

## ภาคสนาม 10 ครั้ง

1. การจับกริฟ, การยืน set up, วง swing
2. การจับกริฟ, การยืน set up, วง swing
3. การจับกริฟ, การยืน set up, วง swing
4. เบลีคการเล่นลูกสั้น, เหล็ก 60, 56, 52, PW
5. เบลีคการเล่นเหล็กกลาง #9 #8 #7
6. เบลีคการเล่นเหล็ก #6 #5 #4 #3
7. เบลีคการเล่นแฟร์เวย์ U Weight, หัวไม้ 5, หัวไม้ 3
8. เบลีคการเล่นไดร์เวอร์
9. เบลีคการเล่นไดร์เวอร์
10. เบลีคการเล่นไดร์เวอร์

ทั้ง 10 ครั้ง จะสอดแทรกวิธี รูปแบบการเล่น การคอนโทรลลูกในทิศทาง ตามลม, ทวนลม, การตีขึ้นเขา (กรีนยก), การตีลงเขา (ในกรณีกรีนต่ำกว่าแท่น T-OFF หรือ จากแฟร์เวย์) รวมทั้งการเลือกเหล็กในแต่ละระยะตามกำลังความสามารถของแต่ละท่าน

แต่ละครั้งจะมีการทบทวนเบสิกโดยรวมทั้งหมดของแต่ละท่านว่ามีความ คืบหน้า, ต้องแก้ไขจุดใดบ้างเป็นรายบุคคลไป

## มารยาทการประพฤติตนระหว่างออกรอบ

### การรบกวนหรือทำให้ผู้ร่วมก๊วนเสียสมาธิ

ผู้เล่นต้องไม่แสดงการรบกวน หรือการทำให้ผู้ร่วมก๊วนเสียสมาธิด้วยการเคลื่อนไหว, พุดคุย หรือทำให้เกิดเสียงดังในขณะที่ผู้ร่วมก๊วนท่านอื่นกำลังเล่นอยู่

### บนกรีน

ผู้เล่นต้องไม่ยืนบน หรือ ขวางทางพัตต์ ทำให้เกิดเงาทาบบนเส้นทางพัตต์ของผู้ร่วมก๊วนท่านอื่น

### ช่วงจังหวะการเล่นในเวลาที่กำหนด

ทุกท่านต้องเล่นให้อยู่ในเวลา, ไม่ช้าเกินไป หรือต้องตามให้ทันในก๊วนของท่าน

### ลูกสำรอง

เพื่อประหยัดเวลาผู้เล่นควรเล่นลูก “สำรอง” Provisional Ball ในกรณีถ้าผู้เล่นเชื่อว่าลูกนั้นอาจ “หาย” นอกอุปสรรคน้ำ หรือออกนอกแนวเขตสนาม OB

### การบันทึกสกอร์

มาร์คเกอร์ควรตรวจสอบและบันทึกสกอร์ของผู้เล่นที่เกี่ยวข้องกันในช่วงระหว่างเดินลงจากกรีนไปยังแท่นที่หลุมต่อไป

## RULES

USGA - USA, MEXICO ใช้ 2 ประเทศเท่านั้น

R&A - ทั่วโลก

### กฏกอล์ฟ RULE OF GOLF

เริ่มร่างกฏ กติกา ในปี ค.ศ. 1744 และแก้ไขปรับปรุงให้เหมือนกันทั่วโลกที่  
ชัดเจนในปี ค.ศ. 2014 (มีการแก้กฎและข้อบังคับในบางกรณี, บางข้อ ทุกๆ 2 ปี)

กฏกอล์ฟ RULE OF GOLF มีทั้งหมด 34 ข้อ

ข้อ 1 การเล่น Game

ข้อ 2 แมทช์เพลย์ Match Play

ข้อ 3 สโตรคเพลย์ Stroke Play

ข้อ 4 ไม้กอล์ฟ Clubs

ข้อ 5 ลูกกอล์ฟ The Ball

ข้อ 6 ผู้เล่น The Player

ข้อ 7 การฝึกซ้อม Practice

ข้อ 8 คำปรึกษา การชี้เส้นทาง Advice Indicating Line Of Play

ข้อ 9 ข้อมูลเกี่ยวกับสโตรคที่ทำได้อะไร Information As To Strokes Taken

ข้อ 10 ลำดับการเล่น Order Of Play

ข้อ 11 แแท่นตั้งที่ Teeing Ground

ข้อ 12 การค้นหาและระบุลูก Searching For And Identifying Ball

ข้อ 13 เล่นลูกตามสภาพที่ลูกอยู่ Ball Played At It Lies

ข้อ 14 การตีลูก Striking The Ball

ข้อ 15 ลูกนำมาแทนลูกผิด Substituted Ball / Wrong Ball

ข้อ 16 กรีน The Putting Green

ข้อ 17 คันทรง The Flagstick

ข้อ 18 ลูกหยุดนิ่งถูกทำให้เคลื่อนที่ Ball At Rest Moved

ข้อ 19 ลูกกำลังเคลื่อนที่ถูกทำให้เฉหรือหยุดลง Ball In Motion Deflected

ข้อ 20 การหยิบ การครอบ การวาง การเล่นจากที่ผิด Lifting Ball Wrongly Dropped  
Or Placed

ข้อ 21 การทำความสะอาดลูก Cleaning Ball

ข้อ 22 ลูกช่วยเหลือหรือลูกกีดขวางการเล่น Ball Interfering Or Assisting

ข้อ 23 ลูกสิ่งกีดขวาง Loose Impediments

ข้อ 24 สิ่งกีดขวาง Obstruction

ข้อ 25 สภาพพื้นผิดปกติ ลูกจมในรอยตอก หรือกรีนผิด Abnormal Ground Embedded  
Ball And Wrong Putting Green

ข้อ 26 อุปสรรคน้ำ Water Hazard

ข้อ 27 ลูกหายหรือลูกอยู่ในเขต OB โพรวิชันนั้บบอล Ball Lost Or Out Of Bound  
And Provisional Ball

ข้อ 28 ลูกไม่สามารถเล่นได้ Ball Unplayable

ข้อ 29 ตรีซั่มส์ และ โฟร์ซั่มส์ Threesomes And Foursomes

ข้อ 30 ตรีบอล เบสท์บอล และ โฟร์บอลเมทซ์เพลย์ Three Ball, Best Ball And Four  
Ball Match Play

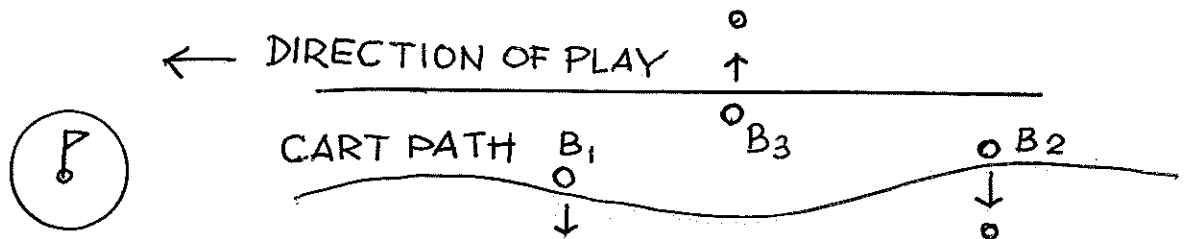
ข้อ 31 โฟร์บอล สโตรคเพลย์ Four Ball Stroke Play

ข้อ 32 การแข่งขันโบกี้ พาร์ และสเตเบิลฟอร์ด Bogey Par And Stableford  
Competition

ข้อ 33 คณะกรรมการ The Committee

ข้อ 34 การขัดแย้งและการตัดสิน Claims And Penalties

ลูกอยู่บนถนน กฎข้อ 25 สภาพพื้นผิวดกติ ไม่มีโทษปรับหาจุดผ่อนปรนที่ใกล้ที่สุด  
Nearest Point Of Relief



อุปสรรคน้ำข้าง (หลักสีแดง/เส้นสีแดง) กฎข้อ 26 อุปสรรคน้ำ Water Hazard  
วิธีผ่อนปรนมี 4 วิธี

- 1) ตีที่เดิม
- 2) Drop 2 Club ตรงจุดที่ถูกกอล์ฟข้ามขอบน้ำสุดท้าย
- 3) Drop 2 Club ตรงจุดที่ขอบฝั่งตรงข้ามระยะทางเท่ากัน
- 4) ถอยหลังแนวธงเท่าไรก็ได้

หลักสีแดงหรือเส้นสีแดง (นำหน้าไปหากรีน)

วิธีผ่อนปรนมี 2 วิธี

- 1) ตีที่เดิม
- 2) เล็งแนวธงแล้วถอยหลังเท่าไรก็ได้

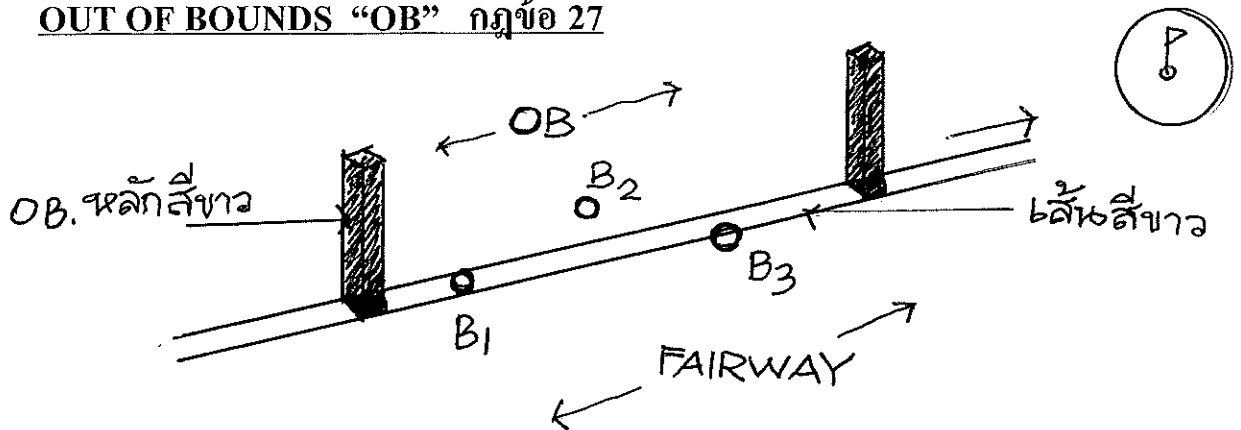
ลูกหาย Lost Ball / ลูกสำรอง Provisional Ball กฎข้อ 27

ลูกหาย Lost Ball คือ

1. ค้นหาไม่พบ, ระบุไม่ได้
2. ใช้อีกลูกมาเล่นแทนตามกฎและไม่ได้ไปค้นหาลูกเดิม
3. ตีลูกสำรอง Ball In Play

ลูกสำรอง Provisional Ball คือ ลูกที่ใช้ภายใต้กฎข้อ 27-2 ลูกหายในอุปสรรคน้ำหรือ  
ออกนอกสนาม OB

## OUT OF BOUNDS "OB" กฎข้อ 27



B1 = ลูกออกนอกเขตอุปสรรค คือ OB

B2 = OB

B3 = ส่วนหนึ่งส่วนใดของลูกยังอยู่ในเขต Fairway ถือว่าลูกนี้ไม่ใช่ "ลูก OB"

## ลูกอิมเพดิเม้นต์ Loose Impediment กฎข้อ 23

คือ วัสดุธรรมชาติที่ร่วงหล่นบนพื้น เช่น ก้อนหิน, ใบไม้, กิ่งไม้, แขนงไม้, มูลสัตว์, หนอนแมลง, คราบสัตว์, กองมูล (ที่ไม่ติดตึง) บนกรีน ทราย เศษดิน (ยกเว้น น้ำค้าง, น้ำแข็งที่ผลิตไม่ใช่ Loose Impediment) ละเมิดกฎปรับ 2 สโตรค

ลูกไม่สามารถเล่นได้ Ball Unplayer คือ ลูกเล่นไม่ได้ (ลูกตาย) ผู้เล่นเท่านั้นที่จะบอกได้ ผู้ร่วมก๊วนหรือแม้แต่กรรมการก็ไม่สามารถบอกได้

### มี 3 ทางเลือก

- 1) ตีที่เดิม
- 2) Drop เติ้งแนว ชงถอยหลังเท่าไรก็ได้
- 3) วัดจากลูกเท่านั้น 2 ช่วงไม้กอล์ฟ

## รูปแบบของ แมทช์เพลย์ From Of Match Play

ประเภทโฟร์ซัม (FourSome) หมายถึง แมทช์ระหว่าง ผู้เล่น 2 คน แข่งกับผู้เล่น 2 คน และแต่ละฝ่ายใช้ “ลูก” ฝ่ายละ 1 ลูก

ประเภทโฟร์บอล (Four Ball) หมายถึง แมทช์ระหว่าง “ลูก” ที่ดีกว่าของผู้เล่น 2 คน แข่งกับ “ลูก” ที่ดีกว่าของผู้เล่นอีก 2 คน

## รูปแบบของสโตรคเพลย์ From Of Stroke Play

ประเภทโฟร์ซัม (FourSome) หมายถึง การแข่งขันที่ผู้แข่งขัน 2 คน เล่นเป็นพาร์ทเนอร์และใช้ 1 ลูก

ประเภทโฟร์บอล (Four Ball) หมายถึง ผู้แข่งขัน 2 คน เล่นเป็นพาร์ทเนอร์ โดยแต่ละคนเล่น “ลูก” ของตนเอง สกอร์ที่ต่ำกว่า (ดีกว่า) ของพาร์ทเนอร์ทั้งสองเป็นสกอร์ของหลุมนั้น (ถ้าผู้เล่น) พาร์ทเนอร์ 1 คน ไม่เล่นจบหลุมใดหลุมหนึ่งไม่มี

ประเภทสเตเบิลฟอร์ด การนับสกอร์เป็นการให้คะแนนสัมพันธ์กับสกอร์ที่กำหนดของแต่ละหลุม ดังนี้

<u>ในหลุมที่เล่น</u>	<u>คะแนน</u>
- มากกว่า 1 เกินจากสกอร์ที่กำหนดหรือไม่ส่งสกอร์ (ดับเบิล โบกี้)	0
- 1 เกินจากสกอร์ที่กำหนด (โบกี้)	1
- สกอร์ที่กำหนด (พาร์)	2
- 1 ต่ำกว่าสกอร์ที่กำหนด (หนึ่งอันเดอร์)	3
- 2 ต่ำกว่าสกอร์ที่กำหนด (Hole In One)	4
- 3 ต่ำกว่าสกอร์ที่กำหนด (Eagle)	5
- 4 ต่ำกว่าสกอร์ที่กำหนด (Albatross)	6

ผู้ชนะ คือ ผู้แข่งขันที่ทำคะแนนรวมสูงสุด

มาร์คเกอร์ เป็นผู้รับผิดชอบในการจดจำนวนสโตรครวมของแต่ละหลุม ละเมิดกฎปรับ 2 แต้ม หรือ โทษตัดสิทธิ์ DQ

## การคิดคะแนนแบบ 36 SYSTEM

1. หลุมใดได้คะแนน PAR / BIRDIE / EAGLE / HOLE IN ONE / ALBATROSS  
จะได้ 2 คะแนน
2. หลุมใดได้ BOGIE จะได้ 1 คะแนน (หากตีมากกว่าโบกี้จะไม่ได้คะแนน)
3. เมื่อครบ 18 หลุมให้นำคะแนนได้รับทั้งหมดจาก 1-2 เอาไปหักออกจาก 36  
เหลือเท่าไรนั่นคือ HANDICAP ของผู้นั้น  
หมายเหตุ : ในบางกรณีอาจกำหนดแต้มต่อ HANDIAP ไม่เกิน 24 ก็ได้
4. การจัดแข่งไฟต์ตามแต้มต่อที่คำนวณได้ของแต่ละผู้เล่น เช่น  
ไฟต์ A 0-9  
ไฟต์ B 10-18  
ไฟต์ C 19-24  
ไฟต์ D 25-36
5. นำคะแนน OUT และ IN บวกกันเป็น GROSS SCORE หักด้วยแต้มต่อเป็น  
NET SCORE ก็จะได้ผู้ชนะในแต่ละไฟต์

### การตัดสิน

พิจารณาตามลำดับจากผู้มี NET SCORE ต่ำสุดในแต่ละ FLIGHT เป็นผู้ชนะ  
หาก NET SCORE เท่ากัน ให้ผู้มีแต้มต่อน้อยกว่าเป็นผู้ชนะ ถ้าแต้มต่อเท่ากันจะต้อง  
ใช้คะแนนแต่ละหลุมตาม HANDICAP ของสนามจากน้อยไปหามาก ผู้มีคะแนนน้อย  
กว่าในหลุมใดหลุมหนึ่งเป็นผู้ชนะ