

R&A USGA®

Golfreglur

Leikmannaútgáfa

Í gildi frá janúar 2019



vörður





Golfvernd Varðar

Stundum verða óhöpp sem
ekkert FORE! getur bjargað.

Kynntu þér Golfvernd á vordur.is





Golfreglur

Leikmannaútgáfa

Í gildi frá janúar 2019

Í sameiningu stjórna R&A, í St. Andrews í Skotlandi, og Golfsamband Bandaríkjanna (USGA), í Liberty Corner, New Jersey, golfleiknum um heim allan, þar á meðal með gerð og túlkun golfreglnanna.

Þótt R&A og USGA vinni saman að gerð samræmdra golfreglna sinna þeir ólíkum heimshlutum. USGA hefur yfirumsjón með golfreglunum í Bandaríkjunum, yfirráðasvæðum þeirra og Mexíkó. R&A, samkvæmt umboði viðkomandi golfsambanda, sinnir sama hlutverki í öðrum heimshlutum.

R&A og USGA áskilja sér rétt til að breyta reglunum og túlkun þeirra hvenær sem er.

www.RandA.org

www.USGA.org

© 2018 R&A Rules Limited og The United States Golf Association. Allur réttur áskilinn.

Verði ágreiningur um túlkun reglnanna gildir enski textinn eins og hann er í útgáfu R&A Rules Limited og USGA.

Íslensk þýðing: Hörður Geirsson

Golfsamband Íslands | Engjavegi 6 | 104 Reykjavík
www.golf.is

Inngangur

„Leikmannaútgáfa golfreglnanna“ er ritið sem dreift er til kylfinga um allan heim. Þetta eru ekki leiðbeiningar um golfreglurnar heldur stytt útgáfa reglnanna þar sem lögð er áhersla á þig, kylfinginn.

Eftirfarandi eru nokkur aðalatriði leikmannaútgáfunnar:

- Hún er gild reglubók. Hún lítur út eins og aðal reglubókin og er með sambærilegri uppbyggingu. Þótt texti hennar sé stytur veitir hún sömu svör og aðal reglubókin.
- Í leikmannaútgáfunni er lögð áhersla á þær reglur sem skipta þig mestu sem leikmann. Þar á meðal eru reglurnar sem lýsa grunnatriðum golfs – til dæmis að leika samkvæmt reglunum og í anda leiksins, ólíkir hlutar vallarins og útbúnaðurinn sem þú mátt nota – auk þeirra reglna sem oftast þarf að nota.
- Þótt útgáfan nái ekki til sumra aðstæðna sem koma sjaldan við sögu í golfleiknum vísar hún til nánari upplýsinga um aðstæðurnar í aðal reglubókinni, með þessari tilvísun:



Þetta tákn merkir að þú ættir að skoða aðal reglubókina (í útprentaðri útgáfu, í appi R&A eða á vefsíðu R&A, RandA.org), eða ráðfæra þig við nefndina varðandi frekari skýringar.

- Leikmannaútgáfan er skrifuð þannig að hún vísar til „þín“, kylfingsins. Þessi stíll, að setja kylfinginn í forgrunn, er annað lykilskef í að gera reglurnar aðgengilegri.
- Útgáfan inniheldur skýringarmyndir og töflur til að útskýra reglurnar á sjónrænan hátt.

Markmiðið með leikmannaútgáfunni er að kynna reglurnar á auðskildari hátt og með áherslu á það sem þú, kylfingurinn, þarft að vita til að leika samkvæmt reglunum.

Efnisyfirlit

Formáli	8
Hvernig nota á leikmannaútgáfu golfreglnanna	15
I. Grundvallaratriði leiksins (reglur 1-4)	17
Regla 1 - Leikurinn, hegðun leikmannsins og reglurnar	18
1.1 Golfleikurinn	18
1.2 Viðmið um hegðun leikmanna	18
1.3 Leikið samkvæmt reglunum	19
Regla 2 – Völlurinn	20
2.1 Vallarmörk og út af	20
2.2 Skilgreind svæði á vellinum	20
2.3 Hlutir eða aðstæður sem geta truflað leik þinn	21
2.4 Bannreitir	21
Regla 3 – Keppnin	22
3.1 Grunnatriði allra golfkeppna	22
3.2 Holukeppni	23
3.3 Högggleikur	25
Regla 4 – Útbúnaður leikmannsins	28
4.1 Kylfur	28
4.2 Boltar	30
4.3 Notkun útbúnaðar	31
II. Að leika umferðina og holu (reglur 5-6)	33
Regla 5 – Að leika umferðina	34
5.1 Merking orðsins „umferð“	34
5.2 Æfing á vellinum fyrir eða á milli umferða	34
5.3 Upphaf og lok umferðar	35
5.4 Leikið í ráshópum	36
5.5 Æfing á meðan umferð er leikin eða á meðan leikur hefur verið stöðvaður	36
5.6 Óþarfa tafir. Leikið rösklega	36
5.7 Að stöðva leik. Að hefja leik að nýju	37

Regla 6 – Að leika holu	39
6.1 Að hefja leik á holu	39
6.2 Að leika bolta af teignum	40
6.3 Bolti sem er notaður við leik holu	41
6.4 Leikröð þegar hola er leikin	42
6.5 Að ljúka leik á holu	44
III. Að leika boltanum (reglur 7-11)	45
Regla 7 – Leit að bolta: Að finna og þekkja bolta	46
7.1 Hvernig leita á að bolta á eðlilegan hátt	46
7.2 Hvernig þú þekkir boltann	47
7.3 Að lyfta bolta þínum til að þekkja hann	47
7.4 Bolti hreyfður af slysi við að reyna að finna hann eða þekkja hann	48
Regla 8 – Völlurinn leikinn eins og komið er að honum	49
8.1 Athafnir þínar sem bæta aðstæður sem hafa áhrif á högg þitt	49
8.2 Að breyta öðrum áþreifanlegum aðstæðum, vísvitandi til að hafa áhrif á kyrrstæðan bolta þinn eða tilvonandi högg	51
8.3 Að breyta áþreifanlegum aðstæðum, vísvitandi til að hafa áhrif á kyrrstæðan bolta annars leikmanns eða tilvonandi högg hans	51
Regla 9 – Bolta leikið þar sem hann liggur. Kyrrstæðum bolta lyft eða hann hreyfður	52
9.1 Bolta leikið þar sem hann liggur	52
9.2 Að ákvarða hvort bolti þinn hreyfðist og hvað olli þá hreyfingunni	53
9.3 Bolti hreyfist vegna náttúruaflanna	53
9.4 Þú lyftir bolta eða hreyfir hann	54
9.5 Mótherji þinn í holukeppni lyftir bolta þínum eða hreyfir hann	54
9.6 Utanaðkomandi áhrif lyfta bolta þínum eða hreyfa hann	55
9.7 Boltamerki lyft eða það hreyft	55
Regla 10 – Að undirbúa og slá högg. Ráðlegging og aðstoð. Kylfuberar	56
10.1 Að slá högg	56
10.2 Ráðlegging og önnur aðstoð	58
10.3 Kylfuberar	60

Regla 11 – Bolti á hreyfingu hittir af slysn einstakling, dýr eða hlut. Vísvitandi athafnir til að hafa áhrif á bolta á hreyfingu 62

- 11.1 Bolti þinn á hreyfingu hittir af slysn einstakling eða utanaðkomandi áhrif 62
- 11.2 Bolti á hreyfingu vísvitandi sveigður úr leið eða stöðvaður af einstaklingi 63
- 11.3 Að færa hluti vísvitandi eða breyta aðstæðum vísvitandi til að hafa áhrif á bolta á hreyfingu 63

IV. Sérstakar reglur fyrir glompur og flatir (reglur 12-13) 64

Regla 12 – Glompur 65

- 12.1 Hvenær bolti þinn er í glompu 65
- 12.2 Að leika bolta þínum í glompu 66
- 12.3 Sérstakar reglur um lausn vegna bolta í glompu 67

Regla 13 – Flatir 68

- 13.1 Athafnir sem eru leyfðar eða skyldugar á flötum 68
- 13.2 Flaggstöngin 72
- 13.3 Bolti yfir holubrún 74

V. Að lyfta bolta og setja hann aftur í leik (regla 14) 75

Regla 14 – Ferli vegna bolta: Að merkja, lyfta, hreinsa og leggja aftur. Að láta falla innan lausnarsvæðis. Leikið af röngum stað 76

- 14.1 Að merkja, lyfta og hreinsa bolta 76
- 14.2 Að leggja bolta aftur á ákveðinn stað 77
- 14.3 Að láta bolta falla innan lausnarsvæðis 79
- 14.4 Hvenær bolti þinn er aftur í leik eftir að upphaflegi boltinn var ekki lengur í leik 83
- 14.5 Að leiðrétta mistök við að skipta um, leggja aftur, láta falla eða leggja bolta þinn 83
- 14.6 Að slá næsta högg þaðan sem þú slóst síðasta högg 84
- 14.7 Leikið af röngum stað 85

VI. Lausn án vítis (reglur 15-16) 87

Regla 15 – Lausn frá lausung og hreyfanlegum hindrunum (þar á meðal boltum eða boltamerkjum sem aðstoða við eða trufla leik) 88

- 15.1 Lausung 88
- 15.2 Hreyfanlegar hindranir 89
- 15.3 Bolti eða boltamerki aðstoða við leik eða trufla leik 91

Regla 16 – Lausn frá óeðlilegum vallaraðstæðum (þar á meðal óhreyfanlegum hindrunum). Hættulegar dýraaðstæður. Sokkinn bolti 93

- 16.1 Óeðlilegar vallaraðstæður (þar á meðal óhreyfanlegar hindranir) 93
- 16.2 Hættulegar dýraaðstæður 99
- 16.3 Sokkinn bolti 100
- 16.4 Að lyfta bolta þínum til að athuga hvort hann er í aðstæðum þar sem lausn er leyfð 102

VII. Lausn gegn víti (reglur 17-19) 103

Regla 17 – Vítasvæði 104

- 17.1 Möguleikar vegna bolta þíns innan vítasvæðis 104
- 17.2 Möguleikar eftir að þú leikur bolta af vítasvæði 107
- 17.3 Engin lausn samkvæmt öðrum reglum vegna bolta þíns innan vítasvæðis 110

Regla 18 – Fjarlægðarlausn. Bolti týndur eða út af. Varabolti 111

- 18.1 Fjarlægðarlausn gegn víti leyfð hvenær sem er 111
- 18.2 Bolti týndur eða út af: Taka verður fjarlægðarlausn 111
- 18.3 Varabolti 113

Regla 19 – Ósláanlegur bolti 116

- 19.1 Þú mátt taka ósláanlega lausn hvar sem er, nema innan vítasvæðis 116
- 19.2 Lausnarmöguleikar vegna ósláanlegs bolta á almenna svæðinu eða á flötinni 116
- 19.3 Lausnarmöguleikar vegna ósláanlegs bolta í glompu 119

VIII. Ferli fyrir leikmenn og nefndina þegar álitamál koma upp við beitingu reglnanna (regla 20)	120
Regla 20 – Að leysa úr álitamálum um reglurnar á meðan umferð er leikin. Úrskurðir dómara og nefndarinnar	121
20.1 Að leysa úr álitamálum um reglurnar á meðan umferð er leikin	121
20.2 Úrskurðir vegna álitamála um reglurnar	123
20.3 Aðstæður sem reglurnar fjalla ekki um	123
IX. Önnur leikform (reglur 21-24)	124
Regla 21 – Önnur form högggleiks og holukeppni einstaklinga	125
21.1 Stableford	125
21.2 Hámarksskor	128
21.3 Par/skolli	128
21.4 Þríleikur holukeppni	129
21.5 Önnur form golfleiks	129
Regla 22 – Fjórmenningur (einnig þekkt sem slegið til skiptis)	129
Regla 23 – Fjórleikur	130
23.1 Yfirlit um fjórleik	130
23.2 Skor í fjórleik	130
23.3 Hvenær umferð hefst og lýkur. Hvenær holu lýkur	132
23.4 Annar eða báðir samherjar mega koma fram fyrir hönd liðsins	132
23.5 Athafnir þínar sem hafa áhrif á leik samherja	132
23.6 Leikröð liðsins	133
23.7 Samherjar mega deila kylfum	133
23.8 Hvenær víti nær aðeins til annars samherjans eða til beggja samherjanna	133
Regla 24 – Sveitakeppnir	134
X. Skilgreiningar	135
Atriðaðaorðaskrá	149
Aðrar útgáfur	160

Formáli

Leikmannaútgáfa golfreglnanna er sú fyrsta sinnar tegundar. Hún er stytta útgáfa golfreglnanna og er ætlað að aðstoða þig, kylfinginn, varðandi reglurnar meðan á leik stendur. Við vonum að þú hafir hana með þér á vellinum og mælum einnig með að þú lesir hana til að öðlast almennan skilning á reglunum. Leikmannaútgáfan hefur að geyma þær reglur sem eru mikilvægastar fyrir þig og inniheldur myndir og töflur til að auðvelda skilning á reglunum. Ef þú þarfnast frekari upplýsinga um sjaldgæfari aðstæður er þér vísað á tiltekna hluta aðal golfreglnanna.

Breytingarnar í 2019 útgáfu golfreglnanna eru afrakstur verkefnis um nútímavæðingu reglnanna sem unnið var af fyrrverandi og núverandi meðlimum reglunefnda R&A og USGA, ásamt fulltrúum ýmissa aðila sem tengjast leiknum, auk þess að endurspegla athugasemdir þúsunda kylfinga um heim allan. Þessi vinna hefur lotið að víðtækum grundvallarbreytingum, jafnhliða því sem haldið hefur verið í grunnhugmyndir og eðli leiksins, þar sem hliðsjón hefur verið höfð af þörfum allra kylfinga og reynt að auðvelda kylfingum að skilja reglurnar og að beita þeim. Innri samkvæmni endurskoðaðra reglna er meiri en áður og þær eru einfaldari og sanngjarnari.

Golfreglurnar verða að vera heildstæðar og veita svör við álitaefnum sem vakna í leik sem leikinn er um heim allan á mörgum ólíkum tegundum valla af leikmönnum á öllum getustigum. Dómarar, nefndir og aðrir sem þarfnast nánari skýringa geta leitað í aðal reglubókina, hvort sem er prentútgáfu eða rafræna útgáfu. Við höfum einnig útbúið nýjar opinberar leiðbeiningar sem innihalda túlkanir reglnanna og verkferli nefnda með tillögum um skipulag almenns leiks og keppna.

Við teljum að kylfingum muni þykja nýju reglurnar sanngjarnari, einfaldari, meira aðlaðandi og betur sniðnar að þeim álitamálum sem golfþróttin stendur frammi fyrir, svo sem um leikhraða og umhverfismál. Við þökkum reglunefndum okkar og starfsfólki fyrir þá gríðarlegu vinnu sem er að baki og sömuleiðis öllum öðrum sem lagt hafa hönd á plóg við þessa sögulegu endurskoðun.

David Bonsall

formaður reglunefndar
R&A Rules Limited

Mark Reinemann

formaður reglunefndar
United States Golf Association

Veistu hvað þú átt?

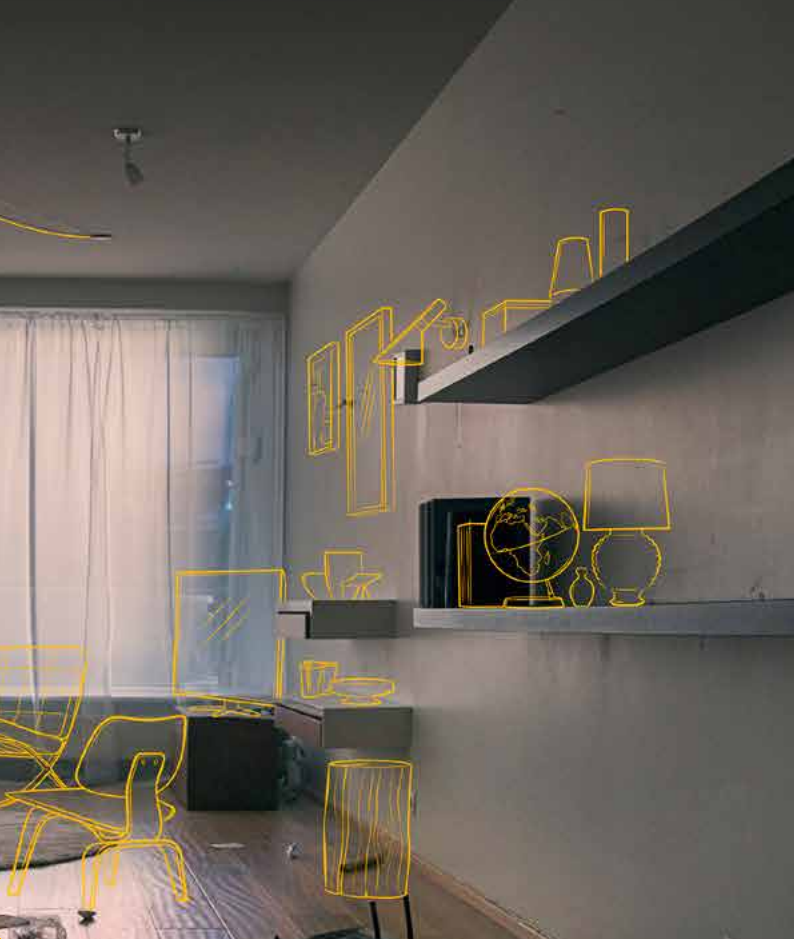
Það er sárt að sjá á bak verðmætum þegar eigur þínar falla í rangar hendur. Þá er dýrmætt að það sé tryggt að þú fáiir tjónið bætt.

Veistu hvað þú átt?



Hvaða verðmæti leynast á þínu heimili?

Hafðu samband við Vörð og saman finnum við út hvað þú átt að tryggja.



Þú ert úr leik. Hvað tekur við?



Líf- og sjúkdómatryggingar

Hver tekur við þínum skuldbindingum
ef þú þarft að sitja hjá?



Ekki draga að tryggja líf þitt og heilsu

Hafðu samband við Vörð og
saman finnum við út hvaða
líf- og sjúkdómatryggingar
henta þér og þínum.



Hvernig nota á leikmannaútgáfu golfreglnanna

Leikmannaútgáfa golfreglnanna er hugsuð fyrir þig, kylfinginn. Ýmsu efni í aðal reglubókinni sem snýr að stjórnun golfmóta hefur verið sleppt í leikmannaútgáfunni. Af þeim sökum er efni leikmannaútgáfunnar ríflega helmingi minna en aðal reglubókarinnar og því er hægt að lesa alla leikmannaútgáfuna á skömmum tíma.

Leikmannaútgáfan nýtist einnig á golfvellinum og ætti að geta aðstoðað þig í langflestum aðstæðum sem þú kannt að standa frammi fyrir varðandi reglurnar á vellinum, eða að minnsta kosti þeim aðstæðum sem þú stendur reglulega frammi fyrir.

Þegar leitað er svara eða reynt að greiða úr álítaefnum á golfvellinum er efnisyfirlitið fremst í bókinni gagnlegt til að auðvelda þér að finna regluna sem á við aðstæður þínar.

Atriðaðorðaskráin (aftast í bókinni) getur einnig verið hjálpleg til að finna fljótt regluna sem á við aðstæður þínar. Til dæmis:

- Ef þú hreyfir óvart bolta þinn á flötinni, greindu hvaða lykilorð eiga við, svo sem „bolti hreyfður“ eða „flötin“.
- Viðeigandi reglur (regla 9.4 og regla 13.1d) eru tilgreindar undir fyrirsögnunum „Bolti hreyfður“ og „Flöt“ í atriðaðorðaskránni.
- Lestur þessara reglna staðfestir rétta niðurstöðu.

Auk þess að nýta efnisyfirlitið og atriðaðorðaskrána í leikmannaútgáfunni getur eftirfarandi aðstoðað þig við að nota bókina á fljóttan og nákvæman hátt:

Bekktu skilgreiningarnar

Skilgreind hugtök eru yfir 70 talsins (til dæmis óeðlilegar vallaraðstæður, almenna svæðið o.s.frv.) og skilgreiningarnar leggja grunn að golfreglunum. Góð þekking á þessum skilgreindu hugtökum (sem eru skáletruð í bókinni og lýst í sérstökum kafla aftarlega í bókinni) er mjög mikilvæg til að beita reglunum rétt.

Bekktu staðreyndir málsins

Til að svara spurningum um reglurnar er nauðsynlegt að þekkja staðreyndir málsins.

Þú ættir að hafa á hreinu:

- Leikformið (ertu að leika holukeppni eða högggleik, er þetta einstaklingskeppni, fjórmenningur, fjórbolti o.s.frv.)
- Hver á í hlut (snýst þetta um þig, samherja þinn eða kylfubera, mótherja þinn eða kylfubera hans, eða utanaðkomandi áhrif).
- Hvar á vellinum þetta atvikaðist (var það í glompu, innan vítasvæðis, á flötinni o.s.frv.).
- Hvað gerðist.

Tilvísanir í reglubókina

Eins og fram kemur hér að framan ætti leikmannaútgáfan að geta svarað flestum spurningum sem þú stendur frammi fyrir á vellinum. Hins vegar, ef þú ert í vafa, beindu spurningum þínum til nefndarinnar að leik loknum.

I

Grundvallaratriði leiksins

REGLUR 1-4



REGLA
1

Leikurinn, hegðun leikmannsins og reglurnar

Tilgangur reglu: Regla 1 lýsir eftirfarandi undirstöðuatriðum leiksins:

- Leiktu völlinn eins og þú kemur að honum og boltanum eins og hann liggur.
- Leiktu samkvæmt reglunum og í anda leiksins.
- Þú ert ábyrgur fyrir að beita sjálfan þig vítum ef þú brýtur reglu, þannig að þú hagnist ekki gagnvart mótherja þínum í holukeppni eða gagnvart öðrum leikmönnum í högggleik.

1.1 Golfleikurinn

Þú leikur golf með því að slá bolta þinn með kylfu. Þú hefur leik á hverri holu frá *teignum* og lýkur leik þegar bolti þinn fer í *holuna á flötinni*.

Að öllu jöfnu ættirðu að leika *völlinn* eins og þú kemur að honum og boltanum eins og hann liggur.

1.2 Viðmið um hegðun leikmanna

Ætlast er til að allir leikmenn leiki í anda leiksins, með því að:

- Koma fram af ráðvæðni, til dæmis með því að fylgja reglunum, beita öllum vítum og vera heiðarlegir í öllu sem snýr að leiknum.
- Sýna öðrum tillitssemi, til dæmis með því að leika rösklega, vera vakandi fyrir öryggi annarra og trufla ekki leik annars leikmanns.
- Ganga vel um *völlinn*, til dæmis með því að leggja torfusnepla á sinn stað, raka *glompur*, lagfæra boltaför og valda ekki óþarfa skemmdum á *vellinum*.

Þú ættir að athuga hvort *nefndin* hefur sett hegðunarreglur, því þú gætir fengið víti ef þú fylgir þeim ekki.

1.3 Leikið samkvæmt reglunum

Ætlast er til að þú vitir hvenær þú hefur brotið reglurnar og að þú sért heiðarlegur við að beita sjálfan þig vítum.

Þú getur óskað eftir aðstoð *dómara* eða *nefndarinnar* vegna reglnanna, **en** ef aðstoð er ekki fáanleg innan hæfilegs tíma verður þú að halda leik áfram og bera málið upp síðar.

Stundum þarftu að áætla hluti, svo sem staðinn þar sem þú átt að *leggja* bolta þinn *aftur*, staðinn þar sem bolti þinn skar mörk *vítasvæðis*, eða þegar þú tekur lausn samkvæmt reglunum. Ætlast er til að þú takir tillit til allra fáanlegra upplýsinga við þetta og metir þær á skynsaman hátt.

Þú færð víti ef athafnir þínar, *kylfubera* þíns eða einhvers sem aðhefst með þínu leyfi eða þinni vitneskju, fela í sér reglubrot.

Vítum er ætlað að eyða öllum hugsanlegum ávinningi. Stig víta eru í aðalatriðum þrjú:

- Eins höggs víti: Á bæði við í *holukeppni* og í *högggleik*.
- Almennt víti: Holutap í *holukeppni* og tveggja högga víti í *högggleik*.
- Frávísun: Á bæði við í *holukeppni* og í *högggleik*.



Sjá aðalreglurnar

Nánari upplýsingar um víti, þar á meðal hvernig vítum er beitt þegar endurtekin reglubrot eiga sér stað.

REGLA
2**Völlurinn**

Tilgangur reglu: Regla 2 lýsir þeim grunnatriðum sem þú ættir að vita um völlinn:

- Á vellinum eru fimm skilgreind svæði, og
- Á vellinum eru nokkrar tegundir skilgreindra hluta og aðstæðna sem kunna að trufla leik þinn.

Mikilvægt er að þekkja á hvaða svæði vallarins boltinn liggur og stöðu sérhvers hlutar og sérhverra aðstæðna sem trufla leik, því það hefur oft áhrif á þá möguleika sem þú hefur við að leika boltanum eða að fá lausn.

2.1 Vallarmörk og út af

Golf er leikið á *velli*. Svæði sem ekki eru á *vellinum* eru *út af*.

2.2 Skilgreind svæði á vellinum

Alls eru *svæði vallarins* fimm. *Almenna svæðið* nær yfir allan *völlinn* nema sértæku *svæðin* fjögur:

- *Teig* holunnar sem þú ert að leika (regla 6.2),
- Öll *vítasvæði* (regla 17),
- Allar *glompur* (regla 12) og
- *Flöt* holunnar sem þú ert að leika (regla 13).

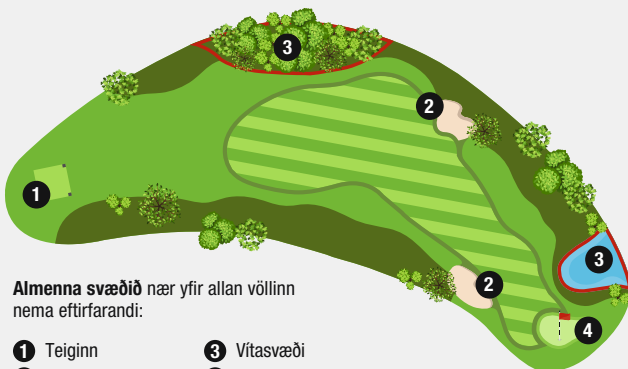
Mikilvægt er að þekkja á hvaða *svæði vallarins* bolti þinn liggur því það hefur áhrif á hvaða reglur gilda við að leika boltanum og að taka lausn.



Sjá aðalreglurnar

Upplýsingar um hvernig meðhöndla eigi bolta sem liggur samtímis á tveimur svæðum vallarins.

MYND 2.2: SKILGREIND SVÆÐI VALLARINS



2.3 Hlutir eða aðstæður sem geta truflað leik þinn

Vítalaus lausn kann að vera í boði frá:

- *Lausung* (regla 15.1),
- *Hreyfanlegum hindrunum* (regla 15.2), og
- *Óeðlilegum vallaraðstæðum*, sem eru *dýraholur*, *grund í aðgerð*, *óhreyfanlegar hindranir* og *tímabundið vatn* (regla 16.1).

Á hinn bóginn færðu ekki vítalaus lausn frá *vallarmarkahlutum* eða *hlutum vallar* sem trufla leik þinn.

2.4 Bannreitir

Bannreitir er tiltekinn hluti *vallarins*, þaðan sem þú mátt ekki leika bolta þínum. Þú verður einnig að taka lausn ef *bannreiturrinn* truflar *stöðu* þína eða fyrirhugað *sveiflusvið* þegar þú leikur bolta sem er utan *bannreitsins*.

REGLA

3

Keppnin

Tilgangur reglu: Regla 3 spannar þrjú grunnatriði allra golfkeppna:

- Keppt er í holukeppni eða í högggleik.
- Ýmist leikur þú sem einstaklingur eða með samherja í liði.
- Ýmist er fært brúttóskor (án forgjafar) eða nettóskor (með beitingu forgjafar þinnar).

3.1 Grunnatriði allra golfkeppna

Leikform. *Holukeppni* og *högggleikur* eru mjög ólík leikform:

- Í *holukeppni* keppa þú og *mótherji* þinn gegn hvor öðrum og þið vinnið holur, tapið holum eða holur eru jafnar.
- Í venjulegu formi *högggleiks* keppa allir leikmenn gegn hverjir öðrum um heildarskor (regla 21 lýsir öðrum formum *högggleiks* þar sem aðrar aðferðir eru notaðar við að ákvarða skor).

Þú leikur annaðhvort sem einstaklingur eða með *samherja* í liði. Þótt reglur 1-20 leggi áherslu á leik einstaklinga eiga þær einnig við þegar *samherjar* og sveitir koma við sögu.

Brúttó eða nettó skor. Í keppni án forgjafar er „brúttó skor“ þitt á holu eða í *umferð* heildarfjöldi högga þinna. Í keppni með forgjöf er „nettó skor“ þitt á holu eða í *umferð* brúttó skorið, leiðrétt með forgjafarhöggum þínum.

3.2 Holukeppni

Tilgangur reglu: Sérstakar reglur gilda um holukeppni (einkum um gjafir og að veita upplýsingar um fjölda högg) því þú og mótherji þinn:

- Keppið eingöngu gegn hvor öðrum á hverri holu,
- Getið fylgst með leik hvor annars, og
- Getið gætt eigin hagsmuna.

3.2a Úrslit holu og leiks

Í *holukeppni* ráðast úrslit holu eða leiks þannig:

- Þú vinnur holu ef þú lýkur holunni á færri höggum en *mótherji* þinn, *mótherji* þinn gefur holuna, eða *mótherji* þinn hlýtur *almenna vítið* (holutap).
- Hola er jöfn (hún „fellur“) ef þú og *mótherji* þinn ljúkið holunni á sama höggafjölda.
- Þú vinnur leik ef þú leiðir gagnvart *mótherja* þínum með fleiri holum en eftir er að leika, *mótherji* þinn gefur leikinn eða *mótherji* þinn hlýtur frávísun.
- Ef leikur ykkar er jafn eftir lokaholuna og ákvarða þarf sigurvegara er leikurinn framlengdur um eina holu í einu þar til annar ykkar sigrar.

3.2b Gjafir

Þú mátt gefa *mótherja* þínum næsta *högg* hans, holu eða leikinn, en slík gjöf er því aðeins gild að henni sé komið skýrt á framfæri.

Gjöf er endanleg, þú getur ekki dregið hana til baka og *mótherjinn* getur ekki hafnað henni.



Sjá aðalreglurnar

Nánari upplýsingar um gjafir, þ. á m. um hvernig þær eru veittar.

3.2c Beiting forgjafar í holukeppni með forgjöf

Þú og *mótherji* þinn ættuð að upplýsa hvor annan um forgjöf ykkar áður en leikurinn hefst. Ef þú gefur upp ranga forgjöf og leiðréttir það ekki áður en *mótherji* þinn slær högg:

- Ef tilkynnt forgjöf er of há og það hefur áhrif á fjölda högga sem þú færð eða lætur af hendi, færðu **frávísun**.
- Ef tilkynnt forgjöf er of lág er það vítalaut og þú verður að leika samkvæmt lægri forgjöfinni.

Forgjafarhögg eru gefin á holum og lægra nettóskor vinnur holuna. Ef jafn leikur er framlengdur eru forgjafarhögg gefin á holum á sama hátt og í *umferðinni*.

 Sjá aðalreglurnar **Nánari upplýsingar um beitingu forgjafar í holukeppni.**

3.2d Ábyrgð þín í holukeppni

Þú berð ábyrgð á að:

- Upplýsa *mótherjann* um höggafjölda þinn, þegar þú ert spurður.
- Láta *mótherja* þinn vita ef þú bakar þér víti, eins fljótt og hægt er.
- Vita stöðu leiksins.

Þú ættir að gæta eigin hagsmuna og réttinda í leiknum, samkvæmt reglum:

- Ef þú veist eða heldur að *mótherji* þinn hafi brotið reglu sem leiðir til vítis máttu bregðast við eða líta fram hjá reglubrotinu.
- **Á hinn bóginn**, ef þú og *mótherji* þinn komið ykkur saman um að líta að yfirlögðu ráði fram hjá reglubroti eða víti sem þið vitið báðir að á við, hljótið þið báðir **frávísun**.
- Ef þú og *mótherji* þinn eruð ósammála um hvort annarykkar hafi brotið reglu máttu gæta réttinda þinna með því að óska eftir úrskurði.

 Sjá aðalreglurnar **Nánari upplýsingar um skyldur og hvenær víti á við fyrir að tilkynna rangan höggafjölda eða að upplýsa mótherja ekki um víti.**

3.3 Höggleikur

Tilgangur reglu: Sérstakar reglur gilda um höggleik (einkum varðandi skorkort og að leika í holu) því:

- Þú keppir við alla hina leikmennina í keppninni, og
- Alla leikmenn þarf að meðhöndla á sama hátt samkvæmt reglunum.

Eftir umferðina verða þú og ritari þinn að staðfesta að skor þitt á hverri holu sé rétt og þú verður að skila skorkortinu til nefndarinnar.

3.3a Sigurvegari í höggleik

Sigurvegarinn er sá leikmaður sem lýkur öllum *umferðum* í fæstum höggum.

3.3b Skor í höggleik

Ábyrgð ritara. Eftir hverja holu í *umferðinni* ætti *ritari* þinn að staðfesta brúttóskor þitt á holunni og skrá það á *skorkort* þitt.

Að lokinni *umferðinni* verður *ritari* þinn að staðfesta skorið á holunum á *skorkortinu*. Ef þú hafðir fleiri en einn *ritara* verður hver þeirra að staðfesta skor á þeim holum sem hann var *ritari*.

Þín ábyrgð. Að lokinni *umferðinni*:

- Ættir þú að fara vandlega yfir skor hverrar holu eins og það var skráð af *ritaranum* og gera út um hugsanleg vafaatriði með *nefndinni*.
- Verður þú að tryggja að *ritarinn* hafi staðfest *skorkortið*.
- Máttu því aðeins breyta skori á holu sem skráð hefur verið af *ritaranum* að *ritarinn* samþykki það eða *nefndin* leyfi.
- Verður þú að staðfesta skorið á holunum á *skorkortinu* og skila því án tafa til *nefndarinnar*. Eftir það máttu ekki breyta *skorkortinu*.

Brjótir þú í bága við eitthvað af þessu hlýturðu **frávísun**.

MYND 3.3B: ÁBYRGÐ VARÐANDI SKORKORT Í HÖGGLEIK MEÐ FORGJÖF

Nafn: Jón Jónsson

Forgjör: 5

Dags: 09/07/19

HOLA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Út
PAR	5	4	4	4	4	5	3	4	4	37
HÖGG	5	5	5	4	3	5	4	3	4	38

HOLA	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Inn	Samt.
PAR	3	4	5	3	4	5	3	4	4	35	72
HÖGG	3	4	4	4	5	5	4	3	4	36	74

NETTÓ: 69

Undirskrift
ritara:Undirskrift
leikmanns:

Ábyrgð

Nefndin

Leikmaður

Leikmaður
og ritari

Rangt skor á holu. Ef þú skilar *skorkorti* með röngu skori á einhverri holu:

- Ef þú skilar hærra skori á holu en rétt er, gildir hærra skorið á holunni.
- Ef þú skilar lægra skori á holu en rétt er eða skilar engu skori á holu, færðu **frávísun**.

Skor í keppni með forgjöf. Þú berð ábyrgð á að forgjöf þín sé á *skorkortinu*. Ef þú skilar *skorkorti* án réttrar forgjafar:

- Ef forgjöfin á *skorkorti* þínu er of há og það hefur áhrif á höggafjöldann sem þú færð, eða ef engin forgjöf er á *skorkortinu*, hlýturðu **frávísun** úr forgjafarkeppninni.
- Ef forgjöfin á *skorkorti* þínu er of lág er það vítalaut og nettóskor þitt gildir, samkvæmt lægri forgjöfinni.



Sjá aðalreglurnar

Upplýsingar um undantekninguna þegar óþekkt víti vantar á skorkort þitt.

3.3c Ekki leikið í holu

Þú verður að ljúka hverri holu í *umferð* með því að leika í *holu*. Gerirðu það ekki verður þú að leiðrétta mistökin áður en þú slærð *högg* til að hefja leik á annarri holu, eða, ef um síðustu holu *umferðarinnar* er að ræða, áður en þú skilar *skorkorti* þínu.

Ef þú leiðréttir ekki mistökin í tíma færðu **frávísun**.

REGLA
4

Útbúnaður leikmannsins

Tilgangur reglu: Regla 4 fjallar um útbúnaðinn sem þú mátt nota þegar þú leikur umferð. Vegna þess grundvallaratriðis að golf er krefjandi leikur þar sem árangur á að ráðast af dómgreind, færni og hæfileikum þínum verður þú að:

- Notað leyfilegar kylfur og bolta,
- Notað mest 14 kylfur og mátt að öllu jöfnu ekki skipta um skemmdar eða týndar kylfur, og
- Sæta takmörkunum um notkun annars útbúnaðar sem er þér til aðstoðar við leik.

4.1 Kylfur

4.1a Kylfur sem eru leyfðar til að slá högg

Þú verður að nota kylfu sem uppfyllir kröfur *útbúnaðarreglnanna*.

Ef leyfileg kylfa þín skemmist á meðan þú leikur *umferð* eða á meðan leikur var stöðvaður máttu halda áfram að slá *högg* með skemmdu kylfunni það sem eftir er *umferðarinnar*, eða láta gera við kylfuna með því að koma henni eins nærri og unnt er í það ástand sem hún var í áður en hún skemmdist.



Sjá aðalreglurnar

Nánari upplýsingar um takmarkanir við viðgerðir og að breyta vísvitandi leikeiginleikum kylfu.

Víti fyrir að slá *högg* andstætt reglu 4.1a: Frávísun.

4.1b Hámark 14 kylfur. Að deila kylfum, bæta við og skipta um kylfur á meðan umferð er leikin

Þú mátt ekki byrja *umferð* með fleiri en 14 kylfum, eða hafa fleiri en 14 kylfur á meðan *umferðin* er leikin.

Ef þú byrjar *umferð* með færri en 14 kylfum máttu bæta við kylfum á meðan á *umferðinni* stendur, upp að 14 kylfu hámarkinu.

Ef þú uppgötvar að þú ert brotlegur við þessa reglu með því að hafa fleiri en 14 kylfur verður þú tafarlaust að taka umframkylfuna eða -kylfurnar úr leik samkvæmt aðferðinni í reglu 4.1c.



Sjá aðalreglurnar

Nánari upplýsingar um að deila kylfum, bæta við eða skipta um kylfur, og um takmarkaða undantekningu við regluna þegar annar en þú veldur skemmdum á kylfu.

Víti fyrir brot á reglu 4.1b: Vítíð ræðst af því hvenær þú vissir af brotinu:

- Við leik holu: Vítinu er beitt við lok holunnar sem þú ert er að leika. Í *holukeppni* verður þú að ljúka holunni, bæta úrslitum þeirrar holu við stöðu leiksins og bæta vítinu síðan við stöðu leiksins.
- Á milli hola: Vítinu er beitt við lok holunnar sem síðast var leikin, ekki á næstu holu.

Víti í holukeppni – Leikstaða endurskoðuð með því að draga frá holu, hámark tvær holur:

- Um er að ræða víti sem felst í leiðréttingu á leikstöðu, sem er ekki það sama og holutapsvíti.
- Við lok holunnar sem þú ert að leika, eða síðustu holu sem þú lékst, er leikstaðan endurskoðuð með því að draga frá **eina holu** fyrir hverja holu þar sem brot átti sér stað, en að **hámarki eru dregnar frá tvær holur** í *umferðinni*.
- Til dæmis, þú hefur leik með 15 kylfur, uppgötvar brotið við leik á 3. holu, vinnur síðan þá holu og ert þrjár holur upp í leiknum. Þá á tveggja holu hámarksleiðréttingin við og þú ert þá eina holu upp í leiknum.

Víti í högggleik – Tvö vítahögg, hámark fjögur högg: Þú færð **almenna vítið** (tvö vítahögg) fyrir hverja holu þar sem brot átti sér stað, en að **hámarki fjögur vítahögg** í *umferðinni* (þú bætir þá tveimur vítahöggum við fyrstu tvær holurnar þar sem brot átti sér stað).

4.1c Aðferð við að lýsa kylfur úr leik

Ef þú uppgötvar, á meðan þú leikur *umferð*, að þú hefur fleiri en 14 kylfur eða hefur slegið *högg* með kylfu annars leikmanns, verður þú tafarlaust og ótvírætt að lýsa hverja umframkylfu úr leik (til dæmis með því að láta annan leikmann vita eða snúa kylfunni á hvolf í golfpokanum).

Víti fyrir að tilgreina ekki tafarlaust hvaða kylfur þú lýsir úr leik: Frávísun.



Sjá aðalreglurnar

Upplýsingar um að lýsa kylfu úr leik stuttu áður en þú byrjar umferð.

4.2 Boltar

4.2a Leyfilegir boltar við leik umferðar

Þú verður að nota bolta sem uppfyllir kröfur *útbúnaðarreglnanna*, en mátt útvega þér leyfilegan bolta hvaðan sem er, þar á meðal frá öðrum leikmanni á *vellinum*.

Þú mátt ekki slá *högg* að bolta ef leikeiginleikum boltans hefur vísitandi verið breytt.

Víti fyrir að slá *högg* andstætt reglu 4.2a: Frávísun.

4.2b Bolti brotnar við leik holu



Sjá aðalreglurnar

Upplýsingar um hvað eigi að gera þegar bolti brotnar í hluta við leik holu.

4.2c Bolti skerst eða springur við leik holu

Ef þú hefur ástæðu til að ætla við leik holu að skurður eða sprunga hafi myndast í bolta þinn máttu lyfta boltanum til að skoða hann. Þú verður fyrst að *merkja* staðsetningu boltans og mátt ekki hreinsa boltann (**nema** hann sé á flötinni).

Ef þú lyftir boltanum án þess að hafa þessa rökstuddu ástæðu til þess, *merkir* ekki staðsetningu boltans áður en þú lyftir honum eða hreinsar hann þegar það má ekki, færðu **eitt vítahögg**.

Þú mátt aðeins *skipta* um bolta (með því að leggja hann á upphaflegan stað) ef augljóst er að upphaflegi boltinn er skorinn eða sprunginn og ef þessi skemmd varð við leik holunnar sem þú ert að leika, **en** ekki ef boltinn er bara rispaður eða skafinn eða ef einungis málning boltans er skemmd eða upplituð.

Víti fyrir að leika bolta sem ranglega hefur verið skipt um eða að leika bolta frá röngum stað, andstætt reglu 4.2c: Almennt víti.

4.3 Notkun útbúnaðar

Regla 4.3 tekur til allra tegunda *útbúnaðar* sem þú kannt að nota á meðan þú leikur *umferð*.

Þessi regla fjallar aðeins um notkun *útbúnaðar*. Hún setur engar skorður við hvaða *útbúnað* þú hefur í fórum þínum á meðan *umferð* er leikin.

4.3a Leyfileg og óleyfileg notkun útbúnaðar

Þú mátt nota *útbúnað* til aðstoðar við leik *umferðar*, **en** mátt ekki fá hugsanlegt forskot með því að:

- Nota *útbúnað* (annan en kylfu eða bolta) sem minnkar þörf fyrir nauðsynlega hæfni eða dómgreind til að takast á við leikinn, eða
- Nota *útbúnað* (þar á meðal kylfu eða bolta) á óeðlilegan hátt við að slá *högg*. Á „óeðlilegan hátt“ merkir á einhvern hátt sem er í grundvallaratriðum öðruvísi en *útbúnaðurinn* er hannaður til og er venjulega ekki talinn hluti þess að leika golf.

 Sjá aðalreglurnar Algeng dæmi um leyfilega og óleyfilega notkun útbúnaðar þegar þú leikur umferð, svo sem að nota útbúnað til fjarlægðar- eða vindmælinga, notkun búnaðar til að ráðleggja um kylfuval eða notkun æfingatækja.

4.3b Útbúnaður sem er notaður af læknisfræðilegum ástæðum

 Sjá aðalreglurnar Upplýsingar um að óska eftir heimild til að nota útbúnað af læknisfræðilegum ástæðum og atriði sem nefndin ætti að hafa í huga.

Víti fyrir brot á reglu 4.3:

- **Víti fyrir fyrsta brot: Almennt víti.**
- **Víti fyrir annað brot: Frávísun.** Í afmörkuðum tilvikum er litið á annað brot sem athöfn sem er tengd fyrra broti og þá er aðeins almenna vítinu beitt.

II

Að leika umferðina
og holu

REGLUR 5-6



REGLA
5**Að leika umferðina**

Tilgangur reglu: Regla 5 fjallar um hvernig umferð er leikin, svo sem hvar og hvenær þú mátt æfa þig á vellinum fyrir umferð eða á meðan þú leikur umferð, hvenær umferð þín hefst og henni lýkur og hvað gerist þegar stöðva þarf leik eða hefja hann að nýju. Þér er ætlað að:

- Hefja hverja umferð á réttum tíma og
- Leika samfellt og rösklega á hverri holu þar til umferð þinni er lokið.

Þegar komið er að þér að slá er mælst til að ekki líði meira en 40 sekúndur þar til þú slærð höggið og oftast styttri tími.

5.1 Merking orðsins „umferð“

„Umferð“ er 18 holur eða færri, leiknar í þeirri röð sem *nefndin* ákveður.



Sjá aðalreglurnar

Upplýsingar um merkingu hugtaksins „umferð“ og hvernig reglunum er beitt þegar leikur er stöðvaður eða þegar umferð lýkur með jafntefli.

5.2 Æfing á vellinum fyrir eða á milli umferða

Með „æfingu á vellinum“ er átt við að leika bolta eða prófa yfirborð flatar á einhverri holu með því að rúlla bolta eða nudda yfirborðið.

5.2a Holukeppni

Þú mátt æfa á vellinum fyrir umferð eða á milli umferða í holukeppni.

5.2b Höggleikur

Á keppnisdegi í höggleik:

- Máttu ekki æfa á *vellinum* fyrir *umferð*, nema að þú mátt æfa pútt og vipp á eða nærri fyrsta *teig* þínum og æfa á hvaða æfingasvæði sem er.
- Máttu æfa á *vellinum* eftir að hafa lokið síðustu *umferð* þinni þann dag.

Víti fyrir brot á reglu 5.2:

- **Víti fyrir fyrsta brot: *Almennt víti*** (sem er beitt á fyrstu holu þína).
- **Víti fyrir annað brot: Frávísun.**

5.3 Upphaf og lok umferðar

5.3a Hvenær umferð hefst

Þú verður að hefja leik á rástíma þínum (og hvorki fyrr né síðar).

Víti fyrir brot á reglu 5.3a: Frávísun, nema undir eftirfarandi þrennum kringumstæðum:

- **Undantekning 1 – Þú mætir á rásstað, tilbúinn til leiks, að hámarki fimm mínútum of seinn:** Þú færð ***almenna vítið***, á fyrstu holu þína.
- **Undantekning 2 – Þú hefur leik að hámarki fimm mínútum of snemma:** Þú færð ***almenna vítið***, á fyrstu holu þína.
- **Undantekning 3 – Nefndin ákvarðar að mjög sérstakar kringumstæður hafi komið í veg fyrir að þú gætir hafið leik á réttum tíma:** Reglan hefur ekki verið brotin og þetta er vítalaust.

5.3b Hvenær umferð lýkur



Sjá aðalreglurnar

Upplýsingar um hvenær umferð þinni lýkur.

5.4 Leikið í ráshópum

Þú verður að leika hverja holu með *mótherja* þínum í *holukeppni* eða í ráshópnum sem *nefndin* ákvað í *högg*leik.

Víti fyrir brot á reglu 5.4: Frávísun.

5.5 Æfing á meðan umferð er leikin eða á meðan leikur hefur verið stöðvaður

Þú mátt ekki slá *æfingahögg* á meðan þú leikur holu eða á milli hola.

Undantekning – Á milli hola máttu æfa pútt og vipp á eða nærri *flöt* holunnar sem þú varst að ljúka, á öllum *æfingaflötum* og á *teig* næstu holu þinnar. Þó máttu ekki slá slík *æfingahögg* úr *glompu* og mátt ekki tefja leik.

Víti fyrir brot á reglu 5.5: Almennt víti. Ef brotið á sér stað á milli hola skráist vítið á næstu holu þína.



Sjá aðalreglurnar

Upplýsingar um æfingu á meðan leik er frestað eða hann stöðvaður af öðrum ástæðum.

5.6 Óparfa tafir. Leikið rösklega

5.6a Óparfa tafir við leik

Þú mátt ekki tefja leik að óþörfu, hvorki við leik holu eða á milli hola.

Víti fyrir brot á reglu 5.6a:

- **Víti fyrir fyrsta brot: Eitt vítahögg.**
- **Víti fyrir annað brot: Almennt víti.**
- **Víti fyrir þriðja brot: Frávísun.**

Ef þú tefur leik að óþörfu á milli hola skráist vítið á næstu holu.

5.6b Leikið rösklega

Golfumferð á að leika rösklega.

Leikhraði þinn hefur líklega áhrif á hversu lengi aðrir leikmenn eru að leika sína *umferð*, bæði þeir sem eru með þér í ráshópi og þeir sem eru í ráshópunum á eftir. Þú ert hvattur til að hleypa hraðari ráshópum fram úr.

Tilmæli um leikhraða. Þú ættir að leika rösklega alla *umferðina*, þar á meðal við að:

- Undirbúa og að slá hvert *högg*.
- Fara frá einum stað til annars á milli *högga*.
- Fara á næsta *teig* eftir að hafa lokið holu.

Þú ættir að undirbúa næsta *högg* í tíma og vera tilbúinn að leika þegar kemur að þér.

Þegar komið er að þér að leika:

- Er mælt með að þú sláir *höggið* innan 40 sekúndna frá því að þú getur (eða ættir að geta) slegið án truflana.
- Venjulega ættirðu að geta leikið hraðar en þetta og ert hvattur til þess.

Að leika í annarri röð til að flýta fyrir. Leiktu þegar þú ert tilbúinn í *högggleik*, en á öruggan og ábyrgan hátt.

Í *holukeppni* mátt þú og *mótherji* þinn komast að samkomulagi um að leika í annarri röð til að flýta fyrir.

5.7 Að stöðva leik. Að hefja leik að nýju

5.7a Hvenær þú mátt eða verður að stöðva leik

Á meðan þú leikur *umferð* máttu ekki stöðva leik **nema** undir eftirfarandi kringumstæðum:

- *Nefndin* frestar leik.
- Þú telur að hætta sé af eldingum, en þá verður þú að tilkynna það *nefndinni*.
- Í *holukeppni* mátt þú og *mótherji* þinn komast að samkomulagi um að stöðva leik, af hvaða ástæðu sem er, nema það tefji keppnina.

Ef þú stöðvar leik af einhverri ástæðu sem ekki er heimil samkvæmt þessari reglu, eða tilkynnir það ekki *nefndinni* þegar slíkt er skylt, færðu **frávísun**.

5.7b Hvað þú verður að gera þegar nefndin frestar leik

Tafarlaus frestun (t.d. þegar hætta steðjar að). Ef *nefndin* lýsir yfir tafarlausri frestun leiks verður þú að stöðva leik þegar í stað og mátt ekki slá fleiri *högg* fyrr en *nefndin* hefur leik að nýju.

Venjuleg frestun (svo sem vegna myrkurs eða óleikhæfs vallar). Ef allir leikmenn í þínum ráshópi eru á milli hola verðið þið að stöðva leik og megið ekki slá *högg* til að hefja leik á annarri holu fyrr en *nefndin* hefur leik að nýju.

Ef einhver leikmaður í ráshópnum hefur hafið leik á holu ráðið þið hvort þið stöðvið leik strax eða ljúkið holunni. Þegar þið ljúkið holunni, eða stöðvið leik áður en þið ljúkið holunni, megið þið ekki slá fleiri *högg* fyrr en *nefndin* hefur leik að nýju.

Víti fyrir brot á reglu 5.7b: Frávísun.

5.7c Hvað þú verður að gera þegar leikur hefst að nýju

Þú verður að hefja leik að nýju á þeim tíma sem *nefndin* ákveður og á staðnum þar sem þú stöðvaðir leik á holu eða, ef þú varst á milli hola, á næsta *teig*, jafnvel þótt leikur sé hafinn að nýju annan dag.

Víti fyrir brot á reglu 5.7c: Frávísun.

5.7d Að lyfta bolta þínum þegar leikur er stöðvaður. Að leggja bolta aftur og skipta um bolta þegar leikur hefst að nýju

Þegar leikur á holu stöðvast samkvæmt þessari reglu máttu *merkja* staðsetningu boltans og lyfta honum.

Annaðhvort áður en eða þegar leikur hefst að nýju:

- Verður þú að *leggja aftur* upphaflega boltann eða annan bolta á upphaflega staðinn (sem þarf að áætla ef hann er óþekktur).
- Ef bolta þínum var ekki lyft þegar þú stöðvaðir leik máttu leika boltanum þar sem hann liggur eða *merkja* staðsetningu boltans, lyfta honum og leggja þann bolta eða annan bolta aftur á upphaflega staðinn.

Víti fyrir að leika bolta af röngum stað, andstætt reglu 5.7d: Almennt víti.

REGLA

6

Að leika holu

Tilgangur reglu: Regla 6 fjallar um hvernig leika á holu, svo sem sérstöku ákvæðin um hvernig leikur hefst á holu, kröfuna um að sama bolta sé leikið alla holuna nema þegar boltaskipti eru leyfð, leikröð (sem skiptir meira máli í holukeppni en í högggleik) og hvernig leik á holu er lokið.

6.1 Að hefja leik á holu

6.1a Hvenær hola hefst

Þú hefur hafið leik á holu þegar þú slærð *högg* til að hefja leik á holunni.

6.1b Leika verður boltanum innan teigsins

Ef þú slærð bolta utan *teigsins* (þar á meðal frá röngum teigmerkjum á sömu holu eða á annarri holu) þegar þú ert að hefja leik á holu:

Holukeppni. Þetta er vítalaust og þú leikur boltanum þar sem hann liggur, **en** *mótherji* þinn má afturkalla *höggið* og þá verður þú að leika innan *teigsins*.



Sjá aðalreglurnar

Nánari upplýsingar um reglurnar ef *mótherji* afturkallar *högg* þitt.

Högggleikur. Þú færð **almenna vítið** (*tvö vítahögg*) og verður að leiðrétta mistökin með því að leika bolta innan *teigsins*. Gerir þú það ekki, færðu **frávísun**.



Sjá aðalreglurnar

Nánari upplýsingar um *högg* sem slegin eru utan *teigsins* og frávísunarávítið fyrir að leiðrétta ekki mistökin.

6.2 Að leika bolta af teignum

6.2a Hvenær teigreglur eiga við

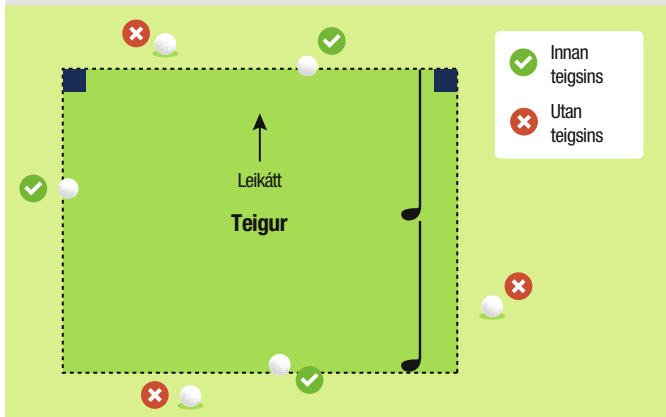
Reglurnar um *teiginn* eiga alltaf við þegar þú þarft eða mátt leika frá *teignum*.

 Sjá aðalreglurnar [Nánari upplýsingar um hvenær reglur um teiginn gilda.](#)

6.2b Teigreglur

Bolti þinn er innan *teigsins* þegar einhver hluti boltans snertir eða er ofan við einhvern hluta *teigsins*. Þú mátt standa utan *teigsins* þegar þú slærð *högg að* bolta innan *teigsins*. Þú mátt leika boltanum af *tíi* sem er á jörðinni eða af jörðinni sjálfri.

MYND 6.2b: HVENÆR BOLTÍ ER INNAN TEIGSINS



Punktalínan skilgreinir ytri jaðra teigsins (sjá skilgreiningu á teig). Bolti er innan teigsins þegar einhver hluti hans snertir eða er yfir hluta teigsins.



Sjá aðalreglurnar

Nánari upplýsingar um teiginn, þar á meðal um tilteknar aðstæður sem má bæta, takmarkanir á að hreyfa teigmerkin og hvað gera má við bolta sem liggur á teignum eftir högg.

6.3 Bolti sem er notaður við leik holu

Tilgangur reglu: Hla er leikin með röð högga frá teignum, inn á flötina og í holuna. Eftir teighöggið þarftu að öllu jöfnu að leika sama boltanum þar til holunni er lokið. Þú færð víti ef þú slærð högg að röngum bolta, eða að skiptibolta þegar reglurnar leyfa ekki boltaskiptin.

6.3a Leikið í holu með sama bolta og leikið var af teignum

Þú mátt leika með hvaða leyfilega bolta sem er þegar þú hefur leik á holu frá *teignum* og mátt skipta um bolta á milli hola.

Þú verður að leika í *holu* með sama boltanum og þú lékst af *teignum*, **nema** þegar:

- Sá bolti er *týndur* eða stöðvast *út af*, eða
- Þú *skiptir* um bolta (hvort sem þú mátt það eða ekki).

Þú ættir að auðkenna boltann sem þú ætlar að nota.

6.3b Að skipta um bolta á meðan hla er leikin

Þegar þú tekur lausn með því að láta bolta *falla* eða með því að leggja bolta máttu nota upphaflega boltann eða annan bolta.

Þegar þú leikur aftur þaðan sem þú slóst síðasta *högg* máttu nota upphaflega boltann eða annan bolta.

Þegar þú *leggur* bolta *aftur* á tiltekinn stað máttu ekki *skipta* um bolta og verður að nota upphaflega boltann. Þó eru ákveðnar undantekningar frá þessu í reglu 14.2a.

Ef þú slærð *högg* að bolta sem hefur ranglega orðið *skiptibolti*:

- Færðu **almenna vítið**.
- Í *högg*leik verður þú að ljúka holunni með boltanum sem ranglega varð *skiptibolti*.

6.3c Rangur bolti

Þú mátt ekki slá *högg* að *röngum bolta*.

 Sjá aðalreglurnar **Upplýsingar um undantekningu þegar bolti hreyfist í vatni.**

Víti fyrir að leika röngum bolta: *Almennt víti*.

Í *holukeppni*:

- Ef þú og *mótherji* þinn sláið bolta hvor annars við leik holu fær sá sem fyrst sló *högg* að *röngum bolta* **almenna vítið (holutap)**.
- Ef ekki er vitað hvorum *ranga boltanum* var leikið fyrst er það vítalaust og ljúka verður holunni með boltunum víxluðum.

Í *högg*leik verður þú að leiðrétta mistökin með því að halda leik áfram með upphaflega boltanum og leika honum þar sem hann liggur eða taka lausn samkvæmt reglunum:

- *Höggið* sem slegið var að *ranga boltanum* gildir ekki og ekki heldur frekari *högg* áður en mistökin eru leiðrétt.
- Ef þú leiðréttir ekki mistökin áður en þú slærð *högg* til að hefja leik á annarri holu eða, ef um síðustu holu *umferðarinnar* er að ræða, áður en þú skilar *skorkorti* þínu hlýtur þú **frávísun**.

6.4 Leikröð þegar hola er leikin

Tilgangur reglu: Regla 6.4 fjallar um leikröð við leik holu. Leikröðin af teig ræðst af því hver á teiginn og eftir það ræðst leikröðin af því hvaða bolti er lengst frá holunni.

- Í holukeppni er leikröðin mjög mikilvæg. Ef þú leikur í annarri röð má mótherji þinn afturkalla höggið og láta þig leika að nýju.
- Í högggleik er vítalaust þótt leikið sé í annarri röð og þér er bæði heimilt og þú hvattur til að leika þegar þú ert tilbúinn, en þó með fullri árvekni og á ábyrgan hátt.

6.4a Holukeppni

Við upphaf fyrstu holu. Leikröðin ræðst af töfluröð eða, ef töfluröð er ekki fyrir hendi, af samkomulagi eða hendingu (t.d. með því að kasta upp á það).

Við upphaf annarra hola. Leikmaðurinn sem vinnur holu á *teiginn* á næsta *teig*. Ef holan féll á sá sem *átti teiginn* á síðustu holu áfram *teiginn*.

Eftir að báðir leikmenn hafa byrjað leik á holu. Boltanum sem er lengra frá holunni er leikið fyrst.

Í öllum tilvikum, ef þú leikur þegar *mótherji* þinn átti að leika er það vítalaust og þú leikur boltanum þar sem hann liggur, **en** *mótherjinn* getur afturkallað höggið.

Undantekning – Samkomulag um að leika í annarri röð til að flýta fyrir: Til að flýta fyrir mátt þú og mótherji þinn komast að samkomulagi um að leika í annarri röð.



Sjá aðalreglurnar

Nánari upplýsingar um reglurnar ef mótherji afturkallar högg þitt.

6.4b Högggleikur

Við upphaf fyrstu holu. Leikröðin ræðst af töfluröð eða, ef töfluröð er ekki fyrir hendi, af samkomulagi eða hendingu (svo sem með því að kasta upp á það).

Við upphaf allra annarra hola.

- Sá leikmaður í ráshópnum sem hefur lægsta brúttóskor á holu á *teiginn* á næsta *teig*, leikmaðurinn með næst lægsta brúttóskorið ætti að slá næstur og svo framvegis.

- Ef tveir eða fleiri leikmenn hafa sama skor á holu ættu þeir að leika í sömu röð og á næsta *teig* á undan.
- Leikröðin ræðst af brúttóskori, einnig í keppnum með forgjöf.

Eftir að allir leikmenn hafa byrjað leik á holu. Fyrst ætti að leika boltanum sem er lengst frá *holunni*.

Í öllum tilvikum er það vítalaust þótt þú leikir í annarri röð, **nema** ef þú og annar leikmaður sammælist um að leika í annarri röð til að annar ykkar hagnist á því, en þá fáið þið báðir **almenna vítið (tvö vítahögg)**.

Að vera reiðubúinn. Í höggleik bæði máttu og ert hvattur til að leika þegar þú ert tilbúinn, en þó með fullri árvekni og á ábyrgan hátt, t.d. þegar:

- Þú og annar leikmaður sammælist um að gera það til þæginda eða til að flýta fyrir,
- Bolti þinn stöðvast mjög nálægt *holunni* og þú vilt leika *í holu*, eða
- Þú ert tilbúinn og fær um að leika á undan öðrum leikmanni sem á að leika næst samkvæmt venjulegri leikröð, svo framarlega að þú skapir ekki hættu eða truflun fyrir aðra leikmenn.

Hins vegar, ef leikmaðurinn sem á að leika næst er tilbúinn og fær um að leika og gefur til kynna að hann vilji leika fyrst ættu aðrir leikmenn almennt að bíða þar til sá leikmaður hefur leikið.

 **Sjá aðalreglurnar** Upplýsingar um leikröð þegar öðrum bolta er leikið af teignum, varabolta er leikið eða þegar lausn er tekin.

6.5 Að ljúka leik á holu

 **Sjá aðalreglurnar** Upplýsingar um hvenær holu er lokið.

III

Að leika boltanum

REGLUR 7-11



REGLA 7

Leit að bolta: Að finna og þekkja bolta

Tilgangur reglu: Regla 7 leyfir þér að viðhafa hóflegar athafnir til að leita að bolta þínum í leik eftir hvert högg.

- Þú þarft samt að fara varlega, því þú munt fá víti ef þú ferð óhóflega að og veldur betrubótum á aðstæðum fyrir næsta högg þitt.
- Þú færð ekki víti þótt boltinn hreyfist af slyzni þegar leitað er að honum eða reynt að þekkja hann, en verður þá að leggja boltann aftur á upphaflegan stað.

7.1 Hvernig leita á að bolta á eðlilegan hátt

7.1a Þú mátt viðhafa hóflegar athafnir til að finna og þekkja bolta

Þú mátt leita á eðlilegan hátt að boltanum með því að viðhafa hóflegar athafnir til að finna hann og þekkja, svo sem:

- Hreyfa við sandi og vatni, og
- Hreyfa og beygja gras, runna, trjágreinar og aðra náttúrulega hluti sem vaxa eða eru fastir, ásamt því að brjóta slíka hluti, en aðeins ef það gerist við aðrar hóflegar athafnir til að finna og þekkja boltann.

Ef slíkar hóflegar athafnir við eðlilega leit *bæta aðstæður sem hafa áhrif á höggið* er það víðalaust. Hins vegar, ef *bótin* orsakast af athöfnum sem ganga lengra en er hóflegt við eðlilega leit færðu **almenna vítið**.

7.1b Hvað gera á ef sandur sem hefur áhrif á legu bolta þíns er hreyfður við að reyna að finna boltann eða þekkja hann

Þú verður að endurgera upphaflegu *leguna* í sandinum, **en** mátt skilja lítinn hluta boltans eftir sýnilegan ef boltinn var hulinn sandi.

Ef þú leikur boltanum án þess að hafa endurgert upphaflegu *leguna* færðu **almenna vítið**.

7.2 Hvernig þú þekkir boltann

Þú getur þekkt bolta þinn með því að sjá hann stöðvast eða með því að sjá auðkenni þitt á boltanum.



Sjá aðalreglurnar

Nánari upplýsingar um hvernig þekkja má bolta þinn.

7.3 Að lyfta bolta þínum til að þekkja hann

Ef bolti gæti verið þinn bolti en þú getur ekki þekkt hann þar sem hann liggur máttu lyfta boltanum til að þekkja hann. **Fyrst** verður þú að *merkja* staðsetningu boltans og mátt ekki hreinsa hann meira en nauðsynlegt er til að þekkja hann (**nema** á *flötinni*).

Ef boltinn sem var lyft er þinn bolti eða bolti annars leikmanns verður að *leggja* boltann *aftur* á upphaflegan stað.

Ef þú lyftir bolta þínum þegar það er óþarft til að þekkja hann, *merkir* ekki staðsetningu boltans áður en þú lyftir honum eða hreinsar boltann þegar það má ekki, færðu **eitt vítahögg**.

Víti fyrir að leika bolta sem ranglega hefur verið skipt um eða að leika bolta frá röngum stað, andstætt reglu 7.3: Almennit víti.

7.4 Bolti hreyfður af slysnri við að reyna að finna hann eða þekkja hann

Það er vítalaust þótt bolti þinn sé óvart *hreyfður* af þér, *mótherja* þínum eða einhverjum öðrum við að reyna að finna boltann eða þekkja hann.

Ef þetta gerist verður að *leggja* boltann *aftur* á upphaflegan stað (sem verður að áætla ef hann er óþekktur). Þegar það er gert:

- Ef boltinn lá ofan á, undir eða upp að *óhreyfanlegri hindrun, hluta vallar, vallarmarkahlut* eða náttúrulegum hlut sem vex eða er fastur, verður að *leggja* boltann *aftur* á upphaflega staðinn, ofan á, undir eða upp að slíkum hlut.
- Ef boltinn var hulinn sandi verður að endurgera upphaflegu *legu* boltans og *leggja* verður boltann *aftur* í þá *legu*. Þó máttu skilja lítinn hluta boltans eftir sýnilegan.

Víti fyrir brot á reglu 7.4: *Almennt víti.*

REGLA
8

Völlurinn leikinn eins og komið er að honum

Tilgangur reglu: Regla 8 lýsir einu grundvallaratriði leiksins: „Leiktu völlinn eins og þú kemur að honum.“ Þegar bolti þinn stöðvast verður þú að öllu jöfnu að sætta þig við þær aðstæður sem hafa áhrif á höggið og mátt ekki bæta þær áður en þú leikur boltanum. Samt máttu framkvæma tilteknar hóflegar athafnir þótt þær bæti þessar aðstæður og undir ákveðnum kringumstæðum máttu endurgera aðstæðurnar vítalaust, eftir að þeim hefur verið breytt til betri eða verri vegar.

8.1 Athafnir þínar sem bæta aðstæður sem hafa áhrif á högg þitt

Þessi regla takmarkar hvað þú mátt gera til að bæta einhverjar af „aðstæðunum sem hafa áhrif á högg þitt“ (sjá skilgreiningu varðandi hluti sem ekki má gera).

8.1a Óleyfilegar athafnir

Að undanskildum þeim takmörkuðu athöfnum sem leyfðar eru í reglum 8.1b, c og d, máttu ekki gera neitt af eftirtöldu, ef það *bætir aðstæður sem hafa áhrif á högg þitt*:

- Hreyfa, beygja eða brjóta náttúrulega hluti sem vaxa eða eru fastir, eða *óhreyfanlegar hindranir*, allt sem telst *hluti vallar* og *vallarmarkahluti*, eða teigmerki á *teignum* þegar bolta er leikið frá þeim *teig*.
- Stilla upp *lausung* eða *hreyfanlegum hindrunum* (svo sem til að byggja *stöðu*).
- Breyta yfirborði jarðarinnar.
- Fjarlægja eða þrýsta niður sandi eða lausum jarðvegi.
- Fjarlægja dökk, hrím eða vatn.

Víti fyrir brot á reglu 8.1a: Almennt víti.

8.1b Athafnir sem eru leyfðar

Í undirbúningi fyrir *högg* eða í *högginu* sjálfu máttu gera eftirfarandi og það er vítalaust þótt það *bæti aðstæður sem hafa áhrif á höggið*:

- Leita á eðlilegan hátt að bolta þínum með hóflegum athöfnum, til að finna hann og þekkja.
- Aðhafast hóflega til að fjarlægja *lausung* og *hreyfanlegar hindranir*.
- Aðhafast hóflega til að *merkja* staðsetningu bolta og til að *lyfta* boltanum og *leggja* hann *aftur*.
- Leggja kylfuhausinn létt niður, rétt framan eða aftan við boltann (**þó** máttu það ekki í *glompu*).
- Taka þér tryggja fótstöðu, þar á meðal að grafa fætuna hóflega í sand eða lausan jarðveg.
- Taka þér eðlilega *stöðu* með hóflegum athöfnum til að komast að boltanum og taka þér síðan *stöðu*. **Þó** áttu ekki kröfu til eðlilegrar *stöðu* eða sveiflu og verður að nota athafnir sem valda sem minnstri truflun þegar þú glímir við þessar tilteknu kringumstæður.
- Slá *högg* eða sveifla kylfunni aftur fyrir *högg* sem er síðan slegið. **Þó** er bannað að snerta sandinn í *glompunni* í aftursveiflunni, þegar bolti þinn er í *glompu*.
- Á *flötinni*, fjarlægja sand og lausan jarðveg og lagfæra skemmdir.
- Hreyfa náttúrulega hluti til að athuga hvort þeir eru lausir. **Hins vegar**, ef í ljós kemur að hluturinn vex eða er fastur verður hluturinn að haldast fastur og koma verður honum eins nærri upphaflegri staðsetningu og hægt er.

 Sjá aðalreglurnar [Upplýsingar um hvað er leyft á teignum og í glompu.](#)

8.1c Að forðast víti með því að endurgera aðstæður sem hafa batnað, andstætt reglu 8.1a

Í ákveðnum tilvikum getur þú komist hjá vítinu með því að endurgera upphaflegu *aðstæðurnar* áður en þú slærð *högg*. *Nefndin* mun ákvarða hvort tekist hafi að eyða betrumbótinni.



Sjá aðalreglurnar

Nánari upplýsingar um hvernig forðast má víti með því að endurgera aðstæður sem hafa batnað.

8.1d Að endurgera aðstæður sem versnuðu eftir að bolti stöðvaðist

Ef *aðstæðurnar* sem hafa áhrif á *höggið* hafa versnað af völdum annars leikmanns, *dýrs* eða manngerðs hlutar eftir að bolti þinn stöðvaðist, áttu kost á að endurgera upphaflegu *aðstæðurnar* eins og hægt er. Hins vegar máttu ekki endurgera *aðstæðurnar* ef þær versnuðu af þínum völdum, vegna náttúrulegs hlutar eða vegna *náttúruaflanna*.



Sjá aðalreglurnar

Nánari upplýsingar um að endurgera aðstæður sem hafa versnað eftir að bolti þinn stöðvaðist.

8.2 Að breyta öðrum áþreifanlegum aðstæðum, vísvitandi til að hafa áhrif á kyrrstæðan bolta þinn eða tilvonandi högg



Sjá aðalreglurnar

Nánari upplýsingar um vísvitandi athafnir til að breyta öðrum áþreifanlegum aðstæðum í þeim tilgangi að hafa áhrif á bolta þinn, þar á meðal undantekningu sem heimilar athafnir til að halda vellið snyrtilegt.

8.3 Að breyta áþreifanlegum aðstæðum, vísvitandi til að hafa áhrif á kyrrstæðan bolta annars leikmanns eða tilvonandi högg hans



Sjá aðalreglurnar

Upplýsingar um vísvitandi athafnir til að breyta öðrum áþreifanlegum aðstæðum í þeim tilgangi að hafa áhrif á kyrrstæðan bolta annars leikmanns eða tilvonandi högg.

REGLA 9

Bolta leikið þar sem hann liggur. Kyrrstæðum bolta lyft eða hann hreyfður

Tilgangur reglu: Regla 9 fjallar um eitt grundvallaratriði leiksins: „Leiktu boltanum eins og hann liggur.”

- Ef bolti þinn stöðvast og er síðan hreyfður úr stað af náttúru-öflunum, svo sem vindi eða vatni, verður þú yfirleitt að leika boltanum frá nýja staðnum.
- Ef kyrrstæðum bolta þínum er lyft eða hann hreyfður af einhverjum, eða af utanaðkomandi áhrifum, áður en höggið er slegið, verður að leggja boltann aftur á upphaflegan stað.
- Þú ættir að fara varlega nærri kyrrstæðum bolta og ef þú veldur því að bolti þinn eða mótherja þíns hreyfist færðu yfirleitt víti (nema á flötinni).

9.1 Bolta leikið þar sem hann liggur

9.1a Að leika bolta þínum þar sem hann stöðvaðist

Þú verður að leika kyrrstæðum bolta þínum á *vellinum* þar sem boltinn liggur, **nema** þegar reglurnar leyfa þér, eða krefjast af þér, að þú:

- Leikir bolta frá öðrum stað á *vellinum*, eða
- Lyftir bolta og *leggir* hann síðan *aftur* á staðinn þar sem hann lá.

9.1b Hvað gera á þegar bolti þinn hreyfist í aftursveiflunni eða á meðan þú slærð högg

Ef kyrrstæður bolti þinn byrjar að hreyfast eftir að þú hefur byrjað *höggið* eða aftursveifluna fyrir *högg* og þú slærð síðan *höggið*:

- Máttu ekki *leggja* boltann *aftur*, hvað svo sem olli því að boltinn *hreyfðist*.
- Þess í stað verður þú að leika boltanum þaðan sem hann stöðvast eftir *höggið*.

- Ef þú ollir því að boltinn *hreyfðist*, sjá reglu 9.4b til að ákvarða hvort það leiði til vítis.

Víti fyrir að leika bolta sem ranglega hefur verið *skipt* um eða að leika bolta frá *röngum stað*, andstætt reglu 9.1: *Almennt víti*.

9.2 Að ákvarða hvort bolti þinn hreyfðist og hvað olli þá hreyfingunni

9.2a Að ákvarða hvort bolti þinn hreyfðist

Kyrrstæður bolti þinn telst því aðeins hafa *hreyfst* að það sé *vitað eða nánast öruggt* að hann *hreyfðist*.

Ef boltinn kann að hafa *hreyfst* en það er hvorki *vitað né nánast öruggt* er litið svo á að hann hafi ekki *hreyfst* og leika verður honum þar sem hann liggur.

9.2b Að ákvarða hvað olli því að bolti þinn hreyfðist

Í reglunum eru aðeins viðurkenndar fjórar mögulegar orsakir þess að kyrrstæður bolti þinn *hreyfist* áður en þú slærð *högg*:

- *Náttúruöflin*, svo sem vindur eða vatn,
- Þú, þar á meðal *kylfuberi* þinn,
- *Mótherji* þinn í *holukeppni*, þar á meðal *kylfuberi mótherjans*, eða
- *Utanaðkomandi áhrif*, þar á meðal aðrir leikmenn í *höggleik*.

Þú, *mótherji* þinn eða *utanaðkomandi áhrif* teljast því aðeins hafa valdið hreyfingu boltans að það sé *vitað eða nánast öruggt* að sú var raunin. Annars er litið svo á að *náttúruöflin* hafi valdið hreyfingu boltans.

9.3 Bolti hreyfist vegna náttúruaflanna

Ef *náttúruöflin* (svo sem vindur eða vatn) valda því að kyrrstæður bolti þinn *hreyfist* er það vítalaut og þú verður að leika boltanum frá nýja staðnum.

Undantekning – Ef bolti þinn er á *flötinni* og *hreyfist* eftir að þú hefur áður lyft honum og *lagt* hann *aftur* verður að *leggja* boltann *aftur* á sinn upphaflega stað (sem verður að áætla ef hann er óþekktur).

Víti fyrir að leika bolta sem ranglega hefur verið *skipt* um eða að leika bolta frá *röngum stað*, andstætt reglu 9.3: *Almennt víti*.

9.4 Þú lyftir bolta eða hreyfir hann

9.4a Hvenær leggja verður aftur bolta sem var lyft eða var hreyfður

Ef þú eða *kylfuberi* þinn lyftið kyrrstæðum bolta þínum eða valdið því að hann *hreyfist* verður að *leggja* boltann *aftur* á upphaflegan stað (sem þarf að áætla ef hann er óþekktur), **nema**:

- Þegar þú lyftir boltanum til að taka lausn samkvæmt reglu eða til að *leggja* boltann *aftur* á annan stað, eða
- Þegar boltinn *hreyfist* fyrst eftir að þú hefur byrjað *höggið* eða aftursveflu fyrir *högg* og þú slærð *höggið*.

9.4b Víti fyrir að lyfta bolta þínum, snerta hann vísvitandi, eða valda því að hann hreyfist

Ef þú lyftir kyrrstæðum bolta þínum, snertir hann vísvitandi eða veldur því að boltinn *hreyfist*, færðu **eitt vítahögg**.

Þó eru fjórar undantekningar þar sem þú færð ekki víti þótt þetta gerist:

Undantekning 1 – Þegar þú mátt lyfta boltanum eða hreyfa hann.

Undantekning 2 – Bolti hreyfður fyrir slysni áður en hann finnst.

Undantekning 3 – Hreyfing fyrir slysni á flötinni.

Undantekning 4 – Hreyfing fyrir slysni við að framfylgja reglu, hvar sem er nema á flötinni.



Sjá aðalreglurnar Nánari útskýringar á þessum undantekningum.

Víti fyrir að leika bolta sem ranglega hefur verið skipt um eða að leika bolta frá röngum stað, andstætt reglu 9.4: Almennt víti.

9.5 Mótherji þinn í holukeppni lyftir bolta þínum eða hreyfir hann



Sjá aðalreglurnar Upplýsingar um reglurnar þegar mótherji þinn í holukeppni lyftir bolta þínum eða hreyfir hann.

9.6 Utanaðkomandi áhrif lyfta bolta þínum eða hreyfa hann

Ef vitað er eða nánast öruggt að utanaðkomandi áhrif lyftu eða hreyfðu bolta þinn er það vítalaust. *Leggja* verður boltann *aftur* á upphaflegan stað (sem þarf að áætla ef hann er óþekktur).

Víti fyrir að leika bolta sem ranglega hefur verið *skipt* um eða að leika bolta frá *röngum stað*, andstætt reglu 9.6: *Almennt víti*.

9.7 Boltamerki lyft eða það hreyft

9.7a Leggja verður boltann eða boltamerkið aftur

Ef *boltamerki* þínu er lyft eða það hreyft á einhvern hátt (þar á meðal af *náttúruöflunum*) áður en boltinn er *lagður aftur* þarftu annaðhvort að:

- Leggja bolta þinn *aftur* á upphaflegan stað (sem þarf að áætla ef hann er óþekktur), eða
- Leggja *boltamerki* til að *merkja* upphaflega staðinn.

9.7b Víti fyrir að lyfta boltamerki eða valda því að það hreyfist

Ef þú lyftir *boltamerkinu* eða veldur því að það hreyfist, áður en bolti þinn er *lagður aftur*, færðu **eitt vítahögg**. Ef *mótherji* þinn gerir þetta fær hann **eitt vítahögg**.

Undantekning – Undantekningar við reglur 9.4b og 9.5b eiga við um að lyfta boltamerki eða valda því að það hreyfist.

Víti fyrir að leika bolta sem ranglega hefur verið *skipt* um eða að leika bolta frá *röngum stað*, andstætt reglu 9.7: *Almennt víti*.

**REGLA
10**

Að undirbúa og slá högg. Ráðlegging og aðstoð. Kylfuberar

Tilgangur reglu: Regla 10 fjallar um hvernig eigi að undirbúa og slá högg, þar á meðal um ráðleggingu og aðra aðstoð sem þú mátt þiggja frá öðrum (svo sem kylfubera þínum). Undirstöðuatriðið er að golf er leikur færni og persónulegra áskorana.

10.1 Að slá högg

Tilgangur reglu: Regla 10.1 fjallar um hvernig eigi að slá högg og um nokkrar athafnir sem eru bannaðar í tengslum við það. Högg er slegið með því að slá boltann hreinlega með kylfuhausnum. Grunnáskorunin felst í að stýra hreyfingu allrar kylfunnar með frjálstri sveiflu, án þess að festa kylfuna.

10.1a Að slá boltann hreinlega

Við að slá högg:

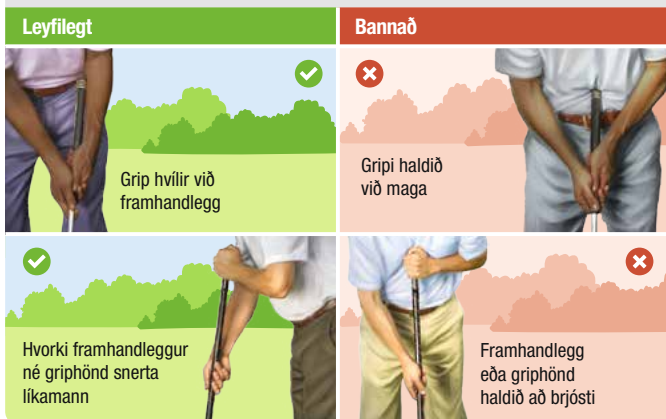
- Verður þú að slá boltann hreinlega með kylfuhausnum, þannig að kylfan snerti boltann aðeins í augnablik og þú mátt ekki ýta, krefsa eða skófla boltanum.
- Ef kylfa þín hittir boltann óvart oftar en einu sinni telst það aðeins eitt högg og er vítalaust.

10.1b Að festa kylfuna

Við að slá högg máttu ekki festa kylfuna, hvorki beint né óbeint.

 **Sjá aðalreglurnar** Nánari upplýsingar um að festa kylfuna, þar á meðal undantekningu þegar griphönd eða kylfa rétt snerta fatnað eða líkama.

MYND 10.1b: AÐ FESTA KYLFUNA



10.1c Að slá högg og standa um leið yfir eða í leiklínu

 Sjá aðalreglurnar Bann við að slá högg þegar vísvitandi er staðið yfir eða í leiklínunni og víti í tengslum við það.

10.1d Að leika bolta á hreyfingu

Þú mátt ekki slá högg að bolta á hreyfingu.

Þó eru þrjár undantekningar sem leiða ekki til vítis:

Undantekning 1 – Bolti byrjar að hreyfast eftir að þú byrjar aftursveiflu fyrir högg.

Undantekning 2 – Bolti fellur af tíi.

Undantekning 3 – Bolti hreyfist í vatni.

Víti fyrir brot á reglu 10.1: Almennt víti.

Í höggleik gildir högg sem er slegið í andstöðu við þessa reglu og þú færð **tvö vítahögg**.

10.2 Ráðlegging og önnur aðstoð

Tilgangur reglu: Ein grundvallaráskorun þín er að ákveða hvaða leikáætlun og tækni eigi að beita. Því eru takmörk fyrir því hvaða ráðleggingar og aðstoð þú mátt þiggja á meðan umferð er leikin.

10.2a Ráðlegging

Á meðan *umferð* er leikin máttu ekki:

- *Ráðleggja* neinum í keppninni sem er að leika á *vellinum*.
- Biðja neinn um *ráð*, annan en *kylfubera* þinn.
- Snerta *útbúnað* annars leikmanns til að öðlast upplýsingar sem teldust *ráðlegging* ef þær væru veittar af hinum leikmanninum.

10.2b Önnur aðstoð

Að benda á leiklínu vegna bolta sem er annars staðar en á flötinni.

Þetta er leyfilegt, **en** viðkomandi verður að fara frá og alla hluti þarf að fjarlægja áður en þú slærð *högg*ð.

Að benda á leiklínu vegna bolta sem er á flötinni. Þú eða *kylfuberi* þinn megið gera þetta, **en**:

- Þótt þú eða *kylfuberi* þinn megið snerta *flötina* með hönd, fæti eða einhverju sem þið haldið á, megið þið ekki *bæta aðstæður sem hafa áhrif á högg* þitt, og
- Þú eða *kylfuberi* þinn megið ekki leggja neinn hlut á *flötina* eða utan hennar til að sýna *leiklínuna*. Þetta er bannað, jafnvel þótt hluturinn sé fjarlægður áður en þú slærð *högg*ð.

Á meðan *högg*ð er slegið má *kylfuberi* þinn ekki standa vísvitandi í eða nærri *leiklínu* þinni eða gera neitt annað (svo sem að benda á stað á *flötinni*) til að benda á *leiklínuna*.

Undantekning – Kylfuberi gætir flaggstangarinnar: *Kylfuberinn* má standa á eða nærri *leiklínu* leikmannsins til að gæta *flaggstangarinnar*.

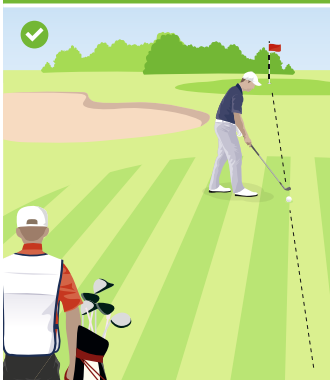
Ekki má leggja niður hluti til aðstoðar við að taka stöðu. Þú mátt ekki taka stöðu fyrir höggið með því að nota einhvern hlut sem var lagður niður til að aðstoða við uppstillingu fóta eða líkama.

Takmarkanir á stöðu kylfubera þíns aftan við þig. Þegar þú byrjar að taka þér stöðu fyrir högg og þar til þú hefur slegið höggið:

- Má kylfuberi þinn ekki standa vísvitandi á eða nærri framlengingu leiklínu þinnar aftan við boltann, hver svo sem ástæða þess er.
- Takir þú þér stöðu andstætt þessari reglu sleppur þú ekki við víti þótt þú stígir frá.

MYND 10.2b: KYLFUBERI STENDUR Á EÐA NÆRRI FRAMLENGINGU LEIKLÍNU AFTAN VIÐ BOLTANN

Leyfilegt



Kylfuberinn stendur ekki á eða nærri framlengingu leiklínunnar aftan við boltann þegar leikmaður byrjar að taka sér stöðu fyrir höggið og, að því gefnu að kylfuberinn færi sig ekki í slíka stöðu áður en höggið er slegið, er þetta ekki brot á reglu 10.2b.

Bannað



Kylfuberinn stendur á eða nærri framlengingu leiklínunnar aftan við boltann þegar leikmaðurinn byrjar að taka sér stöðu fyrir höggið. Því er þetta brot á reglu 10.2b.

Undantekning – Bolti á flötinni: Þegar bolti þinn er á *flötinni* er það vítalaust samkvæmt þessari reglu ef þú stígur upp úr *stöðunni* og tekur þér ekki *stöðu* aftur fyrr en *kylfuberi* þinn hefur fært sig frá.

Ápreifanleg aðstoð og skjól fyrir höfuðskepnunum. Þú mátt ekki slá *högg*:

- Á meðan þú þiggur ápreifanlega aðstoð frá *kylfubera* þínum eða einhverjum öðrum, eða
- Á meðan *kylfuberi* þinn, annar einstaklingur eða hlutur er vísvitandi staðsettur til að veita þér skjól frá sólskini, regni, vindi eða öðrum höfuðskepnunum.

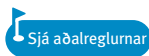
Víti fyrir brot á reglu 10.2: Almennt víti.

10.3 Kylfuberar

Tilgangur reglu: Þú mátt hafa *kylfubera* til að bera *kylfur* þínar, veita þér ráð og aðstoða þig á annan hátt á meðan umferðin er leikin. Þó eru takmörk fyrir því hvað *kylfuberi* þinn má gera. Þú ert ábyrgur fyrir athöfnum *kylfubera* þíns á meðan umferðin er leikin og munt fá víti ef *kylfuberinn* brýtur reglurnar.

10.3a *Kylfuberi þinn má aðstoða þig á meðan umferðin er leikin*

Þú mátt hafa *kylfubera* sem ber, flytur og annast um *kylfur* þínar, gefur þér ráð og aðstoðar þig á annan hátt eins og leyft er á meðan *umferðin* er leikin, **en** þú mátt ekki hafa fleiri en einn *kylfubera* í senn og mátt ekki skipta tímabundið um *kylfubera* í þeim eina tilgangi að fá ráð frá nýja *kylfuberanum*.



Sjá aðalreglurnar

Útskýringar á hvernig reglurnar eiga við um athafnir sameiginlegs *kylfubera*.

Víti fyrir brot á reglu 10.3a:

Þú færð **almenna vítið** fyrir hverja holu þar sem þú nýtur aðstoðar fleiri en eins *kylfubera* í einu. Ef brotið á sér stað eða heldur áfram á milli hola færðu **almenna vítið** á næstu holu.

10.3b Hvað kylfuberi þinn má gera



Sjá aðalreglurnar

Upptalning á athöfnum sem kylfuberi þinn má og má ekki framkvæma.

10.3c Þú ert ábyrgur fyrir athöfnum og reglubrotum kylfubera þíns

Þú ert ábyrgur fyrir athöfnum *kylfubera* þíns á meðan *umferðin* er leikin en ekki fyrir eða eftir *umferðina*. Ef tiltekin athöfn *kylfubera* þíns felur í sér reglubrot, eða fæli í sér reglubrot ef þú framkvæmdir hana, færð þú víti samkvæmt viðeigandi reglu.

REGLA 11

Bolti á hreyfingu hittir af slysní einstakling, dýr eða hlut. Vísvitandi athafnir til að hafa áhrif á bolta á hreyfingu

Tilgangur reglu: Regla 11 fjallar um hvað eigi að gera ef bolti þinn er á hreyfingu og hittir einstakling, dýr, útbúnað eða annað á vellinum. Þegar þetta gerist óvart er það vítalaust og þú þarft oftast að setta sig við afleiðingarnar, hvort sem þær eru hagstæðar þér eða ekki, og leika boltanum þar sem hann stöðvast. Samkvæmt reglunni máttu heldur ekki aðhafast neitt vísvitandi til að hafa áhrif á hvar bolti sem er á hreyfingu kunni að stöðvast.

Þessi regla á alltaf við þegar bolti þinn í *leik* er á hreyfingu (hvort sem er eftir *högg* eða af öðrum orsökum), **nema** þegar bolti þinn hefur verið látinn *falla* innan *lausnarsvæðis* og hefur enn ekki stöðvast. Fjallað er um þær kringumstæður í reglu 14.3.

11.1 Bolti þinn á hreyfingu hittir af slysní einstakling eða utanaðkomandi áhrif

11.1a Vítalaust fyrir alla leikmenn

Ef bolti þinn er á hreyfingu og hittir af slysní einhvern einstakling eða *utanaðkomandi áhrif*, þig þar á meðal, aðra leikmenn, *kylfubera* þeirra eða *útbúnað* er það vítalaust fyrir alla leikmenn.

Undantekning – Bolta leikið á flötinni í högggleik: Ef bolti þinn er á hreyfingu og hittir kyrrstæðan bolta á *flötinni* og báðir boltarnir voru á *flötinni* fyrir *höggið* færðu **almenna vítið (tvö vítahögg)**.

11.1b Leika verður boltanum þar sem hann liggur

Ef bolti þinn er á hreyfingu og hittir af slysní einhvern einstakling eða *utanaðkomandi áhrif* verður að leika boltanum þar sem hann liggur, **nema** í tveimur tilvikum:

Undantekning 1 – Þegar bolti þinn, sem leikið var annars staðar en af flötinni, stöðvast á einstaklingi, dýri eða utanaðkomandi áhrifum á hreyfingu.

Undantekning 2 – Þegar bolti þinn, sem leikið var af flötinni, hittir af slysní einstakling, dýr eða hreyfanlega hindrun (þar á meðal annan bolta á hreyfingu) á flötinni.



Sjá aðalreglurnar

Nánari upplýsingar um þessar tvær undantekningar.

Víti fyrir að leika bolta sem ranglega hefur verið skipt um eða að leika bolta frá röngum stað, andstætt reglu 11.1: Almennt víti.

11.2 Bolti á hreyfingu vísvitandi sveigður úr leið eða stöðvaður af einstaklingi

Ef bolti á hreyfingu hefur verið vísvitandi sveigður úr leið eða stöðvaður af leikmanni eða ef boltinn lendir í *útbúnaði* sem hefur vísvitandi verið settur á tiltekinn stað er oftast um víti að ræða og ekki má leika boltanum þar sem hann liggur.



Sjá aðalreglurnar

Upplýsingar um hvaðan eigi að leika bolta sem hefur verið vísvitandi stöðvaður eða sveigður úr leið og hvort víti eigi við.

11.3 Að færa hluti vísvitandi eða breyta aðstæðum vísvitandi til að hafa áhrif á bolta á hreyfingu

Á meðan bolti er á hreyfingu máttu ekki breyta áþreifanlegum aðstæðum eða lyfta eða hreyfa *lausung* eða *hreyfanlega hindrun*, í þeim tilgangi að hafa vísvitandi áhrif á hvar boltinn kunni að stöðvast.

Undantekning: Þú mátt færa *flaggstöng* sem hefur verið fjarlægð úr *holunni*, kyrrstæðan bolta á *flötinni* eða eitthvað annað sem tilheyrir *útbúnaði* leikmanns (annað en kyrrstæðan bolta utan *flatarinnar* eða *boltamerki* hvar sem er á *vellinum*).

Víti fyrir brot á reglu 11.3: Almennt víti.

IV

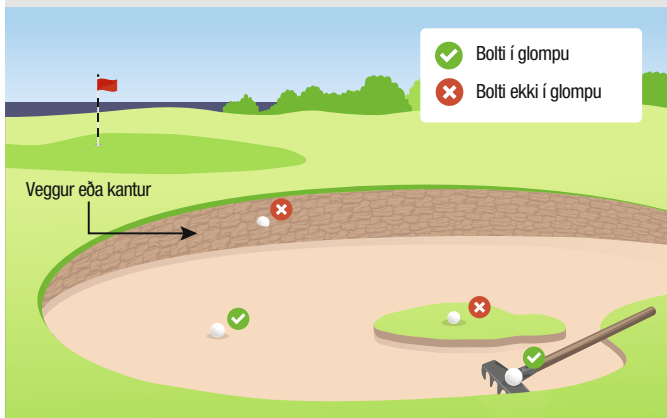
Sérstakar reglur fyrir glompur og flatir

REGLUR 12-13



**REGLA
12****Glompur**

Tilgangur reglu: Regla 12 er sérregla fyrir glompur, sem eru sérstaklega útbúin svæði til að reyna á hæfni þína við að leika bolta úr sandi. Til að tryggja að þú takist á við þessa áskorun eru nokkrar takmarkanir á að snerta sandinn áður en þú slærð höggið og um hvar þú mátt taka lausn ef bolti þinn er í glompu.

12.1 Hvenær bolti þinn er í glompu**MYND 12.1: HVENÆR BOLTÍ ER Í GLOMPU**

Myndin sýnir dæmi um hvenær bolti er í glompu og ekki í glompu, samanber skilgreiningu á „glompu“ og reglu 12.1.

Bolti þinn er í *glompu* þegar einhver hluti boltans snertir sand sem er á jörðinni innan jaðars *glompunnar*.

Bolti þinn er einnig í *glompu* ef hann er innan jaðars *glompunnar* og liggur:

- Á jörðinni þar sem sandur er að öllu jöfnu, eða
- Í eða á *lausung*, *hreyfanlegri hindrun*, *óeðlilegum vallaraðstæðum* eða *hluta vallar*, innan *glompunnar*.

Ef bolti þinn liggur á jarðvegi, grasi eða öðrum náttúrulegum hlutum sem vaxa eða eru fastir innan jaðars *glompunnar*, án þess að snerta neinn sand, er boltinn ekki í *glompunni*.

12.2 Að leika bolta þínum í glompu

12.2a Að fjarlægja lausung og hreyfanlegar hindranir

Áður en þú leikur bolta þínum í *glompu* máttu fjarlægja *lausung* og *hreyfanlegar hindranir*.

12.2b Takmarkanir á að snerta sand í glompu

Áður en þú slærð *högg* að bolta þínum í *glompu* máttu ekki:

- Vísvitandi snerta sand í *glompunni* með hönd, kylfu, hrífu eða öðrum hlutum, til að prófa ástand sandsins og öðlast þannig upplýsingar fyrir næsta *högg*, eða
- Snerta sand í *glompunni* með kylfu:
 - » Á svæðinu rétt framan eða aftan við boltann (nema eins og leyft er við að leita á eðlilegan hátt að boltanum eða við að fjarlægja *lausung* eða *hreyfanlega hindrun*),
 - » Í æfingasveiflu, eða
 - » Í aftursveiflunni fyrir *högg*.

Að því frátöldu sem lýst er hér að framan máttu:

- Grafa fæturna niður við að taka þér *stöðu* fyrir æfingasveiflu eða fyrir *höggið*,
- Slétta *glompuna* til að halda *vellinum* snyrtilegum,
- Leggja kylfur þínar, *útbúnað* eða aðra hluti í *glompuna* (hvort sem er með því að kasta þeim eða leggja þá niður),
- Mæla, *merkja*, lyfta, *leggja aftur* eða framkvæma aðrar athafnir í samræmi við reglu,
- Styðja þig við kylfu til að hvíla þig, halda jafnvægi eða forðast fall, eða
- Slá í sandinn í gremju eða bræði.

Þó færðu **almenna vítið** ef athafnir þínar við að snerta sandinn *bæta aðstæðurnar sem hafa áhrif á högg* þitt.

Víti fyrir brot á reglu 12.2: Almennt víti.

12.3 Sérstakar reglur um lausn vegna bolta í glompu

Þegar bolti þinn er í *glompu* kunna sérstakar lausnarreglur að gilda ef truflun er af *óeðlilegum vallaraðstæðum* (regla 16.1c) eða hættulegum *dýraaðstæðum* (regla 16.2), eða ef bolti þinn er ósláanlegur (regla 19.3).

**REGLA
13****Flatir**

Tilgangur reglu: Regla 13 er sérregla um flatir. Flatir eru sérstaklega gerðar til að leika boltanum eftir jörðinni og einnig er flaggstöng í holunni á hverri flöt. Því gilda nokkrar sérreglur um flatir, frábrugðnar reglum fyrir aðra hluta vallarins.

13.1 Athafnir sem eru leyfðar eða skyldugar á flötum

Tilgangur reglu: Þessi regla leyfir þér að gera hluti á flötinni sem eru venjulega ekki leyfðir utan flatarinnar, svo sem að merkja staðsetningu bolta þíns, lyfta honum, hreinsa hann og leggja hann aftur, lagfæra skemmdir og fjarlægja sand og lausan jarðveg af flötinni. Þá er vítalaust þótt þú hreyfir bolta eða boltamerki fyrir slysi á flötinni.

13.1a Hvenær bolti þinn er á flötinni

Bolti þinn er á *flötinni* þegar einhver hluti boltans:

- Snertir *flötina*, eða
- Liggur á eða í einhverju (svo sem *lausung* eða *hindrun*) og er innan jaðars *flatarinnar*.

13.1b Að merkja, lyfta og hreinsa bolta þinn á flötinni

Lyfta má og hreinsa bolta þinn ef hann er á *flötinni*. Áður en boltanum er lyft verður að *merkja* staðsetningu hans og boltann verður svo að *leggja aftur*.

13.1c Lagfæringar leyfðar á flötinni

Á meðan *umferð* er leikin máttu gera eftirfarandi á *flötinni*, hvort sem boltinn er á eða utan *flatarinnar*:

- Fjarlægja sand og lausan jarðveg á *flötinni* (en ekki annars staðar á *vellinum*), vítalaust.
- Lagfæra skemmdir á *flötinni*, vítalaust, með því að viðhafa hóflegar athafnir til að koma *flötinni* eins nærri upphaflegu ástandi sínu og hægt er, en þó aðeins:
 - » Með því að nota hönd, fót eða aðra líkamshluta, eða venjulegan flatargaffal, *tí*, kylfu eða svipaðan hluta venjulegs *útbúnaðar*, og
 - » Án þess að tefja leik um of.

Hins vegar, ef þú *bætir flötina* með athöfnum sem ganga lengra en eðlilegt er til að koma *flötinni* í upphaflegt ástand færðu **almenna vítið**.

„Skemmd á *flötinni*“ merkir hvers konar skemmd eftir einstaklinga eða *utanaðkomandi áhrif*, svo sem:

- Boltaför, skemmdir af skóm (til dæmis gaddaför) og rispur eða ójöfnur vegna *útbúnaðar* eða *flaggstangarinnar*.
- Gamlir *holutappar*, torfutappar, samskeyti skorins torfs og rispur eða ójöfnur vegna verkfæra eða véla.
- Rásir gerðar af *dýrum* eða hófför.
- Sokknir hlutir (til dæmis steinar, akörn eða *tí*).

Hins vegar fela „skemmdir á *flötinni*“ ekki í sér neinar skemmdir eða aðstæður sem orsakast af:

- Venjulegum vinnubrögðum við almennt viðhald *flatarinnar* (svo sem götunarholur og rásir eftir lóðréttan skurð).
- Vökvun, rigningu eða öðrum *náttúruöflum*.
- Náttúrulegum ójöfnum á yfirborði (svo sem illgresi, ógrónum eða sýktum svæðum eða svæðum með ójafnri sprettu).
- Venjulegu sliti á *holunni*.

13.1d Þegar bolti þinn eða boltamerki hreyfast á flötinni

Það er vítalaust þótt þú, *mótherji* þinn eða annar leikmaður í högggleik hreyfi bolta þinn eða *boltamerki* þitt af slynsi á flötinni.

Þú verður að *leggja* boltann *aftur* á upphaflegan stað (sem þarf að áætla ef hann er óþekktur), eða leggja *boltamerki* til að *merkja* upphaflega staðinn.

Undantekning - Þú verður að leika boltanum þar sem hann liggur ef boltinn byrjar að hreyfast í aftursveflu þinni eða í höggi og þú slærð höggið.

Ef náttúruöflin valda því að bolti þinn á flötinni hreyfist, ræðst næsti staður þar sem leika á boltanum af því hvort boltanum hafði áður verið lyft og hann *lagður aftur* á upphaflegan stað:

- Bolta áður lyft og hann *lagður aftur* – Þú verður að *leggja* boltann *aftur* á upphaflegan stað (sem þarf að áætla ef hann er óþekktur).
- Bolta ekki áður lyft og hann *lagður aftur* – Þú verður að leika boltanum frá nýja staðnum.

13.1e Engin vísvitandi prófun á flötinni

Ef þú vísvitandi nuddar yfirborðið eða rúllar bolta til að prófa flötina eða *ranga flöt* á meðan *umferð* er leikin, færðu **almenna vítið**.

Undantekning - Þegar þú ert á milli hola máttu prófa æfingaflöt eða flöt holunnar sem þú varst að ljúka.

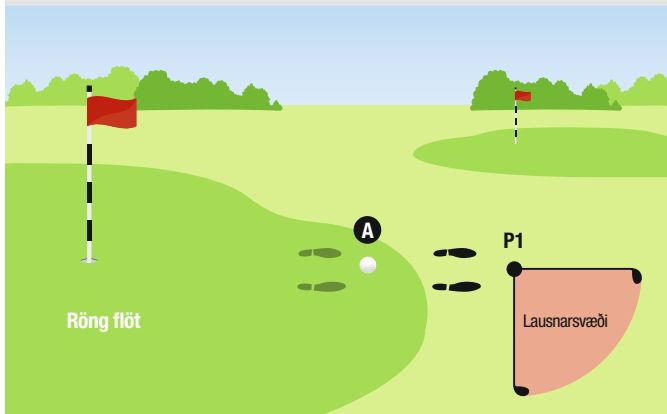
13.1f Taka verður lausn frá rangri flöt

Truflun samkvæmt þessari reglu á sér stað þegar bolti þinn er á *rangri flöt* eða þegar *röng flöt* truflar áþreifanlega fyrirhugaða *stöðu* þína eða fyrirhugað sveiflusvið.

Þegar truflun á sér stað vegna *rangrar flatar* máttu ekki leika boltanum þar sem hann liggur. Þess í stað verður þú að taka lausn án vítis með því að láta upphaflega boltann eða annan bolta *falla* á *lausnarsvæðinu*, eins og sýnt er á mynd 13.1f.

Engin lausn er samkvæmt þessari reglu ef truflun á sér einungis stað vegna þess að þú velur kylfu, gerð *stöðu* eða sveiflu eða leikátt sem er augljóslega óraunsætt með tilliti til aðstæðna.

MYND 13.1f: VÍTALAUS LAUSN FRÁ RANGRI FLÖT



Þegar truflun er frá rangri flöt verður að taka vítalausa lausn. Myndin gerir ráð fyrir réttthentum leikmanni. Bolti A liggur á rangri flöt og nálægasti staðurinn fyrir fulla lausn vegna bolta A er á stað P1, sem verður að vera á sama svæði vallarins og þar sem upphaflegi boltinn stöðvaðist (í þessu tilviki á almenna svæðinu).

Viðmiðunarstaður	Stærð lausnarsvæðis	Takmörk á lausnarsvæði
Nálægasti staður fyrir fulla lausn (P1)	Ein kylfulengd frá viðmiðunarstaðnum 	Lausnarsvæðið: • Má ekki vera nær holunni en viðmiðunarstaðurinn, og • Verður að vera á sama svæði vallarins og viðmiðunarstaðurinn
Ábendingar: Þú verður að taka fulla lausn frá allri truflun vegna röngu flatarinnar.		

Víti fyrir að leika bolta sem ranglega hefur verið *skipt* um eða að leika bolta frá *röngum stað*, andstætt reglu 13.1: *Almennt víti*.

13.2 Flaggstöngin

Tilgangur reglu: Í þessari reglu eru útskýrðir þeir kostir sem þú hefur varðandi flaggstöngina. Þú mátt hafa flaggstöngina í holunni eða láta fjarlægja hana (sem felur m.a. í sér að láta einhvern gæta hennar og fjarlægja hana eftir að boltanum er leikið), en verður að ákveða þig áður en þú slærð högg. Þú færð venjulega ekki víti þótt boltinn hitti flaggstöngina.

Þessi regla nær til bolta sem er leikið hvaðan sem er á *vellinum*, á eða utan *flatarinnar*.

13.2a Að hafa flaggstöngina í holunni

Ef þú slærð högg með *flaggstöngina* í *holunni* og boltinn hittir síðan *flaggstöngina* er það vítalaust og leika verður boltanum þar sem hann liggur.

Þú verður að ákveða hvort þú ætlir að hafa *flaggstöngina* í holunni áður en þú slærð höggið. Ef þú vilt hafa *flaggstöngina* í *holunni* hefur þú hana óhreyfða í *holunni* eða lætur setja *flaggstöng* sem hefur verið fjarlægð aftur í *holuna*.

Í hvorugu tilfellinu máttu reyna að hagnast með því að færa *flaggstöngina* vísvitandi þannig að hún sé ekki í miðri *holunni*. Gerir þú það og boltinn hittir síðan *flaggstöngina* færðu **almenna vítið**.

 Sjá aðalreglurnar [Upplýsingar um að færa flaggstöngina í holunni eða fjarlægja hana úr holunni þegar bolti er á hreyfingu.](#)

13.2b Að fjarlægja flaggstöngina úr holunni

Þú mátt slá högg eftir að hafa látið fjarlægja *flaggstöngina* úr *holunni* til að bolti þinn muni ekki hitta *flaggstöngina* í *holunni*.

Þú verður að ákveða þetta áður en þú slærð *höggið*, með því annaðhvort að láta fjarlægja *flaggstöngina* úr *holunni* áður en þú leikur boltanum, eða heimila einhverjum að gæta *flaggstangarinnar*.



Sjá aðalreglurnar

Tilvik þar sem titið er svo á að þú hafir heimilað að *flaggstangarinnar* væri gætt og nánari upplýsingar um hvað eigi að gera ef bolti þinn hittir *flaggstöngina* eða þann sem fjarlægði hana eða gætir hennar.

13.2c Bolti liggur upp við flaggstöngina í holunni

Ef bolti þinn stöðvast upp við *flaggstöngina*, sem er í *holunni* og einhver hluti boltans er í *holunni*, neðan yfirborðs *flatarinnar*, telst boltinn vera í *holu*.

Ef enginn hluti boltans er í *holunni* og neðan yfirborðs *flatarinnar*:

- Er boltinn ekki í *holu* og leika verður honum þar sem hann liggur.
- Ef *flaggstöngin* er fjarlægð og bolti þinn *hreyfist* (hvort sem hann fellur í *holuna* eða hreyfist frá *holunni*) er það vítalaust og leggja verður boltann *aftur* á brún *holunnar*.

Víti fyrir að leika bolta sem ranglega hefur verið *skipt* um eða að leika bolta frá *röngum stað*, andstætt reglu 13.2c: *Almennt víti*.

13.3 Bolti yfir holubrún

13.3a Biðtími til að sjá hvort bolti þinn yfir holubrún muni falla í holuna

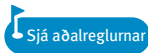
Ef einhver hluti bolta þíns slútir yfir brún *holunnar* er þér heimill eðlilegur tími til að fara að *holunni* og tíu sekúndur til viðbótar til að sjá hvort boltinn muni falla í *holuna*.

Falli boltinn í *holuna* innan þessa biðtíma hefur þú leikið boltanum í *holu* með síðasta *höggi* þínu.

Falli boltinn ekki í *holuna* innan þessa biðtíma:

- Telst boltinn vera kyrrstæður.
- Falli boltinn síðan í *holuna*, áður en þú leikur honum, hefur þú leikið boltanum í *holu* með síðasta *höggi* þínu, en færð **eitt vítahögg** sem bætist við skor þitt á holunni.

13.3b Hvað gera á ef bolta þínum yfir holubrún er lyft eða hann er hreyfður áður en biðtíminn er liðinn



Sjá aðalreglurnar

Upplýsingar um hvað eigi að gera ef bolta þínum yfir holubrún er lyft eða hann hreyfður áður en tíu sekúndna biðtíminn er liðinn.

V

Að lyfta bolta og setja
hann aftur í leik

REGLA 14



REGLA 14

Ferli vegna bolta: Að merkja, lyfta, hreinsa og leggja aftur. Að láta falla innan lausnarsvæðis. Leikið af röngum stað

Tilgangur reglu: Regla 14 fjallar um hvenær og hvernig þú mátt merkja staðsetningu kyrrstæðs bolta, lyfta boltanum og hreinsa hann og hvernig þú eigir að setja boltann aftur í leik þannig að honum verði leikið af réttum stað.

- Þegar þú átt að leggja aftur bolta sem hefur verið lyft eða verið hreyfður, verður þú að leggja sama boltann aftur á upphaflegan stað.
- Þegar þú tekur lausn, með eða án vítis, verður þú að láta skipti-bolta eða upphaflega boltann falla á tilteknu lausnarsvæði.

Áður en þú leikur boltanum máttu vítalaut leiðrétta mistök við beitingu þessara aðferða, en þú færð víti ef þú leikur boltanum frá röngum stað.

14.1 Að merkja, lyfta og hreinsa bolta

14.1a Merkja verður staðsetningu bolta sem á að lyfta og leggja aftur

Áður en þú lyftir bolta samkvæmt reglu sem krefst þess að boltinn sé *lagður aftur* á upphaflegan stað verður þú að *merkja* staðinn, með því að:

- Leggja *boltamerki* rétt fyrir aftan eða rétt við boltann, eða
- Halda kylfu á jörðinni rétt fyrir aftan eða rétt við boltann.

Ef þú lyftir boltanum án þess að *merkja* staðsetningu hans, *merkir* staðsetninguna á rangan hátt eða slærð *högg* án þess að fjarlægja fyrst *boltamerkið* færðu **eitt vítahögg**.

Þegar þú lyftir bolta til að taka lausn samkvæmt reglu ertu ekki skyldgur til að *merkja* staðsetningu boltans.

14.1b Hver má lyfta bolta

Aðeins þú eða einhver sem þú heimilar það megið lyfta bolta þínum, **en** þú verður að gefa slíkt leyfi í hvert sinn áður en boltanum er lyft. Þú mátt ekki gefa almennt leyfi fyrir alla *umferðina*.

Undantekning – Kylfuberi þinn má lyfta bolta þínum á flötinni án leyfis.

14.1c Að hreinsa bolta sem hefur verið lyft

Þegar þú lyftir bolta þínum af *flötinni* máttu alltaf hreinsa hann. Þegar þú lyftir bolta þínum annars staðar en af *flötinni* máttu alltaf hreinsa hann, **nema** þegar þú lyftir boltanum:

- Til að athuga hvort hann sé skorinn eða sprunginn – ekki má hreinsa boltann.
- Til að þekkja hann – einungis má hreinsa boltann að því marki sem er nauðsynlegt til að þekkja hann.
- Vegna þess að hann truflar leik – ekki má hreinsa boltann.
- Til að athuga hvort hann liggi í aðstæðum þar sem lausn er leyfð – ekki má hreinsa boltann nema þú takir síðan lausn samkvæmt reglu.

Ef þú hreinsar bolta þinn þegar það má ekki færðu **eitt víthögg**.

14.2 Að leggja bolta aftur á ákveðinn stað

14.2a Nota verður upphaflegan bolta

Þegar *leggja* verður bolta þinn *aftur* vegna þess að honum var lyft eða hann *hreyfðist* verður að nota upphaflega boltann.

Undantekning – Nota má annan bolta þegar:

- Þú getur ekki endurheimt upphaflega boltann með eðlilegri fyrirhöfn og innan nokkurra sekúndna.
- Upphaflegi boltinn er skorinn eða sprunginn.
- Þú ert að hefja leik aftur eftir frestun.
- Upphaflega boltanum var leikið sem *röngum bolta* af öðrum leikmanni.

14.2b Hver má leggja bolta aftur og hvernig á að gera það

Einungis þú eða sá sem lyfti bolta þínum eða olli því að hann *hreyfðist* megið *leggja* bolta þinn *aftur* samkvæmt reglunum.

Ef þú leikur bolta sem var *lagður aftur* á rangan hátt eða var *lagður aftur* af einhverjum sem mátti það ekki færðu **eitt vítahögg**.

14.2c Staður þar sem bolti er lagður aftur

Leggja verður bolta þinn *aftur* á upphaflegan stað (sem þarf að áætla ef hann er óþekktur), nema þegar *leggja* verður boltann *aftur* á annan stað samkvæmt reglunum.

Ef boltinn var kyrrstæður, ofan á, undir eða upp við *óhreyfanlega hindrun, hluta vallar, vallarmarkahlut* eða eitthvað náttúrulegt sem vex eða er fast:

- Felur „staðsetning“ boltans einnig í sér lóðréttu staðsetningu hans miðað við jörðu.
- Þetta þýðir að boltann verður að *leggja aftur* á upphaflegan stað, ofan á, undir eða upp við slíkan hlut.

14.2d Hvar leggja á bolta aftur þegar upphafleg lega hefur breyst

Ef *lega* bolta þíns sem hefur verið lyft eða hefur verið *hreyfður* hefur breyst verður þú að *leggja* boltann *aftur*, á þennan hátt:

- Bolti í sandi:
 - » Þú verður að endurgera upphaflegu *leguna* að því marki sem það er hægt.
 - » Við að endurgera *leguna* máttu hafa lítinn hluta boltans sýnilegan ef boltinn var hulinnd sandi.

Ef þú endurgerir ekki *leguna*, andstætt þessari reglu, hefur þú leikið frá *röngum stað*.

- Bolti annars staðar en í sandi: Þú verður að *leggja* boltann *aftur* með því að leggja hann á nálægasta stað þar sem *legan* er líkust upphaflegu *legunni* og sem er:
 - » Innan einnar *kylfulengdar* frá upphaflega staðnum (sem verður að áætla ef hann er óþekktur),
 - » Ekki nær *holunni*, og
 - » Á sama *svæði vallarins* og upphaflegi staðurinn.

Ef þú veist að upphaflegu *legunni* var breytt en veist ekki hvernig *legan* var verður þú að áætla upphaflegu *leguna* og *leggja* boltann *aftur*.

Undantekning – Ef lega bolta sem hefur verið lyft breytist á meðan leikur hefur verið stöðvaður, sjá reglu 5.7d.

14.2e Hvað gera á ef bolti sem hefur verið lagður aftur helst ekki kyrr á upphaflegum stað

Ef þú reynir að *leggja* bolta þinn *aftur* en boltinn helst ekki kyrr á upphaflegum stað verðurðu að reyna aftur.

Ef boltinn helst ekki kyrr í annarri tilraun verðurðu að *leggja* boltann *aftur*, með því að leggja hann á nálægasta stað þar sem boltinn helst kyrr, **en** með eftirfarandi takmörkunum eftir því hvar upphaflegi staðurinn er:

- Nálægasti staðurinn má ekki vera nær *holunni*.
- Upphaflegur staður á *almenna svæðinu* – nálægasti staðurinn verður að vera á *almenna svæðinu*.
- Upphaflegur staður í *glompu* eða á *vítasvæði* – nálægasti staðurinn verður að vera í sömu *glompu* eða á sama *vítasvæði*.
- Upphaflegur staður á *flötinni* – nálægasti staðurinn verður að vera annaðhvort á *flötinni* eða á *almenna svæðinu*.

Víti fyrir að leika bolta sem ranglega hefur verið *skipt um* eða að leika bolta frá *röngum stað*, andstætt reglu 14.2: *Almennt víti*.

14.3 Að láta bolta falla innan lausnarsvæðis

14.3a Nota má upphaflega boltann eða annan bolta

Þú mátt nota hvaða bolta sem er þegar þú lætur bolta *falla* eða leggur bolta samkvæmt þessari reglu.

14.3b Láta verður bolta falla á réttan hátt

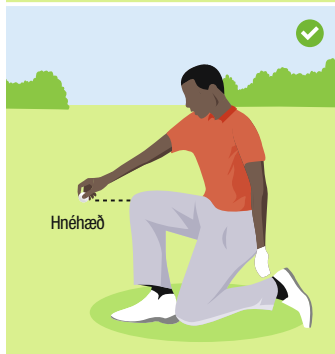
Þú verður að láta bolta *falla* á réttan hátt, sem merkir allt eftirfarandi:

- Þú verður að láta boltann falla (hvorki *kylfuberi* þinn né einhver annar má gera það).
- Þú verður að sleppa boltanum úr hnéhæð, þannig að hann:

MYND 14.3b: AÐ LÁTA FALLA ÚR HNÉHÆÐ

Leyfilegt

Bannað



Láta verður boltann falla beint niður úr hnéhæð. „Hnéhæð“ merkir hæð hnés leikmannsins þegar hann standur uppréttur. Þó verður leikmaðurinn ekki að standa uppréttur þegar hann lætur boltann falla.

- » Falli beint niður, án þess að þú kastir boltanum, snúir honum eða notir einhverja aðra hreyfingu sem gæti haft áhrif á hvar boltinn muni stöðvast, og
- » Snerti ekki líkama þinn eða *útbúnað*, áður en boltinn lendir á jörðinni. „Hnéhæð“ merkir hæð hnés þíns þegar þú stendur uppréttur.
- Boltann verður að láta *falla* innan *lausnarsvæðisins*. Þú mátt standa hvort sem er innan eða utan *lausnarsvæðisins* þegar þú lætur boltann *falla*.

Ef bolti þinn er látinn *falla* á rangan hátt, andstætt einni eða fleiri þessara þriggja krafna, verður þú að láta boltann *falla* aftur, á réttan hátt, og engin takmörk eru fyrir því hversu oft þú þarft að gera það.

Ef bolti er látinn *falla* á rangan hátt gildir það ekki sem önnur af tveimur tilraunum sem þarf áður en þú verður að leggja boltann.



Sjá aðalreglurnar

Upplýsingar um að slá högg að bolta sem hefur verið látinn falla á rangan hátt og hvort eins höggs víti eða almenna vítið eigi við.

14.3c Bolti sem er látinn falla á réttan hátt verður að stöðvast innan lausnarsvæðis

Þessi regla á aðeins við þegar bolti hefur verið látinn *falla* á réttan hátt samkvæmt reglu 14.3b.

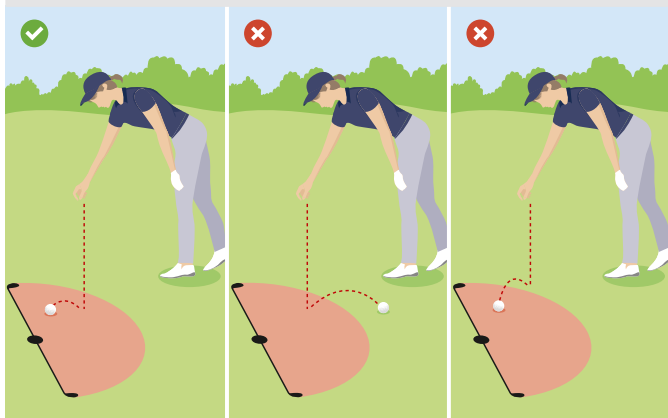
Hvenær þú hefur lokið við að taka lausn. Þú hefur ekki lokið við að taka lausn fyrr en boltinn er látinn *falla* á réttan hátt og hann stöðvast innan *lausnarsvæðisins*.

Ekki skiptir máli þótt boltinn snerti einhvern einstakling, *útbúnað* eða önnur *utanaðkomandi áhrif*, eftir að boltinn lenti á jörðinni og áður en hann stöðvaðist:

- Ef boltinn stöðvast innan *lausnarsvæðisins* hefur þú lokið við að taka lausn og verður að leika boltanum þar sem hann liggur.
- Ef boltinn stöðvast utan *lausnarsvæðisins*, sjá hér aftar „Hvað gera á ef bolti sem er látinn falla á réttan hátt stöðvast utan lausnarsvæðisins“.

Í báðum tilvikum er það vítalaust fyrir alla leikmenn.

MYND 14.3c: LÁTA VERÐUR BOLTA FALLA INNAN LAUSNARSVÆÐIS OG HANN VERÐUR AÐ STÖÐVAST ÞAR



Boltinn er látinn falla á réttan hátt samkvæmt reglu 14.3b og boltinn stöðvast innan lausnarsvæðisins. Lausninni er því lokið.

Boltinn er látinn falla á réttan hátt samkvæmt reglu 14.3b, en stöðvast utan lausnarsvæðisins. Því verður að láta boltann falla á réttan hátt öðru sinni.

Boltinn er látinn falla á rangan hátt því hann var látinn falla utan lausnarsvæðisins. Því þarf að láta boltann falla aftur, á réttan hátt.

Undantekning – Þegar bolti sem er látinn falla á réttan hátt er vísitandi sveigður úr leið eða stöðvaður af einhverjum einstaklingi.

Hvað gera á ef bolti sem er látinn falla á réttan hátt stöðvast utan lausnarsvæðisins. Þú verður að láta bolta *falla* í annað sinn á réttan hátt og ef sá bolti stöðvast einnig utan *lausnarsvæðisins* verður þú að ljúka því að taka lausn með því að:

- Leggja bolta á staðinn þar sem boltinn sem var látinn *falla* í annað sinn snerti fyrst jörðina.
- Haldist boltinn sem var lagður ekki á þeim stað verður þú að leggja bolta á þann stað í annað sinn.

- Ef boltinn sem var lagður í annað sinn helst ekki heldur kyrr á þeim stað verður þú að leggja bolta á nálægasta stað þar sem boltinn helst kyrr, með þeim takmörkunum sem koma fram í reglu 14.2e.

14.3d Hvað gera á ef bolti sem er látinn falla á réttan hátt er vísvitandi sveigður úr leið eða stöðvaður af einstaklingi



Sjá aðalreglurnar

Hvað gera á ef þú hefur látið bolta þinn falla á réttan hátt en hann var vísvitandi sveigður úr leið eða stöðvaður.

Víti fyrir að leika bolta frá *röngum stað* eða að leika bolta sem var lagður í stað þess að vera látinn *falla*, andstætt reglu 14.3: *Almennt víti*.

14.4 Hvenær bolti þinn er aftur í leik eftir að upphaflegi boltinn var ekki lengur í leik



Sjá aðalreglurnar

Upplýsingar um hvenær bolti þinn er aftur í leik, þar á meðal ef þú skiptir um bolta þegar það má ekki eða ef þú notar aðferð sem á ekki við.

14.5 Að leiðrétta mistök við að skipta um, leggja aftur, láta falla eða leggja bolta þinn

Þú mátt lyfta bolta þínum vítalaust og leiðrétta mistökin, áður en þú leikur boltanum:

- Ef þú hefur *skipt* um bolta þegar það má ekki, eða
- Ef þú hefur *lagt* bolta þinn *aftur*, látið hann *falla* eða lagt hann (1) á *rangan stað* eða hann stöðvaðist á *röngum stað*, (2) á rangan hátt eða (3) með því að nota aðferð sem ekki átti við.



Sjá aðalreglurnar

Nánari upplýsingar um að leiðrétta mistök áður en þú leikur boltanum.

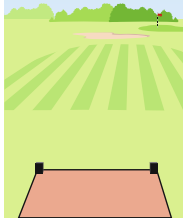
14.6 Að slá næsta högg þaðan sem þú slóst síðasta högg

Þessi regla á við hvenær sem þú verður eða mátt slá næsta *högg* þaðan sem þú slóst síðasta *högg* (það er, við að taka *fjarlægðarlausn*, eða við að leika aftur eftir að *högg* hefur verið afturkallað eða það gildir ekki af öðrum ástæðum).

MYND 14.6: AÐ SLÁ NÆSTA HÖGG ÞAÐAN SEM SÍÐASTA HÖGG VAR SLEGIÐ

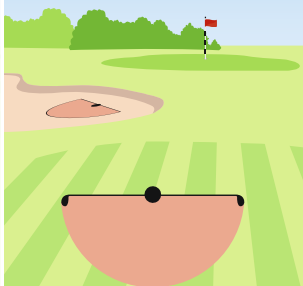
Þegar leikmaður þarf eða velur að slá næsta högg þaðan sem síðasta högg var slegið, ræðst það hvernig hann setur bolta í leik af því á hvaða svæði vallarins síðasta högg var slegið.

Teigur



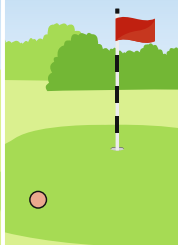
Síðasta högg var slegið af teignum og því verður að leika bolta einhvers staðar af teignum.

Almenn svæðið, glompa eða vítasvæði



Síðasta högg var slegið af almenna svæðinu, úr glompu eða frá vítasvæði. Viðmiðunarstaðurinn er staðurinn þar sem síðasta högg var slegið. Bolti er látinn falla innan einnar kylfulengdar frá þeim viðmiðunarstað, en á sama svæði vallarins og viðmiðunarstaðurinn og ekki nær holunni en viðmiðunarstaðurinn.

Flöt



Síðasta högg var slegið af flötinni og því er boltinn lagður á staðinn þar sem síðasta högg var slegið.

14.6a Síðasta högg þitt slegið af teignum

Þú verður að leika upphaflega boltanum eða öðrum bolta einhvers staðar innan *teigsins* (og mátt tíu boltann).

14.6b Síðasta högg þitt slegið af almenna svæðinu, af vítasvæði eða úr glompu

Þú verður að láta upphaflega boltann eða annan bolta *falla* á þessu *lausnarsvæði*:

- Viðmiðunarstaður: Staðurinn þar sem þú slóst síðasta *högg* (staðinn verður að áætla ef hann er óþekktur).
- Stærð lausnarsvæðisins, mæld frá viðmiðunarstað: Ein *kylfulengd*, þó með eftirfarandi takmörkunum:
- Takmarkanir á staðsetningu *lausnarsvæðisins*:
 - » Það verður að vera á sama *svæði vallarins* og viðmiðunarstaðurinn, og
 - » Það má ekki vera nær *holunni* en viðmiðunarstaðurinn.

14.6c Síðasta högg þitt slegið af flötinni

Þú verður að leggja upphaflega boltann eða annan bolta á staðinn þar sem þú slóst síðasta *högg* (staðinn verður að áætla ef hann er óþekktur).

Víti fyrir að leika bolta frá *röngum stað*, andstætt reglu 14.6: *Almennt víti*.

14.7 Leikið af röngum stað

14.7a Staður þar sem þú verður að leika boltanum

Eftir að hafa byrjað leik á holu verður þú að slá hvert *högg* þaðan sem bolti þinn stöðvaðist, **nema** þegar reglurnar krefjast þess eða leyfa að þú leikir boltanum af öðrum stað.

Víti fyrir að leika bolta af *röngum stað*, andstætt reglu 14.7a: *Almennt víti*.

14.7b Hvernig ljúka á holu eftir að hafa leikið af röngum stað í högggleik

Ef þú hefur leikið af *röngum stað*, en ekki er um *alvarlegt brot* að ræða, færðu **almenna vítið** samkvæmt reglu 14.7a og verður að halda áfram leik á holunni með boltanum sem þú lékst af *röngum stað*.

Ef þú hefur leikið af *röngum stað* og í því felst *alvarlegt brot* verður þú að leiðrétta mistökin með því að ljúka holunni með bolta sem er leikið af réttum stað. Ef þú leiðréttir ekki mistökin færðu **frávísun**.



Sjá aðalreglurnar

Útskýringar á því hvað þurfi að gera ef þú leikur af röngum stað og um alvarlegt brot er að ræða, eða þú ert óviss hvort um alvarlegt brot er að ræða.

VI

Lausn án vítis

REGLUR 15-16



**REGLA
15**

Lausn frá lausung og hreyfanlegum hindrunum (þar á meðal boltum eða bolta-merkjum sem aðstoða við eða trufla leik)

Tilgangur reglu: Regla 15 fjallar um hvenær og hvernig þú mátt taka lausn án vísis frá lausung og hreyfanlegum hindrunum.

- Þessir hreyfanlegu náttúrulegu og manngerðu hlutir eru ekki taldir hluti af áskoruninni við að leika völlinn og í flestum tilvikum máttu fjarlægja þá þegar þeir trufla leik þinn.
- Þó þarftu að fara varlega við að hreyfa lausung nærri bolta þínum utan flatarinnar, því þú færð víti ef boltinn hreyfist við það.

15.1 Lausung**15.1a Að fjarlægja lausung**

Þú mátt vítalaust fjarlægja *lausung* hvar sem er, á eða utan *vallarins*, og mátt gera það á hvaða hátt sem er (svo sem með hönd eða fæti, kylfu eða öðrum *útbúnaði*).

Þó eru tvær undantekningar:

Undantekning 1 – Að fjarlægja lausung þar sem leggja verður bolta aftur.

Undantekning 2 – Takmarkanir á að fjarlægja lausung, vísvitandi til að hafa áhrif á bolta sem er á hreyfingu.

 Sjá aðalreglurnar Nánari upplýsingar um undantekningarnar.

15.1b Bolti hreyfður við að fjarlægja lausung

Ef bolti þinn *hreyfist* við að þú fjarlægir *lausung* verður að *leggja* boltann *aftur* á upphaflegan stað (sem verður að áætla ef hann er óþekktur).

Ef boltinn sem *hreyfðist* hafði verið kyrrstæður annars staðar en á flötinni eða á *teignum*, færðu **eitt vítahögg**.

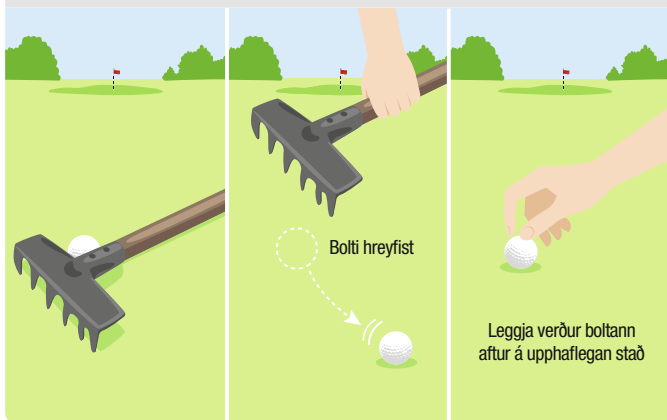
15.2 Hreyfanlegar hindranir

15.2a Lausn frá hreyfanlegum hindrunum

Að fjarlægja hreyfanlega hindrun. Þú mátt fjarlægja *hreyfanlega hindrun* hvar sem er á *vellinum* eða utan hans, vítalaust, og mátt gera það á hvaða hátt sem er.

Ef bolti þinn *hreyfist* þegar þú fjarlægir *hreyfanlega hindrun* er það vítalaust og boltann verður að *leggja aftur* á upphaflegan stað (sem þarf að áætla ef hann er óþekktur).

MYND #1 15.2a: BOLTÍ HREYFIST ÞEGAR HREYFANLEG HINDRUN ER FJARLÆGD (NEMA ÞEGAR BOLTINN ER Í EÐA Á HINDRUNINNI)



Þó eru tvær **undantekningar** þegar ekki má fjarlægja *hreyfanlegar hindranir*:

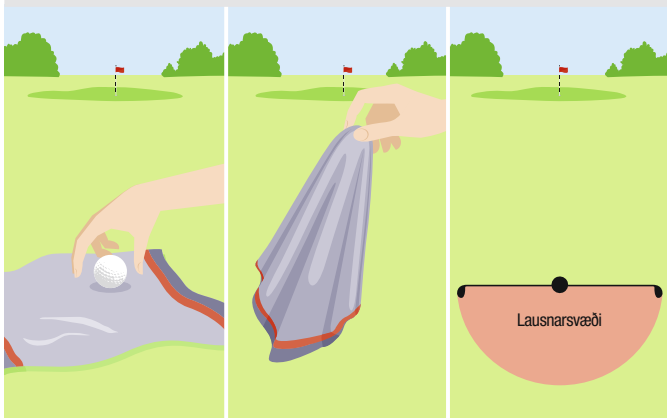
Undantekning 1 – Ekki má hreyfa teigmerkin þegar bolta verður leikið af teignum.

Undantekning 2 – Takmarkanir á að fjarlægja *hreyfanlega hindrun*, vísvitandi til að hafa áhrif á bolta á hreyfingu.

 Sjá aðalreglurnar Nánari upplýsingar um undantekningarnar.

Pegar bolti þinn er í eða á hreyfanlegri hindrun hvar sem er á vellinum, nema á flötinni. Þú mátt taka lausn án vítis með því að lyfta boltanum, fjarlægja *hreyfanlegu hindrunina* og láta upphaflega boltann eða annan bolta *falla* eins og sýnt er á mynd #2 15.2a.

MYND #2 15.2a: BOLTÍ Í EÐA Á HREYFANLEGRI HINDRUN



Pegar bolti er í eða á hreyfanlegri hindrun (svo sem handklæði) hvar sem er á vellinum má taka vítalausa lausn með því að lyfta boltanum, fjarlægja hreyfanlegu hindrunina og (annars staðar en á flötinni) láta boltann eða annan bolta falla.

Viðmiðunarstaður	Stærð lausnarsvæðis	Takmörk á lausnarsvæði
Áætlaði staðurinn beint undir þar sem boltinn lá í eða á hreyfanlegu hindruninni	Ein kylfulengd frá viðmiðunarstaðnum 	Lausnarsvæðið: • Má ekki vera nær holunni en viðmiðunarstaðurinn, og • Verður að vera á sama svæði vallarins og viðmiðunarstaðurinn



Sjá aðalreglurnar

Upplýsingar um hvernig taka á lausn án vítis þegar bolti þinn er á hreyfanlegri hindrun á flötinni.

15.2b Lausn vegna bolta sem hefur ekki fundist en er í eða á hreyfanlegri hindrun



Sjá aðalreglurnar

Útskýringar á hvernig taka á lausn ef bolti þinn er í eða á hreyfanlegri hindrun, en hefur ekki fundist.

Víti fyrir að leika bolta sem ranglega hefur verið *skipt* um eða að leika bolta frá *röngum stað*, andstætt reglu 15.2: *Almennt víti*.

15.3 Bolti eða boltamerki aðstoða við leik eða trufla leik

15.3a Bolti á flötinni aðstoðar við leik

Þessi regla á aðeins við um kyrrstæðan bolta á *flötinni*.

Ef þú hefur ástæðu til að ætla að bolti á *flötinni* gæti aðstoðað við leik annars leikmanns (svo sem með því að stöðva annan bolta nærri *holunni*), máttu *merkja* staðsetningu boltans og lyfta honum, ef þetta er þinn bolti, eða, ef boltinn tilheyrir öðrum leikmanni, láta þann leikmann *merkja* staðsetninguna og lyfta boltanum.

Eingöngu í *högg*leik gildir að:

- Leikmaður sem þarf að lyfta bolta sínum má leika honum fyrst, í stað þess að lyfta honum.
- Ef þú og annar leikmaður sammælist um að láta bolta liggja til að aðstoða annan ykkar og sá leikmaður slær síðan *högg* þegar boltinn sem aðstoðar liggur á fyrri stað fáði þið báðir ***almenna vítið (tvö vítahögg)***.

15.3b Bolti truflar leik, hvar sem er á vellinum

Ef annar leikmaður hefur ástæðu til að ætla að þinn bolti gæti truflað leik sinn:

- Má leikmaðurinn láta þig *merkja* staðsetningu boltans og lyfta honum. Boltann má ekki hreinsa (nema þegar boltanum er lyft af *flötinni*).

- Ef þú *merkir* ekki staðsetninguna áður en þú lyftir boltanum eða hreinsar boltann þegar það má ekki, færðu **eitt vítahögg**.
- Eingöngu í *höggleið* gildir að ef þú þarft að lyfta bolta þínum samkvæmt þessari reglu máttu leika honum fyrst, í stað þess að lyfta honum.

Þú mátt ekki lyfta bolta þínum samkvæmt þessari reglu eingöngu vegna þess að þú telur sjálfur að boltinn kunni að trufla leik annars leikmanns.

Ef þú lyftir bolta þínum þegar þér er ekki gert að gera það af öðrum leikmanni (**nema** þegar boltanum er lyft á *flötinni*) færðu **eitt vítahögg**.

15.3c Boltamerki aðstoðar við eða truflar leik

Ef *boltamerki* kann að aðstoða við eða trufla leik máttu:

- Færa *boltamerkið* í burtu ef þetta er þitt *boltamerki*, eða
- Ef *boltamerkið* tilheyrir öðrum leikmanni, láta þann leikmann færa *boltamerkið* frá, af sömu ástæðum og þú mátt láta lyfta bolta.

Færa verður *boltamerkið* á nýjan stað sem er mældur frá upphaflega staðnum, til dæmis eina eða fleiri púttershauslengdir.

Víti fyrir brot á reglu 15.3: Almennt víti.

Víti fyrir að leika bolta sem ranglega hefur verið skipt um eða að leika bolta frá röngum stað, andstætt reglu 15.3: Almennt víti.

REGLA 16

Lausn frá óeðlilegum vallaraðstæðum (þar á meðal óhreyfanlegum hindrunum).
Hættulegar dýraaðstæður. Sokkinn bolti

Tilgangur reglu: Regla 16 fjallar um hvenær og hvernig þú mátt taka lausn án vítis með því að leika bolta frá öðrum stað, svo sem þegar truflun er vegna óeðlilegra vallaraðstæðna eða hættulegra dýraaðstæðna.

- Þessar aðstæður eru ekki taldar hluti þeirrar áskorunar að leika völlinn og lausn án vítis er venjulega leyfð, annars staðar en innan vítasvæðis.
- Oftast tekur þú lausn með því að láta bolta falla innan lausnar-svæðis sem ákvarðast af nálægasta stað fyrir fulla lausn.

Reglan fjallar einnig um lausn án vítis þegar bolti þinn er sokkinn í eigin boltafari á almenna svæðinu.

16.1 Óeðlilegar vallaraðstæður (þar á meðal óhreyfanlegar hindranir)

Þessi regla fjallar um lausn án vítis sem er leyfð frá truflunum vegna *dýrahola, grundar í aðgerð, óhreyfanlegra hindrana* eða *tímabundins vatns*.

Samheiti þessara aðstæðna er *óeðlilegar vallaraðstæður*, en hver þeirra er skilgreind sérstaklega.

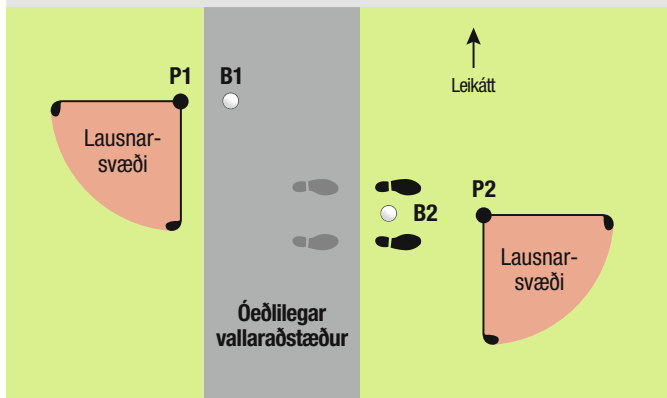
16.1a Hvenær lausn er leyfð

Truflun er fyrir hendi þegar eitthvað af eftirfarandi á við:

- Bolti þinn snertir eða er í eða á *óeðlilegum vallaraðstæðum*.
- *Óeðlilegar vallaraðstæður* trufla áþreifanlega fyrirhugaða stöðu þína eða fyrirhugað sveiflusvið.
- Boltinn er á *flötinni* og *óeðlilegar vallaraðstæður* á eða utan *flatarinnar* eru í *leiklínu* þinni.

Vítalaus lausn er ekki í boði frá *óeðlilegum* vallaraðstæðum sem eru út af eða þegar bolti þinn er innan *vítasvæðis*.

MYND 16.1a: HVENÆR LAUSN ER HEIMIL VEGNA ÓEÐLILEGRA VALLARAÐSTÆÐNA



Á myndinni er gert ráð fyrir réttthentum leikmanni. Vítalaus lausn er leyfð vegna truflunar frá óeðlilegum vallaraðstæðum, þar á meðal óhreyfanlegri hindrun, ef boltinn snertir eða liggur í eða á aðstæðunum (B1), eða ef aðstæðurnar trufla svæði fyrirhugaðrar stöðu (B2) eða sveiflu. Nálægasti staðurinn fyrir fulla lausn vegna B1 er P1 og er mjög nálægt aðstæðunum. Vegna B2 er nálægasti staðurinn fyrir fulla lausn á stað P2 og er lengra frá aðstæðunum, því staða leikmannsins verður að vera alveg laus frá óeðlilegu vallaraðstæðunum.

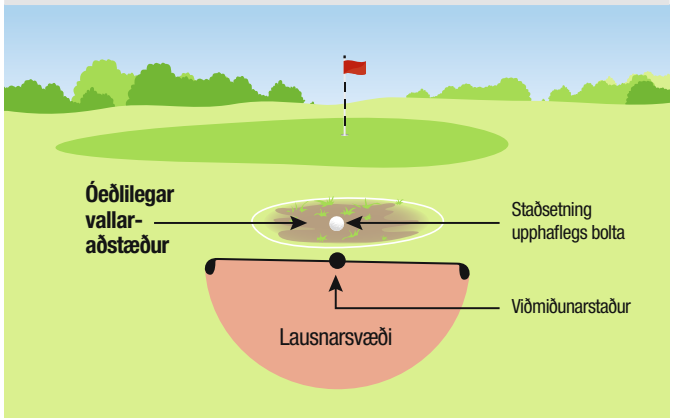
Engin lausn ef augljóslega óraunsætt að leika boltanum. Engin lausn er veitt:

- Ef það væri augljóslega óraunsætt að leika boltanum þar sem hann liggur, af einhverri annarri ástæðu en *óeðlilegu* vallaraðstæðunum (til dæmis ef þú stendur á *óhreyfanlegri* hindrun en getur ekki slegið *högg* vegna þess hvar bolti þinn liggur inni í runna), eða
- Ef truflunin er eingöngu vegna þess að þú velur kylfu, *stöðu*, sveiflu eða leikátt sem er augljóslega óraunsætt miðað við kringumstæður.

16.1b Lausn vegna bolta á almenna svæðinu

Ef bolti þinn er á *almenna svæðinu* og truflun er vegna *óeðlilegra vallaraðstæðna* á *vellinum* máttu taka lausn án vítis, með því að láta upphaflega boltann eða annan bolta *falla* eins og sýnt er á mynd 16.1b.

MYND 16.1b: VÍTALAUS LAUSN FRÁ ÓEÐLILEGUM VALLARAÐSTÆÐUM Á ALMENNA SVÆÐINU



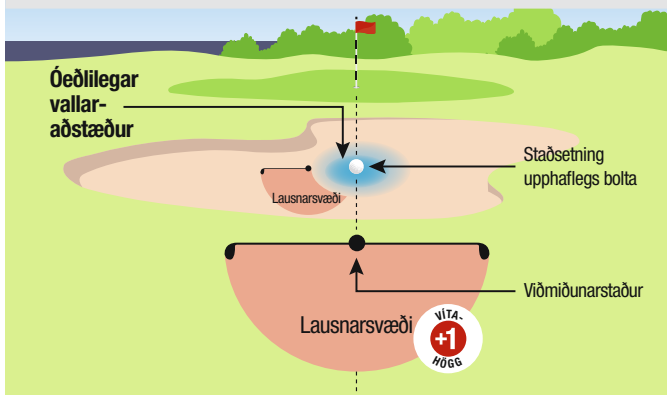
Vítalaus lausn er leyfð þegar boltinn er á almenna svæðinu og truflun er vegna óeðlilegra vallaraðstæðna. Ákvarða ætti nálægasta staðinn fyrir fulla lausn og láta verður bolta falla innan lausnarsvæðisins og leika boltanum síðan þaðan.

Viðmiðunarstaður	Stærð lausnarsvæðis	Takmörk á lausnarsvæði
Nálægasti staðurinn fyrir fulla lausn	Ein kylfulengd frá viðmiðunarstaðnum 	Lausnarsvæðið: - Má ekki vera nær holunni en viðmiðunarstaðurinn, og - Verður að vera á almenna svæðinu

Ábendingar:

Þegar þú tekur lausn verður þú að taka fulla lausn frá öllum truflunum vegna óeðlilegu vallaraðstæðnanna.

MYND 16.1c: LAUSN FRÁ ÓEÐLILEGUM VALLARAÐSTÆÐUM Í GLOMPU



Á myndinni er gert ráð fyrir réttthentum leikmanni. Þegar truflun er vegna óeðlilegra vallaðstæðna í glompu má taka vítalausa lausn innan glompunnar samkvæmt reglu 16.1b.

Taka má lausn utan glompunnar gegn einu vítahöggi. Lausn utan glompunnar byggir á viðmiðunarlínu beint frá holunni í gegnum staðsetningu upphaflega boltans í glompunni.

Viðmiðunarstaður	Stærð lausnarsvæðis	Takmörk á lausnarsvæði
Staður á vellinum, utan glompunnar, sem leikmaðurinn velur. Staðurinn er á viðmiðunarlínunni og lengra frá holunni en upphafleg staðsetning boltans (án takmarkana á hversu langt er farið aftur á bak)	Ein kyfulegd frá viðmiðunarstaðnum 	Lausnarsvæðið: • Má ekki vera nær holunni en viðmiðunarstaðurinn • Má vera á hvaða svæði vallarins sem er

Ábendingar:

Þegar þú velur viðmiðunarstaðinn ættirðu að auðkenna hann með einhverjum hlut (svo sem tii).

16.1c Lausn vegna bolta í glömpu

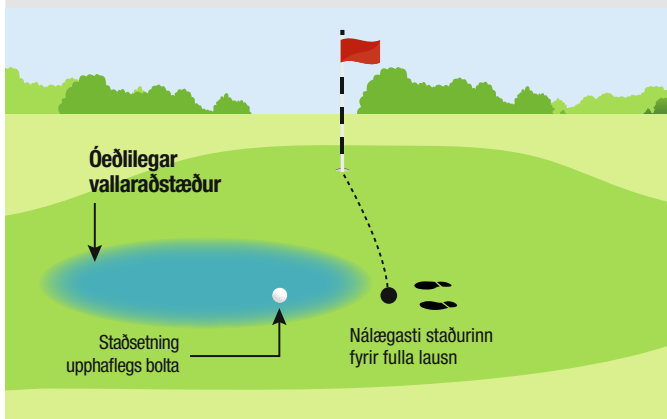
Ef bolti þinn er í *glömpu* og truflun er vegna *óeðlilegra vallaraðstæðna á vellinum* máttu taka:

- Lausn án vítis: Samkvæmt reglu 16.1b, en:
 - » *Nálægasti staðurinn fyrir fulla lausn og lausnarsvæðið verða að vera í glömpunni.*
 - » *Ef enginn nálægasti staður fyrir fulla lausn er í glömpunni máttu samt taka þessa lausn, með því að nota stað fyrir mestu mögulegu lausn í glömpunni sem viðmiðunarstað.*
- Lausn gegn víti, með því að leika utan *glömpunnar* (aftur-á-línu lausn): Gegn **einu vítahöggi** máttu láta bolta *falla* eins og sýnt er á mynd 16.1c.

16.1d Lausn vegna bolta á flötinni

Ef bolti þinn er á *flötinni* og truflun er vegna *óeðlilegra vallaraðstæðna* máttu taka lausn án vítis með því að leggja upphaflega boltann eða annan bolta eins og sýnt er á mynd 16.1d.

MYND 16.1d: VÍTALAUS LAUSN FRÁ ÓEÐLILEGUM VALLARAÐSTÆÐUM Á FLÖTINNI



Á myndinni er gert ráð fyrir örvhentum leikmanni. Þegar bolti er á flötinni og truflun er vegna óeðlilegra vallaraðstæðna má taka vítalausa lausn með því að leggja bolta á nálægasta staðinn fyrir fulla lausn.

Viðmiðunarstaður	Stærð lausnarsvæðis	Takmörk á lausnarsvæði
Nálægasti staðurinn fyrir fulla lausn	Leggja verður boltann á nálægasta staðinn fyrir fulla lausn	Nálægasti staðurinn fyrir fulla lausn verður að vera annaðhvort: • Á flötinni, eða • Á almenna svæðinu

Ábendingar:

- Þegar þú tekur lausn verður þú að taka fulla lausn frá allri truflun vegna óeðlilegu vallaraðstæðnanna.
- Ef nálægasti staðurinn fyrir fulla lausn er ekki til máttu samt taka vítalausa lausn, með því að nota stað fyrir mestu mögulegu lausn sem viðmiðunarstað. Sá staður verður að vera á flötinni eða á almenna svæðinu.

16.1e Lausn vegna bolta sem er í eða á óeðlilegum vallaraðstæðum, en hefur ekki fundist

Ef bolti þinn hefur ekki fundist og það er *vitað* eða *nánast öruggt* að boltinn stöðvaðist í eða á *óeðlilegum vallaraðstæðum á vellinum* máttu taka lausn samkvæmt reglu 16.1b, c eða d. Þú gerir það með því að nota áætlaða staðinn þar sem boltinn skar síðast jaðar *óeðlilegu vallaraðstæðnanna á vellinum* sem viðmiðunarstað.



Sjá aðalreglurnar

Nánari upplýsingar um hvernig taka á lausn ef bolti þinn er í eða á *óeðlilegum vallaraðstæðum*, en hefur ekki fundist.

16.1f Taka verður lausn vegna truflunar frá bannreit innan óeðlilegra vallaraðstæðna

Í eftirfarandi tilfellum máttu ekki leika boltanum þar sem hann liggur:

- Ef bolti þinn er innan *bannreits* sem er í *óeðlilegum vallaraðstæðum* verður þú að taka lausn samkvæmt reglu 16.1b, c eða d.
- Ef bolti þinn er utan *bannreits* og *bannreit*ur (hvort sem er í *óeðlilegum vallaraðstæðum* eða innan *vítasvæðis*) truflar svæði fyrirhugaðrar *stöðu* þinnar eða svæði fyrirhugaðrar sveiflu. Þú verður annaðhvort að taka lausn samkvæmt reglu 16.1 eða, ef bolti þinn er ekki innan *vítasvæðis*, taka lausn vegna ósláanlegs bolta samkvæmt reglu 19.

Víti fyrir að leika bolta frá röngum stað, andstætt reglu 16.1: Almennt víti.

16.2 Hættulegar dýraaðstæður

„Hættulegar dýraaðstæður“ eru fyrir hendi þegar hættulegt *dýr* (svo sem eittraður snákur eða krókódíll) sem er nærri bolta þínum gæti valdið þér alvarlegum líkamlegum áverkum ef þú þyrftir að leika boltanum þar sem hann liggur.



Sjá aðalreglurnar

Útskýringar á hvernig taka eigi lausn frá hættulegum dýraaðstæðum.

16.3 Sokkinn bolti

16.3a Hvenær lausn er leyfð

Lausn er aðeins veitt ef bolti þinn er *sokkinn* á *almenna svæðinu*.

Hins vegar ef boltinn er *sokkinn* á *flötinni* máttu *merkja* staðsetningu boltans, lyfta boltanum og hreinsa hann, lagfæra skemmdina og *leggja* boltann *aftur* á upphaflegan stað.

MYND 16.3a: HVENÆR BOLTÍ ER SOKKINN



Bolti er sokkinn

Hluti boltans (sokkinn í eigin boltafari) er neðan yfirborðs jarðar.

← Yfirborð jarðar



Bolti er sokkinn

Þótt boltinn snerti ekki jarðveginn er hluti boltans (sokkinn í eigin boltafari) neðan yfirborðs jarðar.



Bolti er EKKI sokkinn

Þótt boltinn liggi niðri í grasinu er lausn ekki leyfð vegna þess að enginn hluti boltans er neðan yfirborðs jarðar.

Undantekningar – Þegar lausn er ekki veitt vegna bolta sem er sokkinn á almenna svæðinu:

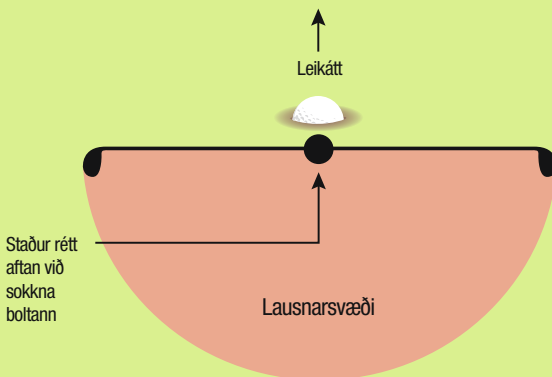
- Ef bolti þinn er *sokkinn* í sandi innan *almenna svæðisins*, þar sem gras er ekki slegið í brautarhæð eða neðar, eða
- Ef truflun vegna einhvers annars en þess að boltinn er *sokkinn* veldur því að *höggið* er greinilega óraunsætt (til dæmis þegar þú getur ekki slegið *högg* vegna þess hvar boltinn liggur inni í runna).

Bolti þinn er því aðeins *sokkinn* ef hann er í eigin boltafari eftir síðasta högg þitt og hluti boltans er neðan yfirborðs jarðar.

16.3b Lausn vegna sokkins bolta

Ef bolti þinn er *sokkinn* á *almenna svæðinu* máttu taka lausn án vítis með því að láta upphaflega boltann eða annan bolta *falla* eins og sýnt er á mynd 16.3b.

MYND 16.3b: VÍTALAUS LAUSN VEGNA SOKKINS BOLTA



Þegar bolti er sokkinn á almenna svæðinu er vítalaus lausn leyfð.

Viðmiðunarstaðurinn fyrir lausnina er rétt aftan við þar sem boltinn er sokkinn. Láta verður bolta falla innan lausnarsvæðisins og boltinn verður að stöðvast þar.

Viðmiðunarstaður	Stærð lausnarsvæðis	Takmörk á lausnarsvæði
Staðurinn rétt aftan við sokkna boltann	Ein kylfulengd frá viðmiðunarstaðnum 	Lausnarsvæðið: - Má ekki vera nær holunni en viðmiðunarstaðurinn og - Verður að vera á almenna svæðinu

Víti fyrir að leika bolta frá röngum stað, andstætt reglu 16.3: Almenn viti.

16.4 Að lyfta bolta þínum til að athuga hvort hann er í aðstæðum þar sem lausn er leyfð

Ef þú hefur ástæðu til að ætla að bolti þinn liggi í aðstæðum þar sem víðalaus lausn er leyfð samkvæmt reglunum, en getur ekki ákvarðað það nema með því að lyfta boltanum, máttu *merkja* staðsetningu boltans og lyfta honum til að sjá hvort lausn er leyfð. Ekki má hreinsa boltann (**nema** hann sé á *flötinni*).

 Sjá aðalreglurnar Nánari upplýsingar um að lyfta bolta þínum til að athuga hvort hann er í aðstæðum þar sem lausn er leyfð, þar á meðal vítið fyrir að lyfta boltanum án þess að hafa ástæðu til þess.

VII

Lausn gegn víti

REGLUR 17-19



REGLA 17

Vítasvæði

Tilgangur reglu: Regla 17 er sérregla fyrir vítasvæði, sem eru vatnasvæði eða önnur svæði skilgreind af nefndinni, þar sem boltar týnast oft eða eru ósláanlegir. Gegn einu vítahöggi máttu nota sérstakar lausnaraðferðir til að leika bolta utan vítasvæðisins.

17.1 Möguleikar vegna bolta þíns innan vítasvæðis

Vítasvæði eru skilgreind sem rauð eða gul. Sú skilgreining ræður því hvaða möguleika þú hefur við lausn (sjá reglu 17.1d).

Þú mátt standa innan *vítasvæðis* til að leika bolta utan *vítasvæðisins*, þar á meðal eftir að hafa tekið lausn úr *vítasvæðinu*.

17.1a Hvenær bolti þinn er innan vítasvæðis

Bolti þinn er innan *vítasvæðis* ef einhver hluti boltans liggur á eða snertir jörðina eða eitthvað annað innan jaðars *vítasvæðisins*, eða er ofan við jaðar eða einhvern hluta *vítasvæðisins*.

17.1b Þú mátt leika boltanum þar sem hann liggur innan vítasvæðis eða taka lausn gegn víti

Þú mátt annaðhvort leika boltanum þar sem hann liggur, vítalaust, eða leika bolta utan *vítasvæðisins* með því að taka lausn gegn víti.

Undantekning – Taka verður lausn vegna truflunar af bannreit innan vítasvæðis.

17.1c Lausn vegna bolta sem hefur ekki fundist, en er innan vítasvæðis

Ef bolti þinn finnst ekki og það er *vitað* eða *nánast öruggt* að boltinn hefur stöðvast innan *vítasvæðis* máttu taka lausn gegn víti samkvæmt þessari reglu.

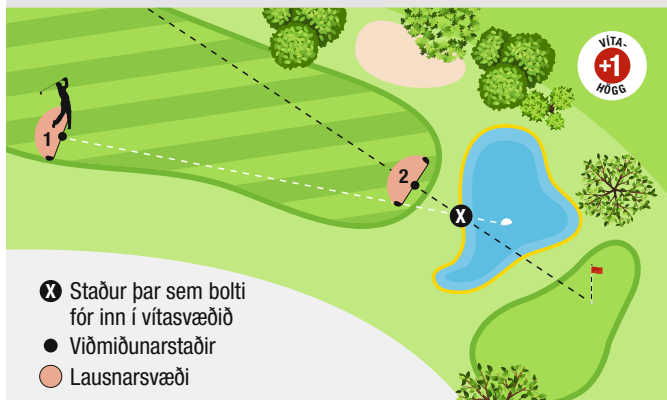
Hins vegar, ef hvorki er *vitað* né *nánast öruggt* að bolti þinn hafi

stöðvast innan vítasvæðis og boltinn er týndur verður þú að taka fjarlægðarlausn.

17.1d Lausn vegna bolta þíns innan vítasvæðis

Þú hefur lausnarmöguleikana sem sýndir eru á mynd #1 17.1d (lausn úr gulu vítasvæði) og mynd #2 17.1d (lausn úr rauðu vítasvæði), í öllum tilvikum gegn **einu vítahöggi**.

MYND #1 17.1d: LAUSN VEGNA BOLTA Í GULU VÍTASVÆÐI



Þegar vítað er eða nánast öruggt að bolti er í gulu vítasvæði og leikmaðurinn vill taka lausn hefur hann **tvo kosti**, gegn einu vítahöggi:

- (1) Leikmaðurinn má taka fjarlægðarlausn með því að leika upphaflega boltanum eða öðrum bolta frá lausnarsvæði sem ræðst af því hvar síðasta högg var slegið (sjá reglu 14.6 og mynd 14.6).

Viðmiðunarstaður	Stærð lausnarsvæðis	Takmörk á lausnarsvæði
Staðurinn þar sem leikmaðurinn sló síðasta högg (staðinn þarf að áætla ef hann er óþekktur)	Ein kylfulengd frá viðmiðunarstaðnum 	Lausnarsvæðið: • Má ekki vera nær holunni en viðmiðunarstaðurinn, og • Verður að vera á sama svæði vallarins og viðmiðunarstaðurinn

Framhald á næstu síðu

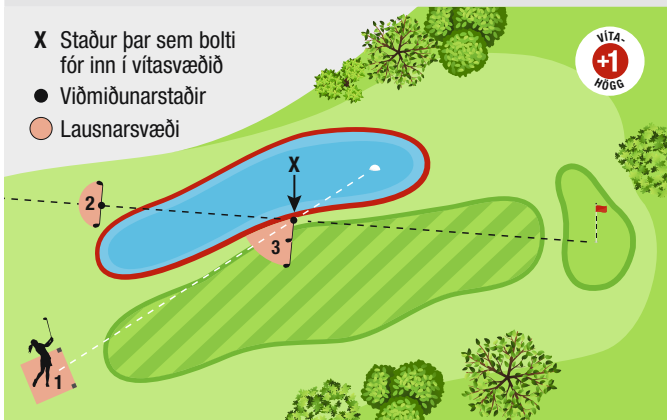
- (2) Leikmaðurinn má taka aftur-á-línu lausn með því að láta upphaflega boltann eða annan bolta falla á lausnarsvæði sem ræðst af viðmiðunarlínu beint frá holunni í gegnum stað X.

Viðmiðunarstaður	Stærð lausnarsvæðis	Takmörk á lausnarsvæði
Staður á vellinum sem leikmaðurinn velur. Staðurinn er á viðmiðunarlínunni í gegnum stað X (staðinn þar sem boltinn fór síðast yfir jaðar gula vítasvæðisins). Engin takmörk eru á því hvað viðmiðunarstaðurinn er langt aftur á bak á línunni.	Ein kylfulengd frá viðmiðunarstaðnum 	Lausnarsvæðið: • Má ekki vera nær holunni en viðmiðunarstaðurinn og • Má vera á hvaða svæði vallarins sem er nema sama vítasvæðinu

Ábendingar:

Þegar þú velur viðmiðunarstaðinn ættirðu að auðkenna hann með einhverjum hlut (svo sem tii).

MYND #2 17.1d: LAUSN VEGNA BOLTA Í RAUÐU VÍTASVÆÐI



Framhald á næstu síðu.

Þegar vítað er eða nánast öruggt að bolti er í rauðu vítasvæði og leikmaðurinn vill taka lausn hefur hann **þrjá kosti**, gegn einu vítahöggi:

- (1) Leikmaðurinn má taka fjarlægðarlausn (sjá atriði (1) á mynd #1 17.1d).
- (2) Leikmaðurinn má taka aftur-á-línu lausn (sjá atriði (2) á mynd #1 17.1d).
- (3) Leikmaðurinn má taka hliðarlausn (eingöngu í rauðum vítasvæðum).

Viðmiðunarstaðurinn fyrir hliðarlausn er staður X.

Viðmiðunarstaður	Stærð lausnarsvæðis	Takmörk á lausnarsvæði
Áætlaði staðurinn þar sem upphaflegi boltinn fór síðast yfir jaðar rauða vítasvæðisins (staður X)	Tvær kylfulengdir frá viðmiðunarstaðnum 	Lausnarsvæðið: • Má ekki vera nær holunni en viðmiðunarstaðurinn og • Má vera á hvaða svæði vallarins sem er nema sama vítasvæðinu

17.1e Taka verður lausn vegna truflunar af bannreit innan vítasvæðis

Í eftirfarandi tilvikum máttu ekki leika boltanum þar sem hann liggur:

- Þegar bolti þinn liggur á *bannreit* innan *vítasvæðis*.
- Þegar *bannreitur* á *vellinum* truflar *stöðu* þína eða sveiflu, vegna bolta þíns sem er innan *vítasvæðis*.



Sjá aðalreglurnar

Útskýringar á lausnaraðferðum vegna bannreita innan vítasvæða.

17.2 Möguleikar eftir að þú leikur bolta af vítasvæði

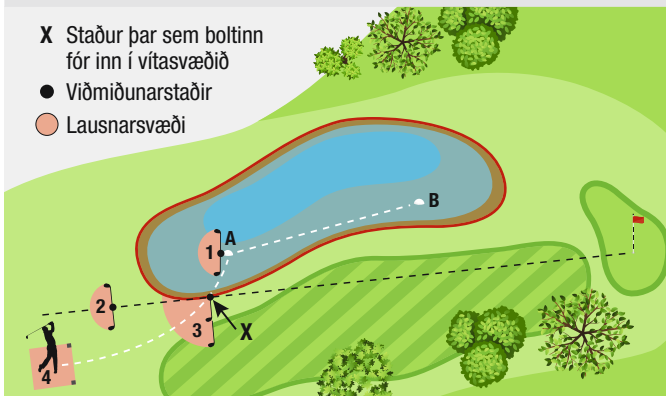
17.2a Þegar bolti sem er leikið af vítasvæði stöðvast innan sama eða annars vítasvæðis

Ef bolti þinn sem var leikið af *vítasvæði* stöðvast innan sama *vítasvæðis* eða annars *vítasvæðis* máttu leika boltanum þar sem hann liggur.

Einnig hefurðu, gegn **einu vítahöggi**, lausnarmöguleikana sem sýndir eru á mynd #1 17.2a og mynd #2 17.2a.

MYND #1 17.2a: BOLTA LEIKIÐ FRÁ VÍTASVÆÐI OG STÖÐVAST INNAN SAMA VÍTASVÆÐIS

- X** Staður þar sem boltinn fór inn í vítasvæðið
- Viðmiðunarstaðir
- Lausnarsvæði



Leikmaður leikur af teignum á stað A innan vítasvæðisins. Leikmaðurinn leikur boltanum frá stað A á stað B. Ef leikmaðurinn velur að taka lausn, gegn einu víthöggi, hefur hann **fjóra kosti**. Leikmaðurinn má:

- (1) Taka fjarlægðarlausn með því að leika upphaflega boltanum eða öðrum bolta frá lausnarsvæði sem ræðst af því hvaðan síðasta högg var slegið, á stað A (sjá reglu 14.6 og mynd 14.6). Hann myndi þá slá sitt fjórða högg.
- (2) Taka aftur-á-línu lausn með því að láta upphaflega boltann eða annan bolta falla á lausnarsvæði sem byggir á viðmiðunarlínu frá holunni í gegnum stað X. Leikmaðurinn myndi þá slá sitt fjórða högg.
- (3) Taka hliðarlausn (aðeins úr rauðum vítasvæðum). Viðmiðunarstaðurinn fyrir lausnina er staður X. Láta verður upphaflega boltann eða annan bolta falla innan tveggja kylfulengda lausnarsvæðis og leika boltanum frá svæðinu. Leikmaðurinn myndi þá slá sitt fjórða högg.
- (4) Leika upphaflega boltanum eða öðrum bolta af teignum, því það er staðurinn þar sem hann sló síðasta högg sitt utan vítasvæðisins. Leikmaðurinn myndi þá slá sitt fjórða högg.

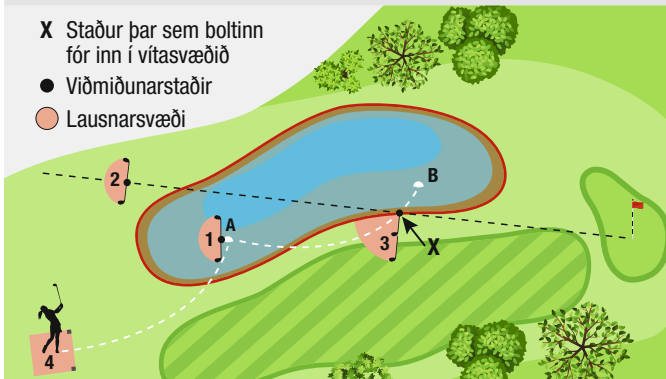
Ef leikmaðurinn velur möguleika (1) og ákveður síðan að leika ekki boltanum sem hann lét falla má hann taka aftur-á-línu lausn eða hliðarlausn með hliðsjón af stað X, eða leika aftur af teignum. Í báðum tilfellum yrði það gegn einu víthöggi til viðbótar, eða samtals gegn tveimur víthöggu. Leikmaðurinn myndi þá slá sitt fimmta högg.

MYND #2 17.2a: BOLTA LEIKIÐ FRÁ VÍTASVÆÐI OG HANN STÖÐVAST INNAN SAMA VÍTASVÆÐIS, EFTIR AÐ HAFA FARIÐ ÚT ÚR ÞVÍ OG INN Í ÞAÐ AFTUR

X Staður þar sem boltinn fór inn í vítasvæðið

● Viðmiðunarstaðir

○ Lausnarsvæði



Leikmaður leikur af teignum á stað A innan vítasvæðisins. Hann leikur boltanum frá stað A á stað B, en boltinn fer fyrst út fyrir vítasvæðið og svo inn í það aftur á stað X. Ef leikmaðurinn velur að taka lausn, gegn einu vítahöggi, hefur hann **fjóra kosti**. Leikmaðurinn má:

- (1) Taka fjarlægðarlausn með því að leika upphaflega boltanum eða öðrum bolta frá lausnarsvæði sem ræðst af því hvar hann sló síðasta högg sitt, á stað A (sjá reglu 14.6 og mynd 14.6). Leikmaðurinn myndi þá slá sitt fjórða högg.
- (2) Taka aftur-á-línu lausn með því að láta upphaflega boltann eða annan bolta falla á lausnarsvæði sem byggir á viðmiðunarlínu frá holunni í gegnum stað X. Leikmaðurinn myndi þá slá sitt fjórða högg.
- (3) Taka hliðarlausn (aðeins úr rauðum vítasvæðum). Viðmiðunarstaðurinn fyrir lausnina er staður X. Láta verður upphaflega boltann eða annan bolta falla innan tveggja kyflulengda lausnarsvæðis og leika boltanum frá svæðinu. Leikmaðurinn myndi þá slá sitt fjórða högg.
- (4) Leika upphaflega boltanum eða öðrum bolta af teignum, því það er staðurinn þar sem hann sló síðasta högg sitt utan vítasvæðisins. Leikmaðurinn myndi þá slá sitt fjórða högg.

Ef leikmaðurinn velur möguleika (1) og ákveður síðan að leika ekki boltanum sem hann lét falla má hann taka aftur-á-línu lausn eða hliðarlausn með hliðsjón af stað X, eða leika aftur af teignum. Í báðum tilfellum yrði það gegn einu vítahöggi til viðbótar, eða samtals gegn tveimur vítahöggu. Leikmaðurinn myndi þá slá sitt fimmta högg.

17.2b Þegar bolti sem leikið er af vítasvæði er týndur, út af eða ósláanlegur utan vítasvæðis



Sjá aðalreglurnar

Útskýringar á hvernig taka eigi lausn þegar bolti þinn sem leikið var af vítasvæði er týndur, út af eða ósláanlegur utan vítasvæðis.

17.3 Engin lausn samkvæmt öðrum reglum vegna bolta þíns innan vítasvæðis

Þegar bolti þinn er innan *vítasvæðis* er engin lausn vegna truflunar frá *óeðlilegum vallaraðstæðum* (regla 16.1), *sokknum* bolta (regla 16.3) eða ósláanlegum bolta (regla 19).

Eini lausnarmöguleiki þinn er að taka lausn gegn víti samkvæmt reglu 17.

REGLA 18

Fjarlægðarlausn. Bolti týndur eða út af. Varabolti

Tilgangur reglu: Regla 18 fjallar um fjarlægðarlausn gegn víti. Ef bolti þinn er týndur utan vítasvæðis eða stöðvast út af er rofin sú nauðsynlega framvinda að leika af teignum þar til boltinn er í holu. Þú verður að endurvekja þessa framvindu með því að leika aftur þaðan sem þú slóst síðasta högg.

Þessi regla fjallar einnig um hvernig og hvenær leika má varabolta til að flýta fyrir þegar bolti í leik kann að hafa hafnað út af eða týnst utan vítasvæðis.

18.1 Fjarlægðarlausn gegn víti leyfð hvenær sem er

Þú mátt taka *fjarlægðarlausn* hvenær sem er. Eftir að þú setur annan bolta í leik með *fjarlægðarlausn* gegn víti er upphaflegi boltinn ekki lengur í leik og þú mátt ekki leika honum. Þetta á við jafnvel þótt boltinn finnist á *vellinum* áður en þriggja mínútna leitartíminn er liðinn.

18.2 Bolti týndur eða út af: Taka verður fjarlægðarlausn

18.2a Hvenær bolti þinn er týndur eða út af

Hvenær boltinn er týndur: Bolti þinn er *týndur* ef hann hefur ekki fundist innan þriggja mínútna frá því að þú eða *kylfuberi* þinn hófuð leit að honum. Finnist bolti innan þess tíma en óvíst er hvort þetta er þinn bolti:

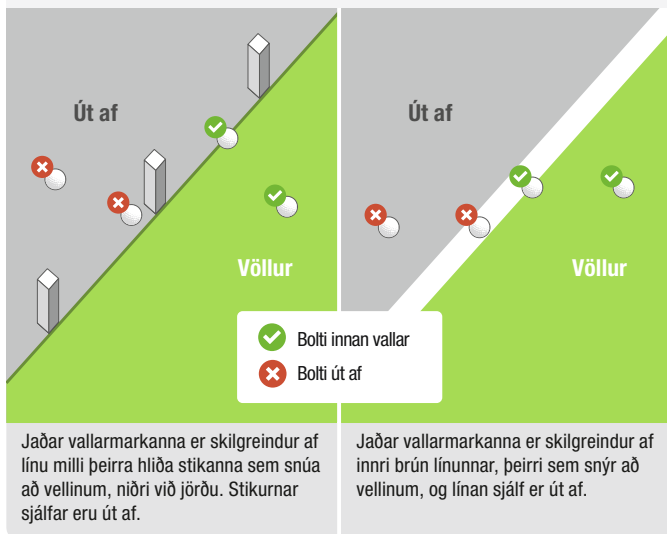
- Verður þú þegar í stað að reyna að þekkja boltann og er þér heimill eðlilegur tími til þess, jafnvel þótt það gerist eftir að þriggja mínútna leitartíminn er liðinn.
- Sömuleiðis færðu eðlilegan tíma til að komast að boltanum ef þú ert ekki þar sem boltinn finnst.

Þekkir þú ekki boltann sem þinn innan þessa eðlilega tíma er boltinn *týndur*.

Hvenær boltinn er út af: Kyrrstæður bolti þinn er því aðeins *út af* að hann sé allur utan marka *vallarins*.

MYND 18.2a: HVENÆR BOLTÍ ER ÚT AF

Bolti er út af því aðeins að hann sé allur utan marka *vallarins*.
Myndin sýnir dæmi um hvenær bolti er innan *vallar* og hvenær bolti er út af.



18.2b Hvað gera á ef bolti þinn er týndur eða út af

Ef bolti þinn er *týndur* eða *út af* verður þú að taka *fjarlægðarlausn* með því að bæta við **einu vítahöggi** og leika bolta þaðan sem þú slóst síðasta högg (sjá reglu 14.6).

Undantekning – Leikmaður má skipta um bolta samkvæmt annarri reglu ef vitað er eða nánast öruggt hvað varð af boltanum.



Sjá aðalreglurnar

Nánari upplýsingar um hvenær undantekningin á við.

18.3 Varabolti

18.3a Hvenær varabolti er leyfður

Ef bolti þinn kann að vera *týndur* utan *vítasvæðis* eða *út af máttu* flýta fyrir með því að leika öðrum bolta til vara, með *fjarlægðarlausn* gegn víti.

Hins vegar, ef þú ert meðvitaður um að eini staðurinn þar sem upphaflegi boltinn kann að vera *týndur* er innan *vítasvæðis* er *varabolti* ekki leyfður og bolti sem leikið er þaðan sem síðasta *högg* var slegið verður bolti þinn *í leik*, með *fjarlægðarlausn* gegn víti.

18.3b Að tilkynna leik með varabolta

Áður en *höggið* er slegið verður þú að tilkynna að þú ætlir að leika *varabolta*.

Ekki nægir að þú segir einungis að þú sért að leika öðrum bolta eða að þú sért að slá aftur.

Þú verður að nota orðhlutann „vara“ eða gefa á annan hátt skýrt til kynna að þú sért að leika *varabolta* samkvæmt reglu 18.3.

Ef þú tilkynnir þetta ekki (jafnvel þótt þú ætlir að leika *varabolta*) og leikur bolta þaðan sem síðasta *högg* var slegið verður sá bolti *í leik* með *fjarlægðarlausn* gegn víti.

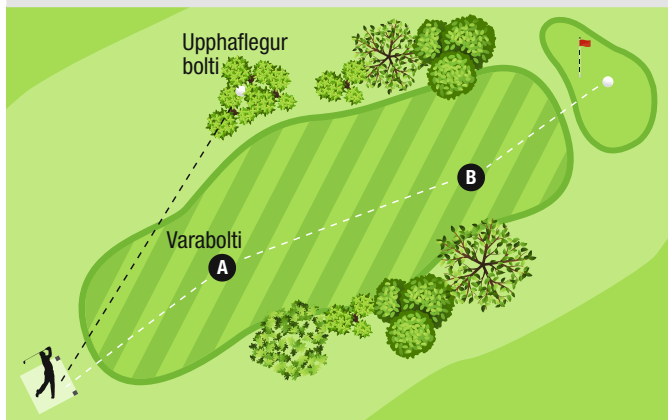
18.3c Að leika varabolta þar til hann verður bolti í leik eða þar til leik með honum er hætt

Að leika varabolta oftast en einu sinni. Þú mátt halda leik áfram með *varaboltanum* án þess að boltinn tapi stöðu sinni sem *varabolti*, svo fremi að honum sé leikið af stað sem er jafnlangt eða lengra frá *holunni* en þar sem talið er að upphaflegi bolti þinn sé.

Hvenær varabolti verður að bolta í leik. *Varabolti* þinn verður að bolta í leik samkvæmt *fjarlægðarlausn* gegn víti í eftirfarandi tveimur tilfellum:

- Þegar upphaflegur bolti þinn er *týndur* hvar sem er á *vellinum* utan *vítasvæðis* eða er *út af*.
- Þegar *varabolta* þínum er leikið af stað sem er nær *holunni* en þar sem talið er að upphaflegur bolti þinn sé.

MYND 18.3c: VARABOLTA LEIKIÐ AF STAÐ NÆR HOLUNNI EN ÞAR SEM ÁÆTLAÐ ER AÐ UPPHAFLEGI BOLTINN SÉ



Upphaflegum bolta leikmanns er leikið af teignum og kann að vera týndur í runna. Leikmaðurinn tilkynnir varabolta og leikur honum. Varaboltinn stöðvast á stað A. Þar sem staður A er fjær holunni en þar sem talið er að upphaflegi boltinn sé má leikmaðurinn leika varaboltanum frá stað A, án þess að boltinn tapi stöðu sinni sem varabolti. Leikmaðurinn leikur varaboltanum frá stað A á stað B. Staður B er nær holunni en þar sem talið er að upphaflegi boltinn sé. Ef leikmaðurinn leikur varaboltanum frá stað B verður varaboltinn því að bolta í leik, með *fjarlægðarvíti*.

Undantekning – Leikmaður má skipta um bolta samkvæmt annarri reglu þegar vitað er eða nánast öruggt hvað varð um boltann.



Sjá aðalreglurnar

Nánari upplýsingar um hvenær undantekningin á við.

Hvenær hætta verður leik með varaboltanum. Þegar *varabolti* þinn hefur ekki enn orðið að bolta í leik verður að hætta leik með honum í þessum tveimur tilvikum:

- Þegar upphaflegur bolti þinn finnst á *vellinum*, utan *vítasvæðis*, áður en þriggja mínútna leitartíminn er liðinn.
- Þegar upphaflegur bolti þinn finnst innan *vítasvæðis* eða það er *vitað eða nánast öruggt* að hann er innan *vítasvæðis*. Þú verður annaðhvort að leika upphaflega boltanum þar sem hann liggur eða taka lausn gegn víti.

Víti fyrir að leika bolta frá röngum stað, andstætt reglu 18.3: Almenn t víti.

**REGLA
19****Ósláanlegur bolti**

Tilgangur reglu: Regla 19 útskýrir þá lausnarmöguleika sem þú hefur varðandi ósláanlegan bolta. Þú getur valið á milli nokkurra kosta, oftast gegn einu vítahöggi, til að losna úr erfiðum aðstæðum hvar sem er á vellinum (nema innan vítasvæðis).

19.1 Þú mátt taka ósláanlega lausn hvar sem er, nema innan vítasvæðis

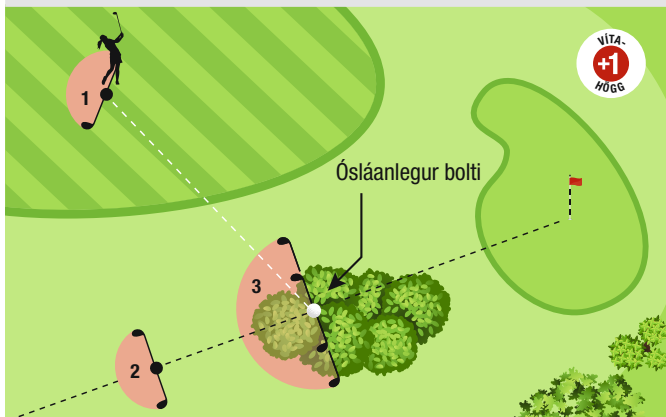
Þú einn getur ákveðið að dæma bolta þinn ósláanlegan. Lausn vegna ósláanlegs bolta er leyfð hvar sem er á *vellinum*, **nema** innan *vítasvæðis*.

19.2 Lausnarmöguleikar vegna ósláanlegs bolta á almenna svæðinu eða á flötinni

Þú mátt taka lausn vegna ósláanlegs bolta samkvæmt einum þriggja kosta á mynd 19.2, í hverju tilviki gegn **einu vítahöggi**.

Víti fyrir að leika bolta frá röngum stað, andstætt reglu 19.2: Almennt víti.

MYND 19.2: LAUSNARMÖGULEIKAR VEGNA ÓSLÁANLEGS BOLTA Á ALMENNA SVÆÐINU



Leikmaður ákveður að bolti hans sé ósláanlegur í runnanum. Leikmaðurinn hefur **þrjá kosti**, hvern gegn einu vítahögg:

- (1) Leikmaðurinn getur tekið fjarlægðarlausn með því að leika upphaflega boltanum eða öðrum bolta frá lausnarsvæði sem byggir á staðnum þar sem hann sló síðasta högg (sjá reglu 14.6 og mynd 14.6).

Viðmiðunarstaður	Stærð lausnarsvæðis	Takmörk á lausnarsvæði
Staðurinn þar sem síðasta högg var slegið (staðinn þarf að áætla ef hann er óþekktur)	Ein kylfulengd frá viðmiðunarstaðnum 	Lausnarsvæðið: • Má ekki vera nær holunni en viðmiðunarstaðurinn, og • Verður að vera á sama svæði vallarins og viðmiðunarstaðurinn

Framhald á næstu síðu.

- (2) Leikmaðurinn má taka aftur-á-línu lausn með því að láta upphaflega boltann eða annan bolta falla á lausnarsvæði sem byggir á viðmiðunarlínu beint frá holunni í gegnum staðsetningu upphaflega boltans.

Viðmiðunarstaður	Stærð lausnarsvæðis	Takmörk á lausnarsvæði
Staður sem leikmaðurinn velur á vellinum. Staðurinn er á viðmiðunarlínunni og er lengra frá holunni en staðsetning upphaflega boltans (án takmarkana á hversu langt aftur á bak á línunni)	Ein kylfulengd frá viðmiðunarstaðnum 	Lausnarsvæðið: • Má ekki vera nær holunni en viðmiðunarstaðurinn, og • Má vera á hvaða svæði vallarins sem er

Ábendingar:

Þegar þú velur viðmiðunarstaðinn ættirðu að auðkenna hann með einhverjum hlut (svo sem tii).

- (3) Leikmaðurinn má taka hliðarlausn.

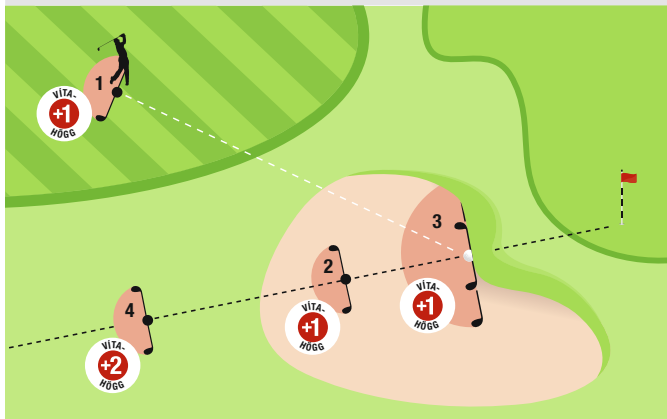
Viðmiðunarstaður	Stærð lausnarsvæðis	Takmörk á lausnarsvæði
Staðsetning upphaflega boltans	Tvær kylfulengdir frá viðmiðunarstaðnum 	Lausnarsvæðið: • Má ekki vera nær holunni en viðmiðunarstaðurinn, og • Má vera á hvaða svæði vallarins sem er

19.3 Lausnarmöguleikar vegna ósláanlegs bolta í glompu

Pegar bolti þinn er í *glompu* máttu taka lausn vegna ósláanlegs bolta, samkvæmt einum af fjórum kostum sem sýndir eru á mynd 19.3.

Víti fyrir að leika bolta frá röngum stað, andstætt reglu 19.3: Almenn vití.

MYND 19.3: LAUSNARMÖGULEIKAR VEGNA ÓSLÁANLEGS BOLTA Í GLOMPU



Leikmaður ákveður að bolti sinn í glompu sé ósláanlegur. Leikmaðurinn hefur **fjóra kosti**:

- (1) Leikmaðurinn má taka fjarlægðarlausn, gegn einu vítahöggi.
- (2) Leikmaðurinn má taka aftur-á-línu lausn innan glompunnar, gegn einu vítahöggi.
- (3) Leikmaðurinn má taka hliðarlausn innan glompunnar, gegn einu vítahöggi.
- (4) Gegn tveimur vítahöggum má leikmaðurinn taka aftur-á-línu lausn utan glompunnar, byggt á viðmiðunarlínu beint frá holunni í gegnum staðsetningu upphaflega boltans.

VIII

Ferli fyrir leikmenn og nefndina
þegar álitamál koma upp við
beitingu reglnanna

REGLA 20



**REGLA
20**

Að leysa úr álitamálum um reglurnar á meðan umferð er leikin. Úrskurðir dómara og nefndarinnar

Tilgangur reglu: Regla 20 fjallar um hvað þú ættir að gera þegar spurningar vakna um reglurnar á meðan umferð er leikin, þar á meðal ferlin (sem eru ólík í holukeppni og högggleik) sem gefa þér kost á að gæta réttar þíns og að fá úrskurð síðar.

Reglan fjallar einnig um hlutverk dómara sem er heimilað að úrskurða um staðreyndir og að beita reglunum. Úrskurðir dómara eða nefndarinnar eru bindandi fyrir alla leikmenn.

20.1 Að leysa úr álitamálum um reglurnar á meðan umferð er leikin

20.1a Þú verður að forðast óhæfilega töf

Þú mátt ekki tefja leik um of þegar leitað er aðstoðar vegna reglnanna á meðan *umferð* er leikin. Ef *dómari* eða *nefndin* eru ekki tiltæk innan hæfilegs tíma til aðstoðar vegna reglnanna verður þú að ákveða hvað skuli gera og halda leik áfram.

Þú mátt gæta réttinda þinna með því að óska eftir úrskurði í *holukeppni* eða með því að leika tveimur boltum í *högggleik*.

20.1b Álitamál um reglurnar í holukeppni

Að útkljá álitamál með samkomulagi. Á meðan *umferð* er leikin án þess að *dómari* fylgi ráshópnum, mátt þú og mótherji þinn komast að samkomulagi til að útkljá álitamál um reglurnar.

Samkomulagið er endanlegt, svo framarlega að þið ákváðuð ekki vísvitandi að hunsa reglu eða víti sem þið vissuð að væru viðeigandi.

Ósk um úrskurð borin fram áður en úrslit leiksins eru endanleg.

Þegar þú vilt að *dómari* eða *nefndin* úrskurði um hvernig eigi að beita

reglunum, en enginn er tiltækur innan hæfilegs tíma, máttu leggja fram ósk um úrskurð með því að láta *mótherja* þinn vita að óskað verði eftir úrskurði síðar, þegar *dómari* eða *nefndin* verða tiltæk.



Sjá aðalreglurnar

Upplýsingar um að leggja ósk um úrskurð fram tímanlega og hvernig óskin verður meðhöndluð af dómara eða nefndinni.

20.1c Álitamál um reglurnar í höggleik

Ekki heimilt að útkljá álitamál með samkomulagi. Ef *dómari* eða *nefndin* eru ekki tiltæk innan hæfilegs tíma til að aðstoða við álitamál um reglurnar er þér óheimilt að ákveða niðurstöðuna með samkomulagi. Samkomulag sem þú og aðrir kunna að komast að er ekki bindandi fyrir leikmenn, *dómara* eða *nefndina*.

Þú ættir að bera upp við *nefndina* öll álitamál varðandi reglurnar áður en þú skilar *skorkorti* þínu.

Þú ættir að gæta hagsmuna annarra leikmanna í keppninni. Ef þú veist eða telur að annar leikmaður hafi brotið reglurnar og átti sig ekki á því eða líti fram hjá því ættirðu að láta leikmanninn, *ritara* hans, *dómara* eða *nefndina* vita. Þú ættir að gera þetta eins fljótt og unnt er og í öllum tilvikum áður en leikmaðurinn skilar *skorkorti* sínu. Gerir þú það ekki gætu það talist alvarlegar misgjörðir og leitt til frávísunar.

Að leika tveimur boltum. Ef þú ert óviss um rétta aðferð við leik á holu máttu vítalaust ljúka holunni með tveimur boltum:

- Þú verður að ákveða að leika tveimur boltum eftir að óvissan vaknar og áður en þú slærð *högg*.
- Þú ættir að velja hvor boltinn eigi að gilda ef reglurnar leyfa aðferðina með þeim bolta, með því að tilkynna það val *ritara* þínum eða öðrum leikmanni áður en þú slærð *högg*.
- Veljir þú það ekki tímanlega er litið svo á að boltinn sem þú lékst fyrst hafi verið valinn.

- Þú verður að tilkynna atvikið til *nefndarinnar* áður en þú skilar *skorkorti* þínu, jafnvel þótt þú fáiir sama skor með báðum boltunum. Þú færð **frávísun** ef þú tilkynnir þetta ekki *nefndinni*.



Sjá aðalreglurnar

Nánari upplýsingar um að leika tveimur boltum í högggleik, þar á meðal hvernig nefndin mun ákvarða skor þitt á holunni.

20.2 Úrskurðir vegna álitamála um reglurnar



Sjá aðalreglurnar

Upplýsingar um úrskurði dómara og nefndarinnar, viðmið um „ber augu“, leiðréttingu rangra úrskurða og frávísanir eftir að leik eða keppni er lokið.

20.3 Aðstæður sem reglurnar fjalla ekki um

Nefndin ætti að útkljá allar aðstæður sem reglurnar fjalla ekki um.

IX

Önnur leikform

REGLUR 21-24



REGLA 21

Önnur form högggleiks og holukeppni einstaklinga

Tilgangur reglu: Regla 21 fjallar um fjögur önnur leikform í leik einstaklinga, þar á meðal þrjú form högggleiks þar sem skor ákvarðast á annan hátt en í venjulegum högggleik: Stableford (skor ákvarðast af punktum á hverri holu), hámarksskor (hámark er sett á skor hverrar holu) og par/skolli (skor samkvæmt holukeppni er notað á hverri holu).

21.1 Stableford

21.1a Yfirlit um Stableford

Afbrigði högggleiks þar sem:

- Skor þitt eða þíns *liðs* á holu ræðst af áunnum punktum, með því að bera högggjafjölda þinn eða *liðsins* á holunni við fast skor á holunni, sem *nefndin* ákvarðar.
- Sigurvegari keppinnar er sá leikmaður eða það *lið* sem lýkur öllum *umferðum* með flestum punktum.

21.1b Skor í Stableford

Þú vinnur þér inn punkta á hverri holu með því að bera högggjafjölda þinn (slegin *högg* og vítahögg) saman við fast viðmiðunarskor á holunni. Sjá eftirfarandi töflu sem sýnir hvernig þú vinnur þér inn punkta miðað við fast viðmiðunarskor:

Hola leikin á	Punktar
Meira en einu höggi yfir föstu skori eða engu skori skilað	0
Einu höggi yfir föstu skori	1
Föstu skori	2
Einu höggi undir föstu skori	3
Tveimur höggum undir föstu skori	4
Þremur höggum undir föstu skori	5
Fjórum höggum undir föstu skori	6

MYND 21.1b: SKOR Í STABLEFORD ÁN FORGJAFAR

Nafn: Jón Jónsson

Dags.: 01/03/19

Hola	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Út
Metrar	445	186	378	387	181	533	313	412	537	3372
Par	4	3	4	4	3	5	4	4	5	36
Jón J.	3	3	5	4	4	7	5	4	5	40
Punktar	3	2	1	2	1	0	1	2	2	14

Hola	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Inn	Samt.
Metrar	206	424	397	202	541	150	593	137	401	3051	6423
Par	3	4	4	3	5	3	5	3	4	34	70
Jón J.	3	4	6	3	4	3	4	5	4	36	76
Punktar	2	2	0	2	3	2	3	0	2	16	30

Ábyrgð

- Nefndin
- Leikmaður
- Leikmaður og ritari

Undirskrift
ritara:Undirskrift
leikmanns:

Ef þú, einhverra hluta vegna, leikur ekki í *holu* samkvæmt reglunum færðu engan punkt á holunni.

Til að flýta leik ertu hvattur til að hætta leik á holu þegar skor þitt mun leiða til núll punkta.

Til að uppfylla kröfur um að skrá skor hverrar holu á *skorkortið*:

- Ef þú leikur í *holu* og skorið myndi leiða til þess að þú fengir punkt eða punkta verður *skorkortið* að sýna raunverulegan höggafjölda.

- Ef þú leikur *í holu* og skorið myndi leiða til þess að þú fengir núll punkta verður *skorkortið* að sýna hvort heldur sem er ekkert skor eða hvaða höggafjölda sem er sem leiðir til þess að þú færð núll punkta.
- Ef þú leikur ekki *í holu* samkvæmt reglunum verður *skorkortið* að sýna hvort heldur sem er ekkert skor eða hvaða höggafjölda sem er sem leiðir til þess að þú færð núll punkta.

21.1c Víti í Stableford

Öllum vítahöggum er bætt við skor þitt á holunni þar sem brotið átti sér stað.

Undantekning 1 – Of margar kylfur, kylfum deilt, bætt við kylfum eða skipt um kylfur.

Undantekning 2 – Rástími.

Undantekning 3 – Óhæfileg töf.

Vegna hvernar undantekningar verður þú að tilkynna *nefndinni* um staðreyndir brotsins áður en þú skilar *skorkortinu*, svo *nefndin* geti beitt vítinu. Ef þú gerir það ekki færðu **frávísun**.



Sjá aðalreglurnar

Nánari upplýsingar um þessar þrjár undantekningar.

Frávísunarvíti. Ef þú brýtur einhverja þessara fjögurra reglna færðu ekki frávísun en færð **núll punkta** á holunni þar sem brotið átti sér stað:

- Ekki leikið *í holu*.
- Mistök ekki leiðrétt þegar leikið er utan *teigsins* við að hefja leik á holu.
- Mistök ekki leiðrétt þegar *röngum bolta* er leikið.
- Mistök ekki leiðrétt þegar leikið er af *röngum stað* og um *alvarlegt brot* er að ræða.

Ef þú brýtur einhverja aðra reglu þar sem viðurlögin eru frávísun færðu **frávísun**.

21.1d Undantekning við reglu 11.2 í Stableford

 Sjá aðalreglurnar Upplýsingar um hvenær regla 11.2 á ekki við í Stableford.

21.1e Hvenær umferð lýkur í Stableford

 Sjá aðalreglurnar Upplýsingar um hvenær umferð lýkur í Stableford.

21.2 Hámarksskor

Leikform í *höggleið* þar sem skor þitt eða *liðs* þíns á holu er takmarkað við hámarks höggafjölda sem *nefndin* hefur ákveðið, svo sem tvöfalt þar, fasta tölu eða nettó skramba.

 Sjá aðalreglurnar Nánari upplýsingar um hámarksskor.

21.3 Par/skolli

Leikform í *höggleið* þar sem skor er ákvarðað eins og í *holukeppni*:

- Þú eða *lið* þitt vinnur eða tapar holu með því að ljúka holunni á færri höggum eða fleiri höggum (slegnum *höggum* og vítahöggum) en fast viðmiðunarskor á holunni, sem *nefndin* hefur sett.
- Sá leikmaður eða það *lið* vinnur keppnina sem hefur flestan fjölda unninna hola samanborið við tapaðar holur (þ.e. með því að leggja saman unnar holur og draga frá tapaðar holur).

 Sjá aðalreglurnar Nánari upplýsingar um par/skolla.

21.4 Þríleikur holukeppni

Leikform í *holukeppni* þar sem hver þriggja leikmanna leikur sjálfstæðan leik gegn hvorum hinna tveggja leikmannanna á sama tíma og hver leikmaður leikur einum bolta sem er notaður í báðum leikjum hans.



Sjá aðalreglurnar

Nánari upplýsingar um þríleik holukeppni.

21.5 Önnur form golfleiks



Sjá aðalreglurnar

Nánari upplýsingar um önnur leikform.

REGLA 22

Fjórmenningur (einnig þekkt sem slegið til skiptis)

Tilgangur reglu: Regla 22 fjallar um fjórmenning (sem er ýmist leikinn sem holukeppni eða högggleikur), þar sem tveir samherjar keppa saman sem lið með því að slá einn bolta til skiptis.

Reglurnar fyrir þetta leikform eru að grunni til þær sömu og fyrir einstaklingsleik, nema að samherjarnir þurfa að slá teighögg til skiptis til að hefja leik á holu og ljúka síðan holunni með því að slá til skiptis.

Leikform í *holukeppni* eða *högggleik* þar sem þú og *samherji* þinn keppið sem lið og leikið einum bolta til skiptis á hverri holu. Þú og *samherji* þinn verðið að skiptast á um að leika af *teig* á hverri holu.

Vítahögg hafa ekki áhrif á leikröð þína og *samherja* þíns.



Sjá aðalreglurnar

Nánari upplýsingar um fjórmenning.

REGLA 23

Fjórleikur

Tilgangur reglu: Regla 23 fjallar um fjórleik (sem er ýmist leikinn sem holukeppni eða högggleikur), þar sem þú og samherji þinn keppið sem lið og hvor leikur sínum bolta. Skor liðsins á holu er lægra skor ykkar samherjanna á þeirri holu.

23.1 Yfirlit um fjórleik

Fjórleikur er leikform (í *holukeppni* eða *högggleik*) þar sem þú og *samherji* þinn keppið saman sem *lið*. Báðir leika sínum bolta og skor *liðsins* á holu er lægra skor ykkar tveggja á holunni.

23.2 Skor í fjórleik

23.2a Skor liðs þíns á holu í holukeppni og högggleik

- Þegar báðir *samherjarnir* leika í *holu* eða ljúka holu á annan hátt samkvæmt reglunum er lægra skorið skor *liðs* þíns á holunni.
- Þegar aðeins annar ykkar *samherjanna* leikur í *holu* eða lýkur holu á annan hátt samkvæmt reglunum er skor þess sem lýkur holu skor *liðsins* á holunni. Hinn *samherjinn* þarf ekki að leika í *holu*.
- Þegar hvorugur ykkar *samherjanna* leikur í *holu*, eða lýkur holu á annan hátt samkvæmt reglunum, hefur *liðið* ekkert skor á holunni. Það merkir að:
 - » Í *holukeppni* **tapar liðið holunni**, nema hitt *liðið* hafi þegar gefið holuna eða tapað henni á annan hátt.
 - » Í *högggleik* fær *liðið* **frávísun**, nema mistökin séu leiðrétt í tíma.

23.2b Skorkort liðs þíns í högggleik

Skrá verður brúttóskor *liðsins* á hverri holu á eitt *skorkort* og í keppni með forgjöf verður forgjöf hvors *samherja* að vera skráð á *skorkortið*.

Fyrir hverja holu:

- Verður að skrá á *skorkortið* brúttóskor að minnsta kosti annars *samherjans*.
- Það er vítalaut þótt skor fleiri *samherja* séu skráð á *skorkortið*.
- Hvert skor á *skorkortinu* verður að vera skýrlega auðkennt sem skor þess *samherja* sem átti skorið. Ef þetta er ekki gert fær liðið **frávísun**.

Aðeins annar *samherjanna* þarf að staðfesta skor holanna á *skorkorti liðsins*.

MYND 23.2b: SKOR Í FJÓRLEIK HÖGGLEIKS ÁN FORGJAFAR

Nöfn: Jón Jóns. og Katrín Jóns. Dags.: 10/05/19

Hola	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Út
Katrín	4		5	4	6	4	3		6	
Jón	5	3	5		6	4		3	5	
Skor liðs	4	3	5	4	6	4	3	3	5	37

Hola	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Inn	Samt.
Katrín	5	4	4	4		4	5	3	4		
Jón	5	3		4	4	4		3	5		
Skor liðs	5	3	4	4	4	4	5	3	4	36	73

Ábyrgð

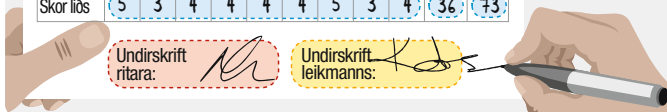
● Nefndin

● Leikmaður

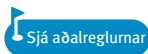
● Leikmaður og ritari

Undirskrift
ritara:

Undirskrift
leikmanns:



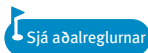
23.2c Undantekning við reglu 11.2 í fjórleik



Sjá aðalreglurnar

Upplýsingar um hvenær regla 11.2 á ekki við í fjórleik.

23.3 Hvenær umferð hefst og lýkur. Hvenær holu lýkur



Sjá aðalreglurnar

Upplýsingar um hvenær umferð hefst og hvenær henni lýkur og hvenær holu lýkur í fjórleik.

23.4 Annar eða báðir samherjar mega koma fram fyrir hönd liðsins

Annar *samherjanna* má koma fram fyrir hönd *liðsins*, hluta *umferðarinnar* eða alla *umferðina*. Ekki er nauðsynlegt að báðir *samherjarnir* séu til staðar eða, ef þið eruð báðir til staðar, að báðir leiki á hverri holu.

23.5 Athafnir þínar sem hafa áhrif á leik samherja

23.5a Þú mátt gera hvað sem er varðandi bolta samherja þíns sem samherjinn má gera

Þótt þú og *samherji* þinn leikið hvor sínum bolta:

- Máttu gera hvað sem er varðandi bolta *samherja* þíns sem *samherjinn* má gera áður en *högg* er slegið, svo sem að *merkja* staðsetningu boltans, lyfta boltanum, *leggja* boltann *aftur*, láta hann *falla* eða leggja hann.
- Mátt þú og *kylfuberi* þinn aðstoða *samherjann* á hvern þann hátt sem *kylfubera samherjans* er heimilt að aðstoða.

Í *höggleik* mátt þú og *samherji* þinn ekki sammælast um að skilja bolta eftir á *flötinni* til að aðstoða annan hvorn ykkar eða einhvern annan leikmann.

23.5b Samherji þinn er ábyrgur fyrir þínum athöfnum

Litið er á allar athafnir þínar varðandi bolta eða *útbúnað samherja* þíns eins og þær hafi verið framkvæmdar af *samherjanum*.

Ef athafnir þínar myndu leiða til reglubrots ef þær væru framkvæmdar af *samherjanum* er *samherjinn* brotlegur við regluna og fær viðeigandi víti.

23.6 Leikröð liðsins

Þú og *samherji* þinn megið leika í þeirri röð sem þið teljið best. Þetta þýðir að þegar kemur að öðrum hvorum ykkar að leika má hvor ykkar sem er leika næst.

Undantekning – Leikið áfram á holu eftir að högg er gefið í holukeppni:

- Þú mátt ekki halda áfram leik á holu eftir að næsta *högg* þitt hefur verið gefið, ef það myndi aðstoða *samherja* þinn.
- Gerir þú það samt sem áður gildir skor þitt á holunni, vítalaust, en skor *samherja* þíns á holunni getur ekki gilt fyrir *liðið*.

23.7 Samherjar mega deila kylfum

Þú og *samherji* þinn megið deila kylfum, svo fremi að heildarfjöldi kylfanna sem þið deilið sé ekki meiri en 14.

23.8 Hvenær víti nær aðeins til annars samherjans eða til beggja samherjanna

23.8a Önnur víti en frávísun

Þegar þú færð annað víti en frávísun nær vítið venjulega aðeins til þín, en ekki *samherja* þíns.

Ef þú færð **almenna vítið (holutap)** í *holukeppni* hefur þú ekkert skor sem getur gilt fyrir liðið á þeirri holu. Þó hefur þetta víti engin áhrif á *samherja* þinn sem má halda leik áfram fyrir *liðið* á holunni.

Undir eftirfarandi þrennum kringumstæðum nær þitt víti einnig til *samherja* þíns:

- (1) Þegar þú brýtur reglu 4.1b (hámark 14 kylfur, kylfum deilt, bætt við kylfum eða skipt um kylfur).
- (2) Þegar brot þitt aðstoðar *samherja* þinn við leik hans.
- (3) Í *holukeppni*, þegar brot þitt skaðar *mótherja* þinn við leik hans.

Undantekning – Ef þú slærð högg að röngum bolta telst það ekki hafa aðstoðað við leik *samherja* þíns eða skaðað leik *mótherja* þíns.

23.8b Frávísunarvíti

 Sjá aðalreglurnar **Upplýsingar um frávísunarvíti í fjórleik.**

REGLA 24

Sveitakeppnir

Tilgangur reglu: Regla 24 fjallar um sveitakeppnir (sem leiknar eru annaðhvort sem holukeppni eða högggleikur), þar sem margir leikmenn eða lið keppa sem sveit og samanlögð úrslit í umferðum eða leikjum mynda heildarskor sveitarinnar.

 Sjá aðalreglurnar **Upplýsingar um sveitakeppnir.**

X

Skilgreiningar



Aðstæður sem hafa áhrif á höggið: *Lega* kyrrstæðs bolta þíns, svæði fyrirhugaðrar *stöðu* þinnar, svæði fyrirhugaðs sveiflusviðs þíns, *leiklína* þín og *lausnarsvæðið* þar sem þú munt láta bolta *falla* eða munt leggja bolta.

Almenna svæðið: Svæði *vallarins* sem nær yfir allan *völlinn* **nema** hin fjögur önnur skilgreindu svæði hans: (1) *Teiginn* þaðan sem þú verður að leika til að hefja leik á holunni sem þú ert að leika. (2) Öll *vítasvæði*. (3) Allar *glompur* og (4) *Flöt* holunnar sem þú ert að leika.

Á *almenna svæðinu* eru m.a. öll teigstæði á *vellinum*, önnur en *teigurinn*, og allar *rangar flatir*.

Almennt víti: Holutap í *holukeppni* eða tvö vítahögg í *höggleik*.

Alvarlegt brot: Ef þú getur öðlast umtalsverðan ávinning með því að leika frá *röngum stað* í *höggleik*, samanborið við *höggið* sem hefði verið slegið frá réttum stað.

Bannreitur: Hluti *vallarins* þar sem *nefndin* hefur bannað leik. *Bannreitur* verður að vera skilgreindur sem hluti af annaðhvort *óeðlilegum vallaraðstæðum* eða *vítasvæði*.

Boltamerki: Manngerður hlutur þegar hann er notaður til að *merkja* staðsetningu bolta þíns sem ætlunin er að lyfta, svo sem *tí*, mynt, hlutur sem er búinn til sem *boltamerki* eða annar smáhlutur sem tilheyrir *útbúnaði*.

Bæta: Að breyta einhverjum *aðstæðna sem hafa áhrif á högg* þitt eða öðrum áþreifanlegum *aðstæðum* sem hafa áhrif á leik þinn þannig að þú öðlast hugsanlegan ávinning fyrir *högg* þitt.

Dómari: Starfsmaður sem *nefndin* hefur tilnefnt til að úrskurða um staðreyndir og framfylgja reglunum.

Dýr: Sérhver lifandi meðlimur dýraríkisins (annar en fólk).

Dýrahola: Sérhver hola grafin í jörðina af *dýri*, **nema** holur sem grafnar hafa verið af *dýrum* sem einnig eru skilgreind sem *lausung* (svo sem ormar og skordýr).

Hugtakið *dýrahola* felur m.a. í sér:

- Laust efni sem *dýrið* gróf úr holunni.
- Sérhverja troðna leið eða slóða sem liggur inn í holuna, og
- Sérhvert svæði á jörðinni sem hefur lyfst upp eða breyst við að *dýrið* gróf holuna neðanjarðar.

Eiga teiginn: Réttur þinn til að leika fyrstur af *teignum* (sjá reglu 6.4).

Falla: Að halda á bolta og sleppa honum þannig að hann falli í loftinu, í þeim tilgangi að boltinn verði í *leik*. Í sérhverri lausnarreglu er vísað til ákveðins *lausnarsvæðis* þar sem þú verður að láta boltann *falla* og þar sem hann verður að stöðvast.

Við að taka lausn verður þú að sleppa boltanum úr hnéhæð þannig að boltinn:

- Falli beint niður, án þess að þú kastir boltanum, látir hann snúast eða notir einhverja aðra hreyfingu sem kynni að hafa áhrif á hvar boltinn stöðvast, og
- Snerti ekki líkama þinn eða *útbúnað* áður en boltinn lendir á jörðinni (sjá reglu 14.3b).

Fjarlægðarlausn: Aðferðin og vítið þegar þú tekur lausn samkvæmt reglum 17, 18 eða 19 með því að leika bolta þaðan sem þú slóst síðasta *högg* þitt (sjá reglu 14.6).

Flaggstöng: Hreyfanleg stöng sem *nefndin* útvegar og sett er í *holuna* til að sýna staðsetningu hennar.

Flöt: Svæðið á holunni sem þú ert að leika, sem er sérstaklega útbúið fyrir pútt eða hefur verið skilgreint sem *flöt* af *nefndinni* (til dæmis þegar tímabundnar flatir eru í notkun).

Glompa: Sérkert svæði úr sandi, sem oft er lægð þaðan sem torf eða jarðvegur hefur verið fjarlægður. Eftirfarandi er ekki hluti *glompu*:

- Kantur, veggur eða bakki við jaðar sérgerða svæðisins, gert úr jarðvegi, grasi, stöfluðu torfi eða manngerðu efni.
- Jarðvegur eða sérhver náttúrulegur hlutur sem vex eða er fastur innan jaðars sérgerða svæðisins (svo sem gras, runnar eða tré).
- Sandur sem hefur borist yfir eða er utan jaðars sérgerða svæðisins.

- Öll önnur sandsvæði á *vellinum* sem eru ekki innan jaðars sérgerða svæðisins (svo sem eyðimerkur og önnur náttúruleg sandsvæði).

Grund í aðgerð: Allir hlutar *vallarins* sem *nefndin* skilgreinir að sé *grund í aðgerð* (hvort sem er með því að merkja þá eða á annan hátt).

Grund í aðgerð nær einnig yfir eftirfarandi hluti, jafnvel þótt *nefndin* skilgreini þá ekki sem slíka:

- Allar holur sem gerðar eru af *nefndinni* eða af vallarstarfsmönnum við:
 - » Uppsetningu *vallarins* (svo sem holur þar sem stikur hafa verið fjarlægðar eða *holan* á tvöfaldri flöt sem notuð er við leik annarrar holu), eða
 - » Viðhald *vallarins* (svo sem hola sem myndast við að fjarlægja torf eða trjástofna og við pípulagnir, en ekki holur eftir götun).
- Grasafrur, lauf og annað efni sem hefur verið hrúgað saman og á að fjarlægja. Þó gildir að:
 - » Náttúrulegt efni sem hefur verið hrúgað saman og á að fjarlægja er einnig *lausung*, og
 - » Efni sem hefur verið skilið eftir á *vellinum* og ekki er ætlunin að fjarlægja er ekki *grund í aðgerð* nema *nefndin* hafi skilgreint það sem slíkt.
- Búsvæði *dýra* (svo sem hreiður fugla) sem er svo nærri bolta þínum að *högg* eða *staða* þín gæti skemmt það, nema þegar búsvæðið er gert af *dýrum* sem eru skilgreind sem *lausung* (svo sem ornum eða skordýrum).

Jaðar *grundar í aðgerð* ætti að skilgreina með stikum eða línunum:

- **Stikur:** Þegar jaðar *grundar í aðgerð* er skilgreindur með stikum afmarkast jaðarinn af línu á milli ytri jaðra stikanna niðri við jörðu og stikurnar eru innan *grundar í aðgerð*.
- **Línur:** Þegar jaðar *grundar í aðgerð* er skilgreindur með málaðri línu á jörðinni afmarkast jaðarinn af ytri brún línunnar og línán sjálf er innan *grundar í aðgerð*.

Hindrun: (sjá einnig *óhreyfanlega* og *hreyfanlega hindrun*): Sérhver manngerður hlutur **nema** *hluti vallar* og *vallarmarkahlutir*.

Dæmi um *hindranir*:

- Vegir og stígar með manngerðu yfirborði, þar á meðal manngerðir kantar þeirra.
- Byggingar og ökutæki.
- Vökvunarstútar, niðurföll og vökvunar- eða stýrikassar.
- *Útbúnaður* leikmanns, *flaggstangir* og hrifur.

Hluti vallar: Manngerður hlutur sem er skilgreindur af *nefndinni* sem hluti áskorunarinnar við að leika *völlinn* og þaðan sem vítalaus lausn fæst ekki.

Litið er á manngerða hluti sem *nefndin* hefur skilgreint *hluta vallar* sem óhreyfanlega (sjá reglu 8.1a). **Hins vegar**, ef hluti af *hluta vallar* (svo sem hlið, hurð eða hluti af föstum kapli) fellur að skilgreiningunni á *hreyfanlegri hindrun* er litið á þann hluta sem *hreyfanleg hindrun*.

Hlutar vallar eru hvorki *hindranir* né *vallarmarkahlutir*.

Hola: Lokastaðurinn á *flötinni* fyrir holuna sem þú ert að leika.

Holukeppni: Leikform þar sem þú eða *lið* þitt leikur beint gegn *mótherja* eða *liði* í leik sem samanstendur af einni eða fleiri *umferðum*.

Hreyfanleg hindrun: *Hindrun* sem hægt er að færa með hóflegri fyrirhöfn og án þess að skemma *hindrunina* eða *völlinn*.

Ef hluti *óhreyfanlegrar hindrunar* eða *hluta vallar* (svo sem hlið eða hurð eða hluti af föstum kapli) uppfyllir þessi tvö viðmið, er litið á þann hluta sem *hreyfanleg hindrun*.

Þó á þetta ekki við ef hreyfanlegum hluta *óhreyfanlegrar hindrunar* eða *hluta vallar* er ekki ætlað að hreyfast (svo sem laus steinn í grjótgardi).

Hreyfður: Þegar kyrrstæður bolti þinn hefur hreyfst úr stað og stöðvast á öðrum stað og hægt er að sjá það með berum augum (hvort sem einhver raunverulega sér það eða ekki).

Þetta á við hvort sem boltinn hefur hreyfst lóðrétt eða lárétt, í hvaða átt sem er frá upphaflegum stað.

Ef boltinn veltur einungis til (stundum nefnt að titra) og helst á eða færast aftur á upphaflegan stað hefur boltinn ekki *hreyfst*.

Högg: Hreyfing kylfunnar fram á við til að hitta boltann.

Höggleikur: Leikform þar sem þú eða *lið* þitt keppið við alla aðra leikmenn eða *lið* í keppninni.

Í holu: Þegar bolti þinn er kyrrstæður í *holunni* eftir *högg* þitt og allur boltinn er neðan yfirborðs *flatarinnar*.

Í því sérstaka tilviki að bolti hvílir upp við *flaggstöngina* í *holunni*, sjá reglu 13.2c (litið er svo á að boltinn sé *í holu* ef einhver hluti boltans er neðan yfirborðs *flatarinnar*).

Í leik: Staða bolta þíns þegar boltinn liggur á *vellinum* og er í notkun við leik á holu.

Bolti þinn verður fyrst *í leik* á holu:

- Þegar þú slærð *högg* að boltanum innan *teigsins*, eða
- Í *holukeppni*, þegar þú slærð *högg* að boltanum utan *teigsins* og *mótherji* þinn afturkallar ekki *höggið* samkvæmt reglu 6.1b.

Boltinn er áfram *í leik* þar til hann er *í holu*, **nema** að hann er ekki lengur *í leik*:

- Þegar honum hefur verið lyft á *vellinum*,
- Þegar hann er *týndur* (jafnvel þótt hann liggi á *vellinum*) eða stöðvast *út af*, eða
- Þegar honum hefur verið *skipt* út með öðrum bolta, jafnvel þótt það sé ekki leyfilegt samkvæmt reglunum.

Bolti sem er ekki *í leik* er *rangur bolti*.

Þegar *boltamerki* hefur verið lagt niður til að *merkja* staðsetningu bolta þíns *í leik*:

- Ef boltanum hefur ekki verið lyft er hann enn *í leik*, og
- Ef boltanum hefur verið lyft og hann *lagður aftur* á sama stað er hann *í leik*, jafnvel þótt *boltamerkið* hafi ekki verið fjarlægð.

Kylfuberi: Sá sem aðstoðar þig á meðan þú leikur *umferð*, með því að halda á, flytja eða sjá um kylfur þínar og/eða gefur þér ráð. *Kylfuberi* má einnig aðstoða þig á annan hátt eins og leyft er í reglunum (sjá reglu 10.3b).

Kylfulengd: Lengd lengstu kylfunnar af þeim 14 (eða færri) sem þú hefur í förum þínum á meðan þú leikur *umferð* (eins og leyft er í reglu 4.1b(1)), annarrar en pútters. Til dæmis, ef lengsta kylfan (önnur en púttur) sem þú hefur á meðan þú leikur *umferð* er 43 tommu (109,22 sm) langt teigtré er *kylfulengdin* 43 tommur fyrir þig í þeirri *umferð*.

Lausnarsvæði: Svæðið þar sem þú verður að láta bolta *falla* þegar þú tekur lausn samkvæmt reglu. Í hverri lausnarreglu er ætlast til að þú notir tiltekið *lausnarsvæði*, en stærð þess og staðsetning ræðst af þrennu:

- **Viðmiðunarstaður:** Staðurinn þaðan sem stærð *lausnarsvæðisins* er mæld.
- **Stærð lausnarsvæðisins, mæld frá viðmiðunarstað:** *Lausnarsvæðið* nær annaðhvort eina eða tvær *kylfulengdir* frá viðmiðunarstaðnum, þó með ákveðnum takmörkunum:
- **Takmarkanir á staðsetningu lausnarsvæðisins:** Staðsetning *lausnarsvæðisins* kann að vera takmörkuð á ýmsan hátt, til dæmis:
 - » Það sé eingöngu innan tiltekins skilgreinds *svæðis vallarins*, svo sem aðeins á *almenna svæðinu*, eða ekki í *glompu* eða á *vítasvæði*,
 - » Það sé ekki nær *holunni* en viðmiðunarstaðurinn eða það verði að vera utan *vítasvæðis* eða *glompu* þaðan sem þú ert að taka lausn, eða
 - » Engin truflun (eins og hún er skilgreind í viðkomandi reglu) sé frá aðstæðunum sem þú ert að taka lausn frá.

Lausung: Allir lausir náttúrulegir hlutir, svo sem:

- Steinar, laust gras, lauf, greinar og stönglar,
- Dauð *dýr* og *dýraúrgangur*,

- Ormar, skordýr og svipuð dýr sem auðvelt er að fjarlægja og hraukar eða vefir sem þau mynda (svo sem hraukar eftir orma og maurapúfur), og
- Kekkir af þjöppuðum jarðvegi (þar á meðal götunartappar).

Slíkir náttúrulegir hlutir teljast ekki lausir ef þeir:

- Eru fastir eða vaxa,
- Eru jarðfastir (þ.e. ekki er auðvelt að lyfta þeim), eða
- Loða við boltann.

Sértilvik:

- Sandur og laus jarðvegur eru ekki *lausung*.
- Dögg, hrím og vatn eru ekki *lausung*.
- Snjór og náttúrulegur ís (annar en hrím) eru annaðhvort *lausung* eða, þegar það er á jörðinni, *tímabundið vatn*, að þínu vali.
- Köngulóarvefir eru *lausung*, jafnvel þótt þeir loði við aðra hluti.

Legga: Staðurinn þar sem bolti þinn liggur kyrr og allir náttúrulegir hlutir sem vaxa eða eru fastir, ásamt *óhreyfanlegum hindrunum*, *hlutum vallar* eða *vallarmarkahlutum* sem snerta boltann eða eru rétt við hann. *Lausung* og *hreyfanlegar hindranir* eru ekki hluti af *legu* bolta.

Leggja aftur: Að leggja bolta með því að setja hann niður og sleppa honum, í þeim tilgangi að boltinn verði *í leik*.

Leiklína: Línan sem þú ætlar bolta þínum að fara eftir *högg*, þar á meðal svæðið við þá línu sem afmarkast af eðlilegri fjarlægð frá jörðu og báðum megin við línuna.

Leiklínan er ekki endilega bein lína á milli tveggja staða (til dæmis getur línan verið sveigð, í samræmi við hvernig þú ætlar bolta þínum að fara).

Lið: Tveir eða fleiri *samherjar* sem keppa saman í *umferð holukeppni* eða *högggleiks*.

Merkja: Að sýna staðsetningu kyrrstæðs bolta, annaðhvort með því að leggja *boltamerki* rétt aftan við eða rétt við boltann, eða halda kylfu á jörðinni rétt aftan við eða rétt við boltann.

Mótherji: Einstaklingurinn sem þú keppir við í *holukeppni*. Hugtakið *mótherji* á einungis við í *holukeppni*.

Nálægasti staður fyrir fulla lausn: Viðmiðunarstaðurinn til að taka vítalausa lausn frá *óeðlilegum vallaraðstæðum* (regla 16.1), hættulegum *dýraaðstæðum* (regla 16.2), *rangri flöt* (regla 13.1f) eða *bannreit* (reglur 16.1f og 17.1e), eða við að taka lausn samkvæmt tilteknum staðarreglum.

Þetta er áætlaði staðurinn þar sem bolti þinn lægi og:

- Er nálægastur upphaflegri staðsetningu boltans, en þó ekki nær *holunni* en sá staður,
- Er á réttu *svæði vallarins*, og
- Þar sem aðstæðurnar trufla ekki *höggið* sem þú hefur slegið frá upphaflega staðnum, ef aðstæðurnar væru ekki fyrir hendi.

Til að áætla þennan viðmiðunarstað þarftu að átta þig á hvaða kylfu, *stöðu*, sveiflu og *leiklínu* þú hefur notað fyrir það *högg*.

Náttúruöflin: Áhrif náttúrunnar, svo sem vindur, vatn eða þegar eitthvað gerist án sýnilegrar ástæðu vegna áhrifa þyngdarafls.

Nefndin: Einstaklingurinn eða hópurinn sem ber ábyrgð á keppninni eða *vellinum*.

Óeðlilegar vallaraðstæður: *Dýrahola*, *grund í aðgerð*, *óhreyfanleg hindrun* eða *tímabundið vatn*.

Óhreyfanleg hindrun: Sérhver *hindrun* sem ekki er hægt að hreyfa án óhæfilegrar fyrirhafnar eða án þess að skemma *hindrunina* eða *völlinn* og fellur að öðru leyti ekki að skilgreiningu á *hreyfanlegri hindrun*.

Rangur bolti: Sérhver bolti annar en:

- Bolti *í leik* (hvort sem er upphaflegur bolti þinn eða *skiptibolti*),
- *Varabolti* (áður en þú hættir að nota hann samkvæmt reglu 18.3c), eða
- Annar bolti *í högggleik*, leikinn samkvæmt reglu 14.7b eða reglu 20.1c.

Dæmi um *rangan bolta* eru bolti annars leikmanns, *í leik*, flækingsbolti og þinn eigin bolti þegar boltinn er *út af*, er *týndur* eða hefur verið lyft og ekki settur aftur *í leik*.

Rangur staður: Sérhver staður á *vellinum*, annar en þar sem þú átt eða mátt leika bolta þínum samkvæmt reglunum.

Ráðlegging: Allar munnlegar athugasemdir eða athafnir (svo sem að sýna hvaða kylfu var verið að nota við að slá *högg*) sem er ætlað að hafa áhrif á þig eða annan leikmann við kylfuval, að slá *högg* eða ákveða hvernig eigi að leika, á meðan hola eða *umferð* er leikin. **Þó** eru almennar upplýsingar ekki *ráðlegging*, svo sem um staðsetningu hluta á vellinum, fjarlægðir frá einum stað til annars eða um golfreglurnar.

Ritari: Í *höggleik*, einstaklingurinn sem ber ábyrgð á að skrá skor þitt á *skorkort* þitt og að staðfesta *skorkortið*. *Ritarinn* getur verið annar leikmaður, **en** þó ekki *samherji* þinn.

Röng flöt: Sérhver *flöt* á *vellinum*, önnur en *flöt* holunnar sem þú ert að leika. *Rangar flatir* eru hluti *almenna svæðisins*.

Samherji: Leikmaður sem keppir með öðrum leikmanni í *liði*, annaðhvort í *holukeppni* eða *höggleik*.

Skipta: Að skipta um boltann sem þú notar við að leika holu, með því að láta annan bolta verða í *leik*.

Skorkort: Skjalið þar sem skor þitt á hverri holu er skráð í *höggleik*.

Sokkinn: Þegar bolti þinn er í eigin boltafari sem myndaðist eftir síðasta *högg* þitt og þar sem hluti boltans er neðan yfirborðs jarðar. Ekki er nauðsynlegt að boltinn snerti jarðveg til að vera *sokkinn* (til dæmis getur gras og *lausung* legið á milli boltans og jarðvegsins).

Staða: Staðsetning fóta og líkama þíns þegar þú undirbýrð þig fyrir og slærð *högg*.

Staður fyrir mestu mögulegu lausn: Viðmiðunarstaðurinn til að taka vítalausa lausn frá *óeðlilegum vallaraðstæðum* í *glompu* (regla 16.1c) eða á *flötinni* (regla 16.1d) þegar enginn *nálægasti staður fyrir fulla lausn* er fyrir hendi.

Þetta er áætlaði staðurinn þar sem bolti þinn lægi og:

- Er nálægastur upphaflegri staðsetningu boltans, þó ekki nær *holunni* en sá staður,
- Er á réttu *svæði vallarins*, og

- Þar sem *óeðlilegu vallaraðstæðurnar* valda minnstri truflun á *högginu* sem þú hefur slegið frá upphaflega staðnum, ef aðstæðurnar væru ekki fyrir hendi.

Að áætla þennan viðmiðunarstað krefst þess að þú ákveðir kylfuval, *stöðu*, sveiflu og *leiklínu* sem þú hefur notað fyrir það *högg*.

Svæði vallarins: Þau fimm skilgreindu svæði sem eru á *vellinum*: (1) *Almenna svæðið*, (2) *Teigurinn* sem þú þarft að leika frá við að hefja leik á holunni sem þú ert að leika, (3) Öll *vítasvæði*, (4) Allar *glompur* og (5) *Flöt* holunnar sem þú ert að leika.

Teigur: Svæðið þaðan sem þú verður að leika til að hefja leik á holunni sem þú ert að leika. *Teigurinn* er ferhyrnt svæði sem er tveggja *kylfulengda* djúpt og:

- Að framan afmarkast svæðið af línunni á milli fremstu brúna tveggja teigmerkja, eins og þau eru staðsett af *nefndinni*.
- Til hliðanna afmarkast svæðið af línunum aftur frá ystu brúnum teigmerkjana.

Tí: Hlutur sem er notaður til að lyfta boltanum frá jörðinni til að leika honum af *teignum*. *Tí* má ekki vera lengra en fjórar tommur (101,6 mm) og verður að samræmast *útbúnaðarreglunum*.

Tímabundið vatn: Öll tímabundin uppsöfnun vatns á yfirborði jarðar (svo sem pollar eftir rigningu eða vökvun, eða yfirfall frá vatnasvæði) sem er ekki innan *vítasvæðis* og hægt er að sjá áður en eða eftir að þú tekur þér *stöðu* (án þess að stíga óhóflega niður fæti).

Ekki nægir að jörðin sé einungis vot, drullug eða mjúk eða að vatnið sé sýnilegt rétt á meðan þú stígur á jörðina. Uppsöfnun vatns verður að sjást annaðhvort áður en eða eftir að þú tekur þér *stöðu*.

Sértilvik:

- Dögg og hrím eru ekki *tímabundið vatn*.
- Snjór og náttúrulegur ís (annar en hrím) eru annaðhvort *lausung* eða, þegar það er á jörðinni, *tímabundið vatn*, að þínu vali.
- Manngerður ís er *hindrun*.

Týndur: Staða bolta sem hefur ekki fundist innan þriggja mínútna frá því að þú eða *kylfuberi* þinn (eða *samherji* þinn eða *kylfuberi samherjans*) hófuð leit að honum.

Umferð: Átján eða færri holur, leiknar í þeirri röð sem *nefndin* ákveður.

Utanaðkomandi áhrif: Allir eftirtaldir einstaklingar eða hlutir sem geta haft áhrif á bolta þinn, *útbúnað* eða *völlinn*:

- Sérhver einstaklingur (þar á meðal annar leikmaður), nema þú, *kylfuberi* þinn, *samherji* þinn, *mótherji* þinn og *kylfubera* þeirra,
- Sérhvert *dýr*, og
- Sérhver náttúrulegur eða manngerður hlutur eða hvað annað sem er (þar á meðal annar bolti á hreyfingu), nema *náttúruöflin*.

Út af: Öll svæði utan marka *vallarins* eins og þau eru skilgreind af *nefndinni*. Öll svæði sem eru innan þeirra marka eru innan *vallar*.

Mörk *vallarins* framlengjast bæði upp frá jörðu og niður fyrir yfirborð jarðar.

Mörkin ættu að vera skilgreind með *vallarmarkahlutum* eða línunum:

- **Vallarmarkahlutir:** Þegar vallarmörk eru skilgreind með stikum eða girðingu ákvarðast mörkin af línunni á milli stikanna eða girðingarstauranna *vallarmegin* niðri við jörðu (að stögum og skástífum undanskildum) og þessar stikur eða girðingarstaurar eru *út af*.
Þegar vallarmörk eru skilgreind með öðrum hlutum, svo sem vegg, eða þegar *nefndin* vill meðhöndla vallarmarkagirðingu á annan hátt, ætti *nefndin* að skilgreina jaðar vallarmarkanna.
- **Línur:** Þegar vallarmörk eru skilgreind með málaðri línu á jörðinni eru mörkin við brún línunnar *vallarmegin* og línan sjálf er *út af*.

Þegar lína á jörðinni skilgreinir vallarmörkin má nota stikur til að sýna hvar vallarmörkin eru, **en** stikurnar hafa þá enga aðra merkingu. Vallarmarkastikur eða -línur ættu að vera hvítar.

Útbúnaðarreglur: Forskriftir og aðrar reglur um kylfur, bolta og annan *útbúnað* sem þér er heimilt að nota á meðan þú leikur *umferð*. *Útbúnaðarreglurnar* má finna á vefslóðinni RandA.org/EquipmentStandards.

Útbúnaður: Allt sem þú eða *kylfuberi* þinn notar, klæðist, heldur á eða ber. Hlutir sem eru notaðir til að halda *vellinum* snyrtilegum, svo sem hrífur, eru aðeins *útbúnaður* á meðan þú eða *kylfuberi* þinn heldur á þeim eða ber þá.

Vallarmarkahlutur: Manngerður hlutur sem skilgreinir eða sýnir hvað er *út af*, svo sem veggir, girðingar, stikur og rimlagirðingar, þaðan sem vítalaus lausn fæst ekki.

Þetta felur í sér alla sökkla og staura vallarmarkagirðingar, **en** ekki skástífur eða stög sem eru fest við veggir eða girðingar, eða þrep, brýr eða sambærileg mannvirki sem notuð eru til að komast yfir vegginn eða girðinguna.

Litið er á *vallarmarkahluti* sem óhreyfanlega, jafnvel þótt þeir séu hreyfanlegir eða einhver hluti þeirra er hreyfanlegur (sjá reglu 8.1a).

Vallarmarkahlutir eru hvorki *hindranir* né *hluti vallar*.

Varabolti: Annar bolti sem er leikið ef boltinn sem þú varst að leika kann að vera *út af* eða *týndur* utan *vítasvæðis*.

Vitað eða nánast öruggt: Viðmið til að ákveða hvað varð af bolta þínum, til dæmis hvort boltinn hafi stöðvast innan *vítasvæðis*, hvort hann *hreyfðist* eða hvað olli því að hann *hreyfðist*.

Vitað eða nánast öruggt þýðir meira en bara hugsanlegt eða líklegt. Það þýðir að annaðhvort:

- eru óbyggjandi sannanir fyrir því að atburðurinn sem um ræðir hafði áhrif á bolta þinn, svo sem þegar þú eða aðrir urðu vitni að því, eða
- þótt fyrir hendi sé örlítill vafi, benda allar auðfáanlegar upplýsingar til þess að minnst 95% líkur séu á að það gerðist.

Vítasvæði: Svæði þar sem lausn er heimil gegn einu vítahöggi ef bolti þinn stöðvast þar.

Tegundir *vítasvæða* eru tvær, aðgreindar með litnum sem notaður er til að merkja þau:

- Gul *vítasvæði* (merkt með gulum línunum eða gulum stikum) veita þér tvær aðferðir við lausn (reglur 17.1d(1) og (2)).
- Rauð *vítasvæði* (merkt með rauðum línunum eða rauðum stikum)

veita þér hliðar lausnarmöguleika (regla 17.1d(3)), til viðbótar við aðferðirnar tvær sem eru mögulegar á gulum *vítasvæðum*.

Ef litur *vítasvæðis* hefur ekki verið merktur eða tilgreindur af *nefndinni* er litið á svæðið sem rautt *vítasvæði*.

Jaðar *vítasvæðis* framlengist upp frá jörðu og niður fyrir yfirborð jarðar.

Jaðar *vítasvæðis* ætti að skilgreina með stikum eða línum.

- **Stikur:** Þegar jaðar *vítasvæðis* er skilgreindur með stikum afmarkast jaðarinn af línunni á milli ytri brúna stikanna niðri við jörðu og stikurnar eru innan *vítasvæðisins*.
- **Línur:** Þegar jaðar *vítasvæðis* er skilgreindur með málaðri línu á jörðinni er jaðarinn ytri brún línunnar og línan sjálf er innan *vítasvæðisins*.

Völlur: Allt leiksvæðið innan jaðars vallarmarka sem sett eru af *nefndinni*. Jaðar vallarmarkanna framlengist bæði upp frá jörðu og niður fyrir yfirborð jarðar.

Atriðaðaskrá

Þessi atriðaðaskrá vísar ekki til skilgreininganna. Skilgreiningar eru skáletraðar í bókinni og eru í stafrófsröð í kaflanum um skilgreiningar, sjá blaðsíður 136 – 148.

	Regla	Blaðsíða
Aðstæðum vísitandi breytt		
- Sem hafa áhrif á aðrar áþreifanlegar aðstæður	8.2	51
- Sem hafa áhrif á bolta annars leikmanns	8.3	51
- Sem hafa áhrif á legu boltans	8.2, 8.3	51
Aðstæður versna og þær endurgerðar	8.1d	51
Almenna svæðið	2.2	20
Annað hvert högg	Sjá Fjórmenningur	129
Bannreitir	2.4, 16.1f, 17.1e	21, 99, 107
Bolta leikið þar sem hann liggur	9.1	52
Boltamerki		
- Aðstoðar eða truflar leik	15.3c	92
- Lyft eða hreyft	9.7	55
- Víti fyrir að lyfta eða hreyfa	9.7b	55
Bolti		
- Aðstoð við leik - Á flötinni	15.3a	91
- Brotnar í sundur	4.2b	30
- Samþykktir boltar	4.2a	30
- Skipt um bolta	4.2c, 6.3b, 14.3a	31, 41, 79
- Skorinn eða sprunginn	4.2c	31
- Truflar leik - Hvar sem er	15.3b	91
Bolti á hreyfingu		63
- Bolti vísitandi sveigður úr leið eða stöðvaður af einstaklingi	11.2	63
- Breyta aðstæðum vísitandi til að hafa áhrif á bolta á hreyfingu	11.3	63
- Hittir einstakling	11.1	62
- Hittir utanaðkomandi áhrif	11.1	62
- Hreyfa flaggstöng	11.3	63
- Lyfta bolta af flötinni	11.3	63

	Regla	Blaðsíða
Bolti hreyfður		
- Af dýri	9.6	55
- Af kylfubera	9.4	54
- Af mótherja í holukeppni	9.5	54
- Af samherja	23.5b	132
- Af utanaðkomandi áhrifum	9.6	55
- Af vindi eða öðrum náttúruöflum	9.3	53
- Af þér	9.4	54
- Af öðrum einstaklingi í höggleið	9.6	55
- Ákveða hvað olli því að bolti hreyfðist	9.2b	53
- Ákveða hvort bolti hreyfðist	9.2a	53
- Í aftursveiflu eða höggi	9.1b	52
Bolti í leik	14.4	83
Brúttó skor	3.1	22
Bæta aðstæður		
- Aðstæður sem hafa áhrif á höggið	8.1	49
- Athafnir sem eru ekki leyfðar	8.1a	49
- Athafnir sem eru leyfðar	8.1b	50
- Bættar aðstæður endurgerðar	8.1c	51
Dýrahólar	Sjá Óeðlilegar vallaraðstæður	93
Fjarlægðarlausn		
- Bolti týndur eða út af	18.2	111
- Lausn hvenær sem er	18.1	111
- Leikið aftur af flötinni	14.6c	85
- Leikið aftur af teignum	14.6a	85
- Leikið aftur frá almenna svæðinu, vítasvæði eða glompu	14.6b	85
Fjórleikur		
- Annar eða báðir samherjar mega koma fram fyrir liðið	23.4	132
- Athafnir leikmanns hafa áhrif á leik samherja	23.5a	132
- Bolti vísvitandi sveigður úr leið	23.2c	132

	Regla	Blaðsíða
- Hvenær samherji sem var fjarverandi má hefja leik	23.4	132
- Hvenær umferð hefst og lýkur	23.3	132
- Hvort slá megi högg sem var gefið	23.6	133
- Leikmaður ábyrgur fyrir athöfnum samherja	23.5b	132
- Leikröð	23.6	133
- Samherjar mega deila kylfum	23.7	133
- Skor liða - Holukeppni og högggleikur	23.2a	130
- Skorkort í högggleik	23.2b	131
- Víti	23.8	133
Fjórmennigur	22	129
Flaggstöngin	13.2	
- Bolti hittir flaggstöngina eða þann sem gætir hennar	13.2b	73
- Bolti liggur upp að flaggstönginni í holunni	13.2c	73
- Flaggstöngin fjarlægð úr holunni	13.2b	73
- Flaggstöngin látin vera í holunni	13.2a	72
Flöt		
- Bolti eða boltamerki hreyft - Af náttúruöflunum	13.1d	70
- Bolti eða boltamerki hreyft - Fyrir slysni	13.1d	70
- Bolti yfir holubrún	13.3	74
- Fjarlægja sand og lausan jarðveg	13.1c	68
- Gert við skemmdir	13.1c	68
- Hvenær bolti er á flötinni	13.1a	68
- Merkja, lyfta og hreinsa	13.1b	68
- Röng flöt	13.1f	70
- Vísvitandi prófun	13.1e	70
Glompa		
- Hreyfanlegar hindranir	12.2a, 15.2	66, 89
- Hvenær bolti er í glompu	12.1	66
- Hvenær ekki er víti þótt sandur sé snertur	12.2b	66
- Hvenær er víti þegar sandur er snertur	12.2b	66
- Lausn frá hættulegum dýraaðstæðum	16.2	99

	Regla	Blaðsíða
- Lausn frá óeðlilegum vallaraðstæðum	16.1c	97
- Lausung	12.2a, 15.1	66, 88
- Ósláanlegur bolti	19.3	119
Golfleikurinn	1.1	18
Grund í aðgerð	Sjá Óeðlilegar vallaraðstæður	93
Hámarksskor, leikform	21.2	128
Hefja leik á holu		
- Hvenær leikur á holu hefst	6.1a	39
- Leikið innan teigsins - Holukeppni	6.1b	39
- Leikið innan teigsins - Högggleikur	6.1b	39
Hefja umferð	5.3a	35
Hegðun		
- Hegðun sem ætlast er til af leikmanni	1.2	18
- Hegðunarreglur	1.2	18
Holukeppni		
- Beiting forgjafar	3.2c	24
- Framlengja jafnan leik	3.2a	23
- Gjafir	3.2b	23
- Gæta eigin hagsmuna og réttinda	3.2d	24
- Jöfn hola	3.2a	23
- Upplýsa mótherja um höggafjölda	3.2d	24
- Upplýsa mótherja um víti	3.2d	24
- Vinna holu	3.2a	23
- Vinna leik	3.2a	23
- Vita stöðu leiksins	3.2d	24
Hreinsa bolta	14.1c	77
Hreyfanlegar hindranir		
- Bolti finnst ekki	15.2b	91
- Fjarlægja	15.2a	89
- Lausn, allsstaðar nema á flötinni	15.2a	90
- Lausn á flötinni	15.2a	91
Hættuleg dýr	16.2	99

	Regla	Blaðsíða
Högg afturkallað		
- Leikið utan teigsins í holukeppni	6.1b	39
- Leikið þaðan sem síðasta högg var slegið	14.6	84
- Leikröð í holukeppni	6.4a	43
Höggleikur		
- Leikið í holu	3.3c	27
- Sigurvegari	3.3a	25
- Skorkort - Ábyrgð leikmanns	3.3b	25
- Skorkort - Ábyrgð ritara	3.3b	25
- Skorkort - Forgjöf á skorkorti	3.3b	26
- Skorkort - Rangt skor á holu	3.3b	26
Kylfuberi		
- Brot á reglunum	10.3c	61
- Einn kylfuberi leyfður í einu	10.3a	60
- Leyfðar og bannaðar athafnir	10.3b, 10.2	61, 58
- Sameiginlegur kylfuberi	10.3a	60
- Takmarkanir á að standa aftan við leikmann	10.2b	59
Kylfur		
- Breyta leikeiginleikum	4.1a	28
- Bæta við eða skipta um kylfur	4.1b	29
- Hámark 14 kylfur	4.1b	29
- Nota eða laga kylfu sem skemmist í umferð	4.1a	28
- Samnýttar kylfur	4.1b, 23.7	29, 133
- Samþykktar kylfur	4.1a	28
- Taka kylfu úr leik	4.1c	30
Lausung		
- Bolti hreyfist við að fjarlægja lausung	15.1b	88
- Fjarlægja lausung	15.1a	88
Láta bolta falla		
- Bolti stöðvast utan lausnarsvæðis	14.3c	82
- Hvernig láta verður bolta falla	14.3b	79
- Láta verður bolta falla innan lausnarsvæðis og hann verður að stöðvast þar	14.3c	81
- Nota má upphaflegan bolta eða annan bolta	14.3a	79

	Regla	Blaðsíða
- Óvart sveigður úr leið eftir að bolti snertir jörðina	14.3c	81
- Vísvitandi sveigður úr leið	14.3d	83
Leggja bolta aftur		
- Bolti sem lagður er aftur tollir ekki á upphaflegum stað	14.2e	79
- Hver má leggja bolta aftur	14.2b	78
- Hvernig bolti er lagður aftur	14.2b	78
- Nota verður upphaflegan bolta	14.2a	77
- Staður þar sem bolti er lagður aftur	14.2c	78
- Upphaflegri legu breytt í sandi	14.2d	78
- Upphaflegri legu breytt, nema í sandi	14.2d	78
Leiðrétt mistök	14.5	83
Leikform	21	125
Leikform: Holukeppni eða höggleikur	3.1	22
Leikform: Önnur	21.5	129
Leikhraði		
- Leika rösklega	5.6b	36
- Leikið í annarri röð	5.6b	37
- Leikið þegar tilbúinn	5.6b, 6.4	37, 44
- Óhæfileg töf á leik	5.6a	36
- Ráðleggingar	5.6b	37
Leikröð		
- Fjórleikur	23.6	133
- Fjórmennigur	22	129
- Holukeppni	6.4a	43
- Höggleikur	6.4b	43
- Leika varabolta	6.4	44
- Leika þegar tilbúinn	6.4b	44
- Þegar tekin er lausn	6.4	44
Leita að bolta		
- Bolti hreyfist af slysnri við leik	7.4	48
- Eðlileg leit að bolta	7.1a	46
- Sandur hreyfist við leit	7.1b	47

	Regla	Blaðsíða
Ljúka holu	6.5	44
Lyfta bolta og leggja aftur	Sjá einnig Leggja bolta aftur	
- Hreinsa bolta	14.1c	77
- Hver má lyfta	14.1b	77
- Hver verður að leggja aftur	14.2b	78
- Hvernig leggja á bolta aftur	14.2b	78
- Merkja verður staðsetninguna	14.1a	76
- Nota verður upphaflega boltann	14.2a	77
Manngerðir stigar	Sjá Óeðlilegar vallaraðstæður	93
Nettó skor	3.1c	22
Óeðlilegar vallaraðstæður		
- Bannreitur	16.1f	99
- Bolti finnst ekki	16.1e	99
- Grund í aðgerð	16.1	93
- Hvenær lausn er leyfð	16.1a	93
- Högg greinilega óraunsætt	16.1a	94
- Lausn á almenna svæðinu	16.1b	95
- Lausn á flötinni	16.1d	97
- Lausn úr glompu	16.1c	97
- Lyfta til að athuga hvort lausn er leyfð	16.4	102
- Vítasvæði	16.1a	93
Óhreyfanlegar hindranir	Sjá Óeðlilegar vallaraðstæður	93
Ósláanlegur bolti		
- Aftur-á-línu lausn	19.2	116
- Almenna svæðið	19.2	116
- Fjarlægðarlausn	19.2	116
- Flöt	19.2	116
- Glompa - Lausn innan glompu	19.3	119
- Glompa - Lausn utan glompu	19.3	119
- Hliðarlausn	19.2	116

	Regla	Blaðsíða
- Hvenær taka má lausn	19.1	116
- Vítasvæði	19.1	116
Par/skolli, leikform	21.3	128
Rangur bolti	6.3c	42
Rangur staður		
- Alvarlegt brot	14.7b	86
- Ekki alvarlegt brot	14.7b	86
- Leiðrétting eða ekki	14.7b	86
- Staður þar sem leika verður boltanum	14.7a	85
Ráðlegging og önnur aðstoð		
- Áþreifanleg aðstoð og skjól fyrir höfuðskepnunum	10.2b	60
- Bent á leiklínu	10.2b	58
- Hlutir til að aðstoða við miðun	10.2b	58
- Kyllufuberi stendur fyrir aftan	10.2b	59
- Ráðlegging	10.2a	58
Ráshópar		
- Holukeppni	5.4	36
- Högggleikur	5.4	36
Reglurnar		
- Reglurnar	1.3b	19
- Aðstæður sem reglurnar fjalla ekki um	20.3	123
Reglurnar - Álitamál		
- Að beita viðmiði um „ber augu“ þegar myndbandsgögn eru notuð	20.2	123
- Aðstæður sem reglurnar fjalla ekki um	20.3	123
- Forðast óhæfilega töl	20.1a	121
- Frávísun leikmanna eftir að högggleikskeppni er lokið	20.2	123
- Frávísun leikmanna eftir að úrslit leiks í holukeppni eru endanleg	20.2	123
- Holukeppni	20.1b	121
- Högggleikur	20.1c	122
- Leiðrétta rangan úrskurð	20.2	123

	Regla	Blaðsíða
- Úrskurðir dómara	20.2	123
- Úrskurðir nefndarinnar	20.2	123
Skipt um bolta	4.2c, 6.3b, 14.3a	31, 41, 79
Skynsamlegt mat	1.3b	19
Slá högg		
- Bolti fellur af tii	10.1d	57
- Bolti hreyfist eftir að aftursveifla hefst	9.1b, 10.1d	52, 57
- Bolti hreyfist í vatni	10.1d	57
- Festa kylfuna	10.1b	56
- Slá boltann hreinlega	10.1a	56
- Staðið klofvega yfir eða í leiklínu	10.1c	57
Sokkinn bolti		
- Hvenær lausn er leyfð	16.3a	100
- Hvernig taka á lausn	16.3b	101
Stableford		
- Bolti vísvitandi sveigður úr leið	21.1d	128
- Hvenær umferð lýkur	21.1e	128
- Skor	21.1b	125
- Víti	21.1c	127
- Yfirlit	21.1a	125
Stöðva leik		
- Eldingar	5.7a	37
- Frestun að boði nefndarinnar	5.7a	37
- Hvenær leikmenn mega eða verða að stöðva leik	5.7a, 5.7b	37, 38
- Leikur hafinn að nýju	5.7c	38
- Lyfta bolta	5.7d	38
- Með samkomulagi í holukeppni	5.7a	37
- Tafarlaus frestun nefndarinnar	5.7b	38
- Venjuleg frestun nefndarinnar	5.7b	38
Sveitakeppnir	24	134
Teigur		
- Hreyfa teigmerki	6.2b, 8.1a	41, 49
- Hvenær teigreglur eiga við	6.2a	40

	Regla	Blaðsíða
- Lagfæringar leyfðar	6.2b	41
- Leika verður bolta innan teigsins	6.2b	40
- Tíu má boltann	6.2b	40
Tímabundið vatn	Sjá Óeðlilegar vallaraðstæður	93
Týndur bolti		
- Hvað gera á þegar bolti er týndur	18.2b	112
- Hvenær bolti er týndur	18.2a	111
Umferð lokið	5.3b	35
Út af		
- Hvað gera á þegar bolti er út af	18.2b	112
- Hvenær bolti er út af	18.2a	112
Útbúnaður		
- Leyfð og bönnuð notkun	4.3a	31
- Læknisfræðilegar undanþágur	4.3b	32
Varabolti		
- Hvenær hætta verður leik með varabolta	18.3c	115
- Hvenær leyfður	18.3a	113
- Hvenær varabolti verður að bolta í leik	18.3c	114
- Leika varabolta oftast en einu sinni	18.3c	113
- Tilkynna leik með varabolta	18.3b	113
Vítasvæði		
- Bannreitur	17.1e	107
- Bolta leikið frá vítasvæði og hann er týndur, út af eða ósláanlegur	17.2b	110
- Bolta leikið frá vítasvæði og hann stöðvast innan vítasvæðis	17.2a	107
- Bolta leikið þar sem hann liggur	17.1b	104
- Bolti finnst ekki	17.1c	104
- Engin lausn samkvæmt öðrum reglum	17.3	110
- Hvenær bolti er innan vítasvæðis	17.1a	104
- Hvernig taka á lausn	17.1d	105
- Lausnaraðferðir vegna gulra vítasvæða	17.1d	105
- Lausnaraðferðir vegna rauðra vítasvæða	17.1d	105

	Regla	Blaðsíða
Víti	1.3	19
Völlurinn		
- Bannreitir	2.4	21
- Sértæku svæðin	2.2	20
Þekkja bolta		
- Bolti hreyfist af slysnri þegar reynt er að þekkja hann	7.4	48
- Hvernig þekkja á bolta	7.2	47
- Lyfta bolta til að þekkja hann	7.3	47
Þrileikur holukeppni	21.4a	129
Æfing		
- Fyrir eða á milli umferða - Holukeppni	5.2a	34
- Fyrir eða á milli umferða - Högggleikur	5.2b	35
- Æfing á milli hola	5.5	36
- Æfing við leik hola	5.5	36
- Æfing þegar leikur hefur verið stöðvaður	5.5	36

Reglur um áhugamannaréttindi

Reglurnar um áhugamannaréttindi gera greinarmun á þeim sem leika golf eingöngu sér til ánægju og þeirra sem hafa golf að atvinnu eða leika golf til fjárhagslegs ávinnings. Með viðeigandi takmörkunum, svo sem um verðmæti verðlauna, er reglunum um áhugamannaréttindi ætlað að hvetja áhugakylfinga til að njóta golfkeppninnar, frekar en að einblína á fjárhagslegan ávinning. Ef þú ert áhugakylfingur og brýtur þessar reglur getur þú fyrirgert áhugamannaréttindum þínum og getur þá ekki keppt sem áhugamaður. Því er mikilvægt að þekkja reglurnar um áhugamannaréttindi, sem lesa má á golf.is eða Randa.org.

Útbúnaðarreglur

Útbúnaðarreglurnar innihalda yfirgripsmiklar reglur, forskriftir og leiðbeiningar til að aðstoða framleiðendur og hönnuði útbúnaðar, mótshaldara og leikmenn við að skilja og beita reglunum í tengslum við hönnun og framleiðslu golfkylfa, bolta og annars útbúnaðar. Leikmaðurinn ber ábyrgð á að tryggja að útbúnaður sem hann notar uppfylli reglurnar. Gagnvirka útgáfu útbúnaðarreglnanna má finna á RandA.org, þar á meðal tengla á aðferðarlýsingar og/eða myndrænar lýsingar í tengslum við viðkomandi reglu, forskrift eða mæliaðferð.

Breyttar golfreglur fyrir fatlaða leikmenn

Í breyttu golfreglunum hafa golfreglurnar verið aðlagðar fjórum flokkum fötlunar. Þannig er fötluðum kylfingi gefinn kostur á að leika á jafnréttisgrundvelli við ófatlaða leikmenn, leikmenn með sömu fötlun eða leikmenn með annars konar fötlun. Breyttu golfreglurnar eru ekki sjálfkrafa í gildi og það er á valdsviði hverrar nefndar að ákveða hvort beita eigi einhverjum breyttu golfreglnanna í keppni. Breyttu golfreglurnar má finna í opinberu leiðbeiningunum og einnig á golf.is og RandA.org.

THE DAY-DATE 40

The international symbol of performance and success, reinterpreted with a modernized design and a new-generation mechanical movement.

It doesn't just tell time. It tells history.



OYSTER PERPETUAL DAY-DATE 40


ROLEX



Golf er leikið um allan heim og
R&A og Golfsamband Bandaríkjanna
hafa gefið út þessar sameiginlegu reglur
sem ná til alls golfleiks
í heiminum

