင်းမခိုင်လုံသော အကြောင်းပြချက်ဖြင့် သက်သာခွင့်မရခြင်း -** အကယ်၍ ကစားသမားသည် ပုံမှန် မဟုတ်သောတုတ်ကို ရွေးချယ်ခြင်း၊ ပုံမှန်မဟုတ်သော ရိုက်လမ်းကြောင်း၊ ခြေချကွက်၊ လွှဲချက်ကို အသုံးပြုပြီး ဂရင်းအမှားနှင့် ငြိသည်ဟု မခိုင်လုံသော အကြောင်းပြချက်ဖြင့် ပြလုပ်လာပါက 13.1f အရ သက်သာခွင့်မရနိုင်ပါ။

စည်းမျဉ်း 13.1f အား ချိုးဖောက်၍ ဘောလုံးကို နေရာအမှားမှ ကစားခဲ့ပါက စည်းမျဉ်း 14.7a အရ ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ် ကျခံရမည်။

Committee Procedure, Section 8,Model Local Rule D-3 ကို ဖတ်ရန် (ပြိုင်ပွဲကျင်းပရေးကော်မတီသည် ဂရင်းအမှားက ခြေချမည့်ဧရိယာနှင့်သာ အနှောက်အယှက် ဖြစ်နေခြင်းအတွက် သက်သာခွင့်ကို ငြင်းပယ်နိုင်သည့် ဒေသန္တရစည်းမျဉ်း ပြဋ္ဌာန်းနိုင်သည်။)

DIAGRAM 13.1f: FREE RELIEF FROM WRONG GREEN



- ဘောလုံးသည် ဂရင်းအမှားနှင့် အနှောက်အယှက်ဖြစ်ပေါ်နေပါက ကစားသမားသည် ၄င်းနှင့် လုံးဝလွတ်ကင်းအောင် အချက်မပေးရသော သက်သာခွင့်ကို မဖြစ်မနေယူ ရမည်။
- ဤပုံသည် ညာသန်ကစားသမားအတွက် ရည်ညွှန်းထားခြင်းဖြစ်သည်။
- ဘောလုံး **A** သည် ဂရင်းအမှားပေါ် ရောက်နေပြီး ၄င်းအတွက် အနှောက်အယှက်မှ လုံးဝလွတ်ကင်းသည့် အနီးဆုံးနေရာသည် **P1** ဖြစ်ပြီး မူလဘောလုံး ရပ်တန့်သည့် နေရာနှင့် ဧရိယာတူအတွင်း ဖြစ်ရမည်။ (ယခုဖြစ်စဉ်တွင် အထွေထွေဧရိယာအတွင်း ဖြစ်သည်။)
- သက်သာခွင့်ဧရိယာသည် ရည်ညွှန်းအမှတ်မှ တုတ်တစ်ပြန်အတွင်းဖြစ်ပြီး ရည်ညွှန်းမှတ်ထက် ကျင်းဘက်သို့ ပိုမနီးစေရ။ ရည်ညွှန်းမှတ် **P1** ရှိသည့်နေရာနှင့် ဧရိယာတူ အတွင်းသာဖြစ်ရမည်။

13.2 The Flagstick အလံတိုင်

စည်းမျဉ်း၏ ရည်ရွယ်ချက်

ဤစည်းမျဉ်းသည် ပတ်တင်ဂရင်းရှိ ကျင်းပေါက်ဝတွင်ရှိသော အလံတိုင်နှင့် ပတ်သက်ပြီး ဆောင်ရွက်ရမည့် အချက်များကို ဖော်ပြထားခြင်းဖြစ်သည်။ ကျင်းထဲရှိ အလံတိုင်နှင့် ပတ်သက်ပြီး ကျင်းထဲမှ အလံတိုင်ကို ဖယ်ရှားခြင်း၊ ရှိနေစေခြင်း (တစ်စုံတစ်ဦးအား အလံတိုင်ကို ကိုင်ထားစေခြင်း၊ ရိုက်ပြီးနောက် အလံတိုင်အား ဖယ်ရှားစေခြင်း အပါအဝင်) တို့ဖြစ်သည်။ အထက်ပါအချက်အလက်များကို ကစားသူတစ်ဦးသည် ဘောလုံး မရိုက်မီ ဆုံးဖြတ်ချက် ချရမည်ဖြစ်သည်။ ပုံမှန်အားဖြင့် သင်ရိုက်လိုက်သော ဘောလုံးသည် အလံတိုင်ကို ထိမိသော်လည်း ပြစ်ဒဏ်မရှိပါ။

ဤစည်းမျဉ်းသည် ဘောလုံးက ဂရင်းပေါ်တွင်ရှိသည်ဖြစ်စေ၊ မရှိသည်ဖြစ်စေ ကွင်းအတွင်း မည်သည့်နေရာမှမဆို ကစားခြင်းနှင့် သက်ဆိုင်အကျုံးဝင်သည်။

13.2a အလံတိုင်အား ကျင်းအတွင်း ထားရှိစေခြင်း

(1) <u>**ကစားသမားသည် အလံတိုင်အား ကျင်းအတွင်း ထားရှိစေနိုင်ခြင်း -**</u> ကစားသမားသည် အလံတိုင်အား ကျင်းထဲတွင်ထားပြီး ရိုက်နိုင်သည်။ ထိုသို့အားဖြင့် ရွေ့လျားနေသော ဘောလုံးသည် အလံတိုင်အား တိုက်မိနိုင်ခြေများသည်။

ကစားသမားသည် ဘောလုံးကို မရိုက်မီ အောက်ပါအချက်များကို ဆုံးဖြတ်ချက်ချပြီး ဖြစ်ရမည်

- ကျင်းအတွင်းရှိ အလံတိုင်ကို မူလအတိုင်း ဆက်ရှိနေစေမည် သို့မဟုတ် ကျင်းအလယ်တွင် တည့်မတ်အောင် ပြန်လုပ်ပြီး ပြန်ထားမည်
- ဖယ်ရှားပြီးသား အလံတိုင်အား ကျင်းအတွင်း ပြန်လည်ထားရှိစေမည်

ဖော်ပြပြီးသားအချက်များအပြင် -

- ကစားသူသည် ကျင်းအလယ်ဗဟိုတွင်ရှိနေသော အလံတိုင်ကို အကျိုးသက်ရောက်မှု ဖြစ်စေရန်အတွက် ဘေးဘယ်/ညာ သို့ ရွှေ့စောင်းထားပြီး ဘောလုံးကို မရိုက်ရ။
- ထိုသို့ပြုလုပ်ခဲ့ပြီးနောက် ရိုက်လိုက်သော ဘောလုံးသည် အလံတိုင်နှင့် ထိမိပါက **ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်** ကျခံရမည်။

(2) <u>**ကျင်းရှိအလံတိုင်အား ဘောလုံးထိမိပါက ပြစ်ဒဏ် မရှိ -**</u> အကယ်၍ ကစားသမားတစ်ဦးသည် အလံတိုင်အား ကျင်းထဲထား၍ ရိုက်လိုက်ပြီးနောက် ရွေ့လျားလာသော ဘောလုံးသည် အလံတိုင်ကို တိုက်မိသွားပါက

- ပြစ်ဒဏ် မရှိပါ။ (1 တွင် ဖော်ပြထားချက်များမှ လွဲ၍)
- ထိမိသောဘောလုံးကို ရောက်ရှိသည့်နေရာမှ အရှိအတိုင်း ကစားရပါမည်။

(3) **ဘောလုံး ရွေ့လျားနေစဉ်အတွင်း ကျင်းထဲရှိ အလံတိုင်အား ရွေ့လျားစေခြင်း၊ ဖယ်ရှားစေခြင်းတို့အတွက် ကန့်သတ်ချက်** - အလံတိုင်အား ကျင်းထဲထား၍ ရိုက်လိုက်ပြီးနောက် -

- ကစားသမားနှင့် ၎င်း၏ ကက်ဒီသည် သိလျက်နှင့် အကျိုးသက်ရောက်မှု တစ်စုံတရာ ဖြစ်စေရန်အတွက် ကျင်းထဲရှိ အလံတိုင်အား ဘောလုံးရွေ့လျားနေစဉ်အတွင်း ဖယ်ရှားခြင်း၊ ရွေ့လျားစေခြင်းများကို မပြုလုပ်ရပါ။ ယင်းသို့ ပြုလုပ်ခဲ့ပါက ကစားသမားသည် **ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်** ကျခံရမည်ဖြစ်သည်။
- သို့သော် ရွေ့လျားနေသော ဘောလုံးသည် ကျင်းထဲရှိ အလံတိုင်သို့ မရောက်မီ ရပ်တန့်နိုင်သည်ဟု ခိုင်လုံသော အကြောင်းပြချက် ယုံကြည်မှုရှိပါက အလံတိုင်ကို ရွေ့လျားစေခြင်း၊ ဖယ်ရှားခြင်း ပြုလုပ်ပါကလည်း ပြစ်ဒဏ်မရှိပါ။

(4) **ကစားသမားတစ်ဦးမှ အလံတိုင်အား ကျင်းအတွင်းထားရန် ဆုံးဖြတ်ပြီး ထားရှိခဲ့ချိန်တွင် အခြားကစားသမားများမှ အလံတိုင်အား ရွေ့လျားစေခြင်းနှင့် ဖယ်ရှားခြင်းတို့အပေါ် ကန့်သတ်ချက်များ** - ကစားသမားတစ်ဦးမှ ကျင်းအတွင်း ထားရှိသော အလံတိုင်အား မည်သူတစ်ဦးတစ်ယောက်ကိုမျှ ကိုင်ထားစေရန် ခိုင်းစေထားခြင်းမရှိပါက အခြားကစားသမား တစ်ဦးမှ တမင်ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့် ထိုကစားသမား၏ ရိုက်လိုက်သောဘောလုံးအား အကျိုးသက်ရောက်မှုရှိစေရန် အလံတိုင်အား ဖယ်ရှားခြင်း ရွှေ့ထားခြင်းမျိုး မပြုလုပ်ရပါ။

- ကစားသမားတစ်ဦး သို့မဟုတ် သူ၏ကက်ဒီက ကျန်အခြားကစားသမားတစ်ဦး ဘောလုံးမရိုက်မီသော်လည်းကောင်း၊ ရိုက်ချိန်အတွင်းတွင်လည်းကောင်း အလံတိုင်အား အကျိုးသက်ရောက်စေရန်အတွက် အထက်ပါအတိုင်း ပြုမူဆောင်ရွက်ခဲ့သည်ရှိသော် **ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်** ကျခံရမည်။
- အကယ်၍ ကစားသမား ရိုက်လိုက်သော ဘောလုံးသည်
  - » အလံတိုင်အား မထိနိုင်ဘဲ ကျင်းသို့မရောက်မီ ရပ်တန့်နိုင်သည်ဟု ယုံကြည်ရသည်ရှိသော်
  - » ကစားသမားက ဘောလုံးကို ရိုက်တော့မည်ကြောင်း သို့မဟုတ် ဘောလုံးရွေ့လာနေကြောင်းကို သတိမထားမိခဲ့သည် ရှိသော်

ထိုပြုမှုချက်အတွက် ပြစ်ဒဏ်မရှိပါ။

စည်းမျဉ်း 22.2 အား ကြည့်ရန် (ဖိုးဆမ်းကစားနည်းတွင် တွဲဖက်ကစားဖော်တစ်ဦးစီသည် အတွဲအတွက် ကိုယ်စားပြုဆောင်ရွက်နိုင်ပြီး ထိုတွဲဖက်ကစားဖော်၏အပြုအမူအား အတွဲ၏အပြုအမူအဖြစ် သတ်မှတ်သည်။) စည်းမျဉ်း 23.5 (ဖိုးဘောကစားနည်းတွင် တွဲဖက်ကစားဖော် တစ်ဦးစီသည် အတွဲအတွက် ဆောင်ရွက်နိုင်ပြီး တွဲဖက်ကစားသမား၏ မိမိဘောလုံး သို့မဟုတ် အသုံးအဆောင်ပစ္စည်းနှင့် သက်ဆိုင်သော အပြုအမူသည် ကစားသမား၏ အပြုအမူအဖြစ် သတ်မှတ်သည်။)

13.2b ကျင်းမှ အလံတိုင်အား ဖယ်ရှားခြင်း

(1) **ကစားသမားသည် အလံတိုင်ကို ကျင်းမှ ဖယ်ရှားပြီး ရိုက်လိုက ရိုက်နိုင်သည် -** ရိုက်လိုက်ပြီး ရွေ့လျားနေသော ဘောလုံးသည် ကျင်းအတွင်းရှိ အလံတိုင်ကို မတိုက်မိစေလိုလျှင် ထိုအလံတိုင်ကို ဖယ်ရှားပြီးမှ ရိုက်ချက်ပြုလုပ်လိုပါက ပြုလုပ်ခွင့်ရှိသည်။

သို့သော် ကစားသမားသည် ရိုက်ချက်မလုပ်မီ အောက်ပါအချက်များကို ဆုံးဖြတ်ထားရပါမည်။

- မရိုက်မီ ကျင်းမှ အလံတိုင်ကို ဖယ်ရှားမည် သို့မဟုတ်
- တစ်စုံတစ်ဦးကို အလံတိုင်အား ကိုင်ခိုင်းစေမည်။ အလံတိုင်အား ကိုင်ထားစေခြင်း အဓိပ္ပာယ်တွင် အောက်ပါအချက်များ ပါဝင်သည် -
  - » ဘောလုံးမရိုက်မီ ကျင်း၏ အတွင်း၊ အပေါ်နှင့် ဘေးဖက်တို့တွင် ကိုင်ထားပြီး ကစားသမားအား ကျင်းနေရာ သိရှိစေရန် ညွှန်ပြခြင်း
  - » ရိုက်ချက် ပြုလုပ်နေစဉ်သော်လည်းကောင်း သို့မဟုတ် ရိုက်ချက်ပြီးမှသော်လည်းကောင်း အလံတိုင်အား ဖယ်ရှားခြင်းတို့ ပါဝင်သည်။

အောက်ပါအချိန်များတွင် ကစားသမားသည် အလံတိုင်အား ကိုင်ခွင့်ပေးထားသည်ဟု မှတ်ယူသည်-

- ကစားသမားကက်ဒီသည် ကျင်းအတွင်း၊ ကျင်းအပေါ် သို့မဟုတ် ကျင်းဘေးနားတွင် အလံတိုင်ကို ကိုင်ထားခြင်း သို့မဟုတ် ကစားသမားက ကက်ဒီ ထိုသို့ပြုမူနေကြောင်း သတိပြုမိသည်ဖြစ်စေ မပြုမိသည်ဖြစ်စေ ကျင်းအနီးတွင် ကပ်ရပ်နေခြင်း။
- ကစားသမားက အခြားသူတစ်ဦးဦးအား အလံတိုင်ကို ကိုင်ထားပေးရန် ပြောကြားခြင်းကြောင့် ထိုသူမှ အလံတိုင်ကို ကိုင်ထားခြင်း။
- ကစားသမားသည် အခြားတစ်စုံတစ်ဦးက အလံတိုင်အား ကျင်းအတွင်း၊ ကျင်းအပေါ်နှင့် ကျင်းဘေးနားတွင် ကိုင်ထားခြင်း သို့မဟုတ် ကျင်းအနားတွင် ကပ်ပြီး ရပ်နေသည်ကို မြင်နေရသော်လည်း ထိုသူအား အဝေးသို့ဖယ်ပေးရန် သို့မဟုတ် အလံတိုင်အား ကျင်းထဲပြန်ထားရန် ပြောကြားမှုမရှိဘဲ ရိုက်ချက်ပြုလုပ်ခဲ့ခြင်း။

(2) **ဘောလုံး အလံတိုင်အား ထိခြင်း၊ အလံတိုင်ကိုင်ထားသူအား ထိခြင်းအတွက် ဆောင်ရွက်ရန် -** ကစားသမား၏ ရွေ့လျားနေသောဘောလုံးသည် ထိုကစားသမားက (1) အရ ကျင်းထဲမှ ဖယ်ထုတ်ရန် ဆုံးဖြတ်ထားသည့် အလံတိုင်အား တိုက်မိလျှင်လည်းကောင်း၊ အလံတိုင်ကိုင်ထားသူအား တိုက်မိလျှင်လည်းကောင်း၊ (သို့မဟုတ် ထိုသူကိုင်ထားသည့် တစ်စုံတစ်ခုအား တိုက်မိခြင်း) ဖြစ်ခဲ့လျှင် ဆက်လက်လုပ်ဆောင်ရမည့်အချက်သည် မတော်တဆဖြစ်ခြင်းနှင့် သိလျှက်တမင်ရည်ရွယ်ပြီးဆောင်ရွက်ခြင်းအပေါ် မူတည်ပြီး ခွဲခြားသတ်မှတ်သည်။

- ရိုက်လိုက်သော ဘောလုံးသည် မတော်တဆ အလံတိုင်ကို ထိမိခြင်း၊ အလံတိုင်ကို ဖယ်ရှားသည့် လူ သို့မဟုတ် အလံတိုင်ကို ကိုင်ထားသည့် လူကို ထိမိခြင်းတို့တွင် ပြစ်ဒဏ်မရှိပါ။ ဘောလုံးကို ရောက်ရှိသည့်နေရာမှ အရှိအတိုင်း ကစားရပါမည်။
- ရိုက်လိုက်သော ဘောလုံးကို အလံတိုင်ကိုင်ထားသူမှ သိလျက်နှင့် တမင် ရည်ရွယ်ပြီး လမ်းကြောင်း ပြောင်းစေခြင်း၊ ရပ်တန့်စေခြင်းတို့ကို ပြုလုပ်ခဲ့ပါက စည်းမျဉ်း 11.2c ကို ဖောက်ဖျက်ရာရောက်သောကြောင့်
  - » ကစားရမည့်နေရာ - ဘောလုံးအား ရောက်ရှိသည့်နေရာမှ မရိုက်ရဘဲ 11.2c အရ ပြစ်ဒဏ်သက်သာခွင့်ယူပြီး ရိုက်ရပါမည်။
  - » ပြစ်ဒဏ်ကျခံရသည့်အချိန် - ဘောလုံးအား တမင်ကြံရွယ်ပြီး လမ်းကြောင်းပြောင်းစေသူ၊ ရပ်တန့်စေသူသည် ကစားသမား သို့မဟုတ် သူ၏ ကက်ဒီဖြစ်ပါက ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်း 11.2 ကို ချိုးဖောက်ခြင်းအတွက် **ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်** ကျခံရမည်။

ဤစည်းမျဉ်း၏ရည်ရွယ်ချက်ဖြစ်သော 'တမင်ကြံရွယ်ပြီး လမ်းကြောင်းပြောင်းစေခြင်းနှင့် ရပ်တန့်စေခြင်း' တို့တွင် စည်းမျဉ်း 11.2a တို့အပြင် အောက်ပါအချက်များသည် ရွေ့လျားနေသော ဘောလုံးဖြင့် ထိမိပါက တမင်ကြံရွယ်ပြီး လမ်းကြောင်းပြောင်းစေခြင်းနှင့် ရပ်တန့်စေခြင်းတို့တွင် ပါဝင်သည်-

- ရွေ့လျားနေသောဘောလုံးအား လမ်းကြောင်းပြောင်းလဲစေရန်၊ ဘောလုံးအား ရပ်တန့်စေရန် အလို့ငှာ ဖြစ်နိုင်သော နေရာတစ်ခုတွင် တမင်ကြံရွယ်ပြီးချထားသည့် ကျင်းမှနှုတ်ထားပြီးသား အလံတိုင်၊
- ပုဂ္ဂိုလ်တစ်ဦးမှ ရွေ့လျားနေသောဘောလုံး အနေအထား ပြောင်းလဲစေရန် တမင်ကြံရွယ်ချက်ဖြင့် ကျင်းထဲမှ ဖယ်ရှားရန် သို့မဟုတ် ဘောလုံးလမ်းကြောင်းမှ ဖယ်ရွေ့ရန် ပျက်ကွက်သော ကိုင်ထားသည့်အလံတိုင်၊
- ရွေ့လျားနေသောဘောလုံး အနေအထား ပြောင်းလဲစေရန် တမင်ကြံရွယ်ချက်ဖြင့် ဖယ်ရှားရန် သို့မဟုတ် ဘောလုံးလမ်းကြောင်းမှ ဖယ်ရွေ့ရန် ပျက်ကွက်သော အလံတိုင်ကိုင်ထားသည့် လူပုဂ္ဂိုလ် သို့မဟုတ် ထိုသူကိုင်ထားသည့် တစ်စုံတစ်ခု၊

ခြွင်းချက် - ရွေ့လျားနေသည့်ဘောလုံးအပေါ် သက်ရောက်စေရန်အတွက် အလံတိုင်အား ရည်ရွယ်ချက်ရှိရှိ နေရာရွှေ့ခြင်းအား ကန့်သတ်ချက်၊ (စည်းမျဉ်း 11.3 ကို ကြည့်ရန်)

စည်းမျဉ်း 22.2 အား ကြည့်ရန် (ဖိုးဆမ်းကစားနည်းတွင် တွဲဖက်ကစားဖော်တစ်ဦးစီသည် အတွဲအတွက် ကိုယ်စားပြုဆောင်ရွက်နိုင်ပြီး ထိုတွဲဖက်ကစားဖော်၏အပြုအမူအား အတွဲ၏အပြုအမူအဖြစ် သတ်မှတ်သည်။) စည်းမျဉ်း 23.5 (ဖိုးဘောကစားနည်းတွင် တွဲဖက်ကစားဖော် တစ်ဦးစီသည် အတွဲအတွက် ဆောင်ရွက်နိုင်ပြီး တွဲဖက်ကစားသမား၏ မိမိဘောလုံး သို့မဟုတ် အသုံးအဆောင်ပစ္စည်းနှင့် သက်ဆိုင်သော အပြုအမူသည် ကစားသမား၏ အပြုအမူအဖြစ် သတ်မှတ်သည်။)

13.2c ဘောလုံးသည်အလံတိုင်ကိုထိညှပ်ပြီး ကျင်းအဝတွင်ရပ်နေခြင်း

အကယ်၍ ကစားသမား၏ ဘောလုံးသည် အလံတိုင်ကို ထိညှပ်ပြီး ကျင်းအဝတွင် ဘောလုံးရပ်နေခဲ့သော်

- ဘောလုံး၏ အစိတ်အပိုင်း တစ်ခုခုသည် ကျင်းဝ၏ မျက်နှာပြင်အောက် ရောက်နေပါက ကျင်းဝင်သည်ဟု သတ်မှတ်သည်။ ဘောလုံး တစ်လုံးလုံး မျက်နှာပြင်အောက်သို့ ရောက်စရာ မလိုအပ်ပါ။
- အကယ်၍ ဘောလုံးအစိတ်အပိုင်း တခုခုသည် ကျင်းဝ၏ မျက်နှာပြင်အောက် ရောက်မနေပါက
  - » ဘောလုံးကို ကျင်းဝင်သည်ဟု မသတ်မှတ်ပါ။ အရှိအတိုင်း ဆက်ရိုက်ရမည်။
  - » အကယ်၍ အလံတိုင်ကို ဖယ်ရှားလိုက်စဉ် ဘောလုံး ရွေ့သွားပါက (ကျင်းအတွင်းသို့ ကျရောက်သည်ဖြစ်စေ၊ သို့မဟုတ် တစ်ခြားတစ်နေရာသို့ ရောက်သွားသည်ဖြစ်စေ) ပြစ်ဒဏ်မရှိဘဲ ဘောလုံးကို ကျင်းနှုတ်ခမ်းဝတွင် ပြန်ထားပြီး ကစားရပါမည်။

စည်းမျဉ်း 13.2c ကို ဖောက်ဖျက်ပြီး ဘောလုံးကို နေရာမှားမှကစားခြင်းများအတွက် ပြစ်ဒဏ်မှာ - ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်။

အချက်ရေကစားနည်းတွင် ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်း 3.3c ပါ လိုအပ်ချက်အတိုင်း ကျင်းဝင်သည်အထိကစားရန် ပျက်ကွက်ပါက ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ် ကျခံရမည်။

13.3 Ball Overhanging Hole ကျင်းဝတွင် တွဲခိုနေသော ဘောလုံး

13.3a ကျင်းဝတွင် တွဲခိုနေသော ဘောလုံး ကျင်းထဲသို့ ကျ–မကျ စောင့်ကြည့်ခြင်း

ကစားသမား၏ဘောလုံး တစ်စိတ်တစ်ဒေသသည် ကျင်းနှုတ်ခမ်းဝတွင် တွဲလွဲတင်နေပါက -

- ကစားသမားအား ကျင်းသို့ရောက်ရှိရန် သင့်လျော်မျှတသည့် အချိန်တစ်ခုနှင့် ဘောလုံး ကျင်းထဲ ကျမကျ စောင့်ကြည့်ရန် (၁၀)စက္ကန့်အချိန်ကို ခွင့်ပြုပေးထားသည်။
- အကယ်၍ ယင်းစောင့်ကြည့်ချိန်အတွင်း ကျင်းထဲကျပါက နောက်ဆုံးရိုက်ချက်ဖြင့် ကျင်းဝင်သည်ဟု သတ်မှတ်သည်။
- အကယ်၍ စောင့်ဆိုင်းချိန်အတွင်း ဘောလုံးကျင်းထဲမကျပါက -
  - » ဘောလုံး ရပ်တန့်သွားပြီဟု သတ်မှတ်သည်
  - » ဘောလုံးသည် ထို့နောက်မှ ဆက်မကစားရသေးမီ ကျင်းထဲကျသွားလျှင် ကစားသမားအား နောက်ဆုံးရိုက်ချက်ဖြင့် ကျင်းဝင်သည်ဟု သတ်မှတ်သည်။ သို့ရာတွင် ထိုကျင်းအတွက် အချက်ရေတွင် **ပြစ်ဒဏ်(၁)ချက်** ပေါင်းရမည်။

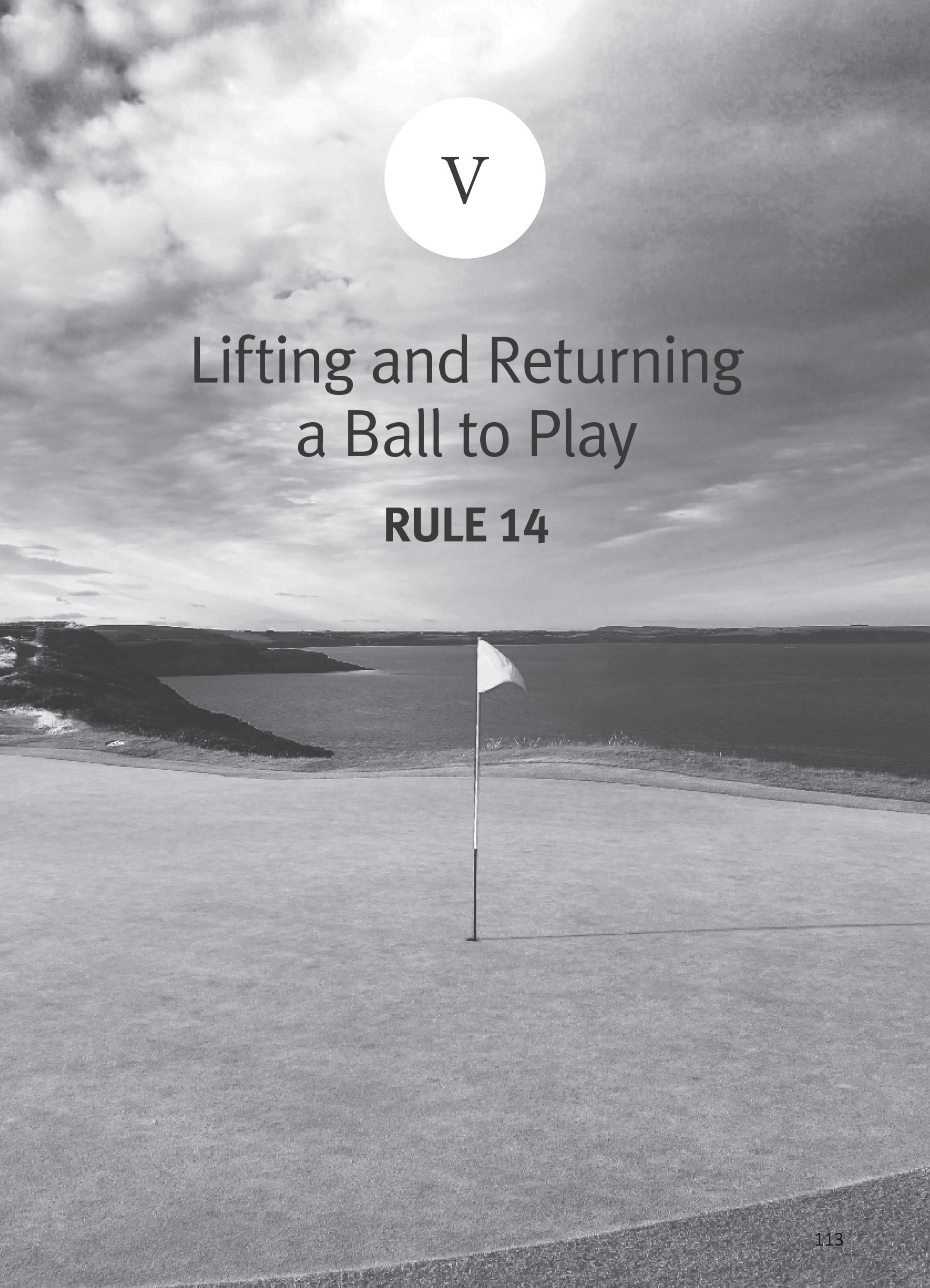
13.3b ကျင်းမျက်နှာပြင်တွင် တွဲခိုနေသော ဘောလုံးကို စောင့်ဆိုင်းချိန် ၁၀ စက္ကန့်မကျော်လွန်မီ တစ်စုံတစ်ဦးမှကောက်ယူခဲ့လျှင် ဆောင်ရွက်ရန်

အကယ်၍ ကျင်းနှုတ်ခမ်းဝတွင် တွဲခိုနေသောဘောလုံးသည် စည်းမျဉ်း 13.3a အရ စောင့်ဆိုင်းချိန် မကုန်မီ သဘာဝ အင်အားစုများကြောင့်မဟုတ်ဘဲ တစ်စုံတစ်ဦးကြောင့် နေရာရွှေ့ခြင်း၊ ကောက်ယူခြင်းခံရပါက ဘောလုံးအား ရပ်တန့်ပြီး ဖြစ်သည်ဟု သတ်မှတ်သည်။

- ဘောလုံးအား ကျင်းနှုတ်ခမ်းဝတွင် ပြန်ထားရမည်။
- စည်းမျဉ်း 13.3a အရ စောင့်ဆိုင်းချိန်သည် ထိုဘောလုံးအပေါ် သက်ဆိုင်ခြင်း မရှိတော့ပါ။ (မူလနေရာပြန်ထားသော ဘောလုံးသည် သဘာဝအင်အားစုများကြောင့် နေရာရွှေ့သွားပါက မည်သို့လုပ်ဆောင်ရမည်ကို စည်းမျဉ်း 9.3 တွင် ဖတ်ရှုရန်)

အကယ်၍ ကျင်းပြတ်ကစားနည်း၏ ပြိုင်ဘက်ကစားသမား သို့မဟုတ် အချက်ရေကစားနည်း၏ အခြားသော ကစားသမား တစ်ဦးက ကစားသမား၏ ကျင်းနှုတ်ခမ်းဝတွင်တွဲခိုနေသောဘောလုံးအား စောင့်ဆိုင်းချိန်မကုန်ဆုံးမီ တမင်ကြံရွယ်ချက်ဖြင့် ကောက်ယူခြင်း၊ နေရာရွှေ့စေခြင်းဖြစ်လျှင် -

- ကျင်းပြတ်ကစားနည်းတွင် ကစားသမား၏ဘောလုံးအား နောက်ဆုံးရိုက်ချက်ဖြင့် ကျင်းဝင်သည်ဟု သတ်မှတ်ရမည်။ ပြိုင်ဘက်ကစားသမားအပေါ်တွင် စည်းမျဉ်း 11.2b အရ ပြစ်ဒဏ် ကျခံခြင်း မရှိပါ။
- အချက်ရေကစားနည်းတွင် ဘောလုံးအား ကောက်ယူခဲ့သူ၊နေရာရွှေ့စေခဲ့သူ ကစားသမားသည် **ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ် (ပြစ်ဒဏ်-၂ချက်)** ကျခံရမည်။ ဘောလုံးအား ကျင်းနှုတ်ခမ်းဝတွင် ပြန်ထားရမည်။ (စည်းမျဉ်း 14.2 ကို ဖတ်ရှုရန်)



V

Lifting and Returning a Ball to Play

RULE 14

RULE 14 ဘောလုံးအတွက် လုပ်ထုံးလုပ်နည်းများ၊ နေရာမှတ်ခြင်း၊ ကောက်ယူခြင်းနှင့်သန့်စင်ခြင်း၊ မူလနေရာပြန်ထားခြင်း၊ သက်သာခွင့်ဧရိယာအတွင်းလွှတ်ချခြင်း၊ နေရာမှားမှကစားခြင်း၊

စည်းမျဉ်းရည်ရွယ်ချက်

စည်းမျဉ်း 14 သည် မည်သည့်အချိန်တွင် ဘောလုံးအား မည်ကဲ့သို့ နေရာမှတ်၊ ကောက်ယူ၍ သန့်စင်ခွင့်ရှိသည်ကိုလည်းကောင်း၊ မူလနေရာတွင် မည်သို့ပြန်ထား၍ ကစားရမည်ကိုလည်းကောင်း၊ သက်ဆိုင် အကျုံးဝင်သည်။

- နေရာရွေ့သွားသောဘောလုံး သို့မဟုတ် ကောက်ယူထားသော ဘောလုံးအား မူလနေရာပြန်ထား၍ ကစားရမည်ဆိုပါက မူလဘောလုံးဖြင့်သာ မူလအမှတ်နေရာ၌ ပြန်ထားရသည်။
- အချက်မပေးရသော သက်သာခွင့်ယူသည်ဖြစ်စေ၊ အချက်ပေးရသော သက်သာခွင့်ယူသည်ဖြစ်စေ ဘောလုံးကို လွှတ်ချကစားရသည့်အခါတိုင်း မူလဘောလုံးသော်လည်းကောင်း၊ အခြားဘောလုံး တစ်လုံး အစားထိုး၍သော်လည်းကောင်း၊ သက်ဆိုင်ရာဧရိယာအတွင်း လွှတ်ချကစားနိုင်သည်။

လုပ်ထုံးလုပ်နည်းများအား မှားယွင်းဆောင်ရွက်မိပါက ဘောလုံးမရိုက်ရသေးလျှင် ပြစ်ဒဏ်မပေးရဘဲ အမှားပြန်ပြင်ဆောင်ရွက်ခွင့်ရှိပြီး နေရာအမှားမှ ရိုက်ခဲ့မိပါကမူ ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ် ကျခံရမည် ဖြစ်သည်။

14.1 Marking, Lifting and Cleaning Ball
ဘောလုံးနေရာမှတ်ခြင်း၊ ကောက်ယူခြင်းနှင့်ဘောလုံးသန့်စင်ခြင်း

ကစားသမားတစ်ဦး၏ ရပ်တန့်ပြီးဖြစ်သော ဘောလုံးအား ကြံရွယ်သိစိတ်ဖြင့် ကောက်ယူခြင်းအတွက် ဤစည်းမျဉ်းအား ကျင့်သုံးသည်။ ကောက်ယူခြင်းဆိုရာတွင် ဘောလုံးအား လက်ဖြင့်ကောက်ယူခြင်း၊ ဘောလုံးကို လှည့်ခြင်း၊ ဘောလုံး၏ မူလနေရာမှ ရွေ့သွားစေရန် ရည်ရွယ်၍ ပြုလုပ်ခြင်း စသည့် တနည်းနည်းဖြင့် ဆောင်ရွက်မှုများအားလုံး ပါဝင်သည်။

14.1a ကောက်ယူပြီး မူလနေရာပြန်ထားရမည့်ဘောလုံးအား နေရာမှတ်ရမည်

စည်းမျဉ်းအရ မူလနေရာ ပြန်ထားရန် လိုအပ်သည့် ဘောလုံးအား ကောက်ယူခြင်းမပြုမီ ကစားသမားသည် ဘောလုံးအား နေရာမှတ်ရမည်။ ထိုသို့ဆိုရာတွင် -

- ဘောလုံးမာကာအား ဘောလုံး၏နောက်တွင် သို့မဟုတ် ဘေးတွင် ကပ်လျက်ချထားခြင်း၊
- ဂေါက်တုတ်အား ဘောလုံး၏ နောက်တွင် သို့မဟုတ် ဘေးတွင် ကပ်လျက်ချထားခြင်းဖြင့် နေရာမှတ်နိုင်သည်။

ဘောလုံးနေရာအား မာကာဖြင့်နေရာမှတ်ထားခဲ့လျှင် ဘောလုံးအား မူလနေရာ ပြန်ထားပြီးနောက်တွင် ကစားသမားသည် ရိုက်ချက်မပြုလုပ်မီ ဘောလုံးမာကာကို ပြန်ဖယ်ရှားရမည်။

အကယ်၍ ဘောလုံးကို နေရာမမှတ်ဘဲ ကောက်ယူခဲ့လျှင် သို့မဟုတ် မမှန်ကန်သော နည်းလမ်းဖြင့် နေရာမှတ်ခဲ့လျှင် သို့မဟုတ် နေရာမှတ်ထားသော ဘောလုံးမာကာအား မဖယ်ဘဲ ဘောလုံးကို ရိုက်ခဲ့လျှင် ကစားသမားသည် ပြစ်ဒဏ်(၁)ချက် ကျခံရမည်။

ဘောလုံးအား စည်းမျဉ်းအရသက်သာခွင့်ယူရန် ကောက်ယူသည့်အခါတွင်မူ ကစားသမားသည် ဘောလုံး မကောက်မီ နေရာမှတ်ရန် မလိုအပ်ပါ။

14.1b ဘောလုံးအားကောက်ယူခွင့်ရှိသူ

စည်းမျဉ်းအရ ကစားသမားတစ်ဦး၏ ဘောလုံးအား အောက်ပါသူများကသာ ကောက်ယူခွင့်ရှိသည်။

- ကစားသမားကိုယ်တိုင် (သို့မဟုတ်)
- ကစားသမားက ခွင့်ပြုစေခိုင်းသူတစ်ဦးဦး (သို့သော် ထိုသို့ခွင့်ပြုစေခိုင်းခြင်းသည် ကွင်းပတ်တစ်ခုလုံး အတွက် ယေဘူယျဆန်ဆန် ပြုပေးထားခွင့်မရှိဘဲ ဘောလုံးကောက်ယူမည့် အကြိမ်တိုင်းအတွက် သီးသန့်စီစေခိုင်းရမည်။)

ခြွင်းချက် - ကက်ဒီသည် ကစားသမား၏ ခွင့်ပြုစေခိုင်းချက်မလိုဘဲ ဘောလုံးအား ကောက်ယူခွင့်ရှိသည့်အချိန် - ကက်ဒီသည် အောက်ပါအချိန်များတွင် ကစားသမား၏ ခွင့်ပြုစေခိုင်းချက် ယူရန်မလိုဘဲ ဘောလုံးကို ကောက်ယူနိုင်သည်။

- ကစားသမား၏ ဘောလုံးသည် ပက်တင်ဂရင်းပေါ် ရှိနေလျှင် (သို့မဟုတ်)
- ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်းနှင့်အညီ သက်သာခွင့် ရယူမည်ဖြစ်ကြောင်း (အပြုအမူများအရဖြစ်စေ၊ ထုတ်ဖော်ပြောကြားချက်အရဖြစ်စေ)လုံလောက် ခိုင်မာစွာ ကောက်ချက်ချနိုင်ခဲ့လျှင်

အကယ်၍ မိမိကက်ဒီသည် ခွင့်ပြုချက်မရှိဘဲ ဘောလုံးကို ကောက်ယူခဲ့လျှင် ကစားသမားသည် **ပြစ်ဒဏ်(၁)ချက်** ကျခံရမည်။

Rules 25.2g, 25.4a နှင့် 25.5d ကို ကြည့်ရန် (အချို့သော မသန်စွမ်း ကစားသမားများအတွက် ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်ရှိ ဘောလုံးအား အကူလုပ်သူမှ ခွင့်ပြုချက်မလိုဘဲ ကောက်ယူနိုင်ရန် စည်းမျဉ်း 14.1b အား ပြုပြင်ထားသည်။)

14.1c ဘောလုံးအား သန့်စင်ခြင်း

ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်မှ ကောက်ယူသည့် ဘောလုံးအား အချိန်တိုင်း သန့်စင်ခွင့်ရှိသည်။ (စည်းမျဉ်း 13.1b)

ကျန်အခြားနေရာများမှ ကောက်ယူထားသည့်အချိန်တွင် ဘောလုံးအား သန့်စင်ခွင့်ရှိသော်လည်း အောက်ပါ ခြွင်းချက်များတွင်မူ ဘောလုံးသန့်စင်ခွင့်မရှိ။

- <u>ဘောလုံးပဲ့ခြင်း၊ အက်ကွဲခြင်း ဖြစ်မဖြစ် ကောက်ယူကြည့်ခြင်း</u> - ဘောလုံးသန့်စင်ရန် ခွင့်မပြု
- <u>ဘောလုံးအား ခွဲခြားစစ်ဆေးရန် ကောက်ယူခြင်း</u> - ခွဲခြားသိရှိနိုင်ရန် လိုအပ်သော ပမာဏထက်ပို၍ သန့်စင်ရန် ခွင့်မပြု
- <u>အခြားသူ၏ ကစားခြင်းအား အနှောက်အယှက် ပြုနေခြင်း</u> - သန့်စင်ရန် ခွင့်မပြု
- <u>သက်သာခွင့် ရနိုင်သော အခြေအနေတွင် ရှိ/မရှိ သိရန် ကောက်ယူကြည့်ရှုခြင်း</u> - သန့်စင်ရန် ခွင့်မပြု (ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်းအရ သက်သာခွင့်ကို မဆောင်ရွက်ဖြစ်ခဲ့လျှင်)

အကယ်၍ ကစားသမားများသည် စည်းမျဉ်းက ခွင့်မပြုဘဲ ၄င်းတို့၏ ဘောလုံးကို သန့်စင်မှု ပြုလုပ်ခဲ့လျှင် **ပြစ်ဒဏ် (၁)ချက်** ကျခံရမည်။ ဘောလုံးကို ကောက်ယူထားမိလျှင် မူလနေရာတွင် ပြန်ထားရမည်။

စည်းမျဉ်း 22.2 အား ကြည့်ရန် (ဖိုးဆမ်း (အလှည့်ကျ) ကစားနည်းတွင် တွဲဘက်ကစားဖော်တစ်ဦးစီသည် အတွဲအတွက် ကိုယ်စားပြုနိုင်ပြီး ထိုတွဲဘက်ကစားဖော်၏ အပြုအမူအား အတွဲ၏အပြုအမူအဖြစ် သတ်မှတ်သည်။) စည်းမျဉ်း 23.5 (ဖိုးဘော ကစားနည်းတွင် တွဲဘက်ကစားဖော် တစ်ဦးစီသည် အတွဲအတွက် ဆောင်ရွက်နိုင်ပြီး တွဲဘက်ကစားသမား၏ မိမိဘောလုံး (သို့) အသုံးအဆောင် ပစ္စည်းနှင့် သက်ဆိုင်သော အပြုအမူသည် ထိုကစားသမား၏ အပြုအမူအဖြစ် သတ်မှတ်သည်။)

14.2 Replacing Ball on Spot ဘောလုံးအား မူလနေရာ ပြန်ထားခြင်း

ဘောလုံးတစ်လုံးအား ကောက်ယူပြီး သို့မဟုတ် နေရာရွှေ့သွားပြီး စည်းမျဉ်းအရ မူလနေရာတွင် ပြန်ထားရသည့် အချိန်တိုင်း ဤစည်းမျဉ်းကို ကျင့်သုံးရသည်။

14.2a မူလဘောလုံးကိုသာ ပြန်ထားရမည်

ဘောလုံးအား မူလနေရာပြန်ထားရသည့်အခါ မူလဘောလုံးကိုသာ အသုံးပြုရမည်။

ခြွင်းချက် - အခြားဘောလုံးတစ်လုံးကို သုံးခွင့်ရှိသည့်အချိန် -

- ကစားသမားက မူလဘောလုံး ပြန်မရအောင် တမင်ဆောင်ရွက်ခြင်းကြောင့် မဟုတ်ဘဲ လုံလောက်ခိုင်လုံသော အကြောင်းတရားကြောင့် မူလဘောလုံးကို စက္ကန့်အနည်းငယ် အချိန်အတွင်း အလွယ်တကူ ပြန်မရယူနိုင်သည့်အခါ၊
- မူလဘောလုံးသည် ပွဲသွား၊ အက်ကွဲသွားသည့်အခါ (Rule 4.2c ကို ကြည့်ပါ)
- ကစားပွဲအား ရပ်တန့်ထားပြီး ပြန်လည်စတင်သည့်အခါ (Rule 5.7d ကို ကြည့်ပါ)
- မူလဘောလုံးအား အခြားကစားသမားတစ်ဦးက ဘောလုံးမှား ရိုက်သွားသောအခါ(Rule 6.3c(2) ကို ကြည့်ပါ)

14.2b ဘောလုံးအားပြန်ထားရမည့်သူ၊မည်သို့ပြန်ထားရမည်

(1) ဘောလုံးပြန်ထားရမည့်သူ - စည်းမျဉ်းအရ ကစားသမား၏ ဘောလုံးအား မူလနေရာပြန်ထားသည့်အခါ အောက်ပါ ပုဂ္ဂိုလ်များကသာ ပြန်ထားရမည် -

- ကစားသမားကိုယ်တိုင် သို့မဟုတ်
- ဘောလုံးအားကောက်ယူခဲ့သူ သို့မဟုတ် ဘောလုံးကို နေရာရွှေ့စေသူ

အကယ်၍ ခွင့်ပြုချက်မရှိသူ တစ်ဦးဦးက ပြန်ထားသည့် ဘောလုံးကို ရိုက်ကစားခဲ့ပါက ကစားသမားသည် **ပြစ်ဒဏ် (၁) ချက်** ကျခံရမည်။

စည်းမျဉ်း 25.2h, 25.3c နှင့် 25.4a အား ကြည့်ရန် - (အချို့သော မသန်စွမ်းကစားသမားအတွက် စည်းမျဉ်း 14.2b ပြင်ဆင်ချက်အရ ကစားသမားအား ၎င်း၏ ဘောလုံးအား နေရာချထားရန် သို့မဟုတ် မူလနေရာ ပြန်ထားရန် စသည်အတွက် အခြားမည်သူတစ်ဦးဦးကိုမဆို အထွေထွေ ခွင့်ပြုစေခိုင်းမှု ပြုလုပ်ရန် ခွင့်ပြုပေးထားသည်။)

(2) ဘောလုံးကို မည်သို့ပြန်ထားရမည် - ဘောလုံးအား မူလနေရာပြန်ထားရာတွင် ချရမည့်အမှတ်နေရာတွင် လက်ဖြင့် အသာချထားပြီး လက်လွှတ်လိုက်လျှင် ဘောလုံးသည် ထိုနေရာတွင် တည်မြဲနေစေရမည်။

အကယ်၍ ကစားသမားသည် ချရမည့်နေရာအမှန်ဖြစ်သော်လည်း မမှန်ကန်သောနည်းလမ်းဖြင့် ပြန်ထားသည့် ဘောလုံးအား ရိုက်ကစားခဲ့လျှင် **ပြစ်ဒဏ် (၁) ချက်** ကျခံရမည်။

14.2c ဘောလုံးအား ပြန်ထားရမည့်နေရာ

စည်းမျဉ်း 14.2d(2) နှင့် 14.2e အရဖြစ်စေ သို့မဟုတ် ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်းအရ သက်သာခွင့်ရသော ကြောင့်ဖြစ်စေ ဘောလုံးအား အခြားတနေရာရာတွင် ပြန်ချထားခွင့်ပြုထားသော ကိစ္စရပ်များမှအပ ကျန်အချိန်များတွင် ဘောလုံးပြန်ထားရာ တွင် မူလအမှတ်နေရာ၌သာ ပြန်ချထားရမည်။

ဘောလုံးသည် မရွှေ့ပြောင်းနိုင်သော လူလုပ်ပစ္စည်း၊ ကွင်း၏အစိတ်အပိုင်း အရာဝတ္ထု၊ ကွင်းနယ်နိမိတ် သတ်မှတ်ပစ္စည်း၊ မြေတွင်ပေါက်ရောက်နေသော သို့မဟုတ် တွယ်ကပ်နေသော သဘာဝဝတ္ထုပစ္စည်း စသည် တခုခု၏ အပေါ်တွင်ဖြစ်စေ၊ အောက်တွင်ဖြစ်စေ မှီလျက်ဖြစ်စေ တည်ရှိနေပါက

- ဘောလုံး၏ မူလနေရာသည် မြေပြင်၏ အပေါ်၊အောက် ဒေါင်လိုက်တည့်တည့်နေရာများလည်း ပါဝင်သည်ဟု သတ်မှတ်သည်။
- ဆိုလိုသည်မှာ ဘောလုံးအား ထိုအရာဝတ္ထု၏ အပေါ်တွင်ဖြစ်စေ၊ အောက်တွင်ဖြစ်စေ၊ ဘေးတွင်ဖြစ်စေ မူလအမှတ် နေရာ၌သာ ပြန်ထားရမည်ဟု ဆိုလိုသည်။

  အကယ်၍ ဘောလုံးအား ကောက်ယူခြင်းကြောင့်ဖြစ်စေ၊ နေရာရွှေ့သွားခြင်းကြောင့်ဖြစ်စေ၊ မူလနေရာ ပြန်မထားမီဖြစ်စေ ထိုအကြောင်းချင်းရာကြောင့် သဘာဝအမှိုက်တခုခုအား နေရာရွှေ့စေခဲ့လျှင် ထိုပစ္စည်းအား မူလအတိုင်းပြန်ထားရန် မလိုအပ်ပါ။

  ကောက်ယူထားသော သို့မဟုတ် နေရာရွှေ့သွားသော ဘောလုံးအား မူလနေရာမှာ ပြန်မထားမီ သဘာဝအမှိုက်ကို ဖယ်ရှားခြင်းမှ ကန့်သတ်ထားချက်အတွက် စည်းမျဉ်း 15.1a ၏ ခြွင်းချက် (၁) ကို ကြည့်ရှုပါရန်။

14.2d မူလအနေအထား ပြောင်းလဲသွားသည့်အခါ ဘောလုံးအား ပြန်ထားရမည့်နေရာ

အကယ်၍ ကောက်ယူထားသော(သို့မဟုတ်)နေရာရွေ့သွားသော ဘောလုံးအား ပြန်ထားရမည့်နေရာသည် အနေအထား ပြောင်းလဲသွားပါက ကစားသမားသည် အောက်ပါနည်းလမ်းအတိုင်း ဘောလုံးကို ပြန်ထားရမည်-

(1) **သဲထဲရှိဘောလုံး -** ဘောလုံးသည် ဘန်ကာအတွင်း(သို့မဟုတ်)ကွင်းအတွင်းတနေရာရာရှိ သဲပြင်အတွင်း ရှိနေလျှင် -

- ဘောလုံး၏ မူလနေရာ (အကယ်၍ မသိနိုင်ပါက ခန့်မှန်းဆောင်ရွက်ရမည်) တွင် ပြန်ထားရာတွင် ကစားသမားသည် မူလအနေအထားနှင့် အနီးစပ်ဆုံးဖြစ်အောင် ပြန်ဖန်တီးပေးရမည်။
- အကယ်၍ ဘောလုံးသည် သဲများဖြင့် ဖုံးလွှမ်းနေခဲ့လျှင် ထိုသို့ မူလအနေအထားအတိုင်း ပြန်လည်ဖန်တီးချိန်တွင် ဘောလုံး၏ အစိတ်အပိုင်းအနည်းငယ်ကို မြင်သာနိုင်ရန်အတွက် ချန်လှပ်ထားနိုင်သည်။

အကယ်၍ ကစားသမားသည် နေရာမှန်သော်လည်း ဤစည်းမျဉ်းအရ မူလအနေအထားအတိုင်း ပြန်ဖန်တီးရန် ပျက်ကွက်ပြီး ရိုက်ကစားခဲ့လျှင် **ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်** ကျခံရမည်။

(2) **သဲမြေအတွင်းမှအပ အခြားနေရာရှိ ဘောလုံး -** ဘောလုံးသည် သဲမြေမဟုတ်သော အခြားတနေရာတွင် ရှိနေလျှင် ကစားသမားသည် မူလအနေအထားနှင့် အနီးစပ်ဆုံးတူညီသည့် အနီးဆုံး-အမှတ်နေရာတွင် ဘောလုံးကို ပြန်ထားရမည်ဖြစ်ပြီး -

- မူလအမှတ်မှ တုတ်တစ်ပြန်အတွင်း (မူလအမှတ်အား အတိအကျ မသိပါက ခန့်မှန်းဆောင်ရွက်ရမည်)
- ကျင်းသို့ မနီးသွားစေရဘဲ
- မူလအမှတ်ရှိသည့်နေရာနှင့် တူညီသော ဧရိယာအတွင်းသာ ရှိစေရမည်။

အကယ်၍ ကစားသမားသည် ဘောလုံး၏မူလနေရာ၏ အနေအထား ပြောင်းလဲသွားမှုန်း သိသော်လည်း မူလအနေအထားကို မသိရှိနိုင်ခဲ့လျှင် ထိုမူလအနေအထားကို ခန့်မှန်းတွက်ဆပြီး (1) နှင့် (2) ပါအတိုင်း ပြန်ထားရမည်။

ခြွင်းချက် - ကစားပွဲ ရပ်ဆိုင်းမှုကြောင့် ဘောလုံးအား ကောက်ယူထားရာတွင် မူလနေရာ အနေအထား ပြောင်းလဲသွားခြင်းအတွက် စည်းမျဉ်း 5.7d ကို ကြည့်ပါရန်။

14.2e ပြန်ထားသောဘောလုံးသည် မူလနေရာတွင်တည်မြဲမနေလျှင်ဆောင်ရွက်ရန်

ဘောလုံးအား ပြန်ထားသည့်အခါ မူလနေရာတွင် ရပ်မနေဘဲ ရွေ့သွားပါက နောက်တစ်ကြိမ် ပြန်ထားရမည်။

နောက်တစ်ကြိမ် ပြန်ထားရာတွင်လည်း ဘောလုံး မနေဘဲ ရွေ့သွားခဲ့လျှင် မူလနေရာနှင့် အနီးဆုံးဖြစ်ပြီး ဘောလုံး မရွေ့နိုင်မည့်နေရာတစ်ခုတွင် ချထားရမည်။ သို့သော် မူလဘောလုံး၏နေရာအလိုက် အောက်ပါကန့်သတ်ချက်များနှင့်အညီသာ ဖြစ်ရမည်။

- ဘောလုံးချထားသည့်နေရာသည် ကျင်းဘက်သို့ ပိုနီးမသွားစေရ
- မူလနေရာသည် အထွေထွေဧရိယာအတွင်း ရှိပါက အနီးဆုံးအမှတ်သည် အထွေထွေဧရိယာအတွင်းသာ ဖြစ်ရမည်။
- မူလနေရာသည် ဘန်ကာ (သို့မဟုတ်) ပင်နယ်တီဧရိယာအတွင်း ရှိပါက အနီးဆုံးအမှတ်သည် တူညီသော ဘန်ကာအတွင်း (သို့မဟုတ်) တူညီသော ပင်နယ်တီဧရိယာအတွင်းသာ ဖြစ်ရမည်။
- မူလနေရာသည် ပတ်တင်ဂရင်းပေါ် ဖြစ်ခဲ့ပါက အနီးဆုံးအမှတ်သည် ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်တွင်ဖြစ်စေ၊ အထွေထွေဧရိယာတွင်ဖြစ်စေ ဖြစ်နိုင်သည်။

စည်းမျဉ်း 14.2 ကို ဖောက်ဖျက်၍ ဘောလုံးအား နေရာမှားမှ ကစားခဲ့ပါက ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ် ကျခံရမည်။

စည်းမျဉ်း 22.2 အား ကြည့်ရန် (ဖိုးဆမ်း (အလှည့်ကျ) ကစားနည်းတွင် တွဲဘက်ကစားဖော်တစ်ဦးစီသည် အတွဲအတွက် ကိုယ်စားပြုနိုင်ပြီး ထိုတွဲဘက် ကစားဖော်၏ အပြုအမူအား အတွဲ၏အပြုအမူအဖြစ် သတ်မှတ်သည်။) စည်းမျဉ်း 23.5 (ဖိုးဘော ကစားနည်းတွင် တွဲဘက်ကစားဖော် တစ်ဦးစီသည် အတွဲအတွက် ဆောင်ရွက်နိုင်ပြီး တွဲဘက်ကစားသမား၏ မိမိဘောလုံး (သို့) အသုံးအဆောင် ပစ္စည်းနှင့် သက်ဆိုင်သော အပြုအမူသည် ထိုကစားသမား၏ အပြုအမူအဖြစ် သတ်မှတ်သည်။)

14.3 Dropping Ball in Relief Area ဘောလုံးအား သက်သာခွင့်ဧရိယာအတွင်းလွှတ်ချခြင်း

ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်းအရ သက်သာခွင့်ဧရိယာအတွင်း ဘောလုံးကိုလွှတ်ချကစားသည့်အခါ (စည်းမျဉ်း 14.3c(3) အရ သက်သာခွင့်ယူခြင်းပြီးမြောက်ရန် ဘောလုံးကို ချတည်ထားခြင်း အပါအဝင် ကိစ္စရပ်များ)တွင် ဤစည်းမျဉ်းကို ကျင့်သုံးသည်။

အကယ်၍ ကစားသမားသည် ဘောလုံး လွှတ်မချမီနှင့် လွှတ်ချနေစဉ်အတွင်း သက်သာခွင့်ဧရိယာအား တိုးတက်ကောင်းမွန်အောင် ပြုလုပ်ခဲ့ပါက စည်းမျဉ်း 8.1 ကို ကြည့်ရှုပါရန်။

14.3a မူလဘောလုံးဖြစ်စေ၊ အခြားဘောလုံးဖြင့်ဖြစ်စေအသုံးပြုနိုင်ခြင်း

ကစားသမားသည် မူလဘောလုံးဖြစ်စေ၊ အခြားဘောလုံးဖြင့်ဖြစ်စေ အသုံးပြုနိုင်သည်။

ဆိုလိုသည်မှာ ကစားသမားသည် ဤစည်းမျဉ်းအရ ဘောလုံးအား လွှတ်ချခြင်း (သို့မဟုတ်) ချထားခြင်း ပြုလုပ်သည့် အကြိမ်တိုင်း မည်သည့်ဘောလုံးဖြင့်မဆို အသုံးပြုနိုင်သည်။

14.3b ဘောလုံးအား မှန်ကန်သည့်နည်းလမ်းဖြင့်သာ လွှတ်ချရမည်။

ကစားသမားသည် ဘောလုံးအား နည်းမှန်လမ်းမှန်အတိုင်းသာ လွှတ်ချရမည်။ ဆိုလိုသည်မှာ (1) (2) နှင့် (3) ပါ လိုအပ်ချက်များနှင့် ကိုက်ညီရမည်။

(1) <u>ကစားသမားကိုယ်တိုင် ဘောလုံးကို လွှတ်ချရမည်။</u> ဘောလုံးအား ကစားသမားတစ်ဦးတည်းကသာ လွှတ်ချရမည်။ ကက်ဒီအပါအဝင် မည်သူတစ်ဦးတစ်ယောက်မှ ဆောင်ရွက်၍ မရပါ။

Rule 25.2h, 25.3c နှင့် 25.4a အား ကြည့်ရှုရန် (အချို့သော မသန်စွမ်းကစားသမားအတွက် စည်းမျဉ်း 14.3b(1) ထပ်တိုးအချက်ဖြင့် ကစားသမားအား မိမိကိုယ်စား ဘောလုံးလွှတ်ချရန် အခြားလူပုဂ္ဂိုလ်တစ်ဦးဦးကို ခွင့်ပြုစေခိုင်းခွင့် ပေးထားသည်။)

(2) <u>ဘောလုံးအား ကစားသမားနှင့် သူ၏အသုံးအဆောင်များကို မထိစေရဘဲ ဒူးအမြင့်မှ တည့်တည့်လွှတ်ချရမည်။</u> ကစားသမားသည် ဘောလုံးအား ဒူးအမြင့်နေရာမှ လွတ်ကျစေရမည်ဖြစ်ပြီး ထိုဘောလုံးသည် -

- လွှင့်ပစ်ခြင်း၊ လှည့်ချခြင်း၊ လိမ့်ချခြင်းနှင့် ဘောလုံးကျရောက်ရပ်တန့်မှုကို သက်ရောက်စေမည့် မည်သည့် လုပ်ဆောင်ချက်မှ မပါစေရဘဲ အောက်သို့ တည့်တည့်တန်းတန်း ကျရမည်။
- ဘောလုံး မြေပြင်အားမထိမီ ကစားသမား၏ ခန္ဓာကိုယ်နှင့် အသုံးအဆောင်ပစ္စည်းတို့၏ မည်သည့် အစိတ်အပိုင်းနှင့်မျှ မထိစေရ။

"ဒူးအမြင့်"ဆိုသည်မှာ လူကို မတ်မတ်ရပ်နေစဉ် အနေအထား၌ ရှိသော ဒူး၏အမြင့်ကို ဆိုလိုသည်။

စည်းမျဉ်း 25.6b ကို ကြည့်ရန်(မသန်စွမ်း ကစားသမားများ စည်းမျဉ်း 14.3b(2) ကို ကျင့်သုံးနိုင်ရန်အတွက် လမ်းညွှန်ချက်)

DIAGRAM 14.3b: DROPPING FROM KNEE HEIGHT

ဘောလုံးအား ဒူးအမြင့်မှ တန်းတန်းလွှတ်ချရမည်။ ဒူးအမြင့်ဆိုသည်မှာ လူကို မတ်မတ်ရပ်နေစဉ် အနေအထား၌ရှိသော ကစားသမား၏ ဒူးအမြင့်ကို ဆိုလိုသည်။ သို့သော် ကစားသမားသည် ဘောလုံးအား လွှတ်ချစဉ် မတ်ရပ်အနေအထားတွင် ရှိနေစေရန် မလိုပါ။

(3) **ဘောလုံးအား သက်သာခွင့်ဇရိယာထဲ (သို့မဟုတ် စည်းလိုင်းပေါ်တွင်သာ) လွှတ်ချရမည်။** ဘောလုံးအား သက်သာခွင့်ဇရိယာအတွင်းတွင်သာ လွှတ်ချရမည်။ ဘောလုံးအား လွှတ်ချစဉ်တွင် ကစားသမားသည် သက်သာခွင့်ဇရိယာ အတွင်းမှ သို့မဟုတ် အပြင်မှရပ်၍ ဆောင်ရွက်နိုင်သည်။ သို့သော် စည်းလိုင်းနောက်တလျှောက် သက်သာခွင့်ယူခြင်း (Rule 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b နှင့် 19.3b) တွင်မူ ဘောလုံးအား စည်းမျဉ်းက ခွင့်ပြုထားသောနေရာ၏ စည်းလိုင်းပေါ်တည့်တည့်တွင်သာ လွှတ်ချရမည်။ ထိုလွှတ်ချလိုက်သော အမှတ်နေရာသည် သက်သာခွင့်ဇရိယာကို ဖန်တီးသတ်မှတ်ပေးသည်။

(4) **ဘောလုံးအား မှားယွင်းသောနည်းလမ်းဖြင့် လွှတ်ချခဲ့လျှင် ဆောင်ရွက်ရန်၊** အကယ်၍ ဘောလုံးအား လွှတ်ချချိန်တွင် (1) (2) နှင့် (3) ပါ လိုအပ်ချက်များနှင့် အညီမဟုတ်ဘဲ မှားယွင်းသော နည်းလမ်းဖြင့် လွှတ်ချခဲ့မိလျှင် -

- ကစားသမားသည် ဘောလုံးအား နည်းလမ်းမှန်အတိုင်း ပြန်လည်လွှတ်ချရမည်။ ထိုသို့ ပြန်ဆောင်ရွက်ရခြင်း အတွက် အကြိမ်ရေ မည်မျှသာ လုပ်ရမည်ဟု ကန့်သတ်ထားခြင်း မရှိပါ။
- မမှန်ကန်သော နည်းလမ်းဖြင့် ဘောလုံးလွှတ်ချသော အကြိမ်ရေများကို စည်းမျဉ်း 14.3c(2) ပါ ဘောလုံးကို ချတည်မကစားမီ (၂) ကြိမ်လွှတ်ချရန်လိုသော သတ်မှတ်ချက်တွင် ထည့်သွင်းရေတွက်ခြင်း မရှိပါ။

အကယ်၍ ကစားသမားသည် ဘောလုံးကို အမှားပြင် ပြန်လွှတ်ချရမည့်အစား မမှန်ကန်သောနည်းလမ်းဖြင့် လွှတ်ချပြီး ဘောလုံးရောက်ရှိသွားသည့်နေရာမှ ရိုက်ချက်ပြုလုပ်ခဲ့လျှင် -

- ဘောလုံးအား သက်သာခွင့်ဇရိယာအတွင်းမှ ရိုက်ကစားခဲ့ခြင်းဖြစ်ပါက (စည်းမျဉ်း 14.7a ပါအတိုင်း နေရာမှားမှ ကစားခဲ့ခြင်း မဟုတ်လျှင်) **ပြစ်ဒဏ်တစ်ချက်** ကျခံရမည်။
- သို့သော် ဘောလုံးအား သက်သာခွင့်ဇရိယာ အပြင်ဘက်မှ ရိုက်ကစားခဲ့လျှင် (သို့မဟုတ်) လွှတ်ချရမည့် ဘောလုံးအား ချတည်၍ ရိုက်ကစားခဲ့လျှင် (မည်သည့် နေရာမှ ကစားသည်ဖြစ်စေ) ကစားသမားသည် **ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်**ကို ကျခံရမည်။

14.3c နည်းလမ်းမှန်ဖြင့်လွှတ်ချသည့်ဘောလုံးသည် သက်သာခွင့်ဇရိယာထဲသာရှိနေရမည်

ဘောလုံးအား စည်းမျဉ်း 1.3b အတိုင်း နည်းလမ်းမှန်ဖြင့် လွှတ်ချသည့်အချိန်တွင်သာ ဤစည်းမျဉ်းကို (ဆက်လက်) ကျင့်သုံးရမည်။

(1) **ကစားသမားသည် ဘောလုံးအား နည်းမှန်လမ်းမှန်အတိုင်း လွှတ်ချပြီး ထိုဘောလုံးသက်သာခွင့်ဇရိယာထဲ ရှိနေမှသာ သက်သာခွင့်ရယူခြင်း ပြည့်စုံသည်** - ဘောလုံးသည် သက်သာခွင့်ရဇရိယာအတွင်းသာ ရှိနေစေရမည်။

အထက်ပါ ဖော်ပြချက်သည် ဘောလုံးက မြေပြင်ကို အရင်ထိပြီးနောက်မှ (ကစားသမားအပါအဝင်) လူတစ်ဦးဦး သို့မဟုတ် အသုံးအဆောင်ပစ္စည်းတစ်ခုခု သို့မဟုတ် ပြင်ပအရာတစ်ခုခုတို့ကို ဘောလုံးမရပ်မီ ထိမိခဲ့ပါက သက်ရောက်မှု မရှိဘဲ -

- ဘောလုံးသည် သက်သာခွင့်ရဇရိယာအတွင်း ရှိနေခဲ့လျှင် ကစားသမား၏ သက်သာခွင့်ယူခြင်း ပြီးပြည့်စုံသည်။ ဘောလုံးအား အရှိအတိုင်း ရိုက်ကစားရမည်။
- ဘောလုံးသည် သက်သာခွင့်ရဇရိယာ အပြင်ဘက်တွင် ရောက်သွားလျှင် ကစားသမားသည် 143c(2) ပါ လုပ်ထုံးလုပ်နည်းအတိုင်း ဆက်လက်ဆောင်ရွက်ရမည်။

နည်းမှန်လမ်းမှန်အတိုင်း လွှတ်ချလိုက်သော ဘောလုံးသည် မရပ်တန့်သေးမီ ကစားသမားအပါအဝင် လူတစ်ဦးဦး သို့မဟုတ် အသုံးအဆောင်တစ်ခုခု သို့မဟုတ် ပြင်ပအရာတစ်ခုခုနှင့် မတော်တဆ ထိတိုက်မိပါက မည်သူ့ကိုမျှ ပြစ်ဒဏ် မရှိပါ။

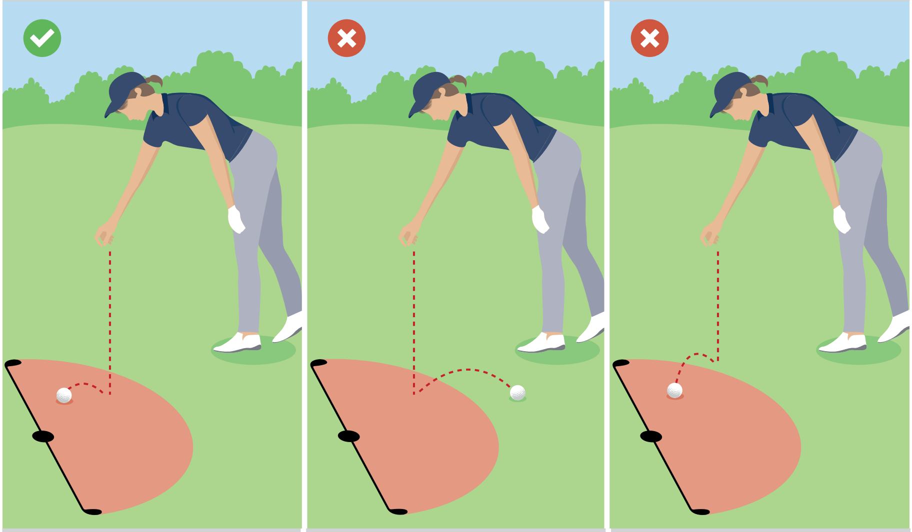
ခြွင်းချက် - နည်းမှန်လမ်းမှန်အတိုင်း လွှတ်ချသော ဘောလုံးအား တစ်စုံတစ်ဦးက ရည်ရွယ်ချက်ရှိရှိ တားမြစ်ခဲ့လျှင် သို့မဟုတ် လမ်းကြောင်းပြောင်းစေခဲ့လျှင် - လွှတ်ချလိုက်သော ဘောလုံးအား ရည်ရွယ်ချက်ရှိရှိ လမ်းကြောင်းပြောင်းစေခြင်း၊ ရပ်တန့်စေခဲ့ပါက မည်သို့ ဆက်လက်ဆောင်ရွက်ရမည်ကို သိရှိရန်အတွက် 14.3d ကို ကြည့်ရှုပါရန်။

(2) <u>**နည်းလမ်းမှန်အတိုင်း လွှတ်ချလိုက်သော ဘောလုံးသည် သက်သာခွင့်ဧရိယာပြင်ပသို့ ရောက်ရှိရပ်တန့်သွားပါက ဆောင်ရွက်ရန်**</u> - ဘောလုံးသည် သက်သာခွင့်ဧရိယာပြင်ပတွင် ရောက်ရှိရပ်တန့်သွားလျှင် နည်းလမ်းမှန်အတိုင်း နောက်ထပ်တစ်ကြိမ် ပြန်လွှတ်ချရမည်။

ထိုဘောလုံးသည် သက်သာခွင့်ဧရိယာ အပြင်ဘက်၌သာ ထပ်မံရောက်ရှိ ရပ်တန့်နေလျှင် စည်းမျဉ်း 14.2b(2) နှင့် 14.2e ပါ ဘောလုံးအား ပြန်လည်ချထားသည့် လုပ်ထုံးလုပ်နည်းအတိုင်း ဘောလုံးကိုချထားခြင်းအားဖြင့် သက်သာခွင့်ယူမှု ပြီးမြောက်အောင် ဆောင်ရွက်ရမည်။

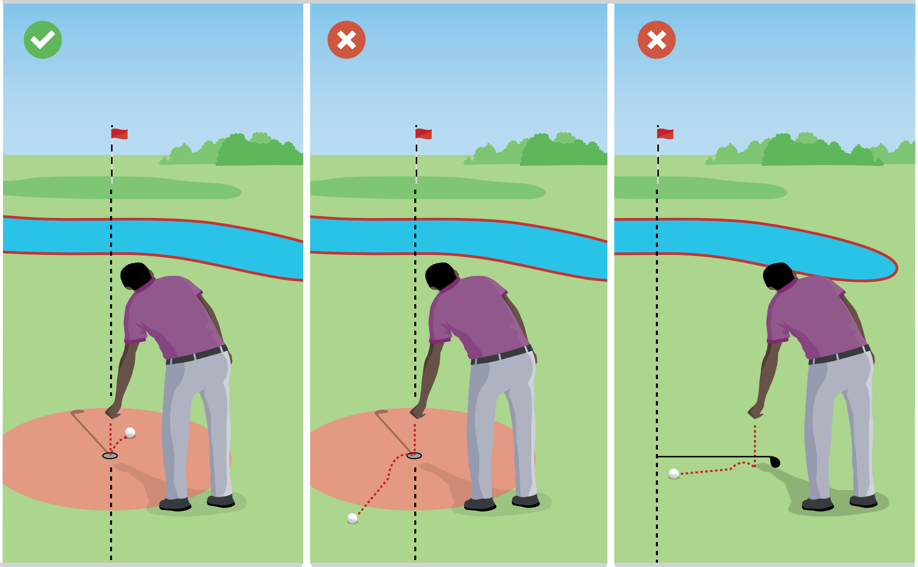
- ကစားသမားသည် ဒုတိယအကြိမ် လွှတ်ချစဉ်က မြေကြီးအား ဘောလုံးစတင်ထိခဲ့သော အမှတ်နေရာ၌ ဘောလုံးကို ချထားရမည်။
- အကယ်၍ ထိုသို့ချထားသော ဘောလုံးသည် ထိုနေရာတွင် ရပ်တန့်မနေခဲ့လျှင် ကစားသမားသည် ထိုအမှတ်နေရာ၌ပင် ဒုတိယအကြိမ် ပြန်ထားရမည်။
- အကယ်၍ ဒုတိယအကြိမ် ချထားရာတွင်လည်း ထိုနေရာ၌ ဘောလုံးရပ်မနေလျှင် ထိုနေရာနှင့် အနီးဆုံး ဖြစ်ပြီး ဘောလုံးမရွေ့နိုင်လောက်မည့်နေရာတွင် စည်းမျဉ်း 14.2c ၏ ကန့်သတ်ချက်များနှင့်အညီ ဘောလုံးကို ချထား၍ ကစားရမည်။ ဤသို့ဆောင်ရွက်ရာတွင် ဘောလုံးကို သက်သာခွင့်ဧရိယာ၏ ပြင်ပတွင် ချထားရခြင်းမျိုးလည်း ဖြစ်ကောင်း ဖြစ်စေနိုင်သည်။

DIAGRAM #1 14.3c: BALL MUST BE DROPPED IN AND COME TO REST IN RELIEF AREA



ဘောလုံးအား စည်းမျဉ်း **14.3b** အရ မှန်ကန်သည့်နည်းလမ်းဖြင့် လွှတ်ချပြီး သက်သာခွင့်ဧရိယာ အတွင်းမှာပင် ကျရောက်ရပ်တန့်သောကြောင့် လုပ်ထုံး လုပ်နည်း ပြည့်စုံမှန်ကန်သည်။	ဘောလုံးအား စည်းမျဉ်း **14.3b** အရ မှန်ကန်သည့်နည်းလမ်းဖြင့် လွှတ်ချ သည်။ သို့ရာတွင် သက်သာခွင့်ဧရိယာ ပြင်ပသို့ ရောက်ရှိရပ်တန့်သွားသောကြောင့် ဘောလုံးအား ဒုတိယအကြိမ် မှန်ကန်စွာ ပြန်လွှတ်ချရမည်။	ဘောလုံးအား သက်သာခွင့်ဧရိယာ၏ ပြင်ပတွင် မှားယွင်းစွာလွှတ်ချသည်။ ထို့ကြောင့် မှန်ကန်သည့်နည်းလမ်း အတိုင်း နောက်တစ်ကြိမ် ပြန်လွှတ်ချရမည်။

DIAGRAM #2 14.3c: DROPPING WHEN TAKING BACK-ON-THE-LINE RELIEF



ဘောလုံးအား လွှတ်ချသည့်အခါ ဘောလုံးနှင့်မြေပြင် ပထမဆုံး စထိသည့် လိုင်းပေါ်မှ အမှတ်နေရာသည် မည်သည့် အရပ်သို့မဆို တုတ်တစ်ပြန် အတိုင်းအတာရှိသော သက်သာခွင့်ဧရိယာကို သတ်မှတ်ဖန်တီးသည်။ ဘောလုံးအား စည်းမျဉ်း **14.3b** နှင့် အညီ မှန်ကန်သည့် နည်းလမ်းဖြင့် လွှတ်ချပြီး ဘောလုံးသည် သက်သာခွင့်ဧရိယာအတွင်း ကျရောက်ရပ်တန့်သောကြောင့် သက်သာခွင့်ယူခြင်း ပြီးပြည့်စုံသည်။

ဘောလုံးအား စည်းမျဉ်း **14.3b** အတိုင်း မှန်ကန်သောနည်းလမ်းဖြင့် လွှတ်ချခဲ့သော်လည်း ဘောလုံးသည် သက်သာခွင့်ဧရိယာပြင်ပတွင် ရပ်တန့်သွားသည်။ ထို့ကြောင့် ဘောလုံးအား နည်းလမ်းမှန်အတိုင်း နောက်တစ်ကြိမ် ပြန်လွှတ်ချရမည်။

ဘောလုံးအား မျဉ်းလိုင်းအပေါ် တည့်တည့်တွင် လွှတ်ချခြင်း မဟုတ်သောကြောင့် မှားယွင်းသည့်နည်းလမ်းဖြင့် လွှတ်ချခြင်း ဖြစ်သည်။ ဘောလုံးအား နည်းလမ်းမှန်အတိုင်း ပြန်လွှတ်ချရမည်။

14.3d နည်းလမ်းမှန်အတိုင်း လွှတ်ချလိုက်သော ဘောလုံးအား တမင်ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့် ရပ်တန့်စေ သို့မဟုတ် လမ်းကြောင်းပြောင်းစေပါက ဆောင်ရွက်ရန်

ဤစည်းမျဉ်း၏ ရည်ရွယ်ချက်မှာ လွှတ်ချလိုက်သော ဘောလုံးအား တမင်ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့် ရပ်တန့်စေရန် သို့မဟုတ် လမ်းကြောင်းပြောင်းစေရန် -

- လွှတ်ချလိုက်သောဘောလုံး မြေနှင့်ထိပြီးနောက် ရွေ့လျားနေဆဲတွင် တစ်ဦးဦးက တမင်ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့် ထိတွေ့ခဲ့လျှင် သို့မဟုတ်
- ရွေ့လျားနေဆဲ ဘောလုံးသည် (အသုံးအဆောင်၊ ပစ္စည်း၊ လူ စသဖြင့်) တစ်ခုခုနှင့် တိုက်မိခြင်း အားဖြင့် လမ်းကြောင်းပြောင်းရန်၊ ရပ်သွားရန် ရည်ရွယ်ပြီး ကစားသမားက တမင်ချထားသော သို့မဟုတ် တမင် နေရာချထားသော အသုံးအဆောင် တစ်ခုခု၊ အခြားပစ္စည်း တခုခု သို့မဟုတ် ကစားသမားနှင့် သူ၏ ကယ်ဒီ အပါအဝင် လူတဦးဦးနှင့် ထိတိုက်မိပါက ဆောင်ရွက်ရန်ဖြစ်သည်။

နည်းမှန်လမ်းမှန်အတိုင်း လွှတ်ချလိုက်သော ဘောလုံးသည် ရပ်တန့်မသွားသေးမီ (သက်သာခွင့်ဧရိယာ၏ အတွင်းတွင်ဖြစ်စေ၊ အပြင်ဘက်တွင်ဖြစ်စေ) တစ်ဦးဦးက တမင်ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့် ရပ်တန့်စေ၊ လမ်းကြောင်း ပြောင်းစေခဲ့လျှင်-

- ကစားသမားသည် 14.3b ပါ လုပ်ထုံးလုပ်နည်းအတိုင်း ဘောလုံးကို ပြန်လွှတ်ချရမည်။ (ဆိုလိုသည်မှာ တမင်ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့် ရပ်တန့်ခံရသော လမ်းကြောင်းပြောင်းခံရသော ဘောလုံးသည် 14.3c ပါအရ မြေတွင် ချထားခြင်းမပြုမီ ၂ ကြိမ် လွှတ်ချရမည့် ကိစ္စတွင် ထည့်သွင်းရေတွက်ရန် မလိုပါ။)
- ဘောလုံးအား ကစားသမား တစ်ဦးဦးကဖြစ်စေ၊ ထိုသူ၏ ကယ်ဒီကဖြစ်စေ တမင်ကြံရွယ်ချက်ဖြင့် လမ်းကြောင်းပြောင်းစေ၊ ရပ်တန့်စေခဲ့လျှင် ထိုကစားသမားသည် **ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်** ကျခံရမည်။

ခြွင်းချက် - လွှတ်ချလိုက်သော ဘောလုံးသည် သက်သာခွင့်ဧရိယာအတွင်း ရပ်တန့်ရန် အကြောင်းလုံးဝ မရှိကြောင်း သေချာနေလျှင် - နည်းမှန်လမ်းမှန်အတိုင်း လွှတ်ချလိုက်သော ဘောလုံးသည် သက်သာခွင့် ဧရိယာအတွင်း ရပ်တန့်နိုင်ဖွယ်အကြောင်းလုံးဝမရှိသောကြောင့် ထိုဘောလုံးအား (သက်သာခွင့်ဧရိယာ အတွင်းတွင် ဖြစ်စေ၊ အပြင်ဘက်တွင်ဖြစ်စေ) တမင် ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့် လမ်းကြောင်းပြောင်းစေ၊ ရပ်တန့်စေခဲ့ပါက -

- မည်သူ့ကိုမျှ ပြစ်ဒဏ်မရှိပါ
- လွှတ်ချလိုက်သော ဘောလုံးအား သက်သာခွင့်ဧရိယာ အပြင်ဘက်သို့ ထွက်သွားသည်ဟု မှတ်ယူရမည်။ ဘောလုံးကို နေရာချထား၍ ကစားခြင်းမပြုမီ ၂ ကြိမ် လွှတ်ချရမည်ဆိုသည့် 14.3c(2) ပါ သတ်မှတ်ချက် ၏ (၁) ကြိမ်မြောက်အဖြစ် သတ်မှတ်ရမည်။

စည်းမျဉ်း 14.3 ကို ဖောက်ဖျက်ပြီး ဘောလုံးအား နေရာမှားမှ ကစားခြင်း၊ လွှတ်ချကစားရမည့် ဘောလုံးကို ချတည်၍ ကစားခြင်းတို့အတွက် စည်းမျဉ်း 14.7a ခေါင်းစဉ်အောက်မှ ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်ကို ကျခံရမည်။

စည်းမျဉ်း 22.2 ကိုကြည့်ရန် (ဖိုးဆမ်း ကစားနည်းတွင် ပါတနာတစ်ဦးဦးသည် မိမိအတွဲအတွက် ဆောင်ရွက်ခွင့်ရှိပြီး ထိုပါတနာ၏ လုပ်ဆောင်ချက်ကို ကစားသမား၏ လုပ်ဆောင်ချက်ဟုသာ မှတ်ယူရမည်။) စည်းမျဉ်း 23.5 (ဖိုးဘော ကစားခြင်းတွင် ပါတနာတစ်ဦးဦးသည် မိမိအတွဲအဖြစ် ကိုယ်စားပြု ဆောင်ရွက်ခွင့်ရှိပြီး ပါတနာက အခြားကစားသမား၏ ဘောလုံး သို့မဟုတ် အသုံးအဆောင်ပစ္စည်းနှင့် စပ်လျဉ်း၍ လုပ်ဆောင်ခြင်းကို ကစားသမား၏ လုပ်ဆောင်ချက်ဟုသာ မှတ်ယူရမည်။)

14.4 When Player's Ball Is Back in Play After Original Ball Was Out of Play
မူလဘောလုံးအသက်မဲ့သွားပြီးနောက် ကစားသမား၏ဘောလုံးပြန်လည်အသက်ဝင်ချိန်

ကစားသမားတစ်ဦး၏ လက်ရှိကစားနေသော ဘောလုံးသည် ကွင်းအတွင်း ခေတ္တကောက်ယူထားသည့်အခါ သို့မဟုတ် ပျောက်ဆုံးသွားသည့်အခါ သို့မဟုတ် အိုဘီသို့ ထွက်သွားသည့်အခါ ထိုဘောလုံးသည် လက်ရှိ အသက်ဝင်နေသော ဘောလုံး မဟုတ်တော့ပါ။

ကစားသမား၏ ဘောလုံးသည် အောက်ပါအချိန်များတွင် အသက်ပြန်ဝင်လာသည် -

- ကစားသမားက မူလဘောလုံးဖြစ်စေ၊ အခြားဘောလုံးဖြင့်ဖြစ်စေ တီဧရိယာအတွင်းမှ ပြန်ရိုက်လိုက်သောအခါ ၊
- ဘောလုံးကို အသက်ပြန်သွင်း၍ ကစားရန် ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့် မူလဘောလုံး သို့မဟုတ် အခြားဘောလုံးကို ကွင်းအတွင်း မူလနေရာတွင် ပြန်ချထားခြင်း သို့မဟုတ် ဒရော့ချခြင်း သို့မဟုတ် လက်ဖြင့် ချထားခြင်း စသည်ဖြင့် ဆောင်ရွက်လိုက်သော အခါ။

အကယ်၍ ဘောလုံးအား ပြန်လည်အသက်သွင်းကစားရန် ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့် ကွင်းအတွင်းပြန်ထားခြင်း ဖြစ်ပါက

- စည်းမျဉ်းအရ မူလဘောလုံးကို လဲခွင့်မရှိဘဲ အစားလဲခဲ့သည်ဖြစ်စေ
- (၁) နေရာအမှား (၂) နည်းလမ်းအမှား (၃) မသက်ဆိုင်သည့် လုပ်ထုံးလုပ်နည်းအမှားဖြင့် ဘောလုံးကို ပြန်ထားခြင်း၊ လွှတ်ချခြင်း၊ လက်ဖြင့် ချတည်ခြင်း လုပ်ခဲ့သည်ဖြစ်စေ စသဖြင့်

မည်သည့်ပုံစံဖြင့်ဆောင်ရွက်သည်ဖြစ်စေ ထိုဘောလုံးသည် အသက်ဝင်ပြီးသော ဘောလုံးသာဖြစ်သည်။

ထိုသို့ ပြန်ထားပြီးသောဘောလုံးသည် မူလနေရာကို မှတ်ထားသော မာကာအား မဖယ်ရှားရသေးသည့် တိုင်အောင် အသက်ပြန်ဝင်ပြီးဖြစ်သည်ဟု မှတ်ယူရမည်။

14.5 Correcting Mistake Made in Substituting, Replacing, Dropping or Placing Ball ဘောလုံးအား အစားလဲစဉ်၊ မူလနေရာ ပြန်ထားစဉ်၊ လွှတ်ချစဉ် သို့မဟုတ် ချထားစဉ် ပြုလုပ်မိသော အမှားအတွက် အမှန်ပြင်ဆောင်ရွက်ခြင်း

14.5a ကစားသမားသည် ဘောလုံးကိုရိုက်မကစားမီ အမှားပြန်ပြင်နိုင်သည်

ကစားသမားတစ်ဦးသည် စည်းမျဉ်းခွင့်ပြုချက် မရှိဘဲ မူလဘောလုံးအား အခြားဘောလုံးဖြင့် အစားထိုးမိလျှင် ဖြစ်စေ၊ ကစားသမား၏ လက်ရှိ ကျင်းကစားနေသော ဘောလုံးအား (၁) မှားယွင်းသောနည်းလမ်း (၂) မှားယွင်းသောနေရာ (၃) မသက်ဆိုင်သော လုပ်ထုံးလုပ်နည်းကိုသုံး၍ မူလနေရာ ပြန်ထားခြင်း၊ ဒရော့ချခြင်း၊ သို့မဟုတ် လက်ဖြင့် ချထားခြင်း ပြုလုပ်မိသည့်အခါ

- ကစားသမားသည် ပြစ်ဒဏ်မပေးရဘဲ အမှားပြင်ဆောင်ရွက်နိုင်သည်။
- သို့ရာတွင် ဘောလုံးကို မကစားသေးမီ အချိန်၌သာ ဆောင်ရွက်ခွင့်ရှိသည်။

14.5b သက်သာခွင့်ယူခြင်းအား အမှားပြင်ရာတွင် မတူကွဲပြားသောစည်းမျဉ်း သို့မဟုတ် သက်သာခွင့်ယူသည့်နည်းလမ်းကို ပြောင်းလဲဆောင်ရွက်နိုင်သည့်အချိန်

သက်သာခွင့်ယူခြင်းအား အမှားပြင်သည့်အခါ မူလ အသုံးပြုခဲ့သည့်စည်းမျဉ်း သို့မဟုတ် နည်းလမ်းကို အတူတူ ပြန်လုပ်ဆောင်ရသည်ဖြစ်စေ၊ ပြုလုပ်မိသည့် အမှားပေါ် မူတည်ပြီး အခြား မတူကွဲပြားသော စည်းမျဉ်း သို့မဟုတ် လုပ်ထုံးလုပ်နည်းကို ပြောင်းလဲဆောင်ရွက်ခွင့်ရှိသည်ဖြစ်စေ ကစားသမားသည် -

(1) <u>ကျင့်သုံးရမည့် စည်းမျဉ်းမှန်နှင့်အညီ နေရာအမှန်တွင် ဘောလုံးအား လွှတ်ချခြင်း သို့မဟုတ် ချထားခြင်းဖြင့် အသက်သွင်းခဲ့သော်လည်း စည်းမျဉ်းအရ ပြန်လွှတ်ချရန် သို့မဟုတ် ပြန်ချရန် လိုအပ်လာသည့်အခါ</u> -

- ကစားသမားသည် အမှားပြင်သည့်အခါတွင် သက်သာခွင့်ယူစဉ်က ဆောင်ရွက်ခဲ့သည့် စည်းမျဉ်းနှင့် လုပ်ထုံးလုပ်နည်းအတိုင်းသာ ဆက်လက် ဆောင်ရွက်ရမည်။
- ဥပမာအားဖြင့် ကစား၍ မရနိုင်သော ဘောလုံးအတွက် သက်သာခွင့်ယူ ဆောင်ရွက်ရာတွင် ကစားသမားသည် (စည်းမျဉ်း 19.2c ပါ) ဘေးတိုက်သက်သာခွင့်ကို အသုံးပြုခဲ့ပြီး ဘောလုံးအား မှန်ကန်သော ဧရိယာတွင် လွှတ်ချခဲ့သော်လည်း (၁) နည်းလမ်းအမှားဖြင့် လွှတ်ချခဲ့ခြင်း (စည်းမျဉ်း 14.3b ကို ကြည့်ပါ) သို့မဟုတ် (၂) ဘောလုံးသည် သက်သာခွင့်ရ ဧရိယာ အပြင်ဘက်သို့ ရောက်သွားခြင်း (14.3b ကိုကြည့်ပါ) တို့ ဖြစ်ခဲ့ပါက ကစားသမားသည် အမှားပြင်သည့်အခါတွင် မူလ သက်သာခွင့်ယူခဲ့သည့် စည်းမျဉ်း (19.2) နှင့် မူလ ဆောင်ရွက်ခဲ့သည့် လုပ်ထုံးလုပ်နည်း (19.2c ၏ ဘေးတိုက်သက်သာခွင့်) ကိုသာ ဆက်လက် ဆောင်ရွက်ရမည်။

(2) <u>ကျင့်သုံးရမည့် စည်းမျဉ်းအမှန်နှင့် ကိုက်ညီသော်လည်း ဘောလုံးအား နေရာအမှားမှ လွှတ်ချခြင်း သို့မဟုတ် ချထားခြင်းဖြင့် အသက်သွင်းခဲ့လျှင်</u> -

- ကစားသမားသည် အမှားပြင်ဆောင်ရွက်ရာတွင် မူလ သက်သာခွင့် ယူခဲ့သည့် စည်းမျဉ်းအတိုင်းသာ ဆောင်ရွက်ရမည်။ သို့ရာတွင် ထိုစည်းမျဉ်းထဲမှ အနေအထားအလိုက် ခွင့်ပြုပေးထားသည့် လုပ်ထုံးလုပ်နည်း တစ်ရပ်ရပ်ကို ပြောင်းလဲဆောင်ရွက်လိုက ဆောင်ရွက်နိုင်သည်။
- ဥပမာအားဖြင့် ကစား၍ မရနိုင်သော ဘောလုံးအတွက် သက်သာခွင့်ယူ ဆောင်ရွက်ခဲ့ရာတွင် (စည်းမျဉ်း 19.2 ပါ) ဘေးတိုက်သက်သာခွင့်ကို အသုံးပြုခဲ့ပြီး ဘောလုံးအား လွှတ်ချရမည့် ဧရိယာ၏ အပြင်ဘက်တွင် မှားယွင်း လွှတ်ချမိခဲ့သော် ကစားသမားသည် အမှားပြင် ဆောင်ရွက်ရာတွင် မူလစည်းမျဉ်းကို ကျင့်သုံးရမည်ဖြစ်ပြီး ထိုစည်းမျဉ်းထဲရှိ သက်သာခွင့်ယူနည်းလမ်းများထဲမှ တစ်ခုခုကို ရွေးချယ်ဆောင်ရွက်နိုင်သည်။

(3) <u>ဆက်ကစားမည့် ဘောလုံးအဖြစ် အသက်သွင်းရာတွင် မသက်ဆိုင်သော စည်းမျဉ်းကို ဆောင်ရွက်ခဲ့ပါက</u> -

- ကစားသမားသည် အမှားပြင် ဆောင်ရွက်ရာတွင် လက်ရှိအခြေအနေနှင့် ကိုက်ညီသော မည်သည့် စည်းမျဉ်းကိုမဆို ရွေးချယ် ဆောင်ရွက်နိုင်သည်။

- ဥပမာအားဖြင့် ကစားသမားသည် ပင်နယ်တီဧရိယာအတွင်း ကျသော မိမိဘောလုံးအား (စည်းမျဉ်း 19.1 တွင် ခွင့်မပြုသည့်) ဘေးတိုက် သက်သာခွင့်အား မှားယွင်းစွာ ဆောင်ရွက်မိခဲ့သည်။ ကစားသမားသည် (ဘောလုံး ကောက်ထားမိခဲ့လျှင်) စည်းမျဉ်း 9.4 အရ မူလနေရာ ပြန်ထား၍ဖြစ်စေ၊ စည်းမျဉ်း 17 အရ အချက်ပေး သက်သာ ခွင့်ကို ကျင့်သုံးပြီး သက်ဆိုင်ရာ လုပ်ထုံးလုပ်နည်းများထဲမှ တစ်ခုခုကို ရွေးချယ် ဆောင်ရွက်ခြင်းဖြင့် ဖြစ်စေ အမှားပြင် ဆောင်ရွက်ရမည်။

14.5c အမှားဖြစ်ခဲ့ပြီးနောက် မူလဘောလုံးဖြင့် သက်ဆိုင်ကျူးလွန်မိသော လုပ်ရပ်များအတွက် ပြစ်ဒဏ်မပေးရခြင်း

ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်း 14.5a အရ အမှားပြင် ဆောင်ရွက်သည့်အခါ ထိုအမှား ကျူးလွန်ခဲ့ပြီးနောက်မှ မူလ ဘောလုံးဖြင့် သက်ဆိုင် ကျူးလွန်ခဲ့သော လုပ်ရပ်များ (ဥပမာအားဖြင့် ဘောလုံးရွေ့သွားအောင် မတော်တဆ လုပ်မိခြင်း (9.4b) သို့မဟုတ် မူလဘောလုံး၏ ရိုက်ချက်အတွက် အကျိုးသက်ရောက်စေမည့် အနေအထားများကို ပိုကောင်းအောင် ပြုလုပ်ခြင်း (8.1a)) စသည်တို့) ကို ထည့်သွင်းစဉ်းစားခြင်း မရှိတော့ပါ။

သို့ရာတွင် အမှားပြင်ဆောင်ရွက်၍ ဘောလုံးအား အသက်သွင်းပြီးမှ ကျူးလွန်မိသော အလားတူလုပ်ရပ်များ (ဥပမာအားဖြင့် လတ်တလော အသက်ဝင်လာသော ဘောလုံး၏ ရိုက်ချက်အတွက် အကျိုးသက်ရောက်စေမည့် အနေအထားများကို ပိုကောင်းအောင် ပြုလုပ်ခြင်း) အတွက်ကိုမူ ထို နောက်ဘောလုံးအတွက် ပြစ်ဒဏ် ကျခံရမည်။

ခြွင်းချက်။ ဒရော့ချဘောလုံးအား ရည်ရွယ်ချက်ရှိရှိရပ်တန့်စေ၊ လမ်းကြောင်းပြောင်းစေမှုအတွက် ပြစ်ဒဏ်ပေးခြင်း - အချက် ရေ ကစားနည်းတွင် ကစားသမားသည် မိမိလွှတ်ချလိုက်သော ဘောလုံးအား တမင်ရပ်တန့်စေ လမ်းကြောင်းပြောင်း စေခဲ့သောကြောင့် စည်းမျဉ်း 14.3d အရ ပြစ်ဒဏ်ဖြစ်ခဲ့လျှင် ကစားသမားသည် 14.3b ပါ လုပ်ထုံးလုပ်နည်းနှင့်အညီ နောက် တစ်ကြိမ် ပြန်လည်၍ လွှတ်ချဆောင်ရွက်သည့်တိုင်အောင် ကင်းလွတ်ခွင့်မရ၊ မူလပြစ်ဒဏ်ကို ဆက်လက်ကျခံရမည်။

14.6 Making Next Stroke from Where Previous Stroke Made
ဘောလုံးအား နောက်ဆုံးရိုက်ခဲ့သောနေရာမှ ပြန်ရိုက်ခြင်း

ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်းအရ လိုအပ်သောကြောင့်ဖြစ်စေ၊ စည်းမျဉ်းက ခွင့်ပြုသောကြောင့်ဖြစ်စေ ဘောလုံးအား နောက်ဆုံးရိုက်ခဲ့သည့် နေရာမှ ပြန်သွားရိုက်သည့်အခါ (ဥပမာအားဖြင့် အချက်နှင့် အကွာအဝေး ပြစ်ဒဏ်ပေး၍ ပြန်ရိုက်ခြင်း၊ ရိုက်ချက် ပယ်ဖျက်ခံရခြင်း သို့မဟုတ် ရိုက်ချက်ဟု သတ်မှတ်မခံရခြင်းကြောင့် နောက်တစ်ကြိမ် ပြန်ရိုက်ရခြင်း စသည့် အနေ အထားများတွင်) ဤစည်းမျဉ်းကို အသုံးပြုသည်။

- ကစားသမားက ဘောလုံးအား မည်သို့ အသက်သွင်း ပြန်ထားရမည်ဆိုသောအချက်သည် နောက်ဆုံး ရိုက်ချက်အား ရိုက်ခဲ့သည့် ဧရိယာအပေါ်တွင် မူတည်သည်။
- ဤအနေအထားများ အားလုံးတွင် ကစားသမားသည် မူလဘောလုံးဖြစ်စေ၊ အခြားဘောလုံးဖြင့် ဖြစ်စေ အသုံးပြုနိုင်သည်။

14.6a နောက်ဆုံးရိုက်ချက်ကို တီတည်ဧရိယာမှ ရိုက်ခဲ့ပါက

မူလဘောလုံးဖြစ်စေ၊ အခြားဘောလုံးဖြစ်စေ စည်းမျဉ်း 6.2b နှင့်အညီ တီတည်ဧရိယာအတွင်းရှိ မည်သည့်နေရာမှမဆို ပြန်ရိုက်ရမည်။ (တီတည်လိုက တည်နိုင်သည်)

14.6b နောက်ဆုံးရိုက်ချက်ကို အထွေထွေဧရိယာ သို့မဟုတ် ပင်နယ်တီဧရိယာ သို့မဟုတ် ဘန်ကာအတွင်းမှ ရိုက်ခဲ့ပါက

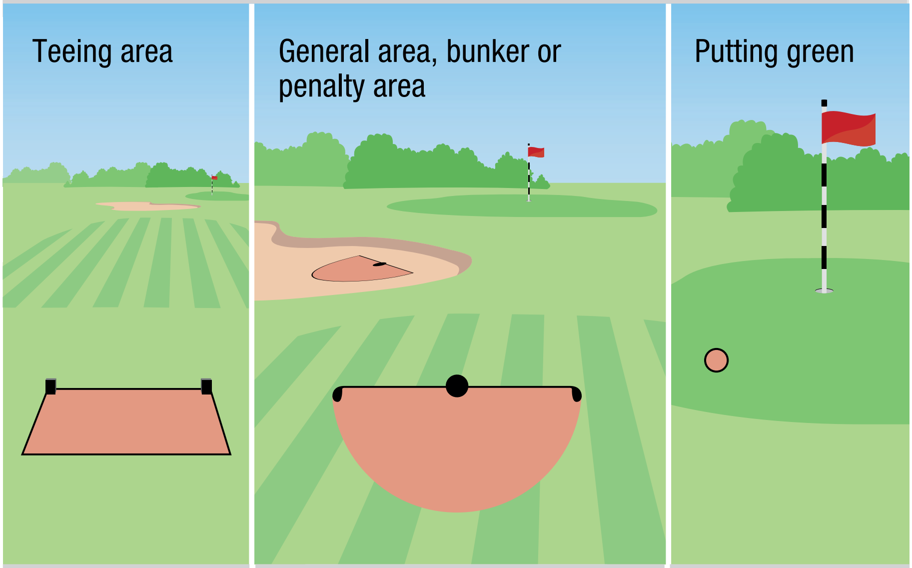
မူလဘောလုံးဖြင့် ဖြစ်စေ၊ အခြားတစ်လုံးဖြင့် ဖြစ်စေ သက်သာခွင့်ဧရိယာအတွင်း ဒရော့ချ၍ ကစားရမည်။ (စည်းမျဉ်း 14.3 ကိုကြည့်ရန်)

- <u>ရည်ညွှန်းအမှတ်</u> - ဘောလုံးအား နောက်ဆုံးရိုက်ခဲ့သည့်နေရာ (အတိအကျ မသိနိုင်ပါက ခန့်မှန်း ဆောင်ရွက်ရမည်)

- ရည်ညွှန်းအမှတ်မှ တိုင်းတာသတ်မှတ်ရမည့် သက်သာခွင့်ဧရိယာ၏ အရွယ်အစား - တုတ်(၁)ပြန် အကွာအဝေး။ (သို့သော် အောက်ပါကန့်သတ်ချက်များရှိသည်)
- လွှတ်ချရမည့် သက်သာခွင့်ဧရိယာ ကန့်သတ်ချက် -
  - » ရည်ညွှန်းမှတ်ရှိသည့် ဧရိယာနှင့် တူညီသော ဧရိယာသာ ဖြစ်ရမည်။
  - » ရည်ညွှန်းမှတ်ထက် ကျင်းဘက်သို့ ပိုနီးမသွားစေရ။

DIAGRAM 14.6: MAKING NEXT STROKE FROM WHERE PREVIOUS STROKE MADE

ကစားသမားတစ်ဦးသည် စည်းမျဉ်းအရ လိုအပ်သောကြောင့်ဖြစ်စေ၊ ခွင့်ပြုသောကြောင့်ဖြစ်စေ ဘောလုံးအား နောက်ဆုံးရိုက်ခဲ့သည့်နေရာမှ နောက်တစ်ကြိမ် ပြန်ရိုက်သည့်အခါ ဘောလုံးအား မည်သို့အသက်သွင်းရမည်ဟူသော အချက်သည် နောက်ဆုံးရိုက်ချက်ကို ကွင်း၏ မည်သည့်ဧရိယာမှ ရိုက်ခဲ့သည်ဆိုသည့်အပေါ် မူတည်သည်။



Teeing area	General area, bunker or penalty area	Putting green
နောက်ဆုံးရိုက်ချက်အား တီခုံဧရိယာမှ ရိုက်ခဲ့ခြင်းဖြစ်ပါက ဘောလုံးအား တီခုံဧရိယာအတွင်း မည်သည့်နေရာမှမဆို ပြန်ရိုက်နိုင်သည်။	နောက်ဆုံးရိုက်ချက်အား အထွေထွေ ဧရိယာ၊ ဘန်ကာ သို့မဟုတ် ပြစ်ဒဏ် ပေးဧရိယာထဲမှ ရိုက်ခဲ့ခြင်းဖြစ်ပါက ရည်ညွှန်းအမှတ်နေရာသည် ဘောလုံးအား နောက်ဆုံးရိုက်ခဲ့သည့် နေရာ အမှတ်ပင်ဖြစ်သည်။ ထိုရည်ညွှန်းအမှတ်မှ တုတ်တစ်ပြန်အတွင်း ဘောလုံးကို လွှတ်ချကစားရမည်။ သို့သော် ရည်ညွှန်းအမှတ်ရှိသည့်နေရာနှင့် တူညီသော ဧရိယာအတွင်းသာ ဖြစ်ရမည်။ ရည်ညွှန်းမှတ်ထက် ကျင်းဘက်သို့ ပိုမနီးစေရ။	နောက်ဆုံးရိုက်ချက်အား ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်မှ ရိုက်ခဲ့ခြင်းဖြစ်ပါက ဘောလုံးအား ထိုနောက်ဆုံးရိုက်ခဲ့သည့် နေရာအမှတ်တွင် ချထားပြီးကစားရမည်။

14.6c နောက်ဆုံးရိုက်ချက်ကို ပတ်တင်ဂရင်းမှ ရိုက်ခဲ့ပါက

ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်မှ နောက်ဆုံးရိုက်ခဲ့သော နေရာတွင် မူလဘောလုံးဖြစ်စေ၊ အခြားတစ်လုံးဖြစ်စေ ပြန်ချထားပြီး ကစားရမည် (နေရာအတိအကျ မသိပါက ခန့်မှန်းဆောင်ရွက်ရမည်) (စည်းမျဉ်း 14.2 ကိုကြည့်ရန်)။ စည်းမျဉ်း 14.2b(2) 14.2e ပါ ဘောလုံးပြန်ထားရမည့်လုပ်ထုံးလုပ်နည်းအတိုင်း ဆောင်ရွက်ရမည်။

စည်းမျဉ်း 14.7a အား ဖောက်ဖျက်ကျူးလွန်ပြီး ဘောလုံးကို နေရာအမှားမှ ကစားခဲ့ပါက ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်ကျခံရမည်။

14.7 Playing from Wrong Place နေရာမှားမှကစားခြင်း

14.7a ဘောလုံးအား ရိုက်ကစားရမည့်နေရာ

ကျင်းတစ်ကျင်းအား စတင်ကစားပြီးနောက်တွင် -

- ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်းအရ လိုအပ်သောကြောင့်ဖြစ်စေ၊ စည်းမျဉ်းအရ ခွင့်ပြုသောကြောင့်ဖြစ်စေ အခြားတစ်နေရာတွင် ကစားရခြင်း (9.1) **မှလွဲလျှင်** ရိုက်ချက်တိုင်းကို မိမိဘောလုံး ရောက်သွားသည့် နေရာမှသာ ရိုက်ကစားရမည်။
- ကစားသမားများသည် မိမိတို့၏ ဘောလုံးအား နေရာအမှားမှ မကစားရ။

စည်းမျဉ်း 14.7a အား ဖောက်ဖျက်ကျူးလွန်ပြီး ဘောလုံးကို နေရာအမှားမှ ကစားခဲ့ပါက ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်ကျခံရမည်။

14.7b အချက်ရေကစားနည်းတွင် နေရာအမှားမှ ကစားခဲ့ပြီးနောက် ကျင်းပြီးဆုံးအောင် မည်သို့ဆောင်ရွက်ရန်

(1) **ကစားသမားသည် မိမိ နေရာအမှားမှ ကစားသော ဘောလုံးဖြင့် ကျင်းပြီးအောင် ဆက်ကစားမည် သို့မဟုတ် နေရာအမှန်မှ ပြန်ကစား၍ အမှားပြန်ပြင်မည်ကို ဆုံးဖြတ်ရမည်။** ကစားသမား၏ နောက်ဆက်လုပ်ရမည့် လုပ်ရပ်သည် နေရာအမှားမှကစားခြင်းအားဖြင့် ကစားသမားတွင် သိသာထင်ရှားသော အကျိုးအမြတ် ရရှိမှုကဲ့သို့သော လွန်ကဲသည့်ကျူးလွန်မှု ဟုတ် မဟုတ်အပေါ် မူတည်သည်။

- ပြင်းထန်သော ချိုးဖောက်မှု မဟုတ်လျှင် - ကစားသမားသည် အမှားမပြင်ရဘဲ နေရာအမှားမှ ကစားသော ဘောလုံးဖြင့်သာ ကျင်းပြီးဆုံးအောင် ဆက်ကစားရမည်။
- ပြင်းထန်သောချိုးဖောက်မှု ဖြစ်ခဲ့လျှင် -
  - » ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်းနှင့်ညီသော နေရာအမှန်မှ ပြန်ကစားပြီး ထိုဘောလုံးဖြင့် ကျင်းပြီးသည်အထိ ကစားခြင်းဖြင့် အမှားပြင် ဆောင်ရွက်ရမည်။
  - » အကယ်၍ ကစားသမားသည် နောက်တစ်ကျင်းတွင် ရိုက်ချက်မစတင်မီ အမှားပြင်ရန် ပျက်ကွက်ခဲ့ပါကလည်းကောင်း၊ နောက်ဆုံးကျင်းတွင် ဖြစ်ပါက စကိုးကတ် ပြန်မအပ်မီ အမှားပြင်ရန် ပျက်ကွက်ခဲ့ပါကလည်းကောင်း ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ် ကျခံရမည်။
- ပြင်းထန်သော ပြစ်ဒဏ်ချိုးဖောက်မှု ဖြစ်မဖြစ် မသေချာလျှင် ဆောင်ရွက်ရန် - ကစားသမားသည် နေရာအမှားမှ ကစားမိသည့် ဘောလုံးနှင့်တကွ စည်းမျဉ်းနှင့်ညီသည့် နေရာအမှန်မှ ပြန်ကစားထားသည့် ဒုတိယဘောလုံးကိုပါ ၂-လုံး လုံး ကျင်းပြီးသည်ထိအောင် ကစားသင့်သည်။

(2) **ဘောလုံး ၂ လုံး ကစားခဲ့သော ကစားသမားသည် ကော်မတီသို့ မဖြစ်မနေ သတင်းပို့ရမည်။** အကယ်၍ ကစားသမားတစ်ဦးသည် မိမိ နေရာအမှားမှကစားခြင်းမှာ ပြင်းထန်သော ချိုးဖောက်မှု ဖြစ်မဖြစ် မဆုံးဖြတ်နိုင်သောကြောင့် အမှားပြင်နိုင်ရန်အတွက် ဒုတိယဘောလုံးတစ်လုံးအား အပြိုင်ကစားရန် ဆုံးဖြတ်ခဲ့လျှင်

- ကစားသမားသည် စကိုးကတ် ပြန်မအပ်မီအတွင်း ကော်မတီသို့ အချက်အလက်များကို သတင်းပို့ တင်ပြရမည်။
- အကယ်၍ ကစားသမားသည် ဘောလုံး ၂ လုံး၏ ရိုက်ချက်များ တူညီလောက်သည်ဟု ယုံကြည် သောကြောင့် (၂) လုံးလုံးကို ကျင်းပြီးသည်အထိ မကစားတော့ဘဲ (အမှားပြင်ထားသည့်) ဒုတိယ ဘောလုံးကိုသာ ဆက်ကစားရန် ဆုံးဖြတ်ဆောင်ရွက်ခဲ့လျှင်ပင် ကော်မတီသို့ သတင်းပို့ခြင်းအား မဖြစ်မနေ လိုက်နာဆောင်ရွက်ရမည်။

အကယ်၍ ကစားသမားသည် ဖြစ်စဉ် အချက်အလက်များကို ကော်မတီသို့ သတင်းပို့ရန် ပျက်ကွက်ခဲ့ပါက **ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ်** ကျခံရမည်။

(3) **ကစားသမားက ၂ လုံးအပြိုင်ကစားခဲ့သောအခါ ကော်မတီက ထိုကျင်းအတွက် ရိုက်ချက်ကို ဆုံးဖြတ်ခြင်း** - ကစားသမားအတွက် ထိုကျင်း၏ ရိုက်ချက်မှာ မူလဘောလုံးအား နေရာအမှားမှကစားခြင်းသည် လွန်ကဲပြင်းထန်မှု ဖြစ်မဖြစ် ကော်မတီက ဆုံးဖြတ်သည့်အပေါ် မူတည်သည်။

- ပြင်းထန်သော ချိုးဖောက်မှု မဖြစ်လျှင် -
  - » နေရာအမှားမှ ရိုက်ခဲ့သည့် ဘောလုံး၏ ရိုက်ချက်ကို ယူရမည်။ ကစားသမားသည် **စည်းမျဉ်း 14.7 ကို ဖောက်ဖျက်မှုအရ ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်** ကျခံရမည်။ (ဆိုလိုသည်မှာ ထိုဘောလုံး၏ ရိုက်ချက်အပေါ်တွင် **ပြစ်ဒဏ် ၂ ချက်** ထပ်ပေါင်းရမည်)
  - » အခြားဘောလုံး၏ ရိုက်ချက်များ (ရိုက်ချက်ရေနှင့်တကွ ထိုဘောလုံးနှင့်သာ သက်ဆိုင်သော ပြစ်ဒဏ် အချက်ရေများ) ကို ထည့်သွင်းရေတွက်ခြင်း မပြုရ။
- ပြင်းထန်သောချိုးဖောက်မှု ဖြစ်ခဲ့လျှင် -
  - » နေရာမှားမှ ကစားမိခြင်းအတွက် အမှန်ပြင် ပြန်ရိုက်ခဲ့သော ဘောလုံး၏ ရိုက်ချက်ကိုသာ ယူရမည်။ ကစားသမားသည် **စည်းမျဉ်း 14.7a အရ ပုံမှန်သတ်မှတ် ပြစ်ဒဏ်** ကျခံရမည်။ (ဆိုလိုသည်မှာ ထိုဘောလုံး၏ ရိုက်ချက်ရေပေါ်တွင် **ပြစ်ဒဏ် ၂ ချက်** ထပ်ပေါင်းရမည်)
  - » မူလ ကနဦးဘောလုံးအား နေရာအမှားမှ ရိုက်မိသော ရိုက်ချက်နှင့် နောက်ထပ် ရိုက်ချက်များ (ရိုက်ချက်ရေနှင့်တကွ ထိုဘောလုံးဖြင့်သာ ကျူးလွန်မိသော ပြစ်ဒဏ်ချက်ရေများ) ကို ထည့်သွင်းရေတွက်ခြင်း မပြုရ။
  - » အမှားပြင်ရန် ပြန်ကစားခဲ့သော ဘောလုံးသည် ထပ်ပြီး နေရာအမှားမှ ကစားခြင်း ဖြစ်နေခဲ့လျှင်
    - ကော်မတီက ပြင်းထန်သော ချိုးဖောက်မှု မဟုတ်ဟု ဆုံးဖြတ်ခဲ့လျှင် ကစားသမားသည် **စည်းမျဉ်း 14.7a အရ နောက်ထပ် ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ် (နောက်ထပ် ပြစ်ဒဏ် ၂ ချက်)** ကျခံရမည်။ ထိုဘောလုံး၏ ရိုက်ချက်တွင် **စုစုပေါင်းပြစ်ဒဏ် ၄-ချက်** (၂ -ချက်မှာ မူလဘောလုံးအား နေရာအမှားမှ ကစားခြင်းကြောင့် ဖြစ်ပြီး နောက် ၂ -ချက်မှာ အမှားပြင်ကစားသည့် နောက်တစ်လုံးအား နေရာအမှားမှ ကစားသည့်အတွက်) ဖြစ်သည်။
    - ကော်မတီက ပြင်းထန်သော ချိုးဖောက်မှုဟု သတ်မှတ်ခဲ့လျှင် ကစားသမားသည် **ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ်** ကျခံရမည်။

VI

Free Relief

RULES 15-16

RULE 15 Relief from Loose Impediments and Movable Obstructions (Including Ball or Ball-Marker Helping or Interfering with Play)

သဘာဝအမှိုက်များနှင့် ဖယ်ရွှေ့နိုင်သော လူလုပ်ပစ္စည်းများမှ သက်သာခွင့်ယူခြင်း (ကစားခြင်းကို အထောက်အကူပြုနေသော သို့မဟုတ် အနှောက်အယှက် ဖြစ်နေသောဘောလုံးနှင့် ဘောလုံးမာကာတို့ အပါအဝင်)

စည်းမျဉ်း၏ရည်ရွယ်ချက်

ဤစည်းမျဉ်း 15 သည် သဘာဝအမှိုက်နှင့် ဖယ်ရွှေ့နိုင်သော လူလုပ်ပစ္စည်းများအား မည်သည့်အချိန်တွင် မည်သို့ သက်သာခွင့်ယူရမည်ဟူသော အချက်များနှင့် အကျုံးဝင် သက်ဆိုင်သည်။

- ဖယ်ရွှေ့နိုင်သော သဘာဝပစ္စည်းနှင့် လူလုပ်ပစ္စည်းများသည် ကွင်းအား စိန်ခေါ်ကစားခြင်း၏ တစိတ်တဒေသအဖြစ် မှတ်ယူရန်မသင့်ပါ။ ယေဘူယျအားဖြင့် ထိုပစ္စည်းများသည် ကစားခြင်းကို အနှောက်အယှက် ပြုနေပါက ဖယ်ရှားခွင့်ပြုထားသည်။
- သို့ရာတွင် ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်မှအပ ကျန်နေရာများတွင် ဘောလုံးအနီးရှိ သဘာဝပစ္စည်းများကို ဖယ်ရှားမည်ဆိုပါက သတိပြုရန် လိုအပ်သည်။ ၄င်း သဘာဝ အမှိုက်များအား ဖယ်ရှားစဉ် ဘောလုံး ရွေ့သွားပါက ပြစ်ဒဏ်ပေးရမည်။

15.1 Loose Impediments သဘာဝ အနှောက်အယှက်ပစ္စည်းများ

15.1a သဘာဝအနှောက်အယှက်ပစ္စည်းများကို ဖယ်ရှားခြင်း

ကွင်းအတွင်းနှင့် ကွင်းပြင်ပ မည်သည့်နေရာတွင်မဆို သဘာဝ အနှောက်အယှက် ပစ္စည်းများကို ပြစ်ဒဏ်ပေးရန် မလိုဘဲ မည်သည့်နည်းလမ်းဖြင့်မဆို (လက် သို့မဟုတ် ခြေထောက် သို့မဟုတ် ဂေါက်တုတ် သို့မဟုတ် အသုံးအဆောင် တခုခုအား အသုံးပြုခြင်းဖြင့်ဖြစ်စေ၊ အခြားသူများအား အကူအညီတောင်း၍ဖြစ်စေ ထိုသဘာဝ ပစ္စည်းအား ချိုးဖွဲ့၍ဖြစ်စေ) ဖယ်ရှားနိုင်သည်။

သို့ရာတွင် ခြွင်းချက် (၂) ခု ရှိသည်။

ခြွင်းချက် (၁) - မူလအတိုင်း ပြန်ထားရမည့် ဘောလုံးနေရာရှိ အမှိုက်များကို ဖယ်ခြင်း - ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်မှအပ ကျန်နေရာများတွင် ခေတ္တကောက်ယူထားခြင်း သို့မဟုတ် နေရာရွေ့သွားခြင်းကြောင့် မူလနေရာ ပြန်ထားရမည့် ဘောလုံး မထားမီ -

- အကယ်၍သာ ဘောလုံးမကောက်မီ ဖယ်ရှားလိုက်ပါက ဘောလုံးရွေ့သွားစေနိုင်လောက်မည့် သဘာဝ အနှောက်အယှက် အမှိုက်များကို တမင်ကြံရွယ်ချက်ဖြင့် ဖယ်ရှားခြင်း မပြုရ။
- ကစားသမားသည် ထိုသို့ ဆောင်ရွက်ခဲ့ပါက ပြစ်ဒဏ်(၁)ချက် ကျခံရမည်။ သို့ရာတွင် ဖယ်ရှားလိုက်သော သဘာဝ အမှိုက်ကို မူလနေရာ ပြန်ထားရန်မလိုပါ။

ဤခြွင်းချက်သည် ကွင်းပတ်ကစားနေချိန်ဖြစ်စေ စည်းမျဉ်း 5.7a အရ ကစားပွဲအား ခေတ္တရပ်နားထားချိန်တွင် ဖြစ်စေ နှစ်ချိန်လုံး အကျုံးဝင်သည်။ သို့ရာတွင် ဘောလုံးအား ကောက်ယူခြင်း၊ နေရာရွေ့ခြင်း မဖြစ်မီအထိ ထိုနေရာတွင် မရှိခဲ့သော သဘာဝအမှိုက်များနှင့် ဘောလုံး ခေတ္တကောက်ထားခြင်း၊ နေရာရွေ့ခြင်း၊ မူလနေရာပြန်ထားခြင်း၊ ဘောလုံးရွေ့အောင် လုပ်ခံရခြင်းတို့အတွက် မူလနေရာကိုမှတ်သားချိန်တွင် ဖယ်ရွှေ့ခံလိုက်ရသော သဘာဝအမှိုက်များအတွက် ဤခြွင်းချက်သည် သက်ဆိုင် အကျုံးဝင်ခြင်း မရှိပါ။

ခြွင်းချက် (၂) ရွေ့လျားနေသော ဘောလုံးအပေါ် အကျိုးသက်ရောက်စေရန်အတွက် သဘာဝ အမှိုက်များကို ရည်ရွယ်ချက်ရှိရှိ ဖယ်ရှားမှုအား ကန့်သတ်ခြင်း။ (စည်းမျဉ်း **(11.3)** ကို ကြည့်ရန်)

15.1b သဘာဝအနှောက်အယှက်ပစ္စည်းများကို ဖယ်ရှားစဉ် ဘောလုံးရွေ့သွားခြင်း

ကစားသမားသည် သဘာဝအနှောက်အယှက်ပစ္စည်းများကို ဖယ်ရှားစဉ် မိမိဘောလုံးအား နေရာရွေ့စေခဲ့လျှင်

- ဘောလုံးအား မူလနေရာတွင် ပြန်ထားရမည်။ (အတိအကျ မသိပါက ခန့်မှန်းဆောင်ရွက်ရမည်) (စည်းမျဉ်း 14.2 ကိုကြည့်ရန်)
- ရွေ့သွားသော ဘောလုံးသည် ပတ်တင်ဂရင်း (13.1d) နှင့် တီတည်ဧရိယာ [6.2b(6)] တို့မှအပ ကျန်ဧရိယာတွင် ရှိနေခြင်း ဖြစ်ပါက ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်း 7.4 ပါ ခြွင်းချက် (ဘောလုံးရှာစဉ် နေရာရွေ့သွားပါက ပြစ်ဒဏ်မရှိခြင်း) နှင့် စည်းမျဉ်း 9.4b ပါ ခြွင်းချက်မျိုးမှလွဲ၍ ကျန်အနေအထားများတွင် **ပြစ်ဒဏ် (၁) ချက်** ပေးရမည်။

စည်းမျဉ်း 15.1 အား ဖောက်ဖျက်ကျူးလွန်၍ ဘောလုံးကို နေရာအမှားမှ ကစားခဲ့ပါက စည်းမျဉ်း 14.7a အရ ပုံမှန်သတ်မှတ် ပြစ်ဒဏ် ကျခံရမည်။

15.2 Movable Obstructions ဖယ်ရွှေ့နိုင်သော လူလုပ်အနှောက်အယှက်ပစ္စည်းများ

ဤစည်းမျဉ်းသည် ဖယ်ရွှေ့နိုင်သော လူလုပ် အနှောက်အယှက်ပစ္စည်း၏ အဓိပ္ပာယ်ဖွင့်ဆိုချက်နှင့် ကိုက်ညီသော လူလုပ်ပစ္စည်း များအတွက် သက်သာခွင့်ရယူခြင်းနှင့် သက်ဆိုင်အကျုံးဝင်သည်။

ယခုစည်းမျဉ်းတွင် ဖယ်ရွှေ့မရနိုင်သော လူလုပ် အနှောက်အယှက်ပစ္စည်းအတွက် (စည်းမျဉ်း (6.1) ဖြင့် ခွင့်ပြုပေးထားသည့် ကွဲပြားခြားနားသော သက်သာခွင့်အမျိုးအစားများ) မပါဝင်သလို နယ်နိမိတ်ခြားပစ္စည်းများ၊ သက်သာခွင့်မရနိုင်သော ကွင်းနှင့် တသားတည်း ပစ္စည်းများအတွက် သက်သာခွင့်ပေးခြင်းမရှိပါ။

15.2a ဖယ်ရွှေ့နိုင်သော လူလုပ်အနှောက်အယှက်ပစ္စည်းအတွက် သက်သာခွင့်ယူခြင်း

(1) **ဖယ်ရွှေ့နိုင်သော လူလုပ်ပစ္စည်းအား ဖယ်ရှားခြင်း** - ကွင်းအတွင်းနှင့် ကွင်းပြင်ပ မည်သည့်နေရာတွင်မဆို ဖယ်ရွှေ့နိုင် သော လူလုပ်ပစ္စည်းများအား မည်သည့်နည်းဖြင့်ဖြစ်စေ ဖယ်ရှားနိုင်သည်။

သို့သော် ခြွင်းချက် ၂ ခုရှိသည် -

ခြွင်းချက် (၁)- တီတည်ဧရိယာမှ ဘောလုံးအား စတင်ရိုက်မည့်အချိန်တွင် တီမာကာများကို ဖယ်ရွှေ့ခွင့် မပြု။ (စည်းမျဉ်း 6.2b(4) နှင့် 8.1a(1) ကိုကြည့်ပါ။)

ခြွင်းချက် (၂) - ရွေ့လျားနေဆဲ ဘောလုံးအပေါ် အကျိုးသက်ရောက်စေရန် ကြံရွယ်ချက်ဖြင့် လူလုပ်ပစ္စည်းအား တမင်ဖယ်ရွှေ့ခြင်းအား ကန့်သတ်ချက် (စည်းမျဉ်း 11.3 ကိုကြည့်ပါ)

အကယ်၍ ဖယ်ရွှေ့နိုင်သောလူလုပ်ပစ္စည်းအား ဖယ်ရှားစဉ် ဘောလုံးနေရာရွေ့သွားပါက

- ပြစ်ဒဏ် မရှိပါ။
- ဘောလုံးအား မူလနေရာတွင် ပြန်ထားရမည်။ (နေရာ အတိအကျ မသိပါက ခန့်မှန်း၍ ဆောင်ရွက်ရမည်) (စည်းမျဉ်း 14.2 ကိုကြည့်ရန်)

(2) **ပတ်တင်ဂရင်းမှအပ ကွင်း၏ကျန်နေရာအားလုံးတွင် ဘောလုံးသည် ဖယ်ရှေ့နိုင်သည့် လူလုပ်ပစ္စည်း၏ အတွင်းတွင် သို့မဟုတ် အပေါ်တွင် ရောက်နေသည့်အခါ သက်သာခွင့်ယူခြင်း** - ကစားသမားသည် ပြစ်ဒဏ်မပေးရဘဲ ဘောလုံးအား ကောက်ယူပြီး လူလုပ် အနှောက်အယှက်ပစ္စည်းကို ဖယ်ရှားနိုင်သည်။ ထို့နောက် မူလဘောလုံးဖြင့်ဖြစ်စေ၊ အခြားတစ်လုံး ဖြင့် ဖြစ်စေ သက်သာခွင့် ဧရိယာအတွင်း ဒရော့ချပြီးကစားရမည်။ (စည်းမျဉ်း 14.3 ကိုကြည့်ရန်)

- ရည်ညွှန်းအမှတ် - လူလုပ်ပစ္စည်း၏ အတွင်း သို့မဟုတ် အပေါ်တွင် ဘောလုံးရှိခဲ့သောနေရာ၏ အောက်တည့်တည့် ခန့်မှန်းအမှတ်နေရာ
- ရည်ညွှန်းအမှတ်မှ တိုင်းတာသတ်မှတ်ရမည့် သက်သာခွင့်ဧရိယာ၏ အတိုင်းအတာ - တုတ် ၁ ပြန် အတွင်း၊ သို့ရာတွင် အောက်ပါ ကန့်သတ်ချက်များ ရှိသည်။
- သက်သာခွင့်ဧရိယာ၏ တည်နေရာအတွက် ကန့်သတ်ချက် -
  - » ရည်ညွှန်းမှတ်ရှိရာနှင့် တူညီသော ဧရိယာအတွင်းသာ ဖြစ်ရမည်။
  - » ရည်ညွှန်းအမှတ်ထက် ကျင်းဘက်သို့ ပိုမနီးစေရ။

DIAGRAM #1 15.2a: BALL MOVES WHEN MOVABLE OBSTRUCTION REMOVED (EXCEPT WHEN BALL IN OR ON OBSTRUCTION)

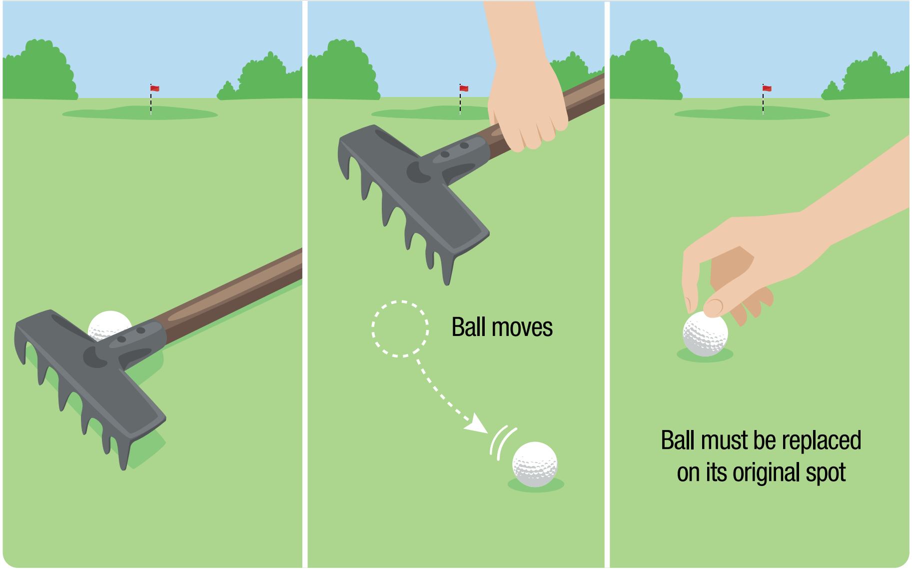
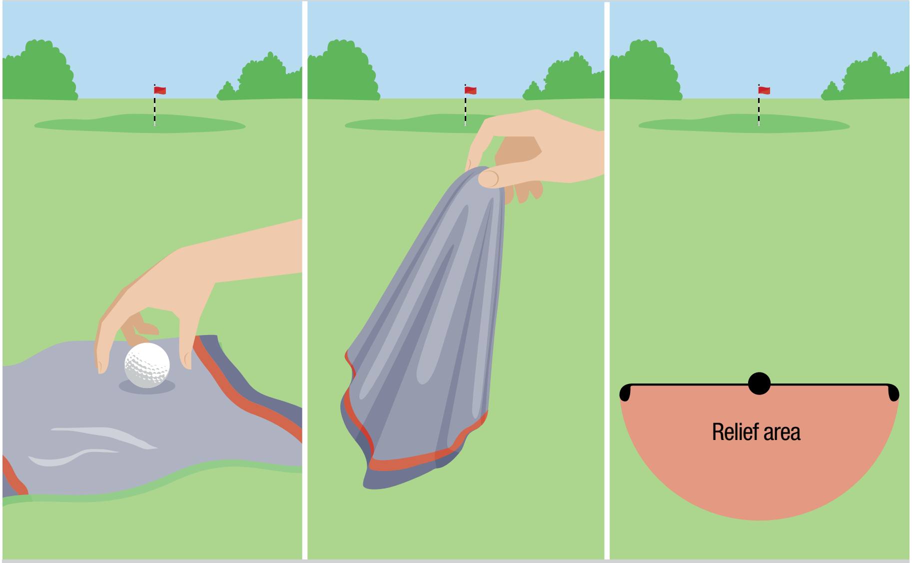


DIAGRAM #2 15.2a: BALL IN OR ON MOVABLE OBSTRUCTION



- ကွင်းအတွင်း မည်သည့်နေရာတွင်မဆို ဘောလုံးသည် (မျက်နှာသုတ်ပုဝါကဲ့သို့) ဖယ်ရှေ့နိုင်သည့် အနှောက်အယှက် ပစ္စည်းတစ်ခု၏ အတွင်းတွင် သို့မဟုတ် အပေါ်တွင် ရောက်နေလျှင် အချက်မပေးရဘဲ ဘောလုံးအား ကောက်ယူ၍ ထိုလူလုပ်အနှောက်အယှက်ပစ္စည်းကို ဖယ်ရှားနိုင်သည်။ ထို့နောက် ဘောလုံးရှိသောနေရာသည် ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်ဖြစ်လျှင် ဘောလုံးကို ပြန်ချထားရပြီး ကျန်ဧရိယာများဖြစ်လျှင် လွှတ်ချကစားရမည်။
- သက်သာခွင့်ယူ ဆောင်ရွက်ရမည့် ရည်ညွှန်းအမှတ်နေရာသည် ထိုလူလုပ်ပစ္စည်း၏အတွင်း သို့မဟုတ် အပေါ်တွင် ဘောလုံးရှိခဲ့သည့်နေရာ၏ အောက်တည့်တည့် ခန့်မှန်းအမှတ်ဖြစ်သည်။
- သက်သာခွင့်ဧရိယာသည် ရည်ညွှန်းအမှတ်မှ တုတ်တစ်ပြန်အကွာအဝေးဖြစ်ပြီး ရည်ညွှန်းအမှတ်ထက် ကျင်းသို့ ပိုမနီးစေရ။ ကွင်းအတွင်း ရည်ညွှန်းမှတ်ရှိသည့်နေရာနှင့် တူညီသည့် ဧရိယာအတွင်းသာ ဖြစ်ရမည်။

(3) <u>ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်ရှိ လူလုပ်ပစ္စည်း၏ အတွင်း သို့မဟုတ် အပေါ်တွင်ရှိနေသော ဘောလုံးအတွက် သက်သာခွင့်ယူခြင်း၊</u> ကစားသမားသည် ပြစ်ဒဏ်မပေးရဘဲ -

- ဘောလုံးကို ကောက်ယူပြီး လူလုပ်ပစ္စည်းအား ဖယ်ရှားနိုင်သည်။ ထို့နောက်
- စည်းမျဉ်း 14.2b(2) နှင့် 14.2c ပါ ဘောလုံးအား ပြန်ထားသည့် နည်းလမ်းကို သုံး၍ မူလဘောလုံးဖြစ်စေ၊ အခြားတစ်လုံးဖြစ်စေ ထိုလူလုပ်ပစ္စည်း၏ အတွင်း သို့မဟုတ် အပေါ်တွင် ဘောလုံးရှိခဲ့သော နေရာ၏ အောက်တည့်တည့် ခန့်မှန်းအမှတ်တွင် ဘောလုံးကို ပြန်ချထားရမည်။

15.2b ဖယ်ရှေ့နိုင်သော လူလုပ်ပစ္စည်း၏ အတွင်း သို့မဟုတ် အပေါ်တွင် ရောက်ရှိပြီး ရှာမရသော ဘောလုံးအတွက် သက်သာခွင့်ယူခြင်း

အကယ်၍ ကစားသမား၏ ဘောလုံးသည် ရှာမရသော်လည်း ထိုဘောလုံးသည် ဖယ်ရှေ့နိုင်သော လူလုပ်ပစ္စည်း အတွင်း သို့မဟုတ် အပေါ်တွင် ရောက်ရှိသည်ဟု တပ်အပ်နီးပါး သေချာခဲ့လျှင် ကစားသမားသည် အချက်နှင့် အကွာအဝေးပြစ်ဒဏ်ပေး၍ မူလနေရာမှ ပြန်ကစားခြင်းအစား ဤစည်းမျဉ်းအရ သက်သာခွင့်ယူ ဆောင်ရွက်နိုင်သည်။

- ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်း 15.2a(2) နှင့် 15.2a(3) ပါအတိုင်း ထို လူလုပ်ပစ္စည်း၏ အနားစွန်းလိုင်းအား ဘောလုံး နောက်ဆုံး ဖြတ်ဝင်သည့် ခန့်မှန်းနေရာ၏ အောက်တည့်တည့် အမှတ်ကို ရည်ညွှန်းမှတ်အဖြစ် သတ်မှတ်ပြီး သက်သာခွင့် ရယူဆောင်ရွက်နိုင်သည်။
- ကစားသမားသည် ဤကဲ့သို့ သက်သာခွင့် ရယူ၍ အခြားဘောလုံး တစ်လုံးအား အသက်သွင်းလိုက်သည်နှင့် တပြိုင်နက်
  - » မူလဘောလုံးသည် အသက်ဝင်ခြင်း မရှိတော့ဘဲ ထိုဘောလုံးဖြင့် ရိုက်ကစားခြင်း မပြုရတော့ပါ။
  - » ဤအချက်သည် ဘောလုံးအား ရှာဖွေချိန် ၃ မိနစ် မတိုင်မီ ကွင်းအတွင်း ပြန်တွေ့သည့်တိုင်အောင် အတည်အမှန် ဖြစ်သည်။

သို့ရာတွင် ဘောလုံးသည် လူလုပ်ပစ္စည်း၏ အပေါ် သို့မဟုတ် အတွင်းတွင် ရောက်ရှိသွားသည်ဟု တပ်အပ် သေချာမှုမရှိဘဲ ဘောလုံးကို ရှာမတွေ့ခြင်းဖြစ်လျှင် ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်း 18.2 ပါအတိုင်း အချက်နှင့် အကွာအဝေး ပြစ်ဒဏ်ကိုသာ ဆက်လက်ဆောင်ရွက်ရမည်။

စည်းမျဉ်း 15.2 အား ဖောက်ဖျက်ကျူးလွန်၍ ဘောလုံးကို နေရာအမှားမှ ကစားခဲ့ပါက စည်းမျဉ်း 14.7a အရ ပုံမှန်သတ်မှတ် ပြစ်ဒဏ် ကျခံရမည်။

15.3 Ball or Ball-Marker Helping or Interfering with Play ကစားခြင်းအား အထောက်အကူ ဖြစ်စေသည့် သို့မဟုတ် အနှောက်အယှက်ပြုနေသည့် ဘောလုံးနှင့်ဘောလုံးမာကာ

15.3a ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်တွင် ကစားခြင်းအား အထောက်အကူဖြစ်စေနိုင်သောဘောလုံး

ဘောလုံးသည် ပတ်တင်ဂရင်းပေါ် ရောက်နေမှသာ ဤစည်းမျဉ်းနှင့် သက်ဆိုင်သည်။ ကွင်းအတွင်း ကျန်ဧရိယာများနှင့် သက်ဆိုင်မှုမရှိပါ။

ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်ရှိ ဘောလုံးတစ်လုံးသည် တစ်ဦးဦး၏ ကစားခြင်းအား အထောက်အကူ ဖြစ်စေနိုင်ကြောင်း (ကျင်းအနီးတွင် ဘောလုံးဆက်မလိမ့်သွားစေရန် အရံအတားသဖွယ် ဖြစ်စေနိုင်ခြင်းကဲ့သို့) ကျိုးကြောင်းခိုင်လုံစွာ ယုံကြည်ရပါက ကစားသမား သည်

- မိမိဘောလုံးဖြစ်လျှင် စည်းမျဉ်း 13.1b နှင့်အညီ နေရာမှတ်ပြီး ကောက်ယူထားနိုင်သည်။ အခြားသူ၏ ဘောလုံးဖြစ်လျှင် နေရာမှတ်ပြီး ကောက်ယူထားရန် စေခိုင်းနိုင်သည်။ (စည်းမျဉ်း 14.1 ကိုကြည့်ရန်)
- ကောက်ယူထားသော ဘောလုံးအား မူလနေရာတွင် ပြန်ထားရမည်။ (စည်းမျဉ်း 14.2 ကိုကြည့်ရန်)

အချက်ရေကစားနည်းသီးသန့်အတွက်မူ -

- ဘောလုံးကို ကောက်ယူထားရမည့်အစား ထိုကစားသမားက အရင်ရိုက်နိုင်သည်။
- အကယ်၍ နှစ်ဦး သို့မဟုတ် ထို့ထက်ပိုသော ကစားသမားများသည် မိမိတို့ တစ်ဦးဦး အထောက်အကူရစေရန်အတွက် ဘောလုံးမကောက်ဘဲထားရန် သဘောတူညီချက်ယူပြီး ထိုဘောလုံးအား နေရာတွင် တမင်ထား၍ ရိုက်ချက်ပြုလုပ်ခဲ့လျှင် သဘောတူညီချက်ယူရာတွင် ပါဝင်သည့် ကစားသမားတိုင်း **ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ် (၂) ချက်**စီ ကျခံရမည်။

Committee Procedure,Section 5-I (အရံအတားပြုလုပ်ခြင်းမှ ကာကွယ်ရာတွင် အကောင်းဆုံး အထောက်အကူ ဖြစ်စေ ရန်အတွက် လမ်းညွှန်ချက် အပိုင်းကို) ကြည့်ရန်။

15.3b ကွင်း၏မည်သည့်ဧရိယာတွင်မဆို ကစားခြင်းအားအနှောက်အယှက်ပြုနေသောဘောလုံး

(1) **အခြားကစားသမား၏ ဘောလုံးက အနှောက်အယှက် ဖြစ်စေသည်ဟူသော အဓိပ္ပာယ် -** ဤစည်းမျဉ်းပါ အနှောက်အယှက် ပြုနေခြင်း ဆိုသည်မှာ အခြား ကစားသမား တစ်ဦးဦး၏ ရပ်တန့်နေသော ဘောလုံးသည် -

- မိမိရပ်ရန် ကြံရွယ်ထားသည့် ခြေချကွက်ဧရိယာနှင့် ရိုက်ရန် ကြံရွယ်ထားသည့် တုတ်လွှဲချက် ဆွင်းဧရိယာ တို့နှင့် အနှောက်အယှက် ဖြစ်နေနိုင်ခြင်း
- ကစားသမား ရိုက်ရန် ကြံရွယ်ထားသည့် ရိုက်လမ်းကြောင်း၏ အပေါ် သို့မဟုတ် အနီးတွင် ရှိနေပြီး ကစားသမား ရိုက်လိုက်သည့် ဘောလုံးဖြင့် ဝင်တိုက်နိုင်လောက်ဖွယ် ရှိနေခြင်း
- ကစားသမား ရိုက်ချက်ပြုလုပ်ချိန်တွင် အနှောက်အယှက် ဖြစ်စေနိုင်လောက်အောင် နီးကပ်နေခြင်း

(2) **အနှောက်အယှက်ပေးနေသော ဘောလုံးမှ သက်သာခွင့်ရယူရာတွင် -** ကစားသမားတစ်ဦးသည် ကွင်း၏မည်သည့်ဧရိယာတွင်မဆို တည်ရှိနေသည့် အခြားကစားသမား၏ဘောလုံးက မိမိကစားမှုအား အနှောက်အယှက် ပြုနေသည်ဟု ကျိုးကြောင်းခိုင်မာစွာ ယုံကြည်ခံစားရလျှင် -

- ကစားသမားသည် ထိုသူ၏ ဘောလုံးအား နေရာမှတ်၍ ကောက်ယူထားရန် စေခိုင်းနိုင်သည်။ (14.1 ကိုကြည့်ရန်) ထိုသို့ ကောက်ယူထားသော ဘောလုံးအား (စည်းမျဉ်း 13.1b အရ ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်မှ ကောက်ယူထားခြင်းမှ လွဲ၍) သုတ်ခွင့်၊ သန့်စင်ခွင့် မရှိ။
- အကယ်၍ ထိုအခြားကစားသမားသည် ဘောလုံး မကောက်ယူမီ နေရာမှတ်ရန် ပျက်ကွက်ခဲ့ပါကလည်းကောင်း၊ ကောက်ယူထားသော ဘောလုံးအား သုတ်ခြင်း၊ သန့်စင်ခြင်း ပြုခဲ့ပါကလည်းကောင်း ထိုကစားသမားသည် ပြစ်ဒဏ် (၁)ချက် ကျခံရမည်။
- အချက်ရေကစားနည်း သီးသန့်အတွက်မူ ဤစည်းမျဉ်းအရ ဘောလုံးကောက်ထားပေးရမည့် ကစားသမားသည် ထိုအစား ဘောလုံးကို အရင်ရိုက်လိုက ရိုက်နိုင်သည်။

ကစားသမားတစ်ဦးသည် မိမိဘောလုံးက အခြားသူတစ်ဦး၏ ကစားမှုအား အနှောက်အယှက် ဖြစ်စေနိုင်သည်ဟု မိမိ ဘာသာ ယုံကြည်စိတ်သက်သက်ဖြင့် ဤစည်းမျဉ်းအတိုင်း ဘောလုံးအား ကောက်ယူရန် ခွင့်မပြုပါ။

အကယ်၍ အခြားသူတစ်ဦးဦးက လိုအပ်၍ စေခိုင်းခြင်းကြောင့် မဟုတ်ဘဲ မိမိဘာသာ ဘောလုံးကို ကောက်ယူခဲ့လျှင် (ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်တွင် စည်းမျဉ်း 13.1b အရ ကောက်ယူခြင်း**မှအပ**) ကစားသမားသည် ပြစ်ဒဏ်(၁)ချက် ကျခံရမည်။

15.3c ဘောလုံးမာကာသည် ကစားမှုအားအထောက်အကူပြုနေခြင်း သို့မဟုတ် အနှောက်အယှက်ပေးနေခြင်း

အကယ်၍ ဘောလုံးမာကာတစ်ခုသည် ကစားမှုအား အထောက်အကူပြုနေပါက လည်းကောင်း၊ အနှောက်အယှက် ပေးနေပါက လည်းကောင်း ကစားသမားသည်

- မိမိ၏ ဘောလုံးမာကာဖြစ်လျှင် လမ်းကြောင်းလွတ်အောင် ဖယ်ရွှေ့ပေးနိုင်သည်။
- အခြားသူတစ်ဦး၏ ဘောလုံးမာကာ ဖြစ်နေလျှင် စည်းမျဉ်း 15.3a နှင့် 15.3b ပါ ဘောလုံးကို ကောက်ယူထားခိုင်းသည့် အကြောင်းကိစ္စအတိုင်း ထိုသူအား ဘောလုံးမာကာကို လမ်းကြောင်းမှ လွတ်ကင်းအောင် ဖယ်ရှားပေးရန် တောင်းဆိုနိုင်သည်။

ဘောလုံးမာကာအား မူလနေရာမှ ဂေါက်တုတ်တစ်ပြန် သို့မဟုတ် တုတ်ခေါင်းတစ်ပြန်ထက်ပို၍ လမ်းကြောင်း လွတ်သည့်နေရာအထိ ဖယ်ရှေ့ပေးရမည်။

ဘောလုံးမာကာအား ပြန်ထားသည့်အခါတွင် မာကာ ဖယ်ရှေ့စဉ်က လုပ်ခဲ့သည် လုပ်ငန်းစဉ်၏ ပြောင်းပြန်အတိုင်း လက်ရှိနေရာမှ မူလနေရာသို့ ပြန်တိုင်းတာပြီး ပြန်ထားရမည်။

ကစားသမား၏ ဘောလုံးက အနှောက်အယှက် ပေးနေသောကြောင့် လမ်းကြောင်းလွတ်အောင် တိုင်းတာဖယ်ရှား ပေးရာတွင်လည်း ဤနည်းလမ်းအတိုင်း ကျင့်သုံးသင့်သည်။

စည်းမျဉ်း 15.3 အား ဖောက်ဖျက်ကျူးလွန်ပါက ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ် ကျခံရမည်။

ဤပြစ်ဒဏ်သည် အောက်ပါအခြေအနေများတွင်ပါ သက်ဆိုင်သည်။ ကစားသမားသည်-

- မိမိအား အထောက်အကူပြုနေသော ဘောလုံး သို့မဟုတ် ဘောလုံးမာကာကို အခြားသူတစ်ဦးဦးက သတိပြုမိပြီး ထိုသူက (၁) ဤစည်းမျဉ်းအရ ကောက်ယူဖယ်ရှေ့ပေးရန် ဆန္ဒပြုနေစဉ် (၂) အခြားသူ တစ်ဦးဦးအား ထိုသို့ဆောင်ရွက်ရန် တောင်းဆိုနေစဉ် စောင့်ဆိုင်းခြင်းမရှိဘဲ ဘောလုံးကို ရိုက်ခဲ့လျှင်၊
- မိမိဘောလုံးကို ကောက်ထားရန် သို့မဟုတ် ဘောလုံးမာကာကို ဖယ်ရှေ့ပေးရန် တောင်းဆိုခံရသော်လည်း ပြုလုပ်ပေးရန် ငြင်းဆိုခဲ့ပြီးနောက် အထောက်အကူရစေသည့် သို့မဟုတ် အနှောက်အယှက်ဖြစ်ရသည့် ကစားသမားက ၎င်း၏ ဘောလုံးကို ရိုက်ခဲ့လျှင်၊

စည်းမျဉ်း 15.3 အား ဖောက်ဖျက်ကျူးလွန်၍ ဘောလုံးကို နေရာအမှားမှ ကစားခဲ့ပါက စည်းမျဉ်း 14.7a သတ်မှတ်ချက်အတိုင်း ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ် ကျခံရမည်။

RULE 16 Relief from Abnormal Course Conditions (Including Immovable Obstructions), Dangerous Animal Condition, Embedded Ball

ပုံမှန်မဟုတ်သောကွင်းအခြေအနေများ (ဖယ်ရှား၍မရနိုင်သော လူလုပ်အနှောက်အယှက်ပစ္စည်းများ အပါအဝင်)၊ အန္တရာယ်ရှိသော တိရစ္ဆာန်အခြေအနေနှင့် မြေမြုပ်ဘောလုံးအတွက်သက်သာခွင့်ယူခြင်း

စည်းမျဉ်းရည်ရွယ်ချက်

ဤစည်းမျဉ်း-16 သည် ပုံမှန်မဟုတ်သော ကွင်းအခြေအနေများနှင့် တိရစ္ဆာန်အန္တရာယ်ရှိနိုင်သည့် အခြေအနေများနှင့် အနှောက်အယှက် ဖြစ်နေခြင်းကဲ့သို့သော ကိစ္စရပ်များတွင် မည်သည့်အချိန်တွင် ဘောလုံးကို အခြားနေရာတစ်ခု၌ မည်ကဲ့သို့ သက်သာခွင့်ယူ ကစားရမည်ဆိုသော အကြောင်းအရာနှင့် သက်ဆိုင်သည်။

- ဤကဲ့သို့သော မြေပြင်အခြေအနေများသည် ကွင်းအားစိန်ခေါ်ကစားရခြင်း၏ တစိတ်တဒေသအဖြစ်မှတ်ယူရန် မသင့်ပေ။ ယေဘူယျအားဖြင့် ပင်နယ်တီဧရိယာမှအပ ကျန်ဧရိယာများတွင် အချက်မပေးရဘဲ သက်သာခွင့် ရယူနိုင်သည်။
- ကစားသမားသည် ယေဘူယျအားဖြင့် ဘောလုံး၏မူလနေရာနှင့် အနီးဆုံးဖြစ်ပြီး အနှောက်အယှက်မှ လုံးဝလွတ်ကင်းသည့်အမှတ်မှ မူတည်တိုင်းတာသည့် သက်သာခွင့်ဧရိယာအတွင်း ဘောလုံးအား လွှတ်ချခြင်းဖြင့် သက်သာခွင့် ရယူဆောင်ရွက်ရမည်။

ဤစည်းမျဉ်းသည် အထွေထွေ ဧရိယာအတွင်း မိမိကိုယ်ပိုင်ဘောလုံးကျရာထဲ နစ်မြုပ်နေသော ကစားသမား၏ ဘောလုံးအတွက် သက်သာခွင့်ရယူခြင်းနှင့်လည်း သက်ဆိုင်သည်။

16.1 Abnormal Course Conditions (Including Immovable Obstructions) ပုံမှန်မဟုတ်သောကွင်းအခြေအနေများ (ဖယ်ရှား၍မရနိုင်သော လူလုပ်အနှောက်အယှက်ပစ္စည်းများ အပါအဝင်)

ဤစည်းမျဉ်းသည် တိရစ္ဆာန်ကျင်းများ၊ ပြုပြင်ဆဲ မြေပြင်အခြေအနေများ (GUR) ဖယ်ရှား မရနိုင်သော လူလုပ် အနှောက်အယှက်ပစ္စည်းများနှင့် ယာယီပေါ်လာသည့် ရေ စသည်တို့ကြောင့် အနှောက်အယှက်ဖြစ်နေပါက အချက်ပေးရန် မလိုဘဲ သက်သာခွင့်ရယူခြင်းနှင့် သက်ဆိုင်သည်။

- ထိုအခြေအနေအားလုံးကို ပေါင်းရုံး၍ "ပုံမှန်မဟုတ်သောကွင်းအခြေအနေများ" ဟု ခေါ်ဆိုသော်လည်း တစ်ခုစီတိုင်းသည် သီးခြားဖွင့်ဆိုချက်များ ရှိကြသည်။
- ဤစည်းမျဉ်းတွင် ဖယ်ရှားနိုင်သော လူလုပ်ပစ္စည်း (စည်းမျဉ်း 15.2a အရ သက်သာခွင့်ပေးထားသည့် အခြားမျိုးကွဲတစ်ခု) အတွက် သက်သာခွင့်ပေးခြင်း မပါသလို ကွင်းနယ်နိမိတ်ခြားပစ္စည်းများနှင့် ကွင်းနှင့် တသားတည်းဖြစ်သော (သက်သာခွင့်မပေးသည့်) အရာများအတွက်လည်း သက်သာခွင့်ပေးခြင်း မရှိပါ။

16.1a သက်သာခွင့်ယူရန်ခွင့်ပြုသည့်အချိန်

(1) <u>ပုံမှန်မဟုတ်သည့် ကွင်းအခြေအနေများနှင့် အနှောက်အယှက်ဖြစ်ခြင်းဟူသည့် အဓိပ္ပာယ် -</u> တစ်ဦးဦးအား အနှောက်အယှက် ဖြစ်စေခြင်းဆိုသည်မှာ အောက်ပါအတိုင်းဖြစ်သည် -

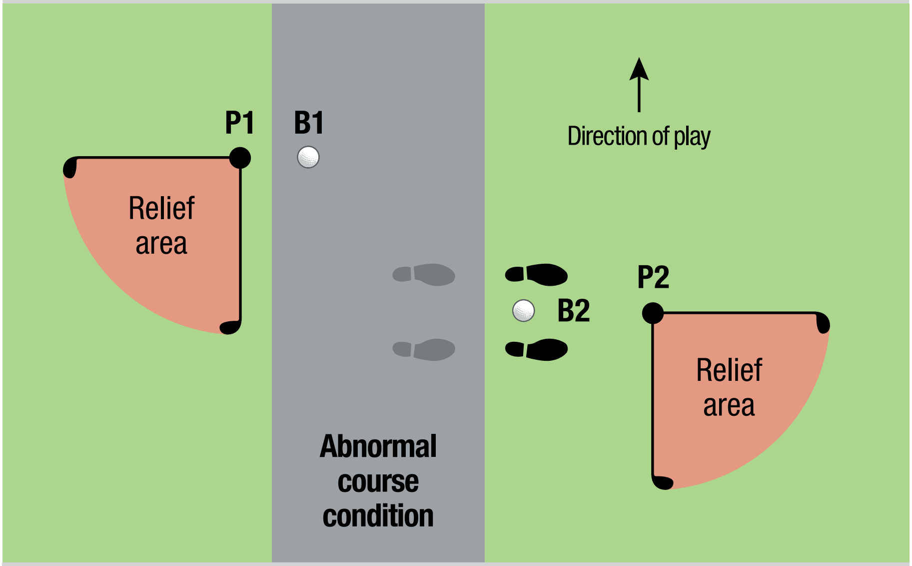
- ဘောလုံးသည် ပုံမှန်မဟုတ်သည့် ကွင်းအခြေအနေတစ်ခုနှင့် ထိနေခြင်း၊ အတွင်းဝင်နေခြင်း သို့မဟုတ် အပေါ်ရောက်နေခြင်း၊

- ပုံမှန်မဟုတ်သည့် ကွင်းအခြေအနေတစ်ခုသည် ကစားသမား၏ ရပ်ရန်ရည်ရွယ်ထားသည့် ခြေချကွက်၊ ရိုက်ရန် ရည်ရွယ်ထားသည့် ဆွင်းဧရိယာနှင့် ရပ်ပိုင်းဆိုင်ရာအနှောက်အယှက်ပြုနေခြင်း
- ဘောလုံးက ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်ရှိနေသည့် ကိစ္စရပ်သပ်သပ်အတွက်မူ ဂရင်းပေါ် (သို့မဟုတ်) ဂရင်းပြင်ပတွင် ရှိနေသည့် ပုံမှန်မဟုတ်သည့် ကွင်းအခြေအနေတစ်ခုသည် ကစားသမား၏ ရိုက်လမ်းကြောင်းပေါ်တွင် ကြားဖြတ် နှောက်ယှက်နေခြင်း၊

အကယ်၍ ပုံမှန်မဟုတ်သော ကွင်းအခြေအနေတစ်ခုသည် ကစားသမား စိတ်အနှောက်အယှက် ဖြစ်လောက်အောင် နီးကပ်နေသော်လည်း အထက်ပါလိုအပ်ချက်များနှင့် မကိုက်ညီခဲ့ပါလျှင် ဤစည်းမျဉ်းပါအရ အနှောက်အယှက်ပြုနေခြင်း ဟု မသတ်မှတ်ပါ။

Committee Procedure, Section-8, Model Local Rule F-6 (ကော်မတီသည် ပုံမှန်မဟုတ်သော ကွင်းအခြေအနေ တစ်ခုက ရပ်ရန်ရည်ရွယ်ထားသည့် ခြေချကွက်နှင့်သာ အနှောက်အယှက် ဖြစ်နေပါက သက်သာခွင့်ရယူခြင်းအား ငြင်းပယ် သော ဒေသန္တရစည်းမျဉ်း ထုတ်ပြန်ခြင်း)ကို ကြည့်ရန်။

DIAGRAM 16.1a: WHEN RELIEF IS ALLOWED FOR ABNORMAL COURSE CONDITION



- ဤပုံသည် ညာသန်ကစားသမားအတွက် ရည်ညွှန်းထားခြင်းဖြစ်သည်။
- ဘောလုံးသည် ဖယ်ရှားမရနိုင်သော လူလုပ်ပစ္စည်းအပါအဝင် ပုံမှန်မဟုတ်သော ကွင်းအခြေအနေတစ်ခုနှင့် **(B1)** ကဲ့သို့ ထိုပစ္စည်းနှင့် ထိနေခြင်း၊ အတွင်းဝင်နေခြင်း၊ အပေါ်ရောက်နေခြင်း သို့မဟုတ် ထိုအခြေအနေတစ်ရပ်သည် **(B2)** ကဲ့သို့ ရပ်ရန်ရည်ရွယ်ထားသည့် ခြေချကွက်(စတန့်)နှင့် ဆွင်းဧရိယာတို့အား နှောက်ယှက်နေခြင်း စသဖြင့် အနှောက်အယှက်တစုံတရာဖြစ်ပေါ်ပါက အချက်မပေးရဘဲ သက်သာခွင့်ရယူနိုင်သည်။
- **B1** အတွက် အနှောက်အယှက်မှ လုံးဝလွတ်ကင်းသော အနီးဆုံးအမှတ်သည် **P1** ဖြစ်ပြီး ထိုအခြေအနေနှင့် အလွန်နီးကပ်စွာ ရှိနေသည်။
- **B2** အတွက် အနှောက်အယှက်မှ လုံးဝလွတ်ကင်းသော အနီးဆုံးအမှတ်သည် **P2** ဖြစ်သည်။ ခြေချကွက်အား ပုံမှန်မဟုတ်သောကွင်းအခြေအနေ**(ACC)** နှင့် လွတ်ကင်းအောင် ယူရသောကြောင့် ထိုအခြေအနေမှ ပိုဝေးသွားသော နေရာတွင်ရှိသည်။

(2) **<u>ဘောလုံး ပင်နယ်တီဧရိယာအတွင်း ရှိနေချိန်မှအပ ကျန်ဧရိယာအားလုံးတွင် သက်သာခွင့် ယူနိုင်ခြင်း -</u>** ဤစည်းမျဉ်း 16.1 အရ ပုံမှန်မဟုတ်သော ကွင်းအခြေအနေတစ်ခုက အနှောက်အယှက် ပြုနေခြင်းအား အောက်ပါ အနေအထားနှစ်ခုတွင်သာ သက်သာခွင့်ပြုထားသည်။

- ပုံမှန်မဟုတ်သော ကွင်းအခြေအနေသည် ကွင်းအတွင်းတွင် တည်ရှိခြင်း၊ (ကွင်းပြင်-OB တွင် မဟုတ်)
- ဘောလုံးသည် (စည်းမျဉ်း 17.1 အရသာ သက်သာခွင့်ယူရမည့်) ပင်နယ်တီဧရိယာအတွင်း မဟုတ်ဘဲ ကွင်း၏ ကျန်မည်သည့်ဧရိယာတွင်မဆိုရှိနေခြင်း

(3) **<u>သိသာစွာ ယုတ္တိမတန်အောင် ဖြစ်နေလျှင် သက်သာခွင့် မရနိုင်ခြင်း -</u>** အောက်ပါ အနေအထားများတွင် စည်းမျဉ်း 16.1 အရ သက်သာခွင့် မရနိုင်ပါ -

- ကစားသမားအား သက်သာခွင့်မပြုထားသည့် အခြားအရာတစ်ခုခုကြောင့် ဘောလုံးကို အရှိအတိုင်း ရိုက်ရန် သိသာစွာ ယုတ္တိမတန် ဖြစ်နေခြင်း (ဥပမာအားဖြင့် ဘောလုံးသည် ချုံပုတ်အတွင်း ကျနေသောကြောင့် ကစားသမား အနေဖြင့် လက်တွေ့တွင် ရိုက်မရနိုင်ခြင်း)၊
- လက်တွေ့အနေအထားနှင့် မကိုက်ညီသော၊ ယုတ္တိမတန်သော တုတ်ရွေးချယ်ခြင်း၊ စတန့်ယူခြင်း၊ ဆွင်း ပြုလုပ်ခြင်းနှင့် ပုံမှန်မဟုတ်သည့် ရိုက်လမ်းကြောင်းကြောင့်သာ အနှောက်အယှက် ဖြစ်ပေါ်ရခြင်း။

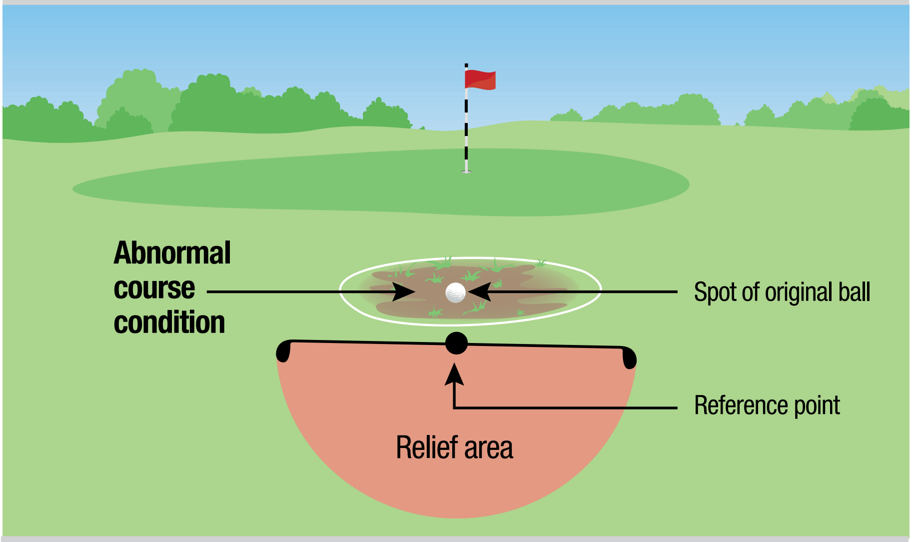
Committee Procedure, Section-8, Model Local Rule F-23 (ကော်မတီသည် ကွင်းတွင်း ကွင်းပြင်ရှိ လူလုပ်အနှောက်အယှက်ပစ္စည်းများ၏ အနှောက်အယှက်ပြုခြင်းမှ သက်သာခွင့်ရယူရန် ဒေသန္တရစည်းမျဉ်း ထုတ်ပြန်နိုင်ခြင်း) ကို ကြည့်ပါ။

16.1b အထွေထွေ ဧရိယာအတွင်းရှိ ဘောလုံးအတွက် သက်သာခွင့်ရယူခြင်း

ကစားသမား၏ဘောလုံးသည် အထွေထွေဧရိယာအတွင်းရှိနေပြီး ကွင်းအတွင်းရှိ ပုံမှန်မဟုတ်သော ကွင်းအခြေအနေတစ်ခုက အနှောက်အယှက်ပြုနေလျှင် ကစားသမားသည် မူလဘောလုံးဖြင့်ဖြစ်စေ၊ အခြား တစ်လုံးဖြင့်ဖြစ်စေ သက်သာခွင့်ဧရိယာအတွင်း လွှတ်ချကစားခြင်းဖြင့် သက်သာခွင့်ရယူနိုင်သည်။ (စည်းမျဉ်း 14.3 ကိုကြည့်ရန်)

- <u>ရည်ညွှန်းအမှတ်</u> - အထွေထွေဧရိယာအတွင်း၊ ဘောလုံး၏ မူလနေရာနှင့် အနီးဆုံး၊ အနှောက်အယှက်မှ လုံးဝလွတ်ကင်းသည့်နေရာ
- <u>ရည်ညွှန်းအမှတ်မှ တိုင်းတာသော သက်သာခွင့်ဧရိယာ၏အရွယ်အစား</u> - တုတ် (၁) ပြန်၊ သို့သော် အောက်ပါ ကန့်သတ်ချက်များရှိသည်။
- <u>သက်သာခွင့်ဧရိယာ၏ တည်နေရာအပေါ် ကန့်သတ်ချက်</u> -
  - » အထွေထွေဧရိယာအတွင်း၌သာ ဖြစ်ရမည်၊
  - » ရည်ညွှန်းအမှတ်နေရာထက် ကျင်းသို့ ပိုမနီးရ၊
  - » ပုံမှန်မဟုတ်သော ကွင်းအခြေအနေ၏ အနှောက်အယှက်အားလုံးမှ လုံးဝ လွတ်ကင်းစေရမည်။

DIAGRAM 16.1b: FREE RELIEF FROM ABNORMAL COURSE CONDITION IN GENERAL AREA



- ဘောလုံးသည် အထွေထွေဧရိယာထဲရှိနေပြီး ပုံမှန်မဟုတ်သော ကွင်းအခြေအနေတစ်ခုက အနှောက်အယှက်ပေးနေလျှင် အချက်မပေးရဘဲ သက်သာခွင့် ယူခွင့်ပြုသည်။
- အနှောက်အယှက်မှ လုံးဝလွတ်ကင်းသော အနီးဆုံးအမှတ်နေရာကို ဖော်ထုတ်သတ်မှတ်ပြီး ဘောလုံးအား သက်သာခွင့်ဧရိယာအတွင်း လွှတ်ချရပြီး ထိုဧရိယာထဲမှာပင် ဘောလုံး ရှိနေစေရမည်။
- သက်သာခွင့်ဧရိယာသည် ရည်ညွှန်းအမှတ်မှ တုတ်တစ်ပြန်အတွင်းဖြစ်ပြီး ထိုအမှတ်ထက် ကျင်းသို့ ပိုမနီးစေရ။ အထွေထွေဧရိယာအတွင်း၌သာ ဖြစ်ရမည်။
- သက်သာခွင့်ရယူသည့်အခါ ကစားသမားသည် ပုံမှန်မဟုတ်သော ကွင်းအခြေအနေ၏ အနှောက်အယှက်မှ လုံးဝလွတ်ကင်းအောင် ဆောင်ရွက်ရမည်။

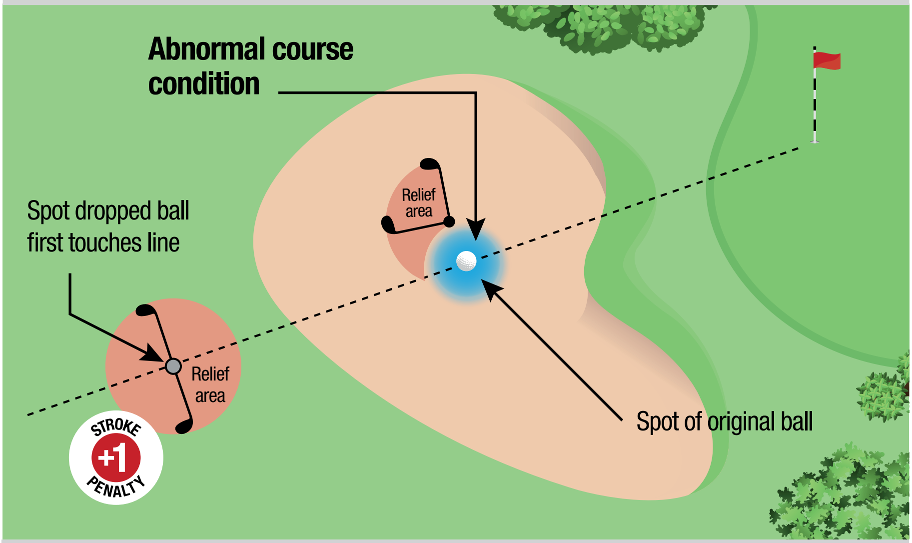
16.1c ဘန်ကာထဲရှိဘောလုံးအတွက် သက်သာခွင့်ယူခြင်း

ကစားသမား၏ ဘောလုံးသည် ဘန်ကာထဲရှိနေပြီး ကွင်းအတွင်းရှိ ပုံမှန်မဟုတ်သော ကွင်းအခြေအနေ တစ်ခုက အနှောက်အယှက် ပြုနေလျှင် ကစားသမားသည် အောက်ပါ (1) အရ အချက်မပေးရသော သက်သာခွင့်ယူခြင်းနှင့် (2) အရ ပြစ်ဒဏ်ပေး၍ သက်သာခွင့်ယူခြင်း တနည်းနည်းကို ဆောင်ရွက်နိုင်သည်။

(1) <u>**အချက်မပေးရသော သက်သာခွင့်၊ ဘန်ကာတွင်းမှ ကစားခြင်း -**</u> ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်း 16.1b အတိုင်း သက်သာခွင့် ရယူနိုင်သည်။ သို့သော် အောက်ပါကန့်သတ်ချက်ရှိသည်၊

- အနှောက်အယှက်မှ လုံးဝလွတ်ကင်းသော အနီးဆုံးအမှတ်နေရာနှင့် သက်သာခွင့်ဧရိယာသည် ဘန်ကာအတွင်း၌သာ ရှိရမည်။
- အကယ်၍ ဘန်ကာအတွင်းတွင် အနှောက်အယှက်မှ လုံးဝလွတ်ကင်းသည့် အနီးဆုံး အမှတ်နေရာ မရှိနိုင်လျှင် ထိုဘန်ကာအတွင်း အကောင်းဆုံး သက်သာခွင့်ရနိုင်မည့်နေရာကိုသာ ရည်ညွှန်းမှတ်အဖြစ် သတ်မှတ်၍ သက်သာခွင့် ရယူဆောင်ရွက်နိုင်သည်။

DIAGRAM 16.1c: RELIEF FROM ABNORMAL COURSE CONDITION IN BUNKER



- ဤပုံသည် ညာသန်ကစားသမားအတွက် ရည်ရွယ်ထားခြင်းဖြစ်သည်။
- ဘန်ကာအတွင်းတွင် ပုံမှန်မဟုတ်သောကွင်းအခြေအနေတစ်ခုက အနှောက်အယှက်ပေးနေလျှင် စည်းမျဉ်း **16.1b** အတိုင်း အချက်မပေးရသောသက်သာခွင့်ကို ဘန်ကာအတွင်း ယူခြင်းဖြစ်စေ၊ ပြစ်ဒဏ်တစ်ချက်ပေး၍ မျဉ်းလိုင်းတစ်လျှောက် နောက်ဆုတ်လွှတ်ချသည့် သက်သာခွင့်ကို ဘန်ကာအပြင်ဘက်တွင် ယူခြင်းဖြစ်စေ လုပ်ဆောင်နိုင်သည်။
- ဘန်ကာအပြင်၌ သက်သာခွင့်ယူရာတွင် ဘောလုံးလွှတ်ချမည့်အမှတ်နှင့် ကျင်းပေါက်ဝအကြားတွင် ဘောလုံးမူလရှိသည့်နေရာကို တတန်းတည်းထား၍ ဘောလုံးကို လွှတ်ချရမည်။
- သက်သာခွင့်ဧရိယာသည် ဘောလုံးလွှတ်ချစဉ်က မြေပြင်နှင့် ပထမဆုံးထိသည့် အမှတ်၏ မည်သည့်ဦးတည်ချက်သို့မဆို တုတ်တစ်ပြန် အကွာအဝေးရှိသော ဧရိယာဖြစ်သည်။

(2) <u>အချက်ပေးသက်သာခွင့် - ဘန်ကာအပြင်ဘက်မှကစားခြင်း (အနောက်ဘက်လိုင်းပေါ်တလျှောက် သက်သာခွင့်ယူခြင်း) -</u> **ပြစ်ဒဏ်(၁)ချက်**ပေးပြီး ဘန်ကာ၏နောက် အပြင်ဘက်တွင် အလံတိုင်နှင့် မူလဘောလုံး၏ နေရာအမှတ်အား တဖြောင့်တည်းထား၍ ထိုမျဉ်းဖြောင့်လိုင်းတလျှောက် (မည်မျှ အထိသာ နောက်ဆုတ်လွှတ်ချရမည်ဟု ကန့်သတ်ချက်မရှိ) အမှတ်နေရာတစ်ခု၌ မူလဘောလုံးဖြစ်စေ၊ အခြားဘောလုံးဖြင့် ဖြစ်စေ (စည်းမျဉ်း 14.3 အတိုင်း) လွှတ်ချကစားနိုင်သည်။ လွှတ်ချချိန်၌ ဘောလုံး မြေကြီးနှင့် စထိသည့် ထိုလိုင်းပေါ်ရှိ နေရာအမှတ်သည် မည်သည့်အရပ်မျက်နှာဘက်သို့မဆို တုတ်(၁)ပြန်ရှိသည့် သက်သာခွင့်ဧရိယာကို သတ်မှတ်ဖန်တီးပေးသည်။ သို့ရာတွင် အောက်ပါ ကန့်သတ်ချက်များ ပါရှိသည် -

- <u>သက်သာခွင့်ဧရိယာ၏ တည်နေရာအပေါ် ကန့်သတ်ချက်</u> -
  - » ဘောလုံး မူလရှိခဲ့သည့် နေရာထက် ကျင်းဘက်သို့ ပိုမနီးသွားစေရ၊
  - » လက်ရှိဘန်ကာမှအပ ကွင်းအတွင်းရှိ မည်သည့် ဧရိယာ၌မဆို တည်ရှိနိုင်သည်။ သို့သော်
  - » ဘောလုံးအားလွှတ်ချချိန်တွင် မြေပြင်နှင့် ပထမဆုံးစထိသည့်နေရာနှင့် တူညီသောဧရိယာအတွင်းသာ ဖြစ်ရမည်။

16.1d ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်ရှိ ဘောလုံးအတွက် သက်သာခွင့်ယူခြင်း

ကစားသမား၏ ဘောလုံးသည် ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်တွင် ရှိနေပြီး ကွင်းအတွင်းရှိ ပုံမှန်မဟုတ်သော အခြေအနေ တစ်ခုခုက အနှောက်အယှက်ပြုနေလျှင် ကစားသမားသည် အနှောက်အယှက်မှ လုံးဝလွတ်ကင်းသော အနီးဆုံးနေရာတွင် မူလ ဘောလုံးကိုဖြစ်စေ၊ အခြားတစ်လုံးဖြင့်ဖြစ်စေ (စည်းမျဉ်း 14.2b(2) နှင့် 14.2e ၏ ဘောလုံးအား ပြန်ထားသည့် လုပ်ထုံး လုပ်နည်းအတိုင်း) ဘောလုံးကို ချတည်ကစား၍ သက်သာခွင့် ရယူနိုင်သည်။

- အနှောက်အယှက်မှ လုံးဝလွတ်ကင်းသော အနီးဆုံးနေရာအမှတ်သည် ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်တွင် ဖြစ်စေ၊ အထွေထွေဧရိယာ၌ ဖြစ်စေ တည်ရှိရမည်။
- အကယ်၍ အနှောက်အယှက်မှ လုံးဝလွတ်ကင်းမည့် အနီးဆုံးအမှတ်ကို မရနိုင်လျှင် အကောင်းဆုံး သက်သာရာရနိုင်သည့် နေရာတစ်ခုအား ရည်ညွှန်းမှတ်အဖြစ် သတ်မှတ်၍ သက်သာခွင့်ရယူနိုင်သည်။ ထိုအမှတ်သည် ဂရင်းအပေါ်တွင်ဖြစ်စေ၊ အထွေထွေဧရိယာထဲတွင်ဖြစ်စေ တည်ရှိရမည်။

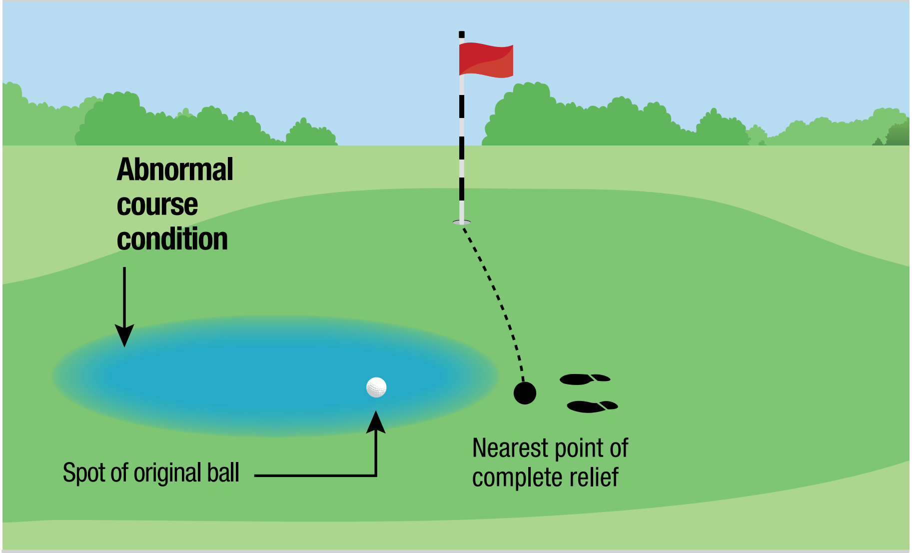
16.1e ပုံမှန်မဟုတ်သော ကွင်းအခြေအနေတစ်ခု၏ အတွင်းတွင် (သို့မဟုတ်) အပေါ်တွင် ဘောလုံးပျောက်ဆုံးပါက သက်သာခွင့်ယူခြင်း

ကစားသမား၏ဘောလုံးအား ရှာဖွေမတွေ့ရဘဲ ထိုဘောလုံးသည် ကွင်းအတွင်းရှိ ပုံမှန်မဟုတ်သော ကွင်းအခြေအနေတစ်ခု၏ အတွင်း သို့မဟုတ် အပေါ်တွင် ကျရောက်ခြင်းဖြစ်ကြောင်း တပ်အပ်နီးပါး သေချာမှုရှိပါက ကစားသမားသည် အချက်နှင့် အကွာအဝေး ပြစ်ဒဏ်အစား ဤသက်သာခွင့်နည်းလမ်းကို ဆောင်ရွက်နိုင်သည်။

- ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်း 16.1b, c နှင့် d ပါအတိုင်း ထိုပုံမှန်မဟုတ်သည့် ကွင်းအခြေအနေ၏ အနားစွန်းသို့ ဘောလုံး နောက်ဆုံးဖြတ်ဝင်သည့် ခန့်မှန်းအမှတ်ကို အနှောက်အယှက်မှ လုံးဝ လွတ်ကင်းသည့် အနီးဆုံးအမှတ်အတွက် ဘောလုံး၏တည်နေရာအဖြစ် မှတ်ယူဆောင်ရွက်ရမည်။
- ကစားသမားသည် အခြားဘောလုံးတစ်လုံးအား အသက်သွင်းပြီး ဤနည်းလမ်းဖြင့် သက်သာခွင့်ယူရန် လုပ်သည်နှင့် တပြိုင်နက်
  - » မူလဘောလုံးသည် ကစားခြင်းနှင့် မသက်ဆိုင်တော့ဘဲ ထိုဘောလုံးကို ဆက်ကစားခြင်း မပြုရ။
  - » ဘောလုံးအား ရှာဖွေချိန်(၃) မိနစ် မကုန်ဆုံးမီ ကွင်းအတွင်း ပြန်ရှာတွေ့သည့်တိုင်အောင် ဤအချက်သည်သာ အမှန်အတည် ဖြစ်သည်။ (စည်းမျဉ်း 6.3b ကို ကြည့်ရန်)

သို့ရာတွင် ဘောလုံးသည် ပုံမှန်မဟုတ်သည့် ကွင်းအခြေအနေတစ်ခုအတွင်း (သို့မဟုတ်) အပေါ်တွင် ရောက်ရှိကြောင်း တပ်အပ်နီးပါး မသေချာဘဲ ဘောလုံးကို ရှာမတွေ့ခြင်း ဖြစ်ပါက ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်း 18.2 အတိုင်း အချက်နှင့် အကွာအဝေးပေး ပြစ်ဒဏ်ကိုသာ ဆက်လက်ဆောင်ရွက်ရမည်။

DIAGRAM 16.1d: FREE RELIEF FROM ABNORMAL COURSE CONDITION ON PUTTING GREEN



- ဤပုံသည် ဘယ်သန်ကစားသမားအတွက် ရည်ညွှန်းထားခြင်း ဖြစ်သည်။
- ဘောလုံးသည် ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်တွင်ရှိနေပြီး ပုံမှန်မဟုတ်သောကွင်းအခြေအနေတစ်ခုက အနှောက်အယှက်ပေးနေလျှင် ဘောလုံးအား ထိုအနှောက်အယှက်မှ လုံးဝလွတ်ကင်းသော အနီးဆုံးနေရာ၌ ချထားခြင်းဖြင့် သက်သာခွင့်ရယူနိုင်သည်။
- အနှောက်အယှက်မှလွတ်ကင်းသော အနီးဆုံးအမှတ်သည် ဂရင်းပေါ်ဖြစ်စေ၊ အထွေထွေဧရိယာထဲဖြစ်စေ ရှိရမည်။

16.1f ပုံမှန်မဟုတ်သော ကွင်းအခြေအတွင်းရှိ ကစားခွင့်မပြုသောနယ်မြေ (No Play Zone) နှင့် အနှောက်အယှက်ဖြစ်ပေါ်နေပါက မယူမနေရ သက်သာခွင့်ယူရခြင်း

အောက်ပါအခြေအနေအားလုံးတွင် ဘောလုံးအား အရှိအတိုင်း ရိုက်ခွင့်မရှိ -

(1) <u>ပင်နယ်တီဧရိယာမှအပ ကျန်ဧရိယာအားလုံးအတွင်းရှိ ‘ကစားခွင့်မပြုသောနယ်မြေ’ထဲတွင် ဘောလုံးကျနေပါက သက်သာခွင့်ယူခြင်း -</u> ကစားသမား၏ ဘောလုံးသည် အထွေထွေဧရိယာ သို့မဟုတ် ဘန်ကာ သို့မဟုတ် ပတ်တင်ဂရင်းပေါ် စသည်တို့ရှိ ပုံမှန်မဟုတ်သော ကွင်းအခြေအနေအတွင်းရှိ ‘ကစားခွင့်မပြုသောနယ်မြေ’ တစ်ခု၏ အတွင်းတွင်ဖြစ်စေ၊ အပေါ်တွင်ဖြစ်စေ ကျရောက်နေလျှင် -

- <u>အထွေထွေဧရိယာထဲရှိ ‘ကစားခွင့်မပြုသောနယ်မြေ’ -</u> ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်း 16.1b ပါ အတိုင်း မဖြစ်မနေ သက်သာခွင့်ယူ ဆောင်ရွက်ရမည်။
- <u>ဘန်ကာထဲရှိ ‘ကစားခွင့်မပြုသောနယ်မြေ’ -</u> ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်း 16.1c(1) နှင့် (2) ပါအတိုင်း အချက်မပေးရသော သက်သာခွင့်ဖြစ်စေ၊ အချက်ပေး သက်သာခွင့်ယူခြင်းကိုဖြစ်စေ ဆောင်ရွက်ရမည်။
- <u>ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်ရှိ ‘ကစားခွင့်မပြုသောနယ်မြေ’ -</u> ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်း 16.1d ပါအတိုင်း မဖြစ်မနေ သက်သာခွင့်ယူ ဆောင်ရွက်ရမည်။

(2) <u>ဘောလုံးသည် ပင်နယ်တီဧရိယာမှအပ ကွင်းအတွင်း ကျန်ဧရိယာများ၌ ရှိနေစဉ် 'ကစားခွင့်မပြုသောနယ်မြေ' နှင့် ခြေချကွက်၊ တုတ်လွဲလမ်းကြောင်းတို့ အနှောက်အယှက် ဖြစ်နေခြင်းအတွက် သက်သာခွင့်ရယူခြင်း</u> - ကစားသမားတစ်ဦး၏ ဘောလုံးသည် အထွေထွေဧရိယာအတွင်း၊ ဘန်ကာအတွင်း သို့မဟုတ် ပတ်တင်ဂရင်း၏ အပေါ်တွင် ရှိနေပြီး မရိုက်ရ နယ်မြေ၏ အပြင်ဘက်တွင်လည်း ရှိနေစဉ် (ပုံမှန်မဟုတ်သော ကွင်းအခြေအနေအတွင်း၌ ဖြစ်စေ၊ ပင်နယ်တီဧရိယာထဲ၌ဖြစ်စေ ရှိနေသည့်) 'ကစားခွင့်မပြုသောနယ်မြေ'တစ်ခုနှင့် တုတ်လွဲလမ်းကြောင်းဧရိယာ၊ ခြေချကွက်ဧရိယာတို့ အနှောက်အယှက် ဖြစ်ပေါ်နေလျှင် ကစားသမားသည်-

- ဘောလုံးသည် အထွေထွေဧရိယာထဲရှိနေခြင်း၊ ဘန်ကာအတွင်း ရှိနေခြင်း သို့မဟုတ် ပတ်တင်ဂရင်းပေါ် ရှိနေခြင်း စသည်အပေါ် မူတည်၍ စည်းမျဉ်း 16.1b, c နှင့် d တို့၏ ခွင့်ပြုချက်နှင့်ညီလျှင် သက်သာခွင့်ယူ ဆောင်ရွက်ရမည်။ သို့မဟုတ်ပါက
- စည်းမျဉ်း 19 ပါအတိုင်း ရိုက်မရနိုင်သော ဘောလုံးအဖြစ် သက်သာခွင့်ယူ ဆောင်ရွက်ရမည်။

ပင်နယ်တီဧရိယာအတွင်းရှိနေသည့် ဘောလုံးသည် 'ကစားခွင့်မပြုသောနယ်မြေ'တစ်ခုနှင့် အနှောက်အယှက် ဖြစ်နေပါက မည်သို့ ဆက်လက်ဆောင်ရွက်ရမည်ကို စည်းမျဉ်း 17.1e တွင် ဖတ်ရှုရန်။

စည်းမျဉ်း 16.1 အား ချိုးဖောက်ကျူးလွန်၍ ဘောလုံးကို နေရာအမှားမှ ကစားခဲ့ပါက စည်းမျဉ်း 14.7a အရ ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ် ကျခံရမည်။

16.2 Dangerous Animal Condition အန္တရာယ်ရှိသောတိရစ္ဆာန်အခြေအနေ

16.2a သက်သာခွင့်ပြုသည့်အချိန်

ဘောလုံး၏အနီးအနားတွင် ရှိနေသည့် အန္တရာယ်ပြုနိုင်သောတိရစ္ဆာန် (အဆိပ်ပြင်း မြွေ၊ တုတ်တတ်သော ပျား၊ မိကျောင်း၊ မီးပုရွက်ဆိတ်နှင့် ဝက်ဝံ စသကဲ့သို့)သည် ကစားသမားက ဘောလုံးကို ကျနေသည့်အနေအထားအတိုင်း ရိုက်ပါက ထိုသူအား ရုပ်ပိုင်းဆိုင်ရာ ပြင်းထန်စွာ ဒဏ်ရာရရှိစေနိုင်လျှင် 'တိရစ္ဆာန်အန္တရာယ်ရှိသည့်အခြေအနေ'ဟု သတ်မှတ်သည်။

ကစားသမား၏ ဘောလုံးသည် ကွင်းအတွင်း မည်သည့်ဧရိယာတွင် ရှိနေသည်ဖြစ်စေ တိရစ္ဆာန်အန္တရာယ်ရှိသော အခြေအနေ တစ်ရပ်ရပ်နှင့် အနှောက်အယှက် ဖြစ်နေပါက စည်းမျဉ်း 16.2b အတိုင်း သက်သာခွင့်ရယူနိုင်သည်။

ဤစည်းမျဉ်းသည် သာမန် ရုပ်ပိုင်းဆိုင်ရာနာကျင်မှုကိုသာ ဖြစ်ပေါ်စေနိုင်သော ကွင်းအတွင်းရှိ (ရှားစောင်းဆူးပင် ကဲ့သို့သော) အခြားအခြေအနေများနှင့် အကျုံးမဝင်ပါ။

16.2b အန္တရာယ်ရှိသောတိရစ္ဆာန်အခြေအနေမှ သက်သာခွင့်ယူခြင်း

အန္တရာယ်ရှိသောတိရစ္ဆာန် အခြေအနေတစ်ခုကြောင့် အနှောက်အယှက် ဖြစ်ပေါ်နေသောအခါ-

(1) <u>ပင်နယ်တီဧရိယာမှအပ ကျန်ဧရိယာများတွင် ဘောလုံးရှိနေလျှင်</u> - ဘောလုံးသည် အထွေထွေဧရိယာအတွင်း ရှိနေခြင်း၊ ဘန်ကာအတွင်း ရှိနေခြင်း သို့မဟုတ် ပတ်တင်ဂရင်းပေါ် ရှိနေခြင်း စသည့် အခြေအနေပေါ် မူတည်ပြီး စည်းမျဉ်း 16.1b, 16.1c နှင့် 16.1d ပါအတိုင်း သက်သာခွင့်ရယူ ဆောင်ရွက်နိုင်သည်။

(2) <u>ဘောလုံးသည် ပင်နယ်တီဧရိယာအတွင်း ရှိနေလျှင်</u> - ကစားသမားသည် အချက်မပေးရသော သက်သာခွင့်ကိုဖြစ်စေ၊ အချက်ပေးသက်သာခွင့်ကိုဖြစ်စေ ဆောင်ရွက်နိုင်သည်၊

- <u>အချက်မပေးရသော သက်သာခွင့်၊ ပင်နယ်တီဧရိယာထဲမှ ကစားခြင်း</u> - ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်း 16.1b ပါအတိုင်း သက်သာခွင့်ရယူနိုင်သည်။ သို့ရာတွင် အနှောက်အယှက်မှ လုံးဝလွတ်ကင်းသော အနီးဆုံးအမှတ်နေရာနှင့် သက်သာခွင့်ဧရိယာတို့သည် ပင်နယ်တီဧရိယာထဲ၌သာ ဖြစ်ရမည်။

- <u>အချက်ပေးသက်သာခွင့်ယူခြင်း၊ ပင်နယ်တီဧရိယာပြင်ပမှ ကစားခြင်း -</u>
  - » ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်း 17.1d ပါအတိုင်း အချက်ပေး၍ သက်သာခွင့်ယူနိုင်သည်။
  - » ပင်နယ်တီဧရိယာပြင်ပတွင် အချက်ပေး၍ သက်သာခွင့်ယူပြီးနောက် ဘောလုံး ရိုက်တော့မည့် နေရာတွင် တိရစ္ဆာန်အန္တရာယ်ရှိသော အခြေအနေသည် ဆက်လက်၍ အနှောက်အယှက် ဖြစ်နေပါက ကစားသမားသည် နောက်ထပ် အချက်မပေးရဘဲ (1) တွင် ဖော်ပြထားသည့်အတိုင်း သက်သာခွင့် ထပ်ယူနိုင်သည်။

(3) **<u>သိသိသာသာ ယုတ္တိမတန်သော အချိန်တွင် သက်သာခွင့်မရခြင်း -</u>** အောက်ပါအခြေအနေတွင် စည်းမျဉ်း 16.2b အရ သက်သာခွင့် မရနိုင်ပါ။

- ကစားသမားအား သက်သာခွင့်မပြုသော အခြားအကြောင်း တစ်ခုခုကြောင့် ဘောလုံးကို အရှိအတိုင်း ကစားရန် ယုတ္တိမတန်၊ မဖြစ်နိုင်ခဲ့လျှင် (ဥပမာအားဖြင့် ဘောလုံးသည် ချုံပုတ်အတွင်း ကျနေသောကြောင့် ကစားသမား အနေဖြင့် လက်တွေ့တွင် ရိုက်မရနိုင်ခြင်းကဲ့သို့)
- လက်ရှိအနေအထားနှင့် မကိုက်ညီသော၊ ယုတ္တိမတန်သော တုတ်ရွေးချယ်ခြင်း၊ စတန့်ယူခြင်း၊ ဆွင်းလွှဲလမ်းကြောင်း ပြုလုပ်ခြင်းနှင့် ပုံမှန်မဟုတ်သည့် ကစားလမ်းကြောင်းတို့ကြောင့်သာလျှင် အနှောက်အယှက် ဖြစ်ပေါ်ရခြင်း

ဤစည်းမျဉ်း 6.2 အား ချိုးဖောက်ကျူးလွန်၍ ဘောလုံးကို နေရာမှားမှ ကစားခဲ့ပါက စည်းမျဉ်း 14.7 အရ ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ် ကျခံရမည်။

16.3 Embedded Ball မြေမြှုပ်ဘောလုံး

16.3a သက်သာခွင့်ပြုသည့်အချိန်

(1) **<u>ဘောလုံးသည် အထွေထွေဧရိယာအတွင်း မြုပ်နေခြင်းသာ ဖြစ်ရမည် -</u>** ဘောလုံးသည် အထွေထွေဧရိယာအတွင်း နစ်မြုပ်နေမှသာ စည်းမျဉ်း 16.3b အရ သက်သာခွင့်ယူခြင်းကို ခွင့်ပြုပေးသည်။

- အထွေထွေဧရိယာမှအပ ကျန်အခြားဧရိယာများတွင် ဘောလုံးမြုပ်နေပါက ဤစည်းမျဉ်းအရ သက်သာခွင့်မရနိုင်ပါ။
- **သို့ရာတွင်** ဘောလုံးသည် ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်တွင် နစ်မြုပ်နေပါက ကစားသမားသည် မိမိဘောလုံးအား နေရာမှတ်၊ ကောက်ယူပြီး သန့်ရှင်းရေး ပြုလုပ်နိုင်သည်။ ထို့နောက် ဘောလုံးကျရာ အပျက်အစီးအား ပြင်ဆင်ပြီး ဘောလုံးကို မူလနေရာတွင် ပြန်ချထားပြီး ကစားနိုင်သည်။ (စည်းမျဉ်း 13.c(2) ကိုကြည့်ပါ။)

ခြွင်းချက်များ - ဘောလုံးသည် အထွေထွေဧရိယာအတွင်း မြုပ်ဝင်နေသော်လည်း သက်သာခွင့်မရနိုင်သည့် အချိန်အခါ - အောက်ပါအနေအထားတွင် စည်းမျဉ်း 16.3b အရ သက်သာခွင့် မရနိုင်ပါ-

- အထွေထွေဧရိယာအတွင်း မြက်ကို ဖဲယားဝေးအမြင့် (သို့မဟုတ်) ဖဲယားဝေးအမြင့်ထက် နိမ့်အောင် ဖြတ်ထားခြင်း မရှိသည့် နယ်မြေအစိတ်အပိုင်း တစ်ခု၏ သဲပြင်တွင် ကျရောက်နစ်မြုပ်နေခြင်း
- (ဘောလုံးမြုပ်ဝင်နေခြင်းကြောင့် မဟုတ်ဘဲ) ကစားသမားအား သက်သာခွင့် မပေးနိုင်သည့် အခြား အကြောင်း တစ်ခုခုကြောင့် ဘောလုံးကို အရှိအတိုင်း ရိုက်ရန် သိသာစွာ ယုတ္တိမတန်၊ မဖြစ်နိုင်ခဲ့လျှင် (ဥပမာအားဖြင့် ဘောလုံး ချုံပုတ်ထဲ ဝင်နေသောကြောင့် ရိုက်မရနိုင် ဖြစ်နေသောအခါ)

(2) <u>**မြေမြုပ်ဘောလုံး ဖြစ် မဖြစ် ဆုံးဖြတ်ခြင်း -**</u> မြေမြုပ်ဘောလုံးဟု သတ်မှတ်နိုင်ရန်အတွက်

- ကစားသမား၏ဘောလုံးသည် နောက်ဆုံးရိုက်ချက်ကြောင့် ဖြစ်သော ဘောလုံးကျရာအတွင်း၌သာ နစ်မြုပ်နေရမည်၊
- ဘောလုံး၏ တစ်စိတ်တစ်ပိုင်းသည် မြေမျက်နှာပြင်အောက် နိမ့်ဝင်နေရမည်။

အကယ်၍ ကစားသမားသည် မိမိဘောလုံးက ၎င်း၏ကိုယ်ပိုင်ဘောလုံးကျရာတွင် နစ်မြုပ်နေသည် သို့မဟုတ် အခြား ဘောလုံးတစ်လုံး၏ ဘောလုံးကျရာတွင် နစ်မြုပ်သည်ကို သေချာမပြောနိုင်ဘဲ ဖြစ်နေခဲ့လျှင် ရရှိနိုင်သော အထောက် အထားများအရ ဘောလုံးသည် မိမိ၏ကျရာအတွင်း နစ်မြုပ်ကြောင်းအား ကျိုးကြောင်းလျော်ညီစွာ ကောက်ချက်ချနိုင် ခဲ့လျှင် မိမိဘောလုံးအား 'မြေမြုပ်ဘောလုံး'အဖြစ် သတ်မှတ်ဆောင်ရွက်နိုင်သည်။

ဘောလုံးသည် မြေမျက်နှာပြင်အောက် နိမ့်ဝင်နေသော်လည်း ကစားသမား၏ နောက်ဆုံးရိုက်ချက်ကြောင့် မဟုတ်ဘဲ အခြားအကြောင်းတစ်ခုခုကြောင့်သာ ဖြစ်လျှင် 'မြေမြုပ်ဘောလုံး' မဟုတ်ပါ။ ဥပမာအားဖြင့်-

- တစုံတစ်ဦးက တက်နင်းသောကြောင့် မြေကြီးထဲ နစ်ဝင်သွားသည့်အခါ
- ဘောလုံးသည် ရိုက်လိုက်ပြီးနောက် လေတွင် ဖြတ်သန်းမှုမရှိဘဲ မြေကြီးထဲ တန်းဝင်သွားသည့်အခါ
- စည်းမျဉ်းတစ်ရပ်ရပ်အရ သက်သာခွင့်ယူသောကြောင့် ဘောလုံးအား လွှတ်ချရသည့်အခါ

DIAGRAM 16.3a: WHEN A BALL IS EMBEDDED

ဘောလုံး မြေတွင် မြုပ်နေသည်
(၎င်း၏ကျရာအတွင်း မြုပ်နေသော) ဘောလုံး၏ တစ်စိတ်တစ်ဒေသသည် မြေမျက်နှာပြင်လယ်ဗယ်အောက် နိမ့်ဝင်နေသည်။

← မြေမျက်နှာပြင်လယ်ဗယ်

ဘောလုံး မြေတွင် မြုပ်နေသည်
ဘောလုံးသည် မြေသားအား တိုက်ရိုက်ထိနေခြင်း မရှိသော်လည်း (၎င်း၏ ကျရာအတွင်း မြုပ်နေပြီး) ဘောလုံး၏တစ်စိတ်တစ်ဒေသသည် မြေမျက်နှာပြင် လယ်ဗယ်အောက် နိမ့်ဝင်နေသည်။

ဘောလုံး မြေတွင်မြုပ်ဝင်နေခြင်း မရှိ
ဘောလုံးသည် မြက်ပင်များအထဲသို့ နစ်ဝင်နေသော်လည်း ဘောလုံး၏ မည်သည့်အစိတ်အပိုင်းကမျှ မြေမျက်နှာပြင်အောက် နိမ့်ဝင်နေခြင်း မရှိသောကြောင့် သက်သာခွင့်မရနိုင်ပါ။

16.3b မြေမြုပ်ဘောလုံးအတွက် သက်သာခွင့်ယူဆောင်ရွက်ခြင်း

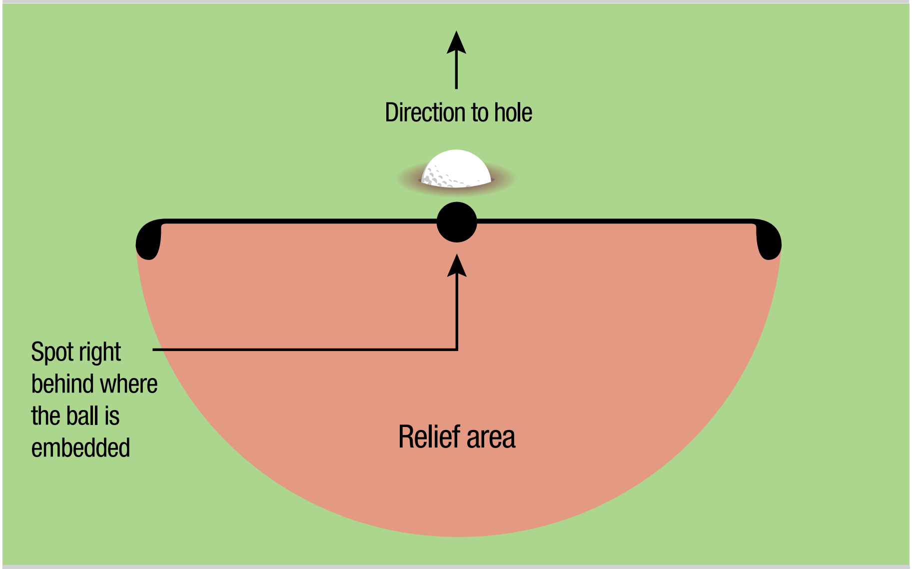
ကစားသမားတစ်ဦး၏ ဘောလုံးသည် အထွေထွေဧရိယာအတွင်းတွင် နစ်မြုပ်နေလျှင် ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်း 16.1b အရ သက်သာခွင့်ဧရိယာအတွင်း မူလဘောလုံးကိုဖြစ်စေ အခြားတစ်လုံးကိုဖြစ်စေ လွှတ်ချကစားခြင်းဖြင့် သက်သာခွင့်ယူ ဆောင်ရွက်နိုင်သည်။

- ရည်ညွှန်းအမှတ် - အထွေထွေဧရိယာအတွင်း ဘောလုံးမြုပ်နေသောနေရာ၏ နောက်ဘက် ကပ်လျက် အမှတ်
- ရည်ညွှန်းအမှတ်မှ တိုင်းတာသတ်မှတ်ရသော သက်သာခွင့်ရဧရိယာ အရွယ်အစား - တုတ်(၁)ပြန်အတွင်း၊ **သို့သော်** အောက်ပါကန့်သတ်ချက်များရှိသည် -
- သက်သာခွင့်ဧရိယာ၏ တည်နေရာအပေါ် ကန့်သတ်ချက် -
  - » အထွေထွေဧရိယာအတွင်း၌သာ ဖြစ်ရမည်။
  - » ရည်ညွှန်းအမှတ်ထက် ကျင်းသို့ ပိုမနီးစေရ။

Committee Procedure, Section-8, Model Local Rule F-2 ပါ (ကော်မတီသည် ဖဲယားဝေးအမြင့် သို့မဟုတ် ဖဲယားဝေး ထက်နိမ့်အောင် မြက်ဖြတ်ထားသော ဧရိယာ၌သာ မြေမြုပ်ဘောလုံးအတွက် သက်သာခွင့်ပေးသည့် ဒေသန္တရစည်းမျဉ်း ထုတ်ပြန်နိုင်သောအကြောင်း)ကို ဖတ်ရှုရန်။

စည်းမျဉ်း 16.3 အား ဖောက်ဖျက်ကျူးလွန်၍ ဘောလုံးကို နေရာအမှားမှ ကစားခဲ့ပါက စည်းမျဉ်း 14.7a အောက်မှ ပုံမှန် သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်ကို ကျခံရမည်။

DIAGRAM 16.3b: FREE RELIEF FOR EMBEDDED BALL



- ဘောလုံးသည် အထွေထွေဧရိယာအတွင်း မြုပ်ဝင်နေလျှင် အချက်မပေးရသော သက်သာခွင့်ကို ရယူနိုင်သည်။
- သက်သာခွင့်ယူရန် ရည်ညွှန်းအမှတ်သည် အထွေထွေဧရိယာအတွင်း မြုပ်ဝင်နေသောဘောလုံး၏ နောက်တည့်တည့်ကပ်လျက် အမှတ်ဖြစ်သည်။
- သက်သာခွင့်ဧရိယာသည် ရည်ညွှန်းအမှတ်မှ တုတ်(၁)ပြန်ဖြစ်ပြီး ရည်ညွှန်းအမှတ်ထက် ကျင်းဘက်သို့ ပိုမနီးစေရ။ အထွေထွေဧရိယာအတွင်းသာ ဖြစ်ရမည်။
- ဘောလုံးအား သက်သာခွင့်ဧရိယာထဲ လွှတ်ချရပြီး ထိုဧရိယာထဲ၌သာ ဘောလုံးနေရမည်။

16.4 Lifting Ball to See If It Lies in Condition Where Relief Allowed
ဘောလုံးအား သက်သာခွင့်ရနိုင်သည့် အနေအထား ရှိမရှိ ကောက်ယူ၍ကြည့်ရှုခြင်း

အကယ်၍ ကစားသမားတစ်ဦးသည် မိမိ၏ဘောလုံးက စည်းမျဉ်း 15.2, 16.1 နှင့် 16.3 တို့အရ အချက်မပေးရသော သက်သာခွင့်ကို ရနိုင်သည်ဟု ကျိုးကြောင်းသင့်တင့်စွာ ယုံကြည်ရသော်လည်း ဘောလုံးကို ကောက်မကြည့်ဘဲနှင့် ဆုံးဖြတ်နိုင်ခြင်း မရှိလျှင် -

- ကစားသမားသည် သက်သာခွင့် ရနိုင်ခြင်း ရှိ မရှိ ကြည့်ရန် ဘောလုံးကို ကောက်ယူနိုင်သည်။ **သို့သော်**
- ဘောလုံး၏ နေရာအား အရင်မှတ်သားရမည်။ ကောက်ယူထားသည့် ဘောလုံးအား သန့်စင်ခြင်း မလုပ်ရ။ (ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်တွင် **ခြွင်းချက်**ထားသည်) (စည်းမျဉ်း 14.1 ကိုကြည့်ရန်)

အကယ်၍ ကစားသမားသည် ကျိုးကြောင်းခိုင်လုံစွာ ယုံကြည်နိုင်လောက်ဖွယ် မရှိဘဲ မိမိ၏ ဘောလုံးကို ကောက်ယူခဲ့လျှင် (စည်းမျဉ်း 13.1 အရ ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်တွင် ကောက်ခွင့်ပေးထားခြင်းကိုသာ **ခြွင်းချက်**အဖြစ် ထား၍) ကစားသမားသည် **ပြစ်ဒဏ် ၁ ချက်** ကျခံရမည်။

သို့ရာတွင် သက်သာခွင့်အား ခွင့်ပြုထားပြီး ကစားသမားကလည်း သက်သာခွင့်ရယူဆောင်ရွက်မည် ဆိုလျှင်မူ ဘောလုံးမကောက်မီ နေရာမမှတ်ခဲ့ခြင်းနှင့် ကောက်ထားသည့် ဘောလုံးအား သန့်စင်ခြင်းအတွက် ပြစ်ဒဏ် မပေးရပါ။

အကယ်၍ သက်သာခွင့်ယူရန် ခွင့်မပြုခြင်း သို့မဟုတ် ကစားသမားက သက်သာခွင့်ယူခြင်း မပြုရန်သာ ရွေးချယ်ခဲ့ပါက-

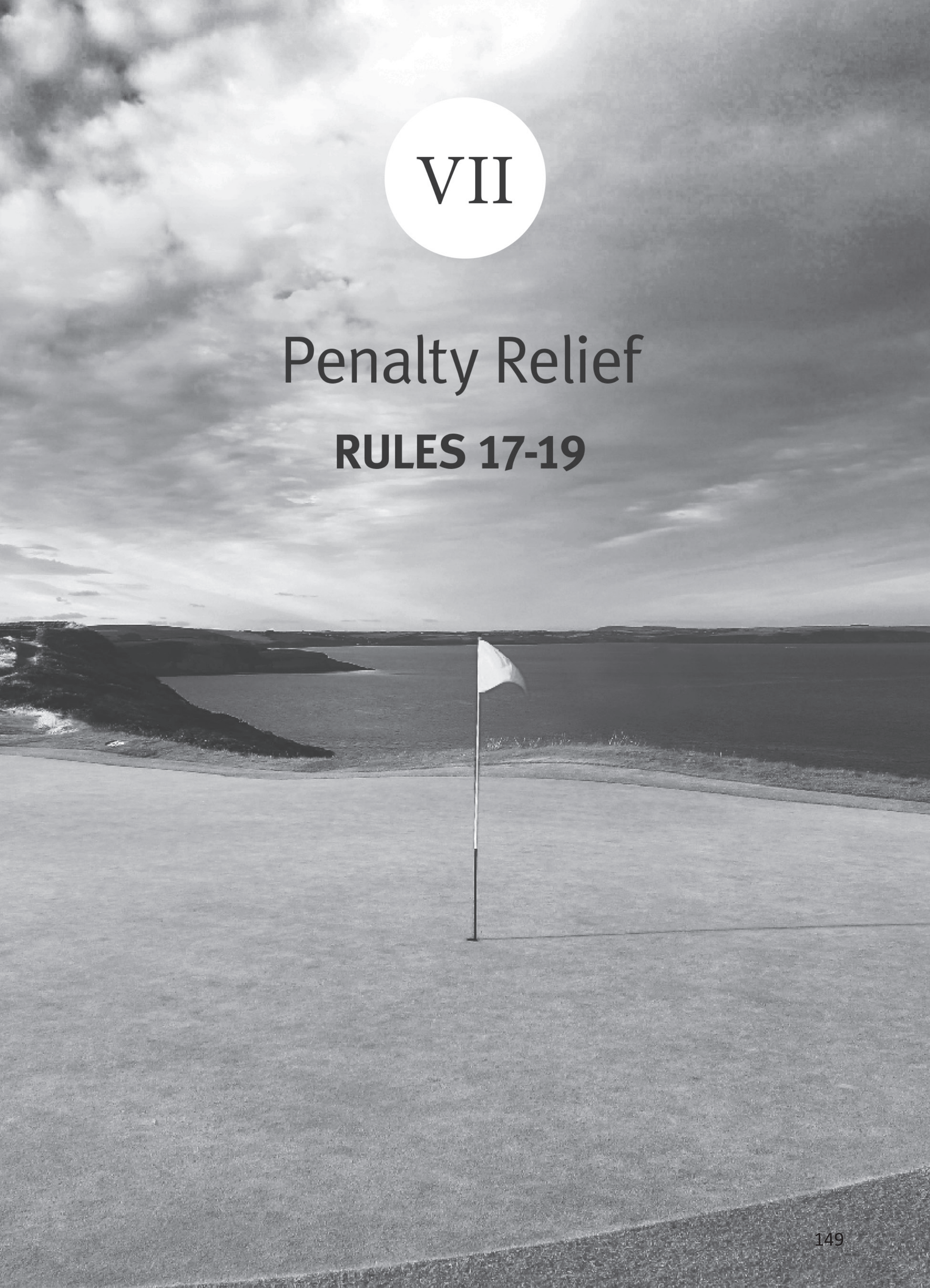
- ကစားသမားသည် ခွင့်ပြုမထားသည့်အချိန်တွင် ဘောလုံးကို နေရာမမှတ်ဘဲ ကောက်ယူခြင်းနှင့် ကောက်ထားသည့် ဘောလုံးကို သန့်စင်ခြင်းအတွက် **ပြစ်ဒဏ် ၁ ချက်** ကျခံရမည်။ ထို့နောက်
- ဘောလုံးအား မူလနေရာတွင် ပြန်ချထားရမည်။ (စည်းမျဉ်း 14.2 ကိုကြည့်ရန်)

စည်းမျဉ်း 16.4 အား ဖောက်ဖျက်ကျူးလွန်၍ ဘောလုံးကို နေရာအမှားမှ ကစားခဲ့ပါက စည်းမျဉ်း 14.7a အောက်မှ ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်ကို ကျခံရမည်။

VII

Penalty Relief

RULES 17-19



RULE 17 Penalty Areas
(ပင်နယ်တီဧရိယာ)ပြစ်ဒဏ်ပေးဧရိယာများ

စည်းမျဉ်း၏ရည်ရွယ်ချက်

ဤစည်းမျဉ်း 17 သည် ရေရှိသောနေရာများနှင့် ရေမရှိသော်လည်း မကြာခဏ ဘောလုံးပျောက်တတ်သော၊ ရိုက်မရနိုင်အောင် ဖြစ်တတ်သောကြောင့် ကော်မတီက သတ်မှတ်ပေးထားသည့် ပြစ်ဒဏ်ပေးဧရိယာများအတွက် သီးခြားသတ်မှတ်ထားသော စည်းမျဉ်းဖြစ်ပြီး ကစားသမားသည် ဘောလုံးကိုပြစ်ဒဏ်ပေးဧရိယာအပြင်ဘက်မှ ထုတ်ကစားရန်အတွက် သီးခြားသတ်မှတ်ထားသော သက်သာခွင့်နည်းလမ်းများကို အသုံးပြုရသည်။

17.1 Options for Ball in Penalty Area (ပင်နယ်တီဧရိယာ) ပြစ်ဒဏ်ပေးဧရိယာအတွင်းရှိ ဘောလုံးအတွက် ဆောင်ရွက်ရန်နည်းလမ်းများ

ပင်နယ်တီဧရိယာများအား အဝါ သို့မဟုတ် အနီရောင်ဖြင့် ပိုင်းခြားသတ်မှတ်ထားပြီး ဤအချက်သည် ကစားသမား၏ သက်သာခွင့်နည်းလမ်းများအပေါ်တွင် သက်ရောက်မှုရှိသည်။ (စည်းမျဉ်း 17.1 ကိုကြည့်ရန်)

ကစားသမားသည် ပင်နယ်တီဧရိယာထဲမှ သက်သာခွင့်ယူပြီးသော ဘောလုံးအပါအဝင် ပင်နယ်တီဧရိယာပြင်ပရှိ ဘောလုံးကို ရိုက်ရန်အတွက် ထိုဧရိယာအတွင်း လူဝင်ရပ်၍ ဆောင်ရွက်နိုင်သည်။

17.1a ဘောလုံးပင်နယ်တီဧရိယာကျသည့်အချိန်

ဘောလုံး ပင်နယ်တီဧရိယာထဲကျသည်ဆိုသည်မှာ ဘောလုံး၏တစ်စိတ်တစ်ပိုင်းသည်-

- ပင်နယ်တီဧရိယာအနားစွန်းအတွင်းရှိ မြေပြင် သို့မဟုတ် (သဘာဝပစ္စည်း သို့မဟုတ် လူလုပ်ပစ္စည်း စသည့်) တစ်စုံတစ်ရာ၏ အပေါ်တွင်ကျနေလျှင်ဖြစ်စေ၊ ထိနေလျှင်ဖြစ်စေ
- ပင်နယ်တီဧရိယာ၏ အနားစွန်း သို့မဟုတ် ၎င်း၏အစိတ်အပိုင်းတစ်ခုခု၏ အထက်တွင် ရှိနေလျှင်

ထိုဘောလုံး ပင်နယ်တီဧရိယာထဲ ကျသည်ဟု သတ်မှတ်သည်။

အကယ်၍ ဘောလုံးတစ်စိတ်တစ်ပိုင်းသည် ပင်နယ်တီဧရိယာနှင့် ကွင်းအတွင်းရှိ အခြားဧရိယာတစ်ခုခုတို့နှင့် နှစ်ခုလုံးထိစပ်နေလျှင် စည်းမျဉ်း 2.2C ကို ကြည့်ရှုပါရန်။

17.1b ကစားသမားသည် ပင်နယ်တီဧရိယာအတွင်း ဘောလုံးကို အရှိအတိုင်းကစားနိုင်သည် (သို့မဟုတ်) အချက်ပေးသက်သာခွင့်ရယူနိုင်သည်။

ကစားသမားသည် -

- အထွေထွေဧရိယာအတွင်းရှိ ဘောလုံးအတွက် လိုက်နာရသည့် စည်းမျဉ်းများအတိုင်း အချက်မပေးဘဲ အရှိအတိုင်း ကစားနိုင်သည်၊ (ဆိုလိုသည်မှာ ဘောလုံးအား ပင်နယ်တီဧရိယာ အတွင်းမှ ကစားရန် အတွက် သီးခြားကန့်သတ်ထားသော စည်းမျဉ်းမရှိတော့ပါ)။ သို့တည်းမဟုတ်
- စည်းမျဉ်း 17.1d သို့မဟုတ် 17.2 ပါအတိုင်း အချက်ပေးသက်သာခွင့်ယူ၍ ပင်နယ်တီဧရိယာ အပြင်ဘက်မှ ကစားနိုင်သည်။

ခြွင်းချက် - ပင်နယ်တီဧရိယာအတွင်းရှိ 'ကစားခွင့်မပြုသောနယ်မြေ' နှင့် အနှောက်အယှက်ဖြစ်နေသောကြောင့် သက်သာခွင့်ယူရခြင်း။ (စည်းမျဉ်း 17.1e ကို ကြည့်ရန်)

17.1c ဘောလုံးရှာမရသော်လည်းပင်နယ်တီဧရိယာအတွင်းရှိနေသည့်ဘောလုံးအတွက်သက်သာခွင့်ယူခြင်း။

အကယ်၍ ကစားသမားတစ်ဦး၏ဘောလုံးအား ရှာမတွေ့သော်လည်း ထိုဘောလုံးသည် ပင်နယ်တီဧရိယာအတွင်း ကျရောက်ကြောင်း တပ်အပ်နီးပါးသေချာခဲ့လျှင် -

- ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်း 17.1d (သို့မဟုတ်) 17.2 အရ အချက်ပေး သက်သာခွင့်ကို ရယူဆောင်ရွက်နိုင်သည်။
- ကစားသမားသည် ဤနည်းလမ်းအတိုင်း သက်သာခွင့်ယူဆောင်ရွက်ရန်အတွက် အခြားဘောလုံးတစ်လုံးအား အသက်သွင်းလိုက်သည်နှင့်တပြိုင်နက်
  - » မူလဘောလုံးသည် ကစားခြင်းနှင့်မသက်ဆိုင်တော့ဘဲ ဆက်ကစားခြင်းမပြုရတော့ပါ။
  - » ဤအချက်သည် ဘောလုံးရှာချိန် (၃)မိနစ် မကုန်မီအတွင်း ဘောလုံးအား ကွင်းအတွင်း ပြန်လည်တွေ့ရှိသည့်တိုင် အတည်အမှန် ဖြစ်သည်။

သို့ရာတွင် ဘောလုံးသည် ပင်နယ်တီဧရိယာအတွင်း ကျရောက်ပျောက်ဆုံးသည်ဟု မသိနိုင်ခြင်းနှင့် တပ်အပ်နီးပါး သေချာခြင်း မရှိခဲ့လျှင်မူ ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်း 18.2 ပါအတိုင်း အချက်နှင့်အကွာအဝေးပေး သက်သာခွင့်ကိုသာ ဆောင်ရွက်ရမည်။

17.1d ပင်နယ်တီဧရိယာအတွင်းရှိ ဘောလုံးအတွက် သက်သာခွင့်ယူဆောင်ရွက်ခြင်း

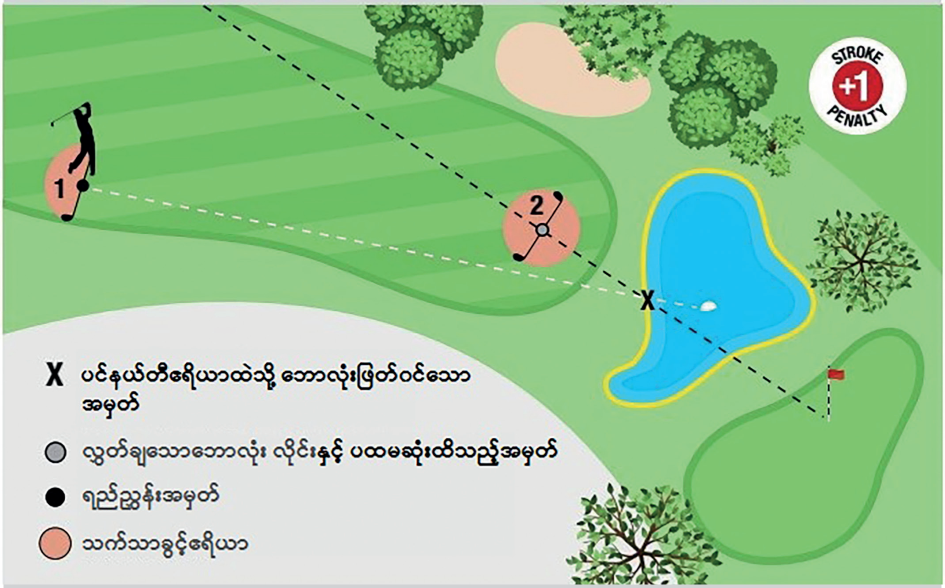
ကစားသမားတစ်ဦးသည် မိမိဘောလုံး ပင်နယ်တီဧရိယာထဲ ကျနေခြင်း၊ ဘောလုံးကို ရှာမတွေ့သော်လည်း ပင်နယ်တီဧရိယာထဲ ကျရောက်ကြောင်း သိရခြင်း၊ တပ်အပ်နီးပါး သေချာနေခြင်း အပါအဝင် ဖြစ်ခဲ့ပါက ပြစ်ဒဏ် (၁)ချက်စီ ပေးရသော အောက်ပါ သက်သာခွင့်နည်းလမ်းများကို ဆောင်ရွက်နိုင်သည်။

(1) <u>**အချက်နှင့်အကွာအဝေးပေး၍ သက်သာခွင့်ယူခြင်း -**</u> ကစားသမားသည် မူလဘောလုံးဖြစ်စေ၊ အခြားတစ်လုံးဖြင့်ဖြစ်စေ မိမိနောက်ဆုံးရိုက်ခဲ့သော နေရာမှ ပြန်ကစားနိုင်သည်။ (စည်းမျဉ်း 14.6 ကိုကြည့်ရန်)

(2) <u>**မျဉ်းလိုင်းတလျှောက် အနောက်ဘက်တွင် သက်သာခွင့်ယူခြင်း -**</u> ကစားသမားသည် မူလဘောလုံးဖြစ်စေ၊ အခြားတစ်လုံးဖြင့်ဖြစ်စေ၊ ပင်နယ်တီဧရိယာ၏ အပြင်ဘက်တွင် ကျင်းပေါက်ဝနှင့် ဘောလုံးလွှတ်ချမည့်အမှတ် (ဘောလုံးလွှတ်ချရန် အတွက် မည်မျှသာဆုတ်ရမည်ဟု ကန့်သတ်ချက်မရှိ) အကြားတွင် ထိုပင်နယ်တီဧရိယာ၏အနားစွန်းအား ဘောလုံး နောက်ဆုံးဖြတ်ဝင်သည့် ခန့်မှန်းအမှတ်ကို တတန်းတည်းထား၍ ဘောလုံးကို လွှတ်ချပြီးကစားရမည်။ ဘောလုံးအားလွှတ်ချစဉ် မြေပြင်ကို ပထမဆုံး စထိသောအမှတ်သည် (ရည်ညွှန်းမှတ်အဖြစ်) အရပ်မျက်နှာတိုင်းသို့ တုတ်(၁)ပြန်အတိုင်းအတာရှိသော သက်သာခွင့်ဧရိယာကို ဖန်တီးသတ်မှတ်ပေးသည်။ သို့သော် အောက်ပါကန့်သန့်ချက်များ ပါရှိသည်။

- <u>သက်သာခွင့်ဧရိယာ၏တည်နေရာအပေါ် ကန့်သတ်ချက်</u> -
  - » ပင်နယ်တီဧရိယာအနားစွန်းအား ဘောလုံးနောက်ဆုံးဖြတ်ဝင်သည့် ခန့်မှန်းအမှတ်နေရာထက် ကျင်းဘက်သို့ ပိုမနီးစေရ။
  - » တူညီသောပင်နယ်တီဧရိယာမှလွဲ၍ ကွင်းအတွင်း ကျန်မည်သည့်ဧရိယာတွင်မဆို ရှိနိုင်သည်။
  - » ဘောလုံးလွှတ်ချစဉ်က မြေပြင်နှင့်ပထမဆုံး စထိသည့်ဧရိယာနှင့် တူညီသည့်ဧရိယာထဲတွင်သာဖြစ်ရမည်။

DIAGRAM #1 17.1d: RELIEF FOR BALL IN YELLOW PENALTY AREA

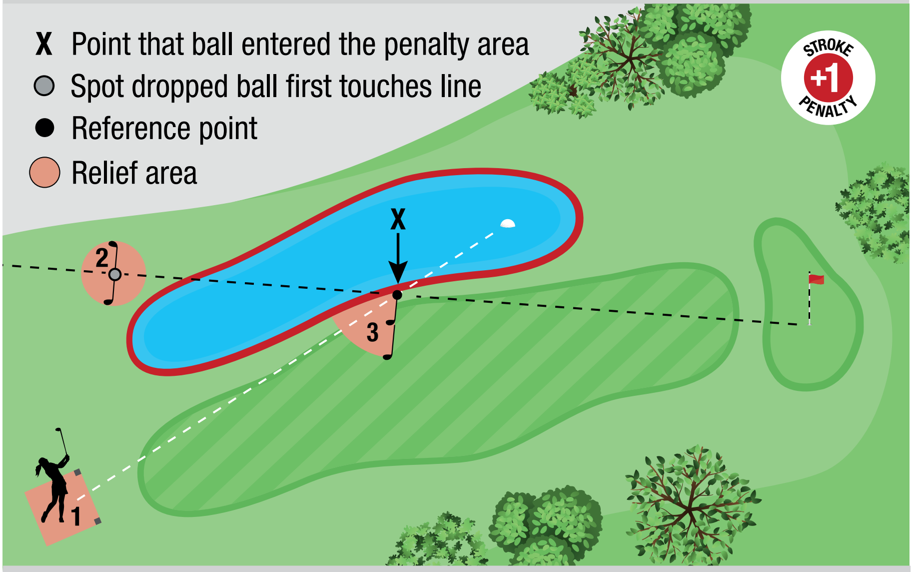


ဘောလုံးသည် အဝါရောင်ပင်နယ်တီဧရိယာထဲ ရှိနေကြောင်း သိရခြင်း သို့မဟုတ် တပ်အပ်နီးပါး သေချာပြီးနောက် ကစားသမားကလည်း သက်သာခွင့်ရယူရန် ဆန္ဒရှိလျှင် ပြစ်ဒဏ်တစ်ချက်စီပေး၍ ဆောင်ရွက်နိုင်သော နည်းလမ်း (၂) ခု ရှိသည်။ ကစားသမားသည် -

(1) နောက်ဆုံးရိုက်ခဲ့သည့်နေရာမှ အခြေပြုသည့် သက်သာခွင့်ဧရိယာအတွင်း ဘောလုံးကိုလွှတ်ချကစားရသော အချက်နှင့်အကွာအဝေးပေး သက်သာခွင့်ကို ရယူခြင်း

(2) ဘောလုံးလွှတ်ချမည့်နေရာနှင့် ကျင်းပေါက်ဝအကြားတွင် အမှတ်-**X** ကို တတန်းတည်းဖြစ်အောင် ထား၍ ပင်နယ်တီဧရိယာအပြင်ဘက်တွင် ဘောလုံးကို လွှတ်ချကစားရသော မျဉ်းလိုင်းတလျှောက်-နောက်ဆုတ် သက်သာခွင့်ယူခြင်းကို ဆောင်ရွက်နိုင်သည်။

DIAGRAM #2 17.1d: RELIEF FOR BALL IN RED PENALTY AREA



ဘောလုံးသည် အနီရောင်ပင်နယ်တီဧရိယာထဲ ရှိနေကြောင်း သိရခြင်း သို့မဟုတ် တပ်အပ်နီးပါး သေချာပြီးနောက် ကစားသမားကလည်း သက်သာခွင့်ရယူရန် ဆန္ဒရှိလျှင် ပြစ်ဒဏ်တစ်ချက်စီပေး၍ ဆောင်ရွက်နိုင်သော နည်းလမ်း (၃) ခု ရှိသည်။ ကစားသမားသည် -

(1) နောက်ဆုံးရိုက်ခဲ့သည့်နေရာမှ အခြေပြုသည့် သက်သာခွင့်ဧရိယာအတွင်း ဘောလုံးကိုလွှတ်ချကစားရသော အချက်နှင့်အကွာအဝေးပေး သက်သာခွင့်ကို ရယူခြင်း

(2) ဘောလုံးလွှတ်ချမည့်နေရာနှင့် ကျင်းပေါက်ဝအကြားတွင် အမှတ်-**X** ကို တတန်းတည်းဖြစ်အောင် ထား၍ ပင်နယ်တီဧရိယာအပြင်ဘက်တွင် ဘောလုံးကို လွှတ်ချကစားရသော မျဉ်းလိုင်းတလျှောက်-နောက်ဆုတ်သက်သာခွင့်ယူခြင်းကို ဆောင်ရွက်နိုင်သည်။

(3) (အနီရောင်ပင်နယ်တီဧရိယာအတွက်သာ သီးသန့်ဖြစ်သော) ဘေးတိုက်သက်သာခွင့်ကို ဆောင်ရွက်နိုင်သည်။ သက်သာခွင့်ယူရမည့် ရည်ညွှန်းအမှတ်သည် အမှတ်-**X** ဖြစ်ပြီး ထိုနေရာထက် ကျင်းဘက်သို့ ပိုမနီးစေရသော တုတ်နှစ်ပြန်-သက်သာခွင့်ဧရိယာအတွင်း ဘောလုံးကို လွှတ်ချကစားနိုင်သည်။

(3) **ဘေးတိုက်သက်သာခွင့်ယူခြင်း (အနီရောင်ပင်နယ်တီဧရိယာအတွက်သာ) -** ဘောလုံးသည် အနီရောင် ပင်နယ်တီဧရိယာ တစ်ခု၏ အနားစွန်းသို့ နောက်ဆုံး ဖြတ်ဝင်သွားသည့်အခါ ကစားသမားသည် မူလဘောလုံးဖြစ်စေ အခြားတစ်လုံး ဖြင့်ဖြစ်စေ ထိုဘေးတိုက်သက်သာခွင့်ဧရိယာအတွင်း လွှတ်ချကစားနိုင်သည်။ (စည်းမျဉ်း 14.3 ကို ကြည့်ရန်)

- ရည်ညွှန်းချက်အမှတ် - အနီရောင်ပင်နယ်တီဧရိယာ၏ နယ်နိမိတ်အနားစွန်းကို ဘောလုံး နောက်ဆုံး ဖြတ်ဝင်သွားသည့် ခန့်မှန်းနေရာအမှတ်
- ရည်ညွှန်းမှတ်မှ တိုင်းတာရသော သက်သာခွင့်ဧရိယာ၏ အရွယ်အစား - တုတ်(၂)ပြန် အကွာအဝေး။ သို့ရာတွင် အောက်ပါကန့်သတ်ချက်များပါရှိသည်။

- <u>သက်သာခွင့်ဧရိယာ၏တည်နေရာအပေါ် ကန့်သတ်ချက်</u> -
    - » ရည်ညွှန်းအမှတ်ထက် ကျင်းသို့ပိုမနီးရ။
    - » မူလပင်နယ်တီဧရိယာအတွင်းမှ လွဲ၍ ကွင်းအတွင်း မည်သည့်ဧရိယာတွင်မဆို ရှိနိုင်သည်။

ရည်ညွှန်းအမှတ်မှ တုတ်(၂) ပြန်ဧရိယာအတွင်းတွင် ကွင်းဧရိယာ တစ်မျိုးထက်မက တည်ရှိပါက သက်သာခွင့်ဧရိယာအတွင်း ဘောလုံးလွှတ်ချစဉ် မြေပြင်နှင့်ပထမဆုံး စထိသောနေရာ၏ ကွင်းဧရိယာနှင့် ဘောလုံးရပ်တန့်ရမည့်နေရာသည် ဧရိယာ အတူတူသာ ဖြစ်ရမည်။

စည်းမျဉ်း 25.4m ကို ကြည့်ရန် (ဘီးတပ်ရွေ့လျားယာဉ်ကို အသုံးပြုရသည့် ကစားသမားအတွက် စည်းမျဉ်း 17.1d(3) ပါ သက်သာခွင့်ဧရိယာအား တုတ်(၄)ပြန်အထိ တိုးချဲ့ပြောင်းလဲထားခြင်း)

Committee Procedure, Section-8, Model Local Rule B-2 (ကော်မတီသည် အနီရောင် ပင်နယ်တီ ဧရိယာ၏ ဆန့်ကျင်ဘက်အခြမ်းရှိ အလံတိုင်မှ အကွာအဝေးတူနေရာတွင် ဘေးတိုက်သက်သာခွင့်ယူခြင်းကို ခွင့်ပြုသည့် ဒေသန္တရ စည်းမျဉ်း ထုတ်ပြန်နိုင်ကြောင်းကို ကြည့်ရန်)

17.1e ပင်နယ်တီဧရိယာအထဲရှိ ကစားခွင့်မပြုသောနယ်မြေနှင့် အနှောက်အယှက်ဖြစ်နေပါက သက်သာခွင့်ယူရခြင်း –

အောက်ပါအခြေအနေအားလုံးတွင် ကစားသမားသည် ဘောလုံးကိုအရှိအနေအထားတိုင်း မကစားရ -

(1) <u>**ဘောလုံးသည် ပင်နယ်တီဧရိယာထဲရှိ ကစားခွင့်မပြုသောနယ်မြေအတွင်းကျရောက်နေလျှင်**</u> - ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်း 17.1d နှင့် 17.2 ပါအတိုင်း အချက်ပေးရသော သက်သာခွင့်ကိုသာ ဆောင်ရွက်ရမည်။ အကယ်၍ ဤစည်းမျဉ်းအရ သက်သာခွင့်ယူပြီးနောက်တွင်လည်း ကစားသမားသည် ထိုကစားခွင့်မပြုသောနယ်မြေနှင့် အနှောက် အယှက် ထပ်ဖြစ်နေလျှင် ဘောလုံးကို အရှိအနေအထားအတိုင်း မကစားရ။ ထိုအစား ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်း 16.1f (2) ပါအတိုင်း နောက်ထပ်သက်သာခွင့်ကို ရယူဆောင်ရွက်ရမည်။

(2) <u>**ဘောလုံးပင်နယ်တီဧရိယာအတွင်းရှိနေစဉ် ကွင်းအတွင်းရှိ ကစားခွင့်မပြုသောနယ်မြေတစ်ခုက ခြေချကွက်နှင့် တုတ်လွှဲ ဧရိယာတို့အား အနှောက်အယှက်ပေးနေလျှင်**</u> - ကစားသမား၏ဘောလုံးသည် ပင်နယ်တီဧရိယာ အတွင်းရှိနေပြီး ကစားခွင့်မပြုသောနယ်မြေ၏အပြင်ဘက်တွင် ရှိသော်လည်း (ပုံမှန်မဟုတ်သော ကွင်းအခြေအတွင်းဖြစ်စေ၊ ပင်နယ်တီ ဧရိယာ အတွင်းဖြစ်စေ တည်ရှိနိုင်သော) ထိုမကစားရနယ်မြေတစ်ခုသည် ကစားသမား၏ ခြေချမည့်ဧရိယာနှင့် ရိုက်မည့် တုတ်လွှဲဧရိယာတို့နှင့် အနှောက်အယှက်ဖြစ်ပေါ်နေလျှင် ကစားသမားသည်

- ပင်နယ်တီဧရိယာ၏ အပြင်ဘက်တွင် စည်းမျဉ်း 17.1d နှင့် 17.2 တို့အရ အချက်ပေး၍ သက်သာခွင့်ယူ ဆောင်ရွက်ခြင်းဖြစ်စေ
- မူလဘောလုံး သို့မဟုတ် အခြားဘောလုံးဖြင့် ပင်နယ်တီဧရိယာတွင်း သက်သာခွင့်ဧရိယာ(ရှိခဲ့လျှင်) ထိုဧရိယာထဲ တွင် အချက်မပေးရဘဲ သက်သာခွင့်ယူကစားနိုင်သည်။ (စည်းမျဉ်း 14.3 ကိုကြည့်ရန်)
    - » <u>ရည်ညွှန်းချက်အမှတ်</u> - မကစားရနယ်မြေနှင့် လုံးဝလွတ်ကင်းသော အနီးဆုံးနေရာအမှတ်
    - » <u>ရည်ညွှန်းအမှတ်မှတိုင်းတာရသည့်သက်သာခွင့်ဧရိယာအရွယ်အစား</u> - တုတ်(၁)ပြန်အတွင်း။ သို့သော် အောက်ပါကန့်သတ်ချက်များ ပါရှိသည်။
    - » <u>သက်သာခွင့်ဧရိယာ၏ တည်နေရာအပေါ် ကန့်သတ်ချက်</u> -
        - ဘောလုံးရှိသည့်နေရာနှင့် တူညီသောဧရိယာအတွင်းသာဖြစ်ရမည်။
        - ရည်ညွှန်းအမှတ်ထက် ကျင်းဘက်သို့ ပိုမနီးစေရ။

(3) <u>သိသာစွာ ယုတ္တိမတန်ပါက သက်သာခွင့်မရနိုင်ခြင်း</u> - အောက်ပါအနေအထားတွင် (၂) ပါ အတိုင်း ကစားခွင့်မပြုသော နယ်မြေ၏ အနှောက်အယှက်ဖြစ်စေမှုအတွက် သက်သာခွင့်မရနိုင်ပါ။

- ကစားသမားအား အချက်မပေးရသော သက်သာခွင့်ကို ရယူခွင့်မပြုထားသည့် အခြား အကြောင်းတစ်ရပ်ရပ်ကြောင့် ဘောလုံးကိုအရှိအနေအထားအတိုင်း ကစားရန် ယုတ္တိမတန် မဖြစ်နိုင်ခဲ့လျှင် (ဥပမာအားဖြင့် ဘောလုံးချုံပုတ်ထဲ ကျနေသောကြောင့် ကစားသမားသည် ရိုက်ချက်ပြုလုပ်ရန် မဖြစ်နိုင်ခြင်းမျိုး) သို့တည်းမဟုတ်
- ထိုသို့ အနှောက်အယှက်ဖြစ်ရခြင်းသည် လက်တွေ့အနေအထားနှင့် သိသိသာသာ ယုတ္တိမတန်သော ကစားသမား၏ တုတ်ရွေးချယ်မှု၊ ခြေချကွက်နှင့်တုတ်လွှဲချက် အချိုးအစား၊ ရိုက်လမ်းကြောင်းတို့ကြောင့်သာ ဖြစ်ပေါ်ရခြင်းဖြစ်လျှင်

ပင်နယ်တီဧရိယာတွင်းမှအပ ကွင်း၏ကျန်အခြားဧရိယာများထဲတွင်ရှိနေသော ဘောလုံးအား ကစားခွင့်မပြုသော နယ်မြေတစ်ခုက အနှောက်အယှက်ပြုနေခြင်းအတွက် မည်သို့လုပ်ဆောင်ရမည်ကို သိရန် စည်းမျဉ်း 16.1f ကိုကြည့်ပါ။

စည်းမျဉ်း 17.1 ကို ဖောက်ဖျက်ကျူးလွန်၍ ဘောလုံးကို နေရာအမှားမှ ကစားခဲ့ပါက စည်းမျဉ်း 14.7a အရ ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ် ကျခံရမည်။

17.2 Options After Playing Ball from Penalty Area ပင်နယ်တီဧရိယာအတွင်းမှရိုက်ပြီးသော ဘောလုံးအတွက် ဆောင်ရွက်ရန်နည်းလမ်းများ

17.2a ပင်နယ်တီဧရိယာအတွင်းမှရိုက်လိုက်ပြီးနောက် ထိုဧရိယာအတွင်းသို့ဖြစ်စေ၊ အခြားပင်နယ်တီဧရိယာတစ်ခု အတွင်းသို့ဖြစ်စေ ဘောလုံးပြန်ကျသွားသောအခါ

အကယ်၍ ပင်နယ်တီဧရိယာတစ်ခုအတွင်းမှ ရိုက်လိုက်သောဘောလုံးသည် ထိုဧရိယာအတွင်းသို့ဖြစ်စေ၊ အခြားသော ပင်နယ်တီဧရိယာအတွင်းသို့ဖြစ်စေ ပြန်ကျသွားခဲ့လျှင် ကစားသမားသည် ဘောလုံးကို အရှိအတိုင်း ရိုက်လိုက ရိုက်နိုင်သည်။ (17.1b ကိုကြည့်ရန်)

သို့မဟုတ် ပြစ်ဒဏ်(၁)ချက်ပေး၍ အောက်ပါနည်းလမ်းများထဲမှ တစ်ခုခုကိုရွေး၍ သက်သာခွင့်ရယူနိုင်သည်။

(1) <u>ပုံမှန်သက်သာခွင့်နည်းလမ်း</u> - ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်း 17.1d (1) အရ အချက်နှင့်အကွာအဝေးပေး၍ သက်သာခွင့်ယူခြင်း၊ စည်းမျဉ်း 17.1d(2) အရ မျဉ်းလိုင်းပေါ်တလျှောက် အနောက်ဘက်တွင် သက်သာခွင့်ယူခြင်းနှင့် အနီရောင်ပင်နယ်တီဧရိယာဖြစ်ပါက စည်းမျဉ်း 17.1d(3) အရ ဘေးတိုက်သက်သာခွင့်ယူခြင်း နည်းလမ်းတစ်ရပ်ကို ဆောင်ရွက်နိုင်သည်။

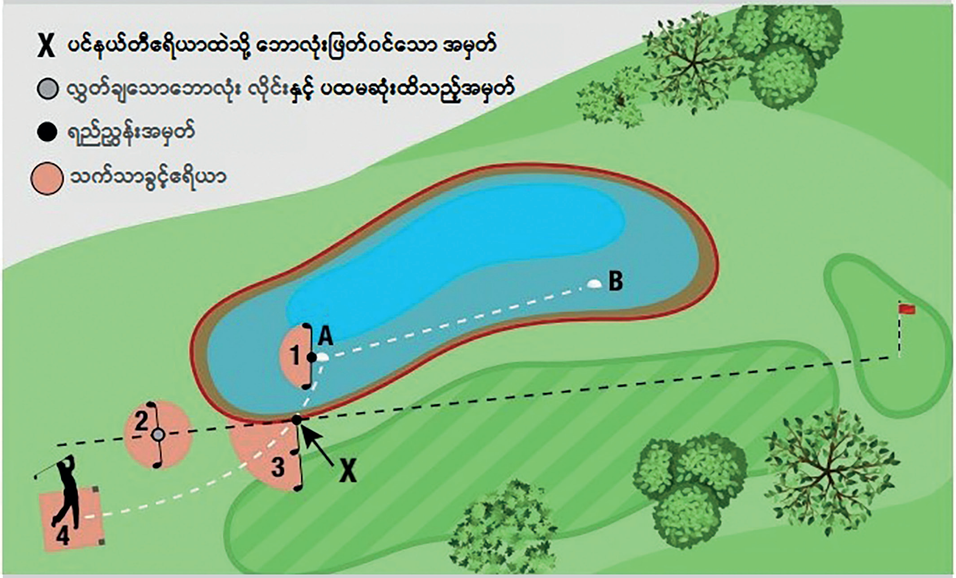
စည်းမျဉ်း 17.1d(2) နှင့် 17.1d(3) အရ ဆောင်ရွက်ပါက သက်သာခွင့်ဧရိယာကို တိုင်းတာသတ်မှတ်ရမည့် ခန့်မှန်းရည်ညွှန်းမှတ်သည် လတ်တလော ဘောလုံးရောက်ရှိနေသည့်ဧရိယာ၏ အနားသတ် စည်းလိုင်းအား ဘောလုံး နောက်ဆုံးဖြတ်ဝင်သည့်နေရာပင်ဖြစ်သည်။

အကယ်၍ ကစားသမားက အချက်နှင့်အကွာအဝေးပေးသည့် သက်သာခွင့်ကိုဆောင်ရွက်၍ ဘောလုံးအား ပင်နယ်တီဧရိယာအတွင်း လွှတ်ချပြီးမှ (စည်းမျဉ်း 14.6) ထိုလွှတ်ချလိုက်သည့်ဘောလုံး ရောက်သွားသည့်နေရာမှ ဆက်မကစားရန် ဆုံးဖြတ်ခဲ့လျှင်

- ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်း 17.1d (2) နှင့် အနီရောင်ဧရိယာအတွက် 17.1d(3) ကိုလည်းကောင်း၊ စည်းမျဉ်း 17.2a(2) ကိုလည်းကောင်း ကျင့်သုံး၍ ပင်နယ်တီဧရိယာအပြင်ဘက်တွင် နောက်ထပ်သက်သာခွင့် ရယူဆောင်ရွက်နိုင်သည်။
- ကစားသမားသည် ထိုသို့ဆောင်ရွက်မည်ဆိုပါက **နောက်ထပ်ပြစ်ဒဏ်(၁)ချက်** ထပ်ပေါင်းရပြီး **စုစုပေါင်း ပြစ်ဒဏ်(၂)ချက်** ပေးရမည်။ ၁-ချက်မှာ အချက်နှင့်အကွာအဝေးပေး သက်သာခွင့်အတွက် ဖြစ်ပြီး နောက်၁-ချက်မှာ ပင်နယ်တီဧရိယာပြင်ပမှ သက်သာခွင့်ယူဆောင်ရွက်ခြင်းအတွက် ဖြစ်သည်။

(2) <u>အပိုဆောင်းသက်သာခွင့်နည်းလမ်း - ပင်နယ်တီဧရိယာအပြင်ဘက်တွင် ဘောလုံးကို နောက်ဆုံးရိုက်ခဲ့သောနေရာမှ ပြန်ကစားခြင်း</u> (1) ပါအတိုင်း ပုံမှန်သက်သာခွင့်နည်းလမ်းများကို အသုံးပြုမည့်အစား ကစားသမားသည် မူလ ဘောလုံးဖြစ်စေ၊ အခြားတစ်လုံးဖြင့်ဖြစ်စေ ပင်နယ်တီဧရိယာအပြင်ဘက်တွင် ဘောလုံးကို နောက်ဆုံးရိုက်ခဲ့သည့်နေရာမှ ပြန်ကစားသည့် နည်းလမ်းကိုလည်း ရွေးချယ်ဆောင်ရွက်နိုင်သည်။ (စည်းမျဉ်း 14.6 ကိုကြည့်ရန်)

DIAGRAM #1 17.2a: BALL PLAYED FROM PENALTY AREA COMES TO REST IN SAME PENALTY AREA



ကစားသမားသည် တီခုံဧရိယာမှ ပင်နယ်တီဧရိယာထဲရှိ အမှတ်-**A** သို့ ရိုက်လိုက်သည်။ ကစားသမားသည် ဘောလုံးအား အမှတ်-**A** မှ အမှတ်-**B** သို့ ဆက်ရိုက်လိုက်သည်။ အကယ်၍ ကစားသမားသည် သက်သာခွင့်ယူရန် ရွေးချယ်မည်ဆိုပါက ပြစ်ဒဏ်တစ်ချက်စီပေး၍ ဆောင်ရွက်နိုင်သော နည်းလမ်း(၄)ခု ရှိသည်။ ကစားသမားသည် အောက်ပါတို့ကို ဆောင်ရွက်နိုင်သည်။

(၁) နောက်ဆုံးရိုက်ခဲ့သည့် အမှတ်-**A** နေရာကို အခြေပြုသတ်မှတ်သည့် သက်သာခွင့် ဧရိယာအတွင်း ဘောလုံးကို လွှတ်ချကစားသည့် အချက်နှင့်အကွာအဝေးပေး သက်သာခွင့်ကို ဆောင်ရွက်နိုင်ပြီး ၄ ချက်မြောက်အဖြစ် ဆက်ကစားနိုင်သည်။

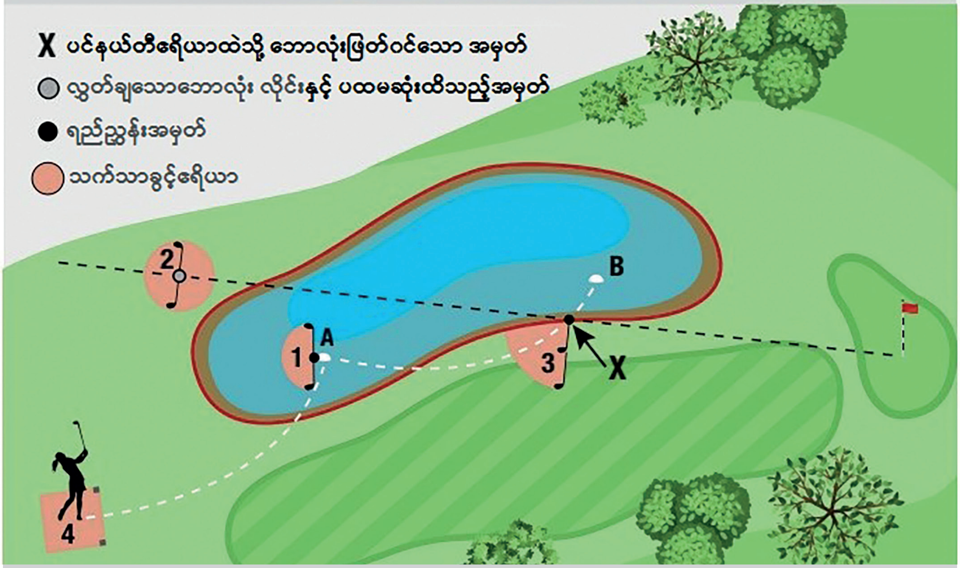
(၂) ပင်နယ်တီဧရိယာ၏အပြင်ဘက်တွင် ဘောလုံးလွှတ်ချမည့်နေရာနှင့် ကျင်းအကြားတွင် အမှတ်-**X** အား တတန်းတည်းဖြစ်အောင်ထား၍ ဘောလုံးကိုလွှတ်ချကစားရသော မျဉ်းလိုင်းတလျှောက်နောက်ဆုတ်လွှတ်ချသည့် သက်သာခွင့်ကို ၄ ချက်မြောက်အဖြစ် ဆက်ကစားနိုင်သည်။

(၃) (အနီရောင်ပင်နယ်တီဧရိယာသီးသန့်အတွက်) ဘေးတိုက်သက်သာခွင့်ကို ဆောင်ရွက်နိုင်သည်။ ရည်ညွှန်းအမှတ်သည် အမှတ်-**X** နေရာ ဖြစ်ပြီး ထိုအမှတ်ထက် ကျင်းဘက်သို့ပိုမနီးစေရသော တုတ်နှစ်ပြန်- သက်သာခွင့်ဧရိယာတွင်း ဘောလုံးကိုလွှတ်ချ၍ ၄ ချက်မြောက်အဖြစ် ဆက်ကစားနိုင်သည်။

(၄) ပင်နယ်တီဧရိယာအပြင်ဘက်မှ နောက်ဆုံးရိုက်ခဲ့သည့်နေရာ ဖြစ်သည့် တီခုံဧရိယာမှ ၄ ချက်မြောက်အဖြစ် ဆက်ကစားနိုင်သည်။

အကယ်၍ ကစားသမားသည် နည်းလမ်း(၁)ကိုရွေးချယ်ခဲ့ပြီးနောက်မှ လွှတ်ချထားသောဘောလုံးကို မကစားရန် ဆုံးဖြတ်ခဲ့လျှင် ပြစ်ဒဏ်နောက်တစ်ချက်ထပ်ပေါင်းပြီး စုစုပေါင်းပြစ်ဒဏ်နှစ်ချက်ပေး၍ ၅ ချက်မြောက်အဖြစ် အမှတ်-**X** နှင့် ဆက်နွယ်သော မျဉ်းလိုင်းတလျှောက် နောက်ဆုတ်လွှတ်ချခြင်းကိုဖြစ်စေ၊ ဘေးတိုက်သက်သာခွင့်ကိုဖြစ်စေ ဆောင်ရွက်နိုင်သလို တီခုံဧရိယာမှလည်း ပြန်ကစားနိုင်သည်။

DIAGRAM #2 17.2a: BALL PLAYED FROM PENALTY AREA COMES TO REST IN SAME PENALTY AREA HAVING EXITED AND RE-ENTERED



ကစားသမားသည် တီခုံဧရိယာမှ ပင်နယ်တီဧရိယာထဲရှိအမှတ်-**A** သို့ ရိုက်လိုက်သည်။ ထိုအမှတ်-**A** မှဆက်ရိုက်ရာ ဘောလုံးသည် ပင်နယ်တီဧရိယာအပြင်ဘက်သို့ ထွက်သွားပြီးမှ အမှတ်-**X** ကိုဖြတ်၍ ထိုပင်နယ်တီဧရိယာထဲရှိ အမှတ်-**B** သို့ ပြန်ကျရောက်သွားသည်။ ကစားသမားသည် သက်သာခွင့်ယူရန် ရွေးချယ်မည်ဆိုပါက ပြစ်ဒဏ်တစ်ချက်စီပေး၍ ဆောင်ရွက်နိုင်သော နည်းလမ်း(၄)ခု ရှိသည်။ကစားသမားသည်-

(၁) နောက်ဆုံးရိုက်ခဲ့သည့် အမှတ်-**A** နေရာကို အခြေပြုသတ်မှတ်သည့် သက်သာခွင့်ဧရိယာအတွင်း ဘောလုံးကို လွှတ်ချကစားသည့် အချက်နှင့်အကွာအဝေးပေးသက်သာခွင့်ကို ကျင့်သုံးပြီး ၄ ချက်မြောက်အဖြစ် ဆက်ကစားနိုင်သည်။

(၂) ပင်နယ်တီဧရိယာအပြင်ဘက်တွင် ဘောလုံးလွှတ်ချမည့်နေရာနှင့် ကျင်းအကြားတွင် (ထိုပင်နယ်တီဧရိယာထဲသို့ ဘောလုံး နောက်ဆုံးပြန်ဖြတ်ဝင်ခဲ့သည့်) အမှတ်-**X** ကို တတန်းတည်းထား၍ ဘောလုံးကိုလွှတ်ချကစားရသော မျဉ်းလိုင်းတလျှောက်-နောက်ဆုတ်လွှတ်ချသည့် သက်သာခွင့်ကို ကျင့်သုံးပြီး ၄ ချက်မြောက် အဖြစ် ဆက်ကစားနိုင်သည်။

(၃) (အနီရောင်ပင်နယ်တီဧရိယာ သီးသန့်အတွက်) ဘေးတိုက်သက်သာခွင့်ကို ဆောင်ရွက်နိုင်သည်။ သက်သာခွင့်ယူရန်အတွက် ရည်ညွှန်းအမှတ်သည် အမှတ်-**X** နေရာ ဖြစ်ပြီး ထိုအမှတ်ထက် ကျင်းဘက်သို့ ပိုမနီးစေရသော တုတ်နှစ်ပြန်-သက်သာခွင့်ဧရိယာအတွင်း ဘောလုံးကို လွှတ်ချ၍ ၄ ချက်မြောက်အဖြစ် ဆက်ကစားနိုင်သည်။

(၄) ပင်နယ်တီဧရိယာအပြင်ဘက်မှ နောက်ဆုံးရိုက်ခဲ့သည့်နေရာ ဖြစ်သည့် တီခုံဧရိယာမှ ၄ ချက်မြောက်အဖြစ် ဆက်ကစားနိုင်သည်။

အကယ်၍ ကစားသမားသည် နည်းလမ်း(၁)ကို ရွေးချယ်ခဲ့ပြီးနောက်မှ လွှတ်ချထားသောဘောလုံးကို မကစားရန် ဆုံးဖြတ်ခဲ့လျှင် ပြစ်ဒဏ်နောက်တစ်ချက်ထပ်ပေါင်းပြီး စုစုပေါင်းပြစ်ဒဏ်နှစ်ချက်ပေး၍ ၅ ချက်မြောက်အဖြစ် အမှတ်-**X** နှင့် ဆက်နွယ်သော မျဉ်းလိုင်းတလျှောက်နောက်ဆုတ်လွှတ်ချခြင်းကိုဖြစ်စေ၊ ဘေးတိုက်သက်သာခွင့်ကိုဖြစ်စေ ဆောင်ရွက်နိုင်သလို တီခုံဧရိယာမှလည်း ပြန်ကစားနိုင်သည်။

17.2b ပင်နယ်တီဧရိယာထဲမှ ရိုက်လိုက်သောဘောလုံးသည် ပျောက်ဆုံးသွားခြင်း၊ အိုဘီထွက်ခြင်း၊ သို့မဟုတ် ပင်နယ်တီဧရိယာအပြင်ဘက်တွင် ရိုက်မရနိုင်အောင်ဖြစ်နေသည့်အခါ

ဘောလုံးအား ပင်နယ်တီဧရိယာအတွင်းမှ ကစားလိုက်ပြီးနောက်တွင် ကစားသမားသည် တခါတရံ၌ အချက်နှင့်အကွာအဝေး ပေး၍ သက်သာခွင့်ယူခြင်းကို ရွေးချယ်ဆောင်ရွက်ရန် လိုကောင်းလိုအပ်နိုင်သည်။ အကြောင်းမှာ မူလဘောလုံးသည်

- ပင်နယ်တီဧရိယာပြင်ပတွင် ပျောက်ဆုံးခြင်း၊ အိုဘီထွက်ခြင်း၊ (စည်းမျဉ်း 18.2 ကိုကြည့်ရန်) ဖြစ်ခဲ့ပါက (သို့မဟုတ်)
- ပင်နယ်တီဧရိယာအပြင်ဘက်တွင် ကစားမရနိုင်ခြင်း ဖြစ်ခဲ့ပါက (စည်းမျဉ်း 19.2a ကိုကြည့်ပါ)။

ကစားသမားသည် အချက်နှင့်အကွာအဝေးပေး သက်သာခွင့်ကိုယူ၍ ဘောလုံးအား ပင်နယ်တီဧရိယာအတွင်း လွှတ်ချပြီး (စည်းမျဉ်း 14.6) ထို့နောက်မှ ထိုလွှတ်ချသည့်ဘောလုံးအား ရောက်သွားသည့်နေရာမှ ဆက်မကစားရန် ဆုံးဖြတ်ခဲ့လျှင်-

- ကစားသမားသည် ပင်နယ်တီဧရိယာအပြင်ဘက်တွင် စည်းမျဉ်း 17.1d (2) အရဖြစ်စေ၊ အနီရောင်ဧရိယာဖြစ်လျှင် စည်းမျဉ်း 17.1d (3) အရဖြစ်စေ၊ စည်းမျဉ်း 17.2a(2) အရဖြစ်စေ ဆောင်ရွက်၍ နောက်ထပ်သက်သာခွင့်ကို ထပ်မံဆောင်ရွက်နိုင်သည်။
- အကယ်၍ ထိုသို့လုပ်ဆောင်မည်ဆိုပါက ကစားသမားသည် နောက်ထပ်**ပြစ်ဒဏ် (၁)ချက်** ထပ်ပေါင်း၍ **စုစုပေါင်း ပြစ်ဒဏ် (၂)ချက်**ကို ကျခံရမည်။ ၁-ချက်မှာ အချက်နှင့်အကွာအဝေးပေး သက်သာခွင့်ယူခြင်းအတွက် ဖြစ်ပြီး နောက် ၁-ချက်မှာ ပင်နယ်တီဧရိယာပြင်ပမှ ကစားခြင်း အတွက်ဖြစ်သည်။

ကစားသမားသည် ဤသို့သက်သာခွင့်ရယူရာတွင် ပထမဦးဆုံး ပင်နယ်တီဧရိယာအတွင်း ဘောလုံးလွှတ်ချရမည့်အစား ဧရိယာအပြင်ဘက်တွင် တစ်ခါတည်း တိုက်ရိုက်ဆောင်ရွက်နိုင်သည်။

စည်းမျဉ်း 17.2 အားဖောက်ဖျက်ကျူးလွန်၍ ဘောလုံးကိုနေရာအမှားမှ ကစားခဲ့ပါကပြစ်ဒဏ် - စည်းမျဉ်း 14.7a အရ ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ် ကျခံရမည်။

17.3 No Relief Under Other Rules for Ball in Penalty Area
အခြားစည်းမျဉ်းများဖြင့် သက်သာခွင့်ယူဆောင်ရွက်၍ မရခြင်း

ကစားသမားတစ်ဦး၏ဘောလုံးသည် ပင်နယ်တီဧရိယာထဲကျနေချိန်တွင် အောက်ပါစည်းမျဉ်းများဖြင့် သက်သာခွင့်ယူဆောင်ရွက်၍ မရပါ။

- ပုံမှန်မဟုတ်သော ကွင်းအခြေအနေတစ်ခုက အနှောက်အယှက်ပေးနေခြင်း (စည်းမျဉ်း 16.1)
- မြေမြှုပ်ဘောလုံး (စည်းမျဉ်း 16.3)
- ကစားမရနိုင်သော ဘောလုံး (စည်းမျဉ်း 19)

ကစားသမားအတွက် တစ်ခုတည်းသောနည်းလမ်းမှာ စည်းမျဉ်း (17) အတိုင်း အချက်ပေး၍ သက်သာခွင့်ယူခြင်းသာဖြစ်သည်။ သို့ရာတွင် တိရစ္ဆာန်အန္တရာယ်ရှိနိုင်သော အနေအထားတစ်ခုက ပင်နယ်တီဧရိယာအတွင်းရှိ ဘောလုံးကို ရိုက်ရာတွင် အနှောက်အယှက်ဖြစ်နေပါက ကစားသမားသည်ပင်နယ်တီဧရိယာအတွင်း အချက်မပေးရဘဲ သက်သာခွင့်ယူ၍ ဖြစ်စေ၊ ပင်နယ်တီဧရိယာပြင်ပတွင် အချက်ပေး၍ သက်သာခွင့်ယူခြင်းကို ဖြစ်စေ ဆောင်ရွက်နိုင်သည်။ (စည်းမျဉ်း 16.2b(2)) ကို ကြည့်ရန်)

RULE 18 Stroke-and-Distance Relief; Ball Lost or Out of Bound; Provisional Ball

အချက်နှင့်အကွာအဝေးပေး သက်သာခွင့်ယူခြင်း၊ ဘောလုံးပျောက်ဆုံးခြင်း သို့မဟုတ် အိုဘီထွက်ခြင်း၊ အရံဘော

စည်းမျဉ်း၏ရည်ရွယ်ချက်

ဤစည်းမျဉ်း 18 သည် အချက်နှင့်အကွာအဝေး ပြစ်ဒဏ်ပေး၍ သက်သာခွင့်ယူခြင်းနှင့် သက်ဆိုင်သည်။ ဘောလုံးသည် ပင်နယ်တီဧရိယာပြင်ပတွင် ပျောက်ဆုံးသွားချိန် သို့မဟုတ် အိုဘီထွက်သွားချိန်တို့တွင် မူလ ကြံရွယ်ချက်ဖြစ်သည့် တီခုံမှသည် ကျင်းထဲရောက်သည်အထိ ဆက်တိုက်ကစားခြင်းဟူသော အချက်သည် ကျိုးပျက်သွားသည်။ ကစားသမားသည် နောက်ဆုံးရိုက်ခဲ့သည့် နေရာသို့ ပြန်သွားရိုက်ခြင်းဖြင့် ကစားခြင်းကို ဆက်လုပ်ဆောင်ရမည်ဖြစ်သည်။

ဤစည်းမျဉ်းသည် ကစားသမားရိုက်လိုက်သည့်ဘောလုံး ပျောက်ဆုံးနိုင်ခြေရှိပါကလည်းကောင်း၊ အိုဘီထွက်နိုင် ခြေ ရှိပါကလည်းကောင်း အချိန်ကုန်သက်သာစေရန်အတွက် အရံဘောလုံးအား မည်သည့်အချိန်တွင် မည်သို့ ရိုက်ထားခွင့်ရှိသည်ဆိုသည့် အကြောင်းအရာနှင့်လည်း သက်ဆိုင်အကျုံးဝင်သည်။

18.1 Relief Under Penalty of Stroke and Distance Allowed at Any Time
မည်သည့်အချိန်တွင်မဆို အချက်နှင့်အကွာအဝေးပြစ်ဒဏ်ပေး၍ သက်သာခွင့်ယူမှုအား ခွင့်ပြုထားခြင်း

ကစားသမားသည် မည်သည့်အချိန်တွင်မဆို **ပြစ်ဒဏ်တစ်ချက်**ပေးပြီး မူလဘောလုံးဖြစ်စေ အခြားတစ်လုံးဖြင့်ဖြစ်စေ နောက်ဆုံးရိုက်ခဲ့သည့်နေရာမှ ပြန်သွားရိုက်ရသော အချက်နှင့်အကွာအဝေးပေး၍ သက်သာခွင့်ယူခြင်းကို လုပ်ဆောင်နိုင်သည်။ (စည်းမျဉ်း 14.6 ကိုကြည့်ရန်)

- ဘောလုံးသည် ကွင်းအတွင်း မည်သည့်နေရာ၌ ရှိသည်ဖြစ်စေ
- စည်းမျဉ်းအရ လိုအပ်သောကြောင့် နည်းလမ်းတစ်ရပ်ရပ်ဖြင့် သက်သာခွင့်ယူရသည်ဖြစ်စေ၊ အခြားနေရာတစ်ခုခုမှ ကစားရသည်ဖြစ်စေ

ကစားသမားသည် ဤအချက်နှင့်အကွာအဝေးပေး သက်သာခွင့်ယူခြင်းကို အမြဲတစေ ကျင့်သုံးဆောင်ရွက်ခွင့်ရှိသည်။

ကစားသမားသည် ဤအချက်နှင့်အကွာအဝေး ပြစ်ဒဏ်ပေး၍ (စည်းမျဉ်း 14.4 အရ) အခြားဘောလုံးတစ်လုံးအား အသက် သွင်းလိုက်သည်နှင့် တပြိုင်နက်

- မူလဘောလုံးသည် ပွဲကစားခြင်းနှင့် မသက်ဆိုင်တော့ဘဲ ဆက်ကစားခြင်း မပြုရတော့ပါ။
- ဤကန့်သတ်ချက်သည် မူလဘောလုံးအား ရှာဖွေချိန် ၃-မိနစ်မပြည့်မီ ကွင်းအတွင်း ပြန်လည်ရှာတွေ့သည်တိုင်အောင် အတည်အမှန်ဖြစ်သည်။ (စည်းမျဉ်း 6.3b ကိုကြည့်ရန်)

သို့ရာတွင် ဤအချက်သည် ဘောလုံးကို နောက်ဆုံးရိုက်ခဲ့သည့်နေရာမှ ပြန်ကစားရသည့် အောက်ပါ အချိန်များနှင့်မှ သက်ဆိုင်မှုမရှိပါ -

- ကစားသမားက အရန်ဘောလုံးရိုက်ထားမည်ဟု ကြေညာခြင်း (စည်းမျဉ်း 18.3b)
- အချက်ရေကစားနည်းတွင် စည်းမျဉ်း (14.7b) နှင့် (20.1c(3)) တို့အရ အပြိုင်ဘောလုံး ရိုက်ကစားခြင်း

18.2 Ball Lost or Out of Bounds: Stroke-and-Distance Relief Must Be Taken
ဘောလုံးပျောက်ဆုံးခြင်းနှင့်အိုဘီထွက်ခြင်း – အချက်နှင့်အကွာအဝေးပေးသက်သာခွင့်ကိုမဖြစ်မနေယူရခြင်း

18.2a ဘောလုံးပျောက်ဆုံး (သို့မဟုတ်) အိုဘီထွက်သည့်အချိန်

(1) <u>**ဘောလုံးပျောက်ဆုံးသည့်အချိန် -**</u> ဘောလုံးအား ကစားသမားနှင့် ၎င်း၏ကက်ဒီတို့ စတင်ရှာဖွေချိန်မှ ၃- မိနစ်အတွင်း ရှာမတွေ့လျှင် ဘောလုံးပျောက်ဆုံးသည်ဟု သတ်မှတ်သည်။

အကယ်၍ဘောလုံးအား ထိုအချိန်အတွင်း ရှာတွေ့သော်လည်း ကစားသမား၏ဘောလုံး ဟုတ် မဟုတ် မသေချာခဲ့လျှင်-

- ကစားသမားသည် ဘောလုံးကို ခွဲခြားစိစစ်နိုင်ရန် ဆုတ်ဆိုင်းခြင်းမရှိ ဆောင်ရွက်ရမည်။ ထိုသို့ဆောင်ရွက်ရာတွင် ဘောလုံးရှာချိန် ၃-မိနစ်ကို ကျော်လွန်သွားစေကာမူ သင့်တော်သည့် အချိန်တစ်ခုကို ခွင့်ပြုပေးထားသည်။
- ထိုသင့်တော်သည့်အချိန်ဟု ဆိုရာတွင် ကစားသမားသည် ဘောလုံးရှာတွေ့သည့်နေရာတွင် ရှိမနေပါက ဘောလုံး ထံ ရောက်အောင်သွားရသော အချိန်လည်း ပါဝင်သည်။

ကစားသမားသည် ထိုသင့်တော်မျှတသည့် အချိန်တစ်ခုအတွင်း မိမိဘောလုံးဟု ခွဲခြားသတ်မှတ်နိုင်ခြင်း မရှိလျှင် ဘောလုံးပျောက်ဆုံးသည်ဟု သတ်မှတ်သည်။

(2) <u>**ဘောလုံးအိုဘီထွက်သည့်အချိန် -**</u> ဘောလုံးသည် ကွင်းနယ်နိမိတ်စည်းလိုင်း၏ အပြင်ဘက်သို့ တစ်လုံးလုံး ရောက်ရှိနေမှသာ ထိုဘောလုံး အိုဘီထွက်သည်ဟု သတ်မှတ်သည်။

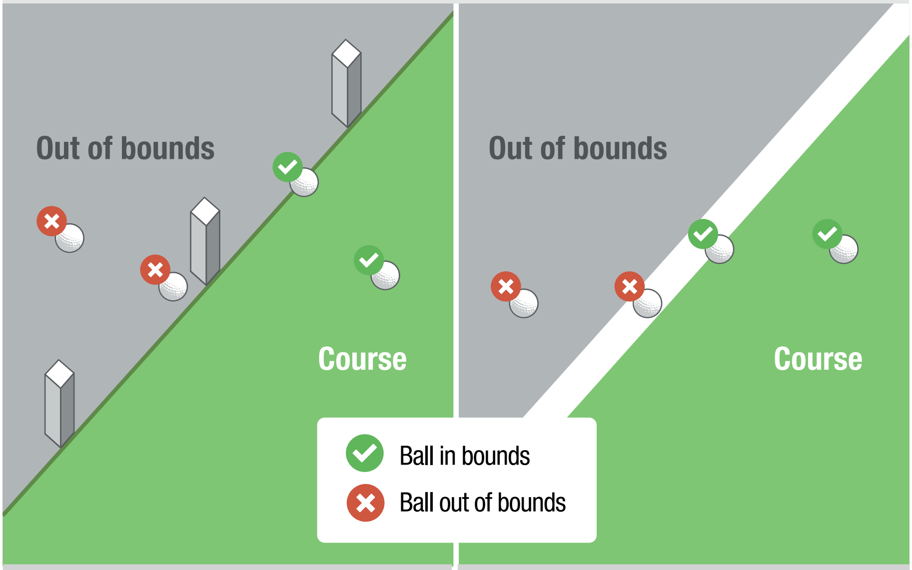
ဘောလုံး၏ တစ်စိတ်တစ်ဒေသသည် အောက်ပါအနေအထားတွင်ရှိနေလျှင် အိုဘီမထွက်ဘဲ ကွင်းအတွင်းရှိနေသည်ဟု သတ်မှတ်သည် -

- ဘောလုံး၏တစ်စိတ်တစ်ဒေသသည် ကွင်းနယ်နိမိတ်အတွင်းရှိ မြေပြင် သို့မဟုတ် (သဘာဝပစ္စည်း ဖြစ်စေ၊ လူလုပ် ပစ္စည်းဖြစ်စေ) တစ်စုံတစ်ခု၏ အပေါ်တွင် ကျနေလျှင် သို့မဟုတ် ထိနေလျှင်
- ဘောလုံး၏ တစ်စိတ်တစ်ဒေသသည် ကွင်းနယ်နိမိတ်စည်းလိုင်း သို့မဟုတ် ကွင်းအစိတ်အပိုင်း တစ်စုံတစ်ရာ၏ အထက်ဘက်တွင် ရှိနေလျှင်။

ကစားသမားသည် ကွင်းအတွင်းရှိနေသော ဘောလုံးအား ရိုက်ရန်အတွက် ကွင်းအပြင်ဘက် (အိုဘီထဲ) တွင် ရပ်၍ ဆောင်ရွက်နိုင်သည်။

DIAGRAM 18.2a: WHEN BALL IS OUT OF BOUNDS

A ball is out of bounds only when all of it is outside the boundary edge of the course.
The diagrams provide examples of when a ball is in bounds and out of bounds.



ကွင်းနယ်နိမိတ်အနားသတ်ကို တိုင်များ၏ကွင်းဘက်ခြမ်းအမှတ်များကြား မြေပြင်လယ်ဗယ်ရှိ မျဉ်းလိုင်းဖြင့် သတ်မှတ်သည်။ တိုင်များသည် ကွင်းပြင်ပ အိုဘီတွင် ရှိသည်။

ကွင်းနယ်နိမိတ်အနားသတ်ကို စည်းလိုင်း၏ ကွင်းဘက်ခြမ်းအနားသတ်ဖြင့် သတ်မှတ်သည်။ စည်းလိုင်းသည် ကွင်းပြင်ပအိုဘီတွင် ရှိသည်။

18.2b ဘောလုံးပျောက်ဆုံးပါက သို့မဟုတ် အိုဘီထွက်ပါကဆောင်ရွက်ရန်

အကယ်၍ ဘောလုံးပျောက်ဆုံးသွားလျှင် သို့မဟုတ် အိုဘီထွက်ခဲ့လျှင် ကစားသမားသည် ပြစ်ဒဏ် (၁)ချက် ပေး၍ အချက်နှင့်အကွာအဝေးပေး သက်သာခွင့်ကို မဖြစ်မနေ ဆောင်ရွက်ရမည်ဖြစ်ပြီး မူလဘောလုံးဖြစ်စေ အခြားသော ဘောလုံးဖြင့်ဖြစ်စေ နောက်ဆုံးရိုက်ခဲ့သည့်နေရာမှ ပြန်ကစားရမည်။ (စည်းမျဉ်း 14.6 ကို ကြည့်ရန်)

ခြွင်းချက် - ကစားသမားသည် မိမိဘောလုံး မည်ကဲ့သို့ဖြစ်ခဲ့ကြောင်း တပ်အပ်နီးပါး သိရှိသေချာလျှင် အခြားဘောလုံးတစ်လုံးအား အခြားသောစည်းမျဉ်းတစ်ရပ်ရပ်အရ အစားထိုးဆောင်ရွက်နိုင်ခြင်း - ကစားသမားသည် ၎င်း၏ဘောလုံးကို ရှာမတွေ့သော်လည်း ဘောလုံးသည် -

- ကွင်းအတွင်းမှာပင် ကျရောက်ပြီးမှ ပြင်ပသက်ရောက်မှုတစ်ခုခုကြောင့် နေရာမှရွေ့သွားခြင်း သို့မဟုတ် အခြားကစားသမားတစ်ဦးက ဘောလုံးမှားရိုက်သွားခြင်း (စည်းမျဉ်း 6.3c (2))
- ကွင်းအတွင်း ကျရောက်ပြီး ဖယ်ရှားနိုင်သော လူလုပ်အတားအဆီးတစ်ခုခု (Rule 15.2b) သို့မဟုတ် ပုံမှန်မဟုတ်သည့် ကွင်းအနေအထားတစ်ခုခု (စည်းမျဉ်း 16.1e) တို့၏ အပေါ် သို့မဟုတ် အတွင်းတွင် ရှိနေခြင်း

- ပင်နယ်တီဧရိယာထဲကျနေခြင်း (စည်းမျဉ်း 17.1c) သို့မဟုတ်
- အခြားသူတစ်ဦးဦးက တမင်ကြံရွယ်ချက်ဖြင့် လမ်းကြောင်းပြောင်းခံရခြင်း သို့မဟုတ် တားဆီးခံရခြင်း (စည်းမျဉ်း 11.2c)

စသဖြင့် မည်ကဲ့သို့ဖြစ်ပွားကြောင်း တပ်အပ်နီးပါး သေချာသိရှိပါက အချက်နှင့်အကွာအဝေးပြစ်ဒဏ်ပေး၍ ဆောင်ရွက်ခြင်း အစား သက်ဆိုင်ရာစည်းမျဉ်းပါ ခွင့်ပြုချက်အတိုင်း အခြားဘောလုံးတစ်လုံးကို အစားထိုး၍ ဆောင်ရွက်နိုင်သည်။

စည်းမျဉ်း 18.2 ကို ဖောက်ဖျက်ကျူးလွန်၍ ဘောလုံးကို နေရာအမှားမှ ကစားခဲ့ပါက စည်းမျဉ်း 14.7a အောက်မှ ပုံမှန် သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်ကျခံရမည်။

18.3 Provisional Ball အရံဘောလုံး

18.3a အရံဘောလုံးအားရိုက်ခွင့်ရှိသည့်အချိန်

ဘောလုံးသည် ပင်နယ်တီဧရိယာ၏ အပြင်ဘက်တွင် ပျောက်ဆုံးနိုင်ခြေရှိနေလျှင် သို့မဟုတ် ကွင်းပြင်ပ အိုဘီသို့ ထွက်နိုင်ခြေရှိ နေလျှင် ကစားသမားသည် အချိန်ကုန်သက်သာစေရန်အတွက် အခြားဘောလုံး တစ်လုံးကို အချက်နှင့်အကွာအဝေး ပြစ်ဒဏ် ပေး၍ ကစားမည့်ဘောလုံးအဖြစ် အရံရိုက်ထားနိုင်သည်၊ (စည်းမျဉ်း 14.6)။ ဤဖော်ပြချက်တွင် အောက်ပါအနေအထားများ လည်း အကျုံးဝင်သည်

- မူလဘောလုံးအားရှာမတွေ့သေးခြင်း၊ ခွဲခြားအတည်ပြုမှု မလုပ်ရသေးခြင်းကြောင့် ဘောလုံးပျောက်သည့်အနေအထား မဖြစ်သေးသည့်တိုင်
- ဘောလုံးသည် ပင်နယ်တီဧရိယာအတွင်း ပျောက်ဆုံးနိုင်ခြေ ရှိသလို ကွင်းအတွင်း အခြားနေရာတစ်ခုတွင်လည်း ပျောက် ဆုံးနိုင်ခြေ ရှိနေသည့်အခါ
- ဘောလုံးသည် ပင်နယ်တီဧရိယာအတွင်း ပျောက်ဆုံးနိုင်ခြေရှိသလို ကွင်းပြင်ပအိုဘီသို့လည်း ထွက်သွားနိုင်ခြေ ရှိနေ သည့်အခါ

ကစားသမားသည် အရံဘောလုံးအဖြစ် ကစားရန် ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့် ဘောလုံးအား နောက်ဆုံးရိုက်ခဲ့သည့် နေရာမှ ပြန်ရိုက် သည်ဖြစ်စေကာမူ ထိုအရံဘောလုံးအား စည်းမျဉ်းက ခွင့်မပြုခဲ့လျှင် ထိုကစားလိုက်သော ဘောလုံးသည် ကစားသမားက အချက်နှင့် အကွာအဝေး ပြစ်ဒဏ်ပေး၍ ဆောင်ရွက်သော ကျင်းကစားသည့်ဘောလုံး ဖြစ်လာသည်။ (စည်းမျဉ်း 18.1 ကိုကြည့်ရန်)

အကယ်၍ အရန်ဘောကိုယ်တိုင်သည်လည်း ပင်နယ်တီဧရိယာပြင်ပတွင် ပျောက်နိုင်ခြေရှိနေလျှင် သို့မဟုတ် အိုဘီထွက်နိုင်ခြေ ရှိနေလျှင်

- ကစားသမားသည် နောက်ထပ်အရံဘောလုံး တစ်လုံး ထပ်ရိုက်ထားနိုင်သည်။
- ထိုထပ်ရိုက်သောအရံဘောလုံးသည် ပထမအရံဘောလုံးက မူလဘောလုံးနှင့် ဆက်နွယ်နေသကဲ့သို့ပင် ပထမ အရံဘောနှင့် ဆက်နွယ်မှု ရှိသည်။

18.3b အရံဘောလုံးရိုက်မည်ဖြစ်ကြောင်း ထုတ်ဖော်အသိပေးရခြင်း

ရိုက်ချက်မပြုလုပ်ရသေးမီ ကစားသမားသည် အရံဘောလုံးအားရိုက်မည်ဖြစ်ကြောင်း တစုံတဦးသို့ အသိပေး ကြေညာရမည်။

- ကစားသမားသည် 'နောက်တစ်လုံး ထပ်ရိုက်မည်' သို့မဟုတ် 'နောက်တစ်ခါ ထပ်ရိုက်မည်' ဟု ပြောဆိုခြင်းမျှဖြင့် မလုံလောက်ပါ။
- ကစားသမားသည် 'Provisional (အရံ)' ဟူသော စကားလုံးကို သုံး၍ဖြစ်စေ၊ မိမိ စည်းမျဉ်း 18.3 အရ အရံဘောလုံး ရိုက်မည်ဖြစ်ကြောင်း သိသာထင်ရှားစွာ ဖော်ပြ၍ဖြစ်စေ ဆောင်ရွက်ရမည်။

ကစားသမားသည် (အရံဘောလုံးဟု ရည်ရွယ်၍ ရိုက်ခဲ့သည့်တိုင်အောင်) တစ်စုံတစ်ဦးအား အသိပေးကြေညာမှု မရှိခဲ့ဘဲ ဘောလုံးအား နောက်ဆုံးရိုက်ခဲ့သည့်နေရာမှ ကစားခဲ့လျှင် ထိုဘောလုံးသည် ကစားသမားက အချက်နှင့်အကွာအဝေး ပြစ်ဒဏ်ပေး၍ ကစားသည့် ကျင်းကစားသောဘောလုံး ဖြစ်လာသည်။ (စည်းမျဉ်း 18.1 ကိုကြည့်ရန်)

သို့ရာတွင် အနီးအနား၌ ကစားသမား၏ကြေညာချက်အား ကြားနိုင်မည့်သူ မရှိလျှင် အရံဘောလုံးအား ရိုက်ထားနိုင်ပြီး ဖြစ်နိုင်သည်နှင့် တပြိုင်နက် တစ်ဦးဦးအား မိမိလုပ်ရပ်ကို အသိပေးရမည်။

18.3c အရံဘောလုံးအားအသက်ဝင်လာသည်အထိ သို့မဟုတ် စွန့်လွှတ်ရမည်အချိန်အထိ ကစားလာခြင်း

(1) **<u>အရံဘောလုံးအား တစ်ကြိမ်ထက်မက ရိုက်ကစားခြင်း -</u>** ကစားသမားသည် အရံဘောလုံးအား မူလဘောလုံး ရှိလောက်မည်ဟု ခန့်မှန်းထားသည့်နေရာနှင့် တူညီသော အကွာအဝေး သို့မဟုတ် ကျင်းသို့ ပိုမနီးသေးသော အကွာအဝေး အထိ အရံဘောလုံးဟူသော အဆင့်အတန်း ပျက်ပြယ်မှုမရှိဘဲ ဆက်ကစားလာနိုင်သည်။

ဤအချက်သည်အရံဘောလုံးအား အကြိမ်များစွာ ရိုက်ကစားသည့်တိုင် အတည်အမှန် ဖြစ်သည်။

သို့ရာတွင် ဘောလုံးသည် (2) တွင်ဖော်ပြသည့်အတိုင်း ကျင်းကစားသည့် အသက်ဝင်ဘောလုံး ဖြစ်လာလျှင်လည်းကောင်း၊ (3) တွင်ဖော်ပြသည့်အတိုင်း စွန့်လွှတ်လိုက်ရလျှင်လည်းကောင်း 'အရံဘောလုံး' ဟူသော အဖြစ်မှ ရပ်ဆိုင်းသွားပြီးနောက် 'ဘောလုံးအမှား' ဖြစ်လာသည်။

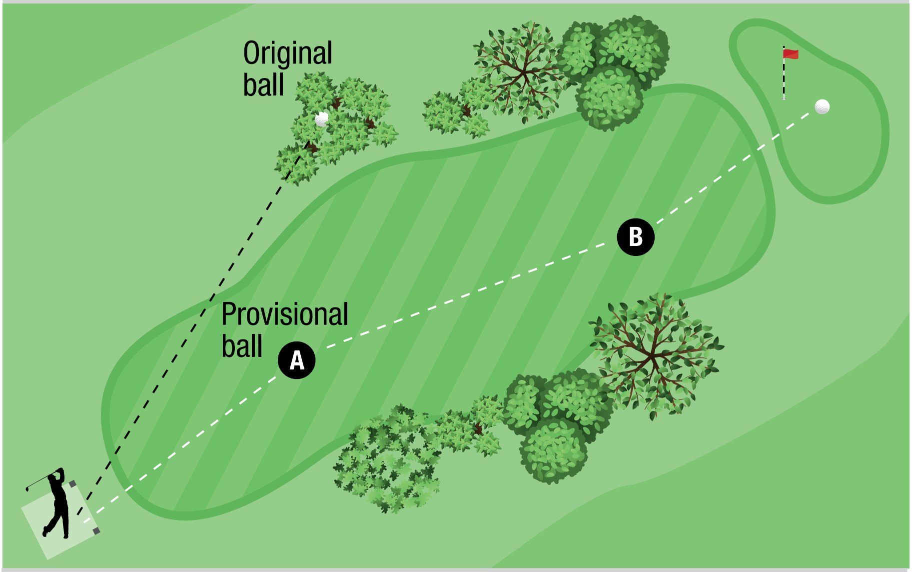
(2) **<u>အရံဘောလုံးသည် ကျင်းကစားမည့်ဘောလုံးအဖြစ် အသက်ဝင်လာချိန် -</u>** အရံဘောလုံးသည် အောက်ပါကိစ္စရပ်(၂)ခု အရ အချက်နှင့်အကွာအဝေး ပြစ်ဒဏ်ပေး၍ ကစားသောဘောလုံး ဖြစ်လာသည်။

- မူလဘောလုံးသည် ပင်နယ်တီဧရိယာအတွင်းမှအပ ကွင်း၏ကျန်နေရာတစ်ခုခုတွင် ပျောက်ဆုံးခြင်း သို့မဟုတ် ကွင်းပြင်ပ အိုဘီထွက်ခြင်း - မူလဘောလုံးသည် (ဘောလုံးရှာချိန် ၃-မိနစ် ကုန်ဆုံးပြီးမှ ကွင်းအတွင်း ပြန်တွေ့သည်ဖြစ်စေ) ကျင်းကစားခြင်းနှင့် လုံးဝ မသက်ဆိုင်တော့ဘဲ ဘောလုံးအမှား ဖြစ်လာပြီး ရိုက်ကစားခြင်း မပြုရတော့ပါ။ (စည်းမျဉ်း 6.3c ကိုကြည့်ရန်)
- **အရံဘောလုံးအား မူလဘောလုံးရှိလောက်မည့် ခန့်မှန်းနေရာထက် ကျင်းသို့ ပိုနီးသွားသောနေရာမှ ရိုက်လိုက်ချိန်** - မူလဘောလုံးသည် (ရှာဖွေချိန်သုံးမိနစ်ကုန်ဆုံးပြီးမှ ကွင်းအတွင်း ပြန်တွေ့ခြင်း သို့မဟုတ် ခန့်မှန်းထားသည့်နေရာထက် ကျင်းသို့ ပိုနီးသည့်နေရာတွင် တွေ့ရသည့်တိုင်) ကျင်းကစားခြင်းနှင့် မသက်ဆိုင်တော့ဘဲ ဘောလုံးအမှား ဖြစ်လာပြီး ရိုက်ကစားခြင်း မပြုရတော့ပါ။ (စည်းမျဉ်း 6.3c ကိုကြည့်ရန်)

အကယ်၍ ကစားသမားသည် အရံဘောလုံးအား မူလဘောလုံးနှင့် နေရာအတူတူသို့ ရိုက်ကစားခဲ့ပြီး မည်သည့်ဘောလုံး ဖြစ်ကြောင်း မခွဲခြားနိုင်လျှင် -

- ကွင်းအတွင်း ဘောလုံးတစ်လုံးသာ ရှာတွေ့လျှင် ထိုဘောလုံးအား အရံဘောလုံးအဖြစ် သတ်မှတ်ရမည်ဖြစ်ပြီး ကျင်းဆက်ကစားမည့် အသက်ဝင်ဘောလုံး ဖြစ်လာသည်။
- အကယ်၍ ကွင်းအတွင်း ဘောလုံးနှစ်လုံးလုံး တွေ့ခဲ့လျှင်- ကစားသမားသည် ထိုအထဲမှ တစ်လုံးအား အရံဘောလုံးအဖြစ် ရွေးချယ်ရမည်။ ထိုဘောလုံးသည် ကျင်းဆက်ကစားမည့် ဘောလုံးဖြစ်လာပြီး အခြားဘောလုံးသည် ကစားခြင်းနှင့်မဆိုင်တော့သည့် မူလဘောလုံးဟု သတ်မှတ်ရပြီး ရိုက်ကစားခွင့် မရှိတော့ပါ။

DIAGRAM 18.3c: PROVISIONAL BALL PLAYED FROM SPOT NEARER HOLE THAN WHERE ORIGINAL BALL IS ESTIMATED TO BE



- ကစားသမား တီခုံဧရိယာမှ ရိုက်လိုက်သောဘောလုံးသည် ချုံပုတ်ထဲတွင် ပျောက်နိုင်ခြေရှိနေသည်။ ထို့ကြောင့် ကစားသမားသည် အရံဘောလုံးအား ကြေညာပြီး ရိုက်လိုက်ရာ အမှတ်-A သို့ ကျရောက်ရပ်တန့်သွားသည်။
- အမှတ်-A သည် မူလဘောလုံးရှိလောက်သည့် ခန့်မှန်းနေရာထက် ကျင်းသို့ ပိုဝေးနေသေးသည်။ ကစားသမားသည် အရံဘောလုံးအား ၎င်း၏အဆင့်အတန်း ပျက်ပြယ်မှုမရှိသေးဘဲ အမှတ်-A မှ ဆက်ကစားနိုင်သည်။
- ကစားသမားသည် အရံဘောလုံးအား နေရာ-A မှ နေရာ-B သို့ ရိုက်လိုက်သည်။
- နေရာ-B သည် မူလဘောလုံးရှိလောက်မည့် ခန့်မှန်းနေရာထက် ကျင်းသို့ ပိုနီးသွားသည်။ အကယ်၍ ကစားသမားသည် နေရာ-B မှ အရံဘောလုံးအား ဆက်ရိုက်လိုက်လျှင် ထိုဘောလုံးသည် အချက်နှင့် အကွာအဝေးပြစ်ဒဏ်ပေး၍ ကစားသော ကျင်းကစားသည့်ဘောလုံး ဖြစ်လာသည်။

ခြွင်းချက် - ကစားသမားသည် မိမိဘောလုံး မည်သို့ဖြစ်ခဲ့ကြောင်း တပ်အပ်နီးပါး သေချာသိရှိပါက အခြားဘောလုံးတစ်လုံး အစားထိုးနိုင်ခြင်း - ကစားသမားသည် ၎င်း၏ဘောလုံးအား ရှာမတွေ့သော်လည်း မည်သို့ဖြစ်ခဲ့ကြောင်း တပ်အပ်နီးပါး သေချာသိရှိလျှင်မူ နောက်ထပ်နည်းလမ်းများ ဆောင်ရွက်ခွင့်ရှိသည်-

- ဘောလုံးသည် ကွင်းအတွင်း ကျရောက်ပြီးနောက် ပြင်ပသက်ရောက်မှုတစ်ခုခုကြောင့် နေရာရွေ့သွားခြင်း (စည်းမျဉ်း 9.6)
- ကွင်းအတွင်းရှိ ဖယ်ရှား၍မရသော လူလုပ်အတားအဆီးပစ္စည်းတစ်ခုခု (စည်းမျဉ်း 15.2b) သို့မဟုတ် ပုံမှန်မဟုတ်သော ကွင်းအနေအထားတစ်ခုခု (စည်းမျဉ်း 16.1e) ၏ အတွင်းတွင် သို့မဟုတ် အပေါ်တွင် ရောက်နေခြင်း။
- တစ်စုံတစ်ဦးက ကြိုးရွယ်ချက်ဖြင့် လမ်းကြောင်းပြောင်းခံရခြင်း သို့မဟုတ် တားဆီးခံရခြင်း (စည်းမျဉ်း 11.2c)

အထက်ပါစည်းမျဉ်းတစ်ခုခုနှင့် သက်ဆိုင်ပါက ကစားသမားသည် -

- ထိုစည်းမျဉ်းက ခွင့်ပြုသည့်အတိုင်း အခြားဘောလုံးတစ်လုံး အစားထိုးကစားခြင်း သို့မဟုတ်
- အရံဘောလုံးအား အချက်နှင့်အကွာအဝေး ပြစ်ဒဏ်ပေး၍ ကစားသည့် ကျင်းကစားမည့် ဘောလုံးအဖြစ် သတ်မှတ်ဆောင်ရွက်ခြင်း

စသည့် တစ်နည်းနည်းကို လုပ်ဆောင်နိုင်သည်။

(3) **<u>အရံဘောလုံးအား စွန့်လွှတ်ရမည့်အချိန် -</u>** အရံဘောလုံးသည် အောက်ပါကိစ္စရပ်နှစ်ခုအောက်တွင် ကျင်းကစားသည့် ဘောလုံး ဖြစ်မလာနိုင်တော့ဘဲ စွန့်လွှတ်ရမည်။

- <u>မူလဘောလုံးသည် ရှာဖွေချိန် ၃-မိနစ် မကုန်မီအတွင်း ပင်နယ်တီဧရိယာပြင်ပရှိ ကွင်းအတွင်း ရှာတွေ့ခဲ့လျှင်</u> ကစားသမားသည် မူလဘောလုံးအား အရှိအနေအထားအတိုင်း ဆက်ကစားရမည်။
- <u>မူလဘောလုံးအား ပင်နယ်တီဧရိယာအတွင်း တွေ့ရလျှင် သို့မဟုတ် ပင်နယ်တီဧရိယာထဲ ရှိနေကြောင်း တပ်အပ်နီးပါး သေချာသိရှိရလျှင်</u> ကစားသမားသည် မူလဘောလုံးအား အရှိအတိုင်း ကစား၍ဖြစ်စေ၊ စည်းမျဉ်း (17.1d) အချက်ပေးသက်သာခွင့်ကို ယူ၍ဖြစ်စေ ဆောင်ရွက်ရမည်။

ဤကိစ္စရပ်နှစ်ခုလုံးတွင် -

- ကစားသမားသည် လတ်တလောတွင် 'ဘောလုံးအမှား' ဖြစ်လာသည့် အရံဘောလုံးဖြင့် မည်သည့်ရိုက်ချက်မျှ ထပ်မပြုလုပ်ရ။ (စည်းမျဉ်း 6.3c)
- အရံဘောလုံးအား မစွန့်လွှတ်မီ ကစားခဲ့သည့် (ရိုက်ချက်များနှင့်တကွ အရံဘောလုံးကစားခဲ့ခြင်းနှင့် သက်ဆိုင်သည့် ပြစ်ဒဏ်ချက်ရေများ အပါအဝင်) ရိုက်ချက်အားလုံးကို ထည့်သွင်းရေတွက်ခြင်း မပြုရ။

ကစားသမားသည် မိမိအရံဘောလုံးကိုသာ ဆက်ကစားရန် ဆန္ဒပိုရှိနေလျှင် အခြားသူများအား မူလဘောလုံးကို မရှာရန် တောင်းဆိုနိုင်သည်။ သို့ရာတွင် ထိုသို့လိုက်နာရန်မှု ဝတ္တရား မရှိပါ။

အကယ်၍ အရံဘောလုံးသည် ကျင်းကစားသည့်ဘောလုံး ဖြစ်မလာသေးမီ မူလဘောလုံးဖြစ်လောက်သည့် ဘောလုံး တစ်လုံးအား တွေ့ရှိပါက ကစားသမားသည် မိမိဘောလုံး ဟုတ်မဟုတ် စိစစ်သတ်မှတ်နိုင်ရန် ထိုက်သင့်သော နည်းလမ်းအားလုံးဖြင့် ကြိုးပမ်း ဆောင်ရွက်ရမည်။ အကယ်၍ ထိုသို့လုပ်ဆောင်ရန် ပျက်ကွက်ခဲ့ပါက ကော်မတီက ထိုကစားသမားသည် အားကစားစိတ်ဓာတ်နှင့် သွေဖည်သော 'ပြင်းထန်သည့် အပြုအမူဆိုး' ဟု သတ်မှတ်ပါက စည်းမျဉ်း 1.2a အရ ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ် ပေးခြင်းခံရမည်။

RULE 19 Unplayable Ball
ကစားမရသည့်ဘောလုံး

စည်းမျဉ်း၏ရည်ရွယ်ချက်

ဤစည်းမျဉ်း 19 သည် ကစားမရနိုင်သောဘောလုံး အတွက် ကစားသမား လုပ်ဆောင်နိုင်မည့် နည်းလမ်းများနှင့် အကျုံးဝင်သက်ဆိုင်သည်။ ဤစည်းမျဉ်းသည် ပင်နယ်တီဧရိယာမှအပ ကျန်တစ်ကွင်းလုံးအတွင်းတွင် ဘောလုံးအား ခက်ခဲသည့်အနေအထားမှ လွတ်မြောက်ရန်အတွက် ပုံမှန်အားဖြင့် ပြစ်ဒဏ်တစ်ချက်ပေးပြီး ကစားသမားကို နည်းလမ်းများ ရွေးချယ်အသုံးပြုခွင့်ပေးထားသည်။

19.1 Player May Decide to Take Unplayable Ball Relief Anywhere Except Penalty Area
ကစား၍မရနိုင်သောဘောလုံးအတွက်သက်သာခွင့်ယူခြင်းအား ပင်နယ်တီဧရိယာမှအပ ကျန်နေရာအားလုံးတွင်ခွင့်ပြုခြင်း

ကစားသမားသည် မိမိဘောလုံးအား ကစားမရနိုင်သော ဘောလုံးအဖြစ် သတ်မှတ်၍ စည်းမျဉ်း 19.2 နှင့် 19.3 အရ အချက်ပေးသက်သာခွင့် ယူခြင်း မယူခြင်း ကို ဆုံးဖြတ်နိုင်သည့် တစ်ဦးတည်းသော ပုဂ္ဂိုလ်ဖြစ်သည်။

ကစား၍မရနိုင်သော ဘောလုံးအတွက် သက်သာခွင့်ယူခြင်းအား ပင်နယ်တီဧရိယာ **မှအပ** ကျန်နေရာအားလုံးတွင် လုပ်ဆောင်ခွင့်ပြုထားသည်။

အကယ်၍ ဘောလုံးသည် ပင်နယ်တီဧရိယာအတွင်းတွင် ကစား၍ မရနိုင်ပဲဖြစ်နေလျှင်မူ ကစားသမား၏ တစ်ခုတည်းသောနည်းလမ်းမှာ စည်းမျဉ်း (17.1) နှင့်အညီ အချက်ပေး၍ သက်သာခွင့်ယူခြင်း နည်းလမ်းသာ ဖြစ်သည်။

19.2 Relief Options for Unplayable Ball in General Area or On Putting Green
အထွေထွေဧရိယာအတွင်း သို့မဟုတ် ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်ရှိ ကစားမရနိုင်သော ဘောလုံးအတွက် သက်သာခွင့်နည်းလမ်းများ

ကစားသမားသည် မိမိ၏ ကစားမရသောဘောလုံးအတွက် စည်းမျဉ်း 19.2a , 19.2b နှင့် 19.2c တွင် ဖော်ပြထားသည့် နည်းလမ်း (၃) ခုမှ တစ်ခုခုကို ရွေးချယ်၍ ပြစ်ဒဏ်(၁)ချက် ပေါင်းပြီး သက်သာခွင့် ရယူဆောင်ရွက်နိုင်သည်။

- ကစားသမားသည် မူလဘောလုံးအား ရှာမတွေ့ခြင်း သို့မဟုတ် မိမိဘောလုံးအဖြစ် ခွဲခြားသတ်မှတ်နိုင်ခြင်း မရှိသည့်တိုင်အောင် စည်းမျဉ်း 19.2a ပါအတိုင်း အချက်နှင့်အကွာအဝေးပေး သက်သာခွင့်ကို လုပ်ဆောင်နိုင်သည်။
- သို့ရာတွင် စည်းမျဉ်း 19.2b အရ လိုင်းတလျှောက် - နောက်ဆုတ်ယူရသော သက်သာခွင့်နှင့် စည်းမျဉ်း 19.2c အရ ဘေးတိုက်သက်သာခွင့်အား ရယူဆောင်ရွက်မည်ဆိုလျှင်မူ ကစားသမားသည် မူလဘောလုံး၏ တည်နေရာကို သိရန်လိုအပ်သည်။

19.2a အချက်နှင့်အကွာအဝေးပေးသက်သာခွင့်

ကစားသမားသည် မူလဘောလုံးဖြင့်ဖြစ်စေ၊ အခြားဘောလုံးတစ်လုံးဖြင့်ဖြစ်စေ နောက်ဆုံးရိုက်ခဲ့သောနေရာမှ ပြန်သွားကစားနိုင်သည်။ (စည်းမျဉ်း 14.6)

19.2b လိုင်းတလျှောက် – နောက်ဆုတ်၍ ယူသည့် သက်သာခွင့်

ကစားသမားသည် ကျင်းပေါက်ဝနှင့် မူလဘောလုံးနေရာအား တတန်းတည်းထား၍ ထိုမျဉ်းဖြောင့်လိုင်းတလျှောက် ဘောလုံး၏ အနောက်သို့ အကန့်အသတ်မရှိ နောက်ဆုတ်ပြီး မိမိလွှတ်ချလိုသောနေရာ အမှတ်တွင် မူလဘောလုံးဖြစ်စေ၊ အခြားဘောလုံးတစ်လုံး ဖြစ်စေ လွှတ်ချပြီး သက်သာခွင့် ရယူဆောင်ရွက်နိုင်သည်။ ထိုမျဉ်းလိုင်းပေါ်သို့ ဘောလုံးလွှတ်ချချိန်တွင် ဘောလုံးနှင့်မြေပြင် ပထမဆုံး ထိတွေ့သော အမှတ်နေရာသည် ထိုနေရာမှစ၍ မည်သည့်အရပ်မျက်နှာသို့မဆို တုတ်(၁)ပြန် အကွာအဝေးရှိသော သက်သာခွင့်ဧရိယာတစ်ခုကို ဖန်တီးပေးသည်။ သို့ရာတွင် အောက်ပါကန့်သတ်ချက်များ ရှိသည်-

- <u>သက်သာခွင့်ဧရိယာ၏ တည်နေရာအပေါ် ကန့်သတ်ချက်</u> -
  - » မူလဘောလုံးရှိသည့်နေရာထက် ကျင်းသို့ ပိုမနီးစေရ
  - » ကွင်းအတွင်း မည်သည့်ဧရိယာ၌မဆို ရှိစေနိုင်သည့်။ **သို့ရာတွင်**
  - » ဘောလုံးအား လွှတ်ချစဉ် ဘောလုံးနှင့်မြေပြင် ပထမဆုံး စထိသောဧရိယာနှင့် တူညီသည့် ဧရိယာထဲတွင်သာ ဖြစ်ရမည်။

19.2c ဘေးတိုက်ယူသည့်သက်သာခွင့်

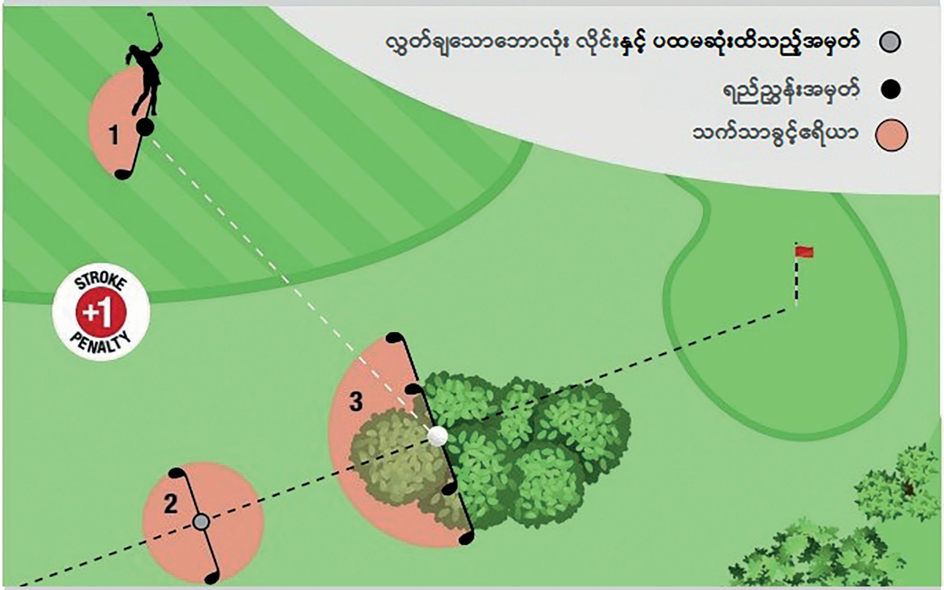
ကစားသမားသည် မူလဘောလုံးဖြစ်စေ အခြားတစ်လုံးဖြင့်ဖြစ်စေ လွှတ်ချဆောင်ရွက်နိုင်သည်။ (စည်းမျဉ်း 14.3 ကို ကြည့်ရန်)

- <u>ရည်ညွှန်းအမှတ်</u> - မူလဘောလုံး ရှိနေသည့်နေရာ ဖြစ်သည်။ သို့သော် ဘောလုံးသည် သစ်ပင်ပေါ် ရှိနေခြင်းကဲ့သို့ မြေပြင်အထက်နေရာတွင် ရှိနေပါက ရည်ညွှန်းမှတ်နေရာသည် ဘောလုံး၏ အောက်တည့်တည့်ရှိ မြေပြင်ပေါ်မှနေရာ ဖြစ်သည်။
- <u>ရည်ညွှန်းမှတ်မှ တိုင်းတာသတ်မှတ်ရသည့် သက်သာခွင့်ဧရိယာ အရွယ်အစား</u> - တုတ်(၂)ပြန်အတွင်း။ သို့သော် အောက်ပါကန့်သတ်ချက်များပါရှိသည် -
- <u>သက်သာခွင့်ဧရိယာ၏ တည်နေရာအပေါ် ကန့်သတ်ချက်</u> -
  - » ရည်ညွှန်းအမှတ်ထက် ကျင်းသို့ပိုမနီးစေရ၊
  - » ကွင်းအတွင်း မည်သည့်ဧရိယာ၌မဆို ရှိစေနိုင်သည်။ သို့ရာတွင်
  - » ရည်ညွှန်းမှတ်မှ တုတ်နှစ်ပြန်အတွင်းတွင် ကွင်းဧရိယာ တစ်မျိုးထက်မက ပိုရှိနေခဲ့လျှင် သက်သာခွင့်ဧရိယာအတွင်း ဘောလုံးလွှတ်ချစဉ်က ဘောလုံးနှင့်မြေပြင် စထိသည့် ဧရိယာနှင့် တူညီသည့်ဧရိယာ အတွင်း၌သာ ဘောလုံးကျရောက်ရပ်တန့်စေရမည်။

စည်းမျဉ်း 25.4m ကိုကြည့်ရန် (ဘီးတပ်ရွေ့လျားယာဉ်ကို အသုံးပြုရသည့် ကစားသမားအတွက် ဘေးတိုက် သက်သာခွင့်ဧရိယာအား တုတ်(၄) ပြန်အထိ တိုးချဲ့သတ်မှတ် ပေးထားသည်။)

စည်းမျဉ်း 19.2 အားဖောက်ဖျက်ကျူးလွန်၍ ဘောလုံးကိုနေရာအမှားမှ ကစားခဲ့ပါကစည်းမျဉ်း 14.7a အရ ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ် ကျခံရမည်။

DIAGRAM 19.2: RELIEF OPTIONS FOR UNPLAYABLE BALL IN GENERAL AREA



ကစားသမားသည် ချုံပုတ်အတွင်းကျနေသော ၎င်း၏ဘောလုံးအား ကစား၍မရနိုင်ဟု ဆုံးဖြတ်လိုက်သည်။ ကစားသမားတွင် ပြစ်ဒဏ်တစ်ချက်စီပေး၍ ဆောင်ရွက်နိုင်သော နည်းလမ်း(၃)ခု ရှိသည်။ ကစားသမားသည်-

(၁) နောက်ဆုံးရိုက်ခဲ့သည့်နေရာအား အခြေပြုသတ်မှတ်သည့် သက်သာခွင့်ဧရိယာအတွင်း ဘောလုံးကိုလွှတ်ချကစားရသော အချက်နှင့်အကွာအဝေးသက်သာခွင့်ကို ဆောင်ရွက်နိုင်သည်။

(၂) ဘောလုံးလွှတ်ချမည့်နေရာနှင့် အလံတိုင်ကြားတွင် မူလဘောလုံးနေရာကို တစ်တန်းတည်းထား၍ မူလဘောလုံးနောက်ဘက်တွင် လွှတ်ချကစားရသော မျဉ်းလိုင်းတလျှောက် နောက်ဆုတ်လွှတ်ချသည့် သက်သာခွင့်ယူခြင်းကို ဆောင်ရွက်နိုင်သည်။

(၃) ဘေးတိုက်သက်သာခွင့်ယူခြင်းကို ဆောင်ရွက်နိုင်သည်။ သက်သာခွင့်ယူရမည့် ရည်ညွှန်းအမှတ်သည် မူလဘောလုံးရှိသည့်နေရာဖြစ်ပြီး ထိုနေရာထက် ကျင်းသို့ပိုမနီးစေရသော တုတ်နှစ်ပြန်-သက်သာခွင့်ဧရိယာအတွင်း ဘောလုံးကို လွှတ်ချကစားရမည်။

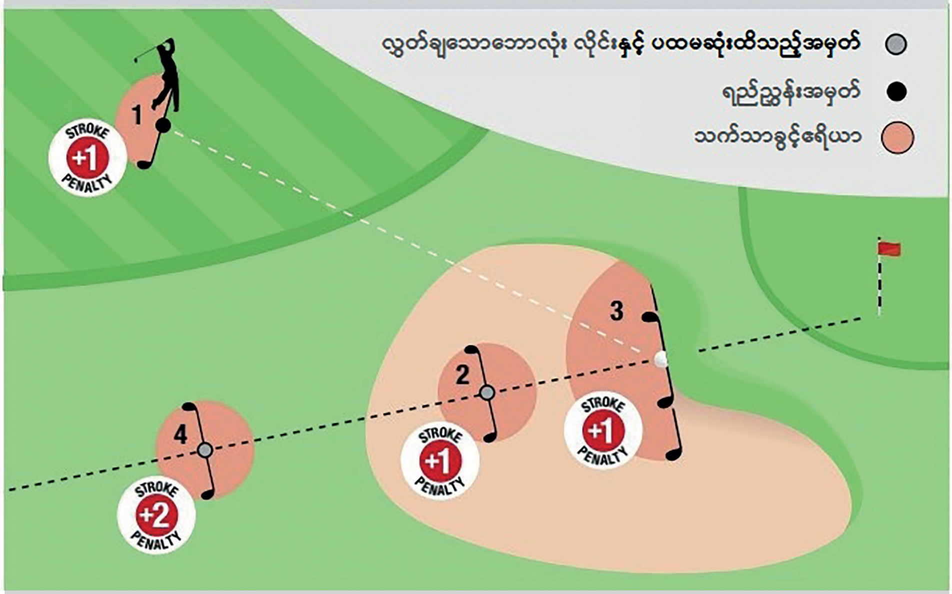
19.3 Relief Option for Unplayable Ball in Bunker
ဘန်ကာထဲရှိကစားမရနိုင်သောဘောလုံးအတွက် သက်သာခွင့်ယူခြင်းနည်းလမ်းများ

19.3a ပုံမှန်သက်သာခွင့်နည်းလမ်း (ပြစ်ဒဏ် ၁–ချက်)

ကစားသမား၏ဘောလုံးသည် ဘန်ကာထဲရှိနေလျှင် -

- ကစားသမားသည် မိမိ၏ ကစားမရနိုင်သောဘောလုံးအတွက် ပြစ်ဒဏ် (၁)ချက် ပေး၍ စည်းမျဉ်း 19.2 ပါ နည်းလမ်းများထဲမှ မည်သည့်နည်းလမ်းကိုမဆို ဆောင်ရွက်ပြီး သက်သာခွင့်ယူနိုင်သည်။ သို့ရာတွင် -
- ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်း 19.2b အရ လိုင်းတစ်လျှောက် နောက်ဆုတ်၍ သက်သာခွင့်ယူသည် ဖြစ်စေ၊ စည်းမျဉ်း 19.2c အရ ဘေးတိုက်သက်သာခွင့် ယူသည်ဖြစ်စေ ဘောလုံးအား ဘန်ကာအတွင်းမှာပင် လွှတ်ချရပြီး ဘန်ကာအတွင်းမှာပင် ဘောလုံး ရှိနေစေရမည်။

DIAGRAM 19.3: RELIEF OPTIONS FOR UNPLAYABLE BALL IN BUNKER



ကစားသမားသည် ဘန်ကာအတွင်းရှိရင်း၏ဘောလုံးအား ကစားမရနိုင်ဟု ဆုံးဖြတ်လိုက်သည်။ ကစားသမားအတွက် နည်းလမ်း(၄)ခု ရှိသည်။

(၁) ပြစ်ဒဏ်တစ်ချက်ပေး၍ အချက်နှင့်အကွာအဝေးသက်သာခွင့်ကို ဆောင်ရွက်နိုင်သည်။

(၂) ပြစ်ဒဏ်တစ်ချက်ပေး၍ ဘန်ကာအတွင်းမှာပင် မျဉ်းလိုင်းတလျှောက် နောက်ဆုတ်လွှတ်ချရသော သက်သာခွင့်ကို ဆောင်ရွက်နိုင်သည်။

(၃) ပြစ်ဒဏ်တစ်ချက်ပေး၍ ဘန်ကာအတွင်းမှာပင် ဘေးတိုက်သက်သာခွင့်ကို ဆောင်ရွက်နိုင်သည်။

(၄) စုစုပေါင်း ပြစ်ဒဏ်နှစ်ချက်ပေး၍ ဘန်ကာအပြင်ဘက်တွင် မျဉ်းလိုင်းတလျှောက် နောက်ဆုတ်လွှတ်ချရသော သက်သာခွင့်ကို ဆောင်ရွက်နိုင်သည်။

19.3b အပိုဆောင်း သက်သာခွင့်နည်းလမ်း (ထပ်ပေါင်း ပြစ်ဒဏ်နှစ်ချက်)

ဘောလုံးသည် ဘန်ကာအတွင်းရှိနေလျှင် အပိုဆောင်းသက်သာခွင့်နည်းလမ်းအရ စုစုပေါင်း ပြစ်ဒဏ်(၂)ချက် ပေါင်း၍ စည်းမျဉ်း (19.2b) ပါအတိုင်း မျဉ်းလိုင်းတလျှောက် နောက်ဆုတ်ယူသည့် သက်သာခွင့်နည်းလမ်းကို ဘန်ကာ၏ အပြင်ဘက်တွင် ဆောင်ရွက်နိုင်သည်။

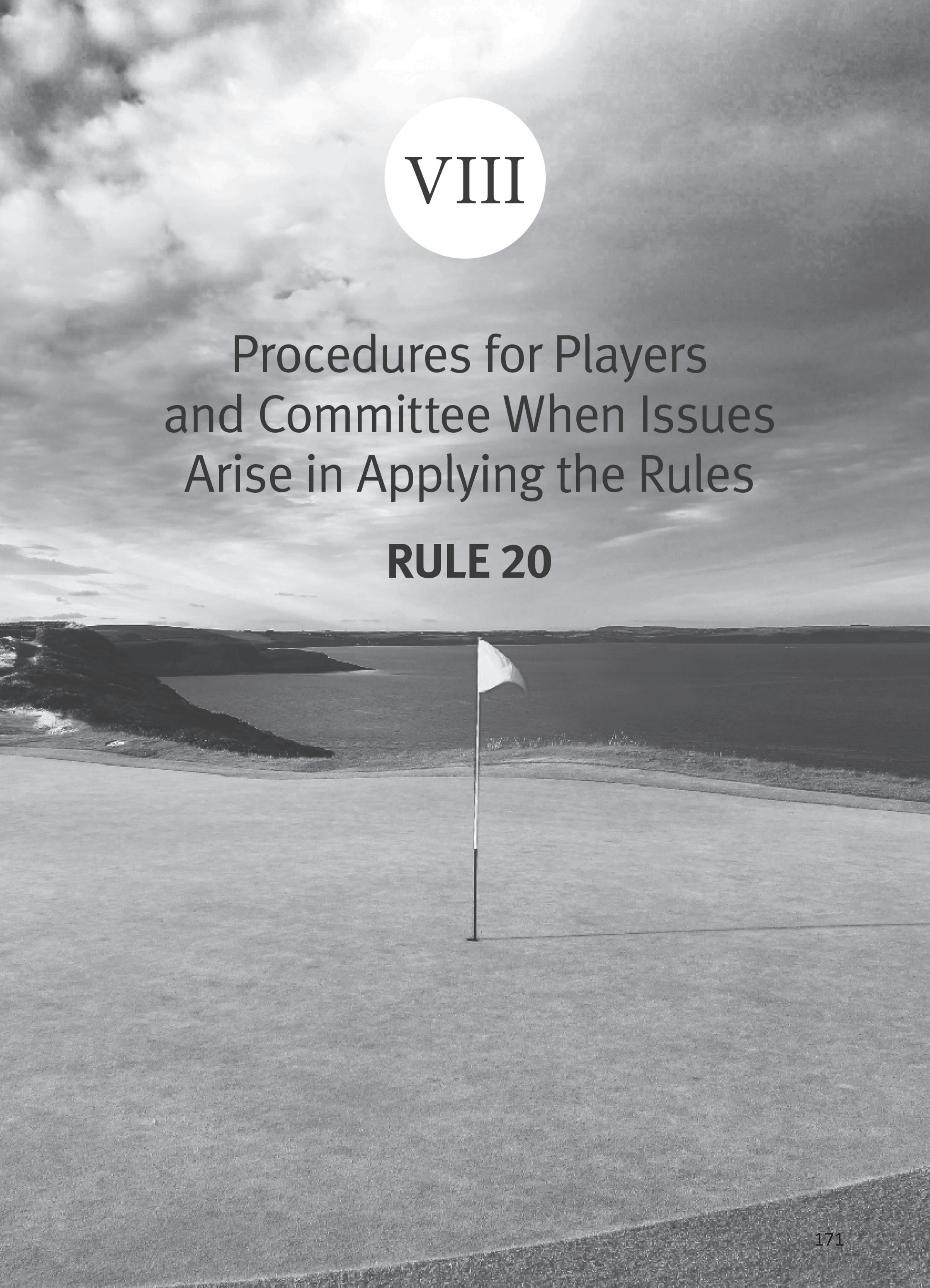
စည်းမျဉ်း 25.4n ကိုကြည့်ရန်။ (ဘီးတပ်ရွေ့လျားယာဥ်ကို အသုံးပြုရသော ကစားသမားအတွက် စည်းမျဉ်း 19.3b အတိုင်း မျဉ်းလိုင်းတလျှောက် နောက်ဆုတ်၍ သက်သာခွင့်ယူရာတွင် အချက်ပေးပြစ်ဒဏ်ကို တစ်ချက်ဟု လျှော့ချသတ်မှတ်ပေးထားသည်။)

စည်းမျဉ်း 19.3 အား ဖောက်ဖျက်ကျူးလွန်၍ ဘောလုံးကို နေရာအမှားမှ ကစားခဲ့ပါက - စည်းမျဉ်း 14.7a အရ ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ် ကျခံရမည်။

VIII

Procedures for Players and Committee When Issues Arise in Applying the Rules

RULE 20



RULE 20 Resolving Rules Issues During Round; Ruling by Referee and Committee

ကွင်းပတ်ကစားစဉ်အချိန်အတွင်း စည်းမျဉ်းဆိုင်ရာ ကိစ္စရပ်များကိုဖြေရှင်းခြင်း။ ဒိုင်နှင့်ကော်မတီတို့၏ ဆုံးဖြတ်ချက်များရယူခြင်း။

စည်းမျဉ်း၏ရည်ရွယ်ချက်

စည်းမျဉ်း 20 သည် ကွင်းပတ်ကစားချိန်အတွင်း စည်းမျဉ်းဆိုင်ရာကိစ္စရပ်များ ပေါ်ပေါက်ခဲ့ပါက ကစားသမားအတွက် နောက်ဆက်တွဲစည်းမျဉ်းဆုံးဖြတ်ချက်များ ရယူနိုင်ခြင်းကို ခွင့်ပြုပေးထားသည့် (ကျင်းပြတ်ကစားနည်းနှင့် အချက်ရေကစားနည်းတို့တွင် မတူညီသော) လုပ်ထုံးလုပ်နည်းများ အပါအဝင် ကစားသမားများ မည်သို့ဆောင်ရွက်သင့်သည်များကို ဖော်ပြထားပါသည်။

ဤစည်းမျဉ်းသည် ဖြစ်စဉ်အချက်အလက်မေးခွန်းများကို ဆုံးဖြတ်ပေးရန်နှင့် စည်းမျဉ်းများကို ကိုးကားအသုံးပြုရန် အခွင့်အာဏာရှိသော ဒိုင်လူကြီး၏ အခန်းကဏ္ဍကိုလည်း ဖော်ပြထားသည်။ ဒိုင်လူကြီး သို့မဟုတ် ကော်မတီ၏ စည်းမျဉ်းဆုံးဖြတ်ချက်များသည် ကစားသမားအားလုံးအပေါ် လွှမ်းခြုံပါသည်။

20.1 Resolving Rules Issues During Round
ကွင်းပတ်ကစားချိန်အတွင်းစည်းမျဉ်းဆိုင်ရာကိစ္စရပ်များကိုဖြေရှင်းခြင်း

20.1a ကစားသမားများသည် မလိုလားအပ်သောနှောင့်နှေးကြန့်ကြာမှုများကို ရှောင်ကျဉ်ရမည်။

ကစားသမားများသည် ကွင်းပတ်ကစားချိန်အတွင်း စည်းမျဉ်းအကူအညီတောင်းခံသည့်အခါ ကျိုးကြောင်းဆီလျော်မှုမရှိသည့် နှောင့်နှေးကြန့်ကြာခြင်းကို မဖြစ်စေရပါ။

- အကယ်၍ စည်းမျဉ်းကိစ္စ ကူညီဖြေရှင်းရန်အတွက် ဒိုင်လူကြီး သို့မဟုတ် ကော်မတီက သင့်တင့်သောအချိန်အတွင်း ရောက်ရှိနိုင်ခြင်း မရှိခဲ့လျှင် ကစားသမားသည် မည်သို့ဆက်လက်ကစားရမည်ကို ဆုံးဖြတ်ဆောင်ရွက်ရမည်။
- ကစားသမားသည် ကျင်းပြတ်ပြိုင်ပွဲတွင် စည်းမျဉ်းအဆုံးအဖြတ်ကို တောင်းခံခြင်းဖြင့်လည်းကောင်း (စည်းမျဉ်း 20.1b(2) ကိုဖတ်ရှုရန်။)၊ အချက်ရေပြိုင်ပွဲတွင် ဘောလုံးနှစ်လုံး အပြိုင်ကစားခြင်းဖြင့်၎င်းလည်းကောင်း (စည်းမျဉ်း 20.1c(3) ကို ဖတ်ရှုရန်။) မိမိ၏အခွင့်အရေးကို ကာကွယ်နိုင်သည်။

20.1b ကျင်းပြတ်ပြိုင်ပွဲတွင် စည်းမျဉ်းဆိုင်ရာပြဿနာများကိုဖြေရှင်းခြင်း

(1) <u>သဘောတူညီချက်ဖြင့်ဆုံးဖြတ်ခြင်း</u> - ကွင်းပတ်တစ်ခုအတွင်း ကျင်းပြတ်ပြိုင်ပွဲမှ ကစားသမားများသည် စည်းမျဉ်းဆိုင်ရာကိစ္စရပ်တစ်ခုကို မည်သို့ဆုံးဖြတ်မည်ကို သဘောတူညီမှု ရယူနိုင်သည်။

- ထိုသို့သဘောတူညီမှုဖြင့် ထွက်ပေါ်လာသည့်ရလဒ်သည် စည်းမျဉ်းများအရ လွဲမှားနေသည့်တိုင် ကိုးကားလိုက်နာရမည်ဟု သိရှိထားသော စည်းမျဉ်း သို့မဟုတ် ပြစ်ဒဏ်တစ်ခုခုကို လစ်လျူရှုထားကြရန် သဘောတူညီကြခြင်း မဟုတ်သ၍ ထိုရလဒ်သည်သာ အတည်ဖြစ်သည်။ (စည်းမျဉ်း 1.3b(1) ကို ဖတ်ရှုရန်)
- **သို့သော်** ဒိုင်လူကြီးတစ်ဦးသည် ထိုအတွဲပြိုင်ပွဲတစ်ခုလုံးအတွက် သတ်မှတ်တာဝန်ပေးထားခြင်းဖြစ်လျှင် ၎င်း၏ ရှေ့မှောက်တွင်ဖြစ်ပေါ်လာသည့် စည်းမျဉ်းကိစ္စရပ်များအားလုံးကို အချိန်မီ ဝင်ရောက်ဖြေရှင်းပေးရမည်ဖြစ်ပြီး (စည်းမျဉ်း 20.1b(2) ကို ဖတ်ရှုရန်) ကစားသမားများသည် ၎င်း၏ဆုံးဖြတ်ချက်ကို လိုက်နာရမည်ဖြစ်သည်။

ဒိုင်လူကြီးမရှိသည့်အချိန် စည်းမျဉ်းကိစ္စရပ်တစ်ခုကို ကစားသမားများအကြား သဘောတူညီမှုမရလျှင် သို့မဟုတ် မည်သို့ကိုးကားဆောင်ရွက်ရမည်ကို မသဲကွဲလျှင် ကစားသမားတစ်ဦးဦးသည် စည်းမျဉ်း 20.1b(2) အရ စည်းမျဉ်းအဆုံးအဖြတ်ကို တောင်းခံနိုင်သည်။

(2) ပြိုင်ပွဲရလဒ် နောက်ဆုံးအတည်မဖြစ်မီ စည်းမျဉ်းအဆုံးအဖြတ်တောင်းခံခြင်း - ကစားသမားတစ်ယောက်သည် ၎င်းကိုယ်တိုင် သို့မဟုတ် ပြိုင်ဘက်ကစားသမားအတွက် စည်းမျဉ်းကို မည်သို့ကိုးကားဆောင်ရွက်ရမည်ကို ဆုံးဖြတ်ရန် ဒိုင်လူကြီး သို့မဟုတ် ကော်မတီကို လိုအပ်ခဲ့လျှင် စည်းမျဉ်းအဆုံးအဖြတ်ကို တောင်းဆိုနိုင်သည်။

အကယ်၍ သင့်တင့်သောအချိန်အတွင်း ဒိုင်လူကြီး သို့မဟုတ် ကော်မတီက မရောက်ရှိနိုင်ခဲ့လျှင် ကစားသမားသည် ပြိုင်ဘက်ကစားသမားကို ဒိုင်လူကြီး သို့မဟုတ် ကော်မတီနှင့် ရရှိနိုင်သည့် အချိန်တွင် စည်းမျဉ်းဆုံးဖြတ်ချက် ရယူမည်ဖြစ်ကြောင်း အသိပေးပြောကြားထားပြီး နောက်ဆက်တွဲ စည်းမျဉ်းဆုံးဖြတ်ချက်ကို တောင်းခံနိုင်သည်။

ကစားသမားတစ်ယောက်သည် ပြိုင်ပွဲအနိုင်အရှုံးရလဒ် အဆုံးသတ်မဖြစ်မီ စည်းမျဉ်းဆုံးဖြတ်ချက် တောင်းခံလာခဲ့လျှင် -

- အချိန်မီတောင်းခံခြင်းဖြစ်မှသာ စည်းမျဉ်းဆုံးဖြတ်ချက် လုပ်ဆောင်ပေးမည်ဖြစ်သည်။ အချိန်မီတောင်းခံခြင်း ဖြစ်မဖြစ်ဆိုသည်မှာ ကစားသမားက စည်းမျဉ်းဖြစ်စဉ်အချက်အလက်များကို သတိပြုမိသည့်အချိန်အပေါ်တွင် မူတည်သည်။
   - » <u>ကစားသမားတစ်ဦးဦးက နောက်ဆုံးကျင်းမစတင်မီ ကစားသမားက စည်းမျဉ်းဖြစ်စဉ်အချက်အလက်ကို သတိပြုမိလျှင်</u> ကစားသမားတစ်ဦးဦးက နောက်ကစားမည့်ကျင်းစတင်ရန် ရိုက်ချက်တစ်ခုမပြုလုပ်မီ စည်းမျဉ်းအဆုံးအဖြတ်တောင်းခံမှုကို ပြုလုပ်ရမည်။
   - » <u>နောက်ဆုံးကျင်းကစားနေစဉ် သို့မဟုတ် ကစားပြီးမှ စည်းမျဉ်းဖြစ်စဉ်အချက်အလက်ကို သတိပြုမိလျှင်</u> စည်းမျဉ်းအဆုံးအဖြတ်တောင်းခံမှုကို ပြိုင်ပွဲအနိုင်အရှုံးရလဒ် အဆုံးသတ်မဖြစ်မီ ပြုလုပ်ရမည်။ (စည်းမျဉ်း 3.2a(5) ကို ဖတ်ရှုရန်။)
- အကယ်၍ ကစားသမားသည် ထိုအချိန်အတွင်း စည်းမျဉ်းဆုံးဖြတ်မှုကို မတောင်းခံခဲ့လျှင် ဒိုင်လူကြီး သို့မဟုတ် ကော်မတီက စည်းမျဉ်းဆုံးဖြတ်ချက် ပြုလုပ်ပေးမည်မဟုတ်ဘဲ စည်းမျဉ်းများကို လွဲမှားသောနည်းလမ်းဖြင့် ကိုးကားဆောင်ရွက်ခဲ့သည့်တိုင် အဆုံးအဖြတ်တောင်းခံသည့်ကျင်း (ကျင်းများ) ၏ မူလရလဒ်ကိုသာ အတည်မှတ်ယူရမည်။

ကစားသမားသည် အစောပိုင်းကျင်းတစ်ခု၏ စည်းမျဉ်းဆုံးဖြတ်ချက်ကို တောင်းခံလာခဲ့လျှင် အောက်ပါအချက် (၃) ချက်လုံးနှင့် ကိုက်ညီမှသာ ဆုံးဖြတ်ဆောင်ရွက်ပေးမည်ဖြစ်ပါသည်။

- ပြိုင်ဘက်ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်း 3.2d(1) (ရိုက်ချက်အရေအတွက်အမှားကို ပြောကြားခြင်း) သို့မဟုတ် စည်းမျဉ်း 3.2d(2) (ကစားသမားကို ပြစ်ဒဏ်အချက်အကြောင်း ပြောကြားရန် ပျက်ကွက်ခြင်း) ကို ဖေါက်ဖျက်ခြင်း
- ကစားသမားသည် ကစားသမားတစ်ဦးဦးက လက်ရှိကစားနေသောကျင်းတွင် စတင်မကစားမီ သို့မဟုတ် ကျင်းနှစ်ကျင်းကြားတွင်ဖြစ်လျှင် ကျင်းကစားခြင်းမပြီးဆုံးမီ သတိမပြုမိခဲ့သည့် စည်းမျဉ်းဖြစ်စဉ် အချက်အလက်များပေါ် အခြေခံ၍ စည်းမျဉ်းဆုံးဖြတ်ချက် တောင်းခံရခြင်း
- စည်းမျဉ်းဖြစ်စဉ်အချက်အလက်များကို သတိပြုမိပြီးနောက် ကစားသမားက စည်းမျဉ်းအဆုံးအဖြတ်ကို အချိန်မီ တောင်းခံခြင်း (အထက်ဖေါ်ပြပါအတိုင်း)

(3) **<u>ပြိုင်ပွဲအနိုင်အရှုံးရလဒ် အဆုံးသတ်ဖြစ်ပြီးနောက်မှ စည်းမျဉ်းဆုံးဖြတ်ချက်တောင်းခံခြင်း။</u>** ကစားသမားသည် ပြိုင်ပွဲအနိုင်အရှုံးရလဒ် အဆုံးသတ်ဖြစ်ပြီးမှ စည်းမျဉ်းဆုံးဖြတ်ချက်ကို တောင်းခံလာလျှင် -

- ကော်မတီသည် အောက်ပါအချက် (၂) ခုလုံးနှင့် ကိုက်ညီမှသာ ဆုံးဖြတ်ဆောင်ရွက်ပေးမည်ဖြစ်ပါသည်။
  - » ကစားသမားသည် ပြိုင်ပွဲရလဒ် အဆုံးသတ်မဖြစ်မီက သတိမပြုမိခဲ့သော ဖြစ်စဉ်အချက်အလက်များပေါ် အခြေခံ၍ ဆုံးဖြတ်ချက် တောင်းခံရခြင်း
  - » ပြိုင်ဘက်ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်း 3.2d(1) (ရိုက်ချက်အရေအတွက် အမှားကို ပြောကြားခြင်း) သို့မဟုတ် စည်းမျဉ်း 3.2d(2) (ကစားသမားကို ပြစ်ဒဏ်အချက်အကြောင်း ပြောကြားရန်ပျက်ကွက်ခြင်း) ကို ဖေါက်ဖျက်ပြီး စည်းမျဉ်းဖေါက်ဖျက်မှုကို ပြိုင်ပွဲအနိုင်အရှုံးရလဒ် အဆုံးသတ်မတိုင်မီ သိရှိခြင်း
- ဤသို့ စည်းမျဉ်းဆုံးဖြတ်မှုကိုဆောင်ရွက်ရန် အချိန်အကန့်အသတ်မရှိပါ။

(4) **<u>ဘောလုံးနှစ်လုံး အပြိုင်ကစားခွင့် မရှိခြင်း။</u>** ကျင်းပြတ်ပြိုင်ပွဲတစ်ခုတွင် လုပ်ထုံးလုပ်နည်းအမှန်ကို မသေချာသည့် ကစားသမားတစ်ဦးသည် ကျင်းကို အပြိုင်ဘောလုံးနှစ်လုံးဖြင့် ကစားရန် ခွင့်မပြုပါ။ ဤသို့ ဆောင်ရွက်သည့်နည်းလမ်းသည် အချက်ရေကစားနည်းတွင်သာ ကိုးကားဆောင်ရွက်နိုင်ပါသည်။ (စည်းမျဉ်း 20.1c ကို ဖတ်ရှုရန်။)

20.1c အချက်ရေပြိုင်ပွဲတွင် စည်းမျဉ်းဆိုင်ရာ ပြဿနာများကိုဖြေရှင်းခြင်း

(1) **<u>စည်းမျဉ်းဆိုင်ရာကိစ္စရပ်များကို သဘောတူညီမှုဖြင့် ဆုံးဖြတ်ခွင့်မရှိခြင်း -</u>** စည်းမျဉ်းဆိုင်ရာပြဿနာများကို ဆုံးဖြတ်ရန်အတွက် သင့်တင့်သောအချိန်အတွင်း ဒိုင်လူကြီး သို့မဟုတ် ကော်မတီ၏အကူအညီကို မရရှိခဲ့လျှင် -

- ကစားသမားများသည် စည်းမျဉ်းများကို ကိုးကားဆောင်ရွက်ရာတွင် တစ်ဦးကိုတစ်ဦး ကူညီကြရန် တိုက်တွန်းအားပေးပါသည်။ သို့သော် ၎င်းတို့သည် စည်းမျဉ်းပြဿနာများကို အချင်းချင်းသဘောတူညီချက်ဖြင့် ဆုံးဖြတ်ဆောင်ရွက်ခြင်း၊ ထိုသို့ ၎င်းတို့လက်လှမ်းမီသလောက်သာ သဘောတူဆောင်ရွက်မှုကို အခြားကစားသမား၊ ဒိုင်လူကြီးနှင့် ကော်မတီ တစ်ဦးတစ်ယောက်ကိုမျှ အတည်ပြုချက်မယူခြင်းအား လုပ်ဆောင်ရန်အခွင့်မရှိပါ။
- ကစားသမားတစ်ယောက်သည် စည်းမျဉ်းဆိုင်ရာ ပြဿနာမှန်သမျှကို စကိုးကတ်ပြန်မအပ်မီ ကော်မတီထံ တင်ပြသင့်သည်။

(2) **<u>ကစားသမားများသည် အခြားပြိုင်ပွဲဝင်ကစားသမားများ၏အကျိုးကို ကာကွယ်ပေးသင့်သည် -</u>** အခြားကစားသမားအားလုံး၏အကျိုးကို ကာကွယ်ရန် -

- ကစားသမားတစ်ယောက်သည် အခြားကစားသမားတစ်ယောက်က စည်းမျဉ်းကို ဖေါက်ဖျက်သည် သို့မဟုတ် ဖေါက်ဖျက်နိုင်လောက်သည်ဟု သိရှိလျှင် သို့မဟုတ် ယုံကြည်ရလျှင်၊ အခြားကစားသမားများက ထိုအချင်းအရာကို သတိမပြုမိလျှင် သို့မဟုတ် လစ်လျူရှုနေကြလျှင် ကစားသမားသည် ၎င်းဖြစ်စဉ်ကိစ္စကို ထိုကစားသမား။ ထိုကစားသမား၏မာကာ၊ ဒိုင်လူကြီး သို့မဟုတ် ကော်မတီကို ပြောကြားသင့်သည်။
- ဤသို့ပြောကြားမှုကို ကစားသမားသည် ဖြစ်စဉ်အကြောင်းအရာကို သတိပြုမိသည်နှင့် ချက်ချင်းပြုလုပ်သင့်သည်။ ထိုသို့ ချက်ချင်းပြောကြားရန် အခွင့်မသာလျှင် ထိုကစားသမား စကိုးကတ် ပြန်မအပ်မီအချိန်ထက် နောက်မကျဘဲ ပြောကြားသင့်သည်။

ကစားသမားသည် ထိုသို့ပြောကြားဆောင်ရွက်ရန် ပျက်ကွက်ခဲ့လျှင် ကော်မတီသည် ဂေါက်အားကစား၏ စိတ်ဝိဉာဉ်နှင့် ဖီလာဆန့်ကျင်ဖြစ်နေသည့် ဆိုးရွားသောကျင့်ဝတ်ပျက်ပြားမှုဟု ဆုံးဖြတ်လျှင် ကစားသမားကို စည်းမျဉ်း 1.2a အရ ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ် ချမှတ်နိုင်သည်။

(3) **<u>မည်သို့ဆောင်ရွက်ရမည်ကို မသေချာသည့်အချိန်တွင် ဘောလုံးနှစ်လုံး ကစားခြင်း -</u>** ကျင်းတစ်ကျင်း ကစားနေချိန်တွင် လုပ်ထုံးလုပ်နည်းအမှန်ကို မသေချာသည့် ကစားသမားတစ်ဦးသည် ပြစ်ဒဏ်မပေးရဘဲ ဘောလုံးနှစ်လုံးဖြင့် ကျင်းကို ပြီးသည်အထိ ကစားနိုင်သည်။

- ကစားသမားသည် မသေချာသည့်အခြေအနေပေါ်ပေါက်ပြီး ရိုက်ချက်တစ်ခုမပြုလုပ်မီ ဘောလုံးနှစ်လုံး အပြိုင်ကစားရန် ဆုံးဖြတ်ရမည်။
- ကစားသမားသည် ရွေးချယ်သည့်ဘောလုံးအတွက် အသုံးပြုသော ဆောင်ရွက်ပုံနည်းလမ်းကို စည်းမျဉ်းကခွင့်ပြုလျှင်မည်သည့်ဘောလုံး၏ရိုက်ချက်ကို ရယူမည်ဖြစ်ကြောင်း မိမိ၏မာကာ သို့မဟုတ် အခြားကစားသမား တစ်ယောက်ယောက်ကို ရိုက်ချက်မပြုလုပ်မီ ကြေညာပြောကြားခြင်းဖြင့် ရွေးချယ်ထားသင့်သည်။
- အကယ်၍ ကစားသမားသည် ထိုသို့ရွေးချယ်မှုကို အချိန်မီ မဆောင်ရွက်ခဲ့လျှင် ပထမရိုက်ကစားသောဘောလုံးကို အလိုအလျောက် ရွေးချယ်သည်ဟု မှတ်ယူရမည်။
- ထိုသို့ဘောလုံးနှစ်လုံးကစားခဲ့သည့် အခြေအနေကို ကစားသမားအတွက် ထိုဘောလုံးနှစ်လုံး၏ ရိုက်ချက်စကိုးတူညီနေသည့်တိုင် စကိုးကတ်ပြန်မအပ်မီ ကော်မတီထံ သတင်းပို့ရမည်။ ကစားသမားသည် ထိုသို့သတင်းပို့ရန်ပျက်ကွက်လျှင် **ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ်** ချမှတ်ခံရမည်။
- ကစားသမားသည် ဒုတိယအပြိုင်ဘောလုံး ရိုက်ကစားရန် မဆုံးဖြတ်ရသေးမီ ရိုက်ချက်တစ်ခုကို ပြုလုပ်ခဲ့လျှင် -
  - » ဤစည်းမျဉ်းကို လုံးဝကိုးကား၍ မရတော့ဘဲ ဒုတိယအပြိုင်ဘောလုံးရိုက်ကစားရန် ဆုံးဖြတ်ခြင်းမပြုမီရိုက်လိုက်သောဘောလုံး၏ရိုက်ချက်ကိုသာ စာရင်းသွင်း မှတ်ယူရတော့မည်ဖြစ်သည်။
  - » သို့သော် ဒုတိယဘောလုံး ရိုက်ကစားခြင်းအတွက် ပြစ်ဒဏ်မဖြစ်ပါ။

ဤစည်းမျဉ်းအရ ရိုက်ကစားသော ဒုတိယဘောလုံး (အပြိုင်ဘော) သည် စည်းမျဉ်း 18.3 အရ ရိုက်ကစားသော ပရိုဗီရှင်နယ် အရံဘောနှင့် မတူပါ။

(4) <u>**ကျင်းအတွက် ရိုက်ချက်စကိုးကို ကော်မတီက ဆုံးဖြတ်ခြင်း -**</u> ကစားသမားသည် အပိုဒ် (၃) အရ ဘောလုံးနှစ်လုံးအပြိုင်ကစားခဲ့သည့်အခါ ကော်မတီသည် ကစားသမား၏ ရိုက်ချက်စကိုးကို အောက်ပါနည်းလမ်းအတိုင်း ဆုံးဖြတ်ပါမည်။

- ရွေးချယ်သောဘောလုံး (ကစားသမားကရွေးချယ်သည်ဖြစ်စေ၊ အလိုအလျောက် ရွေးချယ်ရသည်ဖြစ်စေ) အတွက်အသုံးပြုခဲ့သည့် ဆောင်ရွက်မှုနည်းလမ်းကို စည်းမျဉ်းက ခွင့်ပြုလျှင် ထိုဘောလုံး၏ရိုက်ချက်ကို ရယူရေတွက်ရမည်။
- ထိုရွေးချယ်သည့်ဘောလုံးအတွက် အသုံးပြုခဲ့သည့် ဆောင်ရွက်ပုံနည်းလမ်းကို စည်းမျဉ်းက ခွင့်မပြုဘဲ အခြားဘောလုံး၏ ဆောင်ရွက်ပုံနည်းလမ်းကို စည်းမျဉ်းကခွင့်ပြုလျှင် အခြားဘောလုံး၏ရိုက်ချက်ကို ရယူရေတွက်ရမည်။
- ထိုဘောလုံး နှစ်လုံးစလုံးအတွက် ဆောင်ရွက်ပုံနည်းလမ်းကို စည်းမျဉ်းက ခွင့်မပြုလျှင် ရွေးချယ်သည့်ဘောလုံး (ကစားသမားက ရွေးချယ်သည်ဖြစ်စေ၊ အလိုအလျောက် ရွေးချယ်ရသည်ဖြစ်စေ) က နေရာမှားမှကစားခြင်းအတွက် စည်းမျဉ်းကို ပြင်းထန်စွာချိုးဖေါက်ခြင်းမရှိလျှင် ထိုဘောလုံး၏ရိုက်ချက်ကို ရယူရေတွက်ရမည်ဖြစ်ပြီး ပြင်းထန်စွာချိုးဖေါက်ခြင်းရှိလျှင် အခြားဘောလုံး၏ရိုက်ချက်ကို ရယူရေတွက်ရမည်ဖြစ်သည်။
- ဘောလုံးနှစ်လုံးစလုံးသည် နေရာမှားမှကစားခြင်းအတွက် စည်းမျဉ်းကို ပြင်းထန်စွာချိုးဖေါက်ခြင်း ရှိခဲ့လျှင် ကစားသမားသည် **ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ်** ချမှတ်ခံရမည်။
- ရိုက်ချက်မတွက်ယူသော ဘောလုံး၏ရိုက်ချက်များအားလုံး (ရိုက်ချက်နှင့် ထိုဘောလုံးကိုရိုက်ကစားခြင်းသက်သက်၏ ပြစ်ဒဏ်အချက်များအပါအဝင်) ကို ထိုကျင်းအတွက် ကစားသမား၏ ရိုက်ချက်စကိုးတွင် ထည့်သွင်းမရေတွက်ပါ။

'အသုံးပြုခဲ့သည့် ဆောင်ရွက်ပုံနည်းလမ်းကို စည်းမျဉ်းကခွင့်ပြုသည်' ဟူသည်မှာ (က) မူလဘောလုံးကို အရှိအတိုင်းရိုက်ကစားပြီး ထိုသို့ကစားခြင်းကို ခွင့်ပြုခြင်း (သို့မဟုတ်) (ခ) ရိုက်ကစားခဲ့သည့်ဘောလုံးသည် စည်းမျဉ်းအရ မှန်ကန်သောလုပ်ထုံးလုပ်နည်း၊ မှန်ကန်သောနည်းလမ်းနှင့် နေရာမှန်တွင် ကျင်းကစားသောဘောလုံးအဖြစ် ဆောင်ရွက်ပြီးကစားခဲ့ခြင်းတို့ဖြစ်သည်။

20.2 Ruling on Issues Under the Rules
စည်းမျဉ်းဆိုင်ရာကိစ္စရပ်များအားစည်းမျဉ်းနှင့်အညီဆုံးဖြတ်ခြင်း

20.2a ဒိုင်လူကြီးက ဆုံးဖြတ်ခြင်း

ဒိုင်လူကြီးသည် စည်းမျဉ်းဆိုင်ရာကိစ္စရပ်များကို ဆုံးဖြတ်ရန်နှင့် စည်းမျဉ်းများကို ကိုးကားအသုံးပြုရန် ကော်မတီက ခန့်အပ်ထားသည့် တာဝန်ရှိသူတစ်ဦးဖြစ်သည်။ ဒိုင်လူကြီးသည် စည်းမျဉ်းဆုံးဖြတ်ချက်များ မချမှတ်မီ ကော်မတီထံမှ အကူအညီရယူနိုင်သည်။

စည်းမျဉ်းဖြစ်စဉ်အပေါ် ဒိုင်လူကြီး၏စည်းမျဉ်းဆုံးဖြတ်ချက် သို့မဟုတ် စည်းမျဉ်းများကို မည်သို့ ကိုးကားရမည်ဟူသည့် လမ်းညွှန်ချက်ကို ကစားသမားက လိုက်နာရမည်။

ကစားသမားတစ်ယောက်သည် ဒိုင်လူကြီး၏ စည်းမျဉ်းဆုံးဖြတ်ချက်နှင့်ပတ်သက်ပြီး ကော်မတီသို့ အယူခံပိုင်ခွင့်မရှိပါ။ သို့သော် ဒိုင်လူကြီးသည် စည်းမျဉ်းဆုံးဖြတ်ချက်ကို ပြုလုပ်ပြီးနောက် -

- အခြားဒိုင်လူကြီးတစ်ဦးထံမှ ဒုတိယအမြင်ယူဆချက်ကို ရယူနိုင်သည်။ (သို့မဟုတ်)
- စည်းမျဉ်းဆုံးဖြတ်ချက်ကို သုံးသပ်ရန် ကော်မတီသို့ ညွှန်းပို့တင်ပြနိုင်သည်။

သို့သော် ထိုသို့ မဖြစ်နေဆောင်ရွက်ရန် မလိုအပ်ပါ။

ဒိုင်လူကြီး၏အဆုံးအဖြတ်သည် အပြီးသတ် အဆုံးအဖြတ်ဖြစ်သည်။ ထို့ကြောင့် ဒိုင်လူကြီးတစ်ဦးသည် ကစားသမားတစ်ဦးကို စည်းမျဉ်းဖောက်ဖျက်ရန် လွဲမှားစွာ တာဝန်ခံ၊ ခွင့်ပြုပေးလိုက်လျှင် ထိုကစားသမားသည် ပြစ်ဒဏ်ချမှတ်ခံရမည် မဟုတ်ပါ။ **သို့သော်** ဒိုင်လူကြီး သို့မဟုတ် ကော်မတီ၏ စည်းမျဉ်းဆုံးဖြတ်ချက်အမှားကို မည်သည့်အချိန်၌ ပြင်ဆင်ရမည်ဆိုသည်ကို စည်းမျဉ်း 20.2d တွင်ဖတ်ရှုရန်။

20.2b ကော်မတီက ဆုံးဖြတ်ခြင်း

စည်းမျဉ်းဆုံးဖြတ်ပေးရန် ဒိုင်လူကြီးမရှိသည့်အခါ သို့မဟုတ် ဒိုင်လူကြီးမှ ကော်မတီသို့ စည်းမျဉ်းဆုံးဖြတ်ပေးရန် ညွှန်းပို့တင်ပြလာသည့်အခါ -

- စည်းမျဉ်းဆုံးဖြတ်မှုကို ကော်မတီက ဆောင်ရွက်ရမည်။
- ကော်မတီ၏အဆုံးအဖြတ်သည် အပြီးသတ်ဖြစ်သည်။

အကယ်၍ ကော်မတီက ဆုံးဖြတ်ချက် မပေးနိုင်ခဲ့လျှင် စည်းမျဉ်းပြဿနာကို R&A စည်းမျဉ်းကော်မတီသို့ ညွှန်းပို့နိုင်ပြီး ၎င်း၏ ဆုံးဖြတ်ချက်သည် အပြီးသတ်ဖြစ်သည်။

20.2c ဗီဒီယိုအထောက်အထားများအသုံးပြုရသည့်အခါ သာမာန်မျက်စိအမြင်စံနှုန်းကို ကိုးကားရခြင်း

စည်းမျဉ်းဆုံးဖြတ်ချက်များ ပြုလုပ်ရာတွင် အချက်အလက် မေးခွန်းပုစ္ဆာများကို ကော်မတီက ဆုံးဖြတ်ရသည့်အခါ ဗီဒီယို အထောက်အထား အသုံးပြုမှုကို သာမာန်မျက်စိအမြင်စံနှုန်းဖြင့် ကန့်သတ်ထားသည်။

- ဗီဒီယိုပြကွက်တွင်တွေ့ရှိရသော အချက်အလက် အခြေအနေများသည် သာမာန်မျက်စိဖြင့် တွေ့မြင်နိုင်ရန် ကျိုးကြောင်းဆီလျော်မှုမရှိလျှင် ဗီဒီယိုအထောက်အထားသည် စည်းမျဉ်းဖောက်ဖျက်မှုကို ညွှန်းဆိုဖော်ပြနေသည့်တိုင် ၎င်းအထောက်အထားကို လစ်လျူရှုရမည်။
- **သို့သော်** သာမန်မျက်စိအမြင်စံနှုန်းအရ ဗီဒီယိုအထောက်အထားကို လစ်လျူရှုရသည့်တိုင် ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်းဖောက်ဖျက်မှုအချင်းအရာကို သတိပြုမှုမိခဲ့လျှင် (ဥပမာ - ဘန်ကာအတွင်း ဂေါက်တုတ်ဖြင့် သဲထိခြင်းကို သာမာန်မျက်စိဖြင့် မမြင်နိုင်သော်လည်း ကစားသမားက ထိုသို့ သဲထိမှုကို ခံစားသိရှိခြင်း) စည်းမျဉ်းဖောက်ဖျက်မှု ဖြစ်ခဲ့သည်ဟု မှတ်ယူရပါမည်။

20.2d မှားယွင်းသော စည်းမျဉ်းဆုံးဖြတ်မှုနှင့် အုပ်ချုပ်မှုဆိုင်ရာအမှားများ

(1) <u>မှားယွင်းသောစည်းမျဉ်းဆုံးဖြတ်မှု</u> - ဒိုင်လူကြီး သို့မဟုတ် ကော်မတီက စည်းမျဉ်းများကို ကိုးကားဆောင်ရွက်ရန် ကြိုးပမ်းသော်လည်း မှားယွင်းကိုးကားမိသောအခါ လွဲမှားသော စည်းမျဉ်းဆုံးဖြတ်ချက်တစ်ခု ဖြစ်ပေါ်လာသည်။ မှားယွင်းသော စည်းမျဉ်းဆုံးဖြတ်ချက်များ၏ နမူနာဖြစ်စဉ်များမှာ -

- ပြစ်ဒဏ်အမှားကို ချမှတ်ခြင်း သို့မဟုတ် ပြစ်ဒဏ်ချမှတ်ရန် ပျက်ကွက်ခြင်း
- မသက်ဆိုင်သောစည်းမျဉ်း သို့မဟုတ် မရှိသောစည်းမျဉ်းကို ကိုးကားဆောင်ရွက်ခြင်း
- စည်းမျဉ်းတစ်ခုကို အဓိပ္ပါယ် မှားယွင်းဖွင့်ဆိုပြီး လွဲမှားစွာကိုးကားဆောင်ရွက်ခြင်း တို့ဖြစ်သည်။

ဒိုင်လူကြီး သို့မဟုတ် ကော်မတီက ချမှတ်သော စည်းမျဉ်းဆုံးဖြတ်ချက်တစ်ခုသည် မှားယွင်းနေကြောင်း နောက်ပိုင်းတွင် တွေ့ရှိရလျှင် ဖြစ်နိုင်မည်ဆိုပါက စည်းမျဉ်းဆုံးဖြတ်ချက်ကို စည်းမျဉ်းနှင့်အညီ ပြန်လည်ပြင်ဆင်ရမည်။ ထိုသို့ပြင်ဆင်ရန် လွန်စွာနောက်ကျခဲ့လျှင် စည်းမျဉ်းဆုံးဖြတ်ချက်အမှားသည်သာ အတည်ဖြစ်သည်။

အကယ်၍ ကစားသမားတစ်ယောက်သည် ဒိုင်လူကြီး သို့မဟုတ် ကော်မတီ၏ လမ်းညွှန်ချက်အပေါ် ကျိုးကြောင်းဆီလျော်သည့် နားလည်မှုလွဲမှားခြင်းကြောင့် စည်းမျဉ်းကိုဖေါက်ဖျက်သည့် အပြုအမူတစ်ခုကို ကွင်းပတ်ကစားချိန်အတွင်း သို့မဟုတ် စည်းမျဉ်း 5.7a အရ ကစားပွဲရပ်ဆိုင်းထားချိန်အတွင်းတွင် လုပ်ဆောင်ခဲ့လျှင် (ဥပမာ - ကျင်းကစားနေသည့် ဘောလုံးကို စည်းမျဉ်းကခွင့်မပြုဘဲ ကောက်ယူခြင်း) ပြစ်ဒဏ်မဖြစ်ပါ။ ထိုလမ်းညွှန်ချက်ကို မှားယွင်းသော စည်းမျဉ်းဆုံးဖြတ်မှုဟု မှတ်ယူရမည်။

Committee Procedures, Section 6C ကို ဖတ်ရှုရန်။ (မှားယွင်းသောစည်းမျဉ်းဆုံးဖြတ်ချက်တစ်ခု ပြုလုပ်မိသည့်အခါ ကော်မတီက ဆောင်ရွက်သင့်သည့်အချက်များ)

(2) <u>အုပ်ချုပ်မှုဆိုင်ရာအမှားများ</u> - အုပ်ချုပ်မှုဆိုင်ရာအမှားသည် ပြိုင်ပွဲ၏ အုပ်ချုပ်မှုလုပ်ငန်းနှင့်သက်ဆိုင်သည့် လုပ်ကိုင်ဆောင်ရွက်ပုံ အမှားဖြစ်ပြီး ကျင်းပြတ်ပြိုင်ပွဲ၏ အနိုင်အရှုံးရလဒ် အဆုံးသတ်ဖြစ်ပြီးသည့်တိုင် (သို့မဟုတ်) အချက်ရေပြိုင်ပွဲ ပိတ်သိမ်းပြီးဖြစ်သည့်တိုင် ထိုအမှားကိုပြင်ဆင်ရန် အချိန်အကန့်အသတ်မရှိပါ။ အုပ်ချုပ်မှုဆိုင်ရာအမှားသည် စည်းမျဉ်းဆုံးဖြတ်ချက်အမှားနှင့် ကွဲပြားခြားနားပါသည်။ အုပ်ချုပ်မှုဆိုင်ရာအမှားများ၏ နမူနာဖြစ်စဉ်များမှာ -

- အချက်ရေပြိုင်ပွဲတွင် အချက်ရေတူနေသော ကစားသမားများ၏ရလဒ်ကို မှားယွင်းတွက်ချက်ခြင်း
- အချက်ကျောကို မှားယွင်းတွက်ချက်ပြီး လွဲမှားနေသောကစားသမားက ပြိုင်ပွဲအနိုင်ရသူအဖြစ် ရလဒ်မှားယွင်းခြင်းနှင့်
- အနိုင်ရရှိသူ၏ ရိုက်ချက်စကိုးကို တွက်ချက်တင်ပြရန် ပျက်ကွက်ပြီး မှားယွင်းသောကစားသမားကို ဆုချီးမြှင့်ခြင်း စသည်တို့ဖြစ်သည်။

ဤဖြစ်စဉ်အခြေအနေများတွင် အမှားကိုပြင်ဆင်ပြီး ပြိုင်ပွဲရလဒ်ကို ရလဒ်အမှန်အတိုင်း လိုက်လျောညီထွေ ပြင်ဆင်ပေးသင့်သည်။

20.2e ကျင်းပြတ်ပြိုင်ပွဲရလဒ် သို့မဟုတ် အချက်ရေပြိုင်ပွဲရလဒ် အဆုံးသတ်အတည်ဖြစ်ပြီးနောက် ကစားသမားများကို ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ်ချမှတ်ခြင်း

(1) <u>ကျင်းပြတ်ပြိုင်ပွဲ</u> - ကစားသမားတစ်ယောက်ကို စည်းမျဉ်း 1.2 (ဆိုးရွားသော ကျင့်ဝတ်ပျက်ပြားမှု) အရသော်လည်းကောင်း၊ စည်းမျဉ်း 1.3b(1) (ပြစ်ဒဏ်တစ်ခုကို ကိုးကားချမှတ်ရန် တမင်ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့်ပျက်ကွက်ခြင်း သို့မဟုတ် စည်းမျဉ်းနှင့် ပြစ်ဒဏ် တစ်ခုခုကို ကိုးကားလိုက်နာရန် သိလျက်နှင့် မျက်ကွယ်ပြု လစ်လျူရှုရန် အခြားကစားသမားတစ်ယောက်နှင့် သဘောတူညီချက်ထားရှိခြင်း) အရသော်လည်းကောင်း ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ်ချမှတ်ရန်အတွက် အချိန်အကန့်အသတ် မရှိပါ။ ဤသို့ ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ်ချမှတ်မှုကို ကျင်းပြတ်ပြိုင်ပွဲအနိုင်အရှုံးရလဒ် အပြီးသတ်ဖြစ်ပြီးသည့်တိုင် ချမှတ်နိုင်သည်။ (စည်းမျဉ်း 3.2a(5) ကို ဖတ်ရှုရန်။)

ကျင်းပြတ်ပြိုင်ပွဲ အနိုင်အရှုံးရလဒ် အပြီးသတ်ဖြစ်ပြီးသည့်နောက်တွင် စည်းမျဉ်းဆုံးဖြတ်ချက် တောင်းခံလာသည့်အခါ ကော်မတီအနေဖြင့် မည်သည့်အချိန်တွင် ဆုံးဖြတ်ချက်ပြုလုပ်ပေးရမည်ကိုသိရှိရန် စည်းမျဉ်း 20.1b(3) ကို ဖတ်ရှုရန်။

(2) **<u>အချက်ရေပြိုင်ပွဲ</u> -** ပုံမှန်အားဖြင့် အချက်ရေပြိုင်ပွဲတွင် အောက်ပါအခြေအနေများဖြင့် ပြိုင်ပွဲပိတ်သိမ်းပြီးနောက်မှ ပြစ်ဒဏ်တစ်ခုကို ထပ်မံဖြည့်စွက်ခြင်း၊ ပြစ်ဒဏ်ကို ပြင်ဆင်ခြင်း မပြုလုပ်ရပါ။

- ကော်မတီကချမှတ်ထားသည့်နည်းလမ်းအရ ပြိုင်ပွဲရလဒ်များ အဆုံးသတ်ဖြစ်ပြီးသည့်အချိန်
- အရည်အချင်းစစ်အချက်ရေပြိုင်ပွဲအပြီး ကျင်းပြတ်ပြိုင်ပွဲကစားရသည့်ပွဲစဉ်တွင် ကစားသမားသည် ၎င်း၏ ကျင်းပြတ်ပြိုင်ပွဲ ပထမပွဲစတင်ရန် တီခုံရိုက်ချက် ရိုက်ပြီးသည့်အချိန်

သို့သော် အောက်ပါအခြေအနေများတွင် ကစားသမားတစ်ဦးကို ပြိုင်ပွဲပိတ်သိမ်းပြီးသည့်တိုင် **ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ်** ချမှတ်ရမည်။

- ကျင်းတစ်ကျင်းတွင် အမှန်တကယ်ရိုက်ချက်ထက် ပိုနည်းပြီး စာရင်းရေးသွင်းထားခဲ့လျှင်။ **(ခြွင်းချက်)** ရိုက်ချက်လျော့နည်းရေးသွင်းရခြင်း၏အကြောင်းရင်းမှာ ပြိုင်ပွဲမပိတ်သိမ်းမီတွင် ၎င်းတို့ မသိရှိခဲ့သည့် ပြစ်ဒဏ်အချက်ကို ထည့်သွင်းမရေတွက်ခဲ့ခြင်းကြောင့်ဖြစ်လျှင် (စည်းမျဉ်း 3.3b(3) ကိုဖတ်ရှုရန်။) ကစားသမားသည် ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ် ချမှတ်ခံရမည်မဟုတ်ပါ။
- ပြိုင်ပွဲမပိတ်သိမ်းမီတွင် ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ်ချမှတ်ခံရမည့် အခြားစည်းမျဉ်းတစ်ခုခုကို ဖောက်ဖျက်ခဲ့ကြောင်း သိရှိခဲ့လျှင် (သို့မဟုတ်)
- ကိုးကားလိုက်နာရန် သိရှိထားပြီးဖြစ်သည့် စည်းမျဉ်း သို့မဟုတ် ပြစ်ဒဏ်တစ်ခုခုကို မျက်ကွယ်ပြု လစ်လျူရှုထားရန် အခြားကစားသမားတစ်ယောက်နှင့် သဘောတူညီခဲ့ကြလျှင် (စည်းမျဉ်း 1.3b(1) ကို ဖတ်ရှုရန်။)

ကော်မတီသည် ကစားသမားတစ်ဦးကို စည်းမျဉ်း 1.2 (ဆိုးရွားသော ကျင့်ဝတ်ပျက်ပြားမှု) အရလည်း ပြိုင်ပွဲပိတ်သိမ်းပြီးနောက်တွင် ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ် ချမှတ်နိုင်သည်။

20.2f အရည်အချင်းမပြည့်မီသောကစားသမား

ပြိုင်ပွဲ၏သတ်မှတ်ချက်များအရ အရည်အချင်းမပြည့်မီသော ကစားသမားတစ်ဦးက ပြိုင်ပွဲဝင်ရောက်ယှဉ်ပြိုင်ခဲ့ကြောင်း တွေ့ရှိရလျှင် ပြိုင်ပွဲ၏ရလဒ်များကို ပြင်ဆင်ရန်အတွက် အချိန်အကန့်အသတ် မရှိပါ။ ဤသို့ ရလဒ်ပြင်ဆင်မှုကို ကျင်းပြတ်ပြိုင်ပွဲ အနိုင်အရှုံးရလဒ် အပြီးသတ်ဖြစ်ပြီးသည့်တိုင် သို့မဟုတ် အချက်ရေပြိုင်ပွဲကို ပိတ်သိမ်းပြီးဖြစ်သည့်တိုင် ကိုးကားဆောင်ရွက်ရမည်။

ဤအခြေအနေမျိုးတွင် ကစားသမားသည် ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ်ချမှတ်ခံရခြင်းမဟုတ်ဘဲ သတ်မှတ်အရည်အချင်းမပြည့်မီခြင်းကြောင့် ပြိုင်ပွဲကို ဝင်ရောက်ယှဉ်ပြိုင်ခြင်း မပြုခဲ့ဟုသာ မှတ်ယူရမည်ဖြစ်ပြီး ပြိုင်ပွဲရလဒ်များကို ဆီလျော်အောင် ပြင်ဆင်ရမည်။

20.3 Situations Not Covered by the Rules
စည်းမျဉ်းများအရ အတိအကျဆုံးဖြတ်၍မရနိုင်သောအခြေအနေများ

ဂေါက်သီးစည်းမျဉ်းများဖြင့် လွှမ်းခြုံဖြေရှင်းမရသော အခြေအနေများကို ကော်မတီက ဆုံးဖြတ်ပေးသင့်သည်။

- အခြေအနေအရပ်ရပ်ကို ထည့်သွင်းစဉ်းစားခြင်းအားဖြင့်
- ကျိုးကြောင်းလျော်ညီသော၊ တရားမျှတသော၊ အလားတူဖြစ်စဉ်ဖြစ်ရပ်များတွင် စည်းမျဉ်းများအရ ဆုံးဖြတ်မှုနှင့် တသမတ်တည်းဖြစ်သော အနေအထားဖြင့် ချိန်ထိုးမှတ်ယူ ဆုံးဖြတ်ပေးရမည်။

IX

Other Forms of Play

RULES 21-24

RULE
21

Other Forms of Individual Stroke Play and Match Play
တစ်ဦးချင်း အချက်ရေကစားနည်းနှင့် ကျင်းပြတ်ကစားနည်း၏ အခြားကစားနည်းပုံစံများ

စည်းမျဉ်း၏ရည်ရွယ်ချက်

စည်းမျဉ်း 21 သည် စတေဘယ်ဖို့ဒ်ကစားနည်း (ကျင်းတစ်ကျင်းစီအလိုက် ရမှတ်ဖြင့် အမှတ်တွက်ရသည်)၊ အများဆုံးအချက်ရေ သတ်မှတ်ကစားနည်း (ကျင်းတစ်ကျင်းစီအတွက် ရိုက်ချက်ကို သတ်မှတ်ထားသည့် အများဆုံးအချက်ရေဖြင့် ဖြတ်ချသည်)၊ ပါ-ဘူဂီ ကစားနည်း (တစ်ကျင်းစီရလဒ်ကို အခြေတည်၍ ကျင်းပြတ်ကစားနည်းအတိုင်း ရမှတ်ကို သတ်မှတ်သည်)စသည့် ပုံမှန်အချက်ရေကစားနည်း၏ ရိုက်ချက်တွက်ခြင်းနှင့် မတူညီသော အခြားအချက်ရေကစားနည်း (၃)မျိုးအပါအဝင် တစ်ဦးချင်းကစားနည်း (၄)မျိုးအား လွှမ်းခြုံဖော်ပြထားသည်။

21.1 Stableford စတေဘယ်ဖို့ဒ်ကစားနည်း

21.1a စတေဘယ်ဖို့ဒ်ကစားနည်းအား ခြုံငုံဖော်ပြချက်

စတေဘယ်ဖို့ဒ်သည် အချက်ရေကစားနည်းဖြစ်ပြီး

- ကစားသမားတစ်ဦး (သို့မဟုတ်) အတွဲတစ်တွဲ၏ ကျင်းတစ်ကျင်းစီအလိုက် ရိုက်ချက်များ (ရိုက်ချက် နှင့် ပင်နယ်တီအချက်များအပါအဝင်)ကိုပြိုင်ပွဲကော်မတီက သတ်မှတ်ထားသောစံအချက်ရေနှင့် နှိုင်းယှဉ်၍ တွက်ချက်အမှတ်ပေးသည်။
- ပြိုင်ပွဲကွင်းပတ်အားလုံး ပြီးဆုံးသည့်အခါ အမှတ်အများဆုံးရသော ကစားသမား (သို့မဟုတ်) အတွဲသည် ပြိုင်ပွဲအားအနိုင်ရသူဖြစ်သည်။

သီးခြားစည်းမျဉ်းများအဖြစ် ပြောင်းလဲမွမ်းမံထားသော်လည်း စည်းမျဉ်း 1-20 ပါ အချက်ရေကစားနည်း စည်းမျဉ်းများကိုသာ လိုက်နာကျင့်သုံးရသည်။

စည်းမျဉ်း 21.1 ကို ရေးဆွဲရာတွင် -

- အကျောမဲ့ ပြိုင်ပွဲအတွက်ဖြစ်သော်လည်း အကျောပေးပြိုင်ပွဲများတွင်လည်း ပြင်ဆင်ညှိနှိုင်း၍ သုံးစွဲနိုင်သည်။
- တစ်ဦးချင်းကစားနည်းဖြစ်သော်လည်း စည်းမျဉ်း 22 (ဖိုးဆမ်းကစားနည်း)၊ စည်းမျဉ်း 23 (ဖိုးဘော ကစားနည်း)တို့ကဲ့သို့ မွမ်းမံပြင်ဆင်ပြီး ကစားဖော်ပါတနာပါသော ကစားနည်းအဖြစ်လည်းကောင်း၊ စည်းမျဉ်း 24 ကဲ့သို့ ပြင်ဆင်မွမ်းမံပြီး အသင်းလိုက်ပြိုင်ပွဲအဖြစ်လည်းကောင်း ပြောင်းလဲအသုံးပြုနိုင်သည်။

21.1b စတေဘယ်ဖို့ဒ်ကစားနည်းတွင် အမှတ်တွက်ချက်ခြင်း

(1) <u>**အမှတ်ရရှိပုံ -**</u> ကျင်းတစ်ကျင်းစီအလိုက် ကစားသမား၏ ရိုက်ချက်အား ထိုကျင်းအတွက် စံသတ်မှတ် ရိုက်ချက် (ကော်မတီက အခြားစံနှုန်းရိုက်ချက် သတ်မှတ်ထားခြင်းမရှိလျှင် ပါ- ရိုက်ချက်ကို ဆိုလိုသည်)နှင့် နှိုင်းယှဉ်၍ ကစားသမားကို အမှတ်ပေးခြင်းဖြစ်သည်။

ကျင်း ရိုက်ချက်	ရမှတ်
ကျင်း၏ စံသတ်မှတ်ရိုက်ချက်ထက် (၁)ချက်မက ပိုခြင်း သို့မဟုတ် အချက်ရေ မပါခြင်း	(၀) မှတ်
- စံသတ်မှတ်ရိုက်ချက်ထက် (၁)ချက် ပို	(၁) မှတ်
- စံသတ်မှတ်ရိုက်ချက်အတိုင်း	(၂) မှတ်
- စံသတ်မှတ်ရိုက်ချက်အောက် (၁)ချက် လျော့	(၃) မှတ်
- စံသတ်မှတ်ရိုက်ချက်အောက် (၂)ချက် လျော့	(၄) မှတ်
- စံသတ်မှတ်ရိုက်ချက်အောက် (၃)ချက် လျော့	(၅) မှတ်
- စံသတ်မှတ်ရိုက်ချက်အောက် (၄)ချက် လျော့	(၆) မှတ်

ဤစည်းမျဉ်းတွင် မည်သည့်အကြောင်းကြောင့်ဖြစ်စေ ကျင်းဝင်အောင်မသွင်းသည့် ကစားသမားအား ထိုကျင်းအတွက် ရမှတ် သုည(၀) ဟု သတ်မှတ်သည်။

ကစားသမားသည် ကျင်းကစားစဉ် ရလဒ် (၀)မှတ် ဖြစ်သွားလျှင် ကစားမှုမြန်နှုန်းအား အကူအပံ့ ဖြစ်စေရန်အတွက် ထိုကျင်းအား ဆက်ကစားခြင်းမပြုရန် တိုက်တွန်းအပ်ပါသည်။

ကစားသမားသည် ကျင်းအဝင်သွင်းပြီးပါကလည်းကောင်း၊ ကျင်းအဝင်မသွင်းရန် ရွေးချယ်ခဲ့ပါကလည်းကောင်း သို့တည်းမဟုတ် ရမှတ်သုည (၀) ရရှိပါကလည်းကောင်း ထိုကျင်းကစားခြင်းပြီးသည်ဟု သတ်မှတ်သည်။

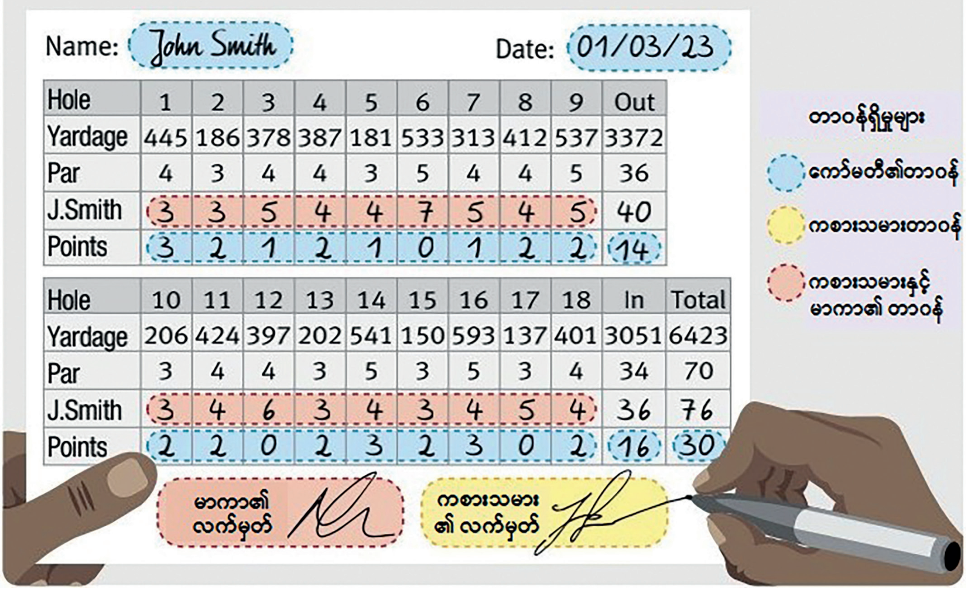
(2) **တစ်ကျင်းစီအတွက် ရမှတ်ရေးသွင်းခြင်း** - ကျင်းရလဒ်အား စကိုးကတ်၌ ရေးသွင်းရာတွင် စည်းမျဉ်း 3.3b ပါ လိုအပ်ချက်နှင့် ကိုက်ညီရန်အတွက်

- ကျင်းအဝင်သွင်း၍ ကျင်းပြီးအောင် ကစားခဲ့ပါက -
  - » အမှတ်ရရှိနိုင်သော ရိုက်ချက်ဖြစ်လျှင် - စကိုးကတ်တွင် ရမှတ်အား ဖော်ပြပေးရမည်။
  - » အမှတ် သုည(၀)သာ ရရှိသော ရိုက်ချက်ဖြစ်လျှင် - စကိုးကတ်တွင် မည်သည့်အမှတ်မှ မဖော်ပြဘဲဖြစ်စေ၊ ရမှတ်သုည(၀) ဖြစ်စေမည့် မည်သည့်ရိုက်ချက်ကိုမဆိုဖြစ်စေ ထည့်သွင်းနိုင်သည်။
- ကျင်းဝင်သည်အထိ မသွင်းဘဲ ကျင်းပြီးဆုံးခဲ့ပါက - ကစားသမားသည် ဤစည်းမျဉ်းသတ်မှတ်ချက်အောက်တွင် ကျင်းဝင်သည်အထိ မကစားခဲ့ပါက စကိုးကတ်တွင် မည်သည့်အမှတ်မှ မဖော်ပြဘဲဖြစ်စေ၊ ရမှတ်သုည(၀) ဖြစ်စေမည့် ရိုက်ချက်တစ်ခုခုကို ထည့်သွင်းခြင်းဖြစ်စေ ဆောင်ရွက်နိုင်သည်။

ကော်မတီသည် ကစားသမားက တစ်ကျင်းစီအလိုက် အမှတ်မည်မျှရမည်ကို တွက်ချက်ပေးရန် တာဝန်ရှိသည်။ အချက်ကျောပြိုင်ပွဲတွင် ရမှတ်များကို မတွက်ချက်မီ ကျင်းအလိုက်ရိုက်ချက်များမှ အကျောပေးအချက်ကို နှုတ်ပေးရန်လည်း တာဝန်ရှိသည်။

Committee Procedure, Section 5A(5) ကိုကြည့်ရန် (ပြိုင်ပွဲအတွက် စည်းကမ်းသတ်မှတ်ချက်များတွင် ကစားသမားအား စကိုးကတ်တွင် ကျင်းအလိုက်ရမှတ်များကို ဖြည့်သွင်းပေးရန်အတွက် မဖြစ်မနေလိုအပ်ချက် မဟုတ်သော်လည်း လိုက်နာဆောင်ရွက်ပေးရန် ဆန္ဒပြုနိုင်သည်။)

DIAGRAM 21.1b: SCORING IN SCRATCH STABLEFORD



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

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

21.1c စတေဘယ်ဖို့ဒ်ကစားနည်း၏ ပြစ်ဒဏ်သတ်မှတ်ချက်များ

အချက်ရေကစားနည်းတွင် ကျင့်သုံးသော ပြစ်ဒဏ်အားလုံးကို စတေဘယ်ဖို့ဒ်ကစားနည်းတွင် ကျင့်သုံးသည်။ ခြွင်းချက်အားဖြင့် ကစားသမားသည် အောက်ပါပြစ်ဒဏ်(၅)မျိုးကို ချိုးဖောက်လျှင်မူ ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ် မကျခံရဘဲ ထိုစည်းမျဉ်းချိုးဖောက်ခဲ့သည့် ကျင်းတွင် **ရမှတ်သုည(၀)** သာ ရရှိမည်။

- စည်းမျဉ်း 3.3c ပါ ကျင်းအဝင်သွင်းရန် ပျက်ကွက်ခြင်း
- ကျင်းစတင်ကစားစဉ် တီခုံဧရိယာအပြင်မှ ကစားခဲ့ပြီး အမှားပြင်ရန် ပျက်ကွက်ခြင်း (စည်းမျဉ်း 6.1b(2) ကို ကြည့်ပါ)
- ဘောလုံးအမှားကို ကစားမိပြီးနောက် အမှားပြင်ရန် ပျက်ကွက်ခြင်း (စည်းမျဉ်း 6.3c ကို ကြည့်ပါ။)
- နေရာအမှားမှ ကစားခဲ့ပြီးနောက် လွန်ကဲပြင်းထန်သည့် ချိုးဖောက်မှု ဖြစ်သော်လည်း အမှားပြင်ရန် ပျက်ကွက်ခြင်း (စည်းမျဉ်း 14.7b ကို ကြည့်ရန်)
- အလှည့်မှား၍ ရိုက်ကစားခဲ့သော်လည်း အမှားပြင်ရန် ပျက်ကွက်ခြင်း၊ (စည်းမျဉ်း 22.3 ကို ကြည့်ရန်)

အကယ်၍ ကစားသမားသည် ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ်သတ်မှတ်ထားသည့် ကျန်စည်းမျဉ်းများကို ဖောက်ဖျက် ကျူးလွန်ခြင်းဖြစ်ပါကမူ ၎င်းသည် **ပြိုင်ပွဲမှထုတ်ပယ်** ခံရမည်။

မည်သည့်ပြစ်ဒဏ်ချက်ရေကိုဖြစ်စေ ကျခံပြီးသည့်နောက်တွင် ကစားသမား၏ ထိုကျင်းအတွက် စတေဘယ်ဖို့ဒ်ရမှတ်သည် သုည(၀)ထက် လျှော့နည်းခြင်း မရှိစေရပါ။

21.1d စတေဘယ်ဖို့ဒ်ကစားနည်းတွင်စည်းမျဉ်း 11.2 ၏ ခြွင်းချက်ထားရှိခြင်း

စည်းမျဉ်း 11.2 သည် အောက်ပါအခြေအနေများတွင် အကျုံးမဝင်ပါ -

အကယ်၍ ကစားသမား၏ ရိုက်လိုက်ပြီးရွေ့လျားနေဆဲဘောလုံးသည် ရမှတ်(၁)မှတ် ရယူရန်အတွက် ကျင်းဝင်ရန် လိုအပ်နေသောအချိန်တွင် တစ်စုံတစ်ဦးက ထိုဘောလုံး ကျင်းဝင်ရန်အခွင့်အရေး မရှိနိုင်တော့သောကြောင့် တမင်လမ်းကြောင်းပြောင်းသွားအောင်၊ ရပ်တန့်အောင် တားဆီးခဲ့ခြင်းဖြစ်လျှင် ထိုသူအား မည်သည့် ပြစ်ဒဏ်မှကျသင့်ခြင်းမရှိပါ။ ကစားသမားသည် ထိုကျင်းအတွက် ရမှတ်သုည(၀)သာ ရရှိသည်။

21.1e When Round Ends in Stableford စတေဘယ်ဖို့ဒ်ကစားနည်းတွင် ကွင်းပတ်ပြီးဆုံးချိန်

ကစားသမား၏ ကွင်းပတ်ယှဉ်ပြိုင်ခြင်းသည် အောက်ပါအချိန်တွင် ပြီးဆုံးသည် -

- ၎င်းတို့၏ နောက်ဆုံးကျင်းအား အဝင်သွင်းပြီးချိန်တွင် (စည်းမျဉ်း 6.1 သို့မဟုတ် 14.7b တို့ပါ အတိုင်း အမှားပြင်ဆောင်ရွက်ခြင်းများလည်း အပါအဝင် ဖြစ်သည်။)
- နောက်ဆုံးကျင်းအား ကျင်းဝင်သည်ထိ မကစားတော့ရန် ရွေးချယ်လိုက်ခြင်း သို့မဟုတ် ထိုကျင်းတွင် ရမှတ် သုည(၀) ထက် ပိုမရနိုင်တော့ခြင်း။

21.2 Maximum Score အများဆုံးရိုက်ချက်သတ်မှတ်ကစားနည်း

အများဆုံးရိုက်ချက် သတ်မှတ်ကစားနည်းသည် အချက်ရေကစားနည်းပုံစံတစ်ခုဖြစ်ပြီး ကစားသမား တစ်ဦး သို့မဟုတ် အတွဲတစ်တွဲ၏ ကျင်းအလိုက်ရိုက်ချက်အား ကော်မတီက သတ်မှတ်သော အများဆုံးအချက်ရေ (ပါ ၏ နှစ်ဆ သို့မဟုတ် သတ်မှတ်ထားသည့်အချက်ရေတစ်ခုခု သို့မဟုတ် ပါ ၏နှစ်ချက်ပို ဒါ့ဗယ်ဘူဂီ စသည်တို့)ဖြင့် ဖြတ်ချ၍ ရိုက်ချက်တွက်ယူသော ကစားနည်း ဖြစ်သည်။

ဂေါက်သီးစည်းမျဉ်း 1-20 ၏ အချက်ရေကစားနည်းစည်းမျဉ်းများကို ဤသီးခြားကစားနည်းအတွက် ပြုပြင်ပြောင်းလဲပြီး ကျင့်သုံးရသည်။ စည်းမျဉ်း 21.2 အား ရေးဆွဲရာတွင် -

- အကျော့မဲ့ ပြိုင်ပွဲများအတွက် ရေးဆွဲထားသော်လည်း အကျော့ပေးပြိုင်ပွဲများတွင်လည်း ကိုက်ညီ အသုံးပြုနိုင်သည်။
- တစ်ဦးချင်းကစားနည်းအတွက် ရေးဆွဲထားသော်လည်း စည်းမျဉ်း 22 (ဖိုးဆမ်းကစားနည်း)၊ စည်းမျဉ်း 23 (ဖိုးဘောကစားနည်း)၊ စည်းမျဉ်း 24 ပါ (အသင်းလိုက် ယှဉ်ပြိုင်နည်း)တို့တွင် ပြောင်းလဲကျင့်သုံးသကဲ့သို့ တွဲဖက်ပါတနာပါဝင်သော ကစားနည်းအဖြစ် ကိုက်ညီအသုံးပြုနိုင်သည်။

12.2b အများဆုံးရိုက်ချက်သတ်မှတ်ကစားနည်းတွင်အမှတ်ပေးခြင်း

(1) <u>ကျင်းတစ်ကျင်းအတွက်ကစားသမား၏ရမှတ် -</u> ကျင်းတစ်ကျင်းအတွက် ကစားသမား၏ ရမှတ်အား ထိုကျင်းတွင် (ရိုက်ချက်နှင့် ပြစ်ဒဏ်အချက်များအပါအဝင်) ကစားသမား၏ ရိုက်ချက်ပေါင်းဖြင့် အခြေပြု သတ်မှတ်သည်။ **ခြွင်းချက်**အားဖြင့် ကစားသမား၏ အမှန်ရိုက်ချက်သည် သတ်မှတ်ထားသည့် အများဆုံးထက် ကျော်လွန်သွားလျှင် အများဆုံး ရိုက်ချက်သတ်မှတ်ချက်အတိုင်းသာ ရရှိသည်။

ကစားသမားသည် မည်သည့်အကြောင်းကြောင့်ဖြစ်စေ ကျင်းဝင်အောင် မကစားခဲ့ပါက ထိုကျင်းတွင် အများဆုံး သတ်မှတ်ရိုက်ချက်ကို ရရှိမည်။

ကစားမှုမြန်နှုန်းအား အကူအပံ့ဖြစ်စေရန်အတွက် ကစားသမားသည် ကျင်းတစ်ကျင်းအတွက် အများဆုံး ရိုက်ချက်အထိ ရောက်သွားပါက ထိုကျင်းအား ဆက်မကစားတော့ရန် တိုက်တွန်းလိုပါသည်။

ကျင်းတစ်ကျင်းအား ကစားခြင်းသည် ကစားသမားက ကျင်းဝင်အောင် သွင်းလိုက်လျှင် သို့မဟုတ် ကျင်းဝင်သည်အထိ မကစားတော့ရန် ရွေးလိုက်လျှင် သို့မဟုတ် ၎င်း၏ရိုက်ချက်များသည် သတ်မှတ်ထားသည့် အများဆုံးချက်ရေသို့ ရောက်သွားလျှင် ထိုကျင်းကစားခြင်း ပြီးဆုံးသည်ဟု သတ်မှတ်သည်။

(2) **ကျင်းတစ်ကျင်းစီအတွက် ရမှတ်အားရေးသွင်းခြင်း** - စည်းမျဉ်း 3.3b ပါ လိုအပ်ချက်များနှင့် ကိုက်ညီရန်အတွက် ရိုက်ချက်များအား စကိုးကတ်၌ ရေးသွင်းရာတွင် -

- ကျင်းအား အဝင်သွင်း၍ ကစားခဲ့ခြင်းဖြစ်လျှင်-
  - » ရိုက်ချက်များသည် အများဆုံးသတ်မှတ်ချက်ထက်နည်းလျှင် - စကိုးကတ်တွင် ရိုက်ချက် အမှန်ကို ဖော်ပြရမည်။
  - » ရိုက်ချက်များသည် အများဆုံးသတ်မှတ်ချက်နှင့်တူနေလျှင် သို့မဟုတ် ပိုများနေလျှင် - စကိုးကတ်တွင် မည်သည့်အချက်မှ မရေးခြင်း (သို့မဟုတ်) အများဆုံးသတ်မှတ်သည့် အချက်ရေကို ဖြစ်စေ၊ ထို့ထက်ပိုသော အချက်ရေကို ဖြစ်စေ ဖော်ပြပေးရမည်။
- ကျင်းဝင်သည်အထိ မသွင်းဘဲ ကျင်းပြီးဆုံးခဲ့ပါက - ကစားသမားသည် ဤစည်းမျဉ်းသတ်မှတ်ချက် အောက်တွင် ကျင်းဝင်သည်အထိ မကစားခဲ့ပါက စကိုးကတ်တွင် မည်သည့်အမှတ်မှ မဖော်ပြဘဲဖြစ်စေ၊ အများဆုံးသတ်မှတ်အချက်ရေ (သို့မဟုတ်) ထိုထက်ပိုသော အချက်ကိုဖြစ်စေ ဖော်ပြပေးရမည်။

ကော်မတီသည် ကစားသမားက ၎င်း၏စကိုးကတ်တွင် မည်သည့်ရိုက်ချက်မှ ဖော်ပြမထားသော (သို့မဟုတ်) အများဆုံးသတ်မှတ်ချက်ထက် ပိုနေသော ကျင်းတိုင်းကို အများဆုံးသတ်မှတ်အချက်ရေဖြင့် ကိုက်ညီပေးရန် တာဝန်ရှိသည့်အပြင် အချက်ကျော့ပေးပြိုင်ပွဲများတွင် အကျော့ပေးချက်ရေကို တွက်ချက်အသုံးပြုပေးရမည်။

21.2c အများဆုံးရိုက်ချက်သတ်မှတ်ကစားနည်း၏ ပြစ်ဒဏ်သတ်မှတ်ချက်များ

အချက်ရေကစားနည်းတွင် ကျင့်သုံးသည့် ပြစ်ဒဏ်သတ်မှတ်ချက်အားလုံးကိုပင် အများဆုံးရိုက်ချက် သတ်မှတ်ကစားနည်းတွင် ကျင့်သုံးရသည်။ **ခြွင်းချက်**အားဖြင့် ကစားသမားသည် အောက်ပါစည်းမျဉ်း (၅)ခုအား ဖောက်ဖျက်ကျူးလွန်ပါကမူ ပွဲပွယ်ပြစ်ဒဏ် ကျခံရမည်မဟုတ်။ သို့ရာတွင် ကျူးလွန်သည့်ကျင်းတွင် **အများဆုံးသတ်မှတ်ထားသည့်ရိုက်ချက်**ကိုသာ ရရှိမည်။

- စည်းမျဉ်း 3.3c အရ ကျင်းအဝင်သွင်းရန် ပျက်ကွက်ခြင်း
- ကျင်းစတင်ကစားစဉ် တီခုံဧရိယာပြင်ပမှ ကစားခဲ့ပြီး အမှားပြင်ရန် ပျက်ကွက်ခြင်း (စည်းမျဉ်း 6.1b(2) ကိုကြည့်ရန်)
- ဘောလုံးမှားကစားပြီးနောက် အမှားပြင်ရန် ပျက်ကွက်ခြင်း (စည်းမျဉ်း 6.3c ကို ကြည့်ရန်)
- နေရာအမှားမှ ကစားခဲ့ပြီးနောက် လွန်ကဲပြင်းထန်သည့် စည်းမျဉ်းချိုးဖောက်မှုဖြစ်သော်လည်း အမှားပြင်ရန် ပျက်ကွက်ခြင်း (စည်းမျဉ်း 14.7b ကို ကြည့်ရန်)
- အလှည့်မှား၍ ရိုက်ကစားခဲ့သော်လည်း အမှားပြင်ရန် ပျက်ကွက်ခြင်း (စည်းမျဉ်း 22.3 ကိုကြည့်ရန်)

ကစားသမားသည် ကျန်သည့် ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ်သတ်မှတ်ထားသော စည်းမျဉ်းများကို ဖောက်ဖျက်ကျူးလွန်ပါကမူ ၎င်းသည် **ပြိုင်ပွဲမှထုတ်ပယ်** ခံရမည်။

မည်သည့်ပြစ်ဒဏ်အချက်ရေကို ကျခံရသည်ဖြစ်စေ၊ ကစားသမား၏ ကျင်းအလိုက်ရိုက်ချက်သည် ကော်မတီက သတ်မှတ်ထားသည့် အများဆုံးအချက်ရေ ကန့်သတ်ချက်ထက် မကျော်လွန်စေရ။

21.2d အများဆုံးရိုက်ချက် သတ်မှတ်ကစားနည်းတွင် စည်းမျဉ်း 11.2 အား ခြွင်းချက်ထားခြင်း

စည်းမျဉ်း 11.2 သည် အောက်ပါအခြေအနေတွင် အကျုံးဝင်ခြင်းမရှိပါ -

ကစားသမား၏ ရိုက်လိုက်ပြီးရွေ့နေဆဲဘောလုံးသည် ထိုကျင်း၏အများဆုံးအချက်ရေအောက် တစ်ချက်လျှော့ရန်အတွက် ကျင်းဝင်မှရမည် ဖြစ်သော်လည်း တစ်စုံတစ်ဦးက ထိုဘောလုံးသည် ကျင်းဝင်ရန် အခွင့်အရေးမရှိတော့ကြောင်း လုံလောက်သေချာသဖြင့် တမင်ရပ်တန့်လိုက်လျှင် သို့မဟုတ် လမ်းကြောင်းပြောင်းလိုက်လျှင် ထိုသူအား ပြစ်ဒဏ်မပေးရ။ ကစားသမားသည် ထိုကျင်းအတွက် အများဆုံးသတ်မှတ်အချက်ရေကို ရရှိသည်။

21.2c အများဆုံးရိုက်ချက်သတ်မှတ်ကစားနည်းတွင် ကွင်းပတ်ကစားမှုပြီးဆုံးခြင်း

ကစားသမား၏ ကွင်းပတ်ကစားမှုသည် အောက်ပါအချိန်တွင် ပြီးဆုံးသည် -

- ကစားသမားက ၎င်း၏ နောက်ဆုံးကျင်းအား အဝင်သွင်းပြီးချိန် (စည်းမျဉ်း 6.1 နှင့် 14.7 တို့အရ အမှားပြင် ဆောင်ရွက်ခြင်း အပါအဝင်)
- နောက်ဆုံးကျင်းအား ကျင်းဝင်သည်အထိ မကစားတော့ရန် ရွေးချယ်ခြင်း သို့မဟုတ် ထိုကျင်းအတွက် အများဆုံး အချက်ရေ သတ်မှတ်ချက်ကို ရောက်သွားခြင်း။

21.3 Par/Bogey ပါ–ဘူဂီကစားနည်း

21.3a Overview of Par/Bogey ပါ–ဘူဂီကစားနည်းအားခြုံငုံဖော်ပြချက်

ပါ-ဘူဂီကစားနည်းသည် ကျင်းပြတ်ကစားခြင်း၏ အမှတ်ပေးစနစ်ကို အသုံးပြုသော အချက်ရေ ကစားနည်းပုံစံတစ်မျိုး ဖြစ်သည်။

- ကစားသမားတစ်ဦး သို့မဟုတ် အတွဲတစ်တွဲက ကျင်းတစ်ကျင်းစီအတွက် ကော်မတီက သတ်မှတ်ထားသည့် အချက်ရေထက် ရိုက်ချက်ပိုနည်းခြင်း သို့မဟုတ် ပိုများခြင်းအပေါ် မူတည်၍ ထိုကျင်း၏ အနိုင် အရှုံး သတ်မှတ်ပေးသည်။
- (နိုင်မှတ်ရသော ကျင်းများအား ပေါင်းခြင်း၊ ရှုံးသောကျင်းများအား နုတ်ခြင်းဖြင့်) အနိုင်ကျင်းများနှင့် အရှုံးကျင်းများအား တွက်ညို၍ ကျင်းအများဆုံးအနိုင်ရသော ကစားသမား သို့မဟုတ် ကစားသမား အတွဲသည် ပြိုင်ပွဲအား အနိုင်ရသူဖြစ်သည်။

ဂေါက်သီးစည်းမျဉ်း 1-20 ရှိ အချက်ရေကစားနည်းစည်းမျဉ်းများအား ဤကစားနည်းအတွက် သီးခြားစည်းမျဉ်းများအဖြစ် မွမ်းမံပြောင်းလဲ ကျင့်သုံးသည်။ စည်းမျဉ်း 21.3 အား ရေးဆွဲရာတွင် -

- အကျော့မဲ့ ပြိုင်ပွဲအတွက်ဖြစ်သော်လည်း အချက်ကျော့ပေးပြိုင်ပွဲများတွင်လည်း ကိုက်ညီကျင့်သုံးနိုင်သည်။
- တစ်ဦးချင်းကစားနည်းအတွက် ရေးဆွဲထားသော်လည်း စည်းမျဉ်း 22 (ဖိုးဆမ်းကစားနည်း)၊ စည်းမျဉ်း 23 (ဖိုးဘောကစားနည်း)၊ စည်းမျဉ်း 24 (အသင်းလိုက်ကစားနည်း)များတွင် ပြောင်းလဲကျင့်သုံးသကဲ့သို့ တွဲဖက်ပါတနာ ပါဝင်သော ကစားနည်းအဖြစ် ကိုက်ညီအသုံးပြုနိုင်သည်။

21.3b Scoring in Par/Bogey ပါ–ဘူဂီ ကစားနည်းတွင် ရမှတ်သတ်မှတ်ခြင်း

(1) <u>ကျင်းတစ်ကျင်းအားအနိုင်ရခြင်း/ရှုံးခြင်း</u> - ကျင်းပြတ်ကစားနည်း၏ အမှတ်ပေးပုံအတိုင်းဖြစ်သည်။ ကစားသမား၏ ကျင်းအလိုက် (ရိုက်ချက်နှင့် ပြစ်ဒဏ်များအပါအဝင်) အချက်ရေများအား ကော်မတီက ကန့်သတ်ပေးသည့် ရည်မှန်းအချက်ရေနှင့် နှိုင်းယှဉ်ခြင်းအားဖြင့် ထိုကျင်း၏ အရှုံး၊ အနိုင်ကို သတ်မှတ်သည်။

- ကစားသမား၏ အချက်ရေသည် သတ်မှတ်ရေထက် နည်းခဲ့လျှင် ကစားသမားသည် ထိုကျင်းကို အနိုင်ရသည်။
- ကစားသမား၏ အချက်ရေသည် သတ်မှတ်ချက်ရေနှင့် တူနေလျှင် ထိုကျင်းအား အတိုက် ဖြစ်သည်။ (သရေကျသည်ဟု အသုံးများသည်။)
- ကစားသမား၏ အချက်ရေသည် သတ်မှတ်ချက်ရေထက် ပိုများခြင်း သို့မဟုတ် မည်သည့်အချက်ရေမှ ရေးသွင်းခြင်း မရှိလျှင် ထိုကျင်းအား ရှုံးသည်ဟု သတ်မှတ်သည်။

ကစားသမားသည် မည်သည့်အကြောင်းကြောင့်ဖြစ်စေ ကျင်းအဝင်မသွင်းပါက ထိုကျင်းအား အရှုံးဖြစ်သည်။

ကစားမှုမြန်နှုန်းအား အကူအပံ့ဖြစ်စေရန်အတွက် ကစားသမားများသည်မိမိတို့၏ ရိုက်ချက်များက သတ်မှတ်အချက်ရေထက် ပိုသွားပါက(ကျင်းရှုံးပြီးပါက) ထိုကျင်းအား ဆက်ကစားခြင်း မပြုတော့ရန် တိုက်တွန်းအပ်ပါသည်။

ကျင်းကစားခြင်းသည် ကစားသမားက ကျင်းအဝင်သွင်းလိုက်ပါကဖြစ်စေ၊ ကျင်းအဝင်မသွင်းတော့ရန် ရွေးချယ်လိုက်ပါကဖြစ်စေ၊ သတ်မှတ်အချက်ရေထက် ကျော်လွန်သွားပါကဖြစ်စေ ထိုကျင်း ကစားခြင်း ပြီးဆုံးသည်။

(2) **ကျင်းတစ်ကျင်းစီအတွက် ရမှတ်ရေးသွင်းခြင်း** - စည်းမျဉ်း 3.3 ပါ လိုအပ်ချက်များနှင့် ကိုက်ညီရန်အတွက် ရိုက်ချက်များအား စကိုးကတ်၌ ရေးသွင်းရာတွင် -

- ကျင်းအဝင်သွင်း၍ ပြီးအောင်ကစားခဲ့ပါက -
  - » အချက်ရေများသည် ထိုကျင်းအတွက် အနိုင် သို့မဟုတ် အတိုက်ဖြစ်ခဲ့ပါက - စကိုးကတ်တွင် ရိုက်ချက်ရေအမှန်အား ဖော်ပြရမည်။
  - » အချက်ရေများသည် ထိုကျင်းအတွက် ကျင်းအရှုံးဖြစ်ခဲ့ပါက - စကိုးကတ်တွင် မည်သည့်ရိုက်ချက်မျှ မထည့်ခြင်းဖြစ်စေ၊ ကျင်းရှုံးရလဒ်ဖြစ်ပေါ်စေမည့် အချက်ရေ တစ်ခုခုကို ထည့်သွင်း၍ဖြစ်စေ ဖော်ပြပေးရမည်။
- **ကျင်းဝင်သည်ထိ မကစားဘဲ ကျင်းပြီးဆုံးခဲ့ပါက** - ကစားသမားသည် ဤစည်းမျဉ်း၏အောက်တွင် ကျင်းဝင်သည်အထိ မကစားခဲ့ပါက စကိုးကတ်တွင် မည်သည့်ရိုက်ချက်မျှ မထည့်ခြင်းဖြစ်စေ၊ ကျင်းရှုံး ရလဒ်ဖြစ်ပေါ်စေမည့် အချက်ရေတစ်ခုခုကို ထည့်သွင်း၍ဖြစ်စေ ဖော်ပြပေးရမည်။

ကော်မတီသည် ကျင်းတစ်ကျင်းစီလိုက် ကစားသမားက အနိုင်ရသည် သို့မဟုတ် ရှုံးသည် သို့မဟုတ် အတိုက်ဖြစ်သည်ကို ဆုံးဖြတ်ပေးရန် တာဝန်ရှိသည်။ အကျော့ပေးပြိုင်ပွဲတွင် ကျင်းအလိုက် ရလဒ်အား မသတ်မှတ်မီ အကျော့ပေး အချက်များအား ရိုက်ချက်များတွင် ထည့်သွင်းတွက်ချက်ပေးရန် တာဝန်ရှိသည်။

ခြွင်းချက် - ကျင်းအလိုက်ရလဒ်အပေါ်တွင် သက်ရောက်မှုမရှိပါက ပြစ်ဒဏ်မပေးရခြင်း - ကစားသမားသည် စကိုးကတ်အား ပြန်အပ်ရာတွင် အမှန်တကယ်ရိုက်ချက်ထက် လျော့နည်းပြီး ရေးသွင်းခြင်းဖြစ်သော်လည်း ထိုကျင်း၏ နိုင်ခြင်း၊ ရှုံးခြင်း၊ သရေကျခြင်းအပေါ် သက်ရောက်မှုမရှိနိုင်ပါက စည်းမျဉ်း 3.3b အရ ပြစ်ဒဏ်ပေးရန် မလိုပါ။

Committee Procedure, Section 5A(5) (ပြိုင်ပွဲဆိုင်ရာ သတ်မှတ်ချက်များတွင် ကစားသမားအား ကျင်းရလဒ်ကို စကိုးကတ်တွင် ရေးသွင်းရန် တိုက်တွန်းသင့်ကြောင်း၊ သို့သော် မလုပ်မနေရ မဟုတ်ကြောင်း ဖော်ပြချက်)ကို ကြည့်ရန်။

21.3c ပါ–ဘူဂီကစားနည်း၏ပြစ်ဒဏ်သတ်မှတ်ချက်များ

အချက်ရေကစားနည်းတွင် ကျင့်သုံးသည့်ပြစ်ဒဏ်သတ်မှတ်ချက်အားလုံးအား ပါ-ဘူဂီကစားနည်းတွင် ကျင့်သုံးသည်။ **ခြွင်းချက်**အားဖြင့် ကစားသမားသည် အောက်ပါစည်းမျဉ်း (၅)ခုကို ဖောက်ဖျက်ကျူးလွန်ပါကမူ ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ်မကျဘဲ ထိုကျူးလွန်သည့်ကျင်းအား **ကျင်းအရှုံး** သတ်မှတ်သည် -

- စည်းမျဉ်း 3.3c အရ ကျင်းအဝင်သွင်းရန် သတ်မှတ်ခြင်း
- ကျင်းစတင်ကစားချိန်တွင် တီခုံဧရိယာအပြင်မှ ရိုက်ကစားခဲ့ပြီး အမှားပြင်ရန် ပျက်ကွက်ခြင်း (စည်းမျဉ်း 6.1b(2) ကို ကြည့်ရန်)
- ဘောလုံးမှားကစားပြီးနောက် အမှားပြင်ရန် ပျက်ကွက်ခြင်း (စည်းမျဉ်း 6.3c ကိုကြည့်ရန်)
- နေရာအမှားမှ ကစားခဲ့ပြီး ထိုအမှားသည် လွန်ကဲပြင်းထန်သော ချိုးဖောက်မှုဖြစ်သော်လည်း အမှားပြင်ရန် ပျက်ကွက်ခြင်း (စည်းမျဉ်း 14.7b ကို ကြည့်ရန်)
- အလှည့်မှား၍ ကစားခဲ့သော်လည်း အမှားပြင်ရန် ပျက်ကွက်ခြင်း (စည်းမျဉ်း 22.3 ကို ကြည့်ရန်)

ကစားသမားသည် ကျန်အခြားသော ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ်ကျမည့်စည်းမျဉ်းများကို ဖောက်ဖျက်ကျူးလွန်ပါကမူ **ပြိုင်ပွဲမှထုတ်ပယ်**ခံရမည်။

မည်သည့်ပြစ်ဒဏ်အချက်ရေကို ကျခံရသည်ဖြစ်စေ၊ ကစားသမား၏ ရလဒ်သည် ကျင်းရှုံးခြင်းထက် မပိုလွန်စေရ။

21.3d ပါ–ဘူဂီ ကစားနည်းတွင် စည်းမျဉ်း 11.2 အား ခြွင်းချက်ပြုခြင်း

စည်းမျဉ်း 11.2 သည် အောက်ပါအခြေအနေတွင် အကျုံးမဝင်ပါ -

ကစားသမား၏ ရွေ့လျားနေဆဲဘောလုံးသည် အတိုက်-ရလဒ်ဖြစ်ရန်အတွက် ကျင်းဝင်ရန် လိုအပ်နေသော်လည်း တစ်စုံတစ်ဦးက ထိုဘောလုံး ကျင်းဝင်ရန်အခွင့်အလမ်းမရှိနိုင်တော့ကြောင်း ခိုင်လုံနေသောကြောင့် တမင်လမ်းကြောင်း ပြောင်းစေခဲ့လျှင်၊ ဘောလုံးကိုရပ်တန့်စေခဲ့ခြင်းဖြစ်လျှင် ၎င်းအား ပြစ်ဒဏ်မရှိစေရ။ ကစားသမားသည် ကျင်းအရှုံးသာဖြစ်သည်။

21.3e ပါ–ဘူဂီ ကစားနည်းတွင် ကွင်းပတ်ကစားမှုပြီးဆုံးခြင်း

ကစားသမားတစ်ဦး၏ ကွင်းပတ်ကစားမှုသည် အောက်ပါအချိန်တွင် ပြီးဆုံးသည်-

- ကစားသမားက (စည်းမျဉ်း 6.1 နှင့် 14.7b တို့ကဲ့သို့ အမှားပြင်ဆောင်ရွက်ခြင်းများအပါအဝင်) မိမိနောက်ဆုံးကျင်းအား ကျင်းအဝင်သွင်းပြီးလျှင်၊
- နောက်ဆုံးကျင်းအား ကျင်းဝင်သည်အထိ မကစားတော့ရန် ရွေးချယ်လိုက်လျှင်ဖြစ်စေ ထိုကျင်းအား ရှုံးခဲ့လျှင်ဖြစ်စေ။

21.4 Three-Ball Match Play သရီး–ဘောခေါ် သုံးဦး–သုံးလုံးကျင်းပြတ်ကစားနည်း

21.4a သရီး–ဘောကစားနည်းအပေါ်ခြုံငုံဖော်ပြချက်

သရီး-ဘော ကျင်းပြတ်ကစားနည်းသည် ကျင်းပြတ်ကစားနည်းပုံစံတစ်မျိုး ဖြစ်ပြီး

- ကစားသမား(၃)ဦး သည် တစ်ချိန်တည်းတွင် မိမိတစ်ဦးနှင့် ကျန်သူများကြား တစ်ဦးချင်း အပြန်အလှန် ပတ်လည်ယှဉ်ပြိုင်ရသော ကစားနည်းဖြစ်ပြီး၊
- ကစားသမားတစ်ဦးချင်းသည် ဘောလုံး(၁)လုံးတည်းကစား၍ တစ်ချိန်ထဲ ပြိုင်ပွဲနှစ်ခုအား ယှဉ်ပြိုင်ရခြင်း ဖြစ်သည်။

ဂေါက်သီးစည်းမျဉ်း 1-20 ရှိ ကျင်းပြတ်ကစားခြင်း၏စည်းမျဉ်းများကို ဤကစားနည်း၏ တစ်ဦးချင်းပွဲ (၃)ခုလုံးတွင် ထပ်တူကျင့်သုံးရသည်။ **ခြွင်းချက်**အားဖြင့် ဤကစားနည်းစည်းမျဉ်းတွင် ပြိုင်ပွဲငယ်တစ်ခု၌ ကျင့်သုံးသော စည်းမျဉ်းသည် အခြားပြိုင်ပွဲငယ်တစ်ခု၌ ကျင့်သုံးသည့်စည်းမျဉ်းနှင့် သဟဇာတမဖြစ်လျှင်မူ အခြေအနေနှစ်ခုခွဲ၍ စည်းမျဉ်းများကို ကျင့်သုံးရသည်။

21.4b အလှည့်မှား၍ကစားခြင်း

ကစားသမားတစ်ဦးသည် ပွဲစဉ်ငယ်တစ်ခုခုတွင် အလှည့်မှားကစားမိပါက ထိုပွဲတွင် အရင်ကစားရမည့် သူသည် စည်းမျဉ်း 6.4a (2) ပါအတိုင်း ရိုက်ချက်ကို ပယ်ဖျက်ခြင်း ပြုလုပ်နိုင်သည်။

ကစားသမားတစ်ဦးသည် မိမိ၏ပွဲစဉ်ငယ်(၂)ခုလုံးတွင် အလှည့်မှား၍ရိုက်ခဲ့ပါက ပြိုင်ဘက်တစ်ဦးချင်းစီသည် မိမိနှင့် ထိုကစားသမားကြားရှိ ပြိုင်ပွဲငယ်အတွက် ရိုက်ချက်အား ပယ်ဖျက်ခြင်း ပြု မပြုကို သီးခြား ဆုံးဖြတ်နိုင်သည်။

အကယ်၍ ကစားသမား၏ ရိုက်ချက်အား ပွဲစဉ်ငယ်တစ်ခု(တစ်ဦး)တည်းကသာ ပယ်ဖျက်ခဲ့ပါက

- ကစားသမားသည် ကျန်တစ်ဦး၏ ပွဲစဉ်ငယ်အတွက် မူလဘောလုံးဖြင့် ဆက်ကစားရမည်။
- ဤသည်မှာ ကစားသမားသည် ထိုကျင်းတွင် ပြိုင်ဘက်တစ်ဦးချင်းအတွက် ဘောလုံးတစ်လုံးစီခွဲ၍ ကျင်းပြီးအောင် ကစားရမည်ဟု ဆိုလိုရင်းဖြစ်သည်။

21.4c ပြိုင်ဘက်တစ်ဦးက ဘောလုံး သို့မဟုတ် ဘောလုံးမာကာအား ကောက်ယူခြင်းနှင့်နေရာရွှေ့စေခြင်း

ကစားသမားတစ်ဦး၏ ဘောလုံးမာကာအား ပြိုင်ဘက်တစ်ဦးတစ်ယောက်က ကောက်ယူခဲ့လျှင်ဖြစ်စေ၊ နေရာရွှေ့စေခဲ့လျှင်ဖြစ်စေ၊ ထိုပြိုင်ဘက်ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်း 9.5b နှင့် 9.7b အရ **ပြစ်ဒဏ် (၁)ချက်** ကျခံရမည်။ ထိုပြစ်ဒဏ်သည် ကစားသမားနှင့် ထိုပြိုင်ဘက်ကြားရှိ ပွဲစဉ်ငယ်အတွက်သာဖြစ်သည်။

21.5 Other Forms of Playing Golf ဂေါက်သီးကစားခြင်း၏အခြားကစားနည်းပုံစံများ

အချို့သော ကစားနည်းပုံစံများသည် စည်းမျဉ်း (3) (21) (22) နှင့် (23) တို့ဖြင့် အထူးပြု လွှမ်းခြုံကျင့်သုံးနိုင်သော်လည်း ဂေါက်သီးကစားခြင်းသည် စခရမ်းဘဲလ်-ကစားနည်း၊ ဂရင်းဆမ်းမ်-ကစားနည်း စသဖြင့် အခြားပုံစံမျိုးစုံဖြင့်ပါ ကစားကြသော အားကစားဖြစ်သည်။

ထိုကစားနည်းများနှင့် အခြားသောကစားနည်းပုံစံများတွင် ထိန်းကွပ်နိုင်ရန်အတွက် ဂေါက်သီးစည်းမျဉ်းများကို လိုအပ်သလို ကိုက်ညီအသုံးပြုနိုင်သည်။

Committee Procedure, Section 9 ပါ (အခြားကစားနည်းပုံစံများတွင် စည်းမျဉ်းများကို ကိုက်ညီ အသုံးပြုနိုင်ရန်အတွက် အဆိုပြုနည်းလမ်းများ)ကို ကြည့်ရန်။

RULE 22 Foursomes (Also Known as Alternate Shot)
ဖိုးဆမ်းကစားနည်း (အလှည့်ကျရိုက်ကစားနည်း)

စည်းမျဉ်း၏ရည်ရွယ်ချက်

စည်းမျဉ်း 22 သည် ကျင်းပြတ်ပြိုင်ပွဲ၌ဖြစ်စေ၊ အချက်ရေကစားနည်း၌ဖြစ်စေ တွဲဖက်ကစားသမားနှစ်ဦးက ဘောလုံးတစ်လုံးတည်းကို တစ်လှည့်စီရိုက်ကာ အတွဲအဖြစ် ယှဉ်ပြိုင်ကစားရသော ဖိုးဆမ်းကစားနည်းအတွက် ဖော်ပြထားခြင်းဖြစ်သည်။ ဤကစားနည်း၏စည်းမျဉ်းများသည် တွဲဖက်ကစားသမားနှစ်ဦးက ကျင်းအလိုက်တီခုံများမှ တလှည့်စီ တာထွက်ရိုက်ရပြီး နောက်ရိုက်ချက်များကို အလှည့်ကျ ရိုက်ရသည်ဆိုသည့် စည်းကမ်းချက်မှအပ ကျန်အချက်များသည် တစ်ဦးချင်းကစားနည်းနှင့် အတူတူပင်ဖြစ်သည်။

22.1 Overview of Foursomes ဖိုးဆမ်းကစားနည်းအပေါ်ခြုံငုံဖော်ပြချက်

ဖိုးဆမ်းကစားနည်း(အလှည့်ကျရိုက်ကစားနည်း)သည် တွဲဖက်ကစားသမားနှစ်ဦးက ဘောလုံး တစ်လုံးတည်းအား ကျင်းအလိုက် တလှည့်စီရိုက်၍ အခြားအတွဲတစ်တွဲဖြင့် အတွဲလိုက်ယှဉ်ပြိုင်ရသော ကျင်းပြတ်ကစားနည်း (သို့မဟုတ်) အချက်ရေကစားနည်း ဖြစ်သည်။

(အတွဲတစ်တွဲက ဘောလုံးတစ်လုံးတည်းကိုသာ ကစားခြင်းဖြစ်သောကြောင့် တစ်ဦးချင်းကစားနည်းအဖြစ် သတ်မှတ်၍) ဂေါက်သီးစည်းမျဉ်း 1-20 အထိအား ဤကစားနည်းတွင် သီးခြားစည်းမျဉ်းအဖြစ် ပြုပြင်ပြောင်းလဲ ကျင့်သုံးသည်။

ဤကစားနည်း၏ အခြားသောမျိုးကွဲပုံစံတစ်မျိုးမှာ - သရီးဆမ်းခေါ် ကျင်းပြတ်ကစားခြင်းဖြစ်ပြီး ကစားသမားတစ်ဦးတည်းက အခြားတစ်ဖက်တွင် တွဲဖက်ပါတနာနှစ်ဦးက နှစ်ယောက်တွဲအဖြစ် အလှည့်ကျရိုက်ကစားသည်ကို ဤစည်းမျဉ်းများအတိုင်း ထိပ်တိုက်ရင်ဆိုင်ကစားရခြင်းဖြစ်သည်။

22.2 Either Partner May Act for Side
တွဲဖက်ပါတနာတစ်ဦးချင်းစီသည်အတွဲကိုကိုယ်စားပြုဆောင်ရွက်နိုင်ခြင်း

ပါတနာကစားသမားနှစ်ဦးက ဘောလုံးတစ်လုံးတည်းကိုရိုက်၍ အတွဲတစ်ခုအဖြစ် ယှဉ်ပြိုင်ရခြင်းဖြစ်သော်လည်း-

- ပါတနာတစ်ဦးချင်းစီသည် ဘောလုံးကို မရိုက်မီ အတွဲအတွက် ခွင့်ပြုထားသော လုပ်ဆောင်ချက်များဖြစ်သည့် ဘောလုံး နေရာမှတ်ခြင်းနှင့် ကောက်ယူခြင်း၊ ပြန်ထားခြင်း၊ ဘောလုံးကို ဒရော့လွှတ်ချခြင်း နှင့် ချထည်ခြင်း စသည်တို့ကို အတွဲ၏ နောက်ရိုက်ချက်ရိုက်ရန် မည်သူ့အလှည့်ကျသည်ဖြစ်စေ ဆောင်ရွက်နိုင်သည်။
- တွဲဖက်ပါတနာတစ်ဦးနှင့် ၄င်း၏ကက်ဒီသည် အခြားတွဲဖက်ကစားသမားအား ထိုသူ၏ ကက်ဒီ ကူညီဆောင်ရွက်ပေးခွင့် ရှိသည့် အကြံပေးခြင်း၊ အကြံတောင်းခြင်းနှင့် စည်းမျဉ်း 10 တွင် ခွင့်ပြုထားသည့်အရာများကို ဆောင်ရွက်ခြင်း စသည့် မည်သည့်နည်းလမ်းတစ်ရပ်ရပ်ကိုမဆို ကူညီဆောင်ရွက်ပေးခွင့် ရှိသည်။ သို့ရာတွင် ထိုအခြားတွဲဖက်ပါတနာ၏ ကက်ဒီအား စည်းမျဉ်းအရ ခွင့်မပြုထားသော အရာများကိုမူ ဆောင်ရွက်ပေးခွင့်မရှိ။
- တွဲဖက်ပါတနာတစ်ဦးဦး သို့မဟုတ် ၄င်းတို့၏ ကက်ဒီတစ်ဦးဦး၏ မည်သည့်အပြုအမူ၊ မည်သည့် စည်းကမ်းချိုးဖောက်မှု မဆိုသည် တစ်တွဲလုံး၏လုပ်ရပ်အဖြစ် သတ်မှတ်သည်။

အချက်ရေကစားနည်းပြိုင်ပွဲတွင် စကိုးကတ်၌ အတွဲ၏ကျင်းအလိုက်ရိုက်ချက်များ ရေးသွင်းလက်မှတ်ထိုးခြင်းကို တွဲဖက်ကစား သမားတစ်ဦးတည်းသာ ဆောင်ရွက်ရန်လိုအပ်သည်။ (စည်းမျဉ်း 3.3b)

22.3 Side Must Alternate in Making Strokes အတွဲသည် ရိုက်ချက်များကိုအလှည့်ကျရိုက်ရမည်

ကျင်းတစ်ကျင်းစီတိုင်းတွင် တွဲဖက်ကစားသမားများသည် အတွဲ၏ရိုက်ချက်တစ်ချက်ချင်းကို အလှည့်ကျ ရိုက်ကစားရမည်။

- တွဲဖက်ပါတနာများသည် ကျင်းတစ်ကျင်းစီအား တီခုံမှ စတင်ရိုက်ကစားရာတွင် ကျင်းတလှည့်စီ တာထွက်ကစားရမည်။
- အတွဲအတွက် တီခုံမှ ပထမတာထွက်ရိုက်ပြီးနောက်တွင် တွဲဖက်ကစားသမားများသည် ထိုကျင်းအတွက် ကျန်ရိုက်ချက်များအား တစ်လှည့်စီ ရိုက်ကစားရမည်။
- အကယ်၍ ရိုက်ချက်အား ပယ်ဖျက်ခံရခြင်း၊ ပြန်ရိုက်ရခြင်း သို့မဟုတ် စည်းမျဉ်းတစ်ရပ်ရပ်အရ ရိုက်ချက်ကို မရေတွက်ခြင်း (ခြွင်းချက်အနေဖြင့် ဤစည်းမျဉ်းအား ချိုးဖောက်၍ အလှည့်မှားပြီးရိုက် ကစားခြင်းမှအပ)စသည် ဖြစ်ခဲ့ပါက မူလရိုက်လှည့်ကျသည့်ကစားသမားကသာ အတွဲ၏ နောက်ရိုက်ချက်ကို ပြန်ရိုက်ရမည်။
- အကယ်၍ အတွဲသည် အရံဘောလုံး ရိုက်ထားရန် ဆုံးဖြတ်ခဲ့လျှင် နောက်တစ်ချက်ရိုက်ရန် အလှည့်ကျသည့် တွဲဖက်ကစားသမားကသာ ထိုဘောလုံးကို ရိုက်ရမည်။

အတွဲအပေါ် ကျသင့်သည့် မည်သည့်ပြစ်ဒဏ်ချက်ရေမဆိုသည် ထိုအတွဲ၏ အလှည့်ကျကစားခြင်းအား သက်ရောက်မှု မရှိစေရ။

စည်းမျဉ်း 22.3 အား ချိုးဖောက်၍ အလှည့်စဉ်မှားပြီး ရိုက်ကစားခဲ့ပါက ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ် ကျခံရမည်။

အချက်ရေကစားနည်းပြိုင်ပွဲတွင် အတွဲသည် မဖြစ်မနေ အမှားပြင်ဆောင်ရွက်ရမည်။

- အလှည့်မှန်အတိုင်း ရိုက်ရမည့် ပါတနာသည် မိမိတို့အတွဲ ပထမဆုံးအလှည့်မှားရိုက်မိသည့်နေရာတွင် ပြန်သွားရိုက်ရမည်။ (စည်းမျဉ်း 14.5 ကို ကြည့်ရန်)
- အလှည့်မှားရိုက်မိသော ရိုက်ချက်နှင့် အမှားမပြင်မီ ကစားခဲ့သော ရိုက်ချက်များ (ရိုက်ချက်များနှင့်တကွ ထိုဘောလုံးနှင့်သာ သက်ဆိုင်သည့် ပြစ်ဒဏ်အချက်များ အပါအဝင်)ကို ထည့်သွင်းရေတွက်ခြင်း မပြုရ။
- အကယ်၍ အတွဲသည် နောက်တစ်ကျင်းအား စတင်မရိုက်မီ အမှားပြင်ရန် ပျက်ကွက်ခဲ့ပါကလည်းကောင်း၊ ကွင်းပတ်တစ်ခု၏ နောက်ဆုံးကျင်း၌ဖြစ်လျှင် စကိုးကတ်အား ပြန်မအပ်မီ အမှားပြင် ပြန်ရိုက်ရန် ပျက်ကွက်ခဲ့ပါကလည်းကောင်း ထိုတစ်တွဲလုံးသည် **ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ်** ကျခံရမည်။

22.4 Starting the Round ကွင်းပတ် စတင်ကစားခြင်း

22.4a ပထမဆုံးကစားရမည့်တွဲဖက်ကစားသမား

ပြိုင်ပွဲ၏စည်းကမ်းဖော်ပြချက်တွင် မည်သည့်ကစားသမားက ပထမဆုံးကစားရမည်ဟု ဖော်ပြထားခြင်းမရှိလျှင် အတွဲသည် မိမိတို့ကွင်းပတ်တာထွက်ရာတွင် ပထမဆုံးတီခုံ၌ မည်သူစတင်ရိုက်ကစားမည်ကို ကိုယ်တိုင်ရွေးချယ်နိုင်သည်။

တွဲဖက်ကစားသမားတစ်ဦးက မိမိတို့ပထမဆုံးကျင်းအတွက် စတင်ရိုက်လိုက်သည်နှင့် အတွဲ၏ ကွင်းပတ်ကစားမှု စတင်သည်ဟု သတ်မှတ်သည်။

22.4b တာလွှတ်ချိန်နှင့် တာလွှတ်နေရာ

စည်းမျဉ်း 5.3a သည် မည်သူက အတွဲအတွက် ပထမဆုံးတာထွက်မည်ဆိုသည့်အချက်ပေါ် မူတည်၍ တွဲဖက်ပါတနာ တစ်ဦးစီအား ခွဲခြားကျင့်သုံးသည်-

- ပထမဆုံး စကစားမည့် တွဲဖက်ကစားသမားသည် တာလွှတ်မည့်နေရာတွင် တာလွှတ်သည့်အချိန်၌ ကစားရန်အသင့် ဖြစ်နေရမည်။ ထိုအချိန်၌သာ(မစောစေရဘဲ) တာထွက်ကစားရမည်။
- ဒုတိယအလှည့်ကို ရိုက်ကစားမည့် တွဲဖက်ပါတနာသည် စတင်တာလွှတ်ချိန်တွင် ထိုတာလွှတ်သည့် နေရာ၌ဖြစ်စေ၊ တီခုံမှစရိုက်လိုက်သည့်ဘောလုံး ရောက်နိုင်လောက်သည့်နေရာ၏အနီး ကွင်းအတွင်း၌ဖြစ်စေ ရှိနေစေရမည်။

အကယ်၍ ကစားသမားတစ်ဦးချင်းစီသည် ဤသို့သတ်မှတ်ထားသည့်အတိုင်း ရှိမနေလျှင် ထိုအတွဲ သည် စည်းမျဉ်း 5.3a ကို ချိုးဖောက်သည်ဟု သတ်မှတ်သည်။

22.5 Partners May Share Clubs တွဲဖက်ပါတနာများသည် တုတ်များမျှဝေသုံးစွဲခွင့်ရှိသည်

ကစားသမားနှစ်ဦး၏ တုတ်များ အတူပေါင်းထားသော အရေအတွက်သည် (၁၄)ချောင်း မကျော်သေးသ၍ တွဲဖက်ပါတနာနှစ်ဦး တုတ်များအပြန်အလှန် လဲလှယ်ကစားခြင်းကို စည်းမျဉ်း 4.1b(2) အား ပြင်ဆင် ပြဋ္ဌာန်းခွင့်ပြုထားသည်။

22.6 Restriction on Player Standing Behind Partner When Stroke Made
ရိုက်ချက်ပြုလုပ်ချိန်တွင် ကစားသမား၏နောက်၌ ပါတနာကရပ်နေမှုကို ကန့်သတ်ခြင်း

စည်းမျဉ်း 10.2b(4) တွင် ကန့်သတ်ထားမှုအား ထပ်တိုး၍ တွဲဖက်ပါတနာတစ်ဦးက ရိုက်ချက်ပြုလုပ်ချိန်တွင် မိမိတို့၏နောက် ရိုက်ချက်အတွက် အချက်အလက်ရရှိစေရန် ရည်ရွယ်ပြီး ကျန်ကစားသမားက ဘောလုံး၏အနောက်ဘက်ရှိ ရိုက်လမ်းကြောင်း ၏အပေါ်တွင်လည်းကောင်း၊ အနီးတွင်လည်းကောင်း ရပ်နေခြင်းမပြုရန် ကန့်သတ်ထားမြဲသည်။

စည်းမျဉ်း 22.6 အား ကျူးလွန်ဖေါက်ဖျက်ပါက ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်ကျခံရမည်။

RULE 23 Four-Ball
ဖိုးဘော ကစားနည်း

စည်းမျဉ်း၏ ရည်ရွယ်ချက်

စည်းမျဉ်း 23 သည် အချက်ရေကစားနည်းဖြစ်စေ၊ ကျင်းပြတ်ကစားနည်းဖြစ်စေ၊ တွဲဖက်ကစားသမားများက ဘောလုံးတစ်လုံးစီ သီးခြားရိုက်၍ အတွဲအဖြစ် ယှဉ်ပြိုင်ရသော ဖိုးဘောကစားနည်းကို ဖော်ပြထားသည်။ ပါတနာနှစ်ဦးမှ ပိုနည်းသော ကျင်းအလိုက် ရိုက်ချက်ကို အတွဲ၏ရိုက်ချက်ဟု သတ်မှတ်သည်။

23.1 Overview of Four-Ball ဖိုးဘောကစားနည်းအားခြုံငုံဖော်ပြချက်

ဖိုးဘောကစားနည်းသည် အချက်ရေကစားနည်းဖြစ်စေ၊ ကျင်းပြတ်ကစားနည်းဖြစ်စေ အတွဲလိုက်ယှဉ်ပြိုင်ရသော ကစားနည်းဖြစ်ပြီး-

- တွဲဖက်ကစားသမားနှစ်ဦးက ကိုယ့်ဘောလုံးကို ကိုယ်ရိုက်၍ အတွဲအဖြစ် ယှဉ်ပြိုင်ရသည်။
- ကျင်းတစ်ကျင်းစီအလိုက် တွဲဖက်ပါတနာနှစ်ဦးမှ ရိုက်ချက်ပိုနည်းသူ၏ အချက်ရေကို အတွဲ၏ ကျင်းအလိုက် ရိုက်ချက်ဟု သတ်မှတ်သည်။

စည်းမျဉ်း 1 မှ 20 အထိအား ဤစည်းမျဉ်းအတွက် မွမ်းမံပြဋ္ဌာန်းထားပြီး လိုက်နာကျင့်သုံးရသည်။

ဤကစားနည်း၏ မျိုးကွဲတစ်ခုမှာ Best-Ball ခေါ် ကျင်းပြတ်ကစားနည်းဖြစ်ပြီး ကစားသမားတစ်ဦးတည်းက အခြားတစ်ဖက်ရှိ ဘောလုံးတစ်လုံးစီကို ကိုယ်စီရိုက်ကစားကြသော နှစ်ယောက်အတွဲ သို့မဟုတ် သုံးယောက်အတွဲကို ဤမွမ်းမံပြဋ္ဌာန်းထားသော စည်းမျဉ်းအားဖြင့် ထိပ်တိုက်ယှဉ်ပြိုင်ရသော ကစားနည်းဖြစ်သည်။ (သုံးယောက်ပေါင်းအတွဲနှင့် ယှဉ်ပြိုင်ရသော Best-Ball ကစားနည်းတွင် 'အခြားတွဲဖက်ပါတနာ' ဟူသော ရည်ညွှန်းသုံးနှုန်းချက်သည် ထိုသုံးယောက်တွဲ၏ ကျန်ကစားသမားနှစ်ဦးကို ဆိုလိုခြင်းဖြစ်သည်။)

23.2 Scoring in Four-Ball ဖိုးဘောကစားနည်း၏အမှတ်ပေးခြင်း

23.2a ကျင်းပြတ်ကစားနည်းနှင့်အချက်ရေကစားနည်းတို့၏ အတွဲရိုက်ချက်သတ်မှတ်ခြင်း

- တွဲဖက်ကစားသမားနှစ်ဦးလုံး ကျင်းဝင်အောင် သွင်းခဲ့သည့်အခါ (သို့မဟုတ်) စည်းမျဉ်းအရ ကျင်းကစားခြင်း ပြီးမြောက်သည်ဟု သတ်မှတ်နိုင်သည့်အခါ - အနည်းဆုံးရိုက်ချက်ရေသည် ထိုကျင်းအတွက် အတွဲ၏ရိုက်ချက် ဖြစ်သည်။
- ကစားသမားတစ်ဦးတည်းကသာ ကျင်းအဝင်သွင်းသည့်အခါ (သို့မဟုတ်) စည်းမျဉ်းအရ ကျင်းကစားခြင်း ပြီးမြောက်သည်ဟု သတ်မှတ်နိုင်သည့်အခါ - ထိုကစားသမား၏ ရိုက်ချက်ရေသည် ထိုကျင်းအတွက် အတွဲ၏ရိုက်ချက်ဖြစ်သည်။ ကျန်တွဲဖက်ကစားသမားသည် ကျင်းပြီးသည်ထိ ကစားရန် မလိုအပ်ပါ။
- မည်သည့်တွဲဖက်ကစားသမားမျှ ကျင်းဝင်အောင် မကစားခြင်း (သို့မဟုတ်) စည်းမျဉ်းအရ ကျင်းကစားခြင်း ပြီးမြောက်သည်အထိ မကစားခဲ့သောအခါ - ထိုအတွဲသည် ထိုကျင်းအတွက် ရမှတ်မရှိပါ။ ဆိုလိုသည်မှာ -
  - » ကျင်းပြတ်ကစားနည်းတွင် ပြိုင်ဘက်အတွဲကသာ ကျင်းအရှုံးပေးခဲ့ခြင်း သို့မဟုတ် တနည်းနည်းဖြင့် ကျင်းရှုံးသွားခြင်း မရှိခဲ့လျှင် ထိုအတွဲသည် **ကျင်းအရှုံး** ဖြစ်သည်။
  - » အချက်ရေကစားနည်းတွင် စည်းမျဉ်း 3.3C နှင့်အညီ အမှားပြင်ဆောင်ရွက်ခြင်း မပြုခဲ့လျှင် ထိုအတွဲသည် **ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ်** ကျခံရမည်။

23.2b အချက်ရေကစားနည်းတွင် အတွဲ၏စကိုးကတ်၌ရေးသွင်းခြင်း

(1) **အတွဲ၏ တာဝန်ရှိမှု -** ကျင်းတစ်ကျင်းစီအလိုက် အတွဲ၏ အမှန်ရိုက်ချက်ပေါင်းအား စကိုးကတ်တစ်ခုထဲတွင် ရေးသွင်းရမည်။

- အနည်းဆုံးအားဖြင့် ကစားသမားတစ်ဦး၏ ရိုက်ချက်ပေါင်းကို စကိုးကတ်တွင် ရေးသွင်းရမည်။
- စကိုးကတ်တွင် တွဲဖက်ကစားသမားတစ်ဦးထက်ပို၍ ရိုက်ချက်ရေ ရေးသွင်းပါကလည်း ပြစ်ဒဏ် မပေးရပါ။
- စကိုးကတ်ပေါ်ရှိ ရိုက်ချက်ရေ တစ်ခုစီတိုင်းသည် မည်သည့်တွဲဖက်ကစားသမား၏ ရိုက်ချက်ဖြစ်ကြောင်း ရှင်းလင်းစွာ ဖော်ပြရေးသွင်းရမည်။ သို့မဟုတ်ပါက ထိုအတွဲသည် ပြိုင်ပွဲမှ **ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ်** ကျခံရမည်။
- ရိုက်ချက်တစ်ခုကို အတွဲ၏ရိုက်ချက်အဖြစ် ယေဘုယျ ကြုံသလို ရောနှောဖော်ပြခြင်းသည် လုံလောက်မှုမရှိပါ။

စည်းမျဉ်း 3.3b(2) အရ ကျင်းအလိုက် ရိုက်ချက်များအား စကိုးကတ်၌ ရေးသွင်းရာတွင် တွဲဖက်ကစားသမား တစ်ဦးသာ လက်မှတ်ရေးထိုးရန် လိုအပ်သည်။

(2) **ကော်မတီ၏ တာဝန်ရှိမှု -** ကော်မတီသည် ကျင်းတစ်ကျင်းစီအလိုက် မည်သည့်ရိုက်ချက်ကို အတွဲ၏ ရိုက်ချက်အဖြစ် သတ်မှတ်ပေးရန်နှင့် အကျော့ပေးပြိုင်ပွဲဖြစ်လျှင် အချက်ကျော့ကို တွက်ချက်ပေးရန် တာဝန်ရှိသည်။

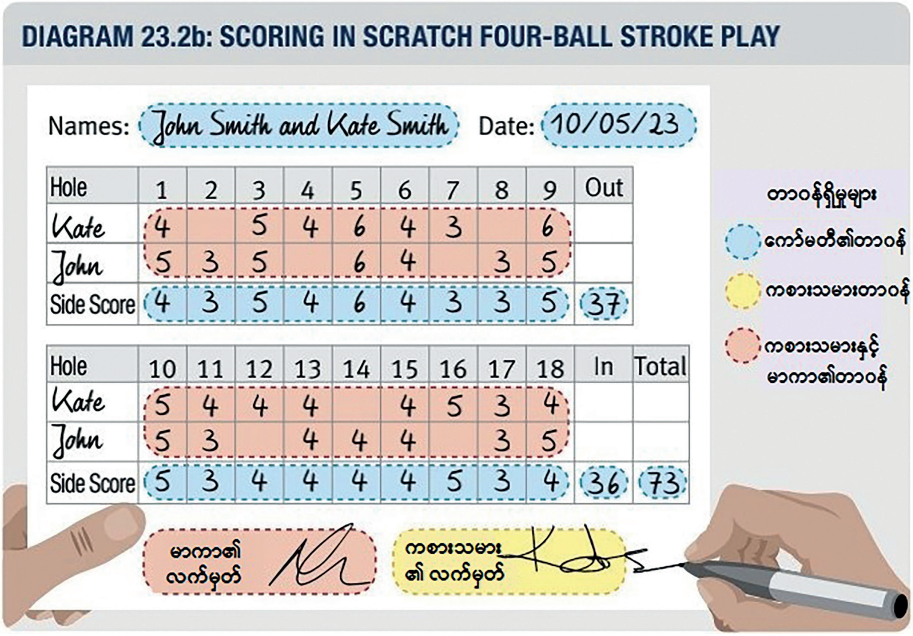
- ကျင်းအတွက် ရိုက်ချက်တစ်ခုသာ ရေးသွင်းထားလျှင် ၄င်းအား အတွဲ၏ရိုက်ချက်အဖြစ် ရေတွက်သည်။
- ကျင်းအတွက် တွဲဖက်ကစားသမားနှစ်ဦးလုံး၏ ရိုက်ချက်များ ရေးသွင်းထားလျှင်
  - » ရိုက်ချက်ရေများ မတူပါက - အနည်းဆုံး ရိုက်ချက်ပေါင်း သို့မဟုတ် အနည်းဆုံး အသားတင် ရိုက်ချက်ကို အတွဲ၏ ရိုက်ချက်ရေအဖြစ် ရေတွက်သည်။
  - » ရိုက်ချက်ရေများ တူညီနေလျှင် ကော်မတီသည် ကြိုက်ရာတစ်ခုကို ယူနိုင်သည်။ ထိုရိုက်ချက်ရေ သည် အကြောင်းကိစ္စတစ်ရပ်ရပ်ကြောင့် မှားယွင်းနေကြောင်း တွေ့ရှိပါက ကော်မတီသည် ကျန်ရိုက်ချက်ရေတစ်ခုကို ယူရမည်။

အကယ်၍ အတွဲအတွက် ယူထားသော ရိုက်ချက်ရေတစ်ခုသည် မည်သည့် ကစားသမားသမားတစ်ဦး၏ ရိုက်ချက်ဖြစ်ကြောင်း ခွဲခြား ဖော်ပြထားမှု မရှိလျှင်သော်လည်းကောင်း၊ ထိုတွဲဖက်ကစားသမားသည် ထိုကျင်းအား ကစားရာတွင် ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ်ကျခံခဲ့ပါကလည်းကောင်း တစ်တွဲလုံးသည် **ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ်** ကျခံရမည်။

23.2c ဖိုးဘောကစားနည်းတွင် စည်းမျဉ်း 11.2 အကျုံးမဝင်သည့်အချိန်

စည်းမျဉ်း 11.2 သည် အောက်ပါအနေအထားတွင် အကျုံးဝင်ခြင်းမရှိတော့ပါ။

ကစားသမား၏တွဲဖက်ဖြစ်သူက ကျင်းအဝင် သွင်းထားပြီးနောက်တွင် ထိုကျင်းအား ပြိုင်ဖက်အတွဲထက် တစ်ချက်လျော့ရန် အတွက် ကစားသမား၏ ရွေ့လျားနေဆဲဘောလုံးက တစ်ခါတည်းကျင်းဝင်ရန် လိုအပ်နေချိန်တွင် တစ်စုံတစ်ဦးက ထိုဘောလုံးသည် ကျင်းထဲဝင်ရန် အခွင့်အလမ်းမရှိတော့ကြောင်း ခိုင်လုံနေသောကြောင့် ဘောလုံးအား ရပ်တန့်ခဲ့လျှင် သို့မဟုတ် လမ်းကြောင်းပြောင်းစေခဲ့လျှင် ထိုသူအား မည်သည့်ပြစ်ဒဏ်မျှ မပေးရပါ။ ကစားသမား၏ဘောလုံးအား အတွဲအတွက် ထည့်သွင်းရေတွက်ခြင်း မပြုတော့ပါ။



23.3 When Round Starts and Ends When Hole is Complete
ကွင်းပတ်ကစားမှုစတင်ချိန်နှင့်ပြီးဆုံးချိန်၊ ကျင်းကစားမှုပြီးမြောက်ခြင်း

23.3a ကွင်းပတ်ကစားမှုစတင်ချိန်

အတွဲတစ်တွဲ၏ ကစားသမားတစ်ဦးဦးက ၎င်းတို့၏ ပထမကျင်းအား စတင်ရန် ရိုက်ချက်ပြုလုပ်လိုက်သည်နှင့် ထိုအတွဲ၏ ကွင်းပတ်ကစားမှု စတင်သည်။

23.3b ကွင်းပတ်ကစားမှုပြီးဆုံးချိန်

အတွဲတစ်တွဲ၏ ကွင်းပတ်ကစားမှုသည် အောက်ပါအချိန်တွင် ပြီးဆုံးသည် -

- ကျင်းပြိုင်ကစားနည်းတွင် -
  - » အတွဲတစ်ခုက ကစားပွဲအား အနိုင်ရသွားလျှင်(စည်းမျဉ်း 3.2a(3)) သို့မဟုတ်
  - » နောက်ဆုံးကျင်း ကစားပြီးချိန်တွင် ကစားပွဲသည် အတိုက်ဖြစ်နေပြီး ပြိုင်ပွဲ၏ စည်းကမ်းသတ်မှတ်ချက်တွင် ယှဉ်ပြိုင်ပွဲသည် ‘သရေ-အတိုက်’ ဖြင့်သာ အဆုံးသတ်မည်ဟု ဖော်ပြထားလျှင် (စည်းမျဉ်း 3.2a(4) ကိုဖတ်ရှုရန်)
- အချက်ရေကစားနည်းတွင် - တွဲဖက်ကစားသမားနှစ်ဦးလုံး နောက်ဆုံးကျင်းအား ပြီးမြောက်အောင် ကစားပြီးလျှင် (စည်းမျဉ်း 6.1 နှင့် 4.7b တို့အရ အမှားပြင် ဆောင်ရွက်ချက်များအပါအဝင်)ဖြစ်စေ၊ ကစားသမားတစ်ဦးက နောက်ဆုံးကျင်းအား ကျင်းအဝင်သွင်းလိုက်ပြီး ကျန်တွဲဖက်ကစားသမားက ထိုသို့မလုပ်တော့ရန် ရွေးချယ်လိုက်သည့်အခါတွင်ဖြစ်စေ အတွဲ၏ ကွင်းပတ်ကစားခြင်း ပြီးဆုံးသည်။

23.3c ကျင်းကစားမှု ပြီးမြောက်ချိန်

(1) <u>ကျင်းပြိုင်ကစားနည်းတွင် -</u> အတွဲ၏ ကျင်းကစားမှုသည်

- » တွဲဖက်ကစားသမားနှစ်ဦးလုံး ကျင်းအဝင်သွင်းပြီးလျှင် သို့မဟုတ် ၎င်းတို့၏ နောက်ရိုက်ချက်အား အဝင်ပေးခြင်း ခံရလျှင်
- » တွဲဖက်ကစားသမားတစ်ဦးက ကျင်းဝင်အောင် ကစားပြီးနောက် (သို့မဟုတ်) ၎င်း၏ နောက်ရိုက်ချက်အား အဝင်ပေးခံရပြီးနောက်တွင် ကျန်တွဲဖက်ကစားသမားက ကျင်းဝင်အောင် မကစားတော့ရန် ရွေးချယ်ခြင်း သို့မဟုတ် ၎င်း၏ရိုက်ချက်များအား အတွဲအတွက် ထည့်တွက်ခြင်း မပြုတော့လျှင်

» ကျင်းရလဒ်အား အဆုံးအဖြတ်ပေးပြီးနေလျှင် (ဆိုလိုသည်မှာ တဖက်အတွဲ၏ ကျင်းအတွက် ရိုက်ချက်သည် မိမိအတွဲ ရနိုင်မည့်အချက်ရေထက် လျော့နည်းနေလျှင်) ထိုအတွဲ၏ ကျင်းကစားမှု ပြီးဆုံးသည်။

(2) <u>**အချက်ရေကစားနည်းတွင် -**</u> တွဲဖက်ကစားသမားတစ်ဦးက ကျင်းဝင်အောင် ကစားပြီးနောက်တွင် ကျန်တွဲဖက်ကစားသမားက ကျင်းပြီးအောင် ကစားလျှင် သို့မဟုတ် မကစားတော့ရန် ရွေးချယ်လျှင် သို့မဟုတ် ထိုကျင်းအတွက် ပွဲပယ်ခံရလျှင် - ထိုကျင်းကစားခြင်း ပြီးမြောက်သည်။

23.4 One or Both Partners May Represent the Side
တွဲဖက်ကစားသမား တစ်ဦး သို့မဟုတ် နှစ်ဦးလုံးသည် အတွဲကို ကိုယ်စားပြုနိုင်ခြင်း

ကွင်းပတ်ကစားမှု တစ်ခုလုံးဖြစ်စေ တစ်စိတ်တစ်ဒေသဖြစ်စေ တွဲဖက်ကစားသမား တစ်ဦးတည်းဖြင့် အတွဲကို ကိုယ်စားပြုဆောင်ရွက်နိုင်သည်။ ကစားသမားနှစ်ဦးလုံး အတူရှိနေဖို့ မလိုအပ်သလို အကယ်၍ ရှိနေပါကလည်း တစ်ကျင်းစီအလိုက် နှစ်ဦးလုံး ကစားရန်မလိုပါ။

အကယ်၍ တွဲဖက်ကစားသမားတစ်ဦးသည် ပထမတွင် ပျက်ကွက်နေပြီး နောက်မှ ပွဲကစားရန် ရောက်ရှိလာလျှင် ၎င်းသည် ကျင်းတစ်ကျင်းအပြီး နောက်တစ်ကျင်းအကြားတွင်မှ စတင်ပါဝင်ကစားနိုင်သည် -

- <u>ကျင်းပြတ်ကစားနည်း- ယှဉ်ပြိုင်ပွဲ၏ မည်သူမျှ ကျင်းစတင်မကစားသေးမီ ပျက်ကွက်ခြင်း</u> - တွဲဖက်ကစားသမားသည် အတွဲတစ်ခုခုမှ ကစားသမားတစ်ဦးက ကျင်းကို စတင်ကစားပြီးနောက်မှ ရောက်ရှိလာခြင်း ဖြစ်လျှင် ထိုကစားသမားသည် နောက်တစ်ကျင်းမစတင်မီအထိ အတွဲအတွက် ပါဝင်ကစားခွင့်မပြု။
- <u>အချက်ရေကစားနည်း - အခြားတွဲဖက်ကစားသမား ကျင်းစတင်မကစားမီ ပျက်ကွက်ခြင်း</u> - အကယ်၍ ကစားသမားတစ်ဦးသည် မိမိ၏တွဲဖက်ကစားသမား ကျင်းကို စတင်ကစားပြီးချိန်မှသာ ရောက်ရှိလာခြင်းဖြစ်လျှင် ၎င်းသည် နောက်တစ်ကျင်းမတိုင်မီအထိ အတွဲအတွက် ပါဝင်ကစားခွင့် မပြု။

နောက်ကျရောက်သည့်ကစားသမားသည် ကျင်းအား ဝင်ရောက်ကစားခွင့်မပြုသော်လည်း မိမိ၏ တွဲဖက်ကစားသမားအား အကြံပေးခြင်း၊ အကူအညီပေးခြင်းနှင့် ထိုကျင်းအတွက် မိမိတွဲဖက်အား လုပ်ပေးခွင့်ရှိသည့် အရာများ (စည်းမျဉ်း 23.5a နှင့် 23.5b ကို ဖတ်ရှုရန်)ကို ဆောင်ရွက်ပေးခွင့်ရှိသည်။

စည်းမျဉ်း 23.4 ကို ချိုးဖောက်၍ ကျင်းအား ဝင်ရောက်ကစားခွင့် မပြုသည်ကို ရိုက်ကစားခြင်းပြုခဲ့လျှင် - ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်ကျခံရမည်။

23.5 Player's Actions Affecting Partner's Play
တွဲဖက်၏ကစားခြင်းအပေါ်သက်ရောက်မှုရှိသော ကစားသမား၏ လုပ်ဆောင်ချက်များ

23.5a ကစားသမားသည် တွဲဖက်ကစားဖော်၏ ဘောလုံးနှင့် ပတ်သက်၍ ထိုတွဲဖက်ကစားဖော် လုပ်ဆောင်မည့် ကိစ္စရပ်များကို ဝင်ရောက်ဆောင်ရွက်ခွင့်ရှိခြင်း

အတွဲတစ်တွဲတွင် ကစားသမားတစ်ဦးစီသည် မိမိ၏ ကိုယ်ပိုင်ဘောလုံးကိုသာ ကစားကြခြင်းဖြစ်သော်လည်း -

- ကစားသမားတစ်ဦးသည် မိမိတွဲဖက်ကစားဖော်၏ ဘောလုံးနှင့် ပတ်သက်၍ ထိုကစားသမား ရိုက်ချက် မပြုလုပ်မီ ဆောင်ရွက်ခွင့်ရှိသော အပြုအမူများဖြစ်သည့် ဘောလုံးအား နေရာမှတ်၍ ကောက်ယူခြင်း၊ ပြန်ထားခြင်း၊ ဘောလုံးကို ဒရော့လွှတ်ချခြင်းနှင့် နေရာချထားခြင်း စသည်တို့ကို ဝင်ရောက်ဆောင်ရွက်ပေးခွင့်ရှိသည်။
- ကစားသမားနှင့် ကစားသမား၏ကက်ဒီတို့သည် တွဲဖက်ကစားဖော်အား ၎င်း၏ကက်ဒီဖြစ်သူ ကူညီဆောင်ရွက်ပေးခွင့်ရှိသည့် (အကြံပေးခြင်း၊ အကြံတောင်းခံခြင်းနှင့် စည်းမျဉ်း 10 က ခွင့်ပြုထားသည့် အခြားဆောင်ရွက်ချက်များ စသဖြင့်) မည်သည့်ကိစ္စရပ်ကိုမဆို ကူညီဆောင်ရွက်ပေးခွင့်ရှိသည်။ သို့ရာတွင် စည်းမျဉ်းအရ တွဲဖက်ကစားဖော်၏ကက်ဒီဖြစ်သူ ဆောင်ရွက်ခွင့်မရှိသည့် မည်သည့်အရာကိုမျှ အကူအညီပေးခြင်း မပြုရ။

အချက်ရေကစားနည်းတွင် - တွဲဖက်ကစားဖော်များသည် ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်တွင် မိမိတို့ အချင်းချင်းအတွက် ဖြစ်စေ၊ အခြားကစားသမားတစ်ဦးဦးအတွက်ဖြစ်စေ အကူအညီရစေရန်အတွက် ဘောလုံးကို နေရာတခုခုတွင် ချထားရန်၊ ချန်ထားရန် အချင်းချင်း သဘောတူညီမှု မလုပ်ရ။ (စည်းမျဉ်း 15.3a အား ဖတ်ရှုရန်)

23.5b တွဲဖက်ကစားဖော်သည် ကစားသမား၏အပြုအမူအတွက် တာဝန်ခံရခြင်း

ကစားသမားတစ်ဦးက မိမိတွဲဖက်ကစားဖော်၏ ဘောလုံး သို့မဟုတ် အသုံးအဆောင်ပစ္စည်းတို့နှင့် ပတ်သက်၍ ဆောင်ရွက်ချက်များသည် ထိုတွဲဖက်ကစားဖော်၏ ဆောင်ရွက်မှုအဖြစ် သတ်မှတ်သည်။

ကစားသမား၏ လုပ်ဆောင်ချက်သည် မိမိတွဲဖက်ကစားဖော် ကျူးလွန်လောက်မည့် စည်းမျဉ်းဖောက်ဖျက်မှုဖြစ်ခဲ့လျှင် -

- တွဲဖက်စကားဖော်၏ စည်းမျဉ်းဖောက်ဖျက်ခြင်းဖြစ်ပြီး ထိုက်သင့်သည့်ပြစ်ဒဏ်ကို ကျခံရမည်။ (စည်းမျဉ်း 23.9a ကို ဖတ်ရှုရန်)
- ကစားသမား၏ စည်းမျဉ်းဖောက်ဖျက်မှုဆိုသည့် ဥပမာများမှာ -
    - » မိမိတွဲဖက်ကစားဖော်ကျူးလွန်နိုင်လောက်သည့် ရိုက်ချက်အပေါ် အကျိုးသက်ရောက်စေမည့် အနေအထားများကို ပိုကောင်းအောင်လုပ်ခြင်း၊
    - » တွဲဖက်ကစားဖော်၏ ဘောလုံးအား မတော်တဆရွေ့အောင် လုပ်မိခြင်း၊
    - » တွဲဖက်ကစားဖော်၏ ဘောလုံးအား မကောက်မီ နေရာမှတ်ရန် ပျက်ကွက်ခြင်း၊

ထိုစည်းမျဉ်းသည် တွဲဖက်ကစားဖော်၏ဘောလုံးနှင့်စပ်လျဉ်း၍ ၎င်းနှင့်၎င်းကက်ဒီတို့ ကျူးလွန်နိုင်လောက်သည့်ပြစ်ဒဏ်အား ကစားသမား၏ကက်ဒီက ဆောင်ရွက်ချက်နှင့်လည်း သက်ဆိုင်အကျုံးဝင်သည်။

အကယ်၍ ကစားသမားနှင့် ၎င်း၏ ကက်ဒီတို့၏ လုပ်ဆောင်ချက်များသည် ကစားသမား၏ ဘောလုံးနှင့် တွဲဖက်ကစားဖော်၏ ဘောလုံးနှစ်ခုလုံးအပေါ် သက်ရောက်မှုရှိနေလျှင် တွဲဖက်ကစားသမားနှစ်ဦးလုံးပေါ် ကျရောက်သည့် ပြစ်ဒဏ်အား ရှာဖွေရန် စည်းမျဉ်း 23.9a(2) ကို ဖတ်ရှုပါ။

23.6 Side's Order of Play အတွဲ၏ ကစားမှုအလှည့်စဉ်

တွဲဖက်ကစားသမားများသည် အတွဲအတွက် (မည်သူဦးစွာကစားလျှင်) အကောင်းဆုံးဖြစ်မည်ကို ဆုံးဖြတ်၍ အလှည့်ကျ ကစားနိုင်သည်။

ဆိုလိုသည်မှာ စည်းမျဉ်း 6.4a (ကျင်းပြတ်ကစားခြင်း)နှင့် စည်းမျဉ်း 6.4b (အချက်ရေကစားခြင်း)တို့အရ ကစားသမားတစ်ဦး၏ရိုက်ရန်အလှည့်ဖြစ်သော်လည်း ထိုကစားသမားဖြစ်စေ၊ တွဲဖက်ကစားဖော်ဖြစ်စေ နောက်တစ်ချက်ကို အရင်ရိုက်နိုင်သည်။

ခြွင်းချက် - ကျင်းပြတ်ကစားနည်းတွင် နောက်တစ်ချက်ကို ကျင်းအဝင်ပေးပြီးနောက်မှ ဆက်ရိုက်ခြင်း-

- ကစားသမားအား ပြိုင်ဖက်က နောက်တစ်ချက်ဖြင့် ကျင်းအဝင်ပေးပြီးနောက်တွင် မိမိတွဲဖက်ကစားဖော်ကို အထောက်အကူဖြစ်စေရန် ဘောလုံးကို ဆက်ရိုက်ခြင်း မပြုရ။
- အကယ်၍ ထိုသို့ပြုလုပ်ခဲ့ပါက ထိုကျင်းအတွက် ကစားသမား၏ ရိုက်ချက်သည် ပြစ်ဒဏ်မပေးရဘဲ ဆက်ရှိနေသော်လည်း တွဲဖက်ကစားဖော်၏ ရိုက်ချက်အား ထိုကျင်းအတွက် ထည့်သွင်းရေတွက်ခြင်း မပြုတော့ပါ။

23.7 Partner May Share Clubs ဂေါက်တုတ်များကို မျှဝေသုံးစွဲခွင့်ရှိခြင်း

တွဲဖက်ကစားသမားနှစ်ယောက်၏ အတူပေါင်းထားသော ဂေါက်တုတ်အရေအတွက်သည် (၁၄)ချောင်း မကျော်သ၍ ကစားဖော်နှစ်ဦး တုတ်များ မျှဝေသုံးစွဲရန် စည်းမျဉ်း 4.1b(2) ကို ပြင်ဆင်ပြဋ္ဌာန်း၍ ခွင့်ပြုပေးထားသည်။

23.8 Restrictions on Player Standing Behind Partner When Stroke Made တွဲဖက်ကစားဖော် ရိုက်ချက်ပြုလုပ်ချိန်၌ နောက်ဘက်တွင်ကစားသမားရပ်နေခြင်းကိုကန့်သတ်ချက်

စည်းမျဉ်း 10.2b(4) ပါ ကန့်သတ်ချက်များကို ထပ်ပေါင်း၍ ကစားသမားတစ်ဦးသည် ၎င်း၏တွဲဖက်ကစားဖော် ရိုက်ချက်ပြုလုပ်ချိန်တွင် မိမိ၏နောက်ရိုက်ချက်အတွက် အချက်အလက်ရစေရန် ဘောလုံးအနောက်ဘက်ရှိ ရိုက်လမ်းကြောင်း ဆက်ဆွဲမျဉ်း၏ အပေါ်နှင့် အနီးနားတွင် ရပ်မနေရ။

စည်းမျဉ်း 23.8 ကို ဖောက်ဖျက်ကျူးလွန်ပါက ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်ကျခံရမည်။

23.9 When Penalty Applies to One Partner Only or Applies to Both Partner
တွဲဖက်ကစားသမားတစ်ဦးတည်းသာပြစ်ဒဏ်ထိခြင်း (သို့မဟုတ်) နှစ်ဦးလုံးပြစ်ဒဏ်ထိခြင်း

ကစားသမားတစ်ဦး စည်းမျဉ်းဖောက်ဖျက်သောကြောင့် ပြစ်ဒဏ်ကျခံရသောအခါ ထိုပြစ်ဒဏ်သည် ကစားသမားနှစ်ဦးလုံး (တစ်တွဲလုံး)သို့ဖြစ်စေ ကျသင့်နိုင်သည်။ ဤအချင်းအရာသည် ပြစ်ဒဏ်အမျိုးအစားနှင့် ကစားသည့်ပုံစံအပေါ်တွင် မူတည်သည်။

23.9a ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ်မဟုတ်သော အခြားပြစ်ဒဏ်များ

(1) **ပုံမှန်အားဖြင့် ကစားသမားကိုသာ ကျသင့်ပြီး ကစားဖော်မပါဝင်သော ပြစ်ဒဏ်များ -** ကစားသမား တစ်ဦးသည် ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ်မဟုတ်သော အခြားပြစ်ဒဏ်များကျခံရပါက (2) တွင်ဖော်ပြထားသော အနေအထားများမှလွဲ၍ ပုံမှန်အားဖြင့် ကစားသမားတစ်ဦးတည်းသာ ပြစ်ဒဏ်ကျခံရပြီး တွဲဖက်ကစားဖော် မပါဝင်ပါ။

- ပြစ်ဒဏ်ချက်ရေ ဟူသမျှကို ကစားသမား၏ရိုက်ချက်ရေတွင်သာ ပေါင်းရသည်။ တွဲဖက်ကစားဖော်၏ ရိုက်ချက်တွင် မပေါင်းရ။
- ကျင်းပြိုင်ကစားနည်းတွင် ကစားသမားက **ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်(ကျင်းအရှုံးပြစ်ဒဏ်)** ကျခံရခြင်းသည် ထိုကျင်းအတွက် အတွဲ၏ ရိုက်ချက်တွင် မိမိရိုက်ချက်ကို ထည့်သွင်းမရေတွက်ခြင်း ဖြစ်သည်။ သို့ရာတွင် ထိုပြစ်ဒဏ်သည် တွဲဖက်ကစားဖော်အပေါ် သက်ရောက်မှုမရှိဘဲ ၎င်းသည် ထိုကျင်းကို အတွဲအတွက် ဆက်လက်ကစားနိုင်သည်။

(2) **ကစားသမား၏ ပြစ်ဒဏ်သည် ကစားဖော်ကိုပါ သက်ဆိုင်စေသော အခြေအနေသုံးမျိုး -**

- ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်း 4.1b (တုတ် (၁၄)ချောင်း ကန့်သတ်ချက် - မျှဝေသုံးစွဲခြင်း၊ ထပ်ထည့်ခြင်း၊ အစားလဲခြင်း) ကို ချိုးဖောက်သည့်အခါ - ကျင်းပြိုင်ကစားနည်းတွင် တစ်တွဲလုံး ပြစ်ဒဏ် **(ကစားပွဲ၏ရလဒ်များနှင့် ချိန်ညှိသည့် ပြစ်ဒဏ်)** ကျခံရမည်။ အချက်ရေကစားနည်းတွင် **ကစားသမား ကျခံရသည့် ပြစ်ဒဏ်အတိုင်း** တွဲဖက်ကစားဖော်ပါ ကျခံရမည်။
- ကစားသမား၏ စည်းမျဉ်းချိုးဖောက်ခြင်းသည် တွဲဖက်ကစားဖော်၏ကစားမှုအတွက် အထောက်အကူ ဖြစ်စေသည့်အခါ - ကျင်းပြိုင်ကစားနည်းတွင်ဖြစ်စေ၊ အချက်ရေကစားနည်းတွင်ဖြစ်စေ တွဲဖက်ကစားဖော်သည် **ကစားသမား ကျသည့် ပြစ်ဒဏ်အတိုင်း** ကျခံရမည်။
- ကျင်းပြိုင်ကစားနည်းတွင် ကစားသမား၏စည်းမျဉ်းချိုးဖောက်ခြင်းသည် ပြိုင်ဖက်၏ကစားခြင်းအား ထိခိုက်နစ်နာစေခဲ့လျှင် - တွဲဖက်ကစားဖော်သည် **ကစားသမားကျသည့် ပြစ်ဒဏ်အတိုင်း** ကျခံရမည်။

ခြွင်းချက် - ဘောလုံးအမှားကိုရိုက်မိသည့်ကစားသမားအား ကစားဖော်အပေါ် အထောက်အကူပေးသည် (သို့မဟုတ်) ပြိုင်ဘက်ကို ထိခိုက်နစ်နာစေသည်ဟု မသတ်မှတ်ပါ -

- စည်းမျဉ်း 6.3c ကို ကျူးလွန်ခြင်းအတွက် (တွဲဖက်ကစားဖော်မပါ) ကစားသမားတစ်ဦးတည်းသာ **ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်** ကျခံရမည်။
- မှားရိုက်မိသောဘောလုံးသည် တွဲဖက်ကစားဖော် သို့မဟုတ် ပြိုင်ဖက်ကစားသမား သို့မဟုတ် အခြားတစ်ဦးဦးနှင့် သက်ဆိုင်နေသည့်တိုင် ဤပြဋ္ဌာန်းချက်သည် အတည်အမှန်ဖြစ်သည်။

23.9b ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ်များ

(1) **ကစားဖော်တစ်ဦး၏ စည်မျဉ်းဖောက်ဖျက်မှုသည် တစ်တွဲလုံး ပွဲပယ်ခံရခြင်း -** တွဲဖက်ကစားသမား တစ်ဦးက အောက်ဖော်ပြပါ **ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ်** တစ်ခုခုကို ကျူးလွန်ဖောက်ဖျက်ပါက တစ်တွဲလုံးပြိုင်ပွဲမှ ထုတ်ပယ်ခြင်းခံရမည်။

- စည်းမျဉ်း 1.2 ကစားသမား၏ အမူအကျင့်စံနှုန်း
- စည်းမျဉ်း 1.3 စည်းမျဉ်းများအတိုင်း ကစားရခြင်း
- စည်းမျဉ်း 4.1a ရိုက်ကစားရန် ခွင့်ပြုထားသော ဂေါက်တုတ်
- စည်းမျဉ်း 4.1c ဖယ်ထားမည့်ဂေါက်တုတ်များအတွက် လုပ်ငန်းစဉ်များ

- စည်းမျဉ်း 4.2a ကွင်းပတ်ကစားရာတွင် အသုံးပြုခွင့်ရှိသည့် ဘောလုံးများ
- စည်းမျဉ်း 4.3 ပစ္စည်းကိရိယာများ အသုံးပြုခြင်း
- စည်းမျဉ်း 5.6a အကျိုးအကြောင်း မညီညွတ်သော နှောင့်နှေးကြန့်ကြာခြင်း
- စည်းမျဉ်း 5.7b ကော်မတီကပွဲကို ခေတ္တရပ်ဆိုင်းထားစဉ် ကစားသမားလုပ်ဆောင်ရမည့်အရာများ
- စည်းမျဉ်း 6.2b တီခုံဧရိယာစည်းမျဉ်း

ကျင်းပြတ်ကစားနည်းသီးသန့်အတွက်သာ -

- စည်းမျဉ်း 3.2c အကျောပေးပြိုင်ပွဲတွင် အချက်ကျော အသုံးပြုခြင်း

အချက်ရေကစားနည်းသီးသန့်အတွက်သာ -

- စည်းမျဉ်း 3.3b (2) ကစားသမား၏ တာဝန်ခံရမှုများ-အတည်ပြုလက်မှတ်ထိုးခြင်းနှင့် စကိုးကတ်ပြန်အပ်ခြင်း
- စည်းမျဉ်း 3.3b (3) ကျင်းအလိုက်ရိုက်ချက်အား မှားယွင်းဖော်ပြခြင်း
- စည်းမျဉ်း 5.2 b ပြိုင်ပွဲကွင်းပတ်များ မစတင်မီနှင့် ကွင်းပတ်များကြားတွင် ကွင်းအတွင်း လေ့ကျင့်ခြင်း
- စည်းမျဉ်း 23.2b အချက်ရေပြိုင်ပွဲတွင် အတွဲ၏စကိုးကတ် ရေးသွင်းခြင်း

(2) **ကစားဖော်နှစ်ဦးလုံး၏ စည်းမျဉ်းချိုးဖောက်မှုကြောင့် တစ်တွဲလုံး ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ်ကျခြင်း -** တွဲဖက်ကစားသမားနှစ်ဦးသည် **ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ်**ကျသင့်သည့် အောက်ပါစည်းမျဉ်းတစ်ခုခုကို ဖောက်ဖျက် ကျူးလွန်ပါက တစ်တွဲလုံး ပြိုင်ပွဲမှ ထုတ်ပယ်ခြင်း ခံရမည်။

- စည်းမျဉ်း 5.3 ကွင်းပတ်ကစားမှု စတင်ခြင်းနှင့် ပြီးဆုံးခြင်း
- စည်းမျဉ်း 5.4 အုပ်စုအလိုက် ကစားရခြင်း
- စည်းမျဉ်း 5.7a ကစားသမားက ပွဲအား ရပ်တန့်နိုင်သည့်အချိန်နှင့် ရပ်တန့်ရမည့်အချိန်
- စည်းမျဉ်း 5.7c ကစားပွဲအား ပြန်စချိန်တွင် ကစားသမားလုပ်ဆောင်ရမည့် အချက်များ

အချက်ရေကစားနည်း သီးသန့်အတွက်သာ -

ကျင်းတစ်ကျင်းတည်းတွင် တွဲဖက်ကစားသမားနှစ်ဦးလုံးသည် အောက်ပါ စည်းမျဉ်းများကို နှစ်ယောက်လုံးအတူ ကျူးလွန်ပါက တစ်တွဲလုံး **ပြိုင်ပွဲမှထုတ်ပယ်ခြင်း** ခံရမည်။

- စည်းမျဉ်း 3.3c ကျင်းအဝင်သွင်းရန် ပျက်ကွက်ခြင်း
- စည်းမျဉ်း 6.1b တီခုံဧရိယာ အပြင်ဘက်မှ တာထွက်ကစားခဲ့ခြင်း
- စည်းမျဉ်း 6.3c ဘောလုံးမှား ကစားခြင်း
- စည်းမျဉ်း 14.7 နေရာအမှားမှ ကစားခြင်း
- စည်းမျဉ်း 20.1c (3) ဘောလုံးနှစ်လုံး အပြိုင်ရိုက်ခဲ့သည်ကို သတင်းပို့ရန် ပျက်ကွက်ခြင်း

(3) **ကစားဖော်တစ်ဦး၏ စည်းမျဉ်းဖောက်ဖျက်မှုသည် ထိုကစားသမား၏ ကျင်းအလိုက်ရိုက်ချက်ယူမှုတွင်သာ မသက်ဆိုင်ခြင်း၊ အကျုံးမဝင်ခြင်း -**

ကျန်သောအနေအထားများအားလုံးတွင် ကစားသမားသည် ပွဲပယ်ပြစ်ဒဏ်ကျသင့်မည့် စည်းမျဉ်းတစ်ရပ်ရပ်ကို ချိုးဖောက်ပါက ပြိုင်ပွဲမှ ထုတ်ပယ်ခံရမည်မဟုတ်ဘဲ ပြစ်မှုကျူးလွန်သည့်ကျင်းတွင် ကစားသမား၏ ရိုက်ချက်ရေကို အတွဲရိုက်ချက်အတွက် ထည့်သွင်းရေတွက်ခြင်း မပြုပါ။

ကျင်းပြတ်ကစားနည်းတွင် တွဲဖက်ကစားသမားနှစ်ဦးလုံးသည် တစ်ကျင်းထဲတွင် ဤစည်းမျဉ်းများကို ဖောက်ဖျက်ကျူးလွန်ပါက အတွဲသည် **ကျင်းအရှုံးပြစ်ဒဏ်** ကျခံရမည်။

RULE 24 Team Competitions
အသင်းလိုက်ယှဉ်ပြိုင်နည်းများ

စည်းမျဉ်း၏ ရည်ရွယ်ချက်

စည်းမျဉ်း 24 သည် ကျင်းပြတ်ကစားနည်းဖြစ်စေ၊ အချက်ရေကစားနည်းဖြစ်စေ ကစားသမားများ သို့မဟုတ် အတွဲများက အသင်းဖွဲ့၍ ယှဉ်ပြိုင်ကြပြီး ၎င်းတို့၏ ကွင်းပတ်ကစားသည့် ရလဒ်များ သို့မဟုတ် ကျင်းပြတ်ယှဉ်ပြိုင်သည့်ရလဒ်များကို စုစည်းပေါင်းစပ်၍ အသင်း၏စုစုပေါင်း ရမှတ်အဖြစ် ဖော်ထုတ်ယှဉ်ပြိုင်ရသော အသင်းလိုက်ယှဉ်ပြိုင်နည်းအတွက် ဖော်ပြပေးထားသည်။

24.1 Overview of Team Competitions အသင်းလိုက်ယှဉ်ပြိုင်ခြင်းအပေါ်ခြုံငုံသုံးသပ်ချက်

- 'အသင်း'ဆိုသည်မှာ ကစားသမားအစုအဖွဲ့တစ်ခုဖြစ်ပြီး တစ်ဦးချင်းဖြစ်စေ အတွဲလိုက်ဖြင့်ဖြစ်စေ အခြားကစားသမား အသင်းများကို ယှဉ်ပြိုင်ကစားရခြင်းဖြစ်သည်။
- အသင်းလိုက်ပြိုင်ပွဲကို ပါဝင်ယှဉ်ပြိုင်နေသော အသင်းကစားသမားများသည် တစ်ချိန်တည်း ပြုလုပ်နေသည့် အခြားသော ပြိုင်ပွဲတစ်ရပ် (တစ်ဦးချင်းအလိုက် အချက်ရေပြိုင်ပွဲကဲ့သို့တွင်) ပါဝင်ယှဉ်ပြိုင်နိုင်သည်။
  ဂေါက်သီးစည်းမျဉ်း 1 မှ 23 အထိအား ဤစည်းမျဉ်းအတွက် မွမ်းမံပြဌာန်း၍ လိုက်နာကျင့်သုံးရသည်။

24.2 Terms of Team Competitions အသင်းလိုက်ယှဉ်ပြိုင်နည်း၏စည်းကမ်းသတ်မှတ်ချက်များ

ကော်မတီသည် ကစားရမည့်ပုံစံ၊ အသင်းလိုက်စုပေါင်းရမှတ်ကို မည်သို့သတ်မှတ်ရန်နှင့် အခြားသော ပြိုင်ပွဲစည်းမျဉ်း သတ်မှတ်ချက်များကို ဆုံးဖြတ်ရသည်။ ဥပမာအားဖြင့် -

- ကျင်းပြတ်ပြိုင်ပွဲတွင် ပွဲကို အနိုင်ရစေမည့် (သို့မဟုတ်) ပထမနေရာတွင် အတိုက်ဖြစ်စေမည့် အမှတ်အရေအတွက်ကို သတ်မှတ်ခြင်း၊
- အချက်ရေပြိုင်ပွဲတွင် အသင်းလိုက်စုပေါင်းရမှတ် တစ်ခုချင်းအတွက် (ရွေးချယ်ယူမည့်) ရိုက်ချက်ရေ(ဦးရေ)ကို သတ်မှတ်ခြင်း၊
- ပြိုင်ပွဲအား ပထမနေရာတွင် ပူးတွဲ-အတိုက် ထား မထားနှင့် အကယ်၍ အတိုက် မထားပါက ထိုအတိုက် ဖြစ်ခြင်းအား မည်သို့ဆုံးဖြတ်မည်ကို သတ်မှတ်ထားခြင်း၊

24.3 Team Captain အသင်းကပ္ပတိန်

အသင်းတိုင်းသည် အသင်းကိုခေါင်းဆောင်ရန်နှင့် မည်သည့်ကစားသမားသည် ကွင်းပတ်များနှင့် ကျင်းပြတ်ပွဲများတွင် အသင်း အတွက် ကစားပေးရန်၊ ၎င်းတို့ကစားမည့် အလှည့်စဉ်ကို ဆုံးဖြတ်ရန်၊ မည်သူတို့ကို အတွဲလိုက်အဖြစ် ယှဉ်ပြိုင်စေရန် စသည့် အသင်းအတွက်ဆုံးဖြတ်ချက်များ ချမှတ်နိုင်ရန်အတွက် အသင်းကပ္ပတိန် တစ်ဦးစီကို အမည်စာရင်းပေးသွင်းနိုင်သည်။ အသင်းကပ္ပတိန်သည် ပြိုင်ပွဲဝင်ကစားသမားထဲမှလည်း ဖြစ်နိုင်သည်။

24.4 Advice Allowed in Team Competitions
အသင်းလိုက်ယှဉ်ပြိုင်ခြင်းတွင်အကြံပေးခွင့်ယူခွင့်ပြုခြင်း

24.4a အသင်းအတွက်အကြံပေးခွင့်ရှိသည့်သူ (အကြံပေးပုဂ္ဂိုလ်)

ကော်မတီသည် ဒေသန္တရစည်းမျဉ်း ထုတ်ပြန်၍ အသင်းတိုင်းသည် ကွင်းပတ်ကစားနေစဉ် အသင်းကစားသမားများအား စည်းမျဉ်း 10.2 နှင့်အညီ အကြံဉာဏ်ပေးနိုင်သော၊ အသင်းသားများအတွက် အကြံဉာဏ်တောင်းခံပေးနိုင်သော လူပုဂ္ဂိုလ် တစ်ဦး (အကြံပေးပုဂ္ဂိုလ်)ကို နာမည်စာရင်း တင်သွင်းခွင့်ပြုပေးနိုင်သည်။

- အကြံပေးပုဂ္ဂိုလ်သည် အသင်းကပ္ပတိန်ဖြစ်စေ၊ အသင်းနည်းပြဖြစ်စေ၊ (ပြိုင်ပွဲဝင်အသင်းသားထဲမှ အပါအဝင်) အခြား ပုဂ္ဂိုလ် တစ်ဦးဦးလည်း ဖြစ်နိုင်သည်။
- အကြံပေးပုဂ္ဂိုလ်သည် အကြံပေးခြင်းများမပြုလုပ်မီ ပြိုင်ပွဲကော်မတီတွင် အရင်ဆုံး မှတ်ပုံတင်စာရင်း သွင်းရမည်။
- ကော်မတီသည် ကွင်းပတ်တစ်ခုကစားနေစဉ်အတွင်းနှင့် ပြိုင်ပွဲကာလအတွင်း အသင်းတစ်သင်း၏ အကြံပေးပုဂ္ဂိုလ် ပြောင်းလဲခြင်းအား ခွင့်ပြုပေးနိုင်သည်။

Committee Procedures , Section-8,Model Local Rule (စံပြုဒေသန္တရစည်းမျဉ်း) H-2 (ကော်မတီသည် အသင်းတစ်သင်း စီတွင် အကြံပေးပုဂ္ဂိုလ်နှစ်ဦး အမည်စာရင်းသွင်းရန် ခွင့်ပြုသည့် ဒေသန္တရစည်းမျဉ်း ထုတ်ပြန်နိုင်သည့်အကြောင်း) ကို ဖတ်ရှုရန်။

24.4b ပွဲကစားစဉ်ကာလအတွင်း အကြံပေးပုဂ္ဂိုလ်အပေါ်ကန့်သတ်ချက်

အသင်း၏အကြံပေးပုဂ္ဂိုလ်သည် အသင်းကစားသမားထဲမှ ဖြစ်ခဲ့လျှင် ၎င်းတို့သည် ပြိုင်ပွဲကွင်းပတ်တစ်ခုတွင် ဝင်ရောက်ကစား နေချိန်တွင် အကြံပေးပုဂ္ဂိုလ်၏ အခန်းကဏ္ဍကို ဆောင်ရွက်ခွင့်မရှိပါ။

ကွင်းပတ်တစ်ခုအား ယှဉ်ပြိုင်ကစားနေချိန်တွင် အကြံပေးပုဂ္ဂိုလ်သည် အခြားသော ပြိုင်ပွဲဝင်အသင်းသား တစ်ဦးအဖြစ်သာ သတ်မှတ်ခံရမည်ဖြစ်ပြီး စည်းမျဉ်း 10.2 ပါ အကြံပေးခြင်း၊ ယူခြင်းနှင့် အခြားအကူအညီများ ရယူခြင်းအတွက် ကန့်သတ်ချက် များကို လိုက်နာရမည်။

24.4c အသင်းကစားသမားသည် အတွဲကစားဖော်ပါတနာကလွဲ၍ ကျန်အသင်းသားများကို အကြံပေးခွင့်၊ယူခွင့် မရှိခြင်း

အတွဲ တစ်တွဲတည်းတွင် တွဲဖက်ကစားသမားအဖြစ် အတူကစားနေခြင်းမှလွဲ၍ -

- အသင်းကစားသမားတစ်ဦးသည် ကွင်းအတွင်း ယှဉ်ပြိုင်ကစားနေသည့် အခြားအသင်းသားတစ်ဦးအား အကြံတောင်းခွင့် မရှိ၊ အကြံပေးခွင့် မရှိ။
- ဤတားမြစ်ချက်သည် ထိုအခြားအသင်းသားက ကွင်းအတွင်း မိမိနှင့် တစ်အုပ်စုထဲ အတူကစားနေသည် ဖြစ်စေ၊ အခြားအုပ်စုထဲတွင် ကစားနေသည်ဖြစ်စေ အကျုံးဝင်သည်။

Committee Procedure , Section 8 ,Model Local Rule (စံပြုဒေသန္တရစည်းမျဉ်း) H-5 ပါ (အချက်ရေကစားနည်းပြိုင်ပွဲတွင် ကစားသမားတစ်ဦး၏ ကွင်းပတ်ရိုက်ချက်များအား အသင်းရိုက်ချက်၏ အစိတ်အပိုင်းအဖြစ် သတ်မှတ်ခံရမှသာ ကော်မတီက ဒေသန္တရစည်းမျဉ်းထုတ်ပြန်၍ အုစ်စုတစ်ခုထဲတွင် ကစားနေကြသော အသင်းသားများသည် အတွဲကစားဖော်ပါတနာ မဟုတ် သော်လည်း အချင်းချင်းအကြံ ပေးခွင့်ရှိကြောင်း ခွင့်ပြုပေးနိုင်သည်)ကို ဖတ်ရှုရန်။

စည်းမျဉ်း 24.4 ကို ဖောက်ဖျက်ကျူးလွန်ပါက စည်းမျဉ်း 10.2a အရ ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်ကို ကျခံရမည်။

X

Modifications for Players with Disabilities

RULE 25

RULE 25 Modifications for Players with Disabilities
မသန်စွမ်းကစားသမားများအတွက် မွမ်းမံပြင်ဆင်ချက်များ

စည်းမျဉ်း၏ရည်ရွယ်ချက်

စည်းမျဉ်း 25 သည် မသန်စွမ်းကစားသမားများကို မသန်စွမ်းမဟုတ်သော သာမန်ကစားသမားများ၊ မသန်စွမ်းမှုအမျိုးအစားတူညီသော ကစားသမားများ၊ မသန်စွမ်းမှုအမျိုးအစား မတူညီသော ကစားသမားများနှင့် မျှတစွာယှဉ်ပြိုင်ကစားနိုင်ရန် အချို့သောစည်းမျဉ်းများကို မွမ်းမံပြင်ဆင်ချက်များအား ဖော်ပြထားသည့် စည်းမျဉ်းဖြစ်ပါသည်။

25.1 Overview ခြုံငုံသုံးသပ်ချက်

စည်းမျဉ်း 25 ကို ကစားနည်းအမျိုးအစားအားလုံး အပါအဝင် ပြိုင်ပွဲအားလုံးတွင် ကိုးကားလိုက်နာရန် ဖြစ်သည်။ စည်းမျဉ်း 25 တွင် မသန်စွမ်းအမျိုးအစားများနှင့် စွမ်းဆောင်ရည်မပြည့်ဝမှု အမျိုးအစားများအလိုက် စည်းမျဉ်းမွမ်းမံချက်များကို အခန်းအလိုက် သီးသန့်ခွဲခြား သတ်မှတ်ထားသည်။

စည်းမျဉ်း 25 တွင် အောက်ဖော်ပြပါ မသန်စွမ်းအမျိုးအစားများအတိုင်း စည်းမျဉ်းအချို့ကို မွမ်းမံ ပြင်ဆင်ထားပါသည်။

- မျက်မမြင်ကစားသမားများ (မြင်ကွင်းချို့ယွင်းချက်အဆင့်တစ်ခုခု အပါအဝင်)
- ခြေလက်အင်္ဂါမစုံလင်သော ကစားသမားများ (ခြေလက်မသန်စွမ်းသူများနှင့် ခြေလက်ဆုံးရှုံးထားသူများ နှစ်မျိုးလုံးကို ဆိုလိုပါသည်။)
- အထောက်အကူပြု ရွေ့လျားသွားလာရေးကိရိယာ အသုံးပြုရသော ကစားသမားများ
- ဉာဏ်ရည်မသန်စွမ်းကစားသမား ကစားသမားများ

အခြား မသန်စွမ်းအမျိုးအစားများရှိသည့် ကစားသမားများ များစွာရှိနေသေးသည်ကို တွေ့ရပါသည် (ဥပမာ- အာရုံကြောဆိုင်ရာ ထိခိုက်ထားသော အခြေအနေများနှင့် ကစားသမားများ၊ အရိုးအကြောဆိုင်ရာ အခြေအနေများနှင့် ကစားသမားများ၊ အရပ်အမောင်းညှက်သောကစားသမားများနှင့် အကြားအာရုံမသန်စွမ်းကစားသမားများ စသည်ဖြင့်)။ ဤမသန်စွမ်း အမျိုးအစားများသည် စည်းမျဉ်း (25) တွင် အကျုံးမဝင်ပါ။ ဤသို့သော ကစားသမားများအတွက် စည်းမျဉ်းများကို မွမ်းမံပြင်ဆင်ရန် လိုအပ်ချက်များကို ယနေ့အချိန်ထိ မတွေ့ရှိရသေးသောကြောင့် ဖြစ်ပါသည်။

အသုံးအဆောင်ပစ္စည်း စည်းမျဉ်းများကို အခန်း (7) တွင် ဖော်ပြထားချက်များမှလွဲ၍ မွမ်းမံပြင်ဆင်ချက်များ မပါရှိဘဲ ကိုးကားလိုက်နာရမည် ဖြစ်ပါသည်။ ကျန်းမာရေးဆိုင်ရာ အကြောင်းကိစ္စအတွက် အသုံးအဆောင်ပစ္စည်းများ (ဂေါက်တုတ်နှင့် ဘောလုံးမှလွဲ၍) အသုံးပြုမှုအချက်အလက်များ အတွက် စည်းမျဉ်း 4.3b ကို ဖတ်ရှုရန်။

Committee Procedures, Section 5D ကို ဖတ်ရှုရန်။ (မသန်စွမ်း ကစားသမားများ ပါဝင်သော ပြိုင်ပွဲများအတွက် ကစားသမား အရည်အချင်းပြည့်မီမှုနှင့် အခြားထပ်ဆောင်း လမ်းညွှန်ချက်များ)

25.2 Modifications for Players Who Are Blind
မျက်မမြင်ကစားသမားများအတွက်မွမ်းမံပြင်ဆင်ချက်များ

စည်းမျဉ်း၏ရည်ရွယ်ချက်
စည်းမျဉ်း 25.2 အရ မျက်မမြင်ကစားသမား (အမြင်အာရုံချို့တဲ့ခြင်းအဆင့်တစ်ခုခုအပါအဝင်)ကို ဦးတည်ရာ ရည်ရွယ်ချက်အတွက် အကူအညီရယူခြင်း၊ ဘန်ကာအတွင်း သဲကို ဂေါက်တုတ်ဖြင့် ထိမိခြင်းအတွက် ကန့်သတ်ချက် အချို့ကို ဖြေလျှော့ပေးခြင်း၊ ဘောလုံးကောက်ယူခြင်း၊ လွှတ်ချခြင်း၊ နေရာချခြင်း၊ မူလနေရာပြန်ထားခြင်း တို့အတွက် အကူအညီများကို ခွင့်ပြုပေးခြင်း စသည်တို့အတွက် လက်ထောက်အကူနှင့် ကက်ဒီ နှစ်ဦးလုံးထံမှ အချိန်တစ်ချိန်တည်းတွင် အကူအညီရယူနိုင်ရန် ခွင့်ပြုပေးထားသည်။

25.2a Help from an Aide - လက်ထောက်အကူထံမှ အကူအညီ

မျက်မမြင်ကစားသမားတစ်ဦးသည် လက်ထောက်အကူထံမှ အောက်ပါအခြေအနေများနှင့် ပတ်သက်ပြီး အကူအညီများကို ရယူနိုင်သည်။

- ရပ်တည်ချက် စတန့်ယူခြင်း
- ရိုက်ချက်မပြုလုပ်မီ ဦးတည်ရာရည်မှန်းချက်ကို ချိန်ရွယ်ခြင်း
- အကြံဉာဏ် တောင်းခံရယူခြင်း

လက်ထောက်အကူတစ်ဦးအတွက် ကက်ဒီတစ်ဦးကဲ့သို့ စည်းမျဉ်းအခြေအနေများ ရှိသည်။ (စည်းမျဉ်း 10.3 ကို ဖတ်ရှုရန်။) သို့သော် စည်းမျဉ်း 25.2e တွင် ဖော်ပြထားသည့် ခြွင်းချက် အခြေအနေများလည်း ရှိသည်။ စည်းမျဉ်း 10.2a (အကြံဉာဏ်) ရည်ရွယ်ချက်အတွက် ကစားသမားသည် အချိန်တစ်ချိန်တည်းတွင် လက်ထောက်အကူနှင့် ကက်ဒီ နှစ်ဦးလုံးထံမှ အကြံဉာဏ် တောင်းခံရယူနိုင်သည်။

25.2b Player Allowed Only One Aide - လက်ထောက်အကူတစ်ဦးတည်းသာအသုံးပြုခွင့်

မျက်မမြင်ကစားသမားတစ်ဦးသည် အချိန်တစ်ချိန်တွင် လက်ထောက်အကူတစ်ဦးတည်းသာ အသုံးပြုနိုင်သည်။

အကယ်၍ ကစားသမားသည် အချိန်တစ်ချိန်တွင် လက်ထောက်အကူအညီ တစ်ဦးထက်ပို၍ အသုံးပြုခဲ့လျှင် စည်းမျဉ်း 10.3a(1) (အချိန်တစ်ချိန်တွင် ကတ်ဒီတစ်ဦးသာ အသုံးပြုခွင့်)တွင် ဖော်ပြပါရှိသည့် နည်းလမ်းအတိုင်း စည်းမျဉ်းဖောက်ဖျက်မှု ဖြစ်ပေါ်ခဲ့သည့် ကျင်းတစ်ကျင်းစီအတွက် **ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်** ချမှတ်ခံရပါမည်။

25.2c စည်းမျဉ်း 10.2b(3) (ဦးတည်ရာကိုချိန်ရွယ်ခြင်း၊ ရပ်တည်ချက် စတန့် သို့မဟုတ် ဆွင်းလွှဲချက်အတွက် အထောက်အကူရရန် အရာဝတ္ထုတစ်ခုကို မြေပြင်တွင်ချထားခြင်း)ကို မွမ်းမံပြင်ဆင်ခြင်း

ကစားသမား၊ ကက်ဒီ သို့မဟုတ် လက်ထောက်အကူက ရိုက်ချက်အတွက် ဦးတည်ရာရည်မှန်းချက် ချိန်ရွယ်ရန် သို့မဟုတ် ရပ်တည်ချက်စတန့်တို့အတွက် အထောက်အကူဖြစ်စေရန် အရာဝတ္ထုတစ်ခုကို မြေပြင်တွင်ချထားလျှင် (ဥပမာ- ကစားသမား အတွက် ရိုက်လမ်းကြောင်း ဦးတည်သင့်သည့်နေရာ သို့မဟုတ် ခြေထောက်များ နေရာချထားသင့်သည့်နေရာတို့ကို ပြသရန် ဂေါက်တုတ်တစ်ချောင်းကို မြေပြင်တွင် ချထားခြင်း) ပြစ်ဒဏ်မဖြစ်ဟု စည်းမျဉ်း 10.2b(3) ကို မွမ်းမံပြင်ဆင်ပါသည်။ သို့သော် ထိုပစ္စည်းကို ရိုက်ချက်မပြုလုပ်မီ ဖယ်ရှားရမည်။ မဖယ်ရှားပါက စည်းမျဉ်း 10.2b(3) ကို ဖောက်ဖျက်ခြင်းအတွက် **ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်** ချမှတ်ခံရပါမည်။

25.2d စည်းမျဉ်း 10.2b(4) (ကစားသမား ရိုက်ချက်မပြုလုပ်မီ ကက်ဒီအတွက် ကန့်သတ်ထားသောဧရိယာ) ကို မွမ်းမံပြင်ဆင်ခြင်း

လက်ထောက်အကူ သို့မဟုတ် ကက်ဒီသည် ကစားသမားက ရိုက်ချက်မပြုလုပ်မီ သို့မဟုတ် ရိုက်ချက်ပြုလုပ်နေစဉ် မည်သည့်အချိန်တွင်မဆို ရိုက်လမ်းကြောင်း၏ ဘောလုံးနောက် ဆက်ဆွဲမျဉ်းပေါ် သို့မဟုတ် မျဉ်းအနီးတွင် နေရာယူလျက်ရှိနေလျှင် ကစားသမားရိုက်ချက်ပြုလုပ်စဉ် အကူအညီမပေးသေး သ၍ ပြစ်ဒဏ်မဖြစ်ဟု စည်းမျဉ်း 10.2b(4) ကို မွမ်းမံပြင်ဆင်ပါသည်။

25.2e စည်းမျဉ်း 10.3 (ကက်ဒီ) ကို မွမ်းမံပြင်ဆင်ခြင်း

မျက်မမြင်ကစားသမား၏ လက်ထောက်အကူသည် ကစားသမား၏ ကက်ဒီတစ်ဦးကဲ့သို့ ဆောင်ရွက်နိုင်သည်။ သို့သော် ထိုသို့မဖြစ်မနေ ဆောင်ရွက်ရန် မလိုအပ်ပါ။ ကစားသမားသည် အချိန်တစ်ချိန်တည်းတွင် အောက်ဖော်ပြပါအတိုင်း လက်ထောက်အကူနှင့် ကက်ဒီနှစ်ဦးလုံးကို တပြိုင်နက် အသုံးပြုနိုင်သည်။

- ကစားသမားကို ရိုက်ချက်အတွက် ရပ်တည်ချက်စတန့် သို့မဟုတ် ဦးတည်ရာရည်မှန်းချက် ချိန်ရွယ်ရန်နှင့် ပတ်သက်ပြီး ကူညီခြင်း သို့မဟုတ် ကက်ဒီ၏ အဓိပ္ပါယ်ဖွင့်ဆိုချက်တွင် ဖော်ပြသည့်အတိုင်း ကစားသမားကို စာနာစိတ်ဖြင့် ကူညီခြင်းတို့မှလွဲ၍ ကစားသမား၏ ဂေါက်တုတ်များကို သယ်ယူခြင်း သို့မဟုတ် ကိုင်ဆောင်ပေးခြင်း မပြုလုပ်ရပါ။
- ဤစည်းမျဉ်းကို ဖောက်ဖျက်ပြီး လက်ထောက်အကူက ကစားသမား၏ ဂေါက်တုတ်များကို သယ်ယူခြင်း သို့မဟုတ် ကိုင်ဆောင်ခြင်း ပြုလုပ်ပါက ကစားသမားသည် အချိန်တစ်ချိန်တည်းတွင် ကက်ဒီနှစ်ဦး အသုံးပြုခြင်းဖြစ်ပြီး စည်းမျဉ်းဖောက်ဖျက်မှုဖြစ်ပေါ်ရာ ကျင်းတစ်ကျင်းစီအတွက် **ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်** ချမှတ်ခံရပါမည်။ (စည်းမျဉ်း 10.3a(1) ကို ဖတ်ရှုရန်။)

25.2f စည်းမျဉ်း 12.2b(1) (သဲကိုထိမိခြင်းအတွက် ပြစ်ဒဏ်ဖြစ်ချိန်)ကို မွမ်းမံပြင်ဆင်ခြင်း

မျက်မမြင်ကစားသမားတစ်ဦးသည် ဘန်ကာအတွင်းရောက်ရှိနေသည့် ဘောလုံးကို မရိုက်မီ ဘန်ကာအတွင်းရှိ သဲကို အောက်ပါနေရာ၊ အချိန်တို့တွင် ပြစ်ဒဏ်မရှိဘဲ ထိနိုင်သည်။

- ဘောလုံး၏ ရှေ့ သို့မဟုတ် နောက်ရှိ ဧရိယာအတွင်း
- ရိုက်ချက်အတွက် ဘက်ဆွင်း လွှဲစဉ်

သို့သော် ထိုသို့ပြုလုပ်စဉ် တုတ်ခေါင်းကို အသာအယာချခြင်းထက်ပို၍ ဘောလုံးအနေအထားကို ပိုမိုကောင်းမွန်သွားစေရန် မပြုလုပ်ရပါ။

ကစားသမားသည် ဘန်ကာအတွင်းရှိ သဲအခြေအနေကို စမ်းသပ်ရန် တမင်ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့် ထိခြင်း၊ လေ့ကျင့်ဆွင်းလွှဲစဉ် ဂေါက်တုတ်ဖြင့် သဲကိုထိခြင်း စသည့် စည်းမျဉ်း 12.2b(1) တွင် ဖော်ပြပါရှိသော တားမြစ်ချက်များကို ဆက်လက်လိုက်နာရပါမည်။

25.2g စည်းမျဉ်း 14.1b (ဘောလုံးကိုကောက်ယူခွင့်ရှိသူ) ကို မွမ်းမံပြင်ဆင်ခြင်း

ကစားသမား၏ ဘောလုံး ပတ်တင်ဂရင်းပေါ် ရောက်ချိန်တွင် ကစားသမား၏ ကက်ဒီအပြင် လက်ထောက်အကူက ကစားသမား၏ ခွင့်ပြုချက်မလိုဘဲ ဘောလုံးကို ကောက်ယူနိုင်သည်ဟု စည်းမျဉ်း 14.1b ကို မွမ်းမံပြင်ဆင်ထားပါသည်။

25.2h ဘောလုံးကို လွှတ်ချခြင်း၊နေရာချထားခြင်းနှင့် မူလနေရာပြန်ထားခြင်းတို့အတွက်အကူအညီ

မျက်မမြင်ကစားသမားအတွက် ဘောလုံးလွှတ်ချရန်၊ နေရာချထားရန် သို့မဟုတ် မူလနေရာ ပြန်ထားရန် လိုအပ်သည့် စည်းမျဉ်းအားလုံးကို ဘောလုံးလွှတ်ချရန်၊ နေရာချထားရန်နှင့် မူလနေရာ ပြန်ထားရန်တို့ကို ကစားသမားက တစ်စုံတစ်ယောက်အား အကန့်အသတ်မရှိ ခွင့်ပြုချက်ပေးထားနိုင်သည်ဟု မွမ်းမံပြင်ဆင်ပါသည်။

25.3 Modifications for Players Who Are Amputees ခြေလက်အင်္ဂါမစုံလင်သော ကစားသမားများအတွက် မွမ်းမံပြင်ဆင်ချက်များ

စည်းမျဉ်း၏ ရည်ရွယ်ချက်

စည်းမျဉ်း 25.3 သည် ခြေလက်အင်္ဂါမစုံလင်သော (ခြေလက်အင်္ဂါမသန်မစွမ်းဖြစ်ခြင်းနှင့် ခြေလက်တစ်ခုခု ဆုံးရှုံးထားခြင်း နှစ်မျိုးလုံး ပါဝင်ပါသည်။) ကစားသမားအတွက် ခြေတုလက်တု အသုံးပြုရန်၊ ဂေါက်တုတ်ကို တည်ချက်ပြုလုပ်ပြီး ရိုက်ချက်ပြုလုပ်ရန်နှင့် ဘောလုံးကို လွှတ်ချခြင်း၊ နေရာချထားခြင်းနှင့် မူလနေရာပြန်ထားခြင်းတို့အတွက် အကူအညီ ယူခွင့်ပြုရန်တို့ကို ခွင့်ပြုပေးထားသည်။

25.3a Status of Prosthetic Devices ခြေတုလက်တုများ၏ အဆင့်အတန်းသတ်မှတ်ချက်

ခြေတုလက်တုအသုံးပြုမှုသည် ကစားသမားအတွက် ကျန်းမာရေးဆိုင်ရာ အကြောင်းရင်းရှိနေခြင်းနှင့် ထိုသို့အသုံးပြုမှုကြောင့် အခြားကစားသမားများထက် မမျှတသည့် အားသာချက်အခွင့်အရေး အကျိုးရလဒ်မရှိကြောင်း ကော်မတီက ဆုံးဖြတ်လျှင် စည်းမျဉ်း 4.3 ကို ဖောက်ဖျက်ရာမရောက်ပါ။ (စည်းမျဉ်း 4.3b ကို ဖတ်ရှုရန်။) ကစားသမားများသည် ထိုကိရိယာ အသုံးပြုမှုအတွက် တစ်စုံတစ်ရာ သံသယဖြစ်စရာ ပေါ်ပေါက်ခဲ့ပါက ကော်မတီသို့ အတတ်နိုင်ဆုံး ဆောလျှင်စွာ သတင်းပို့ တင်ပြသင့်ပါသည်။

ခြေတုလက်တု အသုံးပြုသူကစားသမားတစ်ဦးသည် စည်းမျဉ်း 4.3a တွင် ဖော်ပြထားသော အသုံးအဆောင်ပစ္စည်းများကို ပုံမှန်မဟုတ်သည့်နည်းလမ်းဖြင့် အသုံးပြုမှုဟူသည့် တားမြစ်ချက်ကို လိုက်နာရပါမည်။

25.3b စည်းမျဉ်း 10.1b (ဂေါက်တုတ်ကို တည်ချက် ပြုလုပ်ခြင်း)ကို မွမ်းမံပြင်ဆင်ခြင်း

ခြေလက်မစုံလင်သော ကစားသမားတစ်ယောက်သည် ခြေလက်မသန်စွမ်းခြင်း သို့မဟုတ် ခြေလက်အင်္ဂါ မစုံလင်ခြင်းကြောင့် ဂေါက်တုတ်ကိုခန္ဓာကိုယ်တွင်ထောက်မှီလျက်တည်ချက်မပြုလုပ်ဘဲဂေါက်တုတ်ကိုမကိုင်နိုင်၊ဆွင်းရိုက်ချက်မပြုလုပ်နိုင်ဖြစ်လျှင် စည်းမျဉ်း 10.1b အရ ပြစ်ဒဏ်မဖြစ်ဘဲ ဂေါက်တုတ်ကို ခန္ဓာကိုယ်တွင် တည်ချက်ပြုလုပ်လျက် ရိုက်ချက်ကို ပြုလုပ်နိုင်သည်။

25.3c ဘောလုံးကိုလွှတ်ချခြင်း၊နေရာချထားခြင်းနှင့် မူလနေရာပြန်လည်ထားခြင်းတို့အတွက်အကူအညီ

ခြေလက်အင်္ဂါမပြည့်စုံသော ကစားသမားတစ်ဦးအတွက် ဘောလုံးကို လွှတ်ချရန်၊ နေရာချထားရန် သို့မဟုတ် မူလနေရာပြန်လည်ထားရန် လိုအပ်သော စည်းမျဉ်းအားလုံးတွင် ကစားသမားက ဘောလုံးကို လွှတ်ချခြင်း၊ နေရာချထားခြင်းနှင့် မူလနေရာပြန်လည်ထားခြင်းတို့ ပြုလုပ်ရန် အခြားသူတစ်ဦးဦးကို အကန့်အသတ်မရှိ ခွင့်ပြုချက်ပေးထားနိုင်သည်။

25.3d "မူလနေရာပြန်ထားခြင်း" ၏ အဓိပ္ပါယ်ဖွင့်ဆိုချက်ကို မွမ်းမံပြင်ဆင်ခြင်း

ခြေလက်အင်္ဂါမပြည့်စုံသော ကစားသမားတစ်ဦးအတွက် မူလနေရာပြန်ထားခြင်း၏ အဓိပ္ပါယ် ဖွင့်ဆိုချက်နှင့် (စည်းမျဉ်း 14.2b(2))ကို ကစားသမားသည် ဘောလုံးကို လက်ဖြင့်ဖြစ်စေ၊ အသုံးအဆောင် ပစ္စည်း၏ အစိတ်အပိုင်းကို အသုံးပြုပြီးဖြစ်စေ (ဥပမာ- ဘောလုံးကို ဂေါက်တုတ်ဖြင့် လှိမ့်ယူလာခြင်း) နေရာပြန်ထားခွင့်ရှိသည်ဟု မွမ်းမံပြင်ဆင်သည်။

25.4 Modifications for Players Who Use Assistive Mobility Devices အထောက်အကူပြု ရွေ့လျားသွားလာရေးကိရိယာအသုံးပြုရသော ကစားသမားများအတွက် မွမ်းမံပြင်ဆင်ချက်များ

စည်းမျဉ်း၏ရည်ရွယ်ချက်

စည်းမျဉ်း 25.4 သည် အထောက်အကူပြု ရွေ့လျားသွားလာရေးကိရိယာ အသုံးပြုရသော ကစားသမား တစ်ဦး အတွက် အချိန်တစ်ချိန်တည်းတွင် လက်ထောက်အကူတစ်ယောက်နှင့် ကက်ဒီတစ်ယောက် နှစ်ယောက်လုံးက ကူညီပံ့ပိုးပေးရန် ခွင့်ပြုထားသည်။ ကစားသမားအနေဖြင့် ရိုက်ချက်အတွက် ရပ်တည်ချက်စတန့်ပြုလုပ်ခြင်းနှင့် ရိုက်ချက်ပြုလုပ်ခြင်းတို့တွင် အကူအညီရရန် အထောက်အကူပြုရွေ့လျားသွားလာရေးကိရိယာ (ဥပမာ- ဝှီးချဲ သို့မဟုတ် အခြား ဘီးတပ်ရွေ့လျားကိရိယာ သို့မဟုတ် တုတ်ကောက် သို့မဟုတ် ချိုင်းထောက် စသည်) အသုံး ပြုနိုင်ပုံကို ရှင်းလင်းဖွင့်ဆိုပြထားပြီး အချို့သော သက်သာခွင့် ယူပုံယူနည်းများကို မွမ်းမံပြင်ဆင်ထားသည်။

စည်းမျဉ်း 25.4a မှ 25.4l အထိကို တုတ်ကောက်၊ ချိုင်းထောက်၊ ဝှီးချဲနှင့် အခြားဘီးတပ်ရွေ့လျားကိရိယာများ အပါအဝင် အထောက်အကူပြု ရွေ့လျားသွားလာရေးကိရိယာအားလုံးအတွက် ကိုးကားလိုက်နာရပါမည်။ စည်းမျဉ်း 25.4m နှင့် 25.4n တို့ကို အခြား ဘီးတပ်ရွေ့လျားကိရိယာတို့အတွက် ကိုးကားလိုက်နာရပါမည်။

25.4a လက်ထောက်အကူ သို့မဟုတ် အခြားသူတစ်ဦးဦးထံမှအကူအညီ

ရွေ့လျားသွားလာရေးကိရိယာအသုံးပြုရသော ကစားသမားတစ်ယောက်သည် အောက်ပါနည်းလမ်းများဖြင့် လက်ထောက်အကူ သို့မဟုတ် အခြားကစားသမားတစ်ဦးဦးအပါအဝင် အခြားသူတစ်ဦးဦးထံမှ အကူအညီရယူနိုင်သည်။

- <u>ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်တွင် ဘောလုံးကောက်ယူခြင်း။</u> ကစားသမား၏ ဘောလုံး ပတ်တင်ဂရင်းပေါ် ရောက်ရှိရပ်တန့်ချိန်တွင် ၎င်း၏ ကက်ဒီသာမက လက်ထောက်အကူကလည်း ကစားသမား၏ ခွင့်ပြုချက်မလိုဘဲ ဘောလုံးကို ကောက်ယူနိုင်သည်ဟု စည်းမျဉ်း 14.1b ကို မွမ်းမံပြင်ဆင်ပါသည်။
- <u>ဘောလုံးကိုလွှတ်ချခြင်း၊ နေရာချထားခြင်း နှင့် မူလနေရာပြန်ထားခြင်း။</u> ကစားသမားက ဘောလုံးကို လွှတ်ချရန်၊ နေရာ ချထားရန် သို့မဟုတ် မူလနေရာပြန်ထားရန် လိုအပ်သော စည်းမျဉ်းအားလုံးတွင် ကစားသမားက အခြားသူတစ်ဦးဦးအား အကန့်အသတ်မရှိ ခွင့်ပြုချက်ပေးထားခွင့် ရှိသည်ဟု မွမ်းမံပြင်ဆင်ပါသည်။
- <u>ကစားသမား သို့မဟုတ် ရွေ့လျားကိရိယာ နေရာချထားခြင်း။</u> ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်း 10.2b(5) တွင် ခွင့်ပြုထား သည့်အတိုင်း ရိုက်ချက်မပြုလုပ်မီ နေရာယူခြင်း သို့မဟုတ် ရွေ့လျားသွားလာရေးကိရိယာကို နေရာချထားခြင်း သို့မဟုတ် ဖယ်ရှားခြင်းတို့အတွက် အခြားသူတစ်ဦးဦးထံမှ ရုပ်ပိုင်းဆိုင်ရာ အကူအညီကို ရယူနိုင်သည်။

25.4b လက်ထောက်အကူထံမှ အကြံဉာဏ်

ရွေ့လျားသွားလာရေးကိရိယာ အသုံးပြုရသော ကစားသမားတစ်ယောက်သည် စည်းမျဉ်း 10.2a (အကြံတောင်းခံရယူနိုင် သည့်နည်းလမ်းတိုင်း ၎င်း၏ကက်ဒီ သို့မဟုတ် လက်ထောက်အကူထံမှ အကြံဉာဏ် တောင်းခံခြင်း၊ ရယူခြင်း ပြုလုပ်နိုင်သည်။ လက်ထောက်အကူ တစ်ယောက်သည် ကက်ဒီတစ်ဦး၏ စည်းမျဉ်းအခြေအနေအတိုင်း(စည်းမျဉ်း 10.3 ကို ဖတ်ရှုရန်။) ဖြစ်သည်။ သို့သော် စည်းမျဉ်း 25.4j တွင် ဖော်ပြထားသည့် ခြွင်းချက်များဖြင့် ဖြစ်သည်။ စည်းမျဉ်း 10.2a ရည်ရွယ်ချက် အတွက် ကစားသမားသည် အချိန်တစ်ချိန်တည်းတွင် လက်ထောက်အကူနှင့် ကက်ဒီနှစ်ဦးလုံးထံမှ အကြံဉာဏ်များ တပြိုင်နက် တောင်းခံရယူနိုင်သည်။

25.4c လက်ထောက်အကူတစ်ဦးတည်းသာ ခွင့်ပြုခြင်း

ရွေ့လျားသွားလာရေးကိရိယာ အသုံးပြုရသော ကစားသမားတစ်ယောက်သည် အချိန်တစ်ချိန်တွင် လက်ထောက်အကူတစ်ဦးတည်းသာ အသုံးပြုနိုင်သည်။ အကယ်၍ အချိန်တစ်ချိန်တွင် လက်ထောက်အကူ တစ်ဦးထက် ပို၍အသုံးပြုခဲ့ပါက စည်းမျဉ်း 10.3a(1) (ကစားသမားသည် အချိန် တစ်ချိန်တွင် ကက်ဒီတစ်ဦးသာ အသုံးပြုခွင့်)တွင် ဖော်ပြထားသည့် နည်းလမ်းအတိုင်း စည်းမျဉ်းဖောက်ဖျက်မှု ဖြစ်ပေါ်ခဲ့သည့် ကျင်းတစ်ကျင်းစီအတွက် ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ် ချမှတ်ခံရပါမည်။

25.4d "ရပ်တည်ချက်ယူခြင်း"၏ အဓိပ္ပါယ်ဖွင့်ဆိုချက်ကို မွမ်းမံပြင်ဆင်ခြင်း

ကစားသမားတစ်ယောက်၏ ရွေ့လျားသွားလာရေးကိရိယာအသုံးပြုမှုသည် စည်းမျဉ်းအမျိုးမျိုး၏ ရပ်တည်ချက်အပေါ် အကျိုးသက်ရောက်မှု ရှိနိုင်ပါသည်။ ဥပမာ- စည်းမျဉ်း 8.1a အရ ရည်ရွယ်သည့် ရိုက်ချက်အတွက် ရပ်တည်ချက်၏ ဧရိယာကို သတ်မှတ်ချက်ခြင်းနှင့် စည်းမျဉ်း 16.1 အရ ပုံမှန်မဟုတ်သော ကွင်းအခြေအနေကြောင့် အနှောင့်အယှက် ရှိမရှိ ဆုံးဖြတ်ခြင်း တို့ဖြစ်သည်။

ဤအချက်ကို ဖြေရှင်းရန် ရပ်တည်ချက်၏ အဓိပ္ပါယ်ဖွင့်ဆိုချက်ကို "ရိုက်ချက်ပြုလုပ်ရန်ပြင်ဆင်သည့်အခါ ကစားသမား၏ ခြေထောက်များ၊ ခန္ဓာကိုယ်အနေအထား၊ ရွေ့လျားသွားလာရေးကိရိယာ အသုံးပြုလျှင် ကိရိယာ၏အနေအထား" ဟု အဓိပ္ပါယ်ညွှန်းဆိုရန် မွမ်းမံပြင်ဆင်သည်။

24.4e "ဘောလုံးမူလနေရာပြန်ထားခြင်း"၏ အဓိပ္ပာယ်ဖွင့်ဆိုချက်ကိုမွမ်းမံပြင်ဆင်ခြင်း

ရွေ့လျားသွားလာရေးကိရိယာ အသုံးပြုရသော ကစားသမားတစ်ယောက်အတွက် မူလနေရာ ပြန်ထားခြင်း၏ အဓိပ္ပါယ်ဖွင့်ဆိုချက် (နှင့် စည်းမျဉ်း 14.2b(2))တွင် ကစားသမားကို မူလနေရာ ပြန်ထားရန် လက်နှင့်သော်လည်းကောင်း၊ အခြားအသုံးအဆောင်ပစ္စည်း၏ အစိတ်အပိုင်းကို အသုံးပြု၍သော်လည်းကောင်း (ဥပမာ- ဘောလုံးကို ဂေါက်တုတ်ဖြင့် လှိမ့်ယူလာပြီး နေရာချထားခြင်း) မူလနေရာပြန်ထားခြင်းကို တိုးချဲ့ခွင့်ပြုထားပါသည်။

25.4f စည်းမျဉ်း 4.3 (အသုံးအဆောင်ပစ္စည်းများ အသုံးပြုမှု) ကို ကိုးကားလိုက်နာခြင်း

စည်းမျဉ်း 4.3 အထောက်အကူပြု ရွေ့လျားသွားလာရေးကိရိယာ အသုံးပြုမှုအတွက် ကိုးကားလိုက်နာရမည်။

- ကစားသမားတစ်ဦးသည် စည်းမျဉ်း 4.3b စံနှုန်းအရ ခွင့်ပြုလျှင် ရွေ့လျားသွားလာရေး ကိရိယာကို အသုံးပြုနိုင်သည်။
- ရွေ့လျားသွားလာရေးကိရိယာအသုံးပြုသောကစားသမားသည်အသုံးအဆောင်ပစ္စည်းကိုပုံမှန်မဟုတ်သောနည်းလမ်းဖြင့် အသုံးပြုခြင်းအတွက် တားမြစ်ထားသည့် စည်းမျဉ်း 4,3a ကို လိုက်နာရမည်။

25.4g ရပ်တည်ချက်စတန့်ပြုလုပ်ရာတွင် အထောက်အကူပြု ရွေ့လျားသွားလာရေးကိရိယာအသုံးပြုမှုကို ခွင့်ပြုရန် စည်းမျဉ်း 8.1b(5) ကိုမွမ်းမံပြင်ဆင်ခြင်း

စည်းမျဉ်း 8.1b(5) အရ ကစားသမားတစ်ယောက်သည် 'သင့်တင့်လျော်ကန်သော သဲပမာဏအတွင်း ခြေထောက်ဖြင့် တူးနှစ်ခြင်း အပါအဝင်' ရပ်တည်ချက်ယူရာတွင် ခြေထောက်များကို မြဲမြံစွာ နေရာချထားခြင်းဖြင့် ရိုက်ချက်အပေါ် အကျိုးသက်ရောက်သည့် အခြေအနေများကို ပိုမိုကောင်းမွန်စေခဲ့လျှင် ပြစ်ဒဏ်မဖြစ်ပါ။

ရွေ့လျားသွားလာရေးကိရိယာ အသုံးပြုရသော ကစားသမားအတွက် 'သင့်တင့်လျော်ကန်သော အတိုင်းအတာပမာဏအထိ ခြေထောက်များဖြင့် တူးနှစ်ခြင်း' ဟူသည့် အချက်တွင် အောက်ပါတို့အပါအဝင်ဖြစ်သည်ဟု စည်းမျဉ်း 8.1b(5) ကို မွမ်းမံပြင်ဆင်ပါသည်။

- သင့်တင့်လျော်ကန်သောပမာဏအထိ အထောက်အကူပြုကိရိယာဖြင့် တူးနှစ်ခြင်း (သို့မဟုတ်)
- ရပ်တည်ချက်ပြုလုပ်ရာတွင် အထောက်အကူပြုကိရိယာကို နေရာချထားရန်နှင့် ချော်ထွက်/ချော်လဲခြင်းကို ရှောင်ရှားရန်ကြိုးစားမှုအတွက် သင့်တင့်လျော်ကန်သော အပြုအမူကို ပြုလုပ်ခြင်း

သို့သော် ဤမွမ်းမံပြင်ဆင်ချက်သည် ကစားသမားကို ဆွင်းရိုက်ချက်ပြုလုပ်စဉ် ချော်ထွက်မသွားစေရန် အထောက်အကူပြုကိရိယာဖြင့် ရပ်တည်ချက်ပြုလုပ်ခြင်းထက် ကျော်လွန်၍ ခွင့်ပြုထားခြင်း မရှိပါ။ ဥပမာ- အထောက်အကူပြုကိရိယာကို ထိန်းချုပ်အားဖြည့်ပေးရန် သံပုံ၊ မြေကြီးပုံများ ပြုလုပ်ဖန်တီးခြင်း။ ကစားသမားက ထိုသို့ပြုလုပ်လျှင် စည်းမျဉ်း 8.1a(3) အရ ရပ်တည်ချက်တည်ဆောက်ရန် မြေမျက်နှာပြင်ကို ပြောင်းလဲစေခြင်းအတွက် **ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်** ချမှတ်ခံရပါမည်။

25.4h စည်းမျဉ်း 10.1b (ဂေါက်တုတ်ကို တည်ချက် ပြုလုပ်ခြင်း)ကို မွမ်းမံပြင်ဆင်ခြင်း

ကစားသမားတစ်ယောက်သည် ရွေ့လျားသွားလာရေးကိရိယာ အသုံးပြုရသဖြင့် ဂေါက်တုတ်ကို ခန္ဓာကိုယ်တွင် တည်ချက်ပြုလုပ်ခြင်းမရှိဘဲ ဂေါက်တုတ်ကိုဆုပ်ကိုင်ခြင်း၊ ဆွင်းလွှဲရိုက်ခြင်း မပြုလုပ်နိုင်လျှင် စည်းမျဉ်း 10.1b အရ ပြစ်ဒဏ်မဖြစ်ဘဲ ဂေါက်တုတ်ကို ခန္ဓာကိုယ်တွင် တည်ချက်ပြုလုပ်ပြီး ရိုက်ချက်ပြုလုပ်နိုင်သည်။

25.4i စည်းမျဉ်း 10.1c (ရိုက်လမ်းကြောင်းပေါ်ခွရပ်လျက် သို့မဟုတ် လမ်းကြောင်းပေါ်တွင်ရပ်လျက် ရိုက်ချက် ပြုလုပ်ခြင်း)ကို မွမ်းမံပြင်ဆင်ခြင်း

ကစားသမား၏ ရွေ့လျားသွားလာရေးကိရိယာ အသုံးပြုမှုကို အသိအမှတ်ပြုခွင့်ပြုပေးရန် စည်းမျဉ်း 10.1c ကို ကစားသမားအတွက် ၎င်း၏ အထောက်အကူပြုကိရိယာ အစိတ်အပိုင်းတစ်ခုခုကို ရိုက်လမ်းကြောင်း၏ တစ်ဖက်တစ်ချက်တွင် နေရာချထားလျက် သို့မဟုတ် ရိုက်လမ်းကြောင်း သို့မဟုတ် ရိုက်လမ်းကြောင်း၏ ဘောလုံးနောက်ဆက်ဆွဲမျဉ်းကိုထိလျက်နှင့် ရိုက်ချက်မပြုလုပ်ရဟု မွမ်းမံပြင်ဆင်ပါသည်။

25.4j စည်းမျဉ်း 10.3 (ကက်ဒီ)ကို မွမ်းမံပြင်ဆင်ခြင်း

ရွေ့လျားသွားလာရေးကိရိယာ အသုံးပြုရသော ကစားသမား၏ လက်ထောက်အကူသည် ကစားသမား၏ ကက်ဒီကဲ့သို့ ဆောင်ရွက်ပေးနိုင်သည်။ သို့သော် ထိုသို့ မဖြစ်မနေ ဆောင်ရွက်ရန်မလိုအပ်ပါ။ ကစားသမားသည် အချိန်တစ်ချိန်တည်းတွင် အောက်ပါအခြေအနေအတိုင်း လက်ထောက်အကူတစ်ဦးနှင့် ကက်ဒီတစ်ဦး နှစ်ဦးလုံးကို တစ်ပြိုင်တည်း အသုံးပြုနိုင်သည်။

- လက်ထောက်အကူသည် ကစားသမား ရိုက်ချက်မပြုလုပ်မီ ရပ်တည်ချက်စတန့် သို့မဟုတ် နေရာယူတည့်မတ်မှုအတွက် ကူညီခြင်း သို့မဟုတ် ကက်ဒီ၏ အဓိပ္ပါယ်သတ်မှတ်ချက်တွင် ဖော်ပြပါရှိသည့်အတိုင်း ကစားမားအပေါ် စာနာမှုဖြင့် ကူညီခြင်းတို့မှအပ ကစားသမား၏ ဂေါက်တုတ်များကို သယ်ယူခြင်း သို့မဟုတ် ကိုင်ဆောင်ခြင်း မပြုလုပ်ရပါ။ သို့သော် ဤအချက်သည် စည်းမျဉ်း 10.2b(3) (ဦးတည်ချက်၊ ရပ်တည်ချက်စတန့် သို့မဟုတ် ဆွင်းလွှဲချက်အတွက် အထောက်အကူရရန် အရာဝတ္ထုပစ္စည်းတစ်ခုကို မြေပြင်တွင် ချမထားရ)ကို မွမ်းမံပြင်ဆင်ခြင်းမရှိပါ။
- အကယ်၍ လက်ထောက်အကူသည် ဤစည်းမျဉ်းကိုဖောက်ဖျက်ပြီး ကစားသမား၏ ဂေါက်တုတ်များကို သယ်ယူခြင်း၊ ကိုင်ဆောင်ခြင်းတို့ ပြုလုပ်လျှင် ကစားသမားသည် အချိန်တစ်ချိန်တည်းတွင် ကက်ဒီနှစ်ဦး အသုံးပြုခြင်းဖြစ်ပြီး စည်းမျဉ်း ဖောက်ဖျက်မှုဖြစ်ပေါ်လာသော ကျင်းတစ်ကျင်းစီအတွက် **ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်** ချမှတ်ခံရပါမည်။ (စည်းမျဉ်း 10.3a(1) ကို ဖတ်ရှုရန်။)

25.4k စည်းမျဉ်း 11.1b(2) ကို မွမ်းမံပြင်ဆင်ခြင်း

ရွေ့လျားသွားလာရေးကိရိယာ အသုံးပြုရသော ကစားသမားအတွက် စည်းမျဉ်း 11.1b(2) ကို ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်တွင် ရိုက်လိုက်သော ကစားသမား၏ ဘောလုံးက အထောက်အကူပြုကိရိယာကို မတော်တဆ ထိမှန်ခဲ့လျှင် ဘောလုံးကို ရောက်ရှိရာနေရာတွင် အရှိအတိုင်း ဆက်ကစားရမည်ဟု မွမ်းမံပြင်ဆင်ပါသည်။

25.4l ဘန်ကာအတွင်းရှိ သဲအခြေအနေကို စမ်းသပ်ရန် အထေက်အကူပြုကိရိယာကို အသုံးပြုခြင်းအတွက် စည်းမျဉ်း 12.2b(1) ကို ကိုးကားလိုက်နာခြင်း

စည်းမျဉ်း 12.2b(1) အရ ကစားသမားတစ်ဦးသည် “ရိုက်မည့်ရိုက်ချက်အတွက် သတင်းအချက်အလက်ရနိုင်ရန် သဲ၏ အခြေအနေကို စမ်းသပ်စစ်ဆေးရန်အတွက် ဘန်ကာအတွင်းရှိသဲကို လက်၊ ဂေါက်တုတ်၊ သဲဆွဲထွန်ခြစ် သို့မဟုတ် အခြားအရာ ဝတ္ထုတစ်ခုခုဖြင့် တမင်ရည်ရွယ်ပြီး မထိရပါ။”

ဤအချက်တွင် သဲအခြေအနေကို တမင်ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့် စမ်းသပ်ရန် ရွေ့လျားသွားလာရေး ကိရိယာ အသုံးပြုခြင်း အတွက်လည်း ကိုးကားလိုက်နာရပါမည်။ သို့သော် ကစားသမားသည် အခြားရည်ရွယ်ချက်အတွက် အထောက်အကူပြု ကိရိယာဖြင့် ပြစ်ဒဏ်မရှိဘဲ သဲကိုထိနိုင်သည်။

25.4m ဘီးတပ်သွားလာရေးကိရိယာ အသုံးပြုရသော ကစားသမားအတွက်၊ အနီရောင် ပြစ်ဒဏ်ပေးဧရိယာအတွင်း ကျရောက်နေသည့် ဘောလုံးအတွက်နှင့် ရိုက်မရသောဘောလုံးအတွက် ဘေးတိုက်သက်သာခွင့်နည်းလမ်းကို မွမ်းမံပြင်ဆင်ခြင်း

ဘီးတပ်သွားလာရေးကိရိယာ အသုံးပြုရသော ကစားသမားသည် အနီရောင်ပြစ်ဒဏ်ပေး ဧရိယာအတွင်းရှိ ဘောလုံး သို့မဟုတ် ရိုက်မရသောဘောလုံးအတွက် ဘေးတိုက်သက်သာခွင့်ယူသည့် အခါတွင် စည်းမျဉ်း 17.1d(3) နှင့် 19.2c တို့ရှိ တုတ် ၂ ပြန် သက်သာခွင့်ရဧရိယာအစား တုတ် ၄ ပြန် သက်သာခွင့်ရဧရိယာအဖြစ် တိုးချဲ့သတ်မှတ်ပေးထားပါသည်။

25.4n ဘီးတပ်ရွေ့လျားသွားလာရေးကိရိယာ အသုံးပြုရသော ကစားသမားအတွက် စည်းမျဉ်း 19.3b (ဘန်ကာ အတွင်း ရိုက်မရသောဘောလုံးအတွက်သက်သာခွင့်ပြစ်ဒဏ်ကို မွမ်းမံပြင်ဆင်ခြင်း

ဘီးတပ်ရွေ့လျားသွားလာရေးကိရိယာ အသုံးပြုရသော ကစားသမားသည် ဘန်ကာအတွင်း ရိုက်မရသော ဘောလုံးအတွက် သက်သာခွင့်ယူသည့်အခါ စည်းမျဉ်း 19.3b ကို ကစားသမားက ကျင်းနှင့် ဘောလုံးတည်ရှိရာမှ နောက်တည့်တည့်ဆုတ်ပြီး ဘန်ကာအပြင်ဘက်တွင် သက်သာခွင့်ယူလျှင် **ပြစ်ဒဏ် ၁ ချက်** သာ ချမှတ်ခံရမည်ဟု မွမ်းမံပြင်ဆင်ပါသည်။

25.5 Modifications for Player with Intellectual Disabilities
ဉာဏ်ရည်မသန်စွမ်းကစားသမားများအတွက် မွမ်းမံပြင်ဆင်ချက်များ

စည်းမျဉ်း၏ရည်ရွယ်ချက်

စည်းမျဉ်း 25.5 တွင် ဉာဏ်ရည်မသန်စွမ်းကစားသမားကို အချိန်တစ်ချိန်တည်းတွင် လက်ထောက်အကူနှင့် ကက်ဒီတို့မှ တပြိုင်တည်း အထောက်အကူပြုပေးနိုင်ပြီး ကစားသမား တစ်ဦးချင်းအတွက် သီးသန့်တာဝန်ပေးအပ်ထားခြင်းမဟုတ်သော ကြီးကြပ်သူတစ်ဦး၏ အခန်းကဏ္ဍကို ဖော်ပြထားပါသည်။ ကြီးကြပ်သူသည် ကစားသမားကို အကြံပေးခွင့်မရှိပါ။

25.5a လက်ထောက်အကူ သို့မဟုတ် ကြီးကြပ်သူထံမှအကူအညီ

ဉာဏ်ရည်မသန်စွမ်းကစားသမားများ လိုအပ်နိုင်သည့် အကူအညီအတိုင်းအဆသည် တစ်ဦးချင်းစီအလိုက် ကွဲပြားခြားနားနိုင်ပါသည်။

ကော်မတီသည် ဉာဏ်ရည်မသန်စွမ်းကစားသမားများကို အကူအညီပေးနိုင်ရန် လက်ထောက်အကူတစ်ဦး သို့မဟုတ် ကြီးကြပ်သူတစ်ဦးကို စီစဉ်ပေးနိုင်သည် သို့မဟုတ် ခွင့်ပြုပေးနိုင်သည်။

- လက်ထောက်အကူတစ်ဦးသည် ကစားသမားတစ်ဦးကို ကစားခြင်းနှင့် စည်းမျဉ်းများကို ကိုးကားလိုက်နာခြင်းတို့အတွက် ကူညီပေးသည်။
    - » လက်ထောက်အကူသည် ကက်ဒီတစ်ဦး၏ စည်းမျဉ်းအတိုင်း အခြေအနေတူ ရှိပါသည်။ (စည်းမျဉ်း 10.3 ကို ဖတ်ရှုရန်။) သို့သော် စည်းမျဉ်း 25.5c တွင် ဖော်ပြထားသည့် ကန့်သတ်ချက်များနှင့်အညီ ဖြစ်သည်။
    - » စည်းမျဉ်း 10.2a (အကြံဉာဏ်)၏ ရည်ရွယ်ချက်အတွက် ကစားသမား တစ်ဦးသည် အချိန်တစ်ချိန်တည်းတွင် လက်ထောက်အကူနှင့် ကက်ဒီ နှစ်ဦးလုံးထံမှ အကြံဉာဏ်တောင်းခံ ရယူနိုင်သည်။
- ကြီးကြပ်သူတစ်ဦးသည် ဉာဏ်ရည်မသန်စွမ်းကစားသမားများကို ပြိုင်ပွဲအတွင်း ကူညီရန် ကော်မတီက တာဝန်ပေးအပ်ထားသူ ဖြစ်သည်။
    - » ကြီးကြပ်သူသည် ကစားမားတစ်ဦးချင်းစီအတွက် သီးသန့်တာဝန်ပေးအပ်ထားခြင်း မဟုတ်ဘဲ ၎င်း၏ အခန်းကဏ္ဍမှာ မည်သည့် ဉာဏ်ရည်မသန်စွမ်းကစားသမားမဆို လိုအပ်သလို အကူအညီပေးရန်ဖြစ်သည်။
    - » စည်းမျဉ်းဆိုင်ရာရည်ရွယ်ချက်အရမူ ကြီးကြပ်သူသည် ပြင်ပအကျိုးသက်ရောက်မှုတစ်ခုသာ ဖြစ်သည်။
    - » ကစားသမားတစ်ယောက်သည် ကြီးကြပ်သူတစ်ဦးထံမှ အကြံဉာဏ်တောင်းခံ ရယူခွင့်မရှိပါ။

25.5b လက်ထောက်အကူတစ်ဦးသာ အသုံးပြုခွင့်

ဉာဏ်ရည်မသန်စွမ်းကစားသမားတစ်ဦးသည် အချိန်တစ်ချိန်တွင် လက်ထောက်အကူ တစ်ဦးသာ အသုံးပြုနိုင်သည်။ ကစားသမား တစ်ဦးသည် အချိန်တစ်ချိန်တွင် လက်ထောက်အကူတစ်ဦးထက်ပို၍ အသုံးပြုလျှင် စည်းမျဉ်း 10.3a(1) တွင် ဖော်ပြထားသည့် နည်းလမ်းတူ (အချိန်တစ်ချိန်တွင် ကက်ဒီတစ်ဦးသာအသုံးပြုခွင့်) အတိုင်း စည်းမျဉ်းဖောက်ဖျက်မှု ဖြစ်ပေါ်သည့် ကျင်း တစ်ကျင်းစီအတွက် **ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်** ချမှတ်ခံရမည်။

25.5c စည်းမျဉ်း 10.3 (ကက်ဒီ)ကို မွမ်းမံပြင်ဆင်ခြင်း

လက်ထောက်အကူသည် ညဏ်ရည်မသန်စွမ်းကစားသမားအတွက် ကက်ဒီတစ်ဦးကဲ့သို့လည်း ဆောင်ရွက်ပေးနိုင်သည်။ သို့သော် ထိုသို့ မဖြစ်မနေလုပ်ဆောင်ရန် မလိုအပ်ပါ။ ကစားသမားသည် အချိန်တစ်ချိန် တည်းတွင် လက်ထောက်အကူနှင့် ကက်ဒီ နှစ်ဦးလုံးကို တစ်ပြိုင်တည်း အသုံးပြုနိုင်သည်။ ထိုသို့ အသုံးပြုရာတွင် -

- လက်ထောက်အကူသည် (ကော်မတီက ခွင့်ပြုထားလျှင်)ရိုက်ချက်မပြုလုပ်မီ ရပ်တည်ချက် စတန့်ပြုလုပ်ခြင်း သို့မဟုတ် လမ်းကြောင်းတည့်မတ်မှုအတွက် ကူညီခြင်း သို့မဟုတ် ကက်ဒီ၏ အခွင့်အရေးဖွင့်ဆိုချက်တွင် ဖော်ပြသည့်အတိုင်း စာနာစိတ်ဖြင့် ကစားသမားကို ကူညီခြင်းတို့မှလွဲ၍ ကစားသမား၏ ဂေါက်တုတ်များကို သယ်ယူခြင်း သို့မဟုတ် ကိုင်ဆောင်ပေးခြင်း မပြုလုပ်ရပါ။ သို့သော် ဤအချက်သည် စည်းမျဉ်း 10.2b(3) (ဦးတည်ရာ ရည်ရွယ်ချက်၊ ရပ်တည်ချက် စတန့်ပြုလုပ်ခြင်း သို့မဟုတ် ဆွင်းလွှဲချက်တို့အတွက် အထောက်အကူရရန် အရာဝတ္ထုတစ်ခုကို မြေပြင်တွင် ချထားခွင့်မရှိခြင်း) ကို မွမ်းမံပြင်ဆင်ခြင်းမရှိပါ။
- အကယ်၍ လက်ထောက်အကူသည် ဤစည်းမျဉ်းကို ချိုးဖောက်ပြီး ကစားသမား၏ ဂေါက်တုတ်များကို သယ်ယူခြင်း သို့မဟုတ် ကိုင်ဆောင်ခြင်းတို့ ပြုလုပ်ခဲ့လျှင် ကစားသမားသည် အချိန်တစ်ချိန်တည်းတွင် ကက်ဒီနှစ်ဦး အသုံးပြုခြင်းဖြစ်ပြီး စည်းမျဉ်းဖောက်ဖျက်မှု ဖြစ်ပေါ်ရာ ကျင်းတစ်ကျင်းစီအတွက် **ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်** ချမှတ်ခံရပါမည်။ (စည်းမျဉ်း 10.3a(1) ကို ဖတ်ရှုရန်။)

25.5d စည်းမျဉ်း 14.1b (ဘောလုံးကိုကောက်ယူနိုင်သူ)ကို မွမ်းမံပြင်ဆင်ခြင်း

ကစားသမား၏ ဘောလုံး ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်ရောက်ချိန်တွင် ကစားသမား၏ကက်ဒီအပြင် လက်ထောက်အကူက ကစားသမား၏ ခွင့်ပြုချက်မလိုဘဲ ဘောလုံးကို ကောက်ယူနိုင်သည်ဟု စည်းမျဉ်း 14.1b ကို မွမ်းမံပြင်ဆင်ပါသည်။

25.5e ညဏ်ရည်နှင့် ရုပ်ပိုင်းဆိုင်ရာ မသန်စွမ်းခြင်း နှစ်မျိုးစလုံးရှိနေသည့် ကစားသမားများ

ညဏ်ရည်နှင့် ရုပ်ပိုင်းဆိုင်ရာနှစ်မျိုးလုံး မသန်စွမ်းသည့်ကစားသမားများအတွက် ကော်မတီသည် စည်းမျဉ်း (25) ၏ မသန်စွမ်းမှု အမျိုးအစားနှစ်မျိုးလုံးကို ဖော်ပြသည့် စည်းမျဉ်းကို ပေါင်းစပ်အသုံးပြုရန် တိုက်တွန်းပါသည်။

25.6 General Provisions for All Categories of Disability
မသန်စွမ်းအမျိုးအစားအားလုံးအတွက် အထွေထွေပြဋ္ဌာန်းချက်များ

25.6a ကျိုးကြောင်းမလျော်ညီသည့် နှောင့်နှေးကြန့်ကြာမှု

မသန်စွမ်းကစားသမားများအတွက် စည်းမျဉ်း 5.6a ၏ ကျိုးကြောင်းမလျော်ညီသည့် နှောင့်နှေး ကြန့်ကြာမှုကို တားမြစ်ခြင်း စည်းမျဉ်းကို ကိုးကားရာတွင် -

- ကွင်း၏ခက်ခဲမှု၊ ရာသီဥတုအခြေအနေ (အထောက်အကူပြု ရွေ့လျားသွားလာရေးကိရိယာ အသုံးပြုမှုအပေါ် အကျိုးသက်ရောက်နိုင်ခြင်း ရှိမရှိဟူသည့် ရှုထောင့်ဖြင့်)၊ ပြိုင်ပွဲ၏ သဘော သဘာဝနှင့် ပြိုင်ပွဲဝင် မသန်စွမ်းကစားသမားပမာဏ စသည်တို့အပေါ် ထည့်သွင်းတွက်ချက်ပြီး ကော်မတီတစ်ခုချင်းစီက ကျိုးကြောင်းလျော်ညီသော ၎င်းတို့၏ကိုယ်ပိုင်စံနှုန်း အခြေအနေများအရ သီးခြားစီ သတ်မှတ်သင့်ပါသည်။
- ဤအချက်များအား ထည့်သွင်းစဉ်းစားခြင်းဖြင့် ကော်မတီအတွက် ကျိုးကြောင်းလျော်ညီမှု မရှိသည့် နှောင့်နှေး ကြန့်ကြာမှုကို ဖြစ်စေသော အခြေအနေများကို ပိုမိုဖြေလျှော့ပေးနိုင်မည့် အနက်အဓိပ္ပါယ်ဖွင့်ဆိုချက်များကို အသုံးပြုရန် သင့်တော်မည်ဖြစ်ပါသည်။

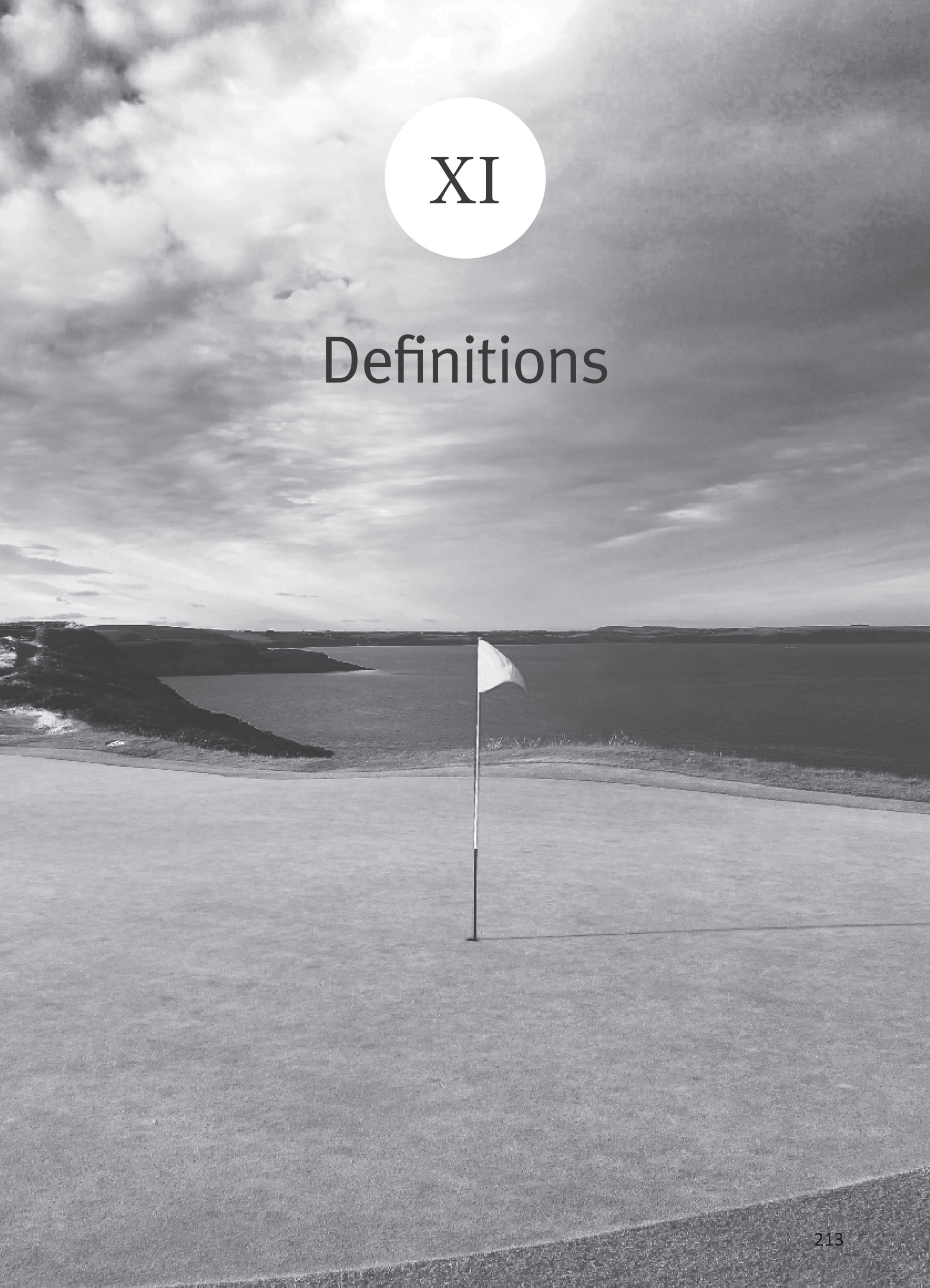
25.6b ဘောလုံးကို လွှတ်ချခြင်း

စည်းမျဉ်း 14.3b (ဘောလုံးကို နည်းလမ်းမှန်ကန်စွာ လွှတ်ချရမည်)ကို ကိုးကားရာတွင် ရုပ်ပိုင်းဆိုင်ရာ အကန့်အသတ်များအရ အချို့သော မစွမ်းမသန်အမျိုးအစားနှင့် ကစားသမားများအတွက် ဘောလုံးကို ဒူးအမြင့်မှ လွှတ်ချခြင်းဟုတ်မဟုတ် သိရှိရန် မဖြစ်နိုင်ခြင်း သို့မဟုတ် အခက်အခဲရှိခြင်းတို့ကြောင့် ကော်မတီသည် ထိုသို့ ဘောလုံးလွှတ်ချသည့်ကိစ္စရပ်တွင် ကစားသမား၏ ကျိုးကြောင်းလျော်ညီသည့် ဝေဖန်ပိုင်းခြားမှုကို လက်ခံသင့်ပါသည်။ ထို့အပြင် ကစားသမား၏ ရုပ်ပိုင်းဆိုင်ရာ ကန့်သတ်ချက်များကို ထည့်သွင်းစဉ်းစားကာ ဒူးအမြင့်မှ ဘောလုံးလွှတ်ချရန် ကျိုးကြောင်းဆီလျော်သော အားထုတ်ဆောင်ရွက်မှုအားလုံးကို ကော်မတီက လက်ခံသင့်ပါသည်။

Committee Procedures, Section 5D ကို ဖတ်ရှုရန်။ (စည်းမျဉ်း 25 ၏ အပိုဆောင်းလမ်းညွှန်ချက်နှင့် မသန်စွမ်းကစားသမားများ ပါဝင်သော ပြိုင်ပွဲများ)

XI

Definitions



RULES OF GOLF (2023)
Definitions အဓိပ္ပါယ်ဖွင့်ဆိုချက်များ

Abnormal Course Condition - ပုံမှန်မဟုတ်သောကွင်းအခြေအနေ
အောက်ပါအခြေအနေတစ်ခုခုကိုဆိုလိုသည်။
- တိရစ္ဆာန်တူးထားသောကျင်း
- ပြုပြင်ဆဲနေရာ GUR
- ဖယ်ရှေ့မရသော လူလုပ်အဆောက်အအုံပစ္စည်း
- ယာယီရေအိုင်

Advice - အကြံတောင်းခြင်း၊ အကြံပေးခြင်း
ကစားသမားတစ်ယောက်၏
- ဂေါက်တုတ်ရွေးချယ်ခြင်း၊
- ရိုက်ချက်ပြုလုပ်ခြင်း၊
- ကျင်းတစ်ကျင်း (သို့မဟုတ်) ကွင်းပတ်တစ်ခုကို မည်သို့ကစားရန်ဆုံးဖြတ်ခြင်း

စသည်တို့အပေါ် လွှမ်းမိုးအကျိုးသက်ရောက်စေရန်ရည်ရွယ်သော နှုတ်အပြောအဆို (သို့မဟုတ်) ကိုယ်ဟန်အမူအယာ (မိမိမည်သည့်တုတ်ဖြင့်ရိုက်ခဲ့ကြောင်း မြင်သာအောင်ပြသခြင်းကဲ့သို့)

သို့သော် -
- ကွင်းအတွင်းရှိကျင်းပေါက်၊ပတ်တင်ဂရင်း၊ဖဲဝေး၊ပြစ်ဒဏ်ပေးဧရိယာများ၊ဘန်ကာများ၊အခြားကစားသမားတစ်ယောက်၏ ဘောလုံး စသည့် အရာဝတ္ထုများ၏တည်နေရာ
- အမှတ်နေရာတစ်ခုမှအခြားတစ်ခုသို့ အကွာအဝေး
- လေတိုက်ရာလမ်းကြောင်း
- စည်းမျဉ်းအကြောင်းအရာများ

စသည့် အများသိသော သတင်းအချက်အလက်များသည် အကြံဉာဏ်များမဟုတ်ပါ။

Animal - လူမှလွဲ၍ သက်ရှိသတ္တဝါ တိရစ္ဆာန်များ
နို့တိုက်သတ္တဝါ၊ ငှက်၊ တွားသွားသတ္တဝါများ၊ ကုန်းနေရေနေသတ္တဝါများ၊ ကျောရိုးမဲ့သတ္တဝါများ (တီကောင်၊ အင်းဆက်၊ ပင့်ကူ၊ ဂဏန်း၊ဝင်ကစွပ်ကဲ့သို့သော အခွံမာ ရေသတ္တဝါများ စသည်) အပါအဝင်။

Animal Hole - တိရစ္ဆာန်တူးထားသောကျင်း
လုစ်အင်ပက်ဒိမန့် သဘာဝအမှိုက်အဖြစ်သတ်မှတ်ထားသော သတ္တဝါများ (တီကောင်၊ အင်းဆက်စသည်) တူးထားသောကျင်းမှအပ အခြားတိရစ္ဆာန်တစ်ကောင်ကောင်က မြေပြင်တွင်တူးထားသောကျင်း။

တိရစ္ဆာန်တူးထားသောကျင်းဟူသော စကားရပ်တွင် -
- ကျင်းတူးခြင်းကြောင့်ထွက်လာသောမြေမှုန်မြေသားနှင့် တွယ်ဆက်မနေသောအရာဝတ္ထုများ
- ကျင်းဆီသို့ဦးတည်နေသော ခြစ်ကြောင်းရာ လမ်းကြောင်းရာများ
- တိရစ္ဆာန်ကမြေအောက်တွင်ကျင်းတူးခြင်းကြောင့် မြေပြင်ပေါ်တွင်ကြွတက်လာသည့် မြေပြင်အပြောင်းအလဲဧရိယာများ ပါဝင်ပါသည်။

တိရစ္ဆာန်ကျင်းတွင် ကျင်းဆီသို့ ဦးတည်နေသောလမ်းကြောင်းရာ၏အစိတ်အပိုင်းမဟုတ်သည့် တိရစ္ဆာန်ခြေရာများ မပါဝင်ပါ။

Areas of the Course - ကွင်းဧရိယာများ

ကွင်းကိုဖွဲ့စည်းထားသော ဧရိယာ (၅) မျိုး -

- General Area - အထွေထွေဧရိယာ
- Teeing Area - ကစားသည့်ကျင်းတွင် စတင်ကစားရမည့် တီခုံဧရိယာ
- Penalty Areas - ပြစ်ဒဏ်ပေးဧရိယာအားလုံး
- Bunkers - ဘန်ကာအားလုံး
- Putting Green - ကစားသည့်ကျင်း၏ ကျင်းစိမ်းမြက်ခင်း ပတ်တင်ဂရင်း

Ball-Marker - ဘောမာကာ

ဘောလုံးကိုကောက်ယူရာတွင် ဘောလုံး၏နေရာကိုမှတ်သားရန် အသုံးပြုသည့် သဘာဝဖြစ်မဟုတ်သော လူလုပ်ပစ္စည်း။ ဥပမာ - တီ၊ အကြွေစေ့၊ ဘောမာကာအဖြစ်ပြုလုပ်ထားသောပစ္စည်း (သို့မဟုတ်) အခြားသေးငယ်သော အသုံးအဆောင်ပစ္စည်း။ စည်းမျဉ်းက ဘောမာကာရွှေ့ခြင်းဟု ညွှန်းဆိုလျှင် ကွင်းအတွင်း ကောက်ယူထားသောဘောလုံး၏ နေရာကို မှတ်သားထားပြီး ဘောလုံးနေရာပြန်မထားရသေးသည့် ဘောမာကာအား ဆိုလိုခြင်းဖြစ်သည်။

Boundary Object - အိုဘီဧရိယာအားသတ်မှတ်သောအရာဝတ္ထု

အိုဘီဖြစ်ကြောင်းသိစေရန် အိုဘီဧရိယာအားသတ်မှတ်သော သဘာဝဖြစ်မဟုတ်သည့် လူလုပ် အရာဝတ္ထုပစ္စည်း။ ဥပမာ - နံရံ၊ စည်းရိုး၊ ငုတ်တိုင်ချောင်းများနှင့် အရံအတားအကာများဖြစ်ပြီး ထိုအရာဝတ္ထုများနှင့်မလွတ်ကင်းပါက ပြစ်ဒဏ်မပေးရဘဲ သက်သာခွင့်ယူ၍မရပါ။

အိုဘီဧရိယာပြ နံရံစည်းရိုး၏အောက်ခြေ ဖေါင်ဒေးရှင်းနှင့် စည်းရိုးတိုင်လည်း အိုဘီတွင်ပါဝင်သည်။ **သို့သော်** -

- နံရံစည်းရိုးအား ကျားကန်ထားသော ထောက်တိုင်များ၊ ချည်နှောင်ထားသော ဆိုင်းကြိုးများ မပါဝင်ပါ။
- နံရံစည်းရိုးအပေါ်သို့တက်သည့် (သို့မဟုတ်) ဖြတ်သန်သွားသည့် ဂိတ်တံခါး၊ လှေခါးထစ်များ၊ တံတားနှင့် အလား သဏ္ဍာန်တူ ဆောက်လုပ်ထားသောအရာများ မပါဝင်ပါ။

အိုဘီဧရိယာပစ္စည်း Boundary object (သို့မဟုတ်) ၎င်း၏အစိတ်အပိုင်းတစ်ခုခုသည် ဖယ်ရှွေ့နိုင်သည့်အခြေအနေရှိသည့်တိုင် ဖယ်ရွှေ့မရသောအရာဝတ္ထုများအဖြစ် မှတ်ယူရမည်။ (စည်းမျဉ်း 8.1a တွင်ဖတ်ရှုရန်။)

အိုဘီပစ္စည်းများသည် အော့ဖစရပ်ရှင်းပစ္စည်းမဟုတ်သလို ကွင်းနှင့်တသားတည်းဖြစ်သော အင်တီဂရယ်ပစ္စည်းများလည်း မဟုတ်ကြပါ။

Bunker - ဘန်ကာ

မြက်နှင့်မြေကြီးများကို တူးထုတ်ပြီး သဲဖြည့်ထည့်ထားသည့် အထူးပြုပြင်ဖန်တီးထားသော သဲပြင်ဧရိယာ။

အောက်ပါတို့သည် ဘန်ကာဧရိယာ၏ အစိတ်အပိုင်းမဟုတ်ပါ။

- မြေသား၊ မြက်၊ မြက်ပြားလွှာ (သို့မဟုတ်) သဘာဝဖြစ်မဟုတ်သော ပစ္စည်းများပါဝင်သည့် ပြုပြင်ထားသောဧရိယာ၏ အနားသတ်အစွန်းရှိ ဘန်ကာနှုတ်ခမ်း၊ နံရံ၊ မျက်နှာပြင်
- ဘန်ကာဧရိယာအတွင်းရှိ မြေသားများ (သို့မဟုတ်) ရှင်သန်ပေါက်ရောက် တွယ်ကပ်နေသော သဘာဝအရာများ (ဥပမာ- မြက်၊ ချုံနှင့် သစ်ပင်များ)

- ဘန်ကာအဖြစ်ပြုပြင်ဖန်တီးထားသည့် အနားသတ်အစွန်း၏ အပြင်ဖက်သို့ လျှံထွက်နေသောသဲများ
- ဘန်ကာအဖြစ် ပြုပြင်ဖန်တီးထားသည့် ဧရိယာအနားစွန်း၏အပြင်ဖက်၊ ကွင်းအတွင်းရှိအခြားသောသဲပြင်များအားလုံး (ဥပမာ - သဲကန္တာရများ၊ အခြားသဘာဝသဲပြင်များ၊ အသုံးမပြုသော ပလပ်မြေများ)

ဘန်ကာများသည် ကွင်း၏သတ်မှတ်ဧရိယာ (၅) မျိုးအနက်မှ တစ်မျိုးဖြစ်သည်။

ကော်မတီသည် ပြုပြင်ထားသော သဲပြင်ဧရိယာတစ်ခုကို အထွေထွေဧရိယာ General Area ၏ အစိတ်အပိုင်းအဖြစ် သတ်မှတ်ထားနိုင်သည်။ (ဘန်ကာမဟုတ်ပါဟု ဆိုလိုခြင်းဖြစ်သည်။)

(သို့မဟုတ်)

ပြုပြင်ထားခြင်းမရှိသော သဘာဝသဲပြင်ဧရိယာတစ်ခုကို ဘန်ကာဟုလည်း သတ်မှတ်နိုင်သည်။

ဘန်ကာတစ်ခုကို ပြုပြင်နေပြီး ကော်မတီက ဘန်ကာတစ်ခုလုံးကို ပြုပြင်ဆဲနေရာ GUR အဖြစ် သတ်မှတ်ထားပါက ထိုဘန်ကာဧရိယာကို အထွေထွေဧရိယာ General Area ၏ အစိတ်အပိုင်းအဖြစ် မှတ်ယူရမည်။ (ဘန်ကာမဟုတ်ပါဟု ဆိုလိုခြင်းဖြစ်သည်။)

ဤအဓိပ္ပါယ်သတ်မှတ်ချက်နှင့် စည်းမျဉ်း 12 တွင် ပါဝင်သော 'သဲ' ဟူသည့်စကားရပ်တွင် ဘန်ကာပစ္စည်းအဖြစ်အသုံးပြုသော သဲနှင့်အလားသဏ္ဍာန်တူအရာဝတ္ထု (ကြေမွခရုခွံ) များ၊ သဲနှင့်ရောနှောလျက် မြေမှုန်မြေသားများလည်း အပါအဝင်ဖြစ်သည်။

Caddie - ကက်ဒီ

ကွင်းပတ်ကစားချိန်အတွင်း ကစားသမားတစ်ယောက်ကို အောက်ပါနည်းလမ်းများဖြင့် ကူညီသူ။

- ဂေါက်တုတ်များကိုသယ်ဆောင်ခြင်း၊ ပို့ဆောင်ပေးခြင်း (သို့မဟုတ်) ကိုင်ဆောင်ပေးခြင်း။ ကစားသမား၏ ဂေါက်တုတ်၊ ဂေါက်အိတ်၊ လှည်းတို့ကို လမ်းကြောင်းလွတ်ရာဖယ်ရွှေ့ပေးခြင်း၊ စာနာစိတ်ဖြင့်သယ်ယူပေးလာခြင်း (ဥပမာ - ကစားသမားမေ့ကျန်ခဲ့သော ဂေါက်တုတ်ကို ယူလာပေးခြင်း) စသည်တို့မှလွဲ၍ ကွင်းပတ်ကစားချိန်အတွင်း ကစားသမား၏ ဂေါက်တုတ်များကို လှည်း (သို့မဟုတ်) ဘတ်ဂီကားဖြင့် သယ်ယူပို့ဆောင် ကိုင်ဆောင်ပေးသူသည် ကစားသမား၏ ကက်ဒီအဖြစ် အမည်စာရင်း ပေးသွင်းထားခြင်းမရှိသည့်တိုင်အောင် ကစားသမား၏ကက်ဒီသာ ဖြစ်သည်။
- အကြံဉာဏ်ပေးခြင်း။ ကစားသမား၏ကက်ဒီသည် (ပါတနာ၊ ပါတနာ၏ကက်ဒီတို့မှလွဲ၍) ကစားသမားက အကြံဉာဏ်တောင်းခံနိုင်သည့် တစ်ဦးတည်းသောသူဖြစ်သည်။

ကက်ဒီသည် ကစားသမားကို စည်းမျဉ်းကခွင့်ပြုသော အခြားနည်းလမ်းများဖြင့်လည်း ကူညီနိုင်သည်။ (စည်းမျဉ်း 10.3b ကို ဖတ်ရှုရန်။)

Club-Length - တုတ်တစ်ပြန်အလျား

ကွင်းပတ်ကစားစဉ် (စည်းမျဉ်း 4.1b(1) က ခွင့်ပြုထားသည့်အတိုင်း) ကစားသမားသယ်ယူလာသော ဂေါက်တုတ် (၁၄) ချောင်း (သို့မဟုတ် ထိုထက်နည်းသော အရေအတွက်) အနက် ပတ်တာတုတ်မဟုတ်သည့် အရှည်ဆုံးဂေါက်တုတ်၏ အလျား။ တုတ်တစ်ပြန်အလျား ဆိုသည်မှာ ကျင်းတစ်ကျင်းစီ၏ တီခုံဧရိယာနှင့် စည်းမျဉ်းအရသက်သာခွင့်ယူရာတွင် ပါရှိသော သက်သာခွင့်ရ ဧရိယာတို့ကို တိုင်းတာသတ်မှတ်ရာတွင် အသုံးပြုသည့် အတိုင်းအတာ ယူနစ်တစ်ခုဖြစ်သည်။

ဤဧရိယာများကို တိုင်းတာရန်ရည်ရွယ်ချက်အတွက် ဂေါက်တုတ်၏တုတ်ခေါင်းထိပ်ဖျားမှ ဂေါက်တုတ်လက်ကိုင်အစွန်းဖျားထိဖြစ်သော ဂေါက်တုတ်တစ်ခုလုံး၏အလျားကို အသုံးပြုတိုင်းတာရပါသည်။ သို့သော် ဂေါက်တုတ်လက်ကိုင်အစွန်းတွင် တွဲဆက်ထားသော အဆက်အစပ်ပစ္စည်းများသည် တုတ်တစ်ပြန်အလျားတွင် မပါဝင်ပါ။

Committee - ကော်မတီ

ပြိုင်ပွဲ (သို့မဟုတ်) ကွင်း၏ကိစ္စရပ်များဆောင်ရွက်ရန် တာဝန်ရှိသူတစ်ဦး (သို့မဟုတ်) အဖွဲ့။

Conditions Affecting the Stroke - ရိုက်ချက်အပေါ် အကျိုးသက်ရောက်စေသည့်အချက်များ။

ကစားသမား၏ဘောလုံး ကျရောက်နေသည့်အနေအထား၊ ရိုက်ရန်ကြံရွယ်သည့် ရပ်တည်ချက်စတန့်ဧရိယာနှင့် ရိုက်ရန်ကြံရွယ်သည့် ဆွင်းဧရိယာ၊ ရိုက်မည့်လမ်းကြောင်း နှင့် ဘောလုံးလွှတ်ချမည့် (သို့မဟုတ်) ဘောလုံးချထားမည့် သက်သာခွင့်ရဧရိယာတို့ ပါဝင်ပါသည်။

- 'ရိုက်ရန်ကြံရွယ်သည့် ရပ်တည်ချက် စတန့်ဧရိယာ' ဆိုသည်မှာ ကစားသမား ခြေထောက်ချထားမည့်နေရာနှင့် ရိုက်ချက်ပြုလုပ်ရန်ပြင်ဆင်သည့်အနေဖြင့် ကစားသမား၏ခန္ဓာကိုယ်ကို သင့်တင့်စွာ နေရာယူပြင်ဆင်မည့်ဧရိယာတို့ နှစ်ခုလုံး ပါဝင်ပါသည်။
- 'ရိုက်ရန်ကြံရွယ်သည့် ဆွင်းဧရိယာ' ဆိုသည်မှာ ရိုက်မည့်ရိုက်ချက်၏ back swing, down swing နှင့် ဆွင်းအဆုံးသတ် တစ်ခုလုံးကြောင့် ကျိုးကြောင်းလျော်ညီစွာ အကျိုးသက်ရောက်မည့် ဧရိယာတစ်ခုလုံး ပါဝင်ပါသည်။
- ဘောလုံးအနေအထား 'Lie'၊ ရိုက်မည့်လမ်းကြောင်း 'Line of play' နှင့် သက်သာခွင့်ရဧရိယာ 'Relief Area' စသည့် အခေါ်အဝေါ်များအတွက် သီးခြား အဓိပ္ပါယ်ဖွင့်ဆိုချက်များ ပါရှိပါသည်။

Course - ကွင်း

ကော်မတီကသတ်မှတ်ပေးထားသော နယ်နိမိတ်အနားသတ်အတွင်းရှိ ကစားကွင်းဧရိယာတစ်ခုလုံး။

- ကွင်း၏ နယ်နိမိတ်အနားသတ်အတွင်းရှိ ဧရိယာအားလုံးသည် ကစားကွင်း၏အစိတ်အပိုင်း၊ ကွင်းဧရိယာဖြစ်သည်။
- နယ်နိမိတ်အနားသတ်၏ အပြင်ဖက်ရှိ ဧရိယာအားလုံးသည် ကွင်းပြင်ပ အိုဘီ ဖြစ်ပြီး ကစားကွင်း၏ အစိတ်အပိုင်း မဟုတ်ပါ။
- နယ်နိမိတ်အနားသတ်သည် မြေပြင်မှ အထက်အောက်ဒေါင်လိုက် မြေပြင်အပေါ်ပိုင်းနှင့် မြေပြင်အောက်ဘက်တို့လည်း ပါဝင်သည်။

ကွင်းကို သတ်မှတ်ဧရိယာ (၅) မျိုးဖြင့် ဖွဲ့စည်းထားသည်။

Drop - ဘောလုံးကိုလွှတ်ချခြင်း၊ ဒရော့လုပ်ခြင်း

ကျင်းကစားနေသောဘောလုံးဖြစ်စေရန်ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့် ဘောလုံးကိုလက်နှင့်ကိုင်ထားပြီး လေထဲမှအောက်သို့လွှတ်ချခြင်းဖြစ်သည်။

ကစားသမားသည် ဘောလုံးတစ်လုံးကို ကျင်းကစားသောဘောလုံးဖြစ်စေရန် ရည်ရွယ်ချက်မရှိဘဲ လွှတ်ချလျှင် ထိုဘောလုံးကို ဒရော့လုပ်ခြင်းမဟုတ်ပါ။ ထိုဘောလုံးသည် ကျင်းကစားနေသောဘောလုံးအဖြစ်သို့ မရောက်ရှိပါ။ (စည်းမျဉ်း 14.4 ကိုဖတ်ရှုရန်။)

သက်သာခွင့်ယူသောစည်းမျဉ်းတိုင်းတွင် ဘောလုံးကိုလွှတ်ချပြီး ရပ်တန့်ရမည့် သက်သာခွင့်ရဧရိယာဟူ၍ သီးသန့်စီသတ်မှတ်ပေးထားပါသည်။

သက်သာခွင့်ယူသည့်အခါ ကစားသမားသည် ဘောလုံးကို ဒူးအမြင့်တွင်ရှိသောနေရာမှ လွှတ်ချရမည်ဖြစ်ပြီး -

- ဘောလုံးကို ပြစ်လွှတ်ခြင်း၊ လှည့်ခြင်း၊ လှိမ့်ထုတ်ခြင်း သို့မဟုတ် ဘောလုံးရပ်တန့်မှုအပေါ် အကျိုးသက်ရောက်စေနိုင်သည့် အခြားလှုပ်ရှားမှုတစ်ခုခု အသုံးပြုခြင်းမရှိဘဲ အောက်သို့တည့်တည့်လွှတ်ချရမည်။
- လွှတ်ချလိုက်သည့်ဘောလုံး မြေပြင်သို့မထိမီ ကစားသမား၏ ခန္ဓာကိုယ်အစိတ်အပိုင်း သို့မဟုတ် အသုံးအဆောင်ပစ္စည်းတို့နှင့် မထိစေရပါ။ (စည်းမျဉ်း 14.3b ကို ဖတ်ရှုရန်။)

Embedded - မြုပ်နေသောဘောလုံး

ကစားသမား၏ဘောလုံးသည် ယခင်ရိုက်ချက်ကြောင့်ဖြစ်ပေါ်သော ကိုယ်ပိုင်ဘောလုံးကျရာအတွင်း ရောက်ရှိနေပြီး ဘောလုံး၏ အစိတ်အပိုင်းသည် မြေမျက်နှာပြင်အောက် နိမ့်ကျနေခြင်း။

မြုပ်နေသောဘောလုံးအဖြစ်သတ်မှတ်ရန် ဘောလုံးသည် မြေသားနှင့်ထိနေရန် မဖြစ်မနေမလိုအပ်ပါ။ (ဥပမာ - မြက်နှင့် သဘာဝအမှိုက်များသည် ဘောလုံးနှင့် မြေသားအကြားတွင် ရှိနေနိုင်ပါသည်။)

Equipment - အသုံးအဆောင်ပစ္စည်း

ကစားသမား သို့မဟုတ် ကစားသမား၏ကက်ဒီတို့ အသုံးပြုသော၊ ဝတ်ဆင်ထားသော၊ ကိုင်ဆောင်၊ သယ်ဆောင်လာသော အရာဝတ္ထုပစ္စည်း။

ကွင်းထိန်းသိမ်းစောင့်ရှောက်မှုအတွက် အသုံးပြုသောပစ္စည်း (ဥပမာ - သဲဆွဲထွန်ခြစ်) များသည် ကစားသမား သို့မဟုတ် ကက်ဒီက ကိုင်ဆောင်သယ်ယူလာသည့်အချိန်၌သာ Equipment အသုံးအဆောင်ပစ္စည်းဖြစ်သည်။

တစုံတစ်ယောက်က ကစားသမားအတွက် သယ်ယူလာပေးသော ဂေါက်တုတ်မဟုတ်သည့် အခြားအရာဝတ္ထုများသည် ကစားသမားပိုင်ပစ္စည်းဖြစ်သည့်တိုင် Equipment အသုံးအဆောင်ပစ္စည်းမဟုတ်ပါ။

Equipment Rules - အသုံးအဆောင်ပစ္စည်းဆိုင်ရာစည်းမျဉ်းများ

ကွင်းပတ်ကစားစဉ် ကစားသမားအသုံးပြုရန် ခွင့်ပြုထားသည့် ဂေါက်တုတ်၊ ဘောလုံးနှင့် အခြားအသုံးအဆောင်ပစ္စည်းများအတွက် သတ်မှတ်စံညွှန်းနှင့် စည်းမျဉ်းများ။

Equipment Rules စည်းမျဉ်းများကို RandA.org/EquipmentStandards တွင်လေ့လာရန်။

Flagstick - အလံတိုင်

ကျင်းပေါက်ရှိသည့်နေရာကို ကစားသမားများကိုပြသရန် ကျင်းပေါက်အတွင်း ကော်မတီက စိုက်ထူပေးထားသည့် ဖယ်ရှားနိုင်သောတိုင်။ အလံတိုင်တွင် အလံစွက်အပြင် တိုင်တွင်တွဲဆက်နေသော အခြားအရာဝတ္ထုပစ္စည်းများလည်း ပါဝင်သည်။

ကျင်းပေါက်ရှိသည့်နေရာကိုပြသရန် ဂေါက်တုတ်၊ တုတ်ချောင်းစသည့် လူလုပ်ပစ္စည်း သို့မဟုတ် သဘာဝဖြစ်ပစ္စည်းတစ်ခုခုကို ကျင်းအတွင်း စိုက်ထူထားရှိလျှင် အလံတိုင်နှင့်ပတ်သက်သောစည်းမျဉ်းများ ကိုးကားအသုံးပြုရန် လိုအပ်လာသည့်အချိန်တွင် ထိုပစ္စည်းကို အလံတိုင်ဟုမှတ်ယူရမည်။

အလံတိုင်တစ်ခု၏ သတ်မှတ်စံညွှန်းလိုအပ်ချက်များကို Equipment Rules တွင် ဖော်ပြထားပါသည်။

Four-Ball - ဖိုးဘောကစားနည်း

ကစားဖော်တွဲဖက်ပါတနာ နှစ်ယောက်ပါရှိပြီး ကစားသမားတစ်ဦးချင်းစီက ၎င်းတို့၏ကိုယ်ပိုင်ဘောလုံးတစ်လုံးစီကိုကစားရင်း အခြားပြိုင်ဘက်အတွဲနှင့် ယှဉ်ပြိုင်ကစားရသော ကစားနည်း။ ကျင်းတစ်ကျင်းတွင် ကစားဖော်တွဲဖက်ပါတနာနှစ်ဦးအနက် ပိုနည်းသောရိုက်ချက်သည် အတွဲတစ်ဘက်၏ ထိုကျင်းအတွက်ရိုက်ချက်ဖြစ်သည်။

ဖိုးဘောကစားနည်းကို ကစားသမားနှစ်ယောက်စီပါဝင်သော အတွဲအချင်းချင်း ကျင်းပြတ်ပြိုင်ပွဲ (သို့မဟုတ်) ကစားသမားနှစ်ယောက်စီပါဝင်သော အတွဲများအကြား အချက်ရေပြိုင်ပွဲအဖြစ် ကစားနိုင်သည်။

Foursomes (also known as “Alternate Shot”) - ဖိုးဆမ်းကစားနည်း

တွဲဖက်ပါတနာနှစ်ဦးက ဘောလုံးတစ်လုံးကို ကျင်းတိုင်းတွင် တစ်ယောက်တစ်လှည့်စီ ရိုက်ကစားရင်း အခြားပြိုင်ဘက်အတွဲနှင့် ယှဉ်ပြိုင်ကစားရသော ကစားနည်း။

ဖိုးဆမ်းကစားနည်းကို တွဲဖက်ကစားသမား နှစ်ဦးစီဖြင့် အတွဲအချင်းချင်း ကျင်းပြတ်ပြိုင်ပွဲ (သို့မဟုတ်) အတွဲများအကြား အချက်ရေပြိုင်ပွဲအဖြစ် ကစားနိုင်သည်။

General Area - အထွေထွေဧရိယာ

ကစားမည့်ကျင်းတွင် စတင်ကစားရသည့် တီခုံဧရိယာ၊ ပြစ်ဒဏ်ပေးဧရိယာများအားလုံး၊ ဘန်ကာအားလုံးနှင့် လက်ရှိကစားသောကျင်း၏ ပတ်တင်ဂရင်း စသည့် ကွင်း၏သတ်မှတ်ဧရိယာ (၄) မျိုးမှလွဲ၍ ကွင်းအတွင်းရှိ ကျန်နေရာများအားလုံးပါဝင်သော ဧရိယာ။

General Area တွင် -

- တီခုံဧရိယာမဟုတ်သည့် ကျန်သော တီမာကာနေရာများ နှင့်
- လက်ရှိကစားနေသောကျင်း၏ ပတ်တင်ဂရင်းမဟုတ်သည့် ဂရင်းအမှားများအားလုံး ပါဝင်သည်။

General Penalty - ပုံမှန်သတ်မှတ်ပြစ်ဒဏ်

ကျင်းပြတ်ကစားနည်းတွင် ကျင်းရှုံးပြစ်ဒဏ် (သို့မဟုတ်) အချက်ရေကစားနည်းတွင် ပြစ်ဒဏ် ၂ ချက်။

Ground Under Repair – GUR ပြုပြင်ဆဲမြေနေရာ။

ကော်မတီက ပြုပြင်ဆဲမြေနေရာအဖြစ် (အမှတ်အသားဖြင့်ဖြစ်စေ၊ အခြားနည်းလမ်းဖြင့်ဖြစ်စေ) သတ်မှတ်ပေးထားသည့် ကွင်း၏အစိတ်အပိုင်းနေရာ။

GUR အဖြစ် သတ်မှတ်ထားသောဧရိယာတွင် -

- သတ်မှတ်ထားသော ဧရိယာအနားသတ်အတွင်းရှိ မြေပြင်အားလုံး နှင့်
- သတ်မှတ်ထားသောဧရိယာအတွင်းတွင် အမြစ်တွယ်ရှင်သန်ပေါက်ရောက်တွယ်ဆက်လျက်ရှိပြီး မြေပြင်ပေါ်ရှိ ဆက်စပ်အစိတ်အပိုင်းများက ဧရိယာအနားသတ်၏အပြင်သို့ တိုးထွက်နေသည့် မြက်၊ ခြုံ၊ သစ်ပင်များနှင့် အခြားသဘာဝအရာဝတ္ထုများ ပါဝင်သည်။ (သို့သော် မြေပြင်အောက်တွင် တွယ်ဆက်နေသော ဧရိယာအနားသတ်အပြင်ဖက်ရှိ အစိတ်အပိုင်းများမပါဝင်ပါ။ ဥပမာ - GUR အနားသတ်အတွင်းရှိသစ်ပင်၏ အနားသတ်အပြင်ဖက်ရှိ သစ်ပင်အမြစ်များ)

ကော်မတီက GUR အဖြစ် သတ်မှတ်ပေးထားခြင်းမရှိသည့်တိုင် အောက်ပါတို့သည် GUR အဖြစ် စာရင်းဝင်သည်။

- ကော်မတီ သို့မဟုတ် ကွင်းထိန်းသိမ်းပြုပြင်ရေးဝန်ထမ်းများ တူးထားသည့်ကျင်းများ
  - » ကွင်းနေရာသတ်မှတ်ချထားခြင်း (ဥပမာ - အမှတ်အသားပြတိုင်များဖယ်နှုတ်ထားသည့်ကျင်းများ၊ သို့မဟုတ် ကျင်းပေါက် ၂ ပေါက်ပါသော ပတ်တင်ဂရင်းရှိ အခြားကျင်းနံပါတ်အတွက်ကျင်းပေါက်) သို့မဟုတ်
  - » ကွင်းထိန်းသိမ်းပြုပြင်ခြင်း (ဥပမာ - မြက်ပြားလွှာများ၊ သစ်မြစ်များ၊ ပိုက်လိုင်းများ တူးဖယ်ထုတ်ထားသည့်ကျင်းများ။ သို့သော် လေရှူပေါက် Aeration Hole များ မပါဝင်ပါ။)
- ရှင်းလင်းဖယ်ရှားရန်အတွက် ခေတ္တစုပုံထားသည့် မြက်ဖြတ်စများ၊ သစ်ရွက်များနှင့် အခြားအရာများ။ သို့သော်
  - » စုပုံထားသည့် သဘာဝအရာဝတ္ထုများသည် လုစ်အင်ပက်ဒိမန့်များဖြစ်သည်။
  - » ရှင်းလင်းဖယ်ရှားရန် ရည်ရွယ်ခြင်းမရှိသည့် ကွင်းအတွင်းကျန်ရှိနေသော အရာဝတ္ထုပစ္စည်းများသည် ကော်မတီက သတ်မှတ်ပေးထားခြင်းမရှိလျှင် GUR မဟုတ်ပါ။
- ကစားသမား၏ဘောလုံးနှင့် နီးကပ်စွာရှိနေပြီး ကစားသမား၏ ရပ်တည်ချက် စတန့်နှင့် ဆွင်းတို့ကြောင့် ပျက်စီးစေနိုင်သည့် တိရစ္ဆာန်ခိုအောင်းရာနေရာများ (ဥပမာ - ငှက်သိုက်)။ သို့သော် လုစ်အင်ပက်ဒိမန့်အဖြစ် သတ်မှတ်ထားသော တိရစ္ဆာန် (တီကောင်၊ အင်းဆက် စသည်) တို့၏ ခိုအောင်းရာအသိုက်အမြုံနေရာများမပါဝင်ပါ။

GUR ၏အနားသတ်ကို ကော်မတီက တိုင် (သို့မဟုတ်) လိုင်း (သို့မဟုတ်) သွင်ပြင်အနေအထားလက္ခဏာဖြင့် သတ်မှတ်ထားသင့်ပါသည်။

- တိုင်များဖြင့်သတ်မှတ်ပါက GUR ၏အနားသတ်သည် တိုင်များ၏ မြေပြင်အထက်ကပ်လျက်ရှိ အပြင်ဖက်အစွန်းမှတ်များအကြား ဆက်ဆွဲမျဉ်းဖြင့်သတ်မှတ်ပြီး ထိုတိုင်များသည် GUR အတွင်းတွင်ရှိကြသည်။
- မြေပြင်ပေါ်တွင် လိုင်းဖြင့်ရေးဆွဲသတ်မှတ်ပါက GUR ၏ အနားသတ်သည် လိုင်း၏ အပြင်ဖက်နှုတ်ခမ်း အနားသတ်ဖြစ်ပြီး လိုင်းသည် GUR အတွင်းတွင် ပါဝင်သည်။
- သွင်ပြင်လက္ခဏာဖြင့် သတ်မှတ်လျှင် (ဥပမာ - ပန်းခုံများ သို့မဟုတ် မြက်ပျိုးခင်းများ) ကော်မတီသည် GUR ၏ အနားသတ်ကို မည်သို့သတ်မှတ်ထားသည်ကို ဖော်ပြသင့်သည်။

GUR ဧရိယာအနားသတ်ကို လိုင်း သို့မဟုတ် သွင်ပြင်လက္ခဏာဖြင့်သတ်မှတ်ထားလျှင် တိုင်များကို GUR ရှိသည့်နေရာကို ပြသရန် အသုံးပြုနိုင်သည်။
GUR အနားသတ်ကိုသတ်မှတ်ရန် သို့မဟုတ် GUR ဖြစ်ကြောင်း ပြသရန် တိုင်များကိုအသုံးပြုထားလျှင် ထိုတိုင်များသည် လူလုပ်အနှောက်အယှက် Obstruction ပစ္စည်းများဖြစ်သည်။

Hole - ကျင်းပေါက်

ကစားနေသောကျင်း၏ ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်ရှိ ပြီးဆုံးမှတ်နေရာ။

- ကျင်းသည် အချင်း 4 1/4 လက်မ (108 မီလီမီတာ) ရှိရမည်ဖြစ်ပြီး အနည်းဆုံး 4 လက်မ (101.6 မီလီမီတာ) အနက်ရှိရမည်။
- အတွင်းလိုင်နင်ခွက်ကိုအသုံးပြုထားလျှင် ခွက်အပြင်ဖက်အဝန်း၏အချင်းသည် 4 1/4 လက်မထက် မပိုရပါ။ မြေသား၏ သဘာဝအခြေအနေကြောင့် လိုင်နင်သည် ဂရင်းမြက်နှာပြင်နှင့် နီးကပ်စွာရှိနေရန်မလိုအပ်လျှင် ပတ်တင်ဂရင်း မျက်နှာပြင်အောက်အနည်းဆုံး 1 လက်မ (25.4 မီလီမီတာ) နိမ့်နေရမည်။

စည်းမျဉ်းတလျှောက်လုံးတွင် ဖော်ပြပါရှိသော 'ကျင်း' ဟူသည့် စကားရပ်သည် (အဓိပ္ပါယ်သတ်မှတ်ချက်အခန်းတွင် ပါရှိသော ကျင်းပေါက်ကို ဆိုလိုခြင်းမဟုတ်ဘဲ) သက်ဆိုင်ရာ တီခုံဧရိယာ၊ ပတ်တင်ဂရင်းနှင့် ကျင်းပေါက်တို့နှင့်သက်ဆိုင်သည့် ကွင်း၏ အစိတ်အပိုင်းကို ဆိုလိုခြင်းဖြစ်သည်။
ကျင်းတစ်ကျင်းကစားခြင်းသည် တီခုံဧရိယာမှစတင်၍ ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်တွင် ဘောလုံးကျင်းဝင်သည့်အခါ (သို့မဟုတ် ကျင်းကစားခြင်းပြီးဆုံးပြီဟု အခြားနည်းလမ်းဖြင့် သတ်မှတ်ညွှန်းဆိုထားလျှင်) ကျင်းကစားခြင်းပြီးဆုံးသည်။

Holed - ကျင်းဝင်သည်

ရိုက်ချက်ပြုလုပ်လိုက်ပြီးနောက် ဘောလုံးသည် ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်ရှိ ကျင်းအတွင်း ရောက်ရှိရပ်တန့်ပြီး ဘောလုံးတစ်လုံးလုံး ပတ်တင်ဂရင်းမျက်နှာပြင်အောက် နိမ့်ကျနေလျှင် ကျင်းဝင်ပြီးဖြစ်သည်ဟုသတ်မှတ်သည်။
စည်းမျဉ်းများတွင် 'ကျင်းသွင်းသည်' ဆိုသည့်စကားရပ်သည် ဘောလုံးကျင်းဝင်ခြင်းကို ဆိုလိုခြင်းဖြစ်သည်။
ဘောလုံးက ကျင်းအတွင်းရှိအလံတိုင်ကိုမှီ၍ ရပ်တန့်နေသည့် အထူးဖြစ်စဉ်အတွက် စည်းမျဉ်း 13.2c ကို ဖတ်ရှုရန်။ (ဘောလုံး၏ တစိတ်တစ်ပိုင်းသည် ပတ်တင်ဂရင်းမျက်နှာပြင်အောက် နိမ့်ကျနေလျှင် ကျင်းဝင်သည်ဟု မှတ်ယူရမည်။)

Honour - အော်နာ၊ ဂုဏ်ပြုဦးစားပေးခြင်း

တီခုံဧရိယာမှ ပထမဦးစွာ ရိုက်ကစားရမည့် ကစားသမားတစ်ယောက်၏အခွင့်အရေး။ (စည်းမျဉ်း 6.4 ကိုဖတ်ရှုရန်။)

Immovable Obstruction - မရွှေ့ပြောင်းနိုင်သောပစ္စည်း

- သင့်တင့်လျော်ကန်မှုမရှိသည့် ကြိုးပမ်းအားစိုက်မှုမပါဘဲ (သို့မဟုတ်) ပစ္စည်းကိုသော်လည်းကောင်း၊ ကွင်းကိုသော်လည်းကောင်း ထိခိုက်ပျက်စီးမှုမဖြစ်စေဘဲ ဖယ်ရွှေ့မရသော သဘာဝဖြစ်မဟုတ်သည့်ပစ္စည်း။
- တနည်းအားဖြင့် အလွယ်တကူရွှေ့ပြောင်းနိုင်သော ပစ္စည်း၏ အဓိပ္ပါယ်ဖွင့်ဆိုချက်နှင့် မကိုက်ညီသည့် အရာဝတ္ထုများ။

ကော်မတီသည် မည်သည့်ပစ္စည်းကိုမဆို အလွယ်တကူရွှေ့ပြောင်းနိုင်သောပစ္စည်း၏ အဓိပ္ပါယ်ဖွင့်ဆိုချက်နှင့် ကိုက်ညီနေသည့်တိုင် ထိုအရာဝတ္ထုများကို ဖယ်ရွှေ့မရသောပစ္စည်းများအဖြစ် သတ်မှတ်နိုင်သည်။

Improve - အကျိုးဖြစ်ထွန်းစေခြင်း

ရိုက်ချက်အပေါ်အကျိုးသက်ရောက်စေသည့် တစ်ခု သို့မဟုတ် တစ်ခုထက်ပိုသော အခြေအနေများကို ပြောင်းလဲစေခြင်းဖြင့် ရိုက်ချက်အတွက် အထူးတလည် အကျိုးဖြစ်စေခြင်း။

In Play - ကျင်းကစားနေသောဘောလုံးအဖြစ် ပြောင်းလဲဖြစ်တည်မှု

ကစားကွင်းအတွင်းရှိ ကျင်းတစ်ကျင်းကစားရာတွင်အသုံးပြုသည့် ကစားသမား၏ဘောလုံးနှင့် ပတ်သက်သောအခြေအနေ။

- ဘောလုံးတစ်လုံးသည် အောက်ပါအခြေအနေများတွင် ကျင်းကစားနေသောဘောလုံးအဖြစ်သို့ စတင်ရောက်ရှိသည်။
  - » ကစားသမားသည် ဘောလုံးကို တီခုံဧရိယာအတွင်းမှ ပထမဆုံးရိုက်ချက်ဖြင့် ရိုက်လိုက်သည့်အခါ
  - » ကျင်းပြတ်ကစားနည်းတွင် ကစားသမားသည် ဘောလုံးကို တီခုံဧရိယာပြင်ပမှ ရိုက်လိုက်သော်လည်း ပြိုင်ဖက်ကစားသမားက စည်းမျဉ်း 6.1b အရ ရိုက်ချက်ကိုပယ်ဖျက်ရန် ကန့်ကွက်ခြင်းမပြုလုပ်ခဲ့လျှင်
- ထိုဘောလုံးသည် အောက်ပါအခြေအနေများမှလွဲ၍ ကျင်းဝင်သည်အထိ ကျင်းကစားနေသောဘောလုံးအဖြစ် ရှိနေသည်။
  - » ဘောလုံးကို ကွင်းအတွင်းမှ ကောက်ယူထားသည့်အခါ
  - » ဘောလုံး ပျောက်ဆုံးသွားသည့်အခါ (ဘောလုံးသည် ကွင်းအတွင်း၌ ရှိနေသေးသည့်တိုင်) သို့မဟုတ် အိုဘီကျရောက်သွားသည့်အခါ (သို့မဟုတ်)
  - » စည်းမျဉ်းက ခွင့်မပြုသည့်တိုင် အခြားဘောလုံးတစ်လုံးကို အစားထိုးကစားလိုက်လျှင်

ကျင်းကစားနေသောဘောလုံးမဟုတ်သည့် ဘောလုံးသည် ဘောလုံးအမှားဖြစ်သည်။

ကစားသမားသည် အချိန်တစ်ချိန်တွင် ကျင်းကစားနေသောဘောလုံး တစ်လုံးထက်ပို၍ မရှိနိုင်ပါ။ (ကစားသမားတစ်ယောက်သည် ကျင်းတစ်ကျင်း အချိန်တစ်ချိန်တည်းတွင် ဘောလုံးတစ်လုံးထက်ပို၍ ကစားနိုင်သည့် အခြေအနေအနည်းငယ်မျှအကြောင်းကို စည်းမျဉ်း 6.3d တွင် ဖတ်ရှုရန်။)

စည်းမျဉ်းက ရပ်နေသောဘောလုံး သို့မဟုတ် ရွေ့လျားနေသောဘောလုံးဟု ညွှန်းဆိုလျှင် ကျင်းကစားနေသောဘောလုံးကို ဆိုလိုခြင်းဖြစ်သည်။

ကျင်းကစားနေသောဘောလုံးကို နေရာမှတ်ရန် ဘောမာကာကို ချထားလိုက်သည့်အခါ -

- ဘောလုံးကို ကောက်ယူခြင်းမပြုသေးလျှင် ထိုဘောလုံးသည် ကျင်းကစားနေသောဘောလုံးအဖြစ် ဆက်ရှိနေသည်။
- ဘောလုံးကိုကောက်ယူပြီးနောက် နေရာပြန်ထားပြီးလျှင် ဘောမာကာကို မကောက်ယူရသေးသည့်တိုင် ဘောလုံးသည် ကျင်းကစားနေသောဘောလုံးအဖြစ်သို့ ရောက်ရှိသွားပြီဖြစ်ပါသည်။

Integral Object - ကွင်း၏အစိတ်အပိုင်းဖြစ်သော ကွင်းနှင့်တသားတည်း အရာဝတ္ထုများ

ရိုက်ကစားမှုအတွက် မလွတ်မကင်းဖြစ်နေပါက ပြစ်ဒဏ်မပေးရဘဲ သက်သာခွင့်မရနိုင်သော၊ ရိုက်ကစားမှု၏ စိန်ခေါ်ခြင်း တစိတ်တစ်ပိုင်းအဖြစ် ကော်မတီက သတ်မှတ်ထားသော၊ သဘာဝဖြစ်မဟုတ်သည့် လူလုပ်အရာဝတ္ထုပစ္စည်း။

အင်တီဂရယ်ပစ္စည်းများအား ဖယ်ရှားမရဟု မှတ်ယူရမည်။ (စည်းမျဥ်း 8.1a ကို ဖတ်ရှုရန်။) သို့သော် အင်တီဂရယ်ပစ္စည်း၏ အစိတ်အပိုင်း (ဂိတ်တံခါး၊ ဝင်းတံခါး၊ ချည်နှောင်ထားသည့်ကြိုးလိုင်း စသည်) သည် အလွယ်တကူဖယ်ရှားနိုင်သောပစ္စည်း၏ အဓိပ္ပါယ်ဖွင့်ဆိုချက်နှင့် ကိုက်ညီလျှင် ထိုအစိတ်အပိုင်းကို ဖယ်ရှားနိုင်သောပစ္စည်းအဖြစ် မှတ်ယူရမည်။

အင်တီဂရယ်ပစ္စည်းများအဖြစ် ကော်မတီကသတ်မှတ်ထားသော သဘာဝဖြစ်မဟုတ်သည့် လူလုပ်ပစ္စည်းများသည် Obstruction အော့ဖစရပ်ရှင် ပစ္စည်းများလည်းမဟုတ်၊ အိုဘီဇရိယာအားသတ်မှတ်သော ဘောင်ဒရီပစ္စည်းများလည်း မဟုတ်ကြပါ။

Known or Virtually Certain - တပ်အပ်သိခြင်း၊ တပ်အပ်နီးပါးသေချာခြင်း

ကစားသမား၏ဘောလုံး မည်သို့ဖြစ်သည်ကို ဆုံးဖြတ်ရန် စံချိန်စံညွှန်း။

ဥပမာ - ဘောလုံး ပြစ်ဒဏ်ပေးဇရိယာထဲကျမကျ၊ ဘောလုံးနေရာရွေ့မရွေ့နှင့် ဘာကြောင့်ရွေ့သည် စသည်ဖြင့် တပ်အပ်သေချာသိခြင်းနှင့် တပ်အပ်နီးပါးသေချာခြင်းဆိုသည်မှာ ထင်သည်၊ ဖြစ်နိုင်သည်စသော ယူဆချက်များထက် ပိုမိုတိကျခိုင်လုံမှုဖြစ်သည်။ ဆိုလိုသည်မှာ -

- ကစားသမား၏ဘောလုံး မည်သို့ဖြစ်သွားသည်ကို ကစားသမားကိုယ်တိုင် သို့မဟုတ် အခြားမျက်မြင်သက်သေများက တွေ့မြင်လိုက်သော ခိုင်လုံသည့်အထောက်အထားရှိခြင်း (သို့မဟုတ်)
- သံသယဖြစ်ဖွယ်အနည်းငယ်မျှရှိသော်လည်း ရရှိသမျှသော ကျိုးကြောင်းဆီလျော်သည့် အချက်အလက်များအားလုံးသည် ဘောလုံးမည်သို့ဖြစ်သွားသည်ကို အနည်းဆုံး ၉၅% ဖြစ်နိုင်ခြေကို ညွှန်းပြနေခြင်း တို့ဖြစ်သည်။

'ရရှိသမျှသော ကျိုးကြောင်းဆီလျော်သည့် သတင်းအချက်အလက်များ' ဆိုသည်မှာ ကစားသမားသိထားသမျှ အချက်အလက်များနှင့် ကစားသမားက သင့်တော်သော ကျိုးစားအားထုတ်မှုဖြင့် အချိန်ကြန့်ကြာခြင်းမရှိဘဲ ရရှိလာသော အခြား သတင်းအချက်အလက်များ အားလုံးပါဝင်သည်။

ဘောလုံးကိုရှာဖွေသည့်အခါ ဘောလုံးဖြစ်စဉ်နှင့်ပတ်သက်ပြီး တပ်အပ်သေချာမှုရှိမရှိဆုံးဖြတ်ရန်အတွက် ရှာဖွေချိန် ၃ မိနစ် အတွင်း တွေ့ရှိသော အချက်အလက်များကိုသာ ထည့်သွင်းစဉ်းစားပါသည်။

Lie - ဘောလုံးအနေအထား

ဘောလုံးရောက်ရှိ ရပ်တန့်နေသော နေရာအမှတ်ဖြစ်ပြီး ဘောလုံးနှင့်ထိနေသည့် (သို့မဟုတ်) ကပ်လျက်ရှိသည့် ရှင်သန်ပေါက် ရောက် တွယ်ဆက်လျက်ရှိသော သဘာဝအရာများ၊ ဖယ်ရှားမရသောပစ္စည်း၊ အင်တီဂရယ်ပစ္စည်း၊ အိုဘီသတ်မှတ်ထားသော ပစ္စည်းများ အပါအဝင်ဖြစ်သည်။

လုစ်အင်ပက်ဒိမန့်နှင့် ဖယ်ရှားနိုင်သောပစ္စည်းများသည် ဘောလုံးအနေအထား၏ အစိတ်အပိုင်းမဟုတ်ပါ။

Line of Play - ဘောလုံးရိုက်မည့်လမ်းကြောင်း

ရိုက်ချက်ပြုလုပ်ပြီးနောက် လမ်းကြောင်း၏အထက်အောက်နှင့် ဘယ်ညာ သင့်တင့်သောအကွာအဝေးဧရိယာ အပါအဝင်ဖြစ် သည့် ဘောလုံးဖြတ်သွားရန် ရည်ရွယ်သည့်လမ်းကြောင်း။

ဘောလုံးလမ်းကြောင်းသည် အမှတ် ၂ ခုအကြား ဖြောင့်တန်းရန်မလိုအပ်ပါ။ (ဥပမာ - ကစားသမား၏ စိတ်ကူး ရည်ရွယ်ချက် ပေါ် မူတည်၍ ဘောလုံးသွားစေလိုသည့်လမ်းကြောင်းသည် မျဉ်းကွေးလည်းဖြစ်နိုင်သည်။)

Loose Impediment - လုစ်အင်ပက်ဒိမန့်၊ သဘာဝအမှိုက်

တွယ်ဆက်မနေသော သဘာဝဖြစ်ပစ္စည်း။ ဥပမာ -

- ကျောက်ခဲ၊ မြက်ဖြတ်စ၊ သစ်ရွက်ကြွေများ၊ သစ်ကိုင်းခြောက်များ
- တိရစ္ဆာန်အသေများ၊ တိရစ္ဆာန်အညစ်အကြေးများ
- တီကောင်၊ အင်းဆက်နှင့် အလွယ်တကူဖယ်ရှားနိုင်သည့် အလားတူ တိရစ္ဆာန်များနှင့် ၎င်းတို့တည်ဆောက်ထားသော တောင်ပို့နှင့် ပိုးမျှင်အိမ်များ (ဥပမာ - တီကျစ်စာနှင့် ခြတောင်ပို့များ)
- မြေဆံခဲများ (လေဝင်လေထွက်ပေါက်မှထွက်လာသော မြေဆံခဲအပါအဝင်)

သို့သော် ဤသဘာဝအရာဝတ္ထုများသည် -

- တွယ်ဆက်နေလျှင်၊ ရှင်သန်ကြီးထွားနေလျှင်
- မြေကြီးအတွင်းနစ်မြုပ်နေပြီး အလွယ်တကူကောက်ဖယ်မရလျှင်
- ဘောလုံးတွင်တွယ်ကပ်နေလျှင်

လုစ်အင်ပက်ဒိမန့်မဟုတ်တော့ပါ။

အထူးအခြေအနေများ -

- **သဲနှင့်မြေကြီး**သည် လုစ်အင်ပက်ဒိမန့် မဟုတ်ပါ။ (တီကောင်၊ အင်းဆက်နှင့် အလားတူသတ္တဝါများဆောက်လုပ်ထားသည့် တောင်ပို့မြေများမပါဝင်ပါ။)
- **နှင်းရည်နှင်းစက်၊ နှင်းပွင့်နှင့် ရေ**တို့သည် လုစ်အင်ပက်ဒိမန့်မဟုတ်ပါ။
- **နှင်းပွင့်မှအပ ဆီးနှင်းနှင့် သဘာဝရေခဲ**သည် လုစ်အင်ပက်ဒိမန့် သို့မဟုတ် မြေပြင်တွင် ရှိနေသည့်အချိန်တွင် ယာယီရေအိုင်အဖြစ် ကစားသမား၏ဆန္ဒရှိသည့်အတိုင်း သတ်မှတ်နိုင်သည်။
- **ပင့်ကူအိမ်များ**သည် အခြားအရာများနှင့်တွဲဆက်နေသော်လည်း လုစ်အင်ပက်ဒိမန့်အဖြစ်သတ်မှတ်သည်။
- **ဘောလုံးပေါ်တွင်ရှိသော အင်းဆက်ကောင်အရှင်**သည် လုစ်အင်ပက်ဒိမန့်ဖြစ်သည်။

Lost - ဆုံးရှုံးသွားသောဘောလုံး

ကစားသမားနှင့်သူ၏ကက်ဒီ (သို့မဟုတ် - ပါတနာနှင့် ပါတနာ၏ကက်ဒီ) တို့ ဘောလုံးကိုစတင်ရှာဖွေသည့်အချိန်မှ (၃) မိနစ်ပြည့်သည့်အချိန်အထိ ရှာမတွေ့သောဘောလုံး၏အခြေအနေ။

ဘောလုံးတစ်လုံးသည် ကစားသမားက ပျောက်ဆုံးပါပြီဟု ကြေညာခြင်းဖြင့် ဆုံးရှုံးသွားသောဘောလုံး ဖြစ်မသွားပါ။

ကစားသမားသည် သူ၏ကိုယ်စား အခြားသူများ ဘောလုံးရှာဖွေခွင့်အချိန်ရစေရန်အတွက် ဘောလုံးစတင်ရှာဖွေမှုကို တမင်သက်သက် နှောင့်နှေးစေခဲ့လျှင် ကစားသမားအနေဖြင့် အချိန်မဆိုင်းဘဲ ဘောလုံးရှာဖွေရမည့်နေရာသို့ ရောက်ရှိပြီး စတင်ရှာဖွေရန်အနေအထား ဖြစ်သင့်သည့်အချိန်ကို ဘောလုံးစတင်ရှာဖွေသည့်အချိန်အဖြစ် သတ်မှတ်မည်ဖြစ်သည်။

ဘောလုံးစတင်ရှာဖွေပြီး ခိုင်လုံသော အကြောင်းရင်းတစ်ခုကြောင့် ဘောလုံးရှာဖွေမှုကို ခေတ္တရပ်ဆိုင်းထားရလျှင် (ဥပမာ-ပြိုင်ပွဲခေတ္တရပ်ဆိုင်းခြင်း၊ အခြားကစားသမားများ ရိုက်ကစားမှုအတွက် လမ်းကြောင်းလွတ်စေရန် ခေတ္တရှောင်ဖယ်ပေးရခြင်း) သို့မဟုတ် ကစားသမားသည် ဘောလုံးအမှားတစ်လုံးကို သူ၏ဘောလုံးဟု လွဲမှားမှတ်ယူမိလျှင် -

- ခေတ္တရပ်ဆိုင်းသည့်အချိန်မှ ပြန်လည်ရှာဖွေသည့်အချိန် ကြားကာလကို ဘောလုံးရှာဖွေခွင့်ရချိန် (၃) မိနစ်အတွင်းတွင် ထည့်သွင်းရေတွက်မည်မဟုတ်ပါ။
- ဘောလုံးရှာဖွေခွင့်ရချိန်မှာ ရှာဖွေမှု ခေတ္တရပ်နားချိန်မတိုင်မီနှင့် ခေတ္တရပ်နားပြီးနောက် ပြန်လည်ရှာဖွေချိန် အချိန်ရေတွက်မှု စုစုပေါင်း (၃) မိနစ်ဖြစ်သည်။

Mark - ဘောလုံးနေရာမှတ်ခြင်း

ဘောလုံးရောက်ရှိရပ်တန့်သောနေရာကို ပြသရန် (ဘောလုံးမကောက်ယူမီ) နေရာမှတ်ခြင်း။

- ဘောမာကာကို ဘောလုံး၏နောက် (သို့မဟုတ်) ဘေးကပ်လျက်တွင် ချထားခြင်းဖြင့်၎င်း၊
- ဂေါက်တုတ်ကို ဘောလုံး၏နောက် (သို့မဟုတ်) ဘေးကပ်လျက်တွင် မြေပေါ်ထောက်ကိုင်ထားခြင်းဖြင့်၎င်း၊

ဤသို့နေရာမှတ်ခြင်းသည် ကောက်ယူထားပြီးနောက်တွင် နေရာပြန်ထားရမည့်ဘောလုံး၏ အမှတ်နေရာကို ပြသရန်ဖြစ်သည်။

Marker - မာကာ၊ အချက်ရေမှတ်သူ

အချက်ရေပြိုင်ပွဲတွင် ကစားသမားတစ်ဦး၏ ရိုက်ချက် အချက်ရေများကို ကစားသမား၏ ရိုက်ချက်မှတ်တမ်းကတ်ပြားတွင် ရေးသွင်းရန်နှင့် ထိုမှတ်တမ်းကတ်ပြားကို အတည်ပြုပေးရန် တာဝန်ရှိသူ။

အချက်ရေမှတ်သူသည် အခြားကစားသမားတစ်ဦးဖြစ်နိုင်သည်။ သို့သော် တွဲဖက်ကစားဖော် ပါတနာ မဖြစ်ရပါ။

ကော်မတီသည် ကစားသမားအတွက် အချက်ရေမှတ်သူကို သတ်မှတ်ပေးနိုင်သည်၊ သို့မဟုတ် အချက်ရေမှတ်သူကို မည်သို့ ရွေးချယ်နိုင်ကြောင်း ကစားသမားအား ပြောပြနိုင်သည်။

Match Play - ကျင်းပြတ်ကစားနည်း

ကစားသမားတစ်ဦး (သို့မဟုတ်) အတွဲ ဘက်တစ်ဘက်နှင့် အခြားပြိုင်ဘက်ကစားသမားတစ်ဦး (သို့မဟုတ်) အခြားပြိုင်ဘက် အတွဲ တစ်ဘက်တို့ ကွင်းပတ်တစ်ခု (သို့မဟုတ်) ကွင်းပတ်တစ်ခုထက်ပို၍ ထိပ်တိုက်ယှဉ်ပြိုင်ကစားရသော ကစားနည်း။

- ကစားသမားတစ်ဦး (သို့မဟုတ်) တွဲဘက်တစ်ဘက်သည် ကျင်းတစ်ကျင်းကို ပြိုင်ဘက်ကစားသမား (သို့မဟုတ်) ပြိုင်ဘက်အတွဲထက် ပိုနည်းသောအချက်ရေဖြင့် (ရိုက်ချက်ပြုလုပ်သောအချက်ရေနှင့် ပြစ်ဒဏ်အချက်များအပါအဝင်) ပြီးဆုံးအောင်ကစားခဲ့လျှင် ထိုကျင်းကို အနိုင်ရရှိသည်။
- ကစားသမားတစ်ဦး (သို့မဟုတ်) တွဲဖက်တစ်ဘက်သည် ပြိုင်ဘက်ကစားသမား (သို့မဟုတ်) ပြိုင်ဘက်အတွဲအပေါ် ကစားရန်ကျန်ရှိသော ကျင်းအရေအတွက်ထက် အနိုင်ရရှိထားသောကျင်းအရေအတွက်ကပိုများပြီး ဦးဆောင်နိုင်ပါက ပြိုင်ပွဲကို အနိုင်ရရှိသည်။

ကျင်းပြတ်ပြိုင်ပွဲကို ကစားသမားတစ်ယောက်ချင်းပြိုင်ပွဲ (ကစားသမားတစ်ယောက်နှင့် ပြိုင်ဘက်တစ်ယောက်)၊ Three-ball ၃ ဦးပတ်လည် ပြိုင်ပွဲ၊ သို့မဟုတ် ပါတနာ နှစ်ယောက်အတွဲအချင်းချင်း ဖိုးဆမ်းပြိုင်ပွဲ၊ ဖိုးဘောပြိုင်ပွဲစသည်ဖြင့် ကစားနိုင်သည်။

Maximum Score - အများဆုံးအချက်ရေ သတ်မှတ်ကစားနည်း

ကျင်းတစ်ကျင်းစီအတွက် ကစားသမား (သို့မဟုတ်) ကစားသမားအတွဲတစ်ဘက်၏ အချက်ရေ (ရိုက်ချက်နှင့် ပြစ်ဒဏ် အချက်များအပါအဝင်) ကို ကော်မတီကသတ်မှတ်ပေးထားသည့် အများဆုံးအချက်ရေ (ပါ၏ ၂ ဆ၊ အသားတင် ဒယ်ဘယ်ဘိုဂီ၊ ကျင်းအလိုက်သတ်မှတ်ထားသောအချက်ရေ စသည်ဖြင့်) ထက်ပိုမများစေရန် ဤသတ်မှတ်အချက်ရေဖြင့် ဖြတ်ချ၍ ရိုက်ချက် ယူတွက်ချက်သော အချက်ရေကစားနည်း။

Movable Obstruction - ဖယ်ရှေ့နိုင်သောပစ္စည်း

သင့်တင့်သော အားစိုက်ကြိုးပမ်းမှုဖြင့် ပစ္စည်းကိုသော်လည်းကောင်း၊ ကွင်းကိုသော်လည်းကောင်း မပျက်စီးစေဘဲ အလွယ်တကူ ဖယ်ရှေ့နိုင်သောပစ္စည်း။

ဖယ်ရှေ့မရသောပစ္စည်း သို့မဟုတ် အင်တီဂရယ်ပစ္စည်း၏ တစိတ်တစ်ပိုင်းသည် (ဂိတ်ဝင်ပေါက်၊ တံခါး၊ ချည်နှောင်ထားသည့် ကြိုး စသည်) ဤ ဖယ်ရှေ့နိုင်သောပစ္စည်း၏ အဓိပ္ပါယ်ဖွင့်ဆိုချက်နှင့် ကိုက်ညီလျှင် ထိုအပိုင်းကို ဖယ်ရှေ့နိုင်သောပစ္စည်းအဖြစ် မှတ်ယူရမည်။

သို့သော် ဤအချက်သည် ဖယ်ရှေ့မရသောပစ္စည်း (သို့မဟုတ်)အင်တီဂရယ်ပစ္စည်း၏ လှုပ်ရှေ့နေသည့်အပိုင်းအစကို ဖယ်ရှေ့နိုင်သည်ဟု ဆိုလိုခြင်းမဟုတ်ပါ။ (ဥပမာ - ကျောက်နံရံရှိ ပဲ့လှုပ်နေသည့် / စီထပ်ရုံသာ ဆင့်ထပ်ထားသည့် ကျောက်တုံးအပိုင်းအစ)

အရာဝတ္ထုတစ်ခုသည် အလွယ်တကူဖယ်ရှေ့နိုင်သည့်ပစ္စည်းဖြစ်နေသည့်တိုင် ကော်မတီက ဖယ်ရှေ့မရသောပစ္စည်းအဖြစ် သတ်မှတ်ထားနိုင်သည်။

Moved - ရွေ့သွားခြင်း

ရပ်နေသောဘောလုံးသည် ၎င်း၏မူလအမှတ်နေရာမှ ရွေ့သွားပြီး အခြားအမှတ်နေရာတစ်ခုတွင် ရောက်ရှိရပ်တန့်သွားခြင်း။ ထိုရွေ့လျားမှုသည် သာမာန်မျက်စိဖြင့် မြင်နိုင်သည့် အနေအထားဖြစ်သည်။ (တစ်စုံတစ်ယောက်က အမှန်တကယ် မြင်လိုက်သည်ဖြစ်စေ၊ မမြင်လိုက်သည်ဖြစ်စေ။)

ရွေ့လျားမှုသည် အထက်အောက်ဖြစ်စေ၊ ဘေးတိုက်ဖြစ်စေ၊ မည်သည့်လမ်းကြောင်းဖြင့်ရွေ့သည်ဖြစ်စေ၊ မူလအမှတ်နေရာမှ ရွေ့သွားခြင်းဖြစ်လျှင် အကျုံးဝင်သည်။

ဘောလုံးသည် ၎င်း၏အမှတ်နေရာပေါ်တွင် တုန်လှုပ်နေရုံသာဆိုလျှင် (သို့မဟုတ်) ယိမ်းလှုပ်ပြီးနောက် မူလအမှတ်နေရာပေါ်တွင်သာ ပြန်လည်ရောက်ရှိရပ်တန့်လျှင် ဘောလုံးရွေ့ခြင်းမဟုတ်ပါ။

Natural Forces - သဘာဝစွမ်းအားများ

လေ၊ ရေ သို့မဟုတ် သိသာထင်ရှားသော အကြောင်းရင်းမရှိသည့် ဖြစ်စဉ်များတွင် ကမ္ဘာမြေ၏ဆွဲငင်အား စသည်တို့ကြောင့် ဖြစ်ပေါ်လာသည့် သဘာဝ၏ အကျိုးသက်ရောက်မှုများ။

Nearest Point of Complete Relief - အလုံးစုံလွတ်ကင်းသော အနီးဆုံးအမှတ်နေရာ

ပုံမှန်မဟုတ်သောကွင်းအခြေအနေ (စည်းမျဉ်း 16.1)၊ အန္တရာယ်ဖြစ်နိုင်သော တိရစ္ဆာန်အခြေအနေ (စည်းမျဉ်း 16.2)၊ ဂရင်းအမှား (စည်းမျဉ်း 13.1f) သို့မဟုတ် ကစားခွင့်မပြုသည့်နယ်မြေ (စည်းမျဉ်း 16.1f ရ 17.1e) သို့မဟုတ် ဒေသန္တရ စည်းမျဉ်းအချို့အတွက် ပြစ်ဒဏ်မပေးရဘဲ သက်သာခွင့်ယူသည့်အချိန်တွင် အသုံးပြုရသည့် ရည်ညွှန်းမှတ်။

ဤအမှတ်နေရာသည် အောက်ပါအချက်များအတွက် ခန့်မှန်းတွက်ဆထားသည့် အမှတ်နေရာဖြစ်သည်။

- ဘောလုံး၏ မူလအမှတ်နေရာနှင့်အနီးဆုံး၊ **သို့သော်** ကျင်းနှင့်လည်းပိုနီးမသွားသည့်နေရာ။
- စည်းမျဉ်းကခွင့်ပြုချက်အတိုင်း လိုအပ်သည့် ကွင်းဧရိယာအမျိုးအစားနေရာ။
- အကယ်၍ သက်သာခွင့်ယူရသော အခြေအနေသာမရှိခဲ့လျှင် ကစားသမားအနေဖြင့် မူလအမှတ်နေရာမှ ရိုက်ချက်ပြုလုပ်မည့် ပုံစံအနေအထားအတွက် လက်ရှိအနှောင့်အယှက်ဖြစ်သည့်အခြေအနေမှ (အသုံးပြုသောစည်းမျဉ်းအရ) လုံးဝလွတ်ကင်းသည့်အမှတ်နေရာ။

ထိုရည်ညွှန်းမှတ်နေရာကို ခန့်မှန်းတွက်ဆသည့်အခါ ကစားသမားသည် ရိုက်ချက်အတွက် ရွေးချယ်သည့်တုတ်၊ စတန့်၊ ဆွင်းနှင့် ရိုက်မည့်လမ်းကြောင်းတို့ကို ခွဲခြားဖော်ထုတ်ရန် လိုအပ်သည်။

ကစားသမားသည်အမှန်တကယ် ရပ်တည်ချက်စတန့်ယူကြည့်ခြင်း၊ ရွေးချယ်ထားသည့်ဂေါက်တုတ်ဖြင့် ဆွင်းလွှဲကြည့်ခြင်း စသည်တို့ကို သရုပ်တူလုပ်ဆောင်ကြည့်ရန် မလိုအပ်ပါ။ (**သို့သော်** တိကျသောအမှတ်နေရာ ခန့်မှန်းတွက်ဆရန်အတွက် အကူအညီရရန် ပုံမှန်အားဖြင့် ထိုသို့သရုပ်တူလုပ်ဆောင်ကြည့်ခြင်းကို အကြံပြုတိုက်တွန်းပါသည်။)

အလုံးစုံလွတ်ကင်းသော အနီးဆုံးအမှတ်နေရာသည် မူလသက်သာခွင့်ယူရသော အခြေအနေနှင့်သာ လုံးဝသက်ဆိုင်ပြီး အခြားအခြေအနေတစ်ခုခုနှင့် အနှောင့်အယှက်ဖြစ်နိုင်လောက်သည့် နေရာလည်း ဖြစ်နေနိုင်ပါသည်။

- အခြေအနေတစ်ခုအတွက် သက်သာခွင့်ယူပြီးချိန်တွင် သက်သာခွင့်ယူခွင့်ရှိသည့် အခြားအခြေအနေတစ်ခုနှင့် ထပ်မံ၍ အနှောင့်အယှက်ဖြစ်လာခဲ့လျှင် ထိုအခြေအနေအသစ်အတွက် အလုံးစုံလွတ်ကင်းသော အနီးဆုံးအမှတ်နေရာ အသစ်နောက်တစ်ခုကို ထပ်မံရှာဖွေဖော်ထုတ်ပြီး သက်သာခွင့် ထပ်မံယူရမည်ဖြစ်ပါသည်။

- အခြေအနေတစ်ခုချင်းစီအတွက် သက်သာခွင့်ကို သီးခြားစီဆောင်ရွက်ပြီးသည့်တိုင် အနှောင့်အယှက်ပေးသည့် အခြေအနေနှစ်ခုသည် တစ်ခုနှင့်တစ်ခု အပြန်အလှန် မလွတ်မကင်းဖြစ်နေသေးလျှင် အခြေအနေ နှစ်မျိုးလုံးနှင့် လွတ်ကင်းသည့် အလုံးစုံလွတ်ကင်းသော အနီးဆုံးအမှတ်နေရာကို ရှာဖွေသတ်မှတ်ပြီး အခြေအနေနှစ်ခုလုံးအတွက် တပြိုင်တည်း သက်သာခွင့်ယူခြင်းမှလွဲ၍ သက်သာခွင့်ကို အနှောင့်အယှက်ပေးသည့်အခြေအနေ တစ်ခုချင်းစီအတွက် သီးခြားစီသာ ဆောင်ရွက်ရမည်။

No Play Zone - ကစားခွင့်မပြုသောနယ်မြေ

ရိုက်ကစားခြင်းကို ကော်မတီကတားမြစ်ထားသည့် ကွင်း၏အစိတ်အပိုင်းနေရာ။
ကစားခွင့်မပြုသောနယ်မြေဧရိယာကို ပုံမှန်မဟုတ်သောကွင်းအခြေအနေ (သို့မဟုတ်) ပြစ်ဒဏ်ပေးဧရိယာ၏ အစိတ်အပိုင်းအဖြစ် သတ်မှတ်ရမည်။
ကော်မတီသည် အကြောင်းရင်းတစ်ခုခုကြောင့် ကစားခွင့်မပြုသောနယ်မြေအဖြစ် သတ်မှတ်နိုင်သည်။ ဥပမာ -

- တောရိုင်းတိရစ္ဆာန်သဘာဝများ၊ တိရစ္ဆာန်များ ခိုအောင်းရာအသိုက်အမြုံများ၊ ပတ်ဝန်းကျင်ထိခိုက်လွယ်သော ဧရိယာများကို ကာကွယ်စောင့်ရှောက်ခြင်း။
- အပင်ငယ်များ၊ ပန်းခင်းများ၊ မြက်ပျိုးခင်းများ၊ မြက်ခင်းပြန်ဖြည့်ထည့်ထားသည့် ဧရိယာများနှင့် အခြားစိုက်ပျိုးပင်ဧရိယာများကို ထိခိုက်ပျက်စီးခြင်းမှကာကွယ်ခြင်း။
- ကစားသမားများ အန္တရာယ်မဖြစ်စေရန် ကာကွယ်ခြင်း။
- သမိုင်းဝင် ယဉ်ကျေးမှုနယ်မြေများကို ထိန်းသိမ်းစောင့်ရှောက်ခြင်း။

ကော်မတီသည် ကစားခွင့်မပြုသည့်နယ်မြေအနားသတ်ကို လိုင်း သို့မဟုတ် ငုတ်တိုင်တို့ဖြင့် သတ်မှတ်ထားသင့်ပြီး အခြားသာမန်ဖြစ်သော ကစားခွင့်မပြုသည့်နယ်မြေတွင်မပါဝင်သော ပုံမှန်မဟုတ်သည့်ကွင်းအခြေအနေ (သို့မဟုတ်) ပြစ်ဒဏ်ပေးဧရိယာတို့နှင့် ကွဲပြားကွာခြားစေရန် လိုင်း၊ တိုင် (သို့မဟုတ်) တိုင်၏ထိပ်တို့ကို ကစားခွင့်မပြုသောနယ်မြေ ဖြစ်ကြောင်းကို ခွဲခြားသတ်မှတ် ဖော်ပြပေးထားသင့်သည်။

Obstruction - သဘာဝဖြစ်မဟုတ်သည့်ပစ္စည်း၊ အော့ဖ်စထရပ်ရှင်

အင်တီဂရယ်ပစ္စည်းနှင့် အိုဘီသတ်မှတ်ထားသောပစ္စည်းတို့မှလွဲ၍ အခြား သဘာဝဖြစ်မဟုတ်သော လူလုပ်ပစ္စည်း။
နမူနာပစ္စည်းများမှာ -

- ဖန်တီးပြုပြင်ထားသည့်မျက်နှာပြင်ပါရှိသော၊ ဖန်တီးပြုလုပ်ထားသည့် နယ်နိမိတ်အနားသတ်များအပါအဝင်ဖြစ်သော လမ်း၊ လမ်းကြောင်းများ။
- အဆောက်အဦနှင့် အမိုးအကာများ။
- ရေဖြန်းခေါင်းများ၊ ရေထွက်ပေါက်များနှင့် ရေပိုက်လိုင်း ထိန်းချုပ်ခလုတ်ခုံများ။
- ငုတ်တိုင်များ၊ နံရံများ၊ အတားအဆီးအကာအရံများ၊ ခြံစည်းရိုးများ။ (သို့သော် ကွင်းနယ်နိမိတ်အနားသတ်ကို သတ်မှတ်သည့် (သို့မဟုတ်) ပြသသည့် အိုဘီသတ်မှတ်သောပစ္စည်းများဖြစ်လျှင် အော့ဖ်စရပ်ရှင်မဟုတ်ပါ။)
- ဂေါက်အိတ်တင်လှည်း၊ ဘတ်ဂီကား၊ မြက်ဖြတ်စက်၊ ကားနှင့် ယာဉ်များ။
- အမှိုက်ပုံး၊ အမှတ်အသားပြဆိုင်းဘုတ်များ၊ ထိုင်ခုံတန်းများ နှင့်
- ကစားသမားအသုံးအဆောင်ပစ္စည်းများ၊ အလံတိုင်နှင့် သဲဆွဲထွန်ခြစ်များ

စသည်တို့ဖြစ်ကြသည်။
သဘာဝဖြစ်မဟုတ်သောပစ္စည်းတစ်ခုသည် ဖယ်ရှော့နိုင်သောပစ္စည်း သို့မဟုတ် ဖယ်ရှော့မရသောပစ္စည်း တစ်ခုခုဖြစ်သည်။ အကယ်၍ ဖယ်ရှော့မရသောပစ္စည်းတစ်ခု၏အစိတ်အပိုင်း (ဥပမာ - ဂိတ်တံခါး၊ ဝင်းတံခါး၊ ချည်ထားသောကြိုး စသည်) သည် ဖယ်ရှော့နိုင်သောပစ္စည်း၏ အဓိပ္ပါယ်ဖွင့်ဆိုချက်နှင့် ကိုက်ညီနေလျှင် ထိုအစိတ်အပိုင်းကို ဖယ်ရှော့နိုင်သောပစ္စည်းအဖြစ် မှတ်ယူရမည်။
ဆေးစက်များ၊ ဆေးလိုင်းများ (ဥပမာ - ကွင်းဧရိယာအနားသတ် အိုဘီ နှင့် ပြစ်ဒဏ်ပေးဧရိယာတို့ကို သတ်မှတ်ရန် အသုံးပြု ရေးဆွဲထားသည့် လိုင်းများ) သည် သဘာဝဖြစ်မဟုတ်သော အော့ဖ်စရပ်ရှင် ပစ္စည်းများ မဟုတ်ကြပါ။

Committee Procedures, Section 8; Model Local Rule F-23 ကိုဖတ်ရှုရန်။ (ကော်မတီသည် အချို့သော သဘာဝဖြစ် မဟုတ်သည့် အော့ဖ်စရပ်ရှင်ပစ္စည်းများကို အထူးသက်သာခွင့်နည်းလမ်းများ သတ်မှတ်ပေးထားသည့် ယာယီအခိုက်အတန့် ဖယ်ရှေ့မရသော ပစ္စည်းများအဖြစ် ဒေသန္တရစည်းမျဉ်းဖြင့် သတ်မှတ်ပေးထားနိုင်သည်။)

Opponent - အော့ပိုနန့်၊ ကျင်းပြတ်ပြိုင်ပွဲမှ ပြိုင်ဘက်

ကျင်းပြတ်ပြိုင်ပွဲတစ်ခုတွင် ယှဉ်ပြိုင်ကစားရသော ပြိုင်ဘက်ကစားသမား။

အော့ပိုနန့်ဟူသည့် အခေါ်အဝေါ်သည် ကျင်းပြတ်ပြိုင်ပွဲတွင်သာ အသုံးပြုရန်ဖြစ်သည်။

Outside Influence - ပြင်ပအကျိုးသက်ရောက်မှု

ကစားသမား၏ဘောလုံး သို့မဟုတ် အသုံးအဆောင်ပစ္စည်း သို့မဟုတ် ကွင်းအပေါ်အကျိုးသက်ရောက်နိုင်သည့် လူနှင့် အရာဝတ္ထုများ။

- ကစားသမား (သို့မဟုတ်) ကစားသမား၏ကက်ဒီ (သို့မဟုတ်) ကစားသမား၏ပါတနာ (သို့မဟုတ်) ကျင်းပြတ်ကစားနည်းမှပြိုင်ဘက်ကစားသမား နှင့် ၎င်းတို့၏ကက်ဒီများမှလွဲ၍ လူတစ်ဦးဦး (အခြားကစားသမားတစ်ဦးဦးအပါအဝင်)
- တိရစ္ဆာန်တစ်ကောင်ကောင်
- ရွေ့လာနေသောအခြားဘောလုံးအပါအဝင် သဘာဝဖြစ် (သို့မဟုတ်) သဘာဝဖြစ်မဟုတ်သော ပစ္စည်းတစ်ခုခု သို့သော် သဘာဝစွမ်းအားများ မပါဝင်ပါ။
- ပန်ကာ၊ ရေလွှတ်မြောင်းတို့မှ ဖန်တီးထုတ်လွှတ်လိုက်သော လေနှင့်ရေ

တို့ ဖြစ်ကြသည်။

Out of Bounds - ကွင်း၏အပြင်ဖက် အိုဘီ

ကော်မတီကသတ်မှတ်ထားသော ကွင်းနယ်နိမိတ်အနားသတ်၏ အပြင်ဘက်ရှိ ဧရိယာများအားလုံး။

နယ်နိမိတ်အနားသတ်၏အတွင်းဖက် ဧရိယာအားလုံးသည် ကွင်းအတွင်း (In bounds) ဖြစ်သည်။

ကွင်း၏နယ်နိမိတ်အနားသတ်သည် ထောင်လိုက်မျဉ်းအတိုင်း မြေပြင်၏အထက်နှင့်အောက်ဘက်အထိ ပါဝင်သည်။

- ကွင်းနယ်နိမိတ်အနားသတ်၏ အတွင်းဖက်ရှိ မြေပြင်အားလုံး၊ မြေပြင်ပေါ်နှင့် မြေပြင်အောက်ဘက်ရှိ အရာများအားလုံး (ဥပမာ - သဘာဝဖြစ်နှင့် သဘာဝဖြစ်မဟုတ်သော ပစ္စည်းများ) အားလုံးသည် ကွင်းအတွင်း (In Bounds) ဖြစ်သည်။
- အရာဝတ္ထုတစ်ခုသည် ကွင်းနယ်နိမိတ်အနားသတ်၏ အတွင်းဘက်နှင့်အပြင်ဘက် နှစ်ဘက်လုံးတွင်ရှိနေလျှင် (ဥပမာ - အိုဘီစည်းရိုးတွင် တွယ်ဆက်ထားသောလှေခါးထစ်များ၊ နယ်နိမိတ်အနားသတ်၏ အပြင်ဘက်တွင် အမြစ်တွယ်ပေါက်ရောက်ပြီး အနားသတ်၏အတွင်းဘက်သို့ ဖြန့်ကျက်နေသော သစ်ပင်၏အကိုင်းအခက်များ သို့မဟုတ် အပြန်အလှန် အနေအထား စသည်) နယ်နိမိတ်အနားသတ်၏အပြင်ဘက်တွင်ရှိသော အစိတ်အပိုင်းသည်သာ ကွင်းအပြင် အိုဘီ ဖြစ်သည်။

ကွင်းနယ်နိမိတ်အနားသတ်ကို အိုဘီအမှတ်အသားပြပစ္စည်း သို့မဟုတ် လိုင်းများဖြင့် သတ်မှတ်ထားသင့်သည်။

- <u>အိုဘီအမှတ်အသားပြပစ္စည်း</u>။ တိုင် (သို့မဟုတ်) စည်းရိုးဖြင့်သတ်မှတ်သည့်အခါ ကွင်းနယ်နိမိတ်အနားသတ်သည် တိုင်များ သို့မဟုတ် စည်းရိုး၏ မြေပြင်အထက်ကပ်လျက် ကွင်းဘက်အခြမ်းရှိ (ကျားကန်ထားသည့်တိုင်များမပါ) အစွန်းမှတ်များအကြား ဆက်ဆွဲမျဉ်းဖြင့် သတ်မှတ်ပြီး ထိုတိုင်များ သို့မဟုတ် စည်းရိုးသည် ကွင်းအပြင် အိုဘီဖြစ်သည်။
  အခြားအရာဝတ္ထုများ (ဥပမာ - နံရံတံတိုင်း) ဖြင့် သတ်မှတ်လျှင် (သို့မဟုတ်) ကော်မတီက ကွင်းနယ်နိမိတ်စည်းရိုးကို အခြားနည်းလမ်းဖြင့် သတ်မှတ်လိုလျှင် ကော်မတီသည် ကွင်းနယ်နိမိတ်အနားသတ်ကို သတ်မှတ်ဖော်ပြထားသင့်သည်။

- အိုဘီလိုင်းများ။ ကွင်းနယ်နိမိတ်ကို မြေပြင်တွင် ဆေးလိုင်းများဆွဲပြီး သတ်မှတ်ပေးထားလျှင် ကွင်းနယ်နိမိတ်အနားသတ်သည် လိုင်း၏ ကွင်းဖက်အခြမ်း လိုင်းနှုတ်ခမ်းအနားဖြစ်ပြီး လိုင်းကိုယ်၌သည် ကွင်းအပြင် အိုဘီဖြစ်သည်။

ကွင်းနယ်နိမိတ်ကို မြေပြင်တွင် လိုင်းဆွဲသတ်မှတ်ထားလျှင် နယ်နိမိတ်အနားသတ်လိုင်းရှိကြောင်းပြသရန် ငုတ်တိုင်များကို အသုံးပြုနိုင်သည်။

နယ်နိမိတ်အနားသတ်ကိုသတ်မှတ်ရန် (သို့မဟုတ်) နယ်နိမိတ်အနားသတ်ရှိကြောင်းပြသရန် ငုတ်တိုင်များကို အသုံးပြုထားလျှင် ထိုငုတ်တိုင်များသည် ကွင်းနယ်နိမိတ်ကိုသတ်မှတ်သော အိုဘီပစ္စည်းဖြစ်သည်။

အိုဘီနယ်နိမိတ် တိုင် (သို့မဟုတ်) လိုင်းများသည် အဖြူရောင်ဖြစ်သင့်သည်။

Par / Bogey - ပါ/ဘူဂီ ကစားနည်း

အမှတ်တွက်ချက်မှုကို ကျင်းပြတ်ကစားနည်းကဲ့သို့ အသုံးပြုတွက်ချက်သော အချက်ရေကစားနည်းတစ်မျိုး။

- ကစားသမားတစ်ဦး (သို့မဟုတ်) အတွဲတစ်ဘက်သည် ကျင်းတစ်ကျင်းစီအတွက် ကော်မတီက သတ်မှတ်ထားသော အချက်ရေထက် ပိုနည်းပြီး (သို့မဟုတ်) ပိုများပြီး ရိုက်သည့်အချက်ရေ (ရိုက်ချက်နှင့် ပြစ်ဒဏ်အချက်များအပါအဝင်) အပေါ်တွင် မူတည်၍ ထိုကျင်း၏ အနိုင်အရှုံးကို တွက်ချက်သည်။
- ကျင်းအနိုင်နှင့် အရှုံး ခြားနားချက် (အနိုင်ရသည့်ကျင်း စုစုပေါင်းအရေအတွက်မှ ရှုံးသည့်ကျင်း စုစုပေါင်းကို ခြားနားခြင်း) အများဆုံး ကစားသမား သို့မဟုတ် အတွဲတစ်ဘက်က ပြိုင်ပွဲကို အနိုင်ရရှိသည်။

Partner - ပါတနာ၊ တွဲဖက်ကစားဖေါ်

ကျင်းပြတ်ကစားနည်းသော်ငင်း၊ အချက်ရေကစားနည်းသော်ငင်း အခြားကစားသမားအတွဲတစ်ဘက်နှင့် ယှဉ်ပြိုင်ကစားရာတွင် မိမိနှင့်တွဲဖက်ကစားသည့် ကစားသမား။

Penalty Area - ပြစ်ဒဏ်ပေးဧရိယာ (ပင်နယ်တီဧရိယာ)

ကစားသမား၏ဘောလုံး ကျရောက်သွားလျှင် သက်သာခွင့်ယူပါက ပြစ်ဒဏ်တစ်ချက်ပေးပြီး သက်သာခွင့်ယူရသည့် ဧရိယာ။
ပြစ်ဒဏ်ပေးဧရိယာတစ်ခုသည် -

- ပင်လယ်၊ ရေကန်၊ ရေအိုင်၊ မြစ်ချောင်း၊ ရေသွယ်မြောင်း ရေထုတ်မြောင်း (ရေရှိသည်ဖြစ်စေ၊ မရှိသည်ဖြစ်စေ) နှင့် အခြားရေပြင်များအပါအဝင်ဖြစ်သော ကွင်းအတွင်းရှိ ရေထုထည် တစ်ခုခု (ကော်မတီက ပြစ်ဒဏ်ပေးဧရိယာအဖြစ် သတ်မှတ်ထားသည်ဖြစ်စေ၊ သတ်မှတ်မထားသည်ဖြစ်စေ) နှင့်
- ကော်မတီက ပြစ်ဒဏ်ပေးဧရိယာအဖြစ် သတ်မှတ်ထားသော ကွင်း၏ အခြားဧရိယာအစိတ်အပိုင်းတစ်ခုခု ဖြစ်သည်။

ပြစ်ဒဏ်ပေးဧရိယာသည် ကွင်း၏ သတ်မှတ်ဧရိယာ (၅) မျိုးအနက်မှ တစ်မျိုးဖြစ်သည်။
ပြစ်ဒဏ်ပေးဧရိယာကိုသတ်မှတ်သည့် အရောင်ပေါ်မူတည်၍ အမျိုးအစား (၂) မျိုး ခွဲခြားထားသည်။

- အဝါရောင်ပြစ်ဒဏ်ပေးဧရိယာဆိုသည်မှာ အဝါရောင်လိုင်း သို့မဟုတ် အဝါရောင်တိုင်တို့ဖြင့် အမှတ်အသားပြုထားပြီး ကစားသမားအတွက် သက်သာခွင့်နည်းလမ်း ၂ မျိုး ရွေးချယ်ခွင့်ရှိသော ဧရိယာဖြစ်သည်။ (စည်းမျဉ်း 17.1d(1) & (2))
- အနီရောင်ပြစ်ဒဏ်ပေးဧရိယာဆိုသည်မှာ အနီရောင်လိုင်း သို့မဟုတ် အနီရောင်တိုင်တို့ဖြင့် အမှတ်အသားပြုထားပြီး ကစားသမားအတွက် အဝါရောင်ပြစ်ဒဏ်ပေးဧရိယာတွင် ရရှိသော သက်သာခွင့်နည်းလမ်း (၂) မျိုးအပြင် အပိုဆောင်းနည်းလမ်းဖြစ်သည့် ဘေးတိုက်သက်သာခွင့် (စည်းမျဉ်း 17.1d(3)) ကိုပါ ရွေးချယ်ခွင့်ရနိုင်သော ဧရိယာဖြစ်သည်။

ပြစ်ဒဏ်ပေးဧရိယာတစ်ခုကို ကော်မတီက အရောင်ခွဲခြား အမှတ်အသားပြု သတ်မှတ်ပေးထားခြင်းမရှိလျှင် ထိုဧရိယာကို အနီရောင် ပြစ်ဒဏ်ပေးဧရိယာအဖြစ် မှတ်ယူရမည်။

ပြစ်ဒဏ်ပေးဧရိယာတစ်ခု၏ အနားသတ်သည် ထောင်လိုက်မျဉ်းအတိုင်း မြေပြင်၏အပေါ်ဖက်နှင့် အောက်ဖက်တို့လည်း အပါအဝင်ဖြစ်သည်။

- ပြစ်ဒဏ်ပေးဧရိယာအနားသတ်အတွင်းရှိ မြေပြင်အားလုံးနှင့် မြေမျက်နှာပြင်၏ အထက်နှင့်အောက်ရှိ အရာဝတ္ထုများ (သဘာဝဖြစ် အရာဝတ္ထုပစ္စည်းများနှင့် သဘာဝဖြစ်မဟုတ်သော အရာဝတ္ထုပစ္စည်းများ) အားလုံးသည် ပြစ်ဒဏ်ပေး ဧရိယာ၏ အစိတ်အပိုင်းဖြစ်သည်ဟု ဆိုလိုပါသည်။
- အကယ်၍ အရာဝတ္ထုတစ်ခုသည် ပြစ်ဒဏ်ပေးဧရိယာ၏ အတွင်းဘက်နှင့်အပြင်ဘက် နှစ်ဘက်လုံးတွင် ရှိနေပါက (ဥပမာ - ပြစ်ဒဏ်ပေးဧရိယာပေါ်ရှိတံတား၊ ဧရိယာအထဲတွင် အမြစ်တွယ်ပေါက်ရောက်ပြီး ဧရိယာအပြင်ဘက်သို့ အကိုင်းအခက်များ ဖြန့်ထွက်နေသည့် (အပြန်အလှန်အနေအထားအပါအဝင်) သစ်ပင် စသည်) ဧရိယာအနားသတ်၏ အတွင်းပိုင်းတွင်ရှိသော အစိတ်အပိုင်းသာလျှင် ပြစ်ဒဏ်ပေးဧရိယာ၏အစိတ်အပိုင်းဖြစ်သည်။

ပြစ်ဒဏ်ပေးဧရိယာတစ်ခု၏အနားသတ်ကို ငုတ်တိုင်၊ လိုင်း သို့မဟုတ် သွင်ပြင်လက္ခဏာတို့ဖြင့် သတ်မှတ်ထားသင့်သည်။

- <u>ငုတ်တိုင်များ။</u> ငုတ်တိုင်များဖြင့်သတ်မှတ်လျှင် ပြစ်ဒဏ်ပေးဧရိယာ၏အနားသတ်သည် တိုင်များ၏ မြေပြင်အထက် ကပ်လျက် အပြင်ဖက်အစွန်းမှတ်များအကြား ဆက်ဆွဲမျဉ်းဖြစ်ပြီး ငုတ်တိုင်များသည် ပြစ်ဒဏ်ပေးဧရိယာ၏ အတွင်း တွင်ရှိကြသည်။
- <u>လိုင်းများ။</u> မြေပြင်ပေါ်တွင် ဆေးလိုင်းများဖြင့် ရေးဆွဲသတ်မှတ်ပေးထားလျှင် ပြစ်ဒဏ်ပေးဧရိယာ၏အနားသတ်သည် မျဉ်း၏ အပြင်ဘက် အနားသတ်နှုတ်ခမ်းအနားဖြစ်ပြီး လိုင်းကိုယ်၌သည် ပြစ်ဒဏ်ပေးဧရိယာ၏ အတွင်းတွင်ရှိသည်။
- <u>သွင်ပြင်လက္ခဏာ။</u> သွင်ပြင်လက္ခဏာဖြင့်သတ်မှတ်လျှင် (ဥပမာ - ကမ်းခြေ၊ သဲသောင်ပြင်၊ သို့မဟုတ် မြေထိန်းနံရံ စသည်) ကော်မတီက ဧရိယာအနားသတ်ကို မည်သို့သတ်မှတ်ကြောင်း ဖော်ပြထားသင့်သည်။

ပြစ်ဒဏ်ပေးဧရိယာတစ်ခုကို လိုင်း သို့မဟုတ် သွင်ပြင်လက္ခဏာဖြင့် သတ်မှတ်ထားလျှင် ပြစ်ဒဏ်ပေးဧရိယာရှိသည့်နေရာအဖြစ် ပြသရန် ငုတ်တိုင်များကို အသုံးပြုနိုင်သည်။

ငုတ်တိုင်များကို ပြစ်ဒဏ်ပေးဧရိယာကိုသတ်မှတ်ရန် သို့မဟုတ် ပြစ်ဒဏ်ပေးဧရိယာ တည်ရှိရာကိုပြသရန် အသုံးပြုထားလျှင် ၎င်းငုတ်တိုင်များသည် အော့ဖစရပ်ရှင်ပစ္စည်းများဖြစ်ကြသည်။

အကယ်၍ ကော်မတီသည် ပြစ်ဒဏ်ပေးဧရိယာ၏ အနားသတ်ကိုသတ်မှတ်ရာတွင် ဧရိယာ၏ အစိတ်အပိုင်းဖြစ်ကြောင်း ရှင်းလင်းမြင်သာစွာ တည်ရှိနေသည့် ရေပြင်၏အစိတ်အပိုင်းကို လွဲမှားပြီး ချန်လှပ်သတ်မှတ်ထားမိလျှင် (ဥပမာ - ပြစ်ဒဏ်ပေးဧရိယာ၏ အစိတ်အပိုင်းဖြစ်သည့်ရေပြင်ကို ချန်လှပ်ထားမိသကဲ့သို့ဖြစ်ပြီး အထွေထွေဧရိယာအတွင်း ရှိနေသကဲ့သို့ဖြစ်အောင် ငုတ်တိုင်များကို လွဲမှားစိုက်ထူထားမိလျှင်) ထိုအစိတ်အပိုင်း (ချန်လှပ်မိသောအစိတ်အပိုင်း) သည် ပြစ်ဒဏ်ပေးဧရိယာ၏အစိတ်အပိုင်း (ပြစ်ဒဏ်ပေးဧရိယာ) သာ ဖြစ်သည်။

ရေပြင်ဧရိယာတစ်ခု၏အနားသတ်ကို ကော်မတီက သတ်မှတ်ပေးထားခြင်းမရှိလျှင် ထိုဧရိယာ၏အနားသတ်သည် သဘာဝ နယ်နိမိတ်အတိုင်းဖြစ်သည်။ (ဆိုလိုသည်မှာ - မြေပြင်အနေအထားအရ ရေပြင်ထုကို ထိန်းထားနိုင်သည့် မြေပြင်စောင်း/ ဆင်ခြေလျှောသဏ္ဍာန်နေရာသည် ဧရိယာ၏အနားသတ်ဖြစ်သည်ဟု ဆိုလိုခြင်းဖြစ်သည်။)

အကယ်၍ ရေအမြဲတမ်းရှိမနေသော ရေထွက်လမ်းကြောင်းများ (ဥပမာ - မိုးရာသီအချိန်မှလွဲ၍ ကျန်အချိန်များတွင် ရေမရှိဘဲ ခြောက်သွေ့နေသည့် ရေထွက်လမ်းကြောင်း၊ ရေမြောင်းများ) ကို ကော်မတီက အထွေထွေဧရိယာ General Area ၏ အစိတ်အပိုင်းအဖြစ် သတ်မှတ်နိုင်သည်။ (ပြစ်ဒဏ်ပေးဧရိယာမဟုတ်ပါဟု ဆိုလိုခြင်းဖြစ်သည်။)

Point of Maximum Available Relief - သက်သာခွင့် အရနိုင်ဆုံးအမှတ်နေရာ

ဘန်ကာအတွင်းရှိ ပုံမှန်မဟုတ်သောကွင်းအခြေအနေ (စည်းမျဉ်း 16.1c) သို့မဟုတ် ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်ရှိ ပုံမှန်မဟုတ်သောကွင်းအခြေအနေ (စည်းမျဉ်း 16.1d) တို့အတွက် သက်သာခွင့်ယူရာတွင် အလုံးစုံလွတ်ကင်းသော သက်သာခွင့်ရသည့်နေရာ မရှိသည့်အခါ အသုံးပြုရမည့်ရည်ညွှန်းမှတ်။

၎င်းအမှတ်နေရာသည် အောက်ပါနေရာများအတွက် ခန့်မှန်းအမှတ်နေရာဖြစ်သည်။

- ဘောလုံး၏ မူလနေရာအမှတ်နှင့် အနီးဆုံး၊ သို့သော် ကျင်းနှင့်ပိုနီးမသွားသည့်နေရာ။
- စည်းမျဉ်းအရလိုအပ်သော ကွင်း၏ဧရိယာအမျိုးအစားနေရာဖြစ်ပြီး
- ပုံမှန်မဟုတ်သော ကွင်းအခြေအနေ၏ အနှောင့်အယှက်သာမရှိခဲ့လျှင် ကစားသမားအနေဖြင့် မူလအမှတ်နေရာမှ ရိုက်ချက်ပြုလုပ်မည့်ပုံစံအတွက် အနှောင့်အယှက်မှ လုံးဝမလွတ်ကင်းသည့်တိုင် အနှောင့်အယှက်အသက်သာဆုံး အနေအထားဖြင့် ရိုက်ချက်ပြုလုပ်နိုင်မည့်နေရာ။

၎င်းရည်ညွှန်းမှတ်ကို ခန့်မှန်းတွက်ဆဖေါ်ထုတ်ရန် ကစားသမားသည် ရိုက်ချက်အတွက် ရွေးချယ်သည့်ဂေါက်တုတ်၊ စတန့်၊ ဆွင်းတို့နှင့် ရိုက်မည့်လမ်းကြောင်းတို့ကို ခွဲခြားဖေါ်ထုတ်ရန် လိုအပ်သည်။

ထိုအတွက် ကစားသမားသည် အမှန်တကယ်ရပ်တည်ချက်စတန့်ယူခြင်း၊ ရွေးချယ်ထားသည့်ဂေါက်တုတ်ဖြင့် ဆွင်းလွဲကြည့်ခြင်း တို့ကို သရုပ်တူလုပ်ဆောင်ကြည့်ရန် မလိုအပ်ပါ။ (သို့သော် တိကျသောအမှတ်နေရာ ခန့်မှန်းဖေါ်ထုတ်မှုအတွက် အထောက် အကူရစေရန် ပုံမှန်အားဖြင့် ထိုသို့ပြုလုပ်ကြည့်ရန် အကြံပြုတိုက်တွန်းပါသည်။)

သက်သာခွင့်အရနိုင်ဆုံးအမှတ်နေရာသည် ဘောလုံးတည်ရှိမှုအနေအထား၊ ရိုက်ရန်ကြံရွယ်သည့် ရပ်တည်ချက်စတန့်နှင့်ဆွင်း၊ ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်တွင်ရှိလျှင် ရိုက်လမ်းကြောင်း စသည်တို့အတွက် ပုံမှန်မဟုတ်သည့်ကွင်းအခြေအနေကြောင့် အနှောင့် အယှက်ဖြစ်နေသည့် အတိုင်းအတာပမာဏကို နှိုင်းယှဉ်ကြည့်ခြင်းဖြင့် အနှောင့်အယှက် ပိုမိုသက်သာကြောင်း တွေ့ရှိရသော အမှတ်နေရာဖြစ်သည်။ ဥပမာ - ယာယီရေအိုင်အတွက် သက်သာခွင့်ယူသည့်အခါ -

- သက်သာခွင့်အရနိုင်ဆုံးအမှတ်နေရာသည် ကစားသမားရပ်ရမည့်နေရာထက် ဘောလုံးရေတိမ်သည့်နေရာတွင် ဖြစ်နေ နိုင်ပါသည်။ (ဘောလုံးအနေအထားနှင့် ဆွင်းထက် ရပ်တည်ချက်အပေါ် အနှောင့်အယှက်အဖြစ်ခံခြင်း) (သို့မဟုတ်) ဘောလုံးက ကစားသမားရပ်ရမည့်နေရာထက် ရေနက်ရာတွင်ရှိနေနိုင်ပါသည်။ (ရပ်တည်ချက်နေရာထက် ဘောလုံး အနေအထားအပေါ် အနှောင့်အယှက်ပိုပြီး သက်ရောက်စေခြင်း)
- ပတ်တင်ဂရင်းပေါ်တွင်မူ သက်သာခွင့်အရနိုင်ဆုံးအမှတ်နေရာသည် ဘောလုံးက ရေကိုဖြတ်သန်းရန် ရေအတိမ်ဆုံးနှင့် လမ်းကြောင်းအတိုဆုံးရှိနေသည့် ရိုက်လမ်းကြောင်းပေါ်တွင် မူတည်နိုင်ပါသည်။

Provisional Ball - ပရိုဗီရှင်နယ်ဘော၊ အရံဘောလုံး

ကစားသမား၏ဘောလုံးသည် -

- ကွင်းပြင်ပထွက်ပြီး အိုဘီဖြစ်နိုင်သည် (သို့မဟုတ်)
- ပြစ်ဒဏ်ပေးဧရိယာပြင်ပတွင် ပျောက်ဆုံးနိုင်သည်

ဟူသည့် အခြေအနေအတွက် ကစားသမားက အရံအဖြစ် ထပ်ရိုက်ထားသည့်ဘောလုံး။

အရံဘောလုံးသည် စည်းမျဉ်း 18.3c အရ ကျင်းကစားနေသောဘောလုံး ဖြစ်မလာမချင်း ကစားသမား၏ ကျင်းကစားနေသော ဘောလုံးမဟုတ်ပါ။

Putting Green - ပတ်တင်ဂရင်း၊ ကျင်းစိမ်မြက်ခင်း

ကစားသမားကစားနေသည့်ကျင်းရှိ -

- ကျင်းစိမ်ရိုက်ချက်ရိုက်ကစားရန်အတွက် အထူးပြုလုပ်ထားသည့် (သို့မဟုတ်)
- ကော်မတီက ကျင်းစိမ်မြက်ခင်း ဂရင်းအဖြစ် သတ်မှတ်ထားသည့် (ဥပမာ - ယာယီဂရင်းအသုံးပြုချိန်)

ကွင်း၏ ဧရိယာတစ်ခုဖြစ်သည်။

ကျင်းတစ်ကျင်း၏ ကျင်းစိမ်မြက်ခင်းတွင် ကစားသမားများ ဘောလုံးအဝင်သွင်းရသည့် ကျင်းပေါက်ပါရှိသည်။

ကျင်းစိမ်းမြက်ခင်းသည် ကွင်း၏သတ်မှတ်ဧရိယာ (၅) မျိုးအနက်မှ တစ်မျိုးဖြစ်သည်။ ကစားသမား လက်ရှိကစားနေသော ကျင်း၏ဂရင်းမှအပ အခြားကျင်းများ၏ ကျင်းစိမ်းမြက်ခင်းများသည် ဂရင်းအမှားများဖြစ်ကြပြီး အထွေထွေဧရိယာ General Area ၏ အစိတ်အပိုင်းဖြစ်သည်။

ကော်မတီက ဂရင်းအနားသတ်ကို အခြားနည်းလမ်းဖြင့် သတ်မှတ်ပေးထားခြင်းမရှိလျှင် (ဥပမာ - လိုင်းမျဉ်း သို့မဟုတ် ဆေးစက်များဖြင့် ရေးဆွဲထားခြင်း) ကျင်းစိမ်းမြက်ခင်းတစ်ခု၏အနားသတ်သည် အထူးပြုပြင်ဖန်တီးထားသော ဧရိယာ နေရာ အစအဖြစ် မြင်သာအောင် ကွဲပြားစွာမြက်ဖြတ်ထားသည့် အနားသတ်ဖြင့် သတ်မှတ်သည်။

ဂရင်းမြက်ခင်းတစ်ခုတည်းတွင် ကျင်းနံပါတ် ၂ ခုအတွက် ကျင်းပေါက် ၂ ပေါက်ပါသော ကျင်းစိမ်းမြက်ခင်း Double Green ကို အသုံးပြုထားလျှင် -

- ကျင်းတစ်ကျင်းကစားချိန်တွင် ကျင်းပေါက် ၂ ပေါက်ပါသော အထူးပြုပြင်ထားသည့် ဧရိယာတစ်ခုလုံးကို ထိုကျင်း၏ ကျင်းစိမ်းမြက်ခင်း ဂရင်းအဖြစ် မှတ်ယူရမည်။
- သို့သော် ကော်မတီက ဂရင်းနှစ်ခုအဖြစ် အနားသတ်မျဉ်းလိုင်းများဖြင့် ပိုင်းခြားသတ်မှတ်ပေးထားပါက ကျင်းတစ်ကျင်း ကစားနေချိန်တွင် အခြားကျင်းဘက်အတွက် ဂရင်းဖြစ်သည့် အနားသတ်မျဉ်း အခြားတစ်ဘက်ရှိအစိတ်အပိုင်းသည် ဂရင်းအမှားဖြစ်သည်။

Referee - ဒိုင်လူကြီး

စည်းမျဉ်းဆိုင်ရာ ကိစ္စရပ်များကိုဖြေကြားရန်၊ ဆုံးဖြတ်ပေးရန်၊ ကိုးကားဖြေရှင်းပေးရန် ကော်မတီက တာဝန်ပေးအပ်ထားသူ။ ကျင်းပြတ်ပြိုင်ပွဲတွင် ဒိုင်လူကြီးတစ်ဦး၏ တာဝန်နှင့် လုပ်ပိုင်ခွင့်သည် တာဝန်ပေးခန့်အပ်ထားသည့် အပိုင်းကဏ္ဍအပေါ် မူတည်သည်။

- ပြိုင်ပွဲတစ်ဖွဲ့၏ ကွင်းပတ်တစ်ခုလုံးအတွက် တာဝန်ပေးအပ်ထားခြင်းဖြစ်လျှင် ဒိုင်လူကြီးသည် မြင်တွေ့ရသမျှ၊ ကြား သိရသမျှ စည်းမျဉ်းဖေါက်ဖျက်မှုမှန်သမျှကို အရေးယူဆောင်ရွက်ရန် တာဝန်ရှိသည်။ (စည်းမျဉ်း 20.1b(1) ကို ဖတ်ရှုရန်)
- ပြိုင်ပွဲအဖွဲ့ တစ်ခုထက်ပိုပြီး (သို့မဟုတ်) အချို့ကျင်းများ (သို့မဟုတ်) ကွင်း၏အပိုင်းကဏ္ဍ တစ်ခုခုတွင် သီးသန့် တာဝန်ပေးအပ်ထားခြင်းဖြစ်လျှင် ဒိုင်လူကြီးသည် -
  - » စည်းမျဉ်းနှင့်ပတ်သက်ပြီး ဖြေရှင်းပေးရန် ကစားသမားတစ်ဦးဦးက အကူအညီတောင်းခံလာမှုမရှိလျှင် (စည်းမျဉ်း 20.1b(2) ကို ဖတ်ရှုရန်။)
  - » ပြိုင်ပွဲတစ်ခုမှ ကစားသမားတစ်ဦး သို့မဟုတ် ကစားသမားများသည် စည်းမျဉ်း 1.2 (ကစားသမားများ၏ ကျင့်ဝတ် စံနှုန်းများ) ကိုသော်၎င်း၊ စည်းမျဉ်း 1.3b(1) (ကစားသမားနှစ်ဦး သို့မဟုတ် နှစ်ဦးထက်ပိုသော ကစားသမား များသည် စည်းမျဉ်းနှင့်ပြစ်ဒဏ်များကို ကိုးကားအသုံးပြုရန် သိလျက်နှင့် လစ်လျူရှုခြင်း) ကိုသော်၎င်း၊ စည်းမျဉ်း 5.6a (ကျိုးကြောင်းမခိုင်လုံသော အချိန်နှောင့်နှေးကြန့်ကြာမှု) ကိုသော်၎င်း၊ စည်းမျဉ်း 5.6b (နှောင့်နှေးကြန့်ကြာမှု မရှိသည့်ကစားနှုန်း) ကိုသော်၎င်း ကျူးလွန်ဖေါက်ဖျက်ခြင်း မရှိလျှင်
  - » ကစားသမားတစ်ဦးသည် တာထွက်စမှတ်နေရာသို့ နောက်ကျရောက်ရှိခြင်း (စည်းမျဉ်း 5.3 ကို ဖတ်ရှုရန်။) မရှိလျှင်
  - » ကစားသမားတစ်ဦး၏ ဘောလုံးရှာဖွေချိန် (၃) မိနစ်ပြည့်ခြင်း (စည်းမျဉ်း 5.6a & ဘောလုံးပျောက်ဆုံးခြင်း၏ အဓိပ္ပါယ်ဖွင့်ဆိုချက်ကို ဖတ်ရှုရန်။) မရှိလျှင် -

  ထိုဒိုင်လူကြီးသည် ပြိုင်ပွဲအတွင်း ဝင်ရောက်စွက်ဖက်ရန် အခွင့်အာဏာ မရှိပါ။

အချက်ရေပြိုင်ပွဲတွင်မူ ဒိုင်လူကြီးသည် အဖွဲ့တစ်ဖွဲ့၏ ကွင်းပတ်တစ်ခုလုံး သို့မဟုတ် အဖွဲ့များ သို့မဟုတ် အချို့ကျင်းများ သို့မဟုတ် အချို့ကွင်းပိုင်း စသည်ဖြင့် မည်သို့ပင်တာဝန်ပေးအပ်ထားစေကာမူ မြင်တွေ့ ကြားသိရသမျှသော စည်းမျဉ်း ချိုးဖေါက်မှုမှန်သမျှကို အရေးယူဖြေရှင်းဆောင်ရွက်ရန် တာဝန်ရှိသည်။

ကျင်းပြတ်ပြိုင်ပွဲနှင့်အချက်ရေပြိုင်ပွဲ နှစ်မျိုးလုံးတွင် ဒိုင်လူကြီးတစ်ဦး၏ တာဝန်ဝတ္တရားများကို ကော်မတီက ကန့်သတ်ထားနိုင် သည်။

Relief Area - သက်သာခွင့်ရဇရိယာ

စည်းမျဉ်းအရသက်သာခွင့်ယူသည့် ဆောင်ရွက်မှုတွင် ဘောလုံးကိုလွှတ်ချရမည့်ဧရိယာ။

ခြွင်းချက်အနေဖြင့် ကျင်းမှနောက်ကိုတည့်တည့်ဆုတ်ပြီး သက်သာခွင့်ယူသောနည်းလမ်းမှလွဲ၍ (စည်းမျဉ်း 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b နှင့် 19.3 တို့တွင် ဖတ်ရှုရန်။) သက်သာခွင့်ယူသော စည်းမျဉ်းတစ်ခုချင်းစီတွင် ကစားသမားအတွက် အသုံးပြုရသည့် သက်သာခွင့်ရဇရိယာ သီးခြားစီရှိကြပြီး ၎င်းဧရိယာ၏ အရွယ်အစားနှင့် တည်နေရာတို့သည် အောက်ပါအချက် (၃) ချက်အပေါ်တွင်မူတည်ပါသည်။

- <u>ရည်ညွှန်းမှတ်။</u> သက်သာခွင့်ရဇရိယာ တိုင်းတာသတ်မှတ်ရန်အတွက် မူတည်ရမည့်အမှတ်။
- <u>ရည်ညွှန်းမှတ်ကိုမူတည်တိုင်းတာသော သက်သာခွင့်ရဇရိယာ၏ အရွယ်အစား။</u> သက်သာခွင့်ရဇရိယာသည် ရည်ညွှန်းမှတ်မှ တုတ်တစ်ပြန် သို့မဟုတ် တုတ် ၂ ပြန် ဧရိယာဖြစ်သည်။ သို့သော် အချို့သော ကန့်သတ်ချက်များရှိသည်။
- <u>သက်သာခွင့်ရဇရိယာအတွက် တည်နေရာကန့်သတ်ချက်များ။</u> သက်သာခွင့်ရဇရိယာ၏ တည်နေရာကို တစ်ခု သို့မဟုတ် တစ်ခုထက်ပိုသော နည်းလမ်းများဖြင့် ကန့်သတ်ထားနိုင်သည်။ ဥပမာအားဖြင့် -
    - » ကွင်း၏သတ်မှတ်ဧရိယာ တစ်မျိုးအတွင်းတွင်သာဖြစ်ရမည်။ ဥပမာ - အထွေထွေဧရိယာအတွင်းတွင်သာဖြစ်ရမည်။ ဘန်ကာ သို့မဟုတ် ပြစ်ဒဏ်ပေးဧရိယာအတွင်းမပါဝင်ပါ . . . စသည်ဖြင့်
    - » ရည်ညွှန်းမှတ်ထက် ကျင်းနှင့်ပိုနီးမသွားသောနေရာ သို့မဟုတ် သက်သာခွင့်ယူသည့် ပြစ်ဒဏ်ပေးဧရိယာ (သို့မဟုတ်) ဘန်ကာ၏ အပြင်ဖက်တွင်ဖြစ်ရမည်။
    - » (သက်ဆိုင်ရာစည်းမျဉ်းတွင် သတ်မှတ်ဖေါ်ပြသည့်အတိုင်း) သက်သာခွင့်ယူသော အခြေအနေမှ အနှောင့်အယှက် မရှိတော့သည့်နေရာ ဖြစ်ရမည်။

ကျင်းမှနောက်တည့်တည့်ဆုတ်သော သက်သာခွင့်ယူသည့်နည်းလမ်းတွင် ကစားသမားသည် အသုံးပြုသောစည်းမျဉ်းက ခွင့်ပြုသည့်နေရာအတွင်း ကျင်းနှင့်တည့်တည့်လိုင်းပေါ်တွင် ဘောလုံးကိုလွှတ်ချရမည်ဖြစ်ပြီး ထိုလွှတ်ချလိုက်သည့်ဘောလုံး မြေပြင်ကို ပထမဆုံး ထိတွေ့သည့်အမှတ်နေရာကိုမူတည်၍ ထိုအမှတ်မှ အရပ်မျက်နှာအားလုံး အပါအဝင်ဖြစ်သော ဂေါက်တုတ်တစ်ပြန်ဧရိယာကို သက်သာခွင့်ရဇရိယာအဖြစ် ဖန်တီးရယူ သတ်မှတ်ရမည်။

အကယ်၍ ကစားသမားသည် နောက်ထပ်တစ်ကြိမ် ဘောလုံးလွှတ်ချရန် လိုအပ်ခဲ့လျှင် သို့မဟုတ် ကျင်းမှ နောက်တည့်တည့် ဆုတ်သောသက်သာခွင့်နည်းလမ်းဖြင့် ဒုတိယအကြိမ်ဆောင်ရွက်ရန်လိုအပ်ခဲ့လျှင် -

- ကစားသမားသည် အမှတ်နေရာပြောင်းပြီး (ဥပမာ - ပထမအကြိမ်က ဘောလုံးလွှတ်ချသော အမှတ်နေရာထက် ကျင်းနှင့်ပိုနီးသော သို့မဟုတ် ပိုဝေးသော အမှတ်နေရာတွင်) ဘောလုံးကို လွှတ်ချနိုင်သည်။ သက်သာခွင့်ရဇရိယာသည်လည်း ထိုအမှတ်နေရာပေါ်မူတည်ပြီး ပြောင်းလဲသွားမည်ဖြစ်သည်။
- ကစားသမားသည် (ပထမအကြိမ်လွှတ်ချစဉ်ကနှင့်မတူသော) အခြားကွင်းဧရိယာအမျိုးအစားတစ်ခုတွင် ပြောင်း၍ လွှတ်ချနိုင်သည်။

သို့သော် ဤသို့ပြုလုပ်ရာတွင် စည်းမျဉ်း 14.3c ကို ကိုးကားလိုက်နာမှုမှာ အပြောင်းအလဲမရှိပါ။

သက်သာခွင့်ရဇရိယာ တိုင်းတာရန်အတွက် တုတ်တစ်ပြန်အလျားကို အသုံးပြုရာတွင် ကစားသမားသည် မြောင်း၊အပေါက် သို့မဟုတ် အလားတူအရာများကို တိုက်ရိုက်ဖြတ်သန်း၍သော်၎င်း၊ သစ်ပင်၊ စည်းရိုး၊ နံရံ၊ ဥမင်၊ ရေထွက်ပေါက်၊ ရေဖြန်းခေါင်းစသည့် အရာဝတ္ထုများကို တိုက်ရိုက်ထိုးဖေါက် ဖြတ်သန်း၍သော်၎င်း တိုင်းတာနိုင်သည်။ သို့သော် သဘာဝ အတိုင်း အနိမ့်အမြင့် စောင်းလျှောများရှိနေသည့် မြေပြင်ကို ထိုးဖေါက်ဖြတ်သန်းပြီး တိုင်းတာခွင့်မရှိပါ။

Committee Procedures, Section 2I ကို ဖတ်ရှုရန်။ (ကော်မတီသည် သက်သာခွင့်ယူသည့် အချို့အခြေအနေများတွင် ဘောလုံးလွှတ်ချရမည့်ဧရိယာနယ်မြေ Dropping Zone ကို ရွေးချယ်ခွင့်ပြုခြင်း သို့မဟုတ် ထို ဧရိယာနယ်မြေအတွင်း၌သာ မဖြစ်မနေ လွှတ်ချစေခြင်း တစ်ခုခုကို သတ်မှတ်ပေးထားနိုင်သည်။)

Replace - ဘောလုံးနေရာပြန်ထားခြင်း

ဘောလုံးကို ကျင်းကစားနေသောဘောလုံးဖြစ်စေရန်ရည်ရွယ်၍ လက်နှင့်ကိုင်ပြီး နေရာအမှတ်တစ်ခုတွင် ချထားပြီးနောက် လက်လွှတ်လိုက်ခြင်း။

အကယ်၍ ကစားသမားသည် ကျင်းကစားနေသောဘောလုံးဖြစ်စေရန် ရည်ရွယ်ချက်မပါဘဲ ဘောလုံးကို နေရာတစ်ခုတွင် ချထားလျှင် ဘောလုံးနေရာ ပြန်ထားခြင်း မဖြစ်သေးပါ။ ထိုဘောလုံးသည် ကျင်းကစားနေသောဘောလုံး ဖြစ်မလာသေးပါ။ (စည်းမျဉ်း 14.4 ကို ဖတ်ရှုရန်။)

စည်းမျဉ်းအရ ဘောလုံးနေရာပြန်ထားရန် လိုအပ်သည့်အခါတိုင်း သက်ဆိုင်ရာစည်းမျဉ်းသည် ဘောလုံးနေရာပြန်ထားပေးရမည့် သီးသန့်အမှတ်နေရာကို သတ်မှတ်ပေးထားပါသည်။

စည်းမျဉ်း 25.3d နှင့် 25.4e ကို ဖတ်ရှုရန်။ (မသန်စွမ်းကစားသမားများ သို့မဟုတ် ရွေ့လျားသွားလာရေးအတွက် အထောက်အကူပြုကိရိယာ အသုံးပြုရသည့် ကစားသမားများအတွက် အသုံးအဆောင် အီကွစ်မန့်ပစ္စည်းအသုံးပြုပြီး ဘောလုံးနေရာပြန်ထားခြင်းကို ခွင့်ပြုရန် ဤအဓိပ္ပါယ်ဖွင့်ဆိုချက်ကို မွမ်းမံထားသည်။)

Round - ကွင်းပတ်

ကော်မတီကသတ်မှတ်ပေးထားသည့်အစီအစဉ်အတိုင်းကစားသည့် (၁၈) ကျင်း သို့မဟုတ် ထိုထက်ပိုနည်းသော ကျင်းအရေအတွက်။

Scorecard - အချက်ရေမှတ်တမ်းကတ်၊ စကိုးကတ်

အချက်ရေပြိုင်ပွဲတွင် ကျင်းတစ်ကျင်းစီအတွက် ကစားသမား၏ ရိုက်ချက်အရေအတွက်ကိုရေးသွင်းရသည့် အထောက်အထားမှတ်တမ်း။

အချက်ရေမှတ်တမ်းကတ်ပြားသည် စက္ကူကတ်ပြား သို့မဟုတ် ကော်မတီက အသိအမှတ်ပြုလက်ခံထားသည့် အီလက်ထရောနစ်ကိရိယာ တစ်ခုခု ဖြစ်နိုင်ပါသည်။

- ကစားသမား၏ အချက်ရေကို တစ်ကျင်းချင်းစီရေးသွင်းရန်နှင့်
- ရေးသွင်းထားသည့် အချက်ရေများ မှန်ကန်ကြောင်းကို အချက်ရေရေးမှတ်သူနှင့် ကစားသမားတို့က ကတ်ပြားပေါ်တွင် လက်မှတ်ရေးထိုး၍ရင်း၊ ကော်မတီကအသိအမှတ်ပြုလက်ခံထားသည့် အီလက်ထရောနစ် အတည်ပြုနည်းလမ်းဖြင့်ရင်း အတည်ပြုပေးရန်။

အချက်ရေမှတ်တမ်းကတ်သည် ကျင်းပြတ်ပြိုင်ပွဲတွင် မလိုအပ်ပါ။ သို့သော် ကစားသမားများအတွက် ကျင်းအနိုင်အရှုံး စကိုးကို သိရှိ မှတ်မိနိုင်ရန် အသုံးပြုနိုင်သည်။

Serious Breach - စည်းမျဉ်းကို ပြင်းထန်စွာချိုးဖောက်ခြင်း

အချက်ရေပြိုင်ပွဲတွင် နေရာမှားမှကစားခြင်းသည် နေရာမှန်မှကစားခြင်းထက် သိသာထင်ရှားစွာ ပိုမိုသာလွန်သော အခွင့်အရေးကို ရရှိသွားစေခြင်း။

စည်းမျဉ်းကိုပြင်းထန်စွာချိုးဖောက်ခြင်းဖြစ်မဖြစ် နှိုင်းယှဉ်ဆုံးဖြတ်ရာတွင် ထည့်သွင်းစဉ်းစားရမည့်အချက်များမှာ -

- ရိုက်ချက်၏ခက်ခဲမှု
- ဘောလုံး၏ ကျင်းဆီသို့အကွာအဝေး
- ရိုက်ကစားရာလမ်းကြောင်းရှိ အတားအဆီး အခက်အခဲများ၏ သက်ရောက်မှု နှင့်
- ရိုက်ချက်အတွက်အကျိုးသက်ရောက်စေသောအခြေအနေများ စသည်တို့ဖြစ်သည်။

စည်းမျဉ်းကို ပြင်းထန်စွာချိုးဖောက်ခြင်းရှိမရှိဆိုသည့်အချက်သည် ကျင်းပြတ်ပြိုင်ပွဲတွင် အသုံးပြုရန်မလိုပါ။အဘယ်ကြောင့်ဆိုသော် နေရာမှားမှကစားလိုက်မိသောကစားသမားသည် ကျင်းရှုံးပြစ်ဒဏ်ကျခံရပြီး ကျင်းကစားခြင်းပြီးဆုံးသွားပြီ ဖြစ်သောကြောင့်ဖြစ်သည်။

Side - အတွဲတစ်ဘက်

ကျင်းပြတ်ကစားနည်း သို့မဟုတ် အချက်ရေကစားနည်းတွင် ကစားသမားနှစ်ဦး သို့မဟုတ် နှစ်ဦးထက်ပို၍ ပါတနာအဖြစ် တွဲဖက်ပြီး ကစားသောအဖွဲ့။

အတွဲတစ်တွဲတွင် ကစားသမားတစ်ဦးချင်းစီက ကိုယ်ပိုင်ဘောလုံးတစ်လုံးစီကို ရိုက်ကစား၍သော်၎င်း (ဖိုးဘောကစားနည်း) ကစားသမားနှစ်ဦးလုံးက ဘောလုံးတစ်လုံးကို တလှည့်စီ ရိုက်ကစား၍သော်၎င်း (ဖိုးဆမ်းကစားနည်း) အခြားအတွဲနှင့် ယှဉ်ပြိုင်ကစားသော ဘက်တစ်ဘက်ဖြစ်သည်။

တွဲဘက်တစ်ဘက်ဆိုသည်မှာ Team အသင်းအဖွဲ့နှင့် မတူညီပါ။ အသင်းလိုက်ပြိုင်ပွဲတစ်ခုတွင် အသင်းတစ်ခုချင်းစီ၌ ကစားသမားများသည်တစ်ဦးချင်းစီသော်၎င်း၊ပါတနာနှင့်တွဲဖက်၍သော်၎င်း ဘက်တစ်ဘက်အဖြစ် ယှဉ်ပြိုင်ကစားကြခြင်းဖြစ်ပါသည်။

Stableford - စတေဘယ်ဖို့ဒ် ကစားနည်း

အချက်ရေကစားနည်းတစ်မျိုးဖြစ်ပြီး ဤကစားနည်းတွင် -

- ကစားသမား သို့မဟုတ် အတွဲတစ်ဘက်၏ ကျင်းတစ်ကျင်းစီရိုက်ချက် (ရိုက်ချက်နှင့် ပြစ်ဒဏ်အချက်များအပါအဝင်) များကို ကော်မတီကသတ်မှတ်ထားသော စံအချက်ရေနှင့် နှိုင်းယှဉ်၍ တွက်ချက်အမှတ်ပေးသည့် ကစားနည်းဖြစ်သည်။
- ပြိုင်ပွဲကွင်းပတ်အားလုံးကစားပြီးနောက် အမှတ်အများဆုံးရသောကစားသမား သို့မဟုတ် အတွဲသည် ပြိုင်ပွဲကို အနိုင်ရသူဖြစ်သည်။

Stance - စတန့်၊ (ရိုက်ကစားရန်နေရာယူ) ရပ်တည်ချက်

ရိုက်ကစားမှုပြုလုပ်ရန် ကစားသမား၏ခြေထောက်နှင့် ခန္ဓာကိုယ်ကို နေရာချထားသည့်အနေအထား။

စည်းမျဉ်း 25.4d ကိုဖတ်ရှုရန်။ (ရွေ့လျားသွားလာရေးအတွက် အထောက်အကူပြုကိရိယာ အသုံးပြုရသော ကစားသမားများအတွက် ရိုက်ချက်အတွက်ပြင်ဆင်ခြင်းနှင့် ရိုက်ချက်ပြုလုပ်ခြင်းတို့တွင် အထောက်အကူပြုကိရိယာ၏ အနေအထား ဖော်ပြချက် ပါဝင်စေရန် ဤအဓိပ္ပါယ်ဖွင့်ဆိုချက်ကို မွမ်းမံထားပါသည်။)

Stroke - ရိုက်ချက်

ဘောလုံးကိုရိုက်ရန် ဂေါက်တုတ်ကို ရှေ့သို့ရိုက်သောလှုပ်ရှားမှု။

သို့သော် ကစားသမားသည် -

- ဂေါက်တုတ်ကို အပေါ်မှ ရိုက်ဆင်းချလာစဉ် (အကြောင်းတစ်ခုခုကြောင့်) ဘောလုံးကိုမရိုက်တော့ရန်ဆုံးဖြတ်ပြီး တုတ်ခေါင်းကဘောလုံးဆီမရောက်မီ လွှဲချက်ကို တမင်ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့် ရပ်တန့်လိုက်လျှင် သို့မဟုတ် ထိုသို့အချိန်မီ မရပ်တန့်နိုင်သဖြင့် ဂေါက်တုတ်ကို ဘောလုံးမှ တမင်လမ်းကြောင်းလွဲသွားအောင် လွှဲထုတ်လိုက်လျှင်၊
- လေ့ကျင့်ဆွင်းအစမ်းလွှဲကြည့်စဉ် သို့မဟုတ် ရိုက်ချက်ပြုလုပ်ရန် ပြင်ဆင်သည့်အချိန်တွင် မတော်တဆ ဘောလုံးကို ထိခတ်မိလျှင်၊

ရိုက်ချက်ပြုလုပ်ခြင်းမဟုတ်ပါ။

စည်းမျဉ်းက 'ဘောလုံးကိုကစားခြင်း' 'ဘောလုံးကိုရိုက်ခြင်း' ဟု သုံးနှုန်းထားလျှင် ရိုက်ချက်ပြုလုပ်ခြင်းကို ဆိုလိုခြင်းဖြစ်သည်။ ကစားသမား၏ ကျင်းတစ်ကျင်း သို့မဟုတ် ကွင်းပတ်တစ်ခုအတွက် ရိုက်ချက် စကိုးကို ရိုက်ချက်အရေအတွက် ကိန်းဂဏန်း သို့မဟုတ် ရိုက်ထားပြီးသောအချက်ရေအဖြစ်ဖော်ပြပြီး ၎င်းသည် ရိုက်ချက်ပြုလုပ်သောအရေအတွက်နှင့် ပြစ်ဒဏ်အချက်များ အားလုံးအပါအဝင်ကို ဆိုလိုခြင်းဖြစ်သည်။ (စည်းမျဉ်း 3.1c ကို ဖတ်ရှုရန်။)

Stroke and Distance - အချက်နှင့် အကွာအဝေးပြစ်ဒဏ်

စည်းမျဉ်း 17, 18 သို့မဟုတ် 19 တို့အရ သက်သာခွင့်ယူသည့်အခါ ဘောလုံးတစ်လုံးကို နောက်ဆုံးရိုက်ခဲ့သောနေရာမှ ပြန်ရိုက်ရသည့် နည်းလမ်းနှင့် ပြစ်ဒဏ်။ (စည်းမျဉ်း 14.6 ကို ဖတ်ရှုရန်။)

ဆိုလိုသည်မှာ ကစားသမားသည် -

- ပြစ်ဒဏ်တစ်ချက် ကျခံရမည်။
- နောက်ဆုံးရိုက်ခဲ့သည့်နေရာမှ ကျင်းဘက်ဆီသို့ရောက်ရှိခဲ့သည့် အကွာအဝေးရရှိမှုအကျိုးကို အဆုံးရှုံးခံရမည်-

ဟု ဆိုလိုခြင်းဖြစ်သည်။

Stroke Play - အချက်ရေကစားနည်း၊ အချက်ရေပြိုင်ပွဲ

ပြိုင်ပွဲတစ်ခုတွင် ကစားသမားတစ်ဦး သို့မဟုတ် အတွဲတစ်ဘက်နှင့် အခြားကစားသမားများအားလုံး သို့မဟုတ် အခြားအတွဲများ ယှဉ်ပြိုင်ရသောကစားနည်း။

ပုံမှန်အချက်ရေပြိုင်ပွဲတွင် - (စည်းမျဉ်း 3.3 ကို ဖတ်ရှုရန်။)

- ကွင်းပတ်တစ်ခုအတွက် ကစားသမားတစ်ဦး သို့မဟုတ် အတွဲတစ်ဘက်၏ ရိုက်ချက်စကိုးသည် ကျင်းတိုင်းတွင် ကျင်းအဝင်သွင်းရသည့် ရိုက်ချက်စုစုပေါင်း (ရိုက်ချက်များနှင့် ပြစ်ဒဏ်အချက်များ အပါအဝင်) ဖြစ်ပြီး
- ကွင်းပတ်အားလုံးကို စုစုပေါင်းရိုက်ချက် အနည်းဆုံးဖြင့် ပြီးဆုံးအောင်ကစားနိုင်သည့် ကစားသမား သို့မဟုတ် အတွဲက အနိုင်ရရှိသူဖြစ်သည်။

ရိုက်ချက်တွက်နည်းစနစ်မတူသော အခြားအချက်ရေပြိုင်ပွဲကစားနည်းများမှာ စတေဘယ်ဖို့ဒ်ကစားနည်း၊ အများဆုံးအချက်ရေသတ်မှတ်ကစားနည်း နှင့် ပါ / ဘူဂီ ကစားနည်းတို့ဖြစ်သည်။ (စည်းမျဉ်း 21 ကို ဖတ်ရှုရန်။)

အချက်ရေကစားနည်းအားလုံးကို တစ်ဦးချင်းသော်၎င်း (ကစားသမားတစ်ဦးချင်းစီ၏ ကိုယ်ပိုင်ယှဉ်ပြိုင်မှု)၊ ပါတနာများတွဲဖက်ကစားသည့် အတွဲများအကြားတွင်၎င်း (ဖိုးဆမ်းကစားနည်း၊ ဖိုးဘောကစားနည်း) ယှဉ်ပြိုင်ကစားနိုင်သည်။

Substitute - ဘောလုံးအစားထိုးခြင်း

ကျင်းတစ်ကျင်းကစားရာတွင် လက်ရှိအသုံးပြုနေသည့်ဘောလုံးကို အခြားဘောလုံးတစ်လုံးဖြင့် လဲလှယ်ပြီး ကျင်းကစားနေသည့် ဘောလုံး ဖြစ်လာစေခြင်း။

မူလဘောလုံးသည် -

- ကျင်းကစားနေသောဘောလုံးဖြစ်စေ (သို့မဟုတ်)
- ကွင်းအတွင်းမှကောက်ယူထားခြင်း၊ ပျောက်ဆုံးသွားခြင်း၊ အိုဘီကျရောက်သွားခြင်းကြောင့် ကျင်းကစားနေသောဘောလုံးအဖြစ် ဆက်လက်မရှိတော့လျှင်ဖြစ်စေ

မူလဘောလုံးအတွက် အစားဝင်နေရာယူရန် အခြားဘောလုံးတစ်လုံးကို ကျင်းကစားနေသောဘောလုံးအဖြစ် မည်သည့်နည်းလမ်းဖြင့်မဆို (စည်းမျဉ်း 14.4 ကိုဖတ်ရှုရန်။) ဆောင်ရွက်လိုက်လျှင် ထိုဘောလုံးသည် မူလဘောလုံးအတွက် ဘောလုံးအစားထိုးခြင်းပင်ဖြစ်သည်။

ထိုသို့အစားထိုးလိုက်သောဘောလုံးသည် -

- နေရာပြန်ထားခြင်း၊ လွှတ်ချခြင်း၊ သို့မဟုတ် နေရာချထားခြင်းတို့ကို မမှန်ကန်သောနည်းလမ်း (သို့မဟုတ်) နေရာမှားတွင် ဆောင်ရွက်လိုက်သည့်တိုင်၊
- စည်းမျဉ်းအရ ထိုသို့ အစားထိုးခြင်းထက် မူလဘောလုံးကိုသာ ပြန်လည်ထားရှိရန် လိုအပ်သည့်တိုင်၊

အစားထိုးလိုက်သည့်ဘောလုံးသည်သာ ကျင်းကစားနေသောဘောလုံးအဖြစ်သို့ ရောက်ရှိလာပါသည်။

Tee - တီ၊ တီတံ

တီခုံဧရိယာမှ ဘောလုံးကိုရိုက်သည့်အခါ ဘောလုံးကို တီခုံမျက်နှာပြင်အထက်တွင် မြင့်တက်နေစေရန် ဘောလုံးတင်သည့် ပစ္စည်း။

တီတံ၏အရှည်သည် 4 လက်မ (101.6 မီလီမီတာ) ထက်မပိုရဘဲ အသုံးအဆောင်ပစ္စည်း စည်းမျဉ်းများ၏ သတ်မှတ်ချက်များနှင့် ကိုက်ညီရမည်။

Teeing Area - တီခုံဧရိယာ

ကျင်းတစ်ကျင်းကစားရန်အတွက် စတင်ကစားရသည့်နေရာ။

တီခုံဧရိယာသည် ရှေ့နောက် ဂေါက်တုတ် ၂ ပြန်စာ အနက်ရှိသည့် ထောင့်မှန်စတုဂံပုံဖြစ်ပြီး -

- ရှေ့ဖက်အနားသတ်သည် ကော်မတီကချထားပေးသော တီမာကာနှစ်ခု၏ ရှေ့ဖက်နယ်ကုန်အစွန်းမှတ်များအကြား ဆက်ဆွဲမျဉ်းဖြစ်ပြီး
- ဘေးဘက်အနားသတ်များသည် တီမာကာများ၏ အပြင်ဘက်နယ်ကုန်အစွန်းမှတ်များမှ နောက်သို့ဆွဲသည့်မျဉ်းဖြစ်သည်။

တီခုံဧရိယာသည် ကွင်း၏ သတ်မှတ်ဧရိယာ (၅) မျိုးအနက် တစ်မျိုးဖြစ်သည်။

တီခုံဧရိယာမဟုတ်သော အခြားတီမာကာနေရာများ (လက်ရှိကျင်းဖြစ်စေ အခြားကျင်းဖြစ်စေ) အားလုံးသည် အထွေထွေဧရိယာ General Area ၏ အစိတ်အပိုင်းဖြစ်သည်။

Temporary Water - ယာယီရေအိုင်

- ပြစ်ဒဏ်ပေးဧရိယာအတွင်းတွင်မဟုတ်သော
- ကစားသမား ရပ်တည်ချက်စတန့်မယူမီ သို့မဟုတ် စတန့်ယူပြီးချိန်တွင် (ခြေထောက်ဖြင့်အလွန်အကျွံဖိနင်းခြင်းမပြုလုပ်ဘဲ) တွေ့မြင်ရသော

မြေမျက်နှာပြင်အပေါ်တွင် ယာယီစုပုံလာသောရေ (ဥပမာ - မိုးရေ၊ စီးဆင်းလာသောရေ သို့မဟုတ် ရေထုထည်တစ်ခုခုမှ လျှံထွက်လာသောရေတို့ကြောင့် အိုင်ထွန်းလာသော ရေဗွက်အိုင်)

မြေပြင်သည် စိုစွတ်နေရုံ၊ ရွှံ့ဖြစ်နေရုံ၊ ပျော့အိနေရုံ သို့မဟုတ် ကစားသမားခြေလှမ်းအောက်တွင် ခဏတာရေမြင်လိုက်ပြီး ပြန်ပျောက်သွားသည့်ရေဖြစ်ရုံဆိုလျှင် ယာယီရေအိုင်အဖြစ်သတ်မှတ်ရန် မလုံလောက်ပါ။ ကစားသမား ရပ်တည်ချက် စတန့် မယူမီ သို့မဟုတ် စတန့်ယူပြီးချိန်တွင် မြင်သာသောရေအစုအဝေး ရှိနေမှသာ ယာယီရေအိုင်အဖြစ် သတ်မှတ်ပါသည်။

အထူးအခြေအနေများ -

- **နှင်းရည် နှင်းစက် နှင်းပေါက်များ**သည် ယာယီရေအိုင်မဟုတ်ပါ။
- **နှင်းခဲနှင့် သဘာဝရေခဲ**သည် လုစ်အင်ပက်ဒိမန့်အဖြစ်သော်၎င်း၊ မြေပြင်ပေါ်တွင်ရှိနေစဉ်တွင် ယာယီရေအိုင်အဖြစ်၎င်း ကစားသမား၏စိတ်ကြိုက် သတ်မှတ်နိုင်သည်။
- **စက်ရုံထုတ်ရေခဲ**သည် အော့ဖစထရပ်ရှင်ဖြစ်သည်။

Three-Ball - သရီးဘော၊ ၃ ဦးပတ်လည် ကစားနည်း
ကျင်းပြတ်ပြိုင်ပွဲကစားနည်းတစ်မျိုး။
- ကစားသမား ၃ ယောက်မှ တစ်ယောက်ချင်းစီသည် တစ်ချိန်တည်းတွင် ကျန်ကစားသမားနှစ်ယောက်နှင့် တစ်ယောက်ချင်း ကျင်းပြတ်ကစားနည်းဖြင့် အပြန်အလှန်ယှဉ်ပြိုင်ရသော ကစားနည်းဖြစ်သည်။
- ကစားသမား တစ်ယောက်ချင်းစီသည် ပြိုင်ပွဲနှစ်ခုလုံးအတွက် ဘောလုံးတစ်လုံးတည်းကိုသာ အသုံးပြုကစားရင်း ယှဉ်ပြိုင်ခြင်းဖြစ်သည်။

Wrong Ball - ဘောလုံးအမှား
အောက်ပါတို့မှလွဲ၍ အခြားသောဘောလုံး။
- ကစားသမား၏ လက်ရှိကျင်းကစားနေသောဘောလုံး (မူလ သို့မဟုတ် အစားထိုးဘောလုံး)
- ကစားသမား၏ ပရိုဗီရှင်နယ် အရံဘော (စည်းမျဉ်း 18.3c အရ မစွန့်လွှတ်မီအချိန်ထိ) သို့မဟုတ်
- အချက်ရေကစားနည်းတွင် စည်းမျဉ်း 14.7b သို့မဟုတ် 20.1c အရ ရိုက်ကစားသော ဒုတိယဘောလုံး၊ အပြိုင်ဘော

ဘောလုံးအမှား၏ ဥပမာများမှာ -
- တခြားကစားသမားတစ်ယောက်၏ ကျင်းကစားနေသောဘောလုံး
- စွန့်ပစ်ဘောလုံး၊ ပိုင်ရှင်မဲ့ဘောလုံး
- ကစားသမား၏ အိုဘီကျရောက်နေသော ကိုယ်ပိုင်ဘောလုံး၊ ဆုံးရှုံးပြီးဘောလုံး၊ ကောက်ယူထားပြီးနောက် ကျင်းကစားနေသောဘောလုံးအဖြစ်ရောက်ရှိရန် ပြန်လည်ဆောင်ရွက်ခြင်း မပြုလုပ်ရသေးသောဘောလုံး

စသည်တို့ဖြစ်သည်။

Wrong Green - ဂရင်းအမှား
လက်ရှိကစားနေသောကျင်း၏ ပတ်တင်ဂရင်းမှလွဲ၍ ကွင်းအတွင်းရှိ ကျန်ဂရင်းများအားလုံး။
ဂရင်းအမှားတွင် -
- လက်ရှိအချိန်တွင် ကစားသမား ကစားနေခြင်းမဟုတ်သည့် ကျင်းများအားလုံး၏ ဂရင်းများ
- ယာယီဂရင်းအသုံးပြုပြီးကစားနေရသောကျင်း၏ ပုံမှန်ဂရင်း
- ချစ်ပင်၊ ပတ်တင် လေ့ကျင့်ရန် ပြုလုပ်ထားသည့် လေ့ကျင့်ရေးဂရင်းများအားလုံး။ (ကော်မတီက ဒေသန္တရစည်းမျဉ်းဖြင့် ချန်လှပ်ထားခြင်းမရှိလျှင်)

တို့ ပါဝင်ပါသည်။
ဂရင်းအမှားများသည် အထွေထွေဧရိယာ General Area ၏ အစိတ်အပိုင်းဖြစ်သည်။

Wrong Place - နေရာအမှား

စည်းမျဉ်းအရ ကစားသမား ကစားရမည့်၊ ကစားခွင့်ရှိသည့်နေရာမှလွဲ၍ ကွင်းအတွင်းရှိ ကျန်နေရာများ။

နေရာအမှားမှကစားခြင်းအတွက် ဥပမာများမှာ -

- ဘောလုံးတစ်လုံးကို အမှတ်နေရာ လွဲမှားစွာပြန်ထားပြီး ရိုက်ကစားခြင်း (သို့မဟုတ်) စည်းမျဉ်းအရ နေရာပြန်ထားရန် လိုအပ်သောဘောလုံးကို နေရာပြန်မထားဘဲ ဘောလုံးရောက်ရှိသောနေရာမှ ရိုက်ကစားခြင်း။
- ဘောလုံးကိုလွှတ်ချပြီးနောက် သက်သာခွင့်ရဧရိယာ၏အပြင်ဘက်တွင် ရောက်ရှိရပ်တန့်နေသည့်ဘောလုံးကို ရိုက်ကစားခြင်း။
- စည်းမျဉ်းအမှန်အရ ခွင့်မပြုသောနေရာတွင် စည်းမျဉ်းအမှားကို အသုံးပြုပြီး သက်သာခွင့်ယူ၍ လွှတ်ချထားသော ဘောလုံးကို ရိုက်ကစားခြင်း။
- 'ကစားခွင့်မပြုသည့်နယ်မြေ' အတွင်း ရောက်ရှိနေသောဘောလုံးကိုရိုက်ကစားခြင်း သို့မဟုတ် ကစားသမား၏ ဆွင်းစတန့်တို့နှင့် 'ကစားခွင့်မပြုသည့်နယ်မြေ' မလွတ်ကင်းဘဲ ရိုက်ကစားခြင်း။

စသည်တို့ဖြစ်သည်။

အောက်ပါအခြေအနေများသည် နေရာမှားကစားခြင်းမဟုတ်ပါ။

- ကျင်းတစ်ကျင်းစတင်ကစားသည့်အခါ တီခုံဧရိယာပြင်ပမှကစားခြင်း နှင့် ထိုအမှားကို ပြုပြင်ရန်ကြိုးစားခြင်း။ (စည်းမျဉ်း 6.1b ကို ဖတ်ရှုရန်။)
- ကစားသမားသည် စည်းမျဉ်းအရ ရိုက်ချက်ကိုပြန်လည်ရိုက်ကစားရန် လိုအပ်သော်လည်း ပြန်လည်ရိုက်ကစားရန် ပျက်ကွက်ပြီး ဘောလုံးရောက်ရှိရပ်တန့်နေသောနေရာမှ ရိုက်ကစားခြင်း။

Index

အက္ခရာစဉ်အညွှန်း

Index

	Rule	Page
Abnormal Course Conditions ပုံမှန်မဟုတ်သော ကွင်းအခြေအနေ		
- Ball Not Found	16.1e	142
- Bunker	16.1c	140
- General Area	16.1b	139
- Ground Under Repair	16.1	137
- Lifting to Determine If Relief Allowed	16.4	148
- No Play Zone	16.1f	143
- Penalty Area	16.1a(2)	139
- Putting Green	16.1d	142
- Stroke Clearly Unreasonable	16.1a(3)	139
- When Relief Allowed	16.1a(1)	137
Advice and Other Help အကြံဉာဏ် နှင့် အခြားအကူအညီ		
- Advice	10.2a	87
- Help from an Aide, Other Person or Supervisor - Players with Disabilities	25.2a, 25.4a, 25.5a	203, 206, 210
- Line of Play	10.2b	88
- Objects to Help with Alignment	10.2b(3)	89
- Objects to Help with Alignment for Players Who Are Blind	25.2c	203
- Physical Help and Protection from Elements	10.2b(5)	90
Aides အကူအညီများ		
- Help from an Aide, Other Person or Supervisor - Players with Disabilities	25.2a, 25.4a, 25.4b, 25.5a	203, 206, 206, 210
- Player Allowed Only One Aide - Players with Disabilities	25.2b, 25.4c, 25.5b	203, 207, 210
Alternate Shot အလှည့်ကျ ရိုက်ခြင်း	See Foursomes	
Animal Holes တိရစ္ဆာန်တူးထားသောကျင်းများ	See Abnormal Course Conditions	
Artificial Paths လူက ဖန်တီးပြုလုပ်ထားသည့် လမ်းများ	See Abnormal Course Conditions	
Ball ဘောလုံး		
- Breaks into Pieces	4.2b, 4.2c	43
- Conforming Balls	4.2a	43
- Cut or Cracked	4.2c	43
- Helping with Play - On the Putting Green	15.3a	134
- Interfering with Play - Anywhere	15.3b	135
- Substituting Ball	4.2c(2), 14.2	44, 115

	Rule	Page
Ball in Motion ရွေ့လျားနေသည့် ဘောလုံး		
- Deliberately Altering Conditions to Affect Ball in Motion	11.3	98
- Deliberately Deflected or Stopped by Person	11.2	96
- Hits Assistive Mobility Device	25.4k	208
- Hits Outside Influence (Including Equipment)	11.1	94
- Hits Person	11.1	94
- Lifting Ball from Putting Green	11.3	98
- Moving Flagstick	11.3	98
Ball in Play ကျင်းကစားရန် အသက်ဝင်နေသည့် ဘောလုံး	14.4	123
Ball Moved ဘောလုံး နေရာရွှေ့ခြင်း		
- By Animal	9.6	83
- By Another Player in Stroke Play	9.6	83
- By Any Other Person	9.6	83
- By Caddie	9.4	81
- By Opponent in Match Play	9.5	82
- By Opponent in Match Play, When Penalty Applies	9.5b	83
- By Opponent's Caddie in Match Play	9.5	82
- By Outside Influence	9.6	83
- By Partner	22.2, 23.5b	189, 196
- By Player	9.4	81
- By Player, When Penalty Applies	9.4b	81
- By Wind, Water or Other Natural Forces	9.3	80
- Deciding What Caused the Ball to Move	9.2b	80
- Deciding Whether Ball Moved	9.2a	80
- During Backswing or Stroke	9.1b	79
- Helping with Play - On the Putting Green	15.3a	134
Ball Played as It Lies ဘောလုံးကို ကျသည့်အနေအထားအတိုင်းကစားခြင်း	9.1a	79
Ball-Marker ဘောလုံးမာကာ		
- Helping or Interfering with Play	15.3c	135
- Lifted or Moved	9.7a	84
- Penalty for Opponent Lifting or Moving	9.7b	84
Bunker ဘန်ကာ	12	100
- Abnormal Course Condition	16.1c	140
- Dangerous Animal Condition	16.2	144
- Loose Impediments	12.2a, 15.1	101, 130
- Movable Obstructions	12.2a, 15.2	101, 131
- Unplayable Ball	19.3	169
- Unplayable Ball for Players Using a Wheeled Mobility Device	25.4n	209

	Rule	Page
- When Ball Is in Bunker	12.1	101
- When Touching Sand Does Not Result in Penalty	12.2b(2)	102
- When Touching Sand Does Not Result in Penalty - Players with Disabilities	25.4l	209
- When Touching Sand Results in Penalty	12.2b(1)	101
Caddie ကက်ဒီ		
- Actions Allowed with Player Authority	10.3b(2)	92
- Actions Always Allowed	10.3b, 10.2b(1)	92, 88
- Actions Not Allowed	10.3b(3)	92
- Breach of Rules	10.3c	93
- Modification for Players with Disabilities	25.2e, 25.4j, 25.5d	204, 208, 211
- One Caddie Allowed at a Time	10.3a(1)	90
- Restricted Area for Caddie Before Player Makes Stroke	10.2b(4)	89
- Restricted Area for Caddie for Players Who Are Blind	25.2d	204
- Sharing a Caddie	10.3a(2)	91
Cleaning Ball ဘောလုံးအား သန့်စင်ခြင်း	14.1c	115
Clubs ဂေါက်တုတ်များ		
- Adding or Replacing Clubs	4.1b(3),(4)	40, 41
- Changing Playing Characteristics	4.1a(3)	39
- Conforming Clubs	4.1a(1)	38
- Limit of 14 Clubs	4.1b(1)	40
- Sharing Clubs	4.1b(2), 22.5, 23.7	40, 191, 196
- Taking Clubs Out of Play	4.1c	42
- Use or Repair of Club Damaged During Round	4.1a(2)	38
Completing a Hole ကျင်းကစားမှု ပြီးမြောက်ခြင်း	6.5	68
Conditions Deliberately Altered အနေအထားများကို ကြံရွယ်ချက်ဖြင့် ပြောင်းလဲခြင်း		
- Affecting Another Player's Ball	8.3	78
- Affecting Other Physical Conditions	8.2b	77
- Affecting the Lie of the Ball	8.2, 22.2, 23.5b	77, 189, 196
- Prohibited Actions	8.3b	78
Conditions Worsened ပိုဆိုးရွားသွားသော အနေအထားများ	8.1d	76
Conduct ကစားသမား၏ အပြုအမူ		
- Code of Conduct	1.2b	21
- Expected Player Conduct	1.2a	20
Correcting Mistake အမှားပြင် ဆောင်ရွက်ခြင်း		
- When Changing Option Allowed	14.5b	124
- When Corrections May Be Made	14.5a	124
- When Penalty Applies	14.5c	125

	Rule	Page
Course ကွင်း		
- Specific Areas	2.2b	26
- When Ball Touches Two Areas	2.2c	27
Dangerous Animal အန္တရာယ်ရှိသော တိရစ္ဆာန်		
- How to Take Relief	16.2b	144
- When Relief Is Allowed	16.2a	144
Dropping Ball ဘောလုံးအား ဒရော့လွှတ်ချကစားခြင်း		
- Accidentally Deflected After Ball Strikes Ground	14.3c	120
- Ball Comes to Rest Outside Relief Area	14.3c(2)	121
- Ball Must Be Dropped in and Come to Rest in Relief Area	14.3c(1)	120
- Deliberately Deflected	14.3d	122
- How Ball Must Be Dropped	14.3b	118
- How Ball Must Be Dropped - Players with Disabilities	25.2h, 25.3c, 25.4a, 25.6b	205, 205 206, 212
- Original Ball or Another Ball May Be Used	14.3a	118
Embedded Ball မြေတွင် မြှုပ်ဝင်နေသောဘောလုံး		
- How to Take Relief	16.3b	146
- When Relief Is Allowed	16.3a	145
Ending a Round ကွင်းပတ် ပြီးဆုံးခြင်း	5.3b	52
Equipment အသုံးအဆောင်ပစ္စည်း		
- Assistive Mobility Devices	25.4f	207
- Audio and Video	4.3a(4)	46
- Distance and Directional Information	4.3a(1)	45
- Gloves and Gripping Agents	4.3a(5)	46
- Information Gathered Before or During Round	4.3a(3)	45
- Information on Wind and Weather	4.3a(2)	45
- Medical Exceptions	4.3b(1)	47
- Status of Prosthetic Devices	25.3a	205
- Stretching Devices and Training Aids	4.3a(6)	47
- Tape or Similar Coverings	4.3b(2)	48
Flagstick အလံတိုင်	13.2	108
- Ball Hits Flagstick or Person When Flagstick Attended	13.2b(2)	110
- Ball Resting Against Flagstick in Hole	13.2c	111
- Leaving Flagstick in Hole	13.2a	108
- Removing Flagstick from Hole	13.2b(1)	110
Forms of Play: Match Play or Stroke Play ကစားနည်းပုံစံများ	3.1a	28
Forms of Play: Other အခြားကစားနည်းပုံစံများ	21.5	188

	Rule	Page
Four-Ball ဖိုးဘောကစားနည်း	23.1	192
- Order of Play	23.6	196
- Ball Deliberately Deflected	23.2c	193
- One or Both Partners May Represent Side	23.4	195
- Parters Sharing Clubs	23.7	196
- Partner Standing Behind Player During Stroke	23.8	196
- Penalties	23.9	197
- Player Responsible for Partner's Actions	23.5b	196
- Player's Actions Affecting Partner's Play	23.5a	195
- Scorecard in Stroke Play	23.2b	193
- Side's Score - Match Play and Stroke Play	23.2a	192
- When Absent Partner May Join Group	23.4	195
- When Round Ends	23.3b	194
- When Round Starts	23.3a	194
- Whether Conceded Stroke May Be Played	23.6	196
Foursomes ဖိုးဆမ်းကစားနည်း	22.1	189
- Either Partner May Act for Side	22.2	189
- Partner to Play First	22.4a	190
- Partners Sharing Clubs	22.5	191
- Partner Standing Behind Player During Stroke	22.6	191
- Side Must Alternate in Making Strokes	22.3	190
- Starting Round	22.4b	191
- When Wrong Partner Plays	22.3	190
Game of Golf ဂေါက်သီးအားကစား	1.1	20
General Area အထွေထွေ ဧရိယာ	2.2a	25
Gross Scores စုစုပေါင်းရိုက်ချက်	3.1c(1)	29
Ground Under Repair ပြုပြင်ဆဲမြေနေရာ	See Abnormal Course Conditions	
Groups အုပ်စု		
- Match Play	5.4a	52
- Stroke Play	5.4b	52
Identifying Ball ဘောလုံးအား ခွဲခြားစိစစ်ခြင်း		
- Ball Accidentally Moved When Identifying	7.4	72
- How to Identify Ball	7.2	71
- Lifting Ball to Identify It	7.3	71
Immovable Obstructions မရွှေ့ပြောင်းနိုင်သော လူလုပ်ပစ္စည်း	See Abnormal Course Conditions	

	Rule	Page
Improving Conditions အနေအထားများကို ပိုကောင်းအောင်လုပ်ခြင်း		
- Actions That Are Allowed	8.1b	74
- Actions That Are Not Allowed	8.1a	73
- Conditions Affecting the Stroke	8.1	73
- Restoring Conditions Improved	8.1c	75
Lifting and Replacing Ballဘောလုံးကောက်ယူခြင်း၊ပြန်ထားခြင်း	See Replacing Ball	
- Cleaning Ball	14.1c	115
- How to Replace Ball	14.2b(2)	116
- How to Replace Ball - Players With Disabilities	25.3d, 25.4e	205, 207
- Original Ball Must Be Used	14.2a	115
- Spot Must Be Marked	14.1a	114
- Who May Lift	14.1b	114
- Who May Lift - Players With Disabilities	25.2g, 25.4a, 25.5d	204, 206, 211
- Who Must Replace	14.2b	116
- Who Must Replace - Players With Disabilities	25.2h, 25.3c, 25.4a	205, 205, 206
Loose Impediments တွယ်ဆက်မနေသော သဘာဝဖြစ်ပစ္စည်း၊	15.1	130
- Ball Moved During Removal	15.1b	131
- Removal of Loose Impediments	15.1a	130
Lost Ball ဆုံးရှုံးသွားသော၊ ပျောက်ဆုံးသွားသော ဘောလုံး		
- What to Do When Ball Is Lost	18.2b	161
- When a Ball Is Lost	18.2a(1)	160
Making Stroke ရိုက်ချက်ပြုလုပ်ခြင်း		
- Anchoring the Club	10.1b	85
- Anchoring the Club - Players with Disabilites	25.3b, 25.4h	205, 208
- Ball Falling Off Tee	10.1d	86
- Ball Moves After Backswing Begun	10.1d	86
- Ball Moving in Water	10.1d	86
- Fairly Striking the Ball	10.1a	85
- Standing Across or on Line of Play	10.1c	86
- Standing Across or on Line of Play for Players Using an Assistive Mobility Device	25.4i	208
Match Play ကျင်းပြိုင်ကစားနည်း		
- Applying Handicaps	3.2c	31
- Concessions	3.2b	30
- Extending a Tied Match	3.2a(4)	30
- Knowing Match Score	3.2d(3)	33
- Protecting Own Rights and Interests	3.2d(4)	33

	Rule	Page
- Telling Opponent About Number of Strokes Taken	3.2d(1)	32
- Telling Opponent About Penalty	3.2d(2)	32
- Tying a Hole	3.2a(2)	29
- When Result Is Final	3.2a(5)	30
- Winning a Hole	3.2a(1)	29
- Winning a Match	3.2a(3)	30
Maximum Score အများဆုံးရိုက်ချက် သတ်မှတ်ကစားနည်း	21.2	183
- Ball Deliberately Deflected	21.2d	184
- Penalties	21.2c	184
- Scoring	21.2b	183
- When Round Ends	21.2e	185
Modifications for Players with Disabilities မသန်စွမ်းကစားသမားများ	25	202
- Anchoring the Club	25.3b, 25.4h	205, 208
- Dropping Ball	25.2h, 25.3c, 25.4a, 25.6b	205, 205 206, 212
- For Players Who Are Amputees	25.3	205
- For Players Who Are Blind	25.2	203
- For Players with Intellectual Disabilities	25.5	210
- For Players Who Use an Assistive Mobility Device	25.4	206
- General Provisions for All Categories of Disability	25.6	211
- Help from One Aide Only	25.2b, 25.4c, 25.5b	203, 207, 210
- Help from an Aide, Other Person or Supervisor	25.2a, 25.4a, 25.5a	203, 206, 210
- Lateral Relief Option for Players Using Wheeled Mobility Device	25.4m	209
- Lifting and Replacing Ball	25.2g, 25.2h, 25.3c, 25.3d, 25.4a, 25.4e, 25.5d	204, 205 205, 205, 206 207, 211
- Players with Both Intellectual and Physical Disabilities	25.5e	211
- Restricted Area for Caddie for Player Who Is Blind	25.2d	204
- Setting Down Object to Help with Alignment for Players Who Are Blind	25.2c	203
- Status of Prosthetic Devices	25.3a	205
- When Touching Sand Does Not Result in Penalty	25.2f, 25.4l	204, 209
Movable Obstructions ဖယ်ရှားနိုင်သော လူလုပ်ပစ္စည်း	15.2	131
- Ball Not Found	15.2b	133
- Relief Anywhere Except Putting Green	15.2a(2)	132

		Rule	Page
- Relief on Putting Green		15.2a(3)	133
- Removal		15.2a(1)	131
Net Scores	အသားတင် ရိုက်ချက်	3.1c(2)	29
No Play Zones	ကစားခွင့်မပြုသောနယ်မြေ	16.1f, 17.1e	143, 154
Order of Play	ကစားရန် အလှည့်ကျအစီအစဉ်		
- Four-Ball		23.6	196
- Foursomes		22.4	190
- Match Play		6.4a(1)	65
- Match Play - Playing Out of Turn		6.4a(2)	66
- Playing Again from Teeing Area		6.4c	67
- Playing Provisional Ball Anywhere Except Teeing Area		6.4d(2)	68
- Playing Provisional Ball from Teeing Area		6.4c	67
- Ready Golf		6.4b(2)	67
- Stroke Play		6.4b(1)	66
- When Taking Relief		6.4d(1)	68
Out of Bounds	ကွင်းပြင်ပ အိုဘီထွက်ခြင်း	2.1	25
- What to Do When Ball Is Out of Bounds		18.2b	161
- When a Ball Is Out of Bounds		18.2a(2)	160
Pace of Play	ကစားနှုန်းအရှိန်		
- Pace of Play Policy		5.6b(3)	55
- Playing Out of Turn		5.6b(2)	55
- Ready Golf		5.6b, 6.4b(2)	54, 67
- Recommendations		5.6b(1)	54
- Unreasonable Delay of Play		5.6a	54
- Unreasonable Delay of Play - Players with Disabilities		25.6a	211
Par/Bogey	ပါ-ဘိုဂီ ကစားနည်း	21.3	185
- Ball Deliberately Deflected		21.3d	187
- Penalties		21.3c	186
- Scoring		21.3b	185
- When Round Ends		21.3e	187
Penalties	ပြစ်ဒဏ်သတ်မှတ်ချက်များ	1.3c	23
Penalty Area	ပင်နယ်တီဧရိယာ၊ပြစ်ဒဏ်ပေးဧရိယာ	17	150
- Ball Not Found		17.1c	151
- Ball Played from Penalty Area Comes to Rest in Penalty Area		17.2a	155
- Ball Played from Penalty Area Is Lost, Out of Bounds or Unplayable		17.2b	158
- How to Take Relief		17.1d	151

	Rule	Page
- No Play Zone	17.1e	154
- No Relief Under Other Rules	17.3	158
- Play Ball as It Lies	17.1b	150
- Relief Options for Red Penalty Area	17.1d	151
- Relief Options for Red Penalty Area for Player Using Wheeled Mobility Device	25.4m	209
- Relief Options for Yellow Penalty Area	17.1d	151
- When a Ball Is in a Penalty Area	17.1a	150
Practice လေ့ကျင့်ခြင်း		
- Before or Between Rounds - Match Play	5.2a	51
- Before or Between Rounds - Stroke Play	5.2b	51
- Practising Between Two Holes	5.5b	53
- Practising When Play Is Suspended	5.5c	53
- Practising While Playing Hole	5.5a	53
Provisional Ball အရံဘောလုံး		
- Announcing Play of Provisional Ball	18.3b	162
- Playing Provisional Ball More Than Once	18.3c(1)	163
- When Allowed	18.3a	162
- When Provisional Ball Must Be Abandoned	18.3c(3)	165
- When Provisional Ball Becomes the Ball in Play	18.3c(2)	163
Putting Green ပတ်တင်ဂရင်း	13	103
- Ball or Ball-Marker Moved - Accidentally	13.1d(1)	105
- Ball or Ball-Marker Moved - By Natural Forces	13.1d(2)	105
- Ball Overhanging Hole	13.3	112
- Deliberate Testing	13.1e	105
- Marking, Lifting and Cleaning	13.1b	103
- Removing Sand and Loose Soil	13.1c(1)	104
- Repair of Damage	13.1c(2)	104
- When Ball Is on Putting Green	13.1a	103
- Wrong Green	13.1f	106
Reasonable Judgment ကျိုးကြောင်းဆီလျော်သော ချင့်ချိန်ဆုံးဖြတ်မှု	1.3b(2)	22
Replacing Ball ဘောလုံးအား မူလနေရာပြန်ထားခြင်း		
- How Ball Must Be Replaced	14.2b(2)	116
- Original Lie Altered Except in Sand	14.2d(2)	117
- Original Lie Altered in Sand	14.2d(1)	117
- Replaced Ball Does Not Stay on Original Spot	14.2e	117
- Spot Where Ball Is Replaced	14.2c	116

	Rule	Page
- Who Must Replace a Ball	14.2b(1)	116
- Who Must Replace a Ball - Players with Disabilities	25.2h, 25.3c, 25.4a	205, 205, 206
Rules စည်းမျဉ်းများ		
- Applying the Rules	1.3b(1)	22
- Meaning of Rules	1.3a	21
Rules Issues စည်းမျဉ်းဆိုင်ရာကိစ္စရပ်များ		
- Administrative Mistakes	20.2d	177
- Applying “Naked Eye” Standard When Using Video Evidence	20.2c	176
- Avoiding Unreasonable Delay	20.1a	172
- Correcting Wrong Ruling	20.2d	177
- Disqualifying Players After Result of Match Final	20.2e(1)	177
- Disqualifying Players After Stroke-Play Competition Closed	20.2e(2)	178
- Ineligible Player	20.2f	178
- Match Play	20.1b	172
- Rulings by Committee	20.2b	176
- Rulings by Referee	20.2a	176
- Situations Not Covered by the Rules	20.3	178
- Stroke Play	20.1c	174
Searching for Ball ဘောလုံးရှာဖွေခြင်း		
- Ball Accidentally Moved During Search	7.4	72
- Fairly Searching for Ball	7.1a	70
- Sand Moved When Searching	7.1b	71
Stableford စတေဘယ်လ်ဖို့ဒ် ကစားနည်း	21.1	180
- Ball Deliberately Deflected	21.1d	183
- Penalties	21.1c	182
- Scoring	21.1b	180
- When Round Ends	21.1e	183
Starting a Hole ကျင်းကို စတင်ကစားခြင်း		
- Playing from Inside Teeing Area - Match Play	6.1b(1)	59
- Playing from Inside Teeing Area - Stroke Play	6.1b(2)	60
- When Hole Starts	6.1a	59
Starting a Round ကွင်းပတ် စတင်ကစားခြင်း	5.3a	51
Stopping Play ကစားပွဲအား ရပ်တန့်ထားခြင်း		
- Ball or Ball-Marker Moved While Play Stopped	5.7d(2)	58
- By Agreement in Match Play	5.7a	55
- Immediate Suspension by Committee	5.7b(1)	56

	Rule	Page
- Lifting Ball	5.7d(1)	57
- Lightning	5.7a	55
- Normal Suspension by Committee	5.7b(2)	56
- Resuming Play	5.7c	57
- Suspension by Committee	5.7a	55
- When Players May or Must Stop Play	5.7a	55
Stroke and Distance အချက်နှင့်အကွာအဝေးပေး၍ နောက်ဆုံးရိုက်ခဲ့သည့်နေရာမှ ပြန်ရိုက်ခြင်း		
- Playing Again from General Area, Penalty Area or Bunker	14.6b	125
- Playing Again from Putting Green	14.6c	127
- Playing Again from Teeing Area	14.6a	125
Stroke-and-Distance Relief အချက်နှင့်အကွာအဝေးပေး သက်သာခွင့်	18.1	159
Stroke Cancelled ရိုက်ချက် ပယ်ဖျက်ခံရခြင်း	14.6	125
Stroke Play အချက်ရေကစားနည်း ပြိုင်ပွဲ		
- Determining a Winner	3.3a	34
- Holing Out	3.3c	37
- Scorecard - Handicap on Scorecard	3.3b(4)	36
- Scorecard - Marker Responsibilities	3.3b(1)	34
- Scorecard - Player Responsibilities	3.3b(2)	35
- Scorecard - Wrong Score for Hole	3.3b(3)	36
Substituting Ball ဘောလုံးအစားလဲခြင်း	6.3b	63
Team Competitions အသင်းအဖွဲ့လိုက် ယှဉ်ပြိုင်ပွဲများ	24.1	199
- Advice	24.4	199
- Team Captain	24.3	199
- Terms	24.2	199
Teeing Area တီခုံဧရိယာ/တီတည်ဧရိယာ	6.2	60
- Ball May Be Teed	6.2b(2)	61
- Improvements Allowed	6.2b(3)	61
- Moving Tee-Markers	6.2b(4)	62
- When Ball in Teeing Area	6.2b(1)	60
- When Teeing Area Rules Apply	6.2a	60
Temporary Water ယာယီရေအိုင်	See Abnormal Course Conditions	
Three-Ball Match Play သရီးဘော-ကျင်းပြတ်ကစားခြင်း	21.4	187
- Ball or Ball-Marker Lifted or Moved by Opponent	21.4c	188
- Playing Out of Turn	21.4b	187
Unplayable Ball ကစား၍မရနိုင်သည့် ဘောလုံး	19	166
- Back-on-the-Line Relief	19.2b	167
- Bunker - Relief in Bunker	19.3a	169
- Bunker - Relief Outside Bunker	19.3b	170

	Rule	Page
- Bunker - Relief Outside Bunker for Player Using Wheeled Mobility Device	25.4n	209
- General Area	19.2	166
- Lateral Relief	19.2c	167
- Lateral Relief for Player Using Wheeled Mobility Device	25.4m	209
- Penalty Area	19.1	166
- Putting Green	19.2	166
- Stroke-and-Distance Relief	19.2a	166
- When Relief May Be Taken	19.1	166
Wrong Ball ဘောလုံးအမှား	6.3c	64
- Making Stroke at Wrong Ball	6.3c(1)	64
- Player's Ball Played by Another Player	6.3c(2)	65
Wrong Place နေရာအမှား		
- Correction or Not	14.7b(1)	127
- Not a Serious Breach	14.7b	127
- Place from Where Ball Must Be Played	14.7a	127
- Serious Breach	14.7b	127

အခြားပုံနှိပ်ထုတ်ဝေမှုများ

Rules of Amateur Status အပျော်တမ်းကစားသမားအဆင့်အတန်းစည်းမျဉ်း

အပျော်တမ်းကစားခြင်းဟူသည် ကောင်းစွာအခြေခိုင်ပြီးဖြစ်သည့် အစဉ်အလာကစားခြင်းတစ်ရပ် ဖြစ်သလို အပျော်တမ်းကစားသမားများသာ သီးသန့်ယှဉ်ပြိုင်ကစားကြသော သမိုင်းကြောင်းလည်း ရှိခဲ့ပြီးဖြစ်သည်။ အပျော်တမ်းကစားသမားအဆင့်အတန်းစည်းမျဉ်းသည် မည်သို့သောသူက ပြိုင်ပွဲများတွင် အပျော်တမ်းကစားသမားအဖြစ် ဝင်ရောက်ယှဉ်ပြိုင်ခွင့်ရှိသည်ကို ဖော်ပြပေးသည်။ ဂေါက်သီးအားကစားသည် အဓိအားဖြင့် မိမိဘာသာ စည်းကမ်းထိန်းသိမ်းရသည့် ကစားနည်းဖြစ်ပြီး ဤအားကစား၏ ဂုဏ်သိက္ခာတရားကို ကာကွယ်နိုင်ရန်အတွက် အပျော်တမ်းကစားသမားတစ်ဦးအား ၎င်း၏ ပြိုင်ပွဲတွင်းစွမ်းဆောင်ရည်အလိုက် လက်ခံရယူခွင့်ပြုထားသည့် ဆုများ၏ ပုံစံနှင့်တန်ဖိုးကို ဂေါက်သီးစည်းမျဉ်း၊ ဟန်းဒီးကပ် အချက်ကျောစည်းမျဉ်း၊ အပျော်တမ်းအားကစားသမား အဆင့်အတန်း စည်းမျဉ်းများဖြင့် ကန့်သတ်ထိန်းကွပ်ထားသည်။ အားကစားသမားများ၊ စီမံအုပ်ချုပ်သူများသည် RandA.org ဝက်ဘ်ဆိုက်တွင် ရှာဖွေရယူနိုင်သည့် အပျော်တမ်းကစားသမားအဆင့်အတန်းစည်းမျဉ်းကို ကောင်းစွာ နားလည်ထားရန် လိုအပ်သည်။

Equipment Rules အသုံးအဆောင်ပစ္စည်းဆိုင်ရာစည်းမျဉ်း

အသုံးအဆောင်ပစ္စည်းဆိုင်ရာ စည်းမျဉ်းသည် ဂေါက်တုတ်၊ ဂေါက်ဘောလုံးနှင့် အခြားသော အသုံးအဆောင်ပစ္စည်းများ၏ ပုံစံဒီဇိုင်း၊ ထုတ်လုပ်ပုံ စသည့်တို့နှင့် သက်ဆိုင်သော ပိုမိုကျယ်ပြန့်ပြည့်စုံသည့် စည်းမျဉ်းစည်းကမ်းများ၊ စံချိန်စံညွှန်းများ၊ လမ်းညွှန်ချက်များကို ဂေါက်ပစ္စည်းထုတ်လုပ်ရောင်းချသူများ၊ ဒီဇိုင်နာများ၊ ပြိုင်ပွဲကြီးကြပ်သူများနှင့် ကစားသမားများအား ပိုမိုသိရှိ အထောက်အကူဖြစ်စေရန် ရည်ရွယ်သည်။ မိမိအသုံးပြုနေသော ဂေါက်အသုံးအဆောင် ပစ္စည်းများသည် စည်းမျဉ်းသတ်မှတ်ချက်များနှင့် ကိုက်ညီရန်မှာ ကစားသူ၏တာဝန်သာ ဖြစ်သည်။ အသုံးအဆောက်ပစ္စည်းဆိုင်ရာ စည်းမျဉ်းတွင် ဂေါက်သီးအားကစားပစ္စည်းများအား စံချိန်စံညွှန်းနှင့် ညီမညီ တရားဝင်စစ်ဆေးနိုင်သော Links နေရာများ၊ သက်ဆိုင်ရာစည်းမျဉ်းအလိုက် Video သရုပ်ပြရှင်းလင်းချက်များ၊ စံချိန်စံညွှန်း သတ်မှတ်ချက်များနှင့် စံနှုန်းတိုင်းတာခြင်းနည်းစနစ်များ ပါဝင်ပြီး RandA.org တွင် နောက်ဆုံးထွက်ရှိသော စည်းမျဉ်းများကို ရယူလေ့လာနိုင်ပါသည်။

Official Guide to the Rules of Golf ဂေါက်သီးစည်းမျဉ်းဆိုင်ရာ တရားဝင်ရုံးသုံးလမ်းညွှန်စာအုပ်

The R&A နှင့် USGA တို့သည် ဤစာအုပ်ကို ဂေါက်သီးအားကစား၏ အဆင့်အားလုံးတွင် ပါဝင်ဆောင်ရွက်နေသည့် စီမံအုပ်ချုပ်သူများအတွက် ရည်ရွယ်၍ စီစဉ်ထုတ်ဝေခြင်းဖြစ်သည်။ “Official Guide” သည် ဂေါက်သီးစည်းမျဉ်းများအားလုံးနှင့်တကွ စည်းမျဉ်းဆိုင်ရာ ဖွင့်ဆိုရှင်းလင်းချက်များ၊ ကော်မတီ၏လုပ်ငန်းစဉ်များ၊ စံပြဒေသန္တရစည်းမျဉ်းများ အားလုံးပြည့်စုံစွာ ပါဝင်သော စည်းမျဉ်းအရင်းအမြစ်တစ်ခု ဖြစ်သည်။ အလားတူပင် ဂေါက်သီးစည်းမျဉ်းများအတွက် လက်တွေ့အနေအထားများကို ရှင်းလင်းဖော်ပြပေးထားသည့် ရုပ်ပုံကားချပ်များစွာလည်း ပါဝင်သည်။ Official Guide ပါ အကြောင်းအရာများကို RandA.org ဝက်ဘ်ဆိုက်တွင် ရှာဖွေလေ့လာနိုင်သည်။