

R&A® USGA®

# Golfreglur

Í gildi frá janúar 2023



vördur



# REGLA

# 1

# Leikurinn, hegðun leikmannsins og reglurnar

## Tilgangur reglu:

Í reglu 1 er eftirfarandi undirstöðuatriðum leiksins lýst:

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

## 1.1 Golfleikurinn

Golf er leikið í umferð sem er 18 (eða færri) holur á velli, með því að slá bolta með kylfu.

Leikur á hverri holu hefst með höggi frá teignum og leiknum lýkur þegar boltinn fer í holu á flötinni (eða þegar holunni lýkur á annan hátt samkvæmt reglunum).

Í hverju höggi leikur leikmaðurinn:

- Völlinn eins og hann kemur að honum, og
- Boltanum eins og hann liggur.

Þó eru undantekningar þar sem golfreglurnar heimila leikmanninum að breyta aðstæðum á vellinum og ætlast til eða leyfa að leikmaðurinn leiki boltanum af öðrum stað en þar sem hann liggur.

## 1.2 Viðmið um hegðun leikmanna

### 1.2a Hegðun sem ætlast er til af öllum leikmönnum

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

- Koma fram af ráðvendni, 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. Slái leikmaður bolta þannig að hætta geti verið á að boltinn hitti einhvern ætti leikmaðurinn að kalla samstundis viðvörun, svo sem hið hefðbundna orð „fore“.
- Ganga vel um völlinn, til dæmis með því að leggja torfusnepla á sinn stað, sléttu glompur, lagfæra boltaför og valda ekki óþarfa skemmdum á vellinum.

Það er vítalaustr samkvæmt golfreglunum þótt ekki sé farið eftir þessu, en nefndin getur veitt leikmanni frávísun fyrir óviðeigandi hegðun sem er gegn anda leiksins, telji nefndin hegðunina alvarlega.

„Alvarleg óviðeigandi hegðun“ er hegðun sem er svo fjarlæg því sem ætlast er til í golfi að sú hámarksrefsing að fjarlægja leikmanninn úr keppninni er réttlætanleg.

Vítum, öðrum en frávísun, má einungis beita leikmann vegna óviðeigandi hegðunar ef slík viðurlög eru hluti hegðunarreglna samkvæmt reglu 1.2b.

### 1.2b Hegðunarreglur

Nefndin má setja eigin viðmið um hegðun leikmanna, í hegðunarreglum sem útfærðar eru sem hluti staðarreglna.

- Hegðunarreglurnar geta kveðið á um víti fyrir brot á þessum viðmiðum, svo sem eins höggs víti eða almenna vítið.

- Nefndin má einnig veita leikmanni frávísun fyrir alvarlega óviðeigandi hegðun sem brýtur í bága við hegðunarreglurnar.

[Sjá Verklag nefnda, hluta 5I](#) (þar sem útskýrð eru þau viðmið sem setja má um hegðun leikmanna).

## 1.3 Leikið samkvæmt reglunum

### 1.3a Merking hugtaksins „reglurnar“. Keppnisskilmálar

Hugtakið „reglurnar“ merkir:

- Reglur 1-25 og skilgreiningarnar í þessum golfreglum, og
- Sérhverjar „staðarreglur“ sem nefndin setur fyrir keppnina eða völlinn.

Leikmenn eru einnig ábyrgir fyrir að fylgja öllum „keppnisskilmálum“ eins og þeir eru ákveðnir af nefndinni (svo sem um þáttökuskilyrði, form og dagsetningar keppninnar, fjölda umferða og fjölda og leikröð hola í umferð).

[Sjá Verklag nefnda, hluta 5C og hluta 8](#) (staðarreglur og fyrirmyn dir að leyfilegum staðarreglum), [hluta 5A](#) (keppnisskilmálar).

### 1.3b Að beita reglunum

(1) **Abyrgð leikmanns á að beita reglunum.** Leikmenn eru ábyrgir fyrir að beita reglunum gagnvart sjálfum sér:

- Ætlast er til að leikmenn viti hvenær þeir hafa brotið reglu og séu heiðarlegir við að beita sjálfa sig vítum.
  - » Ef leikmaður veit að hann hefur brotið reglu sem felur í sér víti og ákveður að yfirlögðu ráði að beita ekki vítinu hlýtur leikmaðurinn **frávísun**.
  - » Ef tveir eða fleiri leikmenn sammælast vísvitandi um að hunsa einhverja reglu eða víti sem þeir vita að er viðeigandi, og einhver þeirra hefur byrjað umferðina, hljóta þeir **frávísun** (jafnvel þótt ekki hafi enn reynt á samkomulagið).
- Þegar nauðsynlegt er að ákvarða staðreyndir er leikmaðurinn ábyrgur fyrir að taka mið af eigin vitnesku um staðreyndir ásamt öðrum upplýsingum sem tiltækari eru án óhæfilegrar fyrirhafnar.
- Leikmaður má óska eftir aðstoð dómara eða nefndarinnar vegna reglnanna, en ef aðstoð er ekki fáanleg innan hæfilegs tíma verður leikmaðurinn að halda leik áfram og bera málið upp við dómara eða nefndina þegar þau eru tiltæk (sjá reglu 20.1).

(2) **Að samþykka „skynsamlegt mat“ leikmannsins við að ákvarða staðsetningu þegar reglunum er beitt.**

- Margar reglur krefjast þess að leikmenn ákvarði stað, línu, jaðar, svæði eða aðra staðsetningu samkvæmt reglunum, svo sem við að:
  - » Áætla hvar bolti skar síðast jaðar vítasvæðis,
  - » Áætla eða mæla þegar bolti er láttinn falla eða er lagður við að taka lausn,
  - » Leggja bolta aftur á upphaflegan stað (hvort sem sá staður er þekktur eða áætlaður).
  - » Ákvarða á hvaða svæði vallarins bolti liggar, þar á meðal hvort bolti sé innan vallar, eða
  - » Ákvarða hvort bolti snerti eða sé í eða á óeðlilegum vallaraðstæðum.
- Slíkar ákvarðanir um staðsetningu þarf að taka án tafa og af vandvirkni, en oft geta þær ekki verið nákvæmar.

- Svo framarlega sem leikmaðurinn gerir allt sem eðlilegt er að ætlast til af honum, miðað við kringumstæður, til að meta eða mæla af nákvæmni verður það mat samþykkt, jafnvel þótt myndbandstækni eða aðrar upplýsingar leiði í ljós, eftir að höggið er slegið, að ákvörðunin var röng.
- Uppgötví leikmaður, áður en höggið er slegið, að ákvörðunin var röng verður að leiðréttu hana (sjá reglu 14.5).

### 1.3c Víti

(1) **Athafnir sem leiða til víta.** Beitt er víti þegar brot á reglu orsakast af athöfnum leikmannsins sjálfs eða athöfnum kylfubera hans (sjá reglu 10.3c).

Víti er einnig beitt þegar:

- Annar einstaklingur aðhefst eitthvað sem hefði leitt til vísins ef það væri gert af leikmanninum eða kylfubera hans og einstaklingurinn gerir það að beiðni leikmannsins eða með hans leyfi, eða
- Leikmaðurinn sér annan einstakling um það bil að aðhafast eitthvað í tengslum við bolta eða útbúnað leikmannsins sem leikmaðurinn veit að leiðir til reglubrots ef gert af leikmanninum eða kylfubera hans og leikmaðurinn gerir ekki eðlilegar ráðstafanir til að mótmæla eða stöðva viðkomandi.

(2) **Stig víta.** Vítum er ætlað að eyða öllum hugsanlegum ávinningi leikmannsins. Stig víta eru í aðalatriðum þrjú:

- Eins höggs víti. Þetta víti á bæði við í *holukeppni* og í höggleik samkvæmt ákveðnum reglum þar sem annaðhvort (a) hugsanlegur ávinningur af broti er líttill eða (b) leikmaður tekur lausn gegn víti með því að leika bolta frá öðrum stað en þar sem upphaflegi boltinn liggur.
- Almennt víti (holutap í *holukeppni*, tveggja högga víti í höggleik). Þetta víti á við um brot á flestum reglum, þar sem hugsanlegur ávinningur er meiri en þar sem viðurlögin felast í einu vitahöggi.
- Frávísun. Bæði í *holukeppni* og í höggleik kann leikmaður að hljóta frávísun frá keppninni fyrir ákveðnar athafnir eða reglubrot sem fela í sér alvarlega óviðeigandi hegðun (sjá reglu 1.2) eða ef hugsanlegur ávinningur er of mikill til að hægt sé að telja skor leikmannsins gilt.

(3) **Oleyfilegt að breyta vítum.** Vítum skal einungis beitt eins og mælt er fyrir um í golfreglunum:

- Hvorki leikmaður né nefndin hafa leyfi til að beita vítum á annan hátt, og
- Röng beiting vísins eða að víti sé ekki beitt skal aðeins gilda þegar of seint er að leiðréttu það (sjá reglur 20.1b(2), 20.1b(3), 20.2d og 20.2e).

Í *holukeppni* mega leikmaðurinn og mótherji hans komast að samkomulagi vegna ágreinings um reglurnar, svo fremi að þeir sammælist ekki vísvitandi um að beita reglunum á rangan hátt (sjá reglu 20.1b(1)).

(4) **Að beita vítum á endurtekin reglubrot.** Hvort leikmaður fái margföld víti fyrir að brjóta margar reglur eða sömu regluna endurtekið ræðst af því hvort atburðarásin hafi verið rofin og hvað leikmaðurinn gerði.

Með tilliti til beitingar þessarar reglu getur tvennt rofið atburðarásina:

- Leikmaðurinn slær högg, og

- Leikmanninum er ljóst eða verður ljóst að um reglubrot kann að vera að ræða (þar á meðal þegar leikmaðurinn veit að hann braut reglu, þegar leikmanninum er sagt að um reglubrot sé að ræða eða þegar leikmaðurinn er óviss um hvort hann hafi brotið reglu).

Vítum er beitt þannig:

- Einföldu víti beitt á endurtekin brot á milli þess að atburðarásin er rofin: Ef leikmaður brýtur margar reglur eða sömu regluna endurtekið á milli þess að atburðarásin er rofin fær hann einungis eitt víti. Ef reglurnar sem voru brotnar hafa ólík vítaákvæði fær leikmaðurinn eingöngu alvarlegasta vítið.
- Margföldum vítum beitt fyrir brot fyrir og eftir að atburðarásin er rofin: Ef leikmaður brýtur reglu og brýtur síðan sömu reglu eða aðra reglu eftir að atburðarásin hefur verið rofin fær leikmaðurinn margföld víti.

**Undantekning – Að leggja ekki aftur bolta sem hefur hreyfst**: Ef leikmaður á að leggja aftur bolta sem hefur hreyfst, samkvæmt reglu 9.4, en gerir það ekki og leikur af röngum stað fær hann einungis almenna vítið samkvæmt reglu 14.7a.

**Hins vegar** bætast öll vítahögg sem leikmaðurinn hlýtur við að taka lausn gegn víti (svo sem eins höggs víti samkvæmt reglum 17.1, 18.1 og 19.2) alltaf við önnur víti.

**Tilgangur reglu:**

Í reglu 2 eru kynnt þau grunnatriði sem hver leikmaður ætti að þekkja um völlinn:

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

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 leikmaðurinn hefur við að leika boltanum eða að fá lausn.

## 2.1 Vallarmörk og út af

Golf er leikið á velli og mörk hans eru ákvörðuð af nefndinni. Svæði sem ekki eru á vellinum eru út af.

## 2.2 Skilgreind svæði á vellinum

Alls eru svæði vallarins fimm.

### 2.2a Almenna svæðið

Almenna svæðið nær yfir allan völlinn **nema** þau fjögur sértæku svæði vallarins sem lýst er í reglu 2.2b.

Svæðið er kallað „almenna svæðið“, því:

- Það nær yfir stærstan hluta vallarins og þaðan mun bolta leikmannsins oftast verða leikið, þar til boltinn hafnar á flötinni.
- Svæðinu tilheyra allar tegundir yfirborðs og gróðurs eða fastra hluta sem eru á svæðinu, svo sem brautir, kargi ogtré.

## MYND 2.2: SKILGREIND SVÆÐI VALLARINS



**Almenna svæðið** nær yfir allan völlinn nema eftifarandi:

- |           |             |
|-----------|-------------|
| 1 Teiginn | 3 Vítasvæði |
| 2 Glompur | 4 Flötina   |

### 2.2b Sértaeku svæðin fjögur

Sérstakar reglur gilda um þau fjögur svæði vallarins sem eru ekki innan almenna svæðisins:

- Teiginn sem leikmaðurinn verður að nota til að hefja leik á holunni sem hann er að leika (regla 6.2),
- Öll vítasvæði (regla 17),
- Allar glompur (regla 12), og
- Flöt holunnar sem verið er að leika (regla 13).

### 2.2c Að ákvarða svæði vallarins þar sem bolti liggur

Svæði vallarins þar sem bolti leikmanns liggur hefur áhrif á hvaða reglur eiga við þegar boltanum er leikið eða lausn fengin.

Alltaf er litið svo á að bolti liggi á aðeins einu svæði vallarins í senn:

- Ef boltinn er bæði á almenna svæðinu og einu fjögurra sértaeku svæða vallarins telst boltinn liggja á því sértaeka svæði vallarins.
- Ef boltinn liggur á tveimur sértaekum svæðum vallarins er litið svo á að hann liggi á því svæði sem er fyrr í eftifarandi röð: Vítasvæði, glompa, flöt.

## 2.3 Hlutir eða aðstæður sem kunna að trufla leik

Ákveðnar reglur kunna að veita lausn án vítis frá truflun vegna tiltekinna skilgreindra hluta eða aðstæðna, svo sem:

- Lausungar (regla 15.1),
- Hreyfanlegra hindrana (regla 15.2), og
- Óeðlilegra vallaraðstæðna, sem eru dýraholar, grund í aðgerð, óhreyfanlegar hindranir og tímabundið vatn (regla 16.1).

**Á hinn bóginн** er lausn án vítis ekki veitt frá vallarmarkahlutum eða hlutum vallar sem trufla leik.

## 2.4 Bannreitir

Bannreitur er skilgreindur hluti óeðlilegra vallaraðstæðna (sjá reglu 16.1f) eða vítasvæðis (sjá reglu 17.1e), þar sem leikur er óheimill.

Leikmaður verður að taka lausn þegar:

- Bolti hans liggur innan bannreits, eða
- Bannreitur truflar svæði fyrirhugaðrar stöðu eða sveiflusviðs við leik bolta sem liggur utan bannreitsins (sjá reglur 16.1f og 17.1e).

**Sjá Verklag nefnda, hluta 5I(2) (hegðunarreglur kunna að banna leikmönnum að fara inn á bannreit).**

## REGLA

# 3

# Keppnin

### Tilgangur reglu:

Regla 3 spannar þrjú grunnatriði allra golfkeppna:

- Keppt er í holukeppni eða í höggleik,
- Ýmist er leikið í einstaklingskeppni eða með samherja í liði, og
- Ýmist er fært brúttóskor (engum forgjafarhöggum er beitt) eða nettóskor (þar sem forgjafarhöggum er beitt).

## 3.1 Grunnatriði allra golfkeppna

### 3.1a Leikform: Holukeppni eða höggleikur

(1) Holukeppni eða venjulegur höggleikur. Þessi tvö leikform eru mjög ólík:

- Í *holukeppni* (sjá reglu 3.2) keppa leikmaður og mótherji gegn hvor öðrum og vinna, tapa eða jafna holur.
- Í *venjulegu formi höggleiks* (sjá reglu 3.3) keppa allir leikmenn gegn hverjir öðrum um heildarskor, þ.e. samtals fjölda högga hvers leikmanns (sleginna högga og vítahögga) til að ljúka hverri holu í öllum umferðum.

Flestari golfreglnanna eiga við um bæði leikformin, en tilteknar reglur eiga aðeins við um annað þeirra.

**Sjá Verklag nefnda, hluta 6C(11) (leiðbeiningar til nefndarinnar ef hún heldur keppni þar sem leikformin tvö eru sameinuð í einni umferð).**

(2) Önnur form höggleiks. Regla 21 fjallar um önnur form höggleiks (Stableford, hámarksskor og par-skolla) þar sem ólíkar aðferðir eru notaðar við að ákvarða skor. Reglur 1-20 eiga við í þessum leikformum, en með þeim frávikum sem fram koma í reglu 21.

### 3.1b Hvernig leikmenn keppa: Leikið sem einstaklingar eða samherjar

Golf er leikið annaðhvort af stökum leikmönnum sem keppa sem einstaklingar eða af samherjum sem keppa saman í liði.

Þótt reglur 1-20 og regla 25 leggi áherslu á einstaklingskeppni eiga þær einnig við:

- Í keppnum þar sem samherjar koma við sögu (fjórmenningur og fjórleikur), með þeim frávikum sem fram koma í reglum 22 og 23, og
- Í sveitakeppnum, með frávikum sem lýst er í reglu 24.

### 3.1c Hvernig leikmenn skora: Brúttóskor eða nettóskor

(1) Keppnir án forgjafar. Í keppnum án forgjafar:

- Er „brúttóskor“ leikmanns á holu eða í umferð samtals fjöldi högga hans (þ.e. sleginna högga og vítahögga).
- Er forgjöf leikmannsins ekki notuð.

(2) Forgjafarkeppnir. Í keppnum með forgjöf:

- Er „nettóskor“ leikmanns á holu eða í umferð brúttóskorið, leiðrétt með forgjafarhöggum leikmannsins.
- Tilgangurinn með þessu er að leikmenn á ólíkum getustigum geti keppt á sanngjarnan hátt.

## 3.2 Holukeppni

**Tilgangur reglu:**

Sérstakar reglur gilda um holukeppni (einkum um gjafir og að veita upplýsingar um fjölda högga) því leikmaðurinn og mótherji hans:

- **Keppa eingöngu gegn hvor öðrum á hverri holu,**
- **Geta fylgst með leik hvor annars, og**
- **Geta gætt eigin hagsmunu.**

### 3.2a Úrslit holu og leiks

(1) **Að vinna holu.** Leikmaður vinnur holu þegar:

- Hann lýkur holunni í færri höggum (þ.e. slegnum höggum og víta höggum) en mótherjinn,
- Mótherjinn gefur holuna, eða
- Mótherjinn hlýtur almenna vítið (holutap).

Ef bolti mótherjans er á hreyfingu og þarf að fara í holu til að jafna holuna og boltinn er vísvitandi sveigður úr leið eða stöðvaður af einhverjum þegar engar raunhæfar líkur eru lengur á að boltinn fari í holu (t.d. þegar boltinn hefur rúllað fram hjá holunni og mun ekki rúlla til baka) eru úrslit holunnar ráðin og leikmaðurinn vinnur holuna (sjá undantekningu við reglu 11.2a).

(2) **Að jafna holu.** Hola er jöfn (einnig lýst sem að hola „falli“) þegar:

- Leikmaðurinn og mótherjinn ljúka holunni á sama höggafjölda (þ.e. fjölda sleginna högga og víta högga), eða
- Leikmaðurinn og mótherjinn komast að samkomulagi um að holan sé jöfn (**en** það má ekki fyrr en að minnsta kosti annar leikmaðurinn hefur slegið högg til að hefja leik á holunni).

(3) **Að vinna leik.** Leikmaður vinnur leik þegar:

- Leikmaðurinn leiðir með fleiri holum en eftir er að leika,
- Mótherjinn gefur leikinn, eða
- Mótherjinn hlýtur frávísun.

(4) **Jafn leikur framlengdur.** Ef leikur er jafn eftir lokaholuna:

- Er leikurinn framlengdur um eina holu í einu þar til annar leikmaðurinn sigrar. Sjá reglu 5.1 (framlengdur leikur er framhald sömu umferðar, ekki ný umferð).
- Holurnar eru leiknar í sömu röð og í umferðinni, nema nefndin ákveði aðra röð.

**Þó** geta keppnisskilmálar kveðið á um að leiknum skuli ljúka með jafntefli, í stað þess að vera framlengdur.

(5) **Hvenær úrslit eru endanleg.** Úrslit leiks teljast endanleg á þann hátt sem nefndin tilgreinir (og koma ætti fram í keppnisskilmálunum), svo sem:

- Þegar úrslitin er skráð á opinbera skortöflu eða á annan tilgreindan hátt, eða
- Þegar úrslitin eru tilkynnt til einstaklings sem tilnefndur hefur verið af nefndinni.

[Sjá Verklag nefnda, hluta 5A\(7\) \(ráðleggingar um hvernig úrslit leiks verða endanleg\).](#)

### 3.2b Gjafir

- (1) **Leikmaður má gefa högg, holu eða leik.** Leikmaður má gefa mótherja sínum næsta högg hans, holu eða leikinn:
- **Að gefa næsta högg.** Petta má gera hvenær sem er áður en mótherjinn slær næsta högg.
    - » Mótherjinn hefur þá lokið holunni á skori sem innifelur gefna höggið og hver sem er má fjarlægja boltann.
    - » Högg sem er gefið á meðan bolti mótherjans er á hreyfingu eftir síðasta högg hans á við um næsta högg mótherjans, nema boltinn hafni í holu (og þá skiptir gjöfin ekki mál).
    - » Leikmaðurinn má gefa næsta högg mótherjans með því að sveigja bolta hans úr leið eða stöðva boltann, því aðeins að það sé beinlínis gert til að gefa næsta högg mótherjans og þegar engar raunhæfar líkur eru á að boltinn geti stöðvast í holu.
  - **Að gefa holu.** Petta má gera hvenær sem er áður en leik um holuna er lokið (sjá reglu 6.5), þar á meðal áður en leikmenn hefja leik á holunni.
- Hins vegar** mega leikmaður og mótherji hans ekki komast að samkomulagi um að gefa hvor öðrum holur í þeim tilgangi að stytta leikinn. Geri þeir það, vitandi að slíkt er óleyfilegt, hljóta þeir **frávísun**.
- **Að gefa leikinn.** Petta má gera hvenær sem er áður en úrslit leiksins eru ráðin (sjá reglur 3.2a(3) og (4)), þar á meðal áður en leikurinn hefst.

- (2) **Hvernig er gefið.** Gjöf er því aðeins gild að henni sé komið skýrt á framfæri:

- Það getur gerst munnlega eða með athöfnum sem sýna ljóslega þá ætlun leikmannsins að gefa höggið, holuna eða leikinn (t.d. með bindingu).
- Ef mótherjinn lyftir bolta sínum, og brýtur þar með reglu, vegna eðlilegs misskilnings um að orð eða athafnir leikmannsins hafi falið í sér gjöf næsta höggs, holunnar eða leiksins, er það vítalust og leggja verður boltann aftur á upphaflegan stað (sem þarf að áætla ef hann er óþekktur) (sjá reglu 14.2).

Gjöf er endanleg og ekki má hafna henni eða draga hana til baka.

### 3.2c Beiting forgjafar í holukeppni með forgjöf

- (1) **Að tilkynna forgjöf.** Leikmaðurinn og mótherjinn ættu að upplýsa hvor annan um forgjöf sína áður en leikurinn hefst.

Ef leikmaður tilkynnir ranga forgjöf fyrir leik eða meðan á leik stendur og leiðréttir það ekki áður en mótherjinn slær næsta högg sitt:

- **Tilkynnt forgjöf of há.** Leikmaðurinn hlýtur **frávísun** ef þetta hefur áhrif á fjölda högga sem leikmaðurinn gefur eða þiggur. Hafi þetta ekki slík áhrif er það vítalust.
- **Tilkynnt forgjöf of lág.** Það er vítalust og leikmaðurinn verður að nota lágu forgjöfina til að reikna fjölda högga sem hann gefur eða þiggur.

- (2) **Holur þar sem forgjafarhöggum er beitt.**

- 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 (nema nefndin ákveði annað).

Hver leikmaður er ábyrgur fyrir að vita á hvaða holum hann skuli gefa eða þiggja forgjafarhögg, byggt á forgjafarröð hola, sem ákveðin hefur verið af nefndinni (röðina má oftast sjá á skorkortinu).

Ef leikmennirnir beita forgjöf á rangan hátt á holu fyrir mistök standa úrslit holunnar óbreytt, nema þeir leiðrétti mistokin í tíma (sjá reglu 3.2d(3)).

### 3.2d Ábyrgð leikmanns og mótherja

- (1) **Að upplýsa mótherja um höggafjölda.** Mótherjinn má hvenær sem er, á meðan hola er leikin eða eftir að holu lýkur, spyrja leikmanninn um höggafjölda hans á holunni (þ.e. slegin högg og víta högg).

Þetta gefur mótherjanum færi á að ákveða hvernig hann vilji slá næsta högg sitt og leika það sem eftir er holunnar, eða að staðfesta úrslit holunnar sem var að ljúka.

Pegar leikmaðurinn er spurður um höggafjölda, eða þegar hann upplýsir um höggafjölda án þess að vera spurður:

- Verður leikmaðurinn að gefa upp réttan höggafjölda.
- Leikmaður sem svarar ekki spurningu mótherjans um höggafjölda telst hafa tilgreint rangan höggafjölda.

Leikmaðurinn fær **almenna vítið (holutap)** ef hann tilgreinir rangan höggafjölda, nema hann leiðrétti það í tíma:

- **Rangur höggafjöldi tilgreindur á meðan hola er leikin.** Leikmaðurinn verður að gefa upp réttan höggafjölda áður en mótherjinn slær næsta högg sitt eða aðhefst eitthvað sambærilegt (svo sem að gefa leikmanninum næsta högg eða holuna).
- Rangur höggafjöldi tilgreindur eftir að leik á holu er lokið. Leikmaðurinn verður að gefa upp réttan höggafjölda:
  - » Áður en annar hvor leikmannanna slær högg til að hefja leik á annarri holu eða aðhefst eitthvað sambærilegt (svo sem að gefa næstu holu eða leikinn), eða,
  - » Á síðustu holu leiksins, áður en úrslit leiksins eru endanleg (sjá reglu 3.2a(5)).

**Undantekning – Vítalaust ef engin áhrif á úrslit holu:** Ef leikmaðurinn gefur upp rangan höggafjölda eftir að leik á holu er lokið, en það hefur ekki áhrif á skilning mótherjans á hvort holan vannst, tapaðist eða var jöfn, er það vítalaust.

- (2) **Að upplýsa mótherja um víti.** PEGAR leikmaður bakar sér víti:

- Verður leikmaðurinn að upplýsa mótherjann um vítið eins fljótt og hægt er, að teknu tilliti til hversu nærri leikmaðurinn er mótherjanum og annarra kringumstæðna. Ekki er víst að alltaf sé hægt að upplýsa mótherjann um vítið áður en mótherjinn slær næsta högg sitt.
- Þessi krafa á einnig við þótt leikmaðurinn viti ekki um vítið (því ætlast er til að leikmenn viti hvenær þeir hafa brotið golfreglu).

Ef leikmaðurinn gerir það ekki og leiðréttir það ekki áður en mótherjinn slær næsta högg sitt eða aðhefst eitthvað sambærilegt (svo sem að gefa leikmanninum næsta högg eða holuna), fær leikmaðurinn **almenna vítið (holutap)**.

**Undantekning – Vítalaust ef mótherjinn vissi af víti leikmannsins:** Ef mótherjinn vissi að leikmaðurinn bakaði sér víti, svo sem þegar hann sér augljóslega að leikmaðurinn tekur lausn gegn víti, er það vítalaust fyrir leikmanninn að hafa ekki sagt mótherjanum frá því.

- (3) **Að vita stöðu leiksins.** Ætlast er til af leikmönnum að þeir viti stöðu leiksins, þ.e. hvort annar þeirra leiðir með tilteknum holufjölda („holur upp“ í leiknum) eða hvort leikurinn er jafn („allt jafnt“).

Ef leikmennirnir sammælast fyrir mistök um ranga stöðu leiksins:

- Mega þeir leiðréttta stöðuna áður en annar þeirra slær högg til að hefja leik á annarri holu eða, ef um síðustu holuna er að ræða, áður en úrslit leiksins eru endanleg (sjá reglu 3.2a(5)).
- Ef staðan er ekki leiðrétt þannig í tíma gildir þessi ranga staða leiksins sem raunveruleg staða hans.

**Undantekning – Pregar leikmaður óskar tímanlega eftir úrskurði:** Ef leikmaðurinn óskar tímanlega eftir úrskurði (sjá reglu 20.1b) og í ljós kemur að mótherjinn annaðhvort (1) gaf upp rangan höggafjölda eða (2) sagði leikmanninum ekki frá víti, þarf að leiðréttta ranga stöðu leiksins.

- (4) **Að gæta eigin réttinda og hagsmuna.** Leikmenn í *holukeppni* ættu að gæta eigin réttinda og hagsmuna samkvæmt golfreglunum:

- Ef leikmaður veit eða heldur að mótherjinn hafi brotið reglu sem leiðir til vítis má leikmaðurinn bregðast við eða líta fram hjá reglubrotinu.
- **Á hinn bóginn** ef leikmaðurinn og mótherjinn koma sér vísvitandi saman um að líta fram hjá reglubroti eða víti sem þeir vita að á við, og hvorugur þeirra hefur byrjað umferðina, hljóta báðir leikmennirnir **frávísun** samkvæmt reglu 1.3b.
- Ef leikmaðurinn og mótherjinn eru ósammála um hvort annar þeirra hafi brotið reglu má hvor þeirra sem er gæta réttinda sinna með því að óska eftir úrskurði samkvæmt reglu 20.1b.

Ef dómarí sinnir einum leik alla umferðina er dómarinn ábyrgur fyrir að bregðast við öllum reglubrotum sem hann sér eða er sagt frá (sjá reglu 20.1b(1)).

### 3.3 Högggleikur

**Tilgangur reglu:**

Um högggleik gilda sérstakar reglur (einkum varðandi skorkort og að leika í holu) því:

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

Eftir umferðina verða leikmaðurinn og ritarinn (sá sem heldur utan um skor leikmannsins) að staðfesta að skor leikmannsins á hverri holu sé rétt og leikmaðurinn verður að skila skorkortinu til nefndarinnar.

#### 3.3a Sigurvegari í högggleik

Sigurvegarinn er sá leikmaður sem lýkur öllum umferðum í fæstum höggum (slegnum höggum og vítahöggum).

Í keppni með forgjöf merkir þetta lægsta nettó heildarskor.

**Sjá Verklag nefnda, hluta 5A(6)** (í keppnisskilmálum ætti að ákvarða hvernig skorið er úr um jafntefli).

### 3.3b Skor í höggleik

Ritarinn heldur utan um skor leikmannsins á skorkorti hans. Ritarinn er annaðhvort tilnefndur af nefndinni eða valinn af leikmanninum á einhvern hátt sem nefndin samþykkir.

Leikmaðurinn verður að hafa sama ritara alla umferðina, nema nefndin samþykki breytingu, annaðhvort fyrir eða eftir að hún á sér stað.

- (1) **Ábyrgð ritara: Að skrá og staðfesta skor hola á skorkorti.** Eftir hverja holu á meðan umferðin er leikin ætti ritarinn að bera höggafjöldann á holunni undir leikmanninn (þ.e. slegin högg og vítað högg) og skrá brúttó höggafjöldann á skorkortið.

Að lokinni umferðinni:

- Verður ritarinn að staðfesta skor holanna á skorkortið.
- Ef leikmaðurinn hafði fleiri en einn ritara verður hver þeirra að staðfesta skor á þeim holum sem hann var ritari, **en** ef einn þeirra sá leikmanninn leika allar holurnar getur sá ritari staðfest skorið á öllum holunum.

Ritari getur neitað að staðfesta skor sem hann telur vera rangt. Í slíkum tilfellum þarf nefndin að fara yfir allar fyrirliggjandi staðreyndir og ákveða skor leikmannsins á holunni. Ef ritarinn neitar að staðfesta það skor getur nefndin staðfest skorið eða samþykkt staðfestingu einhvers annars sem sá athafnir leikmannsins á holunni.

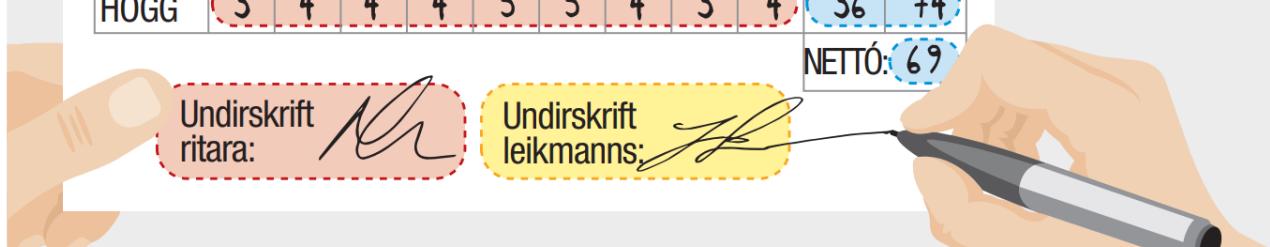
Ef ritari, sem jafnframt er leikmaður, staðfestir vísvitandi rangt skor á holu ætti ritarinn að hljóta **frávísun** samkvæmt reglu 1.2a.

#### MYND 3.3b: ÁBYRGÐ VARÐANDI SKORKORT Í HÖGGLEIK MEÐ FORGJÖF

Nafn:	Jón Jónsson										For	X	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: 



- (2) **Ábyrgð leikmanns: Staðfesta skor á holunum og skila skorkorti.** Á meðan umferðin er leikin ætti leikmaðurinn að halda utan um skor sitt á hverri holu.

Að lokinni umferðinni:

- Ætti leikmaðurinn að fara vandlega yfir skor hverrar holu eins og það var skráð af ritaranum og gera út um hugsanleg vafaatriði með nefndinni,
- Verður leikmaðurinn að tryggja að ritarinn staðfesti skor holanna á skorkortinu,
- Má leikmaðurinn ekki breyta skori sem skráð hefur verið af ritaranum, **nema** með samþykki ritarans eða leyfi nefndarinnar (en hvorki leikmaðurinn né ritarinn þurfa að staðfesta breytta skorið sérstaklega), og
- Verður leikmaðurinn að staðfesta skor holanna á skorkortinu og skila því án tafa til nefndarinnar. Eftir það má leikmaðurinn ekki breyta skorkortinu.

Brjóti leikmaðurinn í bága við einhverja af þessum kröfum reglu 3.3b hlýtur hann **frávísun**.

**Undantekning – Vítalaust ef brot orsakast af því að ritari sinnti ekki skyldum sínum:** Það er vítalaust ef nefndin kemst að þeiri niðurstöðu að brot leikmannsins á reglu 3.3b(2) orsakaðist af því að ritarinn sinnti ekki skyldum sínum (t.d. með því að halda á brott með skorkortið eða án þess að staðfesta það), svo framarlega að þetta gerðist án þess að leikmaðurinn fengi um það ráðið.

**Sjá Verklag nefnda, hluta 5A(5)** (ráðleggingar um hvernig eigi að skilgreina hvenær skorkorti hefur verið skilað).

**Sjá Verklag nefnda, hluta 8; Fyrirmynnd staðarreglu L-1** (vægari refsing fyrir að skila skorkorti án staðfestingar).

(3) **Rangt skor á holu.** Ef leikmaðurinn skilar skorkorti með röngu skori á einhverri holu:

- Skor hærra en rétt er. Hærra skorið gildir.
- Skor lægra en rétt er eða engu skori skilað. Leikmaðurinn fær **frávísun**.

**Undantekning – Óþekkt víti ekki skráð:** Ef skor leikmannsins á einni eða fleiri holum er lægra en rétt er vegna þess að þar vantar eitt eða fleiri vítablögg sem leikmaðurinn vissi ekki, áður en hann skilaði skorkortinu, að hann hafði bakað sér:

- Fær leikmaðurinn ekki frávísun.
- Þess í stað, ef mistökin koma í ljós áður en keppninni lýkur, mun nefndin endurskoða skor leikmannsins á holunni eða holunum með því að bæta við **því vítablögg eða þeim vítablöggum sem hefðu átt að vera innifalin** í skori holunnar eða holanna, samkvæmt reglunum.

Þessi undantekning á ekki við:

- Pegar óþekkta vítið felst í frávísun, eða
- Pegar leikmanninum hafði verið sagt að víti kynni að eiga við eða hann var óviss um hvort víti ætti við og bar það ekki undir nefndina áður en hann skilaði skorkortinu.

(4) **Leikmaður ekki ábyrgur fyrir birtingu forgjafar á skorkorti eða að leggja saman skor.** Engin krafa er gerð um að forgjöf leikmanns sé sýnd á skorkortinu eða að leikmenn leggi saman skor sín. Skili leikmaður skorkorti þar sem hann hefur gert mistök við skráningu eða beitingu forgjafar, eða þar sem hann hefur gert mistök við samlagningu, er það vítalaust.

Eftir að nefndin hefur fengið skorkortið frá leikmanninum við lok umferðarinnar er nefndin ábyrg fyrir að:

- Leggja saman skor leikmannsins og

- Reikna forgjafarhögg leikmannsins í keppninni og að nota hana til að reikna nettóskor leikmannsins.

**Sjá Verklag nefnda, hluta 8; Fyrirmynd staðarreglu L-2** (að gera leikmann ábyrgan fyrir forgjöf á skorkorti).

### 3.3c Ekki leikið í holu

Leikmaður verður að ljúka hverri holu í umferð með því að leika í holu. Ef leikmaður leikur ekki í holu á einhverri holu:

- Verður leikmaðurinn að leiðréttu mistökin áður en hann slær högg til að hefja leik á annarri holu, eða, ef um síðustu holu umferðarinnar er að ræða, áður en hann skilar skorkortinu.
- Ef mistökin eru ekki leiðrétt í tíma fær leikmaðurinn **frávísun**.

**Sjá reglur 21.1, 21.2 og 21.3** (reglur fyrir önnur form höggleiks (Stableford, hámarksskor og par/skolla) þar sem skor er ákvarðað á annan hátt og leikmaður hlýtur ekki frávísun þótt hann leiki ekki í holu).

# Útbúnaður leikmannsins

## Tilgangur reglu:

Regla 4 nær yfir útbúnaðinn sem leikmenn mega nota þegar umferð er leikin. Vegna þess grundvallaratriðis að golf er krefjandi leikur þar sem árangur á að ráðast af dómgreind, færni og hæfileikum leikmannsins verður hann að:

- Nota leyfilegar kylfur og bolta,
- Nota mest 14 kylfur, og
- Sæta takmörkunum um notkun annars útbúnaðar sem er honum til aðstoðar við leik.

Varðandi ítarlegar kröfur um kylfur, bolta og annan útbúnað og aðferðir við ráðgjöf og skil á útbúnaði til skoðunar með tilliti til reglnanna, sjá útbúnaðarreglurnar.

## 4.1 Kylfur

### 4.1a Kylfur sem eru leyfðar til að slá högg

(1) **Leyfilegar kylfur.** Við að slá högg verður leikmaðurinn að nota kylfu sem uppfyllir kröfur útbúnaðarreglunnar þegar:

- Hún er ný, eða
- Leikeiginleikum hennar hefur verið breytt á einhvern hátt (sjá þó reglu 4.1a(2) varðandi kylfu sem hefur skemmt við leik umferðar).

**Hins vegar**, ef leikeiginleikar leyfilegrar kylfu breytast vegna slits við venjulega notkun er kylfan enn leyfileg.

„Leikeiginleikar“ kylfu vísa til sérhvers hluta kylfunnar eða eiginleika hennar sem hefur áhrif á hvernig hún hegðar sér þegar högg er slegið eða við miðun. Þetta á við um t.d., en þó ekki einskorðað við, þyngingar, legu, fláa, miðunareiginleika og leyfilegra viðbótarhluta.

(2) **Notkun, skipti eða viðgerð á kylfu sem skemmist á meðan umferð er leikin.** Ef leyfileg kylfa skemmist á meðan umferð er leikin, eða á meðan leikur er stöðvaður samkvæmt reglu 5.7a, má leikmaðurinn skipta um kylfuna, nema kylfan hafi skemmt við misbeitingu.

**Þó** er litið svo á að skemmda kylfan sé leyfileg það sem eftir er umferðarinnar, óháð eðli eða ástæðu skemmdanna (**en** þetta á ekki við í umspili í höggileik, sem er ný umferð).

Það sem eftir er umferðarinnar má leikmaðurinn:

- Halda áfram að slá högg með skemmdu kylfunni, eða

Hafi kylfan ekki skemmt við misbeitingu, láta gera við kylfuna eða skipta um hana (sjá reglu 4.1b(4)). Skipti leikmaðurinn um skemmdu kylfuna verður leikmaðurinn að taka skemmdu kylfuna úr umferð áður en hann slær næsta högg, í samræmi við aðferðina í reglu 4.1c(1).

„Skemmd á meðan umferð er leikin“ merkir að einhver hluti eða eiginleiki kylfu hafi breyst vegna einhverrar athafnar á meðan umferðin var leikin (þar á meðal á meðan leikur var stöðvaður samkvæmt reglu 5.7a), hvort sem er:

- Af leikmanninum (svo sem við að slá högg eða við æfingasveiflu með kylfunni, við að setja kylfuna í golfpoka eða taka hana úr golfpoka, missa hana, styðja sig við hana eða misbeita ), eða
- Af einhverjum öðrum einstaklingi, vegna utanaðkomandi áhrifa eða náttúruaflanna.

**Pó** hefur kylfa ekki „skemmst á meðan umferð er leikin“ ef leikeiginleikum hennar er vísvitandi breytt af leikmanninum á meðan umferðin er leikin, eins og fjallað er um í reglu 4.1a(3).

**(3) Vísvitandi breyting á leikeiginleikum kylfu á meðan umferð er leikin.** Leikmaður má ekki slá högg með kylfu ef hann hefur vísvitandi breytt leikeiginleikum hennar á meðan umferðin er leikin (þar á meðal á meðan leikur var stöðvaður samkvæmt reglu 5.7a):

- Með því að nota stillingar eða breyta kylfunni með áþreifanlegum hætti (**nema** þegar leyft er að lagfæra skemmdir samkvæmt reglu 4.1a(2)), eða
- Með því að bera eitthvað efni á kylfuhaußinn (að undanskildu því að hreinsa hann) til að hafa áhrif á virkni kylfuhaußins þegar högg er slegið.

**Undantekning - Stillanlegri kylfu breytt í upphaflega stillingu eða óleyfileg viðbót við kylfu fjarlægð:** Það er vítalaust og nota má kylfuna til að slá högg í eftirfarandi tveimur tilfellum:

- Ef leikeiginleikum kylfu var breytt með því að nota stillimöguleika á kylfunni og kylfan er síðan færð í upphaflegt horf með stillingunni, að því marki sem hægt er, áður en högg er slegið með kylfunni.
- Óleyfileg viðbót við kylfuna (svo sem límmiði á höggfletinum) er fjarlægður af kylfunni áður en högg er slegið með henni.

#### **Víti fyrir að slá högg í andstöðu við reglu 4.1a: Frávísun.**

- Það er vítalaust samkvæmt þessari reglu að bera (án þess að slá högg með) óleyfilega kylfu eða kylfu þar sem leikeiginleikum hefur vísvitandi verið breytt á meðan umferðin er leikin.
- **Pó** er slík kylfa talin með, með tilliti til 14 kylfu hámarksfjöldans í reglu 4.1b(1).

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

**(1) Hámark 14 kylfur.** Leikmaður má ekki:

- Byrja umferð með fleiri en 14 kylfum, eða
- Hafa fleiri en 14 kylfur á meðan umferðin er leikin.

Þetta hámark nær til allra kylfa sem eru bornar af eða fyrir leikmanninn. **Pó** nær það ekki til hluta brotinnar kylfu og aðskilinna kylfuhluta (svo sem kylfuhauß, skraft og grip) sem eru bornir af eða fyrir leikmanninn við upphaf umferðarinnar.

Ef leikmaðurinn byrjar umferð með færri en 14 kylfum má hann bæta við kylfum á meðan umferðin er leikin, upp að 14 kylfu hámarkinu (sjá reglu 4.1b(4) varðandi takmarkanir í því efni). Kylfu telst hafa verið bætt við þegar leikmaðurinn slær næsta högg með hvaða kylfu sem er á meðan viðbótarkylfan er í fórum leikmannsins.

Ef leikmaðurinn uppgötvar að hann er brotlegur við þessa reglu með því að hafa fleiri en 14 kylfur verður hann að taka umframkylfuna eða -kylfurnar úr leik áður en hann slær næsta högg, samkvæmt aðferðinni í reglu 4.1c(1):

- Ef leikmaðurinn hóf leik með fleiri en 14 kylfum má hann velja hvaða kylfu eða kylfur hann tekur úr leik.
- Ef leikmaðurinn bætti við umframkylfum á meðan umferðin var leikin verður að taka þær kylfur úr leik.

Eftir að umferð leikmannsins er hafin, ef leikmaðurinn hirðir upp kylfu sem hefur verið skilin eftir af öðrum leikmanni eða ef kylfa er sett fyrir mistök í golfpoka leikmannsins án hans vitneskju er ekki litið á kylfuna sem kylfu leikmannsins með tilliti til 14 kylfu hámarksins (en ekki má nota kylfuna).

**(2) Kylfum ekki deilt.** Leikmaður er bundinn við þær kylfur sem hann hóf leik með eða bætti við samkvæmt heimildinni í (1):

- Leikmaðurinn má ekki slá högg með kylfu sem er notuð af einhverjum öðrum sem er að leika á vellinum (jafnvel þótt sá leikmaður sé í öðrum ráshópi eða í annarri keppni).
- Ef leikmaðurinn uppgötvar að hann hefur brotið þessa reglu, með því að slá högg með kylfu annars leikmanns, verður leikmaðurinn að taka kylfuna úr leik áður en hann slær næsta högg, samkvæmt aðferðinni í reglu 4.1c(1).

Sjá reglur 22.5 og 23.7 (takmörkuð undantekning í leikformum sem tengjast samherjum, þar sem samherjar mega deila kylfum ef þeir hafa samtals ekki fleiri en 14 kylfur).

**(3) Ekki skipt um kylfur sem týnast.** Ef leikmaður hóf leik með 14 kylfum, eða bætti við kylfum upp að 14 kylfu hámarkinu, og týnir síðan kylfu á meðan umferðin er leikin eða á meðan leikur hefur verið stöðvaður samkvæmt reglu 5.7a má leikmaðurinn ekki skipta þeirri kylfu út fyrir aðra kylfu.

**(4) Takmarkanir þegar bætt er við kylfu eða skipt um kylfu.** Þegar leikmaður bætir við kylfu eða skiptir um kylfu, samkvæmt reglu 4.1a(2) eða reglu 4.1b(1), má hann ekki:

- Tefja leik um of (sjá reglu 5.6a),
- Bæta við eða fá lánaða kylfu frá einhverjum öðrum sem er að leika á vellinum (jafnvel þótt sá leikmaður sé í öðrum ráshópi eða í annarri keppni), eða
- Búa til kylfu úr kylfuhlutum sem einhver ber fyrir leikmanninn eða einhvern annan leikmann sem er að leika á vellinum (jafnvel þótt sá leikmaður sé í öðrum ráshópi eða í annarri keppni).

Ef leikmaðurinn uppgötvar að hann hefur brotið þessa reglu, með því að bæta við eða skipta um kylfu þegar það er ekki leyfilegt, verður leikmaðurinn að taka kylfuna úr leik áður en hann slær næsta högg, samkvæmt aðferðinni í reglu 4.1c(1).

Ef leikmaðurinn slær högg með kylfu sem hann er enn með í fórum sínum eftir að hafa verið tekin úr leik áður en umferðin hófst (regla 4.1c(2)) eða á meðan umferð er leikin (regla 4.1c(1)) fær hann **frávísun** samkvæmt reglu 4.1c(1).

**Víti fyrir brot á reglu 4.1b:** Vítið ræðst af því hvenær leikmaðurinn vissi af brotinu:

- Leikmaður uppgötvar brotið við leik holu. Vítinu er beitt við lok holunnar sem verið er að leika. Í holukeppni verður leikmaðurinn að ljúka holunni, bæta úrslitum þeirrar holu við stöðu leiksins og bæta vítinu síðan við stöðu leiksins.
- Leikmaður uppgötvar brotið 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 verið er að leika, eða síðustu holu sem var leikin, 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, ef leikmaður sem hóf leik með 15 kylfur er að leika 3. holu þegar brotið uppgötvast og vinnur síðan þá holu og er þrjár holur upp í leiknum, á tveggja holu hámarksleiðréttning við og leikmaðurinn er þá eina holu upp í leiknum.

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

#### 4.1c Aðferð við að lýsa kylfur úr leik

- (1) **A meðan umferð er leikin.** Þegar leikmaður uppgötvar á meðan hann leikur umferð að hann er brotlegur við reglu 4.1b, verður leikmaðurinn tafarlaust að grípa til ráðstafana sem gefa greinilega til kynna hvaða kylfa eða kylfur eru teknaðar úr leik.

Þetta má gera með því að:

- Lýsa þessu yfir við mótherjann í holukeppni eða ritarann eða annan leikmanni í ráshópnum í höggleik, eða
- Gera eitthvað annað ótvíraett (svo sem að snúa kylfunni á hvolf í golfpokanum, leggja hana á gólfíð í golfbílnum eða afhenda hana einhverjum öðrum).

Leikmaðurinn má ekki slá högg það sem eftir er umferðarinnar með kylfu sem hefur verið tekin úr leik.

Ef kylfa sem tekin hefur verið úr leik tilheyrir öðrum leikmanni má sá leikmaður halda áfram að nota kylfuna.

**Víti fyrir brot á reglu 4.1c(1): Frávísun.**

- (2) **Fyrir umferð.** Ef leikmaður verður þess áskynja stuttu áður en hann byrjar umferð að hann er óvart með fleiri en 14 kylfur ætti hann að leitast við að skilja umframkylfur eftir.

Þó er leyfilegt, vítalaust:

- Að leikmaðurinn taki slíkar umframkylfur úr leik áður en umferðin hefst, með aðferðum sem lýst er í (1), og
- Að leikmaðurinn geymi umframkylfurnar (án þess að nota þær) á meðan umferðin er leikin og eru þær þá ekki taldar með tilliti til 14 kylfu hámarksfjöldans.

Óleyfilegt er að mæta vísvitandi með fleiri en 14 kylfur á upphafsteig sinn og byrja umferðina án þess að skilja umframkylfurnar eftir. Regla 4.1b(1) á þá við.

## 4.2 Boltar

### 4.2a Leyfilegir boltar við leik umferðar

- (1) **Leika skal með leyfilegum bolta.** Í hverju höggi verður leikmaður að nota bolta sem uppfyllir kröfur útbúnaðarreglnanna.

Leikmaður má útvega sér leyfilegan bolta hvaðan sem er, þar á meðal frá öðrum leikmanni á vellinum.

- (2) **Ekki má leika bolta sem hefur vísvitandi verið breytt.** Leikmaður má ekki slá högg að bolta ef leikeiginleikum boltans hefur vísvitandi verið breytt, svo sem með því að rispa eða hita boltann eða með því að bera eitthvað efni á hann (til annars en að hreinsa hann).

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

#### 4.2b Bolti brotnar við leik holu

Ef bolti leikmanns brotnar í hluta eftir högg er það vítalaust og höggið gildir ekki.

Leikmaðurinn verður að leika öðrum bolta þaðan sem fyrra höggið var slegið (sjá reglu 14.6).

**Víti fyrir að leika bolta frá röngum stað, andstætt reglu 4.2b: Almennt víti samkvæmt reglu 14.7a.**

#### 4.2c Bolti skerst eða sprungur við leik holu

- (1) **Að lyfta bolta til að athuga hvort hann sé skorinn eða sprunginn.** Ef leikmaður hefur ástæðu til að ætla að í bolta hans hafi myndast skurður eða sprunga, við leik holu:

- Má leikmaðurinn lyfta boltanum til að skoða hann, en:
- Fyrst verður að merkja staðsetningu boltans og ekki má hreinsa hann (**nema** á flötinni) (sjá reglu 14.1).

Ef leikmaðurinn lyftir boltanum án þess að hafa þessa rökstuddu ástæðu til þess (**nema** á flötinni þar sem leikmaðurinn má lyfta boltanum samkvæmt reglu 13.1b), merkir ekki staðsetningu boltans áður en hann lyftir boltanum eða hreinsar hann þegar það má ekki, fær leikmaðurinn **eitt vítahögg**.

- (2) **Hvenær skipta má um bolta.** Leikmaðurinn má aðeins skipta um bolta ef augljóst er að upphaflegi boltinn er skorinn eða sprunginn og ef þessi skemmd varð við leik holunnar, en ekki ef boltinn er bara rispaður eða skafinn eða ef einungis málning boltans er skemmd eða upplituð.

- Ef upphaflegi boltinn er skorinn eða sprunginn verður leikmaðurinn að leggja aftur annan bolta eða upphaflega boltann á upphaflega staðinn (sjá reglu 14.2).
- Ef upphaflegi boltinn er hvorki skorinn né sprunginn verður leikmaðurinn að leggja hann aftur á upphaflega staðinn (sjá reglu 14.2).

Ef leikmaður slær högg að bolta sem ranglega hefur verið skipt um fær leikmaðurinn **eitt vítahögg** samkvæmt reglu 6.3b.

Ekkert í þessari reglu bannar leikmanni að skipta um bolta samkvæmt einhverri annarri reglu eða að skipta um bolta á milli hola.

**Víti fyrir að leika bolta frá röngum stað, andstætt reglu 4.2c: Almennt víti samkvæmt reglu 14.7a.**

### 4.3 Notkun útbúnaðar

Regla 4.3 tekur til allra tegunda útbúnaðar sem leikmaður kann að nota á meðan hann leikur umferð, nema að kröfum um að leika með leyfilegum kylfum og boltum er lýst í reglum 4.1 og 4.2, en ekki í þessari reglu.

Þessi regla fjallar aðeins um hvernig útbúnaður er notaður. Hún setur engar skorður við hvaða útbúnað leikmaður hefur í fórum sínum á meðan umferð er leikin.

#### 4.3a Leyfileg og óleyfileg notkun útbúnaðar

Leikmaður má nota útbúnað til aðstoðar við leik umferðar, **nema** að leikmaðurinn má ekki fá hugsanlegt forskot með því að:

- Nota útbúnað (annan en kylfu eða bolta) sem minnkar þörf fyrir nauðsynlega hæfni eða dómgreind sem er nauðsynleg 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.

Þessi regla hefur ekki áhrif á beiingu annarra reglna sem takmarka þær athafnir sem leikmanni eru heimilar með kylfu, bolta eða öðrum útbúnaði (svo sem að leggja kylfu eða annan hlut á jörðina til að aðstoða leikmanninn við miðun, samanber reglu 10.2b(3)).

Algeng dæmi um notkun útbúnaðar sem er leyfð eða ekki leyfð við leik umferðar samkvæmt þessari reglu eru:

#### **(1) Fjarlægðar- og stefnuupplýsingar.**

- Leyft. Að afla upplýsinga um fjarlægðir eða stefnu (svo sem með fjarlægðarmæli eða áttavita).
- Ekki leyft.
  - » Að mæla hæðarmun, eða
  - » Að túlka fjarlægðir eða stefnuupplýsingar (t.d. að nota tæki til að fá tillögu um leiklinu eða kylfuval, sem byggir á staðsetningu bolta leikmannsins).
  - » Að nota miðunarþúnað (sjá skilgreiningu í útbúnaðarreglunum) til að aðstoða við að stilla boltanum upp.

**Sjá Verklag nefnda, hluta 8 og fyrirmynnd staðarreglu G-5 (nefndin má setja staðarreglu sem bannar notkun fjarlægðarmæla).**

#### **(2) Upplýsingar um vind og önnur veðurskilyrði.**

- Leyft.
  - » Að afla hvers konar veðurupplýsinga (þar á meðal um vindhraða) sem eru fáanlegar úr veðurspám, eða
  - » Að mæla hita- og rakastig á vellinum.
- Ekki leyft.
  - » Að mæla vindhraða á vellinum, eða
  - » Að nota manngerða hluti til að afla annarra upplýsinga tengdum vindi (svo sem að nota duft, vasaklút eða borða til að meta vindátt).

#### **(3) Upplýsingar sem safnað er fyrir umferð eða á meðan umferð er leikin.**

- Leyft.
  - » Að nota upplýsingar sem var safnað áður en umferðin hófst (svo sem leikupplýsingar frá fyrri umferðum, sveifluráð eða ráðleggingar um kylfuval), eða
  - » Upptökur (til nota eftir umferðina) á leik- eða lífeðlisfræðilegum upplýsingum úr umferðinni (svo sem högglengd kylfa, leiktölfræði eða hjartslætti).
- Ekki leyft.
  - » Að vinna úr eða túlka upplýsingar sem lúta að umferðinni sem verið er að leika (svo sem ráðleggingar um kylfuval, byggt á fjarlægðum í yfirstandandi umferð), eða
  - » Að nota lífeðlisfræðilegar upplýsingar sem safnað er á meðan umferðin er leikin.

#### **(4) Hljóð og myndbandstækni.**

- Leyft.
  - » Að hlusta á hljóð eða horfa á myndbönd sem tengjast ekki keppninni (svo sem fréttir eða bakgrunnstónlist).
  - » **Pó** ætti að sýna öðrum tillitssemi (sjá reglu 1.2).
- Ekki leyft.
  - » Að hlusta á tónlist eða önnur hljóð til að eyða truflunum eða til að aðstoða við sveiflutakt, eða
  - » Að horfa á myndband af leikmanninum eða öðrum leikmönnum meðan á keppninni stendur, sem aðstoðar leikmanninn við kylfuval, að slá högg eða að ákveða hvernig skuli leika í umferðinni. **Pó** má leikmaðurinn horfa á útsendingu sem beint er til áhorfenda á vellinum, svo sem stöðutöflu með beinni útsendingu.

**Sjá Verklag nefnda, hluta 8 og fyrirmynnd staðarreglu G-8 (nefndin má setja staðarreglu sem bannar eða takmarkar notkun hljóð- eða myndtækja á meðan umferð er leikin).**

#### (5) Hanskar og gripefni.

- Leyft.
  - » Að nota einfaldan hanska sem uppfyllir kröfur útbúnaðarreglnanna,
  - » Að nota klístur, púður eða annað raka- eða þurrkefni, eða
  - » Að vefja handklæði eða vasaklút um gripið.
- Ekki leyft.
  - » Að nota hanska sem samræmist ekki kröfum útbúnaðarreglnanna, eða
  - » Að nota annan útbúnað sem veitir ósanngjarnt forskot við stöðu handa eða gripþrýsting.

#### (6) Teygjubúnaður og æfinga- eða sveiflutæki.

- Leyft.
  - » Að nota einhvern útbúnað við almennar teygjur (aðrar en við æfingasveiflu), hvort sem útbúnaðurinn er hannaður fyrir teygjur, til nota í golfi (svo sem miðunarstöng sem lögð er yfir axlir) eða til annarra nota, óskyld golfi (svo sem gúmmíslöngur eða rörbútar).
- Ekki leyft.
  - » Að nota einhvers konar æfingatæki eða sveifluæfingabúnað fyrir golf (svo sem miðunarstöng, þyngda kylfuhlíf eða „kleinuhring“) eða óleyfilega kylfu við æfingasveiflu eða á annan hátt sem veitir hugsanlegt forskot með því að aðstoða leikmanninn við að undirbúa eða slá högg (svo sem varðandi sveifluhorn, grip, miðun, staðsetningu bolta eða uppstillingu líkama).

Nánari leiðbeiningar um notkun útbúnaðar sem lýst er hér að framan og aðrar gerðir útbúnaðar (svo sem fatnað og skó) er að finna í útbúnaðarreglunum.

Leikmaður sem er óviss um hvort hann megi nota útbúnað á tiltekinn hátt ætti að óska eftir úrskurði nefndarinnar (sjá reglu 20.2b).

**Sjá Verklag nefnda, hluta 8 og fyrirmynnd staðarreglu G-6 (nefndin má setja staðarreglu sem bannar notkun vélknúinna ökutækja á meðan umferð er leikin).**

#### 4.3b Útbúnaður sem er notaður af læknisfræðilegum ástæðum

(1) **Læknisfræðileg undanþága.** Leikmaður brýtur ekki reglu 4.3 ef hann notar útbúnað til aðstoðar vegna læknisfræðilegs ástands, svo fremi að:

- Leikmaðurinn hafi læknisfræðilega ástæðu til að nota útbúnaðinn, og
- Nefndin ákvarði að notkun útbúnaðarins veiti leikmanninum ekki ósanngjarnt forskot á aðra leikmenn.

Sjá reglu 25.3a (staða stoðtækja); reglu 25.4f (beiting reglu 4.3 vegna hreyfiaðstoðar).

(2) **Plástur eða svipuð límbönd.** Leikmaður má nota plástur eða svipuð límbönd, af hvaða læknisfræðilegum ástæðum sem er (svo sem til að fyrirbyggja meiðsli eða vegna yfirstandandi meiðsla), en plásturinn eða límbandið má ekki:

- Nota í óhófi, eða
- Aðstoða leikmanninn meira en nauðsynlegt er vegna læknisfræðilegra ástæðna (til dæmis með því að stífa liði til að aðstoða leikmanninn við að sveifla kylfunni).

Leikmaður sem er óviss um hvar eða hvernig hann má nota plástur eða svipuð límbönd ætti að óska eftir úrskurði nefndarinnar.

#### Víti fyrir brot á reglu 4.3:

- **Víti fyrir fyrsta brot: Almennt víti.** Ef brotið á sér stað á milli hola er vítinu beitt á næstu holu.
- **Víti fyrir annað brot: Frávísun.** Þetta víti á við þótt eðli brotsins sé gjörólíkt brotinu sem olli fyrsta vítinu. Þetta víti á einungis við ef atburðarásin hefur verið rofin eftir fyrsta brotið (sjá reglu 1.3c(4)).

# Að leika umferðina

## Tilgangur reglu:

Regla 5 fjallar um hvernig umferð er leikin, svo sem hvar og hvenær leikmaður má æfa sig á vellinum fyrir umferð eða á meðan umferð er leikin, hvenær umferð hefst og henni lýkur og hvað gerist þegar stöðva þarf leik eða hefja hann að nýju. Leikmönnum er ætlað að:

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

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

## 5.1 Merking orðsins „umferð“

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

Þegar umferð lýkur með jafntefli og leikur mun halda áfram til að knýja fram úrslit:

- Jafn leikur í holukeppni framlengist eina holu í einu. Þetta er framlenging sömu umferðar, ekki ný umferð.
- Umspil í höggleik. Þetta er ný umferð.

Leikmaður telst vera að leika umferð sína frá því að hún hefst og þar til henni lýkur (sjá reglu 5.3), **nema** á meðan leikur hefur verið stöðvaður samkvæmt reglu 5.7a.

Þegar regla vísar til athafna „á meðan umferð er leikin“ á það ekki við um á meðan leikur hefur verið stöðvaður samkvæmt reglu 5.7a, nema reglan segi annað.

## 5.2 Æfing á vellinum fyrir eða á milli umferða

Með tilliti til þessarar reglu gildir að:

- „Æfing á vellinum“ merkir að leika bolta eða prófa yfirborð flatar á einhverri holu með því að rúlla bolta eða nudda yfirborðið, og
- Takmarkanir við æfingu á vellinum fyrir eða á milli umferða eiga aðeins við um leikmanninn, ekki kylfubera hans.

### 5.2a Holukeppni

Leikmaður má æfa á vellinum fyrir umferð eða á milli umferða í holukeppni.

### 5.2b Höggleikur

Á keppnisdegi í höggleik:

- Má leikmaður ekki æfa á vellinum fyrir umferð, nema að leikmaðurinn má:
  - » Æfa þútt og vipp á eða nærrí fyrsta teig sínum.
  - » Æfa á hvaða æfingasvæði sem er.
  - » Æfa á eða nærrí flöt holunnar sem hann var að ljúka leik á, jafnvel þótt hann muni leika þá holu aftur sama dag (sjá reglu 5.5b).
- Má leikmaður æfa á vellinum eftir að hafa lokið síðustu umferð sinni þann dag.

Slái leikmaður eitt högg andstætt þessari reglu fær hann **almenning vitjóð**, sem skráð er á fyrstu holu. Slái leikmaðurinn fleiri högg andstætt þessari reglu fær hann **frávísun**.

**Sjá Verklag nefnda, hluta 8: Fyrirmynnd staðarreglu I-1** (í hvoru leikforminu sem er má nefndin setja staðarreglu sem bannar, takmarkar eða leyfir æfingu á vellinum fyrir eða á milli umferða).

## 5.3 Upphaf og lok umferðar

### 5.3a Hvenær umferð hefst

Umferð leikmanns hefst þegar leikmaðurinn slær högg til að hefja leik á fyrstu holu sinni (sjá reglu 6.1a).

Leikmaðurinn verður að hefja leik á rástíma sínum (og ekki fyrr):

- Þetta þýðir að leikmaðurinn verður að vera tilbúinn til leiks á rástímanum og á rásstaðnum sem nefndin ákvað, og
- Rástími sem nefndin ákveður telst nákvæmur tími (kl. 9:00 að morgni þýðir t.d. kl. 9:00:00, ekki hvaða tími sem er fyrir kl. 9:01).

Ef rástíma er seinkað af einhverri ástæðu (svo sem vegna veðurs, hægs leiks hjá öðrum ráshópum eða ef óskað hefur verið eftir úrskurði dómara), telst þessi regla ekki brotin ef leikmaðurinn er mættur og tilbúinn til leiks þegar ráshópur hans getur hafið leik.

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

- **Undantekning 1 – Leikmaður mætir á rásstað, tilbúinn til leiks, að hámarki fimm mínútum of seinn:** Leikmaðurinn fær **almenna vítið**, sem skráist á fyrstu holu hans.
- **Undantekning 2 – Leikmaður hefur leik að hámarki fimm mínútum of snemma:** Leikmaðurinn fær **almenna vítið**, sem skráist á fyrstu holu hans.
- **Undantekning 3 – Nefndin ákvarðar að mjög sérstakar kringumstæður hafi komið í veg fyrir að leikmaður gæti hafið leik á réttum tíma:** Reglan hefur ekki verið brotin og þetta er vítalaust.

### 5.3b Hvenær umferð lýkur

Umferð leikmanns lýkur:

- Í holukeppni, þegar úrslit leiksins eru ráðin samkvæmt reglu 3.2a(3) eða (4).
- Í höggleik, þegar leikmaðurinn leikur í holu á síðustu holunni (þar með talið leiðréttинг á mistökum, svo sem samkvæmt reglu 6.1 eða 14.7b).

**Sjá reglur 21.1e, 21.2e, 21.3e og 23.3b (hvenær umferð hefst og lýkur í öðrum formum höggleiks og í fjórleik).**

## 5.4 Leikið í ráshópum

### 5.4a Holukeppni

Á meðan umferð er leikin verður leikmaðurinn og mótherjinn að leika hverja holu í sama ráshópi.

### 5.4b Höggleikur

Á meðan umferð er leikin verður leikmaðurinn að vera í ráshópnum sem ákveðinn var af nefndinni, nema nefndin samþykki breytingu, fyrir fram eða eftir á.

**Víti fyrir brot á reglu 5.4: Frávísun.**

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

### 5.5a Engin æfingahögg á meðan hola er leikin

Á meðan hola er leikin má leikmaður ekki slá æfingahögg að neinum bolta, á vellinum eða utan hans.

Eftirfarandi eru ekki æfingahögg:

- Æfingasveifla þar sem ætlunin er ekki að hitta bolta.
- Að slá bolta til baka inn á æfingasvæði eða til annars leikmanns, þegar slíkt er eingöngu gert af tillitssemi.
- Högg, slegin af leikmanni við að ljúka holu þegar úrslit holunnar liggja fyrir.

### 5.5b Takmarkanir á æfingahöggum á milli hola

Eftir að hafa lokið leik á holu og þar til högg er slegið til að hefja leik á annarri holu má leikmaður ekki slá æfingahögg.

**Undantekning - Hvar leikmaður má æfa pútt og vipp:** Leikmaðurinn má æfa pútt og vipp á eða nærrí:

- Flöt holunnar sem hann var að ljúka eða á einhverri æfingaflöt (sjá reglu 13.1e), og
- Teig næstu holu.

Þó má ekki slá slík æfingahögg úr glompu og þau mega ekki tefja leik um of (sjá reglu 5.6a).

**Sjá Verklag nefnda, hluta 8 og fyrirmynnd staðarreglu I-2 (nefndin má setja staðarreglu sem bannar æfingapútt eða æfingavipp á eða nærrí flöt holunnar sem síðast var leikin).**

### 5.5c Æfing á meðan leik hefur verið frestað eða hann stöðvaður af öðrum ástæðum

Á meðan leik er frestað eða hann stöðvaður af öðrum ástæðum samkvæmt reglu 5.7a má leikmaður ekki slá æfingahögg, nema:

- Eins og leyft er í reglu 5.5b,
- Hvar sem er utan vallarins, og
- Hvar sem er á vellinum þar sem nefndin leyfir.

Ef leikur í holukeppni er stöðvaður með samkomulagi leikmannanna og verður ekki hafinn að nýju sama dag mega leikmennirmir æfa á vellinum án takmarkana áður en leikurinn hefst að nýju.

**Víti fyrir brot á reglu 5.5: Almennt víti.**

Ef brotið á sér stað á milli hola skráist vítið á næstu holu.

## 5.6 Óþarfa tafir. Leikið rösklega

### 5.6a Óþarfa tafir við leik

Leikmaður má ekki tefja leik um of, hvorki við leik holu eða á milli hola.

Leikmanni er heimil stutt töf af tilteknum ástæðum, svo sem:

- Þegar hann leitar aðstoðar dómara eða nefndarinnar.
- Þegar hann slasast eða veikist, eða
- Af öðrum gildum ástæðum.

**Víti fyrir brot á reglu 5.6a:**

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

Ef leikmaðurinn tefur leik um of á milli hola skráist vítið á næstu holu.

**Sjá reglu 25.6a (beiting reglu 5.6a vegna fatlaðra leikmanna).**

### 5.6b Leikið rösklega

Golfumferð á að leika rösklega.

Sérhver leikmaður ætti að gera sér grein fyrir að leikhraði hans hefur líklega áhrif á hversu lengi aðrir leikmenn eru að leika sínar umferðir, bæði leikmenn í sama ráshópi og leikmenn í ráshópunum á eftir. Leikmenn eru hvattir til að hleypa hraðari ráshópum fram úr.

(1) **Tilmæli um leikhraða.** Leikmaðurinn ætti að leika rösklega alla umferðina, þar á meðal við að:

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

Leikmaður ætti að undirbúa sig með fyrirvara fyrir næsta högg og vera tilbúinn að slá þegar kemur að honum að leika.

Þegar kemur að leikmanninum að leika:

- Er mælt með að höggið sé slegið innan 40 sekúndna frá því að leikmaðurinn getur (eða ætti að geta) slegið án truflana, og
- Leikmaðurinn ætti venjulega að geta leikið hraðar en þetta og er hvattur til þess.

(2) **Að leika í annarri röð til að flýta fyrir.** Það ræðst af leikforminu hvenær viðeigandi er að leika í annarri röð til að flýta fyrir:

- Í holukeppni mega leikmenn komast að samkomulagi um að leika í annarri röð til að flýta fyrir (sjá undantekningu við reglu 6.4a).
- Í höggleik mega leikmenn leika þegar þeir eru tilbúnir, en þó með fullri árvekni og á ábyrgan hátt (sjá reglu 6.4b(2)).

(3) **Stefna nefndarinnar um leikhraða.** Til að hvetja til og framfylgja góðum leikhraða ætti nefndin að setja staðarreglu sem lýsir leikhraðastefnu.

Í þessari stefnu má setja hámarkstíma til að ljúka umferð, holu eða röð hola og höggi og þar má kveða á um víti fyrir að fylgja ekki stefnunni.

**Sjá Verklag nefnda, hluta 5H (ráðleggingar um efni leikhraðastefnu).**

## 5.7 Að stöðva leik. Að hefja leik að nýju

### 5.7a Hvenær leikmenn mega eða verða að stöðva leik

Á meðan umferð er leikin má leikmaður ekki stöðva leik, **nema** undir eftirfarandi kringumstæðum:

- **Frestun ákveðin af nefndinni.** Allir leikmenn verða að hætta leik sínum ef nefndin frestar leik (sjá reglu 5.7b).
- **Samkomulag um að stöðva leik í holukeppni.** Leikmenn í holukeppni mega komast að samkomulagi um að stöðva leik af hvaða ástæðu sem er, **nema** ef slíkt seinkar keppninni. Ef þeir sammælast um að stöðva leik og annar leikmannanna vill síðan hefja leik að nýju er samkomulagið úti og hinn leikmaðurinn verður að hefja leik að nýju.
- **Stakir leikmenn stöðva leik vegna eldinga.** Leikmaður má stöðva leik ef hann hefur ástæðu til að ætla að hætta sé af eldingum, **en** verður að tilkynna það nefndinni eins fljótt og unnt er.

Að yfirgefa völlinn felur ekki, eitt og sér, í sér stöðvun leiks. Fjallað er um töf leikmanns á leik í reglu 5.6a, en ekki í þessari reglu.

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

## 5.7b Hvað leikmenn verða að gera þegar nefndin frestar leik

Frestun leiks samkvæmt ákvörðun nefndarinnar er tvenns konar, með ólíkum kröfum um hvenær leikmennirnir verða að stöðva leik.

- (1) **Tafarlaus frestun (t.d. þegar hætta steðjar að).** Ef nefndin lýsir yfir tafarlausri frestun leiks verða allir leikmenn að stöðva leik þegar í stað og mega ekki slá fleiri högg fyrr en nefndin hefur leik að nýju.

Nefndin ætti að nota ótvíraða aðferð við að upplýsa leikmenn um tafarlausa frestun.

- (2) **Venjuleg frestun (svo sem vegna myrkurs eða óleikhæfs vallar).** Ef nefndin frestar leik af öðrum ástæðum ræðst framhaldið af því hvar hver ráshópur er staddur:

- **Á milli hola.** Ef allir leikmennirnir í ráshópnum eru á milli tveggja hola verða þeir að stöðva leik og mega ekki slá högg til að hefja leik á annarri holu fyrr en nefndin hefur leik að nýju.
  - » Leikmenn mega hugleiða í stutta stund (sem venjulega ætti ekki að vera lengri en tvær mínútur) hvort þeir ætli að stöðva leik eða ljúka holunni.
  - » Haldi leikmennirnir leik áfram mega þeir ljúka holunni eða stöðva leik áður en holunni er lokið.
  - » Eftir að leikmennirnir hafa lokið holunni eða stöðvað leik áður en holunni lýkur mega þeir ekki slá fleiri högg fyrr en nefndin hefur leik að nýju samkvæmt reglu 5.7c.

Ef leikmennirnir eru ekki sammála um hvað skuli gera:

- **Holukeppni.** Ef mótherjinn stöðvar leik verður leikmaðurinn einnig að stöðva leik og hvorugur leikmannanna má leika aftur fyrr en nefndin hefur leik að nýju. Stöðvi leikmaðurinn ekki leik hlýtur hann **almenna vitið (holutap)**.
- **Höggleikur.** Hver leikmaður í ráshópnum má velja hvort hann stöðvi leik eða haldi leik áfram á holunni, hvað sem aðrir leikmenn í ráshópnum ákveða að gera. **Þó** má leikmaður því aðeins halda leik áfram að ritari hans fylgi honum til að skrá skor hans.

### Víti fyrir brot á reglu 5.7b: Frávísun.

**Undantekning – Vítalaust ef nefndin telur réttlætanlegt að leikur var ekki stöðvaður:** Það er ekki brot á þessari reglu og vítalaust ef nefndin ákvörðar að kringumstæður réttlæti að leikmaðurinn stöðvaði ekki leik þegar hann átti að gera það.

**Sjá Verklag nefnda, hluta 8 og fyrirmynnd staðarreglu J-1** (ráðlagðar aðferðir fyrir nefndina til að tilkynna leikmönnum um tafarlausa og venjulega frestun leiks).

## 5.7c Hvað leikmenn verða að gera þegar leikur hefst að nýju

- (1) **Hvar hefja á leik að nýju.** Leikmaður verður að hefja leik að nýju á staðnum þar sem hann stöðvaði leik á holu eða, ef hann var á milli hola, á næsta teig, jafnvel þótt leikur sé hafinn að nýju annan dag.

Ef leikmaður hefur leik að nýju á öðrum stað en þar sem hann stöðvaði leik, sjá reglur 6.1b og 14.7.

- (2) **Hvenær hefja á leik að nýju.** Leikmaðurinn verður að vera kominn á staðinn sem tilgreindur er í (1) og tilbúinn til leiks:

- Á þeim tíma sem nefndin hefur ákveðið að leikur skuli hefjast að nýju, og

- Leikmaðurinn verður að hefja leik að nýju á þeim tíma (og ekki fyrr).

Ef seinkun verður á að leikur geti hafist að nýju (til dæmis þegar leikmenn í næsta ráshópi á undan þurfa að slá fyrst og víkja úr færi), er það ekki brot á þessari reglu ef leikmaðurinn er á staðnum og tilbúinn til að hefja leik þegar ráshópur hans getur hafið leik að nýju.

#### Víti fyrir brot á reglu 5.7c(2): Frávísun.

**Undantekningar við frávísun fyrir að hefja ekki leik að nýju á réttum tíma:** Undantekningar 1, 2 og 3 í reglu 5.3a og undantekningin við reglu 5.7b eiga einnig við hér.

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

- Að lyfta bolta þegar leikur er stöðvaður eða áður en leikur hefst að nýju.** Þegar leikur á holu stöðvast samkvæmt þessari reglu má leikmaðurinn merkja staðsetningu boltans og lyfta honum (sjá reglu 14.1).

Annaðhvort áður en eða þegar leikur hefst að nýju:

- Ef bolta leikmanns var lyft þegar leikur var stöðvaður.** Leikmaðurinn verður að leggja aftur upphaflega boltann eða annan bolta á upphaflega staðinn (sem þarf að áætla ef hann er óþekktur) (sjá reglu 14.2).
- Ef bolta leikmanns var ekki lyft þegar leikur var stöðvaður.** Leikmaðurinn má leika boltanum þar sem hann liggur eða merkja staðsetningu boltans, lyfta honum (sjá reglu 14.1) og leggja aftur upphaflega boltann eða annan bolta á upphaflega staðinn (sjá reglu 14.2).

Í hvoru tilfelli sem er:

- Ef lega boltans breytist við að lyfta honum verður leikmaðurinn að leggja aftur þann bolta eða annan bolta, eins og krafist er samkvæmt reglu 14.2d.
- Ef lega boltans breytist eftir að boltanum var lyft og áður en bolti er lagður aftur á regla 14.2d ekki við:
  - Leggja verður aftur upphaflega boltann eða annan bolta á upphaflega staðinn (sem þarf að áætla ef hann er óþekktur) (sjá reglu 14.2).
  - Pó** gildir regla 8.1d ef legan eða aðrar aðstæður sem hafa áhrif á höggið hafa versnað.

- Hvað gera á ef bolti eða boltamerki leikmanns var hreyft á meðan leikur var stöðvaður.** Ef bolti leikmannsins eða boltamerki hans er hreyft á einhvern hátt áður en leikur hefst að nýju (þar á meðal af náttúruöflunum) verður leikmaðurinn annaðhvort að:

- Leggja aftur upphaflega boltann eða annan bolta á upphaflega staðinn (sem þarf að áætla ef hann er óþekktur) (sjá reglu 14.2), eða
- Leggja boltamerki til að merkja upphaflega staðinn og síðan leggja aftur upphaflega boltann eða annan bolta á þann stað (sjá reglur 14.1 og 14.2).

Ef aðstæður sem hafa áhrif á högg leikmannsins versnuðu á meðan leikur var stöðvaður, sjá reglu 8.1d.

#### Víti fyrir að leika bolta frá röngum stað, andstætt reglu 5.7d: Almennt víti samkvæmt reglu 14.7a.

# 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 höggleik) og hvernig leik á holu er lokið.

## 6.1 Að hefja leik á holu

### 6.1a Hvenær hola hefst

Leikmaður hefur hafið leik á holu þegar hann slær högg til að hefja leik á holunni.

Leikur á holunni er hafinn þótt höggið hafi verið slegið utan teigsins (sjá reglu 6.1b) eða þótt höggið hafi verið afturkallað samkvæmt reglu.

### 6.1b Leika verður boltanum innan teigsins

Leikmaður verður að hefja leik á hverri holu með því að slá bolta einhvers staðar innan teigsins samkvæmt reglu 6.2b.

Ef leikmaður sem er að hefja leik á holu slær bolta utan teigsins (þar á meðal frá röngum teigmerkjum á öðrum teigstæðum sömu holu eða á annarri holu):

(1) **Holukeppni.** Þetta er vítalaust, en mótherjinn má afturkalla höggið:

- Það verður að gera tafarlaust og áður en annar hvor leikmannanna slær annað högg. Ef mótherjinn afturkallar höggið getur hann ekki dregið afturköllunina til baka.
- Ef mótherjinn afturkallar höggið verður leikmaðurinn að slá bolta innan teigsins og hann á að slá næstur.
- Ef mótherjinn afturkallar ekki höggið gildir það, boltinn er í leik og honum þarf að leika þar sem hann liggar.

(2) **Höggleikur.** Leikmaðurinn fær **almenna vitið (tvö ví tahögg)** og verður að leiðréttu mistökin með því að leika bolta innan teigsins:

- Boltinn sem leikið var utan teigsins er ekki í leik.
- Það högg og öll önnur högg á holunni áður en mistökin eru leiðrétt (slegin högg og ví tahögg beinlínis vegna leiks þess bolta) gilda ekki.
- Leiðrétti leikmaðurinn ekki mistökin áður en hann slær högg til að hefja leik á annarri holu eða, ef um síðustu holu umferðarinnar er að ræða, áður en hann skilar skorkorti sínu hlýtur hann **frávísun**.

## 6.2 Að leika bolta af teignum

### 6.2a Hvenær teigreglur eiga við

Teigreglurnar í reglu 6.2b gilda alltaf þegar leikmaður þarf eða má leika bolta af teignum. Þetta á við þegar:

- Leikmaðurinn hefur leik á holunni (sjá reglu 6.1),
- Leikmaðurinn mun leika aftur af teignum samkvæmt reglu (sjá reglu 14.6), eða

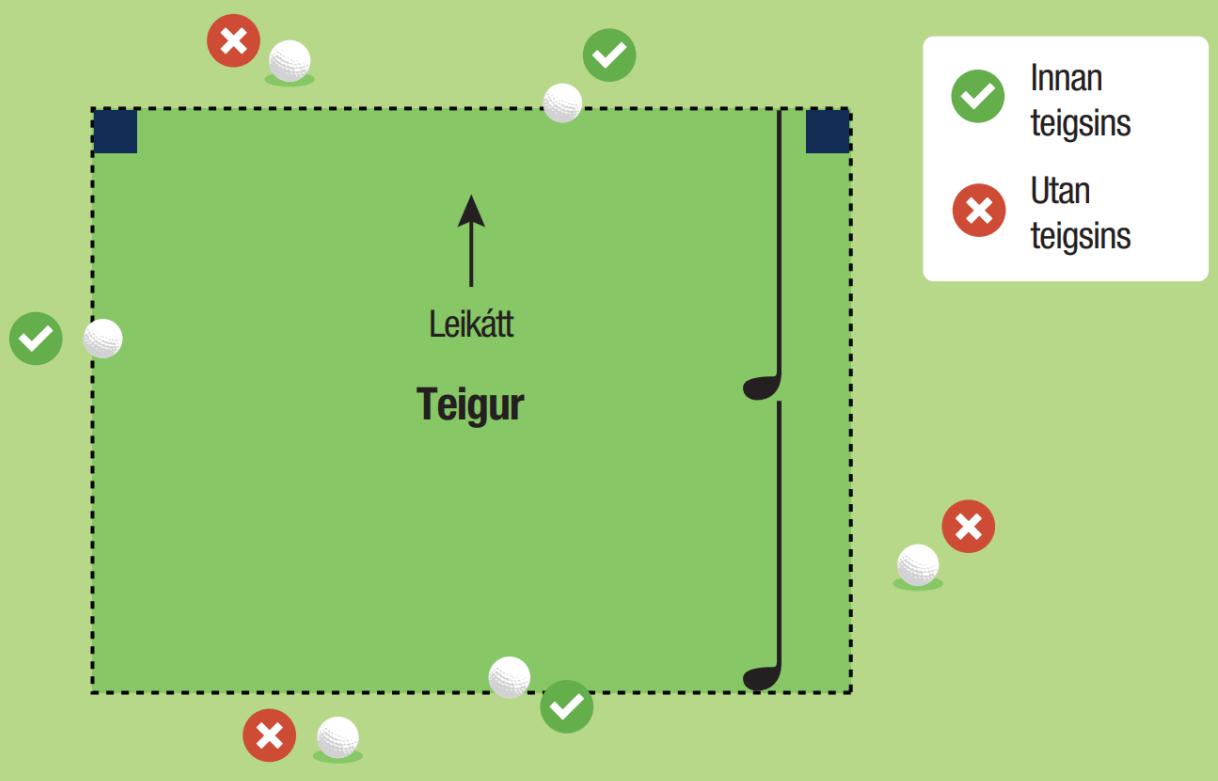
- Bolti leikmannsins er í leik á teignum eftir högg eða eftir að leikmaðurinn hefur tekið lausn. Þessi regla á einungis við um teiginn sem leikmaðurinn verður að leika frá til að hefja leik á holunni sem hann er að leika, ekki önnur teigstæði á vellinum (hvort heldur sem er á sömu holu eða á öðrum holum).

## 6.2b Teigreglur

### (1) Hvenær bolti er innan teigsins.

- Bolti er innan teigsins þegar einhver hluti boltans snertir eða er ofan við einhvern hluta teigsins.
- Leikmaðurinn má standa utan teigsins þegar hann slær högg að bolta sem er innan teigsins.

### MYND 6.2b: HVENÆR BOLTI 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.

### (2) Boltinn má vera tíaður eða vera leikið af jörðinni. Boltann verður að leika annaðhvort af:

- Tíi sem er í eða á jörðinni, eða
- Jörðinni sjálfri.

Með tilliti til þessarar reglu innifelur „jörðin“ sand eða önnur náttúruleg efni sem sett eru á jörðina til að stinga tíi í eða leggja boltann ofan á.

Leikmaðurinn má ekki slá högg að bolta á óleyfilegu tíi eða að bolta sem er tíaður á einhvern hátt sem er óleyfilegur samkvæmt þessari reglu.

**Víti fyrir brot á reglu 6.2b(2):**

- Víti fyrir fyrsta brot vegna einnar athafnar eða tengdra athafna: Almennt víti.
- Víti fyrir annað brot: Frávísun.

(3) **Bæta má ákveðnar aðstæður á teignum.** Áður en leikmaðurinn slær högg er honum heimilt að gera eftirfarandi á teignum til að bæta aðstæður sem hafa áhrif á höggið (sjá reglu 8.1b(8)):

- Breyta yfirborði jarðarinnar á teignum (svo sem með því að mynda ójöfnu með kylfu eða fæti),
- Færa, beygja, slíta eða brjóta gras, illgresi og aðra náttúrulega hluti sem eru fastir eða vaxa á teignum,
- Fjarlægja eða þrýsta niður sandi og jarðvegi á teignum, og
- Fjarlægja dögg, hrím og vatn á teignum.

**Pó** fær leikmaðurinn **almenna vítið** ef hann aðhefst eitthvað frekar til að bæta aðstæður sem hafa áhrif á höggið, í berhögg við reglu 8.1a.

(4) **Takmarkanir á að hreyfa teigmerkin, eða ef teigmerkin vantar, þegar leikið er af teignum.**

- Staðsetning teigmerkjanna er ákveðin af nefndinni til að skilgreina hvern teig. Staðsetningin ætti að vera sú sama fyrir alla leikmenn sem munu leika af teignum.
- Bæti leikmaðurinn aðstæðurnar sem hafa áhrif á höggið með því að hreyfa teigmerkin áður en hann leikur af teignum hlýtur hann **almenna vítið** fyrir brot á reglu 8.1a(1).
- Ef leikmaður uppgötvar að annað eða bæði teigmerkin vantar ætti hann að óska aðstoðar nefndarinnar. **Hins vegar**, ef nefndin er ekki tiltæk innan eðlilegs tíma ætti leikmaðurinn að beita heilbrigðri skynsemi (regla 1.3b(2)) til að áætla staðsetningu teigsins.

Undir öllum öðrum kringumstæðum er litið á teigmerkin sem venjulegar hreyfanlegar hindranir sem má fjarlægja samkvæmt reglu 15.2.

(5) **Bolti er ekki í leik fyrr en högg er slegið.** Hvort sem boltinn er tíaður eða lagður á jörðina þegar leikur á holu hefst eða þegar leikið er aftur af teignum samkvæmt reglu:

- Er boltinn ekki í leik fyrr en leikmaðurinn slær högg að honum, og
- Lyfta má boltanum eða hreyfa hann, vítalaust, áður en höggið er slegið.

Ef tíaður bolti fellur af tínu eða er felldur af tínu af leikmanninum áður en hann slær högg að boltanum má tía boltann aftur hvar sem er á teignum, vítalaust.

**Hins vegar** ef leikmaðurinn slær högg að boltanum í sömu mund og boltinn fellur af tínu eða eftir að hann hefur fallið af tínu er það vítalaust, höggið gildir og boltinn er í leik.

(6) **Þegar bolti í leik liggur á teignum.** Ef bolti leikmannsins er í leik og liggur á teignum eftir högg (t.d. tíaður bolti eftir vindhögg) eða eftir að leikmaðurinn tók lausn, má hann:

- Lyfta eða hreyfa boltann vítalaust (sjá undantekningu 1 við reglu 9.4b), og
- Leika boltanum eða öðrum bolta hvaðan sem er af teignum, af tí eða jörðinni samkvæmt (2), þar á meðal má hann leika boltanum þar sem hann liggur.

**Víti fyrir að leika bolta frá röngum stað, andstætt reglu 6.2b(6): Almennt víti samkvæmt reglu 14.7a.**

## 6.3 Bolti sem er notaður við leik holu

### Tilgangur reglu:

Hola er leikin með röð högga frá teignum, inn á flötina og í holuna. Eftir teighöggið þarf leikmaðurinn að öllu jöfnu að leika sama boltanum þar til holunni er lokið. Leikmaðurinn fær víti ef hann slær 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

Leikmaður má leika með hvaða leyfilega bolta sem er þegar hann hefur leik á holu frá teignum og má skipta um bolta á milli hola.

Leikmaðurinn verður að leika í holu með sama boltanum og hann lék af teignum, **nema** þegar:

- Sá bolti er týndur eða stöðvast út af, eða
- Leikmaðurinn skiptir um bolta (hvort sem hann má það eða ekki).

Leikmaðurinn ætti að auðkenna boltann sem hann ætlar að leika (sjá reglu 7.2).

### 6.3b Að skipta um bolta á meðan hola er leikin

- (1) **Hvenær leikmaður má og má ekki skipta um bolta.** Ákveðnar reglur heimila leikmanni að skipta um boltann sem hann notar við að leika holu og setja þar með nýjan bolta í leik. Aðrar reglur heimila það ekki:
- Þegar lausn er tekin samkvæmt reglu, hvort sem er með því að láta bolta falla eða með því að leggja bolta (t.d. þegar bolti helst ekki kyrr innan lausnarsvæðis eða tekin er lausn á flötinni) má leikmaðurinn nota upphaflega boltann eða annan bolta (regla 14.3a).
  - Þegar leikið er aftur þaðan sem síðasta högg var slegið má leikmaðurinn nota upphaflega boltann eða annan bolta (regla 14.6) og
  - Þegar bolti er lagður aftur má leikmaðurinn ekki skipta um bolta og verður að nota upphaflegan bolta, með ákveðnum undantekningum (regla 14.2a).
- (2) **Skiptibolti verður að bolta í leik.** Þegar leikmaður skiptir um bolta og skiptiboltinn verður að bolta í leik (sjá reglu 14.4):
- Er upphaflegi boltinn ekki lengur í leik, jafnvel þótt hann liggi á vellinum.
  - Petta gildir, þótt leikmaðurinn:
    - » Skipti um bolta þegar reglurnar leyfa það ekki (hvort sem leikmaðurinn áttar sig á því að hann var að skipta um bolta), eða
    - » Lagði skiptiboltann aftur, lét hann falla eða lagði hann (1) á rangan hátt, (2) á rangan stað eða (3) með aðferð sem átti ekki við.
  - Varðandi hvernig eigi að leiðréttta mistök áður en skiptiboltanum er leikið, sjá reglu 14.5.
  - Ef upphaflegur bolti leikmannsins hefur ekki fundist og leikmaðurinn setur annan bolta í leik til að taka fjarlægðarlausn (sjá reglur 17.1d, 18.1, 18.2b og 19.2a), eða eins og leyft er samkvæmt reglu sem á við þegar vitað er eða nánast öruggt hvað varð um boltann (sjá reglur 6.3c, 9.6, 11.2c, 15.2b, 16.1e og 17.1c):
    - Verður leikmaðurinn að halda leik áfram með skiptiboltanum, og
    - Leikmaðurinn má ekki leika upphaflega boltanum, jafnvel þótt hann hafi fundist á vellinum áður en þriggja mínútna leitartíminn rann út (sjá reglu 18.2a(1)).

- (3) **Að slá högg að skiptibolta sem var settur ranglega í leik.** Ef leikmaður slær högg að bolta sem hefur ranglega orðið skiptibolti fær leikmaðurinn **eitt vitahögg** og verður síðan að ljúka holunni með skiptiboltanum sem var settur ranglega í leik.

### 6.3c Rangur bolti

- (1) **Að slá högg að röngum bolta.** Leikmaður má ekki slá högg að röngum bolta.

**Undantekning – Bolti hreyfist í vatni:** Það er vítalaust þótt leikmaður slái högg að röngum bolta sem er á hreyfingu í vatni innan vítasvæðis eða í tímabundnu vatni:

- Höggið gildir ekki, og
- Leikmaðurinn verður að leiðréttta mistökin samkvæmt reglunum með því að leika réttum bolta frá sínum upphaflega stað eða með því að taka lausn samkvæmt reglunum.

**Víti fyrir að leika röngum bolta, andstætt reglu 6.3c(1): Almennt víti.**

Í holukeppni fær leikmaðurinn **almenna vitið (holutap)**:

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

Í höggleik fær leikmaðurinn **almenna vitið (tvö vitahögg)** og verður að leiðréttta 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 (p.e. slegin högg og öll vitahögg sem orsökuðust beinlínis af leik þess bolta).
- Leiðrétti leikmaðurinn ekki mistökin áður en hann slær högg til að hefja leik á annarri holu eða, ef um síðustu holu umferðarinnar er að ræða, áður en hann skilar skorkorti sínu hlýtur hann **frávísun**.

- (2) **Hvað gera á ef bolta leikmanns var leikið sem röngum bolta af öðrum leikmanni.** Ef vitað er eða nánast öruggt að bolta leikmannsins var leikið af öðrum leikmanni sem röngum bolta verður leikmaðurinn að leggja aftur upphaflega boltann eða annan bolta á upphaflega staðinn (sem þarf að áætla ef hann er óþekktur) (sjá reglu 14.2).

Þetta gildir hvort sem upphaflegi boltinn hefur fundist eða ekki.

### 6.3d Hvenær leikmaður má leika fleiri en einum bolta í einu

Leikmaður má einungis leika fleiri en einum bolta í einu á holu þegar:

- Hann leikur varabolta (sem verður annaðhvort bolti í leik eða ekki, eins og lýst er í reglu 18.3c), eða
- Hann leikur tveimur boltum í höggleik til að leiðréttta hugsanlegt alvarlegt brot við að leika frá röngum stað (sjá reglu 14.7b) eða þegar hann er óviss um rétta aðferð (sjá reglu 20.1c(3)).

## 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 leikmaður leikur í annarri röð má mótherjinn afturkalla höggið og láta leikmanninn leika að nýju.
- Í höggleik er vítalaust þótt leikið sé í annarri röð og leikmönnum er bæði heimilt og þeir hvattir til að leika þegar þeir eru tilbúnir, en þó með fullri árvekni og á ábyrgan hátt.

### 6.4a Holukeppni

(1) **Leikröð.** Leikmaðurinn og mótherjinn verða að leika í þessari röð:

- Við upphaf fyrstu holu. Á fyrstu holu ræður töfluröð nefndarinnar því hver á teiginn. Ef töfluröð er ekki fyrir hendi ræðst röðin af samkomulagi eða hendingu (t.d. með því að kasta upp á það).
  - » Leikmaðurinn sem vinnur holu á teiginn á næsta teig.
  - » Ef holan féll á sá sem átti teiginn á síðustu holu áfram teiginn.
  - » Ef leikmaður leggur tímanlega fram ósk um úrskurð (sjá reglu 20.1b) sem hefur ekki verið afgreidd af nefndinni og gæti haft áhrif á hver eigi teiginn á næstu holu ræðst röðin af samkomulagi eða hendingu.
- Eftir að báðir leikmenn hafa byrjað leik á holu.
  - » Fyrst á að leika boltanum sem er lengra frá holunni.
  - » Ef boltarnir eru jafn langt frá holunni eða ef óljóst er hvor er fjær holunni ræður samkomulag eða hending því hver á að leika næst.

(2) **Mótherji má afturkalla högg leikmanns sem lék í annarri röð.** Ef leikmaður leikur þegar mótherjinn átti að leika er það vítalaust, en mótherjinn getur afturkallað höggið:

- Það verður að gera tafarlaust og áður en annar hvor leikmannanna slær næsta högg. Ef mótherjinn afturkallar höggið getur hann ekki dregið afturköllunina til baka.
- Ef mótherjinn afturkallar höggið verður leikmaðurinn, þegar kemur að honum að leika, að leika bolta frá staðnum þar sem afturkallaða höggið var slegið (sjá reglu 14.6).
- Ef mótherjinn afturkallar ekki höggið gildir það, boltinn er í leik og honum þarf að leika þar sem hann liggar.

**Undantekning – Samkomulag um að leika í annarri röð til að flýta fyrir:** Til að flýta fyrir:

- Getur leikmaðurinn boðið mótherjanum að slá í annarri röð eða samþykkt ósk mótherjans um að leika í annarri röð.
- Ef mótherjinn slær síðan höggið í annarri röð hefur leikmaðurinn afsalað sér heimildinni til að afturkalla höggið.

**Sjá reglu 23.6 (leikröð í fjórleik).**

### 6.4b Höggleikur

(1) **Venjuleg leikröð.**

- Við upphaf fyrstu holu. Leikröð á fyrsta teig ræðst af töfluröð nefndarinnar eða, ef hún 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.
  - » Ef tveir eða fleiri boltar eru jafnlangt frá holunni eða ef óljóst er hver þeirra er fjærst holunni ætti samkomulag eða hending að ráða því hvaða bolti er sleginn næst.

Það er vítalaust þótt leikmaður leiki í annarri röð, **nema** ef tveir eða fleiri leikmenn sammælast um að leika í annarri röð til að einhver þeirra hagnist á því, og einn þeirra leikur síðan í annarri röð fær hver þeirra **almenna vítið (tvö vítahögg)**.

(2) **Leikið í annarri röð með fullri árvekni og ábyrgan hátt.** Leikmenn bæði mega og eru hvattir til að leika í annarri röð, en þó með fullri árvekni og á ábyrgan hátt, t.d. þegar:

- Tveir eða fleiri leikmenn sammælast um að gera það til þæginda eða til að flýta fyrir,
- Bolti leikmanns stöðvast mjög nálægt holunni og leikmaðurinn vill leika í holu, eða
- Leikmaður er tilbúinn og fær um að leika á undan öðrum leikmanni sem á að leika næst samkvæmt venjulegri leikröð í (1), svo framarlega að sá sem leikur í annarri röð skapi ekki hættu eða truflun fyrir aðra leikmenn.

**Hins vegar**, ef leikmaðurinn sem á að leika næst samkvæmt (1) 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.

Leikmaður ætti ekki að leika í annarri röð til að öðlast forskot á aðra leikmenn.

#### **6.4c Pegar leikmaður mun slá varabolta eða annan bolta af teignum**

Leikröðin í þessu tilfelli er þannig að allir aðrir leikmenn í ráshópnum slá sitt fyrsta högg áður en leikmaðurinn slær varaboltann eða annan bolta af teignum.

Ef fleiri en einn leikmaður munu slá varabolta eða annan bolta af teignum er leikröðin sú sama og áður.

Ef varabolta eða öðrum bolta er leikið í annarri röð, sjá reglur 6.4a(2) og 6.4b.

#### **6.4d Pegar leikmaður tekur lausn eða mun leika varabolta, annars staðar en af teignum**

Leikröðin samkvæmt reglum 6.4a(1) og 6.4b(1) í þessum tveimur tilvikum er þessi:

(1) **Að taka lausn til að leika bolta frá öðrum stað en þar sem hann liggur.**

- Pegar leikmaður uppgötvar að hann verður að taka fjarlægðarlausn. Leikröð leikmannsins ræðst af því hvaðan hann sló síðasta högg sitt.
- Pegar leikmaður hefur val um að leika boltanum þar sem hann liggur eða að taka lausn.

- » Leikröðin ræðst af staðsetningu upphaflega boltans (sem þarf að áætla ef staðurinn er óþekktur) (sjá reglu 14.2).
  - » Þetta á einnig við þegar leikmaðurinn hefur ákveðið að taka fjarlægðarlausn eða að taka lausn frá öðrum stað en þeim þar sem upphaflegi boltinn liggr (t.d. þegar upphaflegi boltinn er á vítasvæði eða verður dæmdur óslaanlegur).
- (2) **Varabolta leikið.** Leikröðin er þannig að leikmaðurinn slær varaboltann strax eftir að hann slær fyrra höggið og ádur en aðrir leika, **nema**:
- Þegar verið er að hefja leik á holu af teignum (sjá reglu 6.4c), eða
  - Þegar leikmaðurinn bíður ádur en hann ákveður að leika varabolta (í því tilfelli ræðst leikröðin, þegar leikmaðurinn hefur ákveðið að leika varabolta, af því hvaðan síðasta högg var slegið).

## 6.5 Að ljúka leik á holu

Leikmaður hefur lokið holu:

- Í holukeppni, þegar:
  - » Leikmaðurinn leikur boltanum í holu eða næsta högg hans er gefið, eða
  - » Úrslit holunnar eru ljós (til dæmis þegar mótherjinn gefur holuna, skor mótherjans á holunni er lægra en skor leikmannsins getur hugsanlega orðið eða þegar leikmaðurinn eða mótherjinn fá **almenna vitið (holutap)**).
- Í höggleik, þegar leikmaðurinn leikur boltanum í holu samkvæmt reglu 3.3c.

Ef leikmaður veit ekki að hann hefur lokið holu og reynir að halda leik áfram telst það ekki vera æfing og leikmaðurinn fær ekki viti fyrir að leika öðrum bolta, þar á meðal röngum bolta.

**Sjá reglur 21.1b(1), 21.2b(1), 21.3b(1) og 23.3c** (hvenær leikmaður hefur lokið holu í öðrum formum höggleiks eða í fjórleik).

# Leit að bolta: Að finna og þekkja bolta

## Tilgangur reglu:

Regla 7 leyfir leikmanninum að viðhafa hóflegar athafnir til að leita að bolta sínum í leik eftir hvert högg.

- Leikmaðurinn þarf samt að fara varlega, því hann mun fá víti ef hann fer óhóflega að og veldur betrumbótum á aðstæðum fyrir næsta högg sitt.
- Leikmaðurinn fær ekki víti þótt boltinn hreyfist af slysni 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 Leikmaður má viðhafa hóflegar athafnir til að finna og þekkja bolta

Leikmaðurinn er ábyrgur fyrir að finna bolta sinn í leik eftir hvert högg.

Leikmaðurinn má 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 náttúrlega 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 vítalaust samkvæmt reglu 8.1a ef bótin orsakast af eðlilegri leit.
- Hins vegar**, ef bótin orsakast af athöfnum sem ganga lengra en er hóflegt við eðlilega leit fær leikmaðurinn **almenna vítið** fyrir brot á reglu 8.1a.

Við að leita að boltanum og reyna að þekkja hann má leikmaðurinn fjarlægja lausung, eins og fram kemur í reglu 15.1 og má fjarlægja hreyfanlegar hindranir, eins og fram kemur í reglu 15.2.

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

- Leikmaðurinn verður að endurgera upphaflegu leguna í sandinum, en má skilja lítinn hluta boltans eftir sýnilegan ef boltinn var hulinn sandi.
- Ef leikmaðurinn leikur boltanum án þess að hafa endurgert upphaflegu leguna fær hann **almenna vítið**.

## 7.2 Hvernig þekkja á bolta

Þegar bolti leikmanns er kyrrstæður má þekkja hann á einhvern eftirfarandi vegu:

- Af leikmanninum eða einhverjum öðrum sem sér bolta stöðvast undir kringumstæðum þar sem vitað er að þetta er bolti leikmannsins.
- Með því að sjá auðkenni leikmannsins á boltanum (sjá reglu 6.3a). **Pó** á þetta ekki við ef annar eins bolti með sömu auðkennum finnst einnig á sama svæði.
- Með því að finna bolta af sömu tegund, sömu gerð, með sama númeri og í sama ástandi og bolti leikmannsins, á svæði þar sem reiknað er með að bolti leikmannsins liggi (þó á þetta ekki við ef annar eins bolti liggur á sama svæði og ómögulegt er að sjá hvor er bolti leikmannsins).

Ef ekki er hægt greina á milli varabolta leikmanns og upphaflegs bolta hans, sjá reglu 18.3c(2).

### 7.3 Að lyfta bolta til að þekkja hann

Ef bolti gæti verið bolti leikmanns, en ekki er hægt að þekkja boltann þar sem hann liggur:

- Má leikmaðurinn lyfta boltanum til að þekkja hann (þar á meðal með því að snúa honum), **en**:
- Fyrst verður að merkja staðsetningu boltans og ekki má hreinsa boltann meira en nauðsynlegt er til að þekkja hann (**nema** á flötinni) (sjá reglu 14.1).

Ef boltinn sem var lyft er bolti leikmannsins eða bolti annars leikmanns verður að leggja boltann aftur á upphaflega staðinn (sjá reglu 14.2).

Ef leikmaðurinn lyftir bolta sínum samkvæmt þessari reglu þegar slíkt er óþarf til að þekkja boltann (nema á flötinni þar sem leikmaðurinn má lyfta boltanum samkvæmt reglu 13.1b), merkir ekki staðsetningu boltans áður en honum er lyft eða hreinsar boltann þegar það má ekki, fær leikmaðurinn **eitt vítaböggi**.

**Víti fyrir að leika bolta frá röngum stað, andstætt reglu 7.3: Almennt víti samkvæmt reglu 14.7a.**

### 7.4 Bolti hreyfður af slysni við að reyna að finna hann eða þekkja hann

Það er vítalaust þótt leikmaðurinn, mótherji hans eða einhver annar hreyfi óvart bolta leikmannsins við að reyna að finna boltann eða þekkja hann. **Hins vegar**, ef leikmaðurinn veldur því að bolti hans hreyfist áður en leikmaðurinn byrjar leit að boltanum fær leikmaðurinn **eitt vítaböggi** samkvæmt reglu 9.4b.

Í þessari reglu þýðir „af slysni“ meðal annars ef einhver veldur því að bolti hreyfist þegar viðhafðar eru hóflegar athafnir við leit að boltanum, athafnir sem voru líklegar til að leiða staðsetningu boltans í ljós með því að hreyfa hann (svo sem með því að sveifla fótum í háu grasi eða hrísta tré).

Ef þetta gerist verður að leggja boltann aftur á upphaflegan stað (sem verður að áætla ef hann er óþekktur) (sjá reglu 14.2). 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 (sjá reglu 14.2c).
- Ef boltinn var hulinn sandi verður að endurgera upphaflegu legu boltans og leggja verður boltann aftur í þá legu (sjá reglu 14.2d(1)). **Pó** má leikmaðurinn skilja lítinn hluta boltans eftir sýnilegan.

Sjá einnig reglu 15.1a (takmarkanir á að fjarlægja vísvitandi tiltekna lausung áður en bolti er lagður aftur).

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

# 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 leikmannsins stöðvast verður leikmaðurinn að öllu jöfnu að sætta sig við þær aðstæður sem hafa áhrif á höggið og má ekki bæta þær aður en boltanum er leikið. Samt má leikmaður framkvæma tilteknar hóflegar athafnir þótt þær bæti þessar aðstæður og undir ákveðnum kringumstæðum má endurgera aðstæðurnar vítalust, eftir að þeim hefur verið breytt til betri eða verri vegar.

## 8.1 Athafnir leikmanns sem bæta aðstæður sem hafa áhrif á höggið

Til að styðja við það grundvallaratriði að „leika völlinn eins og þú kemur að honum“ takmarkar þessi regla hvað leikmaður má gera til að bæta einhverjar af eftifarandi „aðstæðum sem hafa áhrif á höggið“ (hvar sem er á eða utan vallarins) vegna næsta höggs sem leikmaðurinn mun slá:

- Legu boltans þar sem hann liggur kyrrstæður,
- Svæði fyrirhugaðrar stöðu leikmannsins,
- Svæði fyrirhugaðs sveiflusviðs leikmannsins,
- Leiklínu leikmannsins og
- Lausnarsvæðið þar sem leikmaðurinn mun láta bolta falla eða mun leggja hann.

Þessi regla nær til athafna sem eru framkvæmdar á meðan umferð er leikin og á meðan leikur hefur verið stöðvaður samkvæmt reglu 5.7a.

Reglan nær ekki til:

- Að fjarlægja lausung eða hreyfanlegar hindranir, sem er leyft að því marki sem fram kemur í reglu 15, eða
- Athafna sem eru framkvæmdar á meðan bolti leikmannsins er á hreyfingu, en fjallað er um slíkt í reglu 11.

### 8.1a Óleyfilegar athafnir

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

- (1) Hreyfa, beygja eða brjóta:
  - Náttúrulega hluti sem vaxa eða eru fastir,
  - Óhreyfanlegar hindranir, hluta vallar eða vallarmarkahluti, eða
  - Teigmerki á teignum þegar verið er að leika bolta af þeim teig.
- (2) Stilla upp lausung eða hreyfanlegri hindrun (svo sem til að byggja stöðu eða bæta leiklínu).
- (3) Breyta yfirborði jarðarinnar, þar á meðal með því að:
  - Leggja torfusnepil aftur í kylfufar,
  - Fjarlægja eða þrýsta niður torfusneplum sem þegar hafa verið lagðir í kylfufar, eða öðru torfi sem er þegar á sínum stað, eða
  - Mynda eða afmá holur, ójöfnur eða óslétt yfirborð.
- (4) Fjarlægja eða þrýsta niður sandi eða lausum jarðvegi.

(5) Fjarlægja dögg, 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 má leikmaðurinn gera eftirfarandi, og það er vítalauð þótt það bæti aðstæður sem hafa áhrif á höggið:

- (1) Leita á eðlilegan hátt að bolta sínum með hóflegum athöfnum til að finna hann og þekkja (sjá reglu 7.1a).
- (2) Aðhafast hóflega til að fjarlægja lausung (sjá reglu 15.1) og hreyfanlegar hindranir (sjá reglu 15.2).
- (3) Aðhafast hóflega til að merkja staðsetningu bolta og til að lyfta boltanum og leggja hann aftur samkvæmt reglum 14.1 og 14.2.
- (4) Leggja kylfuhausinn létt niður, rétt framan eða rétt aftan við boltann. Að „leggja kylfuhausinn létt niður“ merkir að láta þyngd kylfunnar hvíla á grasi, jarðvegi, sandi eða öðru efni á eða ofan við yfirborð jarðarinnar.

**Þó** felst ekki í þessu leyfi til að:

- Prýsta kylfunni á jörðina, eða
- Þegar bolti er í glompu, snerta sandinn með kylfu rétt fyrir framan eða rétt fyrir aftan boltann (sjá reglu 12.2b(1)).

(5) Taka sér trygga fótstöðu, þar á meðal að grafa fæturna hóflega í sand eða lausan jarðveg.

(6) Taka sér eðlilega stöðu með hóflegum athöfnum til að komast að boltanum og taka sér síðan stöðu.

**Þó** verður leikmaðurinn að hafa í huga að:

- Hann á ekki kröfu til eðlilegrar stöðu eða sveiflu, og
- Hann verður að nota athafnir sem valda minnstu truflun þegar hann glímir við þessar tilteknu kringumstæður.

(7) Slá högg eða sveifla kylfunni aftur fyrir högg sem er síðan slegið.

**Þó** er bannað, samkvæmt reglu 12.2b(1), að snerta sandinn í glompunni í aftursveiflunni, þegar boltinn er í glompu.

(8) Á teignum:

- Nota tí, í eða á jörðinni (sjá reglu 6.2b(2)),
- Hreyfa, beygja eða brjóta náttúrulega hluti sem vaxa eða eru fastir (sjá reglu 6.2b(3)), og
- Breyta yfirborði jarðarinnar, fjarlægja eða prýsta niður sandi og jarðvegi, eða fjarlægja dögg, hrím eða vatn (sjá reglu 6.2b(3)).

(9) Í glompu, sléttu sand til að halda vellinum snyrtilegum, eftir að bolti sem leikið hefur verið úr glompunni er utan glompunnar (sjá reglu 12.2b(3)).

(10) Á flötinni, fjarlægja sand og lausan jarðveg og lagfæra skemmdir (sjá reglu 13.1c).

(11) Hreyfa náttúrulegan hlut 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 nærrí upphaflegri staðsetningu og hægt er.

**Sjá reglu 25.4g (breyting á reglu 8.1b(5) við að taka sér stöðu vegna leikmanna sem nota hreyfihjálpartæki).**

## **8.1c Að forðast víti með því að endurgera aðstæður sem hafa batnað, andstætt reglu 8.1a(1) eða 8.1a(2)**

Ef leikmaður hefur bætt aðstæður sem hafa áhrif á höggið með því að hreyfa, beygja eða brjóta hlut, andstætt reglu 8.1a(1) eða með því að stilla hlut upp, andstætt reglu 8.1a(2):

- Er það vítalaust ef leikmaðurinn, áður en hann slær næsta högg, eyðir bótinni með því að endurgera upphaflegu aðstæðurnar á þá vegu sem heimilað er í (1) og (2) hér á eftir.
- **Hins vegar**, ef leikmaðurinn bætir aðstæður sem hafa áhrif á höggið með því að aðhafast eitthvað af því sem lýst er í reglum 8.1a(3)-(5) sleppur hann ekki við víti þótt hann endurgeri upphaflegu aðstæðurnar.

### **(1) Hvernig endurgera á aðstæður sem hafa verið bættar með því að hreyfa, beygja eða brjóta hlut.** Áður en hann slær höggið getur leikmaðurinn sloppið við víti fyrir brot á reglu 8.1a(1) með því að koma upphaflega hlutnum eins nærri upphaflegri stöðu og hægt er, þannig að bótinni sé eytt, til dæmis með því að:

- Setja vallarmarkahlut (svo sem vallarmarkastiku) aftur á sinn stað eftir að hluturinn hefur verið fjarlægður eða með því að færa vallarmarkahlutinn aftur í upphaflega stöðu eftir að honum hefur verið ýtt í aðra stöðu, eða
- Færa trjágrein, gras eða óhreyfanlega hindrun í upphaflega stöðu eftir að hluturinn hefur verið hreyfður.

**Þó** sleppur leikmaðurinn ekki við víti:

- Ef bótinni verður ekki eytt (til dæmis þegar vallarmarkahlutur eða trjágrein hafa verið beygð eða brotin svo einhverju nemi, þannig að ekki er hægt að koma hlutnum í upphaflega stöðu), eða
- Með því að nota eitthvað annað en upphaflega hlutinn sjálfan við að reyna að endurgera aðstæðurnar, svo sem:
  - » Annan hlut eða viðbótarhlut (með því til dæmis að stinga annari stiku í holu þaðan sem vallarmarkastika var fjarlægð eða binda trjágrein á upphaflegan stað), eða
  - » Önnur efni til að lagfæra upphaflegan hlut (til dæmis með því að nota límband til að lagfæra brotinn vallarmarkahlut eða trjágrein).

### **(2) Hvernig endurgera má aðstæður sem hafa verið bættar með því að stilla hlut upp.** Áður en leikmaðurinn slær höggið getur hann sloppið við víti fyrir brot á reglu 8.1a(2) með því að fjarlægja hlutinn sem var stillt upp.

## **8.1d Að endurgera aðstæður sem versnuðu eftir að bolti stöðvaðist**

Ef aðstæðurnar sem hafa áhrif á höggið hafa versnað eftir að bolti leikmannsins stöðvaðist:

### **(1) Hvenær endurgera má aðstæður sem hafa versnað.** Ef aðstæðurnar sem hafa áhrif á höggið hafa versnað fyrir tilverknað einhvers einstaklings, annars en leikmannsins, eða fyrir tilverknað dýrs, má leikmaðurinn vítalaust samkvæmt reglu 8.1a:

- Endurgera upphaflegu aðstæðurnar eins og mögulegt er.
- Merkja staðsetningu boltans og lyfta boltanum, hreinsa hann og leggja hann aftur á upphaflegan stað (sjá reglur 14.1 og 14.2), ef raunhæft er að gera það til að endurgera upphaflegu aðstæðurnar eða ef eitthvað efni hafnaði á boltanum þegar aðstæðurnar versnuðu.
- Ef ekki er auðvelt að endurgera aðstæðurnar sem versnuðu, lyfta boltanum og leggja hann aftur, með því að leggja hann á nálægasta stað (ekki nær holunni) sem (1) hefur

líkustu aðstæður sem hafa áhrif á höggið, (2) er innan einnar kylfulengdar frá upphaflega staðnum og (3) er á sama svæði vallarins og sá staður.

**Undantekning: Lega bolta versnar þegar eða eftir að bolta er lyft eða hann hreyfður og áður en hann er lagður aftur:** Tekið er á þessu í reglu 14.2d, nema legan hafi versnað þegar leikur hafði verið stöðvaður og boltanum var lyft, en þá á þessi regla við.

- (2) **Hvenær ekki má endurgera aðstæður sem hafa versnað.** Leikmaður má ekki bæta aðstæðurnar sem hafa áhrif á höggið (nema eins og leyft er í reglum 8.1c(1), 8.1c(2) og 13.1c) ef aðstæðurnar hafa versnað fyrir tilverknað:

- Leikmannsins, þar á meðal kylfubera hans,
- Annars einstaklings (öðrum en dómara) sem aðhefst með leyfi leikmannsins, eða
- Náttúruöflunum, svo sem vindi eða vatni.

Ef aðstæðurnar hafa versnað og leikmaðurinn bætir þær þegar hann má það ekki fær leikmaðurinn **almennt vítið** samkvæmt reglu 8.1a.

**Víti fyrir að leika bolta frá röngum stað, andstætt reglu 8.1d: Almennt víti samkvæmt reglu 14.7a.**

Sjá reglur 22.2 (í fjórmenningi má hvor samherji koma fram fyrir hönd liðsins og litið er á athafnir samherjans sem athafnir leikmannsins), 23.5 (í fjórleik má hvor samherji koma fram fyrir hönd liðsins og litið er á athafnir samherjans varðandi bolta eða útbúnað leikmannsins sem athafnir leikmannsins).

## 8.2 Vísvitandi athafnir leikmanns til að breyta öðrum ápreifanlegum aðstæðum í þeim tilgangi að hafa áhrif á kyrrstæðan bolta sinn eða tilvonandi högg

### 8.2a Hvenær regla 8.2 á við

Þessi regla nær aðeins til vísvitandi athafna leikmanns til að breyta öðrum ápreifanlegum aðstæðum í þeim tilgangi að hafa áhrif á kyrrstæðan bolta sinn eða tilvonandi högg.

Reglan á ekki við um athafnir leikmanns til að:

- Vísvitandi sveigja úr leið eða stöðva eigin bolta eða til að breyta vísvitandi einhverjum ápreifanlegum aðstæðum til að hafa áhrif á hvar boltinn kunni að stöðvast (sem fjallað er um í reglum 11.2 og 11.3), eða
- Breyta aðstæðum sem hafa áhrif á högg leikmannsins (sem fjallað er um í reglu 8.1a).

### 8.2b Óleyfilegar athafnir til að breyta öðrum ápreifanlegum aðstæðum

Leikmaður má ekki vísvitandi aðhafast neitt af því sem lýst er í reglu 8.1a (nema eins og leyft er í reglum 8.1b, c eða d) í þeim tilgangi að breyta einhverjum öðrum slíkum ápreifanlegum aðstæðum til að hafa áhrif á:

- Hvert bolti leikmannsins kunni að fara eða hvar hann kunni að stöðvast eftir næsta högg eða síðari högg, eða
- Hvert kyrrstæður bolti leikmannsins kunni að fara eða hvar hann kunni að stöðvast ef hann hreyfist áður en höggið er slegið (til dæmis þegar boltinn er í brattri brekku og leikmaðurinn er smeykur um að boltinn kunni að rúlla inn í runna).

**Undantekning – Athafnir til að halda vellinum snyrtilegum:** Það er vítalaust samkvæmt þessari reglu þótt leikmaðurinn breyi einhverjum slíkum ápreifanlegum aðstæðum til að halda vellinum snyrtilegum (til dæmis með því að sléttu fótspor í glompu eða leggja torfusnepil í kylfufar).

**Víti fyrir brot á reglu 8.2: Almennt víti.**

**Sjá reglur 22.2 (í fjórmenningi má hvor samherji koma fram fyrir hönd liðsins og litið er á athafnir samherjans sem athafnir leikmannsins), 23.5 (í fjórleik má hvor samherji koma fram fyrir hönd liðsins og litið er á athafnir samherjans varðandi bolta eða útbúnað leikmannsins sem athafnir leikmannsins).**

### **8.3 Vísvitandi athafnir leikmanns til að breyta áþreifanlegum aðstæðum í þeim tilgangi að hafa áhrif á kyrrstæðan bolta annars leikmanns eða tilvonandi högg hans**

#### **8.3a Hvenær regla 8.3 á við**

Þessi regla nær aðeins til vísvitandi athafna leikmanns til að breyta áþreifanlegum aðstæðum í þeim tilgangi að hafa áhrif á kyrrstæðan bolta annars leikmanns eða tilvonandi högg þess leikmanns.

Reglan nær ekki til athafna leikmanns til að vísvitandi sveigja úr leið eða stöðva bolta sem er á hreyfingu og tilheyrir öðrum leikmanni eða til að breyta vísvitandi einhverjum áþreifanlegum aðstæðum til að hafa áhrif á hvar boltinn kunni að stöðvast (sem fjallað er um í reglum 11.2 og 11.3).

#### **8.3b Óleyfilegar athafnir til að breyta öðrum áþreifanlegum aðstæðum**

Leikmaður má ekki vísvitandi aðhafast neitt af því sem lýst er í reglu 8.1a (**annað** en leyft er í reglu 8.1b, c eða d) til að:

- Bæta eða gera verri aðstæður sem hafa áhrif á högg annars leikmanns, eða
- Breyta öðrum áþreifanlegum aðstæðum til að hafa áhrif á:
  - » Hvert bolti annars leikmanns kann að fara eða hvar hann kann að stöðvast eftir næsta högg þess leikmanns eða síðari högg hans, eða
  - » Hvert kyrrstæður bolti annars leikmanns kann að fara eða hvar hann kann að stöðvast ef hann hreyfist áður en höggið er slegið.

**Undantekning – Athafnir til að halda vellinum snyrtilegum:** Það er vítalust samkvæmt þessari reglu þótt leikmaðurinn breyti einhverjum slíkum áþreifanlegum aðstæðum til að halda vellinum snyrtilegum (til dæmis með því að sléttu fótspor í glompu eða leggja torfusnepil í kylfufar).

#### **Víti fyrir brot á reglu 8.3: Almennt víti.**

**Sjá reglur 22.2 (í fjórmenningi má hvor samherji koma fram fyrir hönd liðsins og litið er á athafnir samherjans sem athafnir leikmannsins), 23.5 (í fjórleik má hvor samherji koma fram fyrir hönd liðsins og litið er á athafnir samherjans varðandi bolta eða útbúnað leikmannsins sem athafnir leikmannsins).**

# 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 leikmannsins stöðvast og er síðan hreyfður úr stað af náttúruöflunum, svo sem vindí eða vatni, verður leikmaðurinn yfirleitt að leika boltanum frá nýja staðnum.
- Ef kyrrstæðum bolta er lyft eða hann hreyfður af einhverjum eða af utanaðkomandi áhrifum, áður en höggið er slegið, verður að leggja boltann aftur á upphaflegan stað.
- Leikmenn ættu að fara varlega næri kyrrstæðum bolta og leikmaður sem veldur því að bolti hans eða mótherja hans hreyfist fær yfirleitt víti (nema á flötinni).

Regla 9 nær til kyrrstæðs bolta í leik á vellinum og gildir bæði á meðan umferð er leikin og á meðan leikur hefur verið stöðvaður samkvæmt reglu 5.7a.

## 9.1 Bolta leikið þar sem hann liggur

### 9.1a Að leika bolta þar sem hann stöðvaðist

Kyrrstæðum bolta leikmannsins á vellinum verður að leika eins og hann liggur, nema þegar reglurnar leyfa leikmanninum, eða krefjast af honum, að hann:

- Leiki bolta frá öðrum stað á vellinum, eða
- Lyfti bolta og leggi hann síðan aftur á upphaflegan stað.

### 9.1b Hvað gera á þegar bolti hreyfist í aftursveiflu eða á meðan högg er slegið

Ef kyrrstæður bolti leikmannsins byrjar að hreyfast eftir að leikmaðurinn hefur byrjað höggið eða aftursveifluna fyrir högg og leikmaðurinn slær síðan höggið:

- Má ekki leggja boltann aftur, hvað svo sem olli því að boltinn hreyfðist.
- Þess í stað verður leikmaðurinn að leika boltanum þaðan sem hann stöðvast eftir höggið.
- Ef leikmaðurinn olli því að boltinn hreyfðist, sjá reglu 9.4b til að ákvarða hvort það leiði til vitis.

**Víti fyrir að leika bolta frá röngum stað, andstætt reglu 9.1: Almennt víti samkvæmt reglu 14.7a.**

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

### 9.2a Að ákvarða hvort bolti hreyfðist

Kyrrstæður bolti leikmanns 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 hreyfðist

Þegar kyrrstæður bolti leikmanns hefur hreyfst:

- Verður að ákvarða hvað olli því að hann hreyfðist.

- Niðurstaðan ræður því hvort leikmaðurinn verður að leggja boltann aftur eða leika honum þar sem hann liggur og hvort þetta valdi víti.

**(1) Fjórar mögulegar orsakir.** Í reglunum eru aðeins viðurkenndar fjórar mögulegar orsakir þess að kyrrstæður bolti hreyfist áður en leikmaðurinn slær högg:

- Náttúruöflin, svo sem vindur eða vatn (sjá reglu 9.3).
- Athafnir leikmannsins, þar á meðal athafnir kylfubera hans (sjá reglu 9.4).
- Athafnir mótherjans í holukeppni, þar á meðal athafnir kylfubera hans (sjá reglu 9.5), eða
- Utanaðkomandi áhrif, þar á meðal aðrir leikmenn í höggleik (sjá reglu 9.6).

**Sjá reglur 22.2** (í fjórmenningu má hvor samherji koma fram fyrir hönd liðsins og litið er á athafnir samherjans sem athafnir leikmannsins), **23.5** (í fjórleik má hvor samherji koma fram fyrir hönd liðsins og litið er á athafnir samherjans varðandi bolta eða útbúnað leikmannsins sem athafnir leikmannsins).

**(2) Viðmið um „vitað eða nánast öruggt“ til að ákvarða hvað olli því að bolti hreyfðist.**

- Leikmaðurinn, mótherjinn eða utanaðkomandi áhrif teljast því aðeins hafa valdið hreyfingu boltans að það sé vitað eða nánast öruggt að sú var raunin.
- Ef ekki er vitað eða nánast öruggt að að minnsta kosti einn þessara hafi orsakað hreyfinguna er litið svo á að náttúruöflin hafi valdið hreyfingu boltans.

Við beitingu þessa viðmiðs þarf að huga að öllum fáanlegum upplýsingum, það er öllum upplýsingum sem leikmaðurinn býr yfir eða getur aflað sér með eðlilegri fyrirhöfn og án þess að tefja leik um of.

### 9.3 Bolti hreyfist vegna náttúraflanna

Ef náttúruöflin (svo sem vindur eða vatn) valda því að kyrrstæður bolti leikmannsins hreyfist:

- Er það vítalaust, og
- Leika verður boltanum frá nýja staðnum.

**Undantekning 1 – Bolta á flöt verður að leggja aftur ef hann hreyfist eftir að honum hefur verið lyft og hann lagður aftur á upphaflegan stað (sjá reglu 13.1d):** Ef bolti leikmannsins er á flötinni og hreyfist eftir að leikmaðurinn hefur áður lyft honum og lagt hann aftur á staðinn þaðan sem hann hreyfðist:

- Verður að leggja boltann aftur á sinn upphaflega stað (sem verður að áætla ef hann er óþekktur) (sjá reglu 14.2).
- Þetta gildir, hvað svo sem orsakaði það að boltinn hreyfðist (þar á meðal náttúruöflin).

**Undantekning 2 – Kyrrstæðan bolta verður að leggja aftur ef hann hreyfist og stöðvast á öðru svæði vallarins eða utan vallar eftir að hafa verið láttinn falla, lagður eða lagður aftur:** Ef leikmaðurinn setur upphaflegan bolta eða annan bolta í leik með því að láta hann falla, leggja hann eða leggja hann aftur og náttúroflin valda því að kyrrstæður boltinn hreyfist og stöðvast á öðru svæði vallarins eða utan vallar, verður að leggja boltann aftur á upphaflegan stað (sem þarf að áætla ef hann er óþekktur) (sjá reglu 14.2). Sjá þó undantekningu 1 varðandi bolta sem var lagður aftur á flötinni.

**Víti fyrir að leika bolta frá röngum stað, andstætt reglu 9.3: Almennt víti samkvæmt reglu 14.7a.**

### 9.4 Bolta lyft eða hann hreyfður af leikmanni

Þessi regla á aðeins við þegar vitað er eða nánast öruggt að leikmaðurinn (eða kylfuberi hans) lyfti kyrrstæðum bolta sínum eða athafnir leikmannsins eða kylfuberans urðu valdar að hreyfingu boltans.

## 9.4a Hvenær leggja verður aftur boltar sem var lyft eða var hreyfður

Ef leikmaðurinn lyftir kyrrstæðum bolta sínum eða veldur því að boltinn hreyfist verður að leggja boltann aftur á upphaflegan stað (sem þarf að áætla ef hann er óþekktur) (sjá reglu 14.2), **nema**:

- Þegar leikmaðurinn lyftir boltanum samkvæmt reglu til að taka lausn eða til að leggja boltann aftur á annan stað (sjá reglur 14.2d og 14.2e), eða
- Þegar boltinn hreyfist fyrst eftir að leikmaðurinn hefur byrjað höggið eða aftursveiflu sína fyrir högg og hann slær höggið (sjá reglu 9.1b).

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

Ef leikmaðurinn lyftir kyrrstæðum bolta sínum, snertir hann vísvitandi eða veldur því að boltinn hreyfist, fær leikmaðurinn **eitt vítahögg**.

Þó eru fimm undantekningar:

**Undantekning 1 - Leikmaður má lyfta eða hreyfa bolta:** Það er vítalaust þótt leikmaðurinn lyfti bolta sínum eða valdi því að hann hreyfist, samkvæmt reglu sem:

- Leyfir að boltanum sé lyft og hann síðan lagður aftur á upphaflegan stað,
- Krefst þess að bolti sem hefur hreyfst sé lagður aftur á upphaflegan stað, eða
- Krefst þess eða leyfir að leikmaðurinn láti bolta falla að nýju, leggi bolta að nýju eða leiki bolta frá örðrum stað.

**Undantekning 2 - Bolti hreyfður fyrir slysni við að leita að eða reyna að þekkja bolta:** Það er vítalaust þótt leikmaðurinn valdi því fyrir slysni að boltinn hreyfist þegar reynt er að finna hann eða þekkja (sjá reglu 7.4).

**Undantekning 3 - Hreyfing fyrir slysni á flötinni:** Það er vítalaust þótt leikmaðurinn valdi því fyrir slysni að boltinn hreyfist á flötinni (sjá reglu 13.1d), hvernig svo sem það gerist.

**Undantekning 4 - Hreyfing fyrir slysni við að framfylgja reglu, hvar sem er nema á flötinni:** Það er vítalaust ef leikmaðurinn veldur því fyrir slysni að boltinn hreyfist, hvar sem er nema á flötinni, við hóflegar athafnir til að:

- Merkja staðsetningu boltans, lyfta honum eða leggja hann aftur, þegar slíkt er leyfilegt (sjá reglur 14.1 og 14.2),
- Fjarlægja hreyfanlega hindrun (sjá reglu 15.2),
- Endurgera aðstæður sem hafa versnað, þegar slíkt er leyfilegt (sjá reglu 8.1d),
- Taka lausn samkvæmt reglu, þar á meðal við að ákvarða hvort lausn er leyfileg samkvæmt reglu (svo sem að sveifla kylfu til að sjá hvort truflun er vegna tiltekinna aðstæðna), eða hvar eigi að taka lausn (svo sem við að ákvarða nálægasta stað fyrir fulla lausn), eða
- Mæla, samkvæmt reglu (svo sem við að ákvarða leikröð samkvæmt reglu 6.4).

**Undantekning 5 – Bolti hreyfist eftir að hafa stöðvast upp við leikmann eða útbúnað:** Það er vítalaust þótt leikmaðurinn valdi því að bolti hans hreyfist þegar leikmaðurinn hreyfir sig eða fjarlægir útbúnað sinn ef boltinn stöðvaðist upp við leikmanninn eða útbúnað hans þegar boltinn var sleginn (regla 11.1) eða látinna falla (regla 14.3c(1)).

**Víti fyrir að leika bolta frá röngum stað, andstætt reglu 9.4: Almennt víti samkvæmt reglu 14.7a.**

Ef regla 9.4 krefst þess að leikmaður leggi aftur bolta sem hefur hreyfst en leikmaðurinn gerir það ekki og leikur frá röngum stað fær hann einungis **almenna vítið** samkvæmt reglu 14.7a (sjá undantekningu við reglu 1.3c(4)).

## 9.5 Bolta lyft eða hann hreyfður af mótherja í holukeppni

Pessi regla á aðeins við þegar vitað er eða nánast öruggt að mótherjinn (þar á meðal kylfuberi hans) lyfti kyrrstæðum bolta leikmannsins eða að athafnir hans ollu hreyfingu boltans.

Ef mótherjinn leikur bolta leikmannsins sem röngum bolta er tekið á því af reglu 6.3c(1), ekki af þessari reglu.

### 9.5a Pegar leggja verður aftur bolta sem var lyft eða var hreyfður

Ef mótherjinn lyftir eða hreyfir kyrstæðan bolta leikmannsins verður að leggja boltann aftur á upphaflegan stað (sem þarf að áætla ef hann er óþekktur) (sjá reglu 14.2), **nema:**

- Pégar mótherjinn gefur næsta högg, holu eða leikinn (sjá reglu 3.2b), eða
- Pégar mótherjinn lyftir eða hreyfir boltann að beiðni leikmannsins, vegna þess að leikmaðurinn ætlar að beita reglu til að taka lausn eða ætlar að leggja boltann aftur á annan stað.

### 9.5b Víti fyrir að lyfta bolta eða vísvitandi snerta hann eða valda því að hann hreyfist

Ef mótherjinn lyftir eða vísvitandi snertir kyrstæðan bolta leikmannsins eða veldur því að boltinn hreyfist, fær mótherjinn **eitt vitahögg**.

Þó eru nokkrar undantekningar:

**Undantekning 1 - Mótherji má lyfta bolta leikmanns:** Það er vítalaust þótt mótherjinn lyfti boltanum:

- Pégar hann gefur leikmanninum næsta högg, holu eða leikinn, eða
- Að ósk leikmannsins.

**Undantekning 2 - Að merkja staðsetningu og lyfta bolta leikmannsins fyrir mistök á flötinni:** Það er vítalaust þótt mótherjinn merki staðsetningu bolta leikmannsins og lyfti boltanum á flötinni þegar hann telur, fyrir mistök, að þetta sé hans eigin bolti.

**Undantekning 3 - Sömu undantekningar og gilda fyrir leikmanninn:** Það er vítalaust þótt mótherjinn valdi því af slynsi að boltinn hreyfist við að aðhafast eitthvað af því sem lýst er í undantekningum 2, 3 4 eða 5 í reglu 9.4b.

**Víti fyrir að leika bolta frá röngum stað, andstætt reglu 9.5: Almennt víti samkvæmt reglu 14.7a.**

### 9.6 Utanaðkomandi áhrif lyfta bolta eða hreyfa hann

Ef vitað er eða nánast öruggt að utanaðkomandi áhrif (þar á meðal annar leikmaður í höggleik eða annar bolti) lyftu eða hreyfðu kyrstæðan bolta leikmanns:

- Er það vítalaust, og
- Leggja verður boltann aftur á upphaflegan stað (sem þarf að áætla ef hann er óþekktur) (sjá reglu 14.2).

Petta gildir hvort sem bolti leikmannsins hefur fundist eða ekki.

**Hins vegar** ef hvorki er vitað né nánast öruggt að boltanum var lyft eða hann hreyfður af utanaðkomandi áhrifum og boltinn er týndur verður leikmaðurinn að taka fjarlægðarlausn samkvæmt reglu 18.2.

Ef bolta leikmannsins er leikið sem röngum bolta af öðrum leikmanni er tekið á því í reglu 6.3c(2), ekki í þessari reglu.

**Víti fyrir að leika bolta frá röngum stað, andstætt reglu 9.6: Almennt víti samkvæmt reglu 14.7a.**

### 9.7 Boltamerki lyft eða það hreyft

Þessi regla lýsir því sem á að gera ef boltamerki, sem merkir staðsetningu bolta sem hefur verið lyft, er lyft eða það hreyft áður en boltinn er lagður aftur.

#### 9.7a Leggja verður boltann eða boltamerkið aftur

Ef vitað er eða nánast öruggt að boltamerki leikmanns hafi verið lyft eða það hreyft á einhvern hátt (þar á meðal af náttúruöflunum) áður en boltinn er lagður aftur þarf leikmaðurinn annaðhvort að:

- Leggja boltann aftur á upphaflegan stað (sem þarf að áætla ef hann er óþekktur) (sjá reglu 14.2), eða
- Leggja boltamerki til að merkja upphaflega staðinn.

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

Ef leikmaðurinn eða mótherji hans í holukeppni lyfta boltamerki leikmannsins eða valda því að það hreyfist (þegar bolta er lyft og ekki er búið að leggja hann aftur), fær leikmaðurinn eða mótherjinn **eitt vítabögg**.

**Undantekning – Undantekningar við reglur 9.4b og 9.5b eiga við um að lyfta boltamerki eða valda því að það hreyfist:** Undir öllum kringumstæðum þegar leikmaðurinn eða mótherjinn fá ekki víti fyrir að lyfta bolta leikmannsins eða valda því af slysni að boltinn hreyfist, er ekki heldur víti fyrir að lyfta eða hreyfa af slysni boltamerki leikmannsins.

**Víti fyrir að leika bolta frá röngum stað, andstætt reglu 9.7: Almennt víti samkvæmt reglu 14.7a.**

# 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 leikmaðurinn má þiggja frá öðrum (svo sem kylfuberum). 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 frjálsri sveiflu, án þess að festa kylfuna.

### 10.1a Að slá boltann hreinlega

Við að slá högg:

- Verður leikmaðurinn að slá boltann hreinlega með kylfuhausnum, þannig að kyldan snerti boltann aðeins í augnablik, og ekki má ýta, krafsa eða skófla boltanum.
- Ef kylfa leikmannsins hittir boltann óvart oftar en einu sinni telst það aðeins eitt högg og er vítaust.

### 10.1b Að festa kylfuna

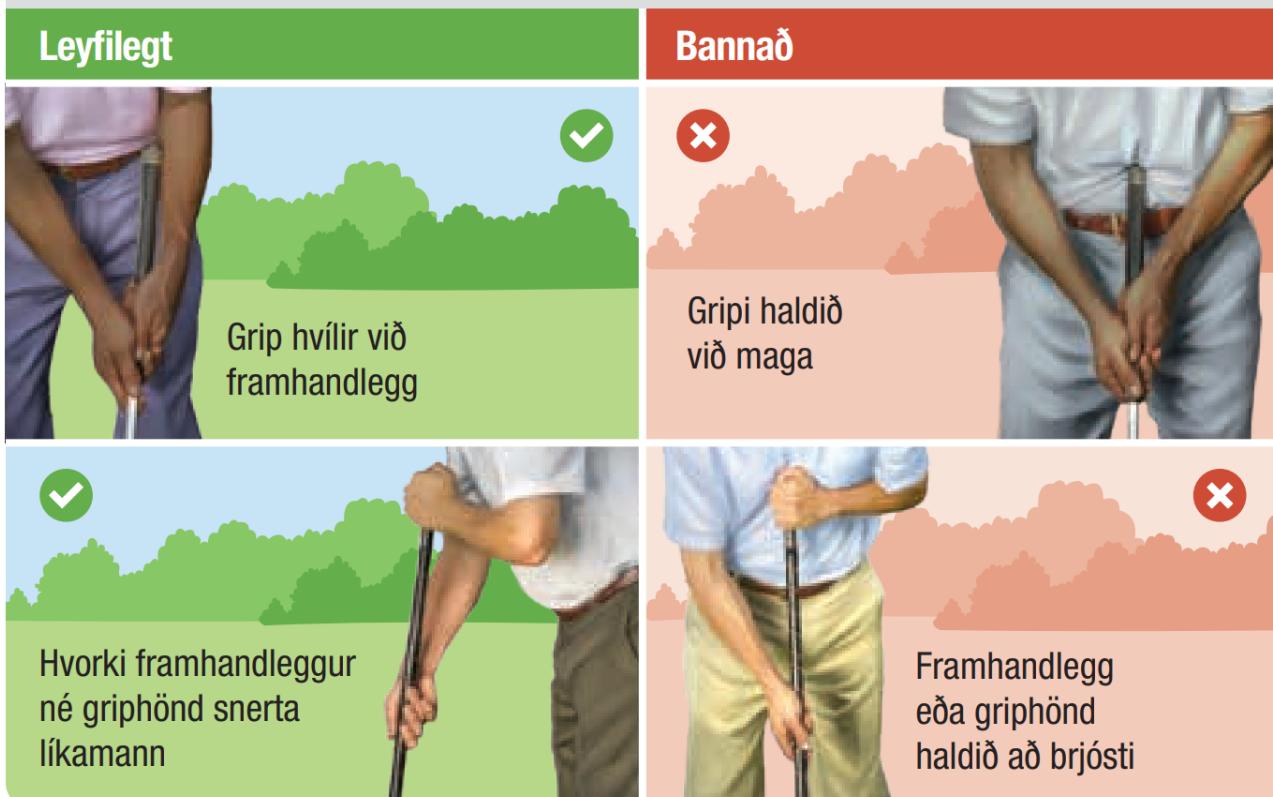
Við að slá högg má leikmaðurinn ekki festa kylfuna, hvorki:

- Beint, með því að halda kylfunni eða griphönd upp að einhverjum líkamshluta (þó má leikmaðurinn halda kylfunni eða griphönd upp að hönd eða framhandlegg), né
- Óbeint, með „festipunkti“, með því að halda framhandlegg upp að einhverjum líkamshluta, til að nota griphöndina sem fastan punkt sem hin höndin getur sveiflað kylfunni um.

Ef kylfa leikmannsins, griphönd eða framhandleggur snerta líkemann eða klæðnað aðeins lítillega á meðan högg er slegið, án þess að vera haldið upp að líkamanum, er ekki um brot að ræða á reglunni.

Í skilningi þessarar reglu merkir „framhandleggur“ handlegg neðan við olnboga, að úlnlið meðtöldum.

## MYND 10.1b: AÐ FESTA KYLFUNA



Sjá reglur 25.3b og 25.4h (breyting á reglu 10.1b vegna aflimaðra leikmanna og leikmanna sem nota hreyfihjálpartæki).

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

Leikmaðurinn má ekki slá högg úr stöðu með fæturna vísvitandi sitt hvoru megin við leiklínuna, eða með annan fótinn vísvitandi í leiklínunni, eða framlengingu hennar aftan við boltann.

Í þessari reglu einni innifelur leiklínan ekki hæfilega fjarlægð til hliðanna.

**Undantekning – Það er vítaust ef slik staða er tekin af slysni eða til að forðast leiklínú annars leikmanns.**

Sjá reglu 25.4i (ef leikmenn nota hreyfihjálpartæki nær breyting á reglu 10.1c einnig til stöðu sem tekin er með slíkum búnaði).

### 10.1d Að leika bolta á hreyfingu

Leikmaður má ekki slá högg að bolta á hreyfingu:

- Bolti í leik er „á hreyfingu“ þegar hann er ekki kyrrstæður.
- Ef bolti sem hefur stöðvast veltur á staðnum (stundum nefnt að titra) en helst á eða færist aftur á upphaflegan stað er litið svo á að boltinn sé kyrrstæður, en ekki á hreyfingu.

Þó eru þrjár undantekningar sem leiða ekki til vítis:

**Undantekning 1 - Bolti byrjar að hreyfast eftir að leikmaður byrjar aftursveiflu fyrir högg:** Að slá högg að bolta á hreyfingu undir þessum kringumstæðum úrskurðast samkvæmt reglu 9.1b, ekki þessari reglu.

**Undantekning 2 - Bolti fellur af tíi:** Að slá högg að bolta sem fellur af tíi úrskurðast samkvæmt reglu 6.2b(5), ekki þessari reglu.

**Undantekning 3 - Bolti hreyfist í vatni:** Þegar bolti hreyfist í tímabundnu vatni eða í vatni innan vítasvæðis má leikmaðurinn:

- Slá högg að boltanum sem er á hreyfingu, vítalaust, eða
- Taka lausn samkvæmt reglu 16.1 eða 17 og má lyfta boltanum sem er á hreyfingu.

Í hvorugu tilfelli má leikmaðurinn tefja leik um of (sjá reglu 5.6a) til að láta vind eða straum færa boltann á betri stað.

#### Víti fyrir að slá högg andstætt reglu 10.1: Almennt víti.

Í höggleik gildir högg sem er slegið í andstöðu við þessa reglu og leikmaðurinn fær **tvö vitahögg**.

## 10.2 Ráðlegging og önnur aðstoð

Tilgangur reglu:

Ein grundvallaráskorun leikmannsins er að ákveða hvaða leikáætlun og tækni eigi að beita. Því eru takmörk fyrir því hvaða ráðleggingar og hjálp leikmaðurinn má þiggja á meðan umferð er leikin.

### 10.2a Ráðlegging

Á meðan umferð er leikin má leikmaður ekki:

- Ráðleggja neinum í keppninni sem er að leika á vellinum.
- Biðja neinn um ráð, nema kylfubera sinn, eða
- Snerta útbúnað annars leikmanns til að öðlast upplýsingar sem teldust ráðlegging ef þær væru veittar, eða þeirra óskað, af hinum leikmanninum (svo sem með því að snerta kylfur eða golfpoka leikmannsins til að sjá hvaða kylfu er verið að nota).

Þetta á ekki við áður en umferð hefst, á meðan leikur hefur verið stöðvaður samkvæmt reglu 5.7a eða á milli umferða í keppni.

#### Víti fyrir brot á reglu 10.2a: Almennt víti.

Bæði í holukeppni og höggleik er vítinu beitt þannig:

- Leikmaður biður um eða gefur ráð þegar annar hvor leikmaðurinn er að leika holu.  
Leikmaðurinn fær **almenna vítið** á holunni sem hann er að leika eða var að ljúka.
- Leikmaður biður um eða gefur ráð þegar báðir leikmennirnir eru á milli hola. Leikmaðurinn fær **almenna vítið** á næstu holu.

Sjá reglur 22, 23 og 24 (í leikformum þar sem samherjar koma við sögu má leikmaðurinn ráðleggja samherja sínum eða kylfubera samherjans og má biðja um ráð frá samherjanum eða kylfubera samherjans).

### 10.2b Önnur aðstoð

(1) Að fá aðstoð frá kylfubera varðandi leiklínú eða aðrar stefnuupplýsingar. Eftirfarandi takmarkanir ná til kylfubera sem aðstoðar leikmanninn varðandi leiklínú eða aðrar stefnuupplýsingar:

- Kylfuberinn má ekki leggja niður neinn hlut til að veita slíka aðstoð (og leikmaðurinn losnar ekki við víti þótt hann fjarlægi hlutinn áður en höggið er slegið).
- Á meðan höggið er slegið má kylfuberinn ekki:
  - » Standa þannig að leikmaðurinn eigi að slá í stefnu á kylfuberann, eða
  - » Gera neitt annað til að veita slíka aðstoð (svo sem að benda á stað á jörðinni).
- Kylfuberinn má ekki standa á svæðinu sem lýst er í reglu 10.2b(4).

**Þó** bannar þessi regla kylfuberanum ekki að standa nærri holunni til að gæta flaggstangarinnar.

- (2) **Að fá aðstoð frá einhverjum öðrum einstaklingi en kylfubera sínu varðandi leiklínú eða aðrar stefnuupplýsingar.** Leikmaðurinn má ekki fá neina aðra aðstoð varðandi leiklínú eða stefnuupplýsingar frá öðrum einstaklingi en kylfubera sínum en hér er lýst:

- Einstaklingurinn má aðstoða með því að upplýsa leikmanninn um atriði sem eru á almennu vitorði (svo sem að benda á tré sem ætlað er að vísa á miðlinu brautar í blindu höggi).
- Ef bolti leikmannsins er ekki á flötinni má einstaklingurinn standa þannig að leikmaðurinn eigi að slá í stefnu á einstaklinginn, **en** einstaklingurinn verður að víkja frá áður en höggið er slegið.

**Þó** bannar þessi regla engum að standa nærri holunni til að gæta flaggstangarinnar.

- (3) **EKKI MÁ LEGGJA NIÐUR HLUTI TIL AÐSTOÐAR VIÐ MIÐUN, AÐ TAKA STÖÐU EÐA SVEIFLU.** Leikmaður má ekki leggja niður neinn hlut til að aðstoða við mið eða við að taka stöðu fyrir högg (svo sem að leggja kylfu á jörðina til að sýna hvert leikmaðurinn eigi að miða eða stilla fótum). Að „leggja niður hlut“ merkir að hluturinn snertir jörðina og leikmaðurinn snertir ekki hlutinn.

Ef leikmaður brýtur þessa reglu losnar hann ekki undan víti með því að fjarlægja hlutinn áður en höggið er slegið.

Þessi regla nær einnig til athafna í svipuðum tilgangi, svo sem að leikmaður striki í sand eða dögg til aðstoðar við sveiflu.

Þessi regla nær ekki til boltamerkis þegar það er notað til að merkja staðsetningu bolta eða til bolta sem er lagður niður. Fjallað er um boltamerki sem fellur að skilgreiningu á miðunarþúnaði í útbúnaðarreglunum í reglu 4.3.

**Sjá reglu 25.2c** (breyting á reglu 10.2b(3) vegna blindra leikmanna).

- (4) **Svæði með takmörkunum gagnvart kylfubera, áður en leikmaður slær högg.** Þegar leikmaður byrjar að taka sér stöðu fyrir högg (sem merkir að hann hefur komið að minnsta kosti öðrum fætinum fyrir í þeiri stöðu) og þar til höggið hefur verið slegið eru takmarkanir á því hvenær og hvers vegna kylfuberi leikmannsins má vísvitandi standa á eða nærri framlethingu leiklínunnar aftan við boltann (þ.e. á „takmarkandi svæðinu“), þannig:

- **Mið.** Kylfuberinn má ekki standa á takmarkandi svæðinu til að aðstoða leikmanninn við mið. Með því er m.a. átt við ef kylfuberinn stígur í burtu án þess að segja neitt en gefur þar með leikmanninum til kynna að hann sé með rétt mið. Þó er vítalauð ef leikmaðurinn stígur upp úr stöðunni áður en hann slær höggið og kylfuberinn færir sig af takmarkandi svæðinu áður en leikmaðurinn byrjar að taka sér stöðu að nýju.
- **Önnur aðstoð en við mið.** Ef kylfuberinn aðstoðar leikmanninn við eitthvað annað en miðun (svo sem að athuga hvort kylfa leikmannsins muni hitta nálægt tré í aftursveiflunni) má kylfuberinn standa á takmarkandi svæðinu, en því aðeins að hann stígi frá áður en höggið er slegið og að þetta sé ekki hluti af venjulegu vanaferli.

Það er vítalauð ef kylfuberinn stóð óvart á takmarkandi svæðinu.

Þessi regla bannar leikmanni ekki að fá aðstoð með því að einhver einstaklingur annar en kylfuberi leikmannsins standi á takmarkandi svæðinu til að fylgjast með flugi boltans.

**Sjá reglur 22, 23 og 24** (í leikformum þar sem samherjar og ráðgjafar koma við sögu ná sömu takmarkanir til samherja leikmanns, kylfubera samherjans og sérhvers ráðgjafa).

**Sjá reglu 25.2d** (breyting á reglu 10.2b(4) vegna blindra leikmanna).

(5) **Ápreifanleg aðstoð, að eyða truflunum og skjól fyrir höfuðskepnunum.** Leikmaður má ekki slá högg:

- Á meðan hann þiggur ápreifanlega aðstoð frá kylfubera sínum eða einhverjum öðrum, eða
- Á meðan kylfuberi hans, annar einstaklingur eða hlutur er vísvitandi staðsettur til að:
  - » Eyða truflunum, eða
  - » Veita skjól frá sólskini, regni, vindi eða öðrum höfuðskepnum.

Þessi regla bannar leikmanninum ekki að:

- Aðhafast sjálfur til að verja sig fyrir höfuðskepnunum á meðan hann slær högg, svo sem með því að klæðast hlífðarfatnaði eða halda regnhlíf yfir höfði sínu, eða
- Biðja einhvern annan einstakling sem leikmaðurinn hafði ekki fengið til að vera á ákveðnum stað um að vera kyrr eða að færa sig (svo sem þegar áhorfandi varpar skugga að bolta leikmannsins).

**Víti fyrir brot á reglu 10.2b: Almennt víti.**

## 10.3 Kylfuberar

Tilgangur reglu:

Leikmaðurinn má hafa kylfubera til að bera kylfur leikmannsins, veita ráð og aðstoða leikmanninn á meðan umferðin er leikin. Þó eru takmörk fyrir því hvað kylfuberinn má gera. Leikmaðurinn er ábyrgur fyrir athöfnum kylfuberans á meðan umferðin er leikin og mun fá víti ef kylfuberinn brýtur reglurnar.

### 10.3a Kylfuberi má aðstoða leikmanninn á meðan umferðin er leikin

(1) **Leikmaður má aðeins hafa einn kylfubera í einu.** Leikmaður má hafa kylfubera sem ber, flytur og annast um kylfur leikmannsins, gefur ráð og aðstoðar leikmanninn á annan hátt eins og leyft er á meðan umferðin er leikin, þó með eftirfarandi takmörkunum:

- Leikmaðurinn má ekki hafa fleiri en einn kylfubera í senn.
- Leikmaðurinn má skipta um kylfubera á meðan umferð er leikin, en má ekki gera það tímabundið til þess eins að fá ráð frá nýja kylfuberanum.

Hvort sem leikmaðurinn hefur kylfubera eða ekki, er annar einstaklingur sem gengur eða ferðast með leikmanninum eða ber aðra hluti fyrir leikmanninn (svo sem regnfatnað, regnhlíf eða mat og drykk) ekki kylfuberi leikmannsins nema hann sé tilnefndur sem slíkur af leikmanninum eða ef hann ber einnig, flytur eða annast um kylfur leikmannsins.

(2) **Tveir eða fleiri leikmenn mega sameinast um kylfubera.** Þegar álitamál rís um reglurnar í tengslum við tiltekna athöfn sameiginlegs kylfubera og ákveða þarf fyrir hönd hvaða leikmanns kylfuberinn aðhafðist:

- Ef athöfn kylfuberans var framkvæmd að sérstökum fyrirmælum eins leikmannanna sem hann er kylfuberi fyrir, var athöfnin framkvæmd fyrir þann leikmann.
- Ef enginn þessara leikmanna fyrirskipaði sérstaklega athöfnina er litið svo á að athöfnin hafi verið framkvæmd fyrir leikmanninn sem kylfuberinn sinnti og átti boltann sem kom við sögu.
- Ef enginn leikmannanna sem sameinast um kylfuberann fyrirskipaði sérstaklega athöfnina og enginn bolta þeirra kom við sögu hljóta allir leikmennirnir sem sameinast um kylfuberann vítið.

**Sjá Verklag nefnda, hluta 8 og fyrirmynnd staðarreglu H-1 (nefndin má setja staðarreglu sem bannar eða krefst notkunar kylfubera eða takmarkar val leikmannsins á kylfubera).**

Sjá reglur 25.2, 25.4 og 25.5 (leikmenn með tilteknar fatlanir mega einnig fá aðstoð frá aðstoðarmanni).

**Víti fyrir brot á reglu 10.3a:**

- Leikmaðurinn fær **almenna vitið** fyrir hverja holu þar sem hann nýtur aðstoðar fleiri en eins kylfubera í einu.
- Ef brotið á sér stað eða heldur áfram á milli hola fær leikmaðurinn **almenna vitið** á næstu holu.

### 10.3b Hvað kylfuberi má gera

Eftirfarandi eru dæmi um það sem kylfuberi má og má ekki gera:

- (1) **Athafnir sem eru alltaf leyfðar.** Kylfuberi má alltaf gera eftirfarandi þegar það er leyft samkvæmt reglunum:
- Bera, flytja og annast um kylfur leikmannsins og annan útbúnað (þar á meðal að aka golfbíl eða ýta golfkerru).
  - Leita að bolta leikmannsins (regla 7.1).
  - Veita upplýsingar, ráðleggingar og aðra aðstoð áður en höggið er slegið (reglur 10.2a og 10.2b).
  - Slétta glompur eða gera annað til að halda vellinum snyrtilegum (undantekning við reglu 8.2, undantekning við reglu 8.3 og regla 12.2b(2) og (3)).
  - Fjarlægja sand og lausan jarðveg og lagfæra skemmdir á flötinni (regla 13.1c).
  - Fjarlægja eða gæta flaggstangarinnar (regla 13.2b).
  - Lyfta bolta leikmannsins þegar eðlilegt er að álykta (svo sem af orðum eða athöfnum) að leikmaðurinn muni taka lausn samkvæmt reglu (regla 14.1b).
  - Merkja staðsetningu bolta leikmannsins og lyfta og leggja boltann aftur á flötinni (undantekning við reglu 14.1b og regla 14.2b).
  - Hreinsa bolta leikmannsins (regla 14.1c).
  - Fjarlægja lausung og hreyfanlegar hindranir (reglur 15.1 og 15.2).
- (2) **Athafnir einungis leyfðar með samþykki leikmannsins.** Kylfuberi má einungis gera eftirfarandi þegar reglurnar leyfa leikmanninum það og eingöngu með samþykki leikmannsins (sem verður að veita samþykki í hvert sinn, ekki nægir almennt samþykki fyrir alla umferðina):
- Endurgera aðstæður sem versnuðu eftir að bolti leikmannsins stöðvaðist (regla 8.1d).
  - Þegar bolti leikmannsins er annars staðar en á flötinni, lyfta bolta leikmannsins samkvæmt reglu sem krefst þess að boltinn sé svo lagður aftur (regla 14.1b).
- (3) **Athafnir sem eru ekki leyfðar.** Kylfubera er ekki heimilt að gera eftirfarandi fyrir leikmanninn:
- Gefa mótherjanum næsta högg, holu eða leikinn, eða sammælast með mótherjanum um hver sé staða leiksins (regla 3.2).
  - Standa vísvitandi á eða nærri framlengingu leiklínunnar aftan við bolta leikmannsins þegar leikmaðurinn byrjar að taka sér stöðu fyrir höggið og þar til höggið hefur verið slegið (regla 10.2b(4)) eða aðhafast annað það sem er bannað samkvæmt reglu 10.2b.
  - Leggja bolta aftur, nema kylfuberinn hafi lyft boltanum eða hreyft hann (regla 14.2b).

- Láta bolta falla eða leggja bolta við að taka lausn (regla 14.3).
- Ákveða að taka lausn samkvæmt reglu (svo sem að dæma bolta ósláanlegan samkvæmt reglu 19 eða að taka lausn frá óeðlilegum vallaraðstæðum eða vítasvæði samkvæmt reglu 16.1 eða 17). Kylfuberinn má ráðleggja leikmanninum í þessu efni en ákvörðunin verður að vera leikmannsins.

### **10.3c Leikmaður er ábyrgur fyrir athöfnum og reglubrotum kylfuberans**

Leikmaður er ábyrgur fyrir athöfnum kylfubera síns, bæði á meðan umferðin er leikin og á meðan leikur hefur verið stöðvaður samkvæmt reglu 5.7a, en ekki fyrir eða eftir umferðina.

Ef tiltekin athöfn kylfuberans felur í sér reglubrot eða fæli í sér reglubrot ef leikmaðurinn framkvæmdi hana fær leikmaðurinn viti samkvæmt viðeigandi reglu.

Þegar beiting veltur á því hvort leikmaðurinn viti tilteknar staðreyndir er litið svo á að vitneskja leikmannsins feli einnig í sér það sem kylfuberi hans veit.

# REGLA 11

# Bolti á hreyfingu hittir af slysni 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 leikmannsins er á hreyfingu og hittir einstakling, dýr, útbúnað eða annað á vellinum. Þegar þetta gerist fyrir slysni er það vítalaust og leikmaðurinn þarf oftast að sætta sig við afleiðingarnar, hvort sem þær eru hagstæðar honum eða ekki, og leika boltanum þar sem hann stöðvast. Samkvæmt reglunni má leikmaður 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 í leik er á hreyfingu (hvort sem er eftir högg eða af öðrum orsökum), nema þegar bolti hefur verið láttinn falla innan lausnarsvæðis og hefur enn ekki stöðvast. Fjallað er um þær kringumstæður í reglu 14.3.

### 11.1 Bolti á hreyfingu hittir af slysni einstakling eða utanaðkomandi áhrif

#### 11.1a Vítalaust fyrir alla leikmenn

Ef bolti leikmanns er á hreyfingu og hittir af slysni einhvern einstakling (þar á meðal leikmanninn) eða utanaðkomandi áhrif:

- Er það vítalaust fyrir alla leikmenn.
- Þetta á einnig við ef boltinn hittir leikmanninn, mótherjann eða aðra leikmenn, kylfubera þeirra eða útbúnað.

**Undantekning - Bolta leikið á flötinni í höggleik:** Ef bolti leikmanns er á hreyfingu og hittir kyrrstæðan bolta á flötinni og báðir boltarnir voru á flötinni fyrir höggið, fær leikmaðurinn **almenna vitið (tvö vitahögg).**

#### 11.1b Hvaðan leika verður boltanum

(1) **Þegar boltanum er leikið annars staðar en af flötinni.** Ef bolta leikmanns er leikið annars staðar en af flötinni og hittir af slysni einhvern einstakling (þar á meðal leikmanninn) eða utanaðkomandi áhrif (þar á meðal útbúnað) verður oftast að leika boltanum þar sem hann liggar. **Hins vegar**, ef boltinn stöðvast á einhverjum einstaklingi, dýri eða utanaðkomandi áhrifum á hreyfingu má leikmaðurinn ekki leika boltanum þar sem hann liggar. Þess í stað verður leikmaðurinn að taka lausn:

- Þegar boltinn stöðvast á einhverjum einstaklingi, dýri eða utanaðkomandi áhrifum á hreyfingu sem eru staðsett annars staðar en á flötinni. Leikmaðurinn verður að láta upphaflega boltann eða annan bolta falla á þessu lausnarsvæði (sjá reglu 14.3):
  - » **Viðmiðunarstaður:** Áætlaði staðurinn beint undir þeim stað þar sem boltinn stöðvaðist fyrst á einstaklingnum, dýrinu eða utanaðkomandi áhrifum á hreyfingu.
  - » **Stærð lausnarsvæðisins, mæld frá viðmiðunarstað:** Ein kylfulengd, þó með eftirfarandi takmörkunum:
  - » **Takmarkanir á staðsetningu lausnarsvæðisins:**
- Það verður að vera innan sama svæðis vallarins og viðmiðunarstaðurinn, og

- Það má ekki vera nær holunni en viðmiðunarstaðurinn.
- **Þegar boltinn stöðvast á einhverjum einstaklingi, dýri eða utanaðkomandi áhrifum á hreyfingu sem eru staðsett á flötinni.** Leikmaðurinn verður að leggja upphaflega boltann eða annan bolta á áætlaða staðinn beint undir þar sem boltinn stöðvaðist fyrst á einstaklingnum, dýrinu eða utanaðkomandi áhrifunum og nota við það aðferðina við að leggja bolta aftur samkvæmt reglum 14.2b(2) og 14.2e.

#### Víti fyrir að leika bolta frá röngum stað, andstætt reglu 11.1b(1): Almennt víti samkvæmt reglu 14.7.

- (2) **Þegar boltanum er leikið af flötinni.** Ef bolta leikmanns er leikið af flötinni og hittir af slysni leikmanninn eða utanaðkomandi áhrif verður oftast að leika boltanum þar sem hann liggur. **Hins vegar** ef vitað er eða nánast öruggt að boltinn hitti eitthvað af eftirfarandi á flötinni verður leikmaðurinn að endurtaka höggið með því að leika upphaflega boltanum eða öðrum bolta frá staðnum þaðan sem höggið var slegið (sjá reglu 14.6):
- Einhver einstaklingur annar en:
    - » Leikmaðurinn, eða
    - » Einstaklingur sem gætir flaggstangarinnar (tekið er á þessu í reglu 13.2b(2), ekki í þessari reglu).
  - Hreyfanleg hindrun, önnur en:
    - » Kylfan sem var notuð við höggið,
    - » Boltamerki,
    - » Kyrrstæður bolti (sjá reglu 11.1a um hvort víti eigi við í höggileik), eða
    - » Flaggstöng (tekið er á þessu í reglu 13.2b(2), ekki í þessari reglu).
  - Dýr, annað en þau sem skilgreind eru sem lausung (svo sem skordýr).

Ef leikmaðurinn endurtekur höggið en gerir það af röngum stað fær hann **almennt vítið** samkvæmt reglu 14.7.

Ef leikmaðurinn endurtekur ekki höggið fær hann **almennt vítið** og höggið gildir, en leikmaðurinn hefur ekki leikið af röngum stað.

Sjá reglu 25.4k (reglu 11.1b(2) er breytt varðandi leikmenn sem nota hreyfihjálparbúnað þannig að bolta sem hittir búnaðinn er leikið þar sem hann liggur).

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

### 11.2a Hvenær regla 11.2 á við

Þessi regla á aðeins við þegar vitað er eða nánast öruggt að einhver einstaklingur vísvitandi sveigði bolta leikmanns úr leið eða stöðvaði boltann, sem merkir að:

- Einhver einstaklingur vísvitandi snertir boltann á hreyfingu, eða
- Boltinn sem er á hreyfingu hittir útbúnað eða hlut (**annan** en boltamerki eða annan bolta sem var kyrrstæður áður en boltanum var leikið eða hreyfðist af öðrum orsökum) eða einstakling (svo sem kylfubera leikmannsins) sem leikmaðurinn staðsetti vísvitandi eða skildi eftir á tilteknunum stað þannig að útbúnaðurinn, hluturinn eða einstaklingurinn gæti sveigt boltann úr leið eða stöðvað hann.

**Undantekning – Bolti vísvitandi sveigður úr leið eða stöðvaður í holukeppni þegar óraunhæft er að hann hafni í holu:** Ef bolti mótherja er á hreyfingu og er vísvitandi sveigður úr leið eða stöðvaður þegar engar raunhæfar líkur eru á að boltinn fari í holu og þegar það er gert annaðhvort sem gjöf eða þegar

boltinn þurfti að hafna í holu til að jafna holuna, er fjallað um það í reglu 3.2a(1) eða 3.2b(1), ekki í þessari reglu.

Varðandi rétt leikmanns til að láta lyfta bolta eða boltamerki áður en högg er slegið ef hann hefur ástæðu til að ætla að boltinn eða boltamerkið gætu aðstoðað við eða truflað leik, sjá reglu 15.3.

## 11.2b Hvenær leikmaðurinn fær víti

- Leikmaður fær **almenna vítið** ef hann vísvitandi sveigir úr leið eða stöðvar einhvern bolta á hreyfingu.
- Þetta á við hvort sem um er að ræða bolta leikmannsins sjálfs, bolta mótherja eða bolta einhvers annars leikmanns í höggleik.

**Undantekning - Bolti hreyfist í vatni:** Það er vítalaust þótt leikmaður lyfti bolta sínum sem hreyfist í tímabundnu vatni eða í vatni innan vítasvæðis, þegar hann tekur lausn samkvæmt reglu 16.1 eða 17 (sjá undantekningu 3 við reglu 10.1d).

**Sjá reglur 22.2** (í fjórmenningi má hvor samherji koma fram fyrir hönd liðsins og litið er á athafnir samherjans sem athafnir leikmannsins), **23.5** (í fjórleik má hvor samherji koma fram fyrir hönd liðsins og litið er á athafnir samherjans varðandi bolta eða útbúnað leikmannsins sem athafnir leikmannsins).

## 11.2c Hvaðan leika á bolta sem hefur verið vísvitandi sveigður úr leið eða stöðvaður

Ef það er vitað eða nánast öruggt að bolti sem var á hreyfingu hefur vísvitandi verið sveigður úr leið eða stöðvaður af einhverjum (hvort sem boltinn hefur fundist eða ekki) má ekki leika boltanum þar sem hann liggar. Þess í stað verður leikmaðurinn að taka lausn:

- (1) **Högg slegið annars staðar en af flötinni.** Leikmaðurinn verður að taka lausn sem ræðst af staðnum þar sem áætlað er að boltinn hefði stöðvast ef hann hefði ekki verið sveigður úr leið eða stöðvaður:
  - **Pegar boltinn hefði stöðvast á vellinum, annars staðar en á flötinni.** Leikmaðurinn verður að láta upphaflega boltann eða annan bolta falla á þessu lausnarsvæði (sjá reglu 14.3):
    - » **Viðmiðunarstaður:** Staðurinn þar sem áætlað er að boltinn hefði stöðvast.
    - » **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.

**Undantekning - Áætlað að bolti hefði stöðvast innan vítasvæðis:** Ef áætlað er að boltinn hefði stöðvast innan vítasvæðis er leikmaðurinn ekki skyldur til að taka lausn samkvæmt þessari reglu. Þess í stað má leikmaðurinn taka lausn frá vítasvæðinu samkvæmt reglu 17.1d, byggt á því hvar áætlað er að boltinn hefði síðast skorið mörk vítasvæðisins.

- **Pegar boltinn hefði stöðvast á flötinni.** Leikmaðurinn verður að leggja upphaflega boltann eða annan bolta á staðinn þar sem áætlað er að boltinn hefði stöðvast og nota við það aðferðir við að leggja bolta aftur samkvæmt reglum 14.2b(2) og 14.2e.
- **Pegar boltinn hefði stöðvast út af.** Leikmaðurinn verður að taka fjarlægðarlausn samkvæmt reglu 18.2.

**Víti fyrir að leika bolta frá röngum stað, andstætt reglu 11.2c(1): Almennt víti samkvæmt reglu 14.7a.**

- (2) **Högg slegið af flötinni.** Leikmaðurinn verður að endurtaka höggið með því að leika upphaflega boltanum eða öðrum bolta frá staðnum þaðan sem höggið var slegið (sjá reglu 14.6).

Ef leikmaðurinn endurtekur höggið en gerir það af röngum stað fær hann **almenna vítið** samkvæmt reglu 14.7.

Ef leikmaðurinn endurtekur ekki höggið fær hann **almenna vítið** og höggið gildir, en leikmaðurinn hefur ekki leikið af röngum stað.

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

Á meðan bolti er á hreyfingu má leikmaður ekki vísvitandi gera neitt af eftirtöldu til að hafa áhrif á hvar boltinn (hvort sem um er að ræða bolta leikmannsins eða annars leikmanns) kunni að stöðvast:

- Breyta áþreifanlegum aðstæðum með því að aðhafast neitt af því sem lýst er í reglu 8.1a (svo sem að leggja torfusnepil í kylfufar eða þrýsta niður torfi), eða
- Lyfta eða færa:
  - » Lausung (sjá undantekningu 2 við reglu 15.1a), eða
  - » Hreyfanlega hindrun (sjá undantekningu 2 við reglu 15.2a).

Leikmaðurinn er brotlegur við þessa reglu ef hann aðhefst eitthvað af framantöldu, jafnvel þótt það hafi ekki áhrif á hvar boltinn stöðvast.

**Undantekning - Að færa flaggstöng, kyrrstæðan bolta á flötinni og útbúnað leikmanns:** Þessi regla bannar leikmanni ekki að lyfta eða færa:

- Flaggstöng sem hefur verið fjarlægð úr holunni,
- Kyrrstæðan bolta á flötinni (sjá reglur 9.4, 9.5 og 14.1 varðandi hvort um víti er að ræða), eða
- Útbúnað sem tilheyrir einhverjum leikmanni (að frátöldum kyrrstæðum bolta, annars staðar en á flötinni, og boltamerki, hvar sem er á vellinum).

Regla 13.2 fjallar um að fjarlæga flaggstöngina úr holunni (þar á meðal að gæta flaggstangarinnar) á meðan bolti er á hreyfingu, ekki þessi regla.

**Víti fyrir að aðhafast í andstöðu við reglu 11.3: Almennt víti.**

Sjá reglur 22.2 (í fjórmenningi má hvor samherji koma fram fyrir hönd liðsins og litið er á athafnir samherjans sem athafnir leikmannsins), 23.5 (í fjórleik má hvor samherji koma fram fyrir hönd liðsins og litið er á athafnir samherjans varðandi bolta eða útbúnað leikmannsins sem athafnir leikmannsins).

# REGLA 12

## Glompur

### Tilgangur reglu:

Regla 12 er sérregla fyrir glompur, sem eru sérstaklega útbúin svæði til að reyna á hæfni leikmannsins við að leika bolta úr sandi. Til að tryggja að leikmaðurinn takist á við þessa áskorun eru nokkrar takmarkanir á að snerta sandinn áður en höggið er slegið og um hvar megi taka lausn ef bolti er í glompu.

### MYND 12.1: HVENÆR BOLTI ER Í GLOMPU



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

#### 12.1 Hvenær bolti er í glompu

Bolti er í glompu þegar einhver hluti boltans:

- Snertir sandinn á jörðinni innan jaðars glompunnar, eða
- Er innan jaðars glompunnar og liggar:
  - » Á jörðinni þar sem sandur er að öllu jöfnu (til dæmis þegar sandur hefur fokið eða skolast í burtu af vindi eða vatni), eða
  - » Í eða á lausung, hreyfanlegri hindrun, óeðlilegum vallaraðstæðum eða hluta vallarins, sem snertir sand í glompunni eða er á jörðinni þar sem sandur er að öllu jöfnu.

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

Ef hluti boltans er bæði í glompu og á öðru svæði vallarins, sjá reglu 2.2c.

## 12.2 Að leika bolta í glompu

Þessi regla á bæði við á meðan umferð er leikin og á meðan leikur hefur verið stöðvaður samkvæmt reglu 5.7a.

### 12.2a Að fjarlægja lausung og hreyfanlegar hindranir

Áður en bolta er leikið í glompu má leikmaður fjarlægja lausung samkvæmt reglu 15.1 og hreyfanlegar hindranir samkvæmt reglu 15.2.

Þetta á einnig við um eðlilega snertingu eða hreyfingu á sandinum í glompu, sem gerist við það.

### 12.2b Takmarkanir á að snerta sand í glompu

(1) **Hvenær snerting á sandi leiðir til vís**. Áður en leikmaðurinn slær högg að bolta í glompu má leikmaðurinn ekki:

- Vísvitandi snerta sand í glompu með hönd, kylfu, hrífu eða öðrum hlutum til að prófa ástand sandsins og öðlast þannig upplýsingar fyrir næsta högg, eða
- Snerta sand í glompu með kylfu:
  - » Á svæðinu beint framan eða aftan við boltann (**nema** eins og leyft er í reglu 7.1a við að leita á eðlilegan hátt að boltanum eða í reglu 12.2a við að fjarlægja lausung eða hreyfanlega hindrun),
  - » Í æfingasveiflu, eða
  - » Í aftursveiflunni fyrir högg.

Sjá reglu 25.2f (breytingar á reglu 12.2b(1) fyrir blinda leikmenn), reglu 25.4l (beiting reglu 12.2b(1) vegna leikmanna sem nota hreyfihjálpartæki).

(2) **Hvenær snerting á sandi leiðir ekki til vís**. Að því frátoldu sem lýst er í (1), bannar þessi regla leikmanninum ekki að snerta sand í glompu á einhvern annan hátt, svo sem við að:

- Grafa fæturna niður við að taka sér stöðu fyrir æfingasveiflu eða fyrir höggið,
- Sléttu glompuna til að halda vellinum snyrtilegum,
- Leggja kylfur, 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 sig við kylfu til að hvíla sig, halda jafnvægi eða forðast fall, eða
- Slá í sandinn í gremju eða bræði.

**Þó** fær leikmaðurinn **almenna vitið** ef athafnir hans við að snerta sandinn bæta aðstæðurnar sem hafa áhrif á höggið, andstætt reglu 8.1a (sjá einnig reglur 8.2 og 8.3 varðandi takmarkanir á að bæta eða gera verri aðrar áþreifanlegar aðstæður sem hafa áhrif á leik).

(3) **Engar takmarkanir eftir að bolta er leikið úr glompu**. Eftir að bolta í glompu hefur verið leikið og boltinn er utan glompunnar, eða leikmaðurinn hefur tekið eða ætlar að taka lausn utan glompunnar, má leikmaðurinn:

- Snerta sand í glompu, vítalust, samkvæmt reglu 12.2b(1) og

- Slétta sand í glompunni til að halda vellinum snyrtilegum, vítalaust, samkvæmt reglu 8.1a.

Petta á einnig við þótt boltinn stöðvist utan glompunnar og:

- Leikmaðurinn verður eða má, samkvæmt reglunum, taka fjarlægðarlausn með því að láta bolta falla innan glompunnar, eða
- Sandurinn í glompunni er í leiklínú leikmannsins vegna næsta höggs utan glompunnar.

**Hins vegar** ef bolti sem hefur verið leikið úr glompu hafnar aftur í glompunni, leikmaðurinn tekur lausn með því að láta bolta falla innan glompunnar eða ákveður taka ekki lausn utan glompunnar gilda takmarkanirnar í reglum 12.2b(1) og 8.1a að nýju varðandi þann bolta í leik í glompunni.

**Víti fyrir brot á reglu 12.2: Almennt víti.**

### 12.3 Sérstakar reglur um lausn vegna bolta í glompu

Þegar bolti er í glompu kunna sérstakar lausnarreglur að gilda undir eftirfarandi kringumstæðum:

- Truflun af óeðlilegum vallaraðstæðum (regla 16.1c),
- Truflun vegna hættulegra dýraaðstæðna (regla 16.2), og
- Ósláanlegur bolti (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 leikmanninum að gera hluti á flötinni sem eru venjulega ekki leyfðir utan flatarinnar, svo sem að merkja staðsetningu boltans, lyfta honum, hreinsa hann og leggja hann aftur, lagfæra skemmdir og fjarlægja sand og lausan jarðveg af flötinni. Þá er vítaust þótt bolti eða boltamerki séu hreyfð fyrir slysni á flötinni.

#### 13.1a Hvenær bolti er á flötinni

Bolti 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.

Ef hluti boltans er bæði á flötinni og á öðru svæði vallarins, sjá reglu 2.2c.

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

Bolta á flötinni má lyfta og hreinsa (sjá reglu 14.1).

Staðsetningu boltans verður að merkja áður en honum er lyft (sjá reglu 14.1) og leggja verður boltann aftur á sinn upphaflega stað (sjá reglu 14.2).

#### 13.1c Lagfæringer leyfðar á flötinni

Á meðan umferð er leikin og á meðan leikur hefur verið stöðvaður samkvæmt reglu 5.7a má leikmaðurinn gera eftirfarandi á flötinni, hvort sem boltinn er á eða utan flatarinnar:

- (1) **Fjarlægja sand og lausan jarðveg.** Sand og lausan jarðveg á flötinni má fjarlægja, vítaust.
- (2) **Lagfæra skemmdir.** Leikmaður má lagfæra skemmdir á flötinni, vítaust, með því að viðhafa hóflegar athafnir til að koma flötinni eins nærrí 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 (sjá reglu 5.6a).

**Hins vegar**, ef leikmaðurinn bætir flötina með athöfnum sem ganga lengra en hæfilegt er til að koma flötinni í upphaflegt ástand (svo sem með því að útbúa slóð að holunni eða með því að nota óleyfilegan hlut) fær leikmaðurinn **almenna vitið** fyrir brot á reglu 8.1a.

„Skemmd á flötinni“ merkir hvers konar skemmd eftir einhvern einstakling (þar á meðal leikmanninn) eða utanaðkomandi áhrif, svo sem:

- Boltaför, skemmdir af skóm (til dæmis gaddaför) og rispur eða ójöfnur vegna útbúnaðar eða flaggstangar.

- Gamlir holutappar, torfutappar, samskeyti skorins torfs og rispur eða ójöfnur vegna verkfæra eða véla.
- Rásir gerðar af dýrum eða hófför, og
- Sokknir hlutir (til dæmis steinar, akörn eða tí) og ójöfnur vegna þeirra.

**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), eða
- Venjulegu sliti á holunni.

### 13.1d Þegar bolti eða boltamerki hreyfast á flötinni

Tvær sérreglur gilda um bolta eða boltamerki sem hreyfast á flötinni.

(1) **Vítalaust að valda því af slysni að bolti hreyfist.** Það er vítalaust þótt leikmaður, mótherji eða annar leikmaður í höggleik hreyfi bolta eða boltamerki leikmanns af slysni á flötinni.

Leikmaðurinn verður að:

- Leggja boltann aftur á upphaflegan stað (sem þarf að áætla ef hann er óþekktur) (sjá reglu 14.2), eða
- Leggja boltamerki til að merkja upphaflega staðinn.

**Undantekning - Leika verður boltanum þar sem hann liggar ef boltinn byrjar að hreyfast í aftursveiflu eða í höggi og höggið er slegið (sjá reglu 9.1b).**

Ef leikmaðurinn eða mótherjinn lyfta vísvitandi bolta leikmannsins eða boltamerki hans á flötinni, sjá reglu 9.4 eða reglu 9.5 til að ákvarða hvort um víti er að ræða.

(2) **Hvenær leggja á aftur bolta sem hreyfist vegna náttúruaflanna.** Ef náttúruöflin valda því að bolti leikmanns á flötinni hreyfist, ræðst næsti staður þar sem leika á boltanum af því hvort boltanum hafði áður verið lyft og hann lagður aftur á flötina (sjá reglu 14.1):

- **Bolta áður lyft og hann lagður aftur.** Leggja verður boltann aftur á staðinn þaðan sem hann hreyfðist (sem þarf að áætla ef hann er óþekktur) (sjá reglu 14.2), jafnvel þótt hann hafi verið hreyfður af náttúruöflunum en ekki af leikmanninum, af mótherja leikmannsins eða af utanaðkomandi áhrifum (sjá undantekningu við reglu 9.3).
- **Bolta ekki áður lyft og hann lagður aftur.** Leika verður boltanum frá nýja staðnum (sjá reglu 9.3).

**Víti fyrir að leika bolta frá röngum stað, andstætt reglu 13.1d: Almennt víti samkvæmt reglu 14.7a.**

### 13.1e Engin vísvitandi prófun á flötinni

Á meðan umferð er leikin og á meðan leikur hefur verið stöðvaður samkvæmt reglu 5.7a má leikmaðurinn ekki vísvitandi aðhafast neitt af eftifarandi til að prófa flötina eða ranga flöt:

- Nudda yfirborðið, eða
- Rúlla bolta.

**Undantekning - Að prófa flatir á milli hola:** Á milli hola má leikmaður nudda yfirborðið eða rúlla bolta á flöt holunnar sem hann var að ljúka eða á einhverri æfingaflöt (sjá reglu 5.5b).

**Víti fyrir að prófa flötina eða ranga flöt, í andstöðu við reglu 13.1e: Almennt víti.**

Sjá Verklag nefnda, hluta 8 og fyrirmynnd staðarreglu I-2 (nefndin má setja staðarreglu sem bannar leikmanni að rúlla bolta á flöt holunnar sem hann var að ljúka).

### 13.1f Taka verður lausn frá rangri flöt

(1) **Merking truflunar vegna rangrar flatar.** Truflun samkvæmt þessari reglu á sér stað þegar:

- Einhver hluti bolta leikmannsins snertir ranga flöt eða liggur á eða í einhverju (svo sem lausung eða hindrun) og er innan jaðars röngu flatarinnar, eða
- Röng flöt truflar áþreifanlega fyrirhugaða stöðu eða fyrirhugað sveiflusvið leikmannsins.

(2) **Taka verður lausn.** Þegar truflun á sér stað vegna rangrar flatar má leikmaðurinn ekki leika boltanum þar sem hann liggur.

Þess í stað verður leikmaðurinn að taka lausn án vítis með því að láta upphaflega boltann eða annan bolta falla á þessu lausnarsvæði (sjá reglu 14.3):

- Viðmiðunarstaður: Nálægasti staðurinn fyrir fulla lausn á sama svæði vallarins og þar sem upphaflegi boltinn stöðvaðist.
- Stærð lausnarsvæðisins, mæld frá viðmiðunarstað: Ein kylfulengd, þó með eftirfarandi takmörkunum:
  - » Pað verður að vera á sama svæði vallarins og viðmiðunarstaðurinn,
  - » Pað má ekki vera nær holunni en viðmiðunarstaðurinn, og
  - » Þar verður að vera full lausn frá öllum truflunum vegna röngu flatarinnar.
- Takmarkanir á staðsetningu lausnarsvæðisins:
  - » Pað verður að vera á sama svæði vallarins og viðmiðunarstaðurinn,
  - » Pað má ekki vera nær holunni en viðmiðunarstaðurinn, og
  - » Þar verður að vera full lausn frá öllum truflunum vegna röngu flatarinnar.

(3) **Engin lausn ef augljóslega óraunsætt.** Engin lausn er samkvæmt reglu 13.1f ef truflun á sér einungis stað vegna þess að leikmaðurinn velur kylfu, gerð stöðu eða sveiflu eða leikátt sem er augljóslega óraunsætt með tilliti til aðstæðna.

**Víti fyrir að leika bolta frá röngum stað, andstætt reglu 13.1f: Almennt víti samkvæmt reglu 14.7a.**

Sjá Verklag nefnda, hluta 8 og fyrirmynnd staðarreglu D-3 (nefndin má setja staðarreglu sem neitar lausn frá rangri flöt sem eingöngu truflar svæði fyrirhugaðrar stöðu).

## 13.2 Flaggstöngin

**Tilgangur reglu:**

Í þessari reglu eru útskýrðir þeir kostir sem leikmaðurinn hefur varðandi flaggstöngina. Leikmaðurinn má 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 sig áður en hann slær högg. Leikmaðurinn fær 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

(1) **Leikmaður má hafa flaggstöngina í holunni.** Leikmaðurinn má slá högg með flaggstöngina í holunni þannig að hugsanlegt sé að boltinn hitti flaggstöngina.

Leikmaðurinn verður að ákveða þetta áður en hann slær höggið, með því annaðhvort að:

- Hafa flaggstöngina óhreyfða í holunni eða hreyfa hana þannig að hún sé í miðri holunni og skilja við hana þannig, eða
- Láta setja flaggstöng sem hefur verið fjarlægð aftur í holuna.

Í hvoru tilfelli sem er:

- Má leikmaðurinn ekki reyna að hagnast með því að færa flaggstöngina vísvitandi þannig að hún sé ekki í miðri holunni.
- Geri leikmaðurinn það og boltinn hittir síðan flaggstöngina fær leikmaðurinn **almenna vitið**.

(2) **Vítalaust þótt bolti hitti flaggstöng sem er í holunni.** Ef leikmaðurinn slær högg með flaggstöngina í holunni og boltinn hittir síðan flaggstöngina:

- Er það vítalaust (að undanskildu því sem fram kemur í (1)), og
- Leika verður boltanum þar sem hann liggur.

(3) **Takmarkanir á að leikmaður hreyfi eða fjarlægi flaggstöngina á meðan bolti er á hreyfingu.** Eftir að hafa slegið högg með flaggstöngina í holunni:

- Má leikmaðurinn eða kylfuberi hans ekki vísvitandi hreyfa eða fjarlægja flaggstöngina til að hafa áhrif á hvar bolti leikmannsins kunni að stöðvast (svo sem til að forðast að boltinn hitti flaggstöngina). Ef þetta er gert fær leikmaðurinn **almenna vitið**.
- **Pó** er vítalaust ef leikmaðurinn lætur hreyfa eða fjarlægja flaggstöngina úr holunni af einhverri annarri ástæðu, svo sem þegar eðlilegt er að ætla að boltinn sem er á hreyfingu muni ekki hitta flaggstöngina áður en hann stöðvast.

(4) **Takmarkanir á að aðrir leikmenn hreyfi eða fjarlægi flaggstöngina þegar leikmaðurinn hefur ákveðið að hafa hana í holunni.** Þegar leikmaðurinn hefur skilið flaggstöngina eftir í holunni og hefur ekki heimilað neinum að gæta flaggstangarinnar (sjá reglu 13.2b(1)) má annar leikmaður ekki vísvitandi hreyfa eða fjarlægja flaggstöngina til að hafa áhrif á hvar bolti leikmannsins kunni að stöðvast.

- Ef annar leikmaður eða kylfuberi annars leikmanns gerir það, áður en eða á meðan höggið er slegið, og leikmaðurinn slær höggið án þess að verða þessa áskynja, eða gerir þetta á meðan bolti leikmannsins er á hreyfingu eftir höggið fær sá leikmaður **almenna vitið**.
- **Pó** er það vítalaust ef hinn leikmaðurinn eða kylfuberi þess leikmanns hreyfir eða fjarlægir flaggstöngina af einhverri annarri ástæðu, svo sem þegar viðkomandi:
  - » Hefur ástæðu til að ætla að boltinn sem er á hreyfingu muni ekki hitta flaggstöngina áður en hann stöðvast, eða
  - » Verður þess ekki var að leikmaðurinn sé að fara að leika eða að bolti leikmannsins sé á hreyfingu.

Sjá reglur 22.2 (í fjórmenningi má hvor samherji koma fram fyrir hönd liðsins og litið er á athafnir samherjans sem athafnir leikmannsins), 23.5 (í fjórleik má hvor samherji koma fram fyrir hönd liðsins og litið er á athafnir samherjans varðandi bolta eða útbúnað leikmannsins sem athafnir leikmannsins).

### 13.2b Að fjarlægja flaggstöngina úr holunni

(1) **Leikmaður má láta fjarlægja flaggstöngina úr holunni.** Leikmaðurinn má slá högg eftir að hafa látið fjarlægja flaggstöngina úr holunni til að bolti hans muni ekki hitta flaggstöngina í holunni.

Leikmaðurinn verður að ákveða þetta áður en hann slær höggið, með því annaðhvort að:

- Láta fjarlægja flaggstöngina úr holunni áður en hann leikur boltanum, eða
- Heimila einhverjum að gæta flaggstangarinnar, sem merkir að fjarlægja hana með því að:
  - » Halda við flaggstöngina, í, yfir eða rétt við holuna áður en og á meðan höggið er slegið til að sýna leikmanninum hvar holan er, og
  - » Fjarlægja svo flaggstöngina eftir að höggið hefur verið slegið.

Leikmaðurinn telst hafa samþykkt að flaggstangarinnar sé gætt ef:

- Kylfuberi leikmannsins heldur við flaggstöngina í, yfir eða rétt við holuna eða stendur rétt við holuna þegar höggið er slegið, jafnvel þótt leikmaðurinn verði þess ekki var að kylfuberinn geri það.
- Leikmaðurinn biður einhvern annan um að gæta flaggstangarinnar og viðkomandi gerir það, eða
- Leikmaðurinn sér einhvern annan halda flaggstönginni í, yfir eða rétt við holuna eða standa rétt við holuna og leikmaðurinn slær höggið án þess að biðja viðkomandi um að stíga frá eða að láta flaggstöngina vera kyrra í holunni.

(2) **Hvað gera á ef bolti hittir flaggstöngina eða þann sem gætir hennar.** Ef bolti leikmannsins hittir flaggstöngina sem leikmaðurinn hafði ákveðið að láta fjarlægja samkvæmt (1) eða hittir einstaklinginn sem gætir flaggstangarinnar (eða eitthvað sem sá heldur á), ræðst framhaldið af því hvort þetta gerðist af slysni eða ásetningi:

- **Bolti hittir af slysni flaggstöngina eða þann sem fjarlægði hana eða gætir hennar.** Ef boltinn hittir af slysni flaggstöngina eða þann sem fjarlægði hana eða er að gæta hennar (eða eitthvað sem viðkomandi heldur á) er það vítalaust og leika verður boltanum þar sem hann liggar.
- **Bolti vísvitandi sveigður úr leið eða stöðvaður af þeim sem gætir flaggstangarinnar.** Ef sá sem gætir flaggstangarinnar vísvitandi sveigir úr leið eða stöðvar boltann sem er á hreyfingu gildir regla 11.2c:
  - » **Hvaðan boltanum er leikið.** Leikmaðurinn má ekki leika boltanum þar sem hann liggar, heldur verður að taka lausn samkvæmt reglu 11.2c.
  - » **Hvenær víti á við.** Ef sá sem vísvitandi sveigði boltann úr leið eða stöðvaði hann var leikmaður eða kylfuberi hans fær sá leikmaður **almenna vítið** fyrir brot á reglu 11.2.

Með tilliti til þessarar reglu merkir „að vísvitandi sveigja úr leið eða stöðva“ það sama og í reglu 11.2a og nær einnig til þess þegar bolti leikmannsins hittir:

- Flaggstöngina sem hefur verið fjarlægð og vísvitandi staðsett eða lögð á ákveðinn stað á jörðinni þannig að hún gæti sveigt boltann úr leið eða stöðvað hann.
- Flaggstöngina, sem er gætt, ef sá sem gætir hennar fjarlægði hana vísvitandi ekki úr holunni eða frá boltanum, eða
- Einstaklinginn sem gætti flaggstangarinnar eða fjarlægði hana (eða hittir eitthvað sem viðkomandi hélt á), þegar hann færði sig vísvitandi ekki frá boltanum.

**Undantekning – Takmarkanir á að hreyfa flaggstöngina vísvitandi til að hafa áhrif á bolta á hreyfingu (sjá reglu 11.3).**

**Sjá reglur 22.2** (í fjórmenningi má hvor samherji koma fram fyrir hönd liðsins og litið er á athafnir samherjans sem athafnir leikmannsins), **23.5** (í fjórleik má hvor samherji koma fram fyrir hönd liðsins og litið er á athafnir samherjans varðandi bolta eða útbúnað leikmannsins sem athafnir leikmannsins).

### 13.2c Bolti liggur upp við flaggstöngina í holunni

Ef bolti leikmanns stöðvast upp við flaggstöngina, sem er í holunni:

- Ef einhver hluti boltans er í holunni, neðan yfirborðs flatarinnar, telst boltinn vera í holu, jafnvel þótt boltinn sé ekki allur neðan yfirborðsins.
- Ef enginn hluti boltans er í holunni, neðan yfirborðs flatarinnar:
  - » Er boltinn ekki í holu og leika verður honum þar sem hann liggur.
  - » Ef flaggstöngin er fjarlægð og boltinn hreyfist (hvort sem hann fellur í holuna eða hreyfist frá holunni) er það vítaust og leggja verður boltann aftur á brún holunnar (sjá reglu 14.2).

**Víti fyrir að leika bolta frá röngum stað, andstætt reglu 13.2c: Almennt víti samkvæmt reglu 14.7a.**

Í höggleik fær leikmaðurinn **frávísun** ef hann leikur ekki í holu eins og krafist er í reglu 3.3c.

## 13.3 Bolti yfir holubrún

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

Ef einhver hluti bolta leikmanns slútir yfir brún holunnar:

- Er leikmanninum 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 leikmaðurinn leikið boltanum í holu með síðasta höggi sínu.
- Falli boltinn ekki í holuna innan þessa biðtíma:
  - » Telst boltinn vera kyrrstæður.
  - » Falli boltinn síðan í holuna, áður en honum er leikið, hefur leikmaðurinn leikið boltanum í holu með síðasta höggi sínu, en fær **eitt vítahögg** sem bætist við skorið á holunni.

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

Ef bolta sem er yfir holubrún er lyft eða hann hreyfður, af öðru en náttúruöflunum, áður en biðtíminn samkvæmt reglu 13.3a er liðinn, er litið svo á að boltinn hafi verið kyrrstæður:

- Leggja verður boltann aftur á brún holunnar (sjá reglu 14.2), og
- Biðtíminn samkvæmt reglu 13.3a á ekki lengur við um boltann. (Sjá reglu 9.3 varðandi hvað eigi að gera ef bolti sem búið er að leggja aftur hreyfist síðan vegna náttúraflanna.)

Ef mótherjinn í holukeppni eða annar leikmaður í höggleik vísvitandi lyftir eða hreyfir bolta leikmannsins þegar boltinn er yfir holubrún og biðtíminn er ekki liðinn:

- Í holukeppni er litið á bolta leikmannsins sem í holu með síðasta höggi hans og mótherjinn fær ekki víti samkvæmt reglu 11.2b.
- Í höggleik fær leikmaðurinn sem lyfti eða hreyfði boltann **almenna vítið (tvö vitahögg)**. Leggja verður boltann aftur á brún holunnar (sjá reglu 14.2).

**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 leikmaðurinn má merkja staðsetningu kyrrstæðs bolta, lyfta boltanum og hreinsa hann og hvernig eigi að setja boltann aftur í leik þannig að honum verði leikið af réttum stað.

- Pegar leggja á aftur bolta sem hefur verið lyft eða verið hreyfður verður að leggja sama boltann aftur á upphaflegan stað.
- Pegar tekin er lausn, með eða án vís, verður að láta skiptibolta eða upphaflega boltann falla á tilteknu lausnarsvæði.

Mistök við beitingu þessara aðferða má leiðréttu vítalaustr áður en boltanum er leikið, en leikmaðurinn fær viti ef hann leikur boltanum af röngum stað.

Þessi regla nær til þess að „lyfta“ vísvitandi kyrrstæðum bolta leikmannsins. Það má gera á hvaða hátt sem er, til dæmis með því að lyfta boltanum upp með höndinni, snúa honum eða valda því vísvitandi á annan hátt að boltinn hreyfist af upphaflegum stað sínum.

### 14.1 Að merkja, lyfta og hreinsa bolta

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

Áður en bolta er lyft samkvæmt reglu sem krefst þess að boltinn sé lagður aftur á upphaflegan stað verður leikmaðurinn 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 staðurinn er merktur með boltamerki verður leikmaðurinn að fjarlægja boltamerkið eftir að boltinn hefur verið lagður aftur og áður en leikmaðurinn slær högg.

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

Pegar bolta er lyft til að taka lausn samkvæmt reglu er leikmaðurinn ekki skyldugur til að merkja staðsetningu boltans áður en honum er lyft.

#### 14.1b Hver má lyfta bolta

Bolta sem má lyfta samkvæmt reglunum má bara vera lyft af:

- Leikmanninum sem á boltann, eða
- Einhverjum sem leikmaðurinn heimilar það. **Þó** verður leikmaðurinn að gefa slíkt leyfi í hvert sinn áður en boltanum er lyft, ekki má gefa almennt leyfi fyrir alla umferðina.

**Undantekning – Hvenær kylfuberi má lyfta bolta leikmannsins án leyfis:** Kylfuberinn má lyfta bolta leikmannsins án leyfis þegar:

- Bolti leikmannsins liggur á flötinni, eða
- Eðlilegt er að álykta (svo sem af orðum eða athöfnum) að leikmaðurinn muni taka lausn samkvæmt reglu.

Ef kylfuberinn lyftir boltanum þegar hann má það ekki fær leikmaðurinn **eitt vítahögg** (sjá reglu 9.4).

**Sjá reglur 25.2g, 25.4a og 25.5d** (vegna leikmanna með tilteknar fatlanir er reglu 14.1b breytt til að leyfa aðstoðarmanni að lyfta bolta leikmannsins á flötinni án leyfis).

### 14.1c Að hreinsa bolta

Alltaf má hreinsa bolta sem hefur verið lyft af flötinni (sjá reglu 13.1b).

Bolta sem hefur verið lyft annars staðar en af flötinni má alltaf hreinsa, **nema** þegar honum er lyft:

- Til að athuga hvort hann sé skorinn eða sprunginn. Ekki má hreinsa boltann (sjá reglu 4.2c(1)).
- Til að þekkja hann. Einungis má hreinsa boltann að því marki sem er nauðsynlegt til að þekkja hann (sjá reglu 7.3).
- Vegna þess að hann truflar leik. Ekki má hreinsa boltann (sjá reglu 15.3b(2)).
- Til að athuga hvort hann liggi í aðstæðum þar sem lausn er leyfð. Ekki má hreinsa boltann nema leikmaðurinn taki síðan lausn samkvæmt reglu (sjá reglu 16.4).

Ef leikmaðurinn hreinsar bolta þegar það er ekki leyfilegt samkvæmt þessari reglu fær leikmaðurinn **eitt vítahögg** og verður að leggja boltann aftur, hafi honum verið lyft.

**Sjá reglur 22.2** (í fjórmenningi má hvor samherji koma fram fyrir hönd liðsins og litið er á athafnir samherjans sem athafnir leikmannsins), **23.5** (í fjórleik má hvor samherji koma fram fyrir hönd liðsins og litið er á athafnir samherjans varðandi bolta eða útbúnað leikmannsins sem athafnir leikmannsins).

## 14.2 Að leggja bolta aftur á ákveðinn stað

Pessi regla á alltaf við þegar bolta hefur verið lyft eða hann hreyfður og regla krefst þess að boltinn sé lagður aftur á ákveðinn stað.

### 14.2a Nota verður upphaflegan bolta

Þegar leggja verður bolta aftur verður að nota upphaflega boltann.

**Undantekning – Nota má annan bolta þegar:**

- Ekki er hægt að endurheimta upphaflega boltann með eðlilegri fyrirhöfn og innan nokkurra sekúndna, svo framarlega sem leikmaðurinn olli því ekki er hægt að endurheimta boltann,
- Upphaflegi boltinn er skorinn eða sprunginn (sjá reglu 4.2c),
- Leikur hefst aftur eftir að hafa verið stöðvaður (sjá reglu 5.7d), eða
- Upphaflega boltanum var leikið af öðrum leikmanni sem röngum bolta (sjá reglu 6.3c(2)).

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

- (1) **Hver má leggja bolta aftur:** Bolta leikmanns má einungis leggja aftur samkvæmt reglunum af eftirfarandi:
  - Leikmanninum, eða
  - Einhverjum öðrum sem lyfti boltanum eða olli því að hann hreyfðist.

Ef leikmaðurinn leikur bolta sem var lagður aftur af einhverjum sem mátti það ekki fær leikmaðurinn **eitt vítahögg**.

**Sjá reglur 25.2h, 25.3c og 25.4a** (vegna leikmanna með tilteknar fatlanir er reglu 14.2b breytt til að gefa almennt hverjum sem er leyfi til að leggja eða leggja aftur bolta leikmannsins).

- (2) **Hvernig leggja verður bolta aftur.** Leggja verður boltann aftur með því leggja hann niður með höndinni á réttan stað og sleppa boltanum þannig að hann haldist á staðnum.

Ef leikmaðurinn leikur bolta sem var lagður aftur á rangan hátt, en þó á réttan stað, fær leikmaðurinn **eitt vítahögg**.

### **14.2c Staður þar sem bolti er lagður aftur**

Leggja verður boltann aftur á sinn upphaflega stað (sem þarf að áætla ef hann er óþekktur), **nema** þegar leggja verður boltann aftur á annan stað samkvæmt reglum 14.2d(2) og 14.2e, eða þegar leikmaðurinn mun taka lausn samkvæmt reglu.

Ef boltinn var kyrstæður, 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.

Ef lausung var fjarlægð við að lyfta boltanum eða hreyfa hann eða áður en boltinn var lagður aftur, þarf ekki að leggja lausungina aftur.

Varðandi takmarkanir á að fjarlægja lausung áður en bolti sem hefur verið lyft eða hreyfður er lagður aftur, sjá undantekningu 1 við reglu 15.1a.

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

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

- (1) **Bolti í sandi.** Ef boltinn var í sandi, hvort sem er í glompu eða annars staðar á vellinum:

- Við að leggja boltann aftur á upphaflegan stað (sem þarf að áætla ef hann er óþekktur) (sjá reglu 14.2c) verður leikmaðurinn að endurgera upphaflegu leguna að því marki sem það er hægt.
- Við að endurgera leguna má leikmaðurinn hafa lítinn hluta boltans sýnilegan ef boltinn var hulinn sandi.

Ef leikmaðurinn leikur af réttum stað en endurgerir ekki leguna, í andstöðu við þessa reglu, fær hann **almenna vítið**.

- (2) **Bolti annars staðar en í sandi.** Ef boltinn var annars staðar en í sandi verður leikmaðurinn að leggja boltann aftur með því að leggja hann á nálægasta stað í legu sem líkasta upphaflegu legunni, sem er:

- Innan einnar kyfulengdar frá upphaflega staðnum (sem verður að áætla ef hann er óþekktur) (sjá reglu 14.2c),
- Ekki nær holunni, og
- Á sama svæði vallarins og upphaflegi staðurinn.

Ef leikmaðurinn veit að upphaflegu legunni var breytt en veit ekki hvernig legan var verður leikmaðurinn að áætla upphaflegu leguna og leggja boltann aftur samkvæmt (1) eða (2).

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

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

Ef leikmaðurinn reynir að leggja bolta aftur en boltinn helst ekki kyrr á upphaflegum stað verður leikmaðurinn að reyna aftur.

Ef boltinn helst ekki kyrr á staðnum í annarri tilraun verður leikmaðurinn 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 frá röngum stað, andstætt reglu 14.2: Almennt víti samkvæmt reglu 14.7a.**

Sjá reglur 22.2 (í fjórmenningi má hvor samherji koma fram fyrir hönd liðsins og litið er á athafnir samherjans sem athafnir leikmannsins), 23.5 (í fjórleik má hvor samherji koma fram fyrir hönd liðsins og litið er á athafnir samherjans varðandi bolta eða útbúnað leikmannsins sem athafnir leikmannsins).

## 14.3 Að láta bolta falla innan lausnarsvæðis

Pessi regla á alltaf við ef leikmaður verður að láta bolta falla þegar hann tekur lausn samkvæmt reglu, þar á meðal þegar leikmaðurinn verður að ljúka lausninni með því að leggja bolta samkvæmt reglu 14.3c(2).

Ef leikmaðurinn bætir lausnarsvæðið áður en eða þegar hann lætur bolta falla, sjá reglu 8.1.

### 14.3a Nota má upphaflega boltann eða annan bolta

Leikmaðurinn má nota upphaflega boltann eða annan bolta.

Þetta merkir að leikmaðurinn má nota hvaða bolta sem er þegar hann lætur bolta falla eða leggur bolta samkvæmt þessari reglu.

### 14.3b Láta verður bolta falla á réttan hátt

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

- (1) Leikmaðurinn verður að láta boltann falla. Einungis leikmaðurinn má láta bolta sinn falla. Hvorki kylfuberi hans né neinn annar má gera það.

Sjá reglur 25.2h, 25.3c og 25.4a (vegna leikmanna með tilteknar fatlanir leyfir breyting á reglu 14.3b(1) leikmanninum að gefa öðrum einstaklingi almennt leyfi til að láta bolta leikmannsins falla).

- (2) Boltinn verður að falla beint niður úr hnéhæð án þess að snerta leikmanninn eða útbúnað. Leikmaðurinn verður að sleppa boltanum úr hnéhæð þannig að boltinn:

- Falli beint niður, án þess að leikmaðurinn kasti boltanum, snúi honum eða noti einhverja aðra hreyfingu sem gæti haft áhrif á hvar boltinn muni stöðvast, og
- Snerti ekki líkama leikmannsins eða útbúnað áður en boltinn lendir á jörðinni.

„Hnéhæð“ merkir hæð hnés leikmannsins þegar hann stendur uppréttur.

Sjá reglu 25.6b (varðandi leiðbeiningar um beitingu reglu 14.3b(2) vegna leikmanna með tilteknar fatlanir).

## MYND 14.3b: AÐ LÁTA FALLA ÚR HNÉHÆÐ



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

- (3) **Boltann verður að láta falla innan lausnarsvæðisins (eða á línu).** Boltann verður að láta falla innan lausnarsvæðisins. Leikmaðurinn má standa innan eða utan lausnarsvæðisins þegar hann lætur boltann falla. Þegar tekin er aftur-á-línu lausn (sjá reglur 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b og 19.3b) verður að láta boltann falla á línuna á stað sem viðkomandi regla heimilar og lausnarsvæðið ákvarðast af staðnum þar sem boltinn er láttinn falla.

(4) **Hvað gera á ef bolti er láttinn falla á rangan hátt.** Ef bolti er láttinn falla á rangan hátt, andstætt einni eða fleiri krafnanna í (1), (2) eða (3):

- Verður leikmaðurinn að láta bolta falla aftur, á réttan hátt, og engin takmörk eru fyrir því hversu oft leikmaðurinn þarf að gera það.
- Þegar bolti er láttinn falla á rangan hátt telst það ekki sem önnur af tveimur tilraunum sem þarf áður en leggja verður bolta samkvæmt reglu 14.3c(2).

Láti leikmaðurinn bolta ekki falla aftur og slær þess í stað högg að boltanum þar sem hann stöðvaðist eftir að hafa verið láttinn falla á rangan hátt:

- Ef boltanum var leikið frá lausnarsvæðinu fær leikmaðurinn **eitt vitahögg** (en hefur ekki leikið frá röngum stað samkvæmt reglu 14.7a).
- **Hins vegar** ef boltanum var leikið utan lausnarsvæðisins eða eftir að hann var lagður þegar hann átti að falla (hvaðan sem honum var leikið), fær leikmaðurinn **almenna vitið**.

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

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

(1) **Leikmaður hefur lokið við að taka lausn þegar bolti sem var láttinn falla á réttan hátt stöðvast innan lausnarsvæðis.** Boltinn verður að 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 leikmaðurinn lokið við að taka lausn og verður að leika boltanum þar sem hann liggar.
- Ef boltinn stöðvast utan lausnarsvæðisins verður leikmaðurinn að fara að samkvæmt reglu 14.3c(2).

Í báðum tilvikum er það vitalaust fyrir alla leikmenn þótt bolti sem er láttinn falla á réttan hátt hitti fyrir slysni einhvern einstakling, útbúnað eða önnur utanaðkomandi áhrif áður en boltinn stöðvast.

**Undantekning – Þegar bolti sem er láttinn falla á réttan hátt er vísvitandi sveigður úr leið eða stöðvaður af einhverjum einstaklingi:** Varðandi hvað eigi að gera þegar bolti sem hefur verið láttinn falla er vísvitandi sveigður úr leið eða stöðvaður af einhverjum einstaklingi áður en boltinn stöðvast, sjá reglu 14.3d.

(2) **Hvað gera á ef bolti sem er láttinn falla á réttan hátt stöðvast utan lausnarsvæðis.** Ef boltinn stöðvast utan lausnarsvæðisins verður leikmaðurinn að ljúka því að taka lausn með því að leggja bolta samkvæmt aðferð við að leggja bolta aftur í reglum 14.2b(2) og 14.2e:

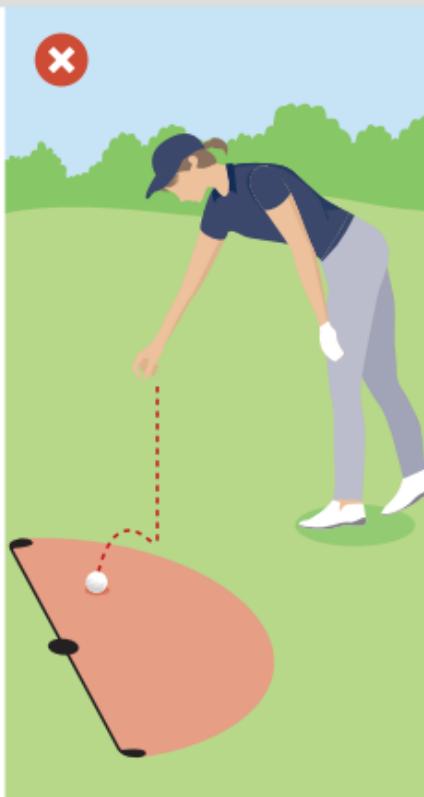
- Leikmaðurinn verður að leggja bolta á staðinn þar sem boltinn sem var láttinn falla í annað sinn snerti fyrst jörðina.
- Haldist boltinn sem var lagður ekki á þeim stað verður leikmaðurinn að leggja bolta á þann stað í annað sinn.
- Ef boltinn sem var lagður í annað sinn helst ekki heldur kyrr á þeim stað verður leikmaðurinn að leggja bolta á nálægasta stað þar sem boltinn helst kyrr, með þeim takmörkunum sem koma fram í reglu 14.2e. Þetta gæti leitt til þess að boltinn sé lagður utan lausnarsvæðisins.

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

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

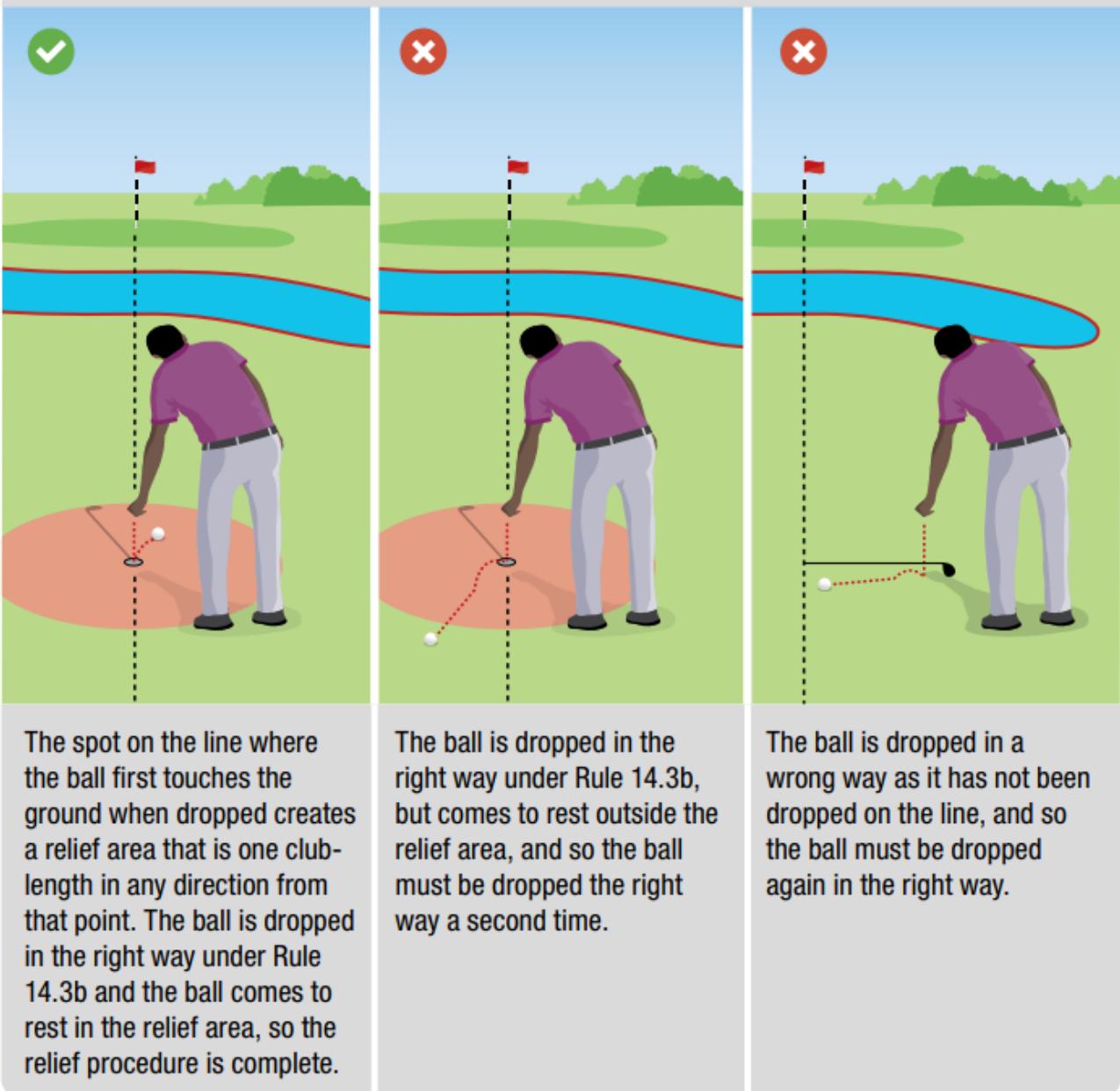


Boltinn er láttinn falla á réttan hátt samkvæmt reglu 14.3b, en stöðvast utan lausnarsvæðisins. Því verður að láta boltann falla á réttan hátt öðru sinni.



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

## DIAGRAM #2 14.3c: DROPPING WHEN TAKING BACK-ON-THE-LINE RELIEF



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

Með tilliti til þessarar reglu telst bolti sem hefur verið láttinn falla vera „vísvitandi sveigður úr leið eða stöðvaður“ ef:

- Einstaklingur vísvitandi snertir boltann á hreyfingu eftir að boltinn lendir á jörðinni, eða
- Boltinn hittir einhvern útbúnað eða annan hlut eða einhvern einstakling (svo sem leikmanninn eða kylfubera hans) sem leikmaðurinn staðsettí vísvitandi eða skildi eftir á tilteknun stað svo að útbúnaðurinn, hluturinn eða einstaklingurinn kynni að sveigja boltann úr leið eða stöðva hann.

Þegar bolti sem er láttinn falla á réttan hátt er vísvitandi sveigður úr leið eða stöðvaður af einhverjum einstaklingi (hvort sem er innan eða utan lausnarsvæðisins) áður en boltinn stöðvast:

- Verður leikmaðurinn að láta bolta falla aftur, samkvæmt aðferðum sem lýst er í reglu 14.3b (sem merkir að boltinn sem var vísvitandi sveigður úr leið eða stöðvaður er ekki talinn sem

annað af þeim tveimur tilvikum þegar láta þarf bolta falla áður en leggja verður boltann samkvæmt reglu 14.3c(2)).

- Ef boltinn var vísvitandi sveigður úr leið eða stöðvaður af einhverjum leikmanni eða kylfubera hans fær sá leikmaður **almenna vitið**.

**Undantekning – Þegar engar raunhæfar líkur eru á að bolti muni stöðvast innan lausnarsvæðis:** Ef bolti sem er láttinn falla á réttan hátt er vísvitandi sveigður úr leið eða stöðvaður (hvort sem er innan eða utan lausnarsvæðisins) þegar engar raunhæfar líkur eru á að boltinn muni stöðvast innan lausnarsvæðisins:

- Er það vítalaust gagnvart öllum leikmönnum, og
- Litið er svo á að boltinn sem var láttinn falla hafi stöðvast utan lausnarsvæðisins og tilraunin gildir sem önnur af tveimur áður en leggja verður bolta samkvæmt reglu 14.3c(2).

**Víti fyrir að leika bolta frá röngum stað eða að leika bolta sem var lagður í stað þess að vera láttinn falla, andstætt reglu 14.3: Almennt víti samkvæmt reglu 14.7a.**

Sjá reglur 22.2 (í fjórmenningi má hvor samherji koma fram fyrir hönd liðsins og litið er á athafnir samherjans sem athafnir Leikmannsins), 23.5 (í fjórleik má hvor samherji koma fram fyrir hönd liðsins og litið er á athafnir samherjans varðandi bolta eða útbúnað leikmannsins sem athafnir leikmannsins).

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

Þegar bolta í leik hefur verið lyft á vellinum eða boltinn er tyndur eða út af er boltinn ekki lengur í leik.

Boltinn verður því aðeins aftur í leik ef:

- Leikmaðurinn leikur upphaflega boltanum eða öðrum bolta frá teignum, eða
- Upphaflegi boltinn eða annar bolti er lagður aftur, láttinn falla eða lagður á völlinn, í þeim tilgangi að setja boltann í leik.

Ef bolti er settur á völlinn á einhvern hátt í þeim tilgangi að boltinn verði í leik er boltinn í leik jafnvel þótt:

- Skipt hafi verið um bolta þegar reglurnar leyfa það ekki, eða
- Boltinn hafi verið lagður aftur, láttinn falla eða lagður (1) á röngum stað, (2) á rangan hátt eða (3) með aðferð sem átti ekki við.

Bolti sem hefur verið lagður aftur er í leik jafnvel þótt boltamerkið sem merkir staðsetningu boltans hafi ekki verið fjarlægt.

## 14.5 Að leiðréttu mistök við að skipta um bolta, leggja aftur, láta falla eða leggja

### 14.5a Leikmaður má lyfta bolta til að leiðréttu mistök, áður en boltanum er leiðið

Ef leikmaður hefur skipt upphaflega boltanum út fyrir annan bolta þegar það er ekki leyfilegt samkvæmt reglunum eða bolti leikmannsins í leik var lagður aftur, láttinn falla eða lagður (1) á röngum stað eða stöðvaðist á röngum stað, (2) á rangan hátt eða (3) með aðferð sem átti ekki við:

- Má leikmaðurinn lyfta boltanum vítalaust og leiðréttu mistökin.
- Þó er þetta einungis leyfilegt áður en boltanum er leiðið.

### 14.5b Hvenær leikmaður má skipta um reglu eða lausnaraðferð þegar hann leiðréttir mistök við að taka lausn

Hvort leikmaðurinn verði að nota sömu reglu og sömu lausnaraðferð þegar hann leiðréttir mistök við að taka lausn eða hvort hann megi nota aðra reglu eða lausnaraðferð ræðst af eðli mistakanna:

- (1) Þegar bolti var settur í leik samkvæmt reglu sem átti við og var láttinn falla eða lagður á réttum stað en reglan krefst þess að boltinn sé láttinn falla aftur eða sé lagður aftur.

- Við að leiðréttu þessi mistök verður leikmaðurinn að taka lausn samkvæmt sömu reglu og sömu lausnaraðferð í þeirri reglu.
  - Til dæmis, ef leikmaðurinn tekur lausn vegna ósláanlegs bolta, notar við það hliðarlausn (regla 19.2c) og boltinn var láttinn falla á réttu lausnarsvæði en (1) var láttinn falla á rangan hátt (sjá reglu 14.3b), eða (2) boltinn stöðvaðist utan lausnarsvæðisins (sjá reglu 14.3c), verður leikmaðurinn að leiðréttu mistökin með því að taka áfram lausn samkvæmt reglu 19.2 og verður að nota sömu lausnaraðferð (hliðarlausn samkvæmt reglu 19.2c).
- (2) Pegar bolti var settur í leik samkvæmt reglu sem átti við aðstæðurnar, en boltinn var láttinn falla eða lagður á röngum stað.**
- Við að leiðréttu þessi mistök verður leikmaðurinn að taka lausn samkvæmt sömu reglu en má nota hvaða lausnaraðferð samkvæmt þeirri reglu sem á við um aðstæður hans.
  - Til dæmis, ef leikmaðurinn tekur lausn vegna ósláanlegs bolta og notar hliðarlausn (regla 19.2c) og lét boltann óvart falla utan rétts lausnarsvæðis, verður leikmaðurinn að leiðréttu mistökin með því að taka áfram lausn samkvæmt reglu 19.2, en má nota hvaða lausnaraðferð sem er í þeirri reglu.

**(3) Pegar bolti var settur í leik samkvæmt reglu sem átti ekki við.**

- Við að leiðréttu þessi mistök má leikmaðurinn nota hvaða reglu sem er sem á við um aðstæður hans.
- Til dæmis, ef leikmaðurinn tekur óvart ósláanlega lausn vegna bolta síns á vítasvæði (sem regla 19.1 heimilar ekki), verður leikmaðurinn að leiðréttu mistökin með því að leggja boltann aftur samkvæmt reglu 9.4 (ef boltanum hafði verið lyft) eða taka lausn gegn víti samkvæmt reglu 17 og má nota hvaða lausnaraðferð samkvæmt þeirri reglu sem á við um aðstæður hans.

#### **14.5c Ekkert víti fyrir athafnir sem tengjast upphaflega boltanum og framkvæmdar eftir mistök**

Pegar leikmaður leiðréttir mistök samkvæmt reglu 14.5a fær leikmaðurinn ekkert víti fyrir athafnir sem voru framkvæmdar eftir mistökin og tengjast beinlínis upphaflega boltanum, svo sem að valda því fyrir slynsi að boltinn hreyfist (sjá reglu 9.4b) eða að bæta aðstæðurnar sem hafa áhrif á höggið með upphaflega boltanum (sjá reglu 8.1a).

**Hins vegar**, ef þessar sömu athafnir hefðu einnig leitt til vítis vegna boltans sem var settur í leik til að leiðréttu mistökin (svo sem þegar þessar athafnir bættu aðstæðurnar sem hafa áhrif á höggið með boltanum sem nú er í leik) nær vítið til boltans sem nú er í leik.

**Undantekning – Víti fyrir að vísvitandi sveigja úr leiða eða stöðva bolta sem hefur verið láttinn falla:** Í höggileik, ef leikmaður fær almenna vítið fyrir að vísvitandi sveigja úr leið eða stöðva bolta sinn samkvæmt reglu 14.3d, losnar leikmaðurinn ekki undan því víti jafnvel þótt hann láti boltann falla aftur samkvæmt aðferðunum í reglu 14.3b.

#### **14.6 Að slá næsta högg þaðan sem síðasta högg var slegið**

Þessi regla á við hvenær sem leikmaður verður eða má samkvæmt reglunum slá næsta högg þaðan sem síðasta högg var slegið (til dæmis við að taka fjarlægðarlausn, eða við að leika aftur eftir að högg hefur verið afturkallað eða það gildir ekki af öðrum ástæðum).

- Hvernig leikmaðurinn verður að setja bolta í leik fer eftir því á hvaða svæði vallarins síðasta högg var slegið.
- Undir öllum þessum kringumstæðum má leikmaðurinn nota annaðhvort upphaflega boltann eða annan bolta.

## 14.6a Síðasta högg slegið af teignum

Leika verður upphaflega boltanum eða öðrum bolta einhvers staðar innan teigsins (og boltann má tía) samkvæmt reglu 6.2b.

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

Láta verður upphaflega boltann eða annan bolta falla á þessu lausnarsvæði (sjá reglu 14.3):

- Viðmiðunarstaður: Staðurinn þar sem síðasta högg var slegið (sem verður að áætla ef hann er óþekktur).
- Stærð lausnarsvæðisins, mæld frá viðmiðunarstaði: 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 slegið af flötinni

Leggja verður upphaflega boltann eða annan bolta á staðinn þar sem síðasta högg var slegið (staðinn þarf að áætla ef hann er óþekktur) (sjá reglu 14.2), með þeim aðferðum við að leggja bolta aftur sem lýst er í reglum 14.2b(2) og 14.2e.

**Víti fyrir að leika bolta af röngum stað, andstætt reglu 14.6: Almennt víti samkvæmt reglu 14.7a.**

## 14.7 Leikið af röngum stað

### 14.7a Staður þar sem leika verður boltanum

Eftir að hafa byrjað leik á holu:

- Verður leikmaður að slá hvert högg þaðan sem bolti hans stöðvaðist, nema þegar reglurnar krefjast þess eða leyfa að leikmaðurinn leiki bolta af öðrum stað (sjá reglu 9.1).
- Leikmaður má ekki leika bolta sínum í leik af röngum stað.

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

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

- (1) Leikmaður verður að ákveða hvort hann lýkur holunni með boltanum sem var leikið af röngum stað eða leiðréttir mistökin með því að leika af réttum stað.

Næstu skref leikmannsins ráðast af því hvort um var að ræða alvarlegt brot, það er hvort leikmaðurinn gæti hafa hagnast umtalsvert á að leika af röngum stað:

- Ekki alvarlegt brot. Leikmaðurinn verður að ljúka holunni með boltanum sem hann lék af röngum stað, án þess að leiðréttu mistökin.
- Alvarlegt brot.
  - » Leikmaðurinn verður að leiðréttu mistökin með því að ljúka holunni með bolta sem er leikið af réttum stað samkvæmt reglunum.
  - » Ef leikmaðurinn leiðréttir ekki mistökin áður en hann slær högg til að hefja leik á annarri holu eða, ef um síðustu holu umferðarinnar er að ræða, áður en hann skilar skorkorti sínu, fær leikmaðurinn frávísun.
- Hvað gera á ef óvist er hvort brot er alvarlegt. Leikmaðurinn ætti að ljúka holunni bæði með boltanum sem var leikið af röngum stað og öðrum bolta sem er leikið af réttum stað samkvæmt reglunum.

(2) **Leikmaður sem leikur tveimur boltum verður að tilkynna það nefndinni.** Ef leikmaðurinn er óviss hvort um alvarlegt brot var að ræða og ákveður að leika öðrum bolta til að reyna leiðréttu mistökin:

- Verður leikmaðurinn að tilkynna það nefndinni áður en hann skilar skorkortinu.
- Þetta á við hvort sem leikmaðurinn telur sig hafa fengið sama skor með báðum boltunum eða hann, eftir að hafa ákveðið að leika tveimur boltum, ákvað að ljúka ekki holunni með báðum boltunum.

Tilkynni leikmaðurinn þetta ekki til nefndarinnar fær hann **frávísun**.

(3) **Pegar leikmaður lék tveimur boltum mun nefndin ákvarða skor leikmannsins á holunni.** Skor leikmannsins á holunni ræðst af því hvort nefndin ákvarðar að leikur upphaflega boltans frá röngum stað hafi falið í sér alvarlegt brot:

- Ekki alvarlegt brot.
  - » Skorið með boltanum sem var leikið af röngum stað gildir og leikmaðurinn fær **almenna vitið samkvæmt reglu 14.7a** (sem þýðir að **tveimur ví tahögum** er bætt við skorið með þeim bolta).
  - » Öllum höggum með hinum boltanum er sleppt (þ.e. slegnum höggum og öllum ví tahögum sem orsökuðust beinlínis af leik þess bolta).
- Alvarlegt brot.
  - » Skorið með boltanum sem var leikið til að leiðréttu mistökin við að leika af röngum stað gildir, og leikmaðurinn fær **almenna vitið samkvæmt reglu 14.7a** (sem þýðir að **tveimur ví tahögum** er bætt við skorið með þeim bolta).
  - » Högginu sem var slegið við að leika upphaflega boltanum af röngum stað og öllum síðari höggum við að leika þeim bolta er sleppt (þ.e. slegnum höggum og öllum ví tahögum sem orsökuðust beinlínis af leik þess bolta).
  - » Ef boltanum sem var leikið til að leiðréttu mistökin var einnig leikið af röngum stað:
    - Ef nefndin ákvarðar að þetta hafi ekki verið alvarlegt brot, fær leikmaðurinn **almenna vitið (tvö ví tahög til viðbótar) samkvæmt reglu 14.7a**, sem þýðir að **samtals fjórum ví tahögum** er bætt við skorið með þeim bolta (tveimur fyrir að leika upphaflega boltanum af röngum stað og tveimur fyrir að leika hinum boltanum af röngum stað).
    - Ef nefndin ákvarðar að þetta hafi verið alvarlegt brot, fær leikmaðurinn **frávísun**.

# REGLA 15

# Lausn frá lausung og hreyfanlegum hindrunum (þar á meðal boltum eða boltamerkjum sem aðstoða við eða trufla leik)

## Tilgangur reglu:

Regla 15 fjallar um hvenær og hvernig leikmaður má taka lausn án vísins frá lausung og hreyfanlegum hindrunum.

- Pessir hreyfanlegu náttúrulegu og manngerðu hlutir eru ekki taldir hluti af áskoruninni við að leika völlinn og í flestum tilvikum má leikmaðurinn fjarlægja þá þegar þeir trufla leik.
- Þó þarf leikmaðurinn að fara varlega við að hreyfa lausung nærrí bolta sínum utan flatarinnar, því leikmaðurinn fær víti ef boltinn hreyfist við það.

## 15.1 Lausung

### 15.1a Að fjarlægja lausung

Leikmaður má vítalaust fjarlægja lausung hvar sem er, á eða utan vallarins og má gera það á hvaða hátt sem er (svo sem með því að nota hönd eða fót, kylfu eða annan útbúnað, fá aðstoð annarra eða brjóta hluta af lausung).

Þó eru tvær undantekningar:

**Undantekning 1 – Að fjarlægja lausung þar sem leggja verður bolta aftur:** Áður en bolti er lagður aftur eftir að hafa verið lyft eða hreyfður, annars staðar en á flötinni:

- Má leikmaður ekki vísvitandi fjarlægja lausung sem hefði líklega valdið því að boltinn hreyfðist ef hún hefði verið fjarlægð áður en boltanum var lyft eða hann hreyfður.
- Ef leikmaðurinn gerir það, fær hann **eitt vitahögg**, en ekki þarf að leggja lausungina aftur.

Þessi undantekning á við bæði á meðan umferð er leikin og á meðan leikur hefur verið stöðvaður samkvæmt reglu 5.7a. Hún á ekki við um lausung sem var ekki til staðar áður en boltanum var lyft eða hann hreyfður, eða lausung sem hreyfist við að merkja staðsetningu bolta, lyfta honum eða leggja hann aftur, eða valda því að boltinn hreyfist.

**Undantekning 2 – Takmarkanir á að fjarlægja lausung, vísvitandi til að hafa áhrif á bolta sem er á hreyfingu (sjá reglu 11.3).**

### 15.1b Bolti hreyfður við að fjarlægja lausung

Ef bolti leikmanns hreyfist við að leikmaðurinn fjarlægir lausung:

- Verður að leggja boltann aftur á upphaflegan stað (sem verður að áætla ef hann er óþekktur) (sjá reglu 14.2).
- Ef boltinn sem hreyfðist hafði verið kyrrstæður, annars staðar en á flötinni (sjá reglu 13.1d) eða á teignum (sjá reglu 6.2b(6)), fær leikmaðurinn **eitt vitahögg** samkvæmt reglu 9.4b, **nema** þegar regla 7.4 á við (vítalaust þótt bolti hreyfist við leit) eða þegar aðrar undantekningar við reglu 9.4b eiga við.

**Víti fyrir að leika bolta frá röngum stað, andstætt reglu 15.1: Almennt víti samkvæmt reglu 14.7a.**

## 15.2 Hreyfanlegar hindranir

Pessi regla fjallar um lausn án vísits, sem er heimil frá manngerðum hlutum sem falla að skilgreiningu á hreyfanlegum hindrunum.

Reglan veitir ekki lausn frá óhreyfanlegum hindrunum (annars konar lausn án vísits er veitt samkvæmt reglu 16.1) eða vallarmarkahlutum eða hlutum vallar (þar sem engin lausn án vísits er í boði).

### 15.2a Lausn frá hreyfanlegum hindrunum

(1) **Að fjarlægja hreyfanlega hindrun.** Fjarlægja má hreyfanlega hindrun hvar sem er á vellinum eða utan hans, vítaust. Þetta má gera á hvaða hátt sem er.

Þó eru tvær undantekningar:

**Undantekning 1 – Ekki má hreyfa teigmerkin þegar bolta verður leikið af teignum (sjá reglur 6.2b(4) og 8.1a(1)).**

**Undantekning 2 – Takmarkanir á að fjarlægja hreyfanlega hindrun, vísvitandi til að hafa áhrif á bolta á hreyfingu (sjá reglu 11.3).**

Ef bolti leikmanns hreyfist þegar leikmaðurinn fjarlægir hreyfanlega hindrun:

- Er það vítaust, og
- Leggja verður boltann aftur á upphaflegan stað (sem verður að áætla ef hann er óþekktur) (sjá reglu 14.2).

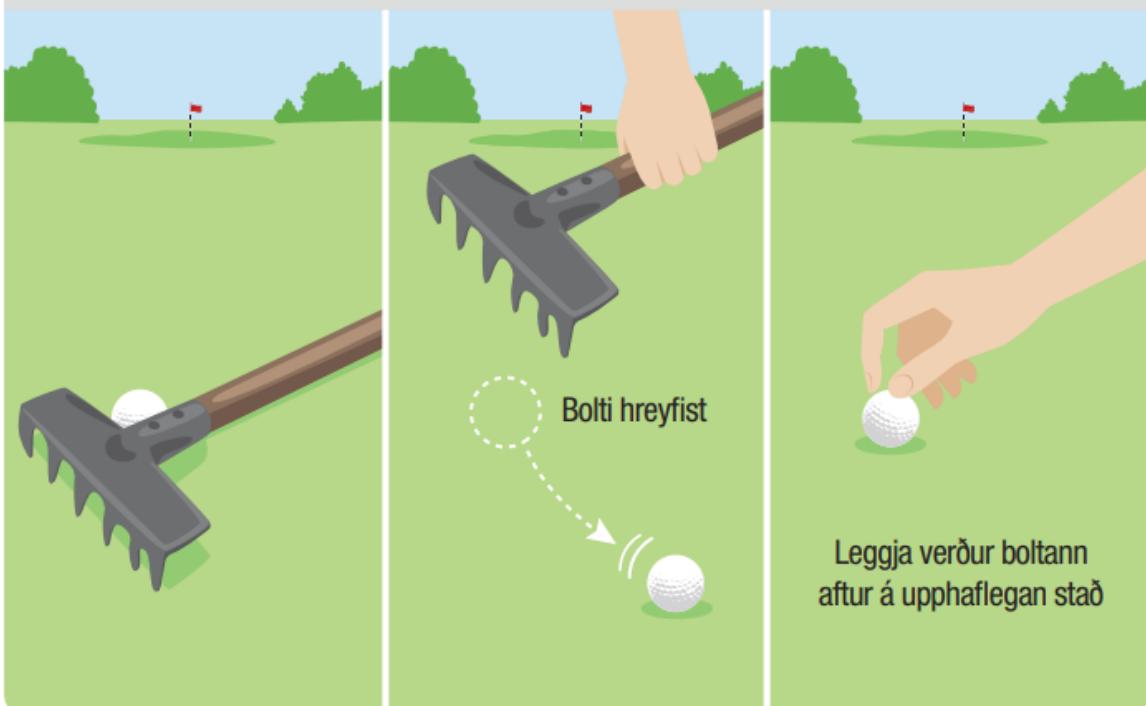
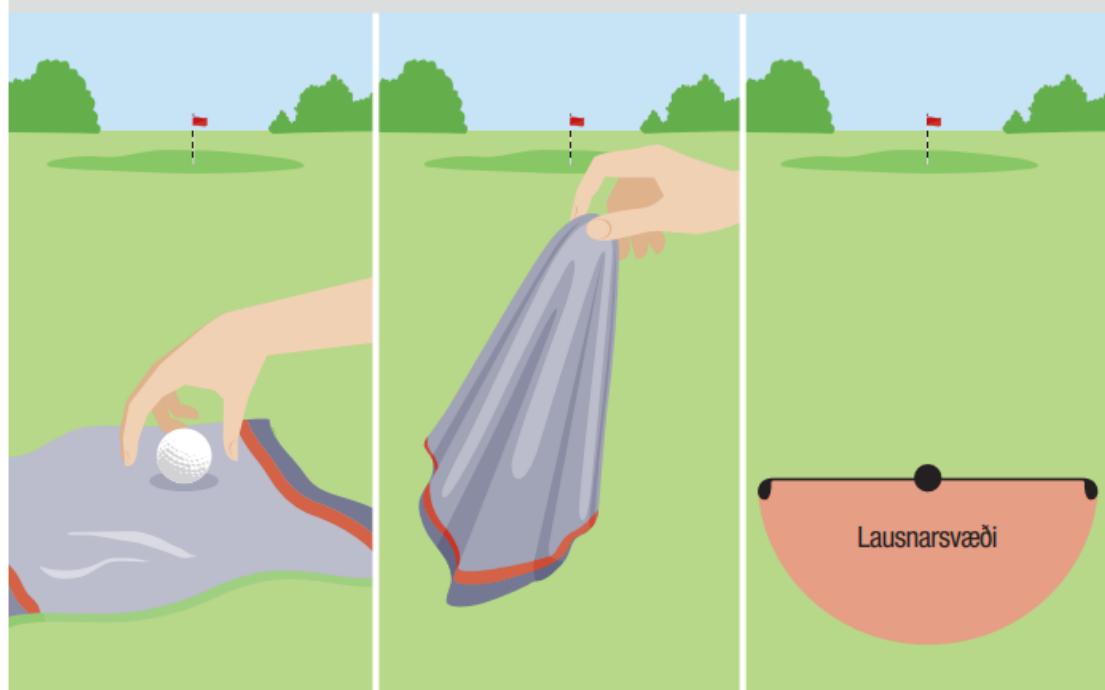
(2) **Lausn þegar bolti er í eða á hreyfanlegri hindrun hvar sem er á vellinum, nema á flötinni.**

Leikmaðurinn má taka lausn án vísits með því að lyfta boltanum, fjarlægja hreyfanlegu hindrunina og láta upphaflega boltann eða annan bolta falla á þessu lausnarsvæði (sjá reglu 14.3):

- **Viðmiðunarstaður:** Áætlaði staðurinn beint undir staðnum þar sem boltinn var kyrrstæður, í eða á hreyfanlegu hindruninni.
- **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.

**MYND #1 15.2a:**

**BOLTI HREYFIST ÞEGAR HREYFANLEG HINDRUN ER FJARLÆGÐ (NEMA ÞEGAR BOLTINN ER Í EÐA Á HINDRUNINNI)**

**MYND #2 15.2a: BOLTI Í EÐA Á HREYFANLEGRI HINDRUN**

Þegar bolti er í eða á hreyfanlegri hindrun (svo sem handklæði) hvar sem er á vellinum má taka vítausa lausn með því að lyfta boltanum, fjarlægja hreyfanlegu hindrunina og (annars staðar en á flötinni) láta boltann eða annan bolta falla. Viðmiðunarstaðurinn fyrir lausn er áætlaði staðurinn beint undir staðnum þar sem boltinn var kyrrstæður í eða á hreyfanlegu hindruninni. Lausnarsvæðið er innan einnar kylfulengdar frá viðmiðunarstaðnum, er ekki nær holunni en viðmiðunarstaðurinn og verður að vera á sama svæði vallarins og viðmiðunarstaðurinn.

(3) **Lausn þegar bolti er í eða á hreyfanlegri hindrun, á flötinni.** Leikmaðurinn má taka lausn án vítis með því að:

- Lyfta boltanum og fjarlægja hreyfanlegu hindrunina, og
- Leggja upphaflega boltann eða annan bolta á áætlaða staðinn, beint undir staðnum þar sem boltinn var kyrrstæður í eða á hreyfanlegu hindruninni, með því að nota aðferðir við að leggja bolta aftur samkvæmt reglum 14.2b(2) og 14.2e.

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

Ef bolti leikmanns hefur ekki fundist og það er vitað eða nánast öruggt að boltinn stöðvaðist í eða á hreyfanlegri hindrun á vellinum má leikmaðurinn nota þessa lausnaraðferð í stað þess að taka fjarlægðarlausn.

- Leikmaðurinn má taka lausn án vítis samkvæmt reglu 15.2a(2) eða 15.2a(3), með því að nota sem viðmiðunarstað áætlaða staðinn beint undir staðnum þar sem boltinn fór síðast inn fyrir jaðar hreyfanlegu hindrunarinnar á vellinum.
- Þegar leikmaðurinn hefur sett annan bolta í leik til að taka lausn á þennan hátt:
  - » Er upphaflegi boltinn ekki lengur í leik og ekki má leika honum.
  - » Petta gildir jafnvel þótt boltinn finnist svo á vellinum innan þriggja mínútna leitartímans (sjá reglu 6.3b).

Hins vegar, ef ekki er vitað eða nánast öruggt að boltinn stöðvaðist í eða á hreyfanlegu hindruninni og boltinn er týndur verður leikmaðurinn að taka fjarlægðarlausn samkvæmt reglu 18.2.

**Víti fyrir að leika bolta frá röngum stað, andstætt reglu 15.2: Almennt víti samkvæmt reglu 14.7a.**

## **15.3 Bolti eða boltamerki aðstoða við leik eða trufla leik**

### **15.3a Bolti á flötinni aðstoðar við leik**

Regla 15.3a á aðeins við um kyrrstæðan bolta á flötinni, ekki annars staðar á vellinum.

Ef leikmaður 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), má leikmaðurinn:

- Merkja staðsetningu boltans og lyfta honum samkvæmt reglu 13.1b, ef þetta er hans bolti, eða, ef boltinn tilheyrir öðrum leikmanni, láta þann leikmann merkja staðsetninguna og lyfta boltanum (sjá reglu 14.1).
- Boltann sem var lyft verður síðar að leggja aftur á upphaflega staðinn (sjá reglu 14.2).

Eingöngu í höggleik gildir að:

- Leikmaður sem þarf að lyfta bolta sínum má leika honum fyrst, í stað þess að lyfta honum.
- Ef tveir eða fleiri leikmenn sammælast um að láta bolta liggja til að aðstoða einhvern leikmann og sa leikmaður slær síðan högg þegar boltinn sem aðstoðar liggur á fyrri stað fær hver leikmaður sem stóð að samkomulaginu **almenna vítið (tvö vítahögg)**.

**Sjá Verklag nefnda, hluta 5J (leiðbeiningar um þekktar aðferðir til að koma í veg fyrir „boltabremsur“).**

### **15.3b Bolti truflar leik, hvar sem er á vellinum**

(1) **Merking truflunar af bolta annars leikmanns.** Truflun samkvæmt þessari reglu á sér stað þegar kyrrstæður bolti annars leikmanns:

- Gæti truflað svæði fyrirhugaðrar stöðu eða svæði fyrirhugaðs sveiflusviðs leikmannsins,
- Er á eða nærri leiklínunni þannig að það er raunhæfur möguleiki, með tilliti til fyrirhugaðs höggs, að bolti leikmannsins hitti boltann, eða

- Er svo nærri að hann truflar leikmanninn við að slá höggið.
- (2) **Hvenær lausn er leyfð vegna bolta sem truflar.** Ef leikmaður hefur ástæðu til að ætla að bolti annars leikmanns, hvar sem er á vellinum, gæti truflað við leik eigin bolta leikmannsins:
- Má leikmaðurinn láta hinn leikmanninn merkja staðsetningu boltans og lyfta honum (sjá reglu 14.1). Boltann má ekki hreinsa (**nema** þegar boltanum er lyft af flötinni samkvæmt reglu 13.1b) og leggja verður boltann aftur á sinn upphaflega stað (sjá reglu 14.2).
  - Ef hinn leikmaðurinn merkir ekki staðsetninguna áður en hann lyftir boltanum eða hreinsar boltann þegar það má ekki fær hann **eitt ví tahögg**.
  - Eingöngu í höggleik má leikmaður sem þarf að lyfta bolta sínum samkvæmt þessari reglu leika honum fyrst, í stað þess að lyfta honum.

Leikmaður má ekki lyfta bolta sínum samkvæmt þessari reglu eingöngu vegna þess að hann telur sjálfur að boltinn kunni að trufla leik annars leikmanns.

Lyfti leikmaðurinn bolta sínum þegar honum er ekki gert að gera það af öðrum leikmanni (nema þegar boltanum er lyft á flötinni samkvæmt reglu 13.1b) fær leikmaðurinn **eitt ví tahögg**.

### 15.3c Boltamerki aðstoðar við eða truflar leik

Ef boltamerki kann að aðstoða við eða trufla leik má leikmaður:

- Færa boltamerkið í burtu ef þetta er hans boltamerki, eða
- Ef boltamerkið tilheyrir öðrum leikmanni, láta þann leikmann færa boltamerkið frá, af sömu ástæðum og hann má láta lyfta bolta samkvæmt reglum 15.3a og 15.3b.

Boltamerkið þarf að færa á nýjan stað sem er mældur frá upphaflega staðnum, til dæmis einn eða fleiri kylfuhausa.

Þegar boltamerkið er fært til baka ætti leikmaðurinn að mæla frá nýja staðnum og framkvæma í öfugri röð þau skref sem hann tók til að færa merkið í burtu.

Sömu aðferð ætti að nota ef leikmaður færði í burtu bolta sem olli truflun, með því að mæla frá boltanum.

#### Víti fyrir brot á reglu 15.3: Almennt víti.

Þetta víti á einnig við ef leikmaðurinn:

- Slær högg án þess að bíða eftir að bolta eða boltamerki sem aðstoða við leik er lyft eða fært, eftir að hafa orðið þess áskynja að annar leikmaður (1) ætlaði að lyfta eða færa boltann eða boltamerkið samkvæmt þessari reglu eða (2) hafði sagt einhverjum öðrum að gera það, eða
- Neitar að lyfta eða færa bolta sinn eða boltamerki þegar honum er sagt að gera það og högg er síðan slegið af leikmanninum sem boltinn eða boltamerkið hefði getað truflað eða aðstoðað.

#### Víti fyrir að leika bolta frá röngum stað, andstætt reglu 15.3: Almennt víti samkvæmt reglu 14.7a.

**REGLA  
16**

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

Tilgangur reglu:

Regla 16 fjallar um hvenær og hvernig leikmaðurinn má taka lausn án vísins með því að leika bolta frá öðrum stað, svo sem þegar truflun er vegna óeðlilegra vallaraðstæðna eða hættulegra dýraaðstæðna.

- Pessar aðstæður eru ekki taldar hluti þeirrar áskorunar að leika völlinn og lausn án vísins er venjulega leyfð, annars staðar en á vítasvæði.
- Oftast tekur leikmaðurinn lausn með því að láta bolta falla innan lausnarsvæðis sem ákvarðast af nálægasta stað fyrir fulla lausn.

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

## **16.1 Óeðlilegar vallaraðstæður (þar á meðal óhreyfanlegar hindranir)**

Þessi regla fjallar um vítalusa lausn sem er leyfð frá truflunum vegna dýrahola, grundar í aðgerð, óhreyfanlegra hindrana eða tímabundins vatns:

- Samheiti pessara aðstæðna er óeðlilegar vallaraðstæður, en hver þeirra er skilgreind sérstaklega.
- Þessi regla veitir ekki lausn frá hreyfanlegum hindrunum (annars konar lausn án vísins er heimil samkvæmt reglu 15.2a) eða vallarmarkahlutum eða hlutum vallar (engin lausn án vísins er heimil).

### **16.1a Hvenær lausn er leyfð**

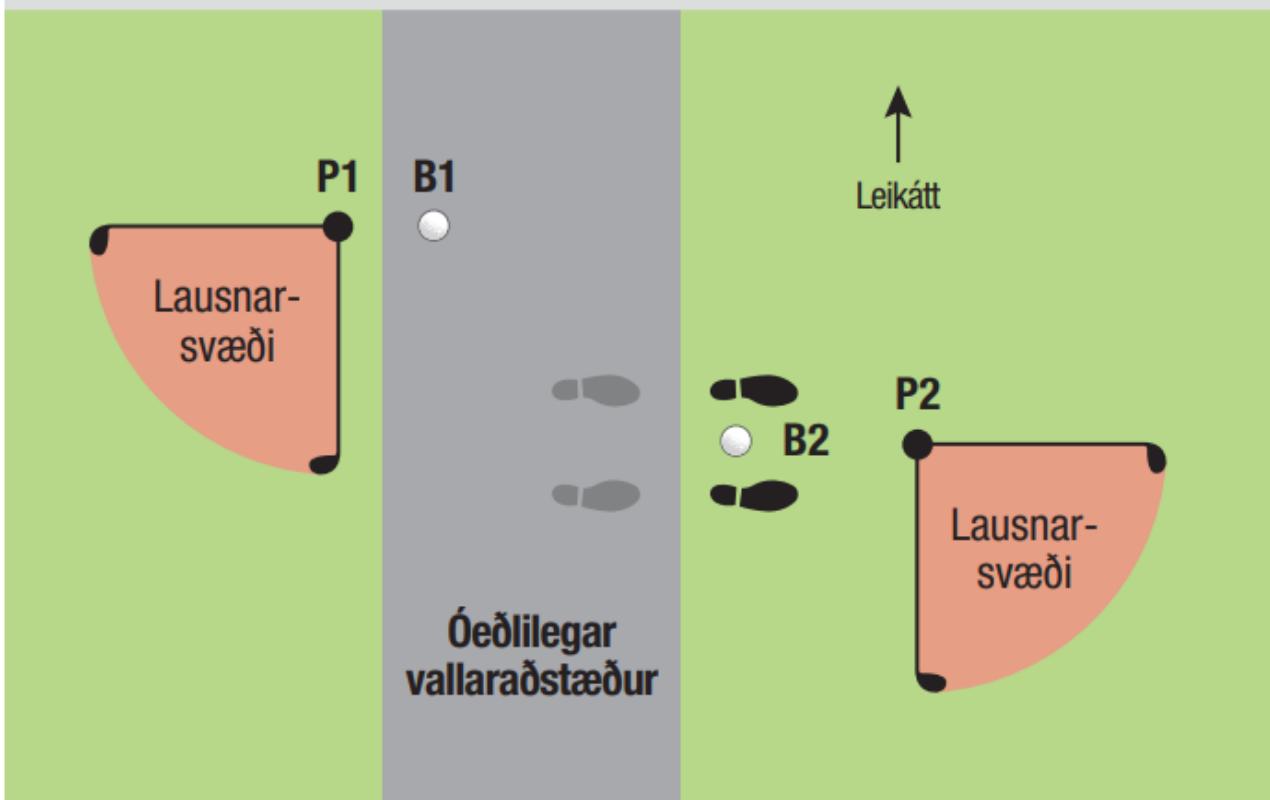
(1) **Merking truflunar vegna óeðlilegra vallaraðstæðna.** Truflun er fyrir hendi þegar eitt af eftirfarandi á við:

- Bolti leikmannsins snertir eða er í eða á óeðlilegum vallaraðstæðum,
- Óeðlilegar vallaraðstæður trufla áþreifanlega fyrirhugaða stöðu leikmannsins eða fyrirhugað sveiflusvið, eða
- Boltinn er á flötinni og óeðlilegar vallaraðstæður á eða utan flatarinnar eru í leiklínunni.

Ef óeðlilegu vallaraðstæðurnar eru svo nærri að þær trufla leikmanninn en uppfylla þó ekki af þessum skilyrðum telst truflun ekki vera fyrir hendi samkvæmt þessari reglu.

**Sjá Verklag nefnda, hluta 8 og fyrirmynnd staðarreglu F-6 (nefndin má setja staðarreglu sem neitar lausn frá óeðlilegum vallaraðstæðum sem einungis trufla fyrirhugaða stöðu).**

## MYND 16.1a: HVENÆR LAUSN ER HEIMIL VEGNA ÓEÐLILEGRA VALLARAÐSTÆÐNA



Á myndinni er gert ráð fyrir rétthentum leikmanni. Vitalaus 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.

(2) **Lausn leyfð alls staðar vellinum, nema þegar bolti er innan vítasvæðis.** Lausn frá truflun vegna óeðlilegra vallaraðstæðna samkvæmt reglu 16.1 er einungis leyfð þegar bæði:

- Óeðlilegu vallaraðstæðurnar eru á vellinum (ekki út af), og
- Boltinn liggur einhvers staðar á vellinum, **annars staðar** en innan vítasvæðis (þar sem eina lausn leikmannsins er samkvæmt reglu 17).

(3) **Engin lausn ef augljóslega óraunsætt.** Engin lausn er veitt samkvæmt reglu 16.1:

- Ef það væri augljóslega óraunsætt að leika boltanum þar sem hann liggur, vegna einhvers sem leikmanninum er ekki heimilt að taka vítausa lausn frá (til dæmis ef leikmaðurgetur ekki slegið högg vegna þess hvar boltinn liggur inni í runna), eða
- Ef truflunin er eingöngu vegna þess að leikmaður velur kylfu, stöðu, sveiflu eða leikátt sem er augljóslega óraunsætt miðað við kringumstæður.

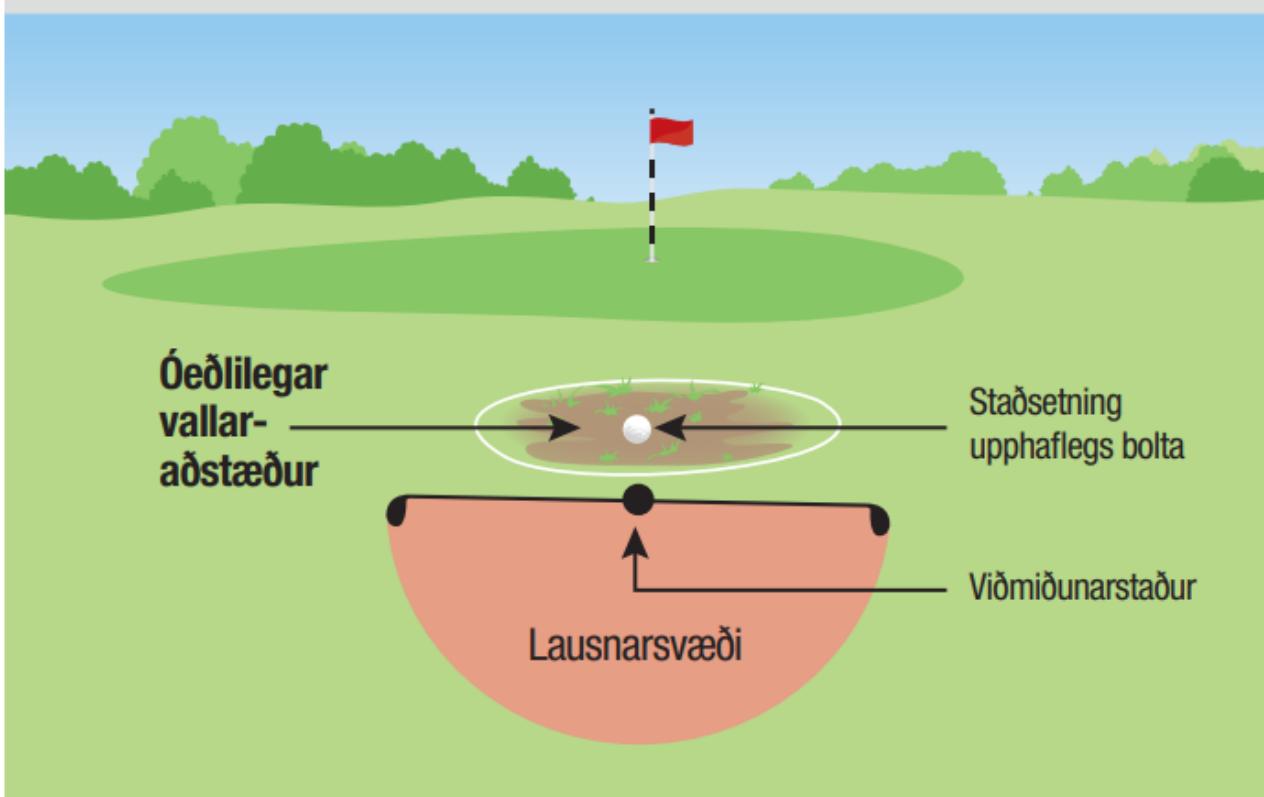
Sjá Verklag nefnda, hluta 8 og fyrirmynnd staðarreglu F-23 (nefndin má setja staðarreglu sem leyfir lausn án vítis vegna truflunar frá tímabundnum óhreyfanlegum hindrunum, á eða utan vallarins).

## 16.1b Lausn vegna bolta á almenna svæðinu

Ef bolti leikmanns er á almenna svæðinu og truflun er vegna óeðlilegra vallaraðstæðna á vellinum má leikmaðurinn taka lausn án vítis, með því að láta upphaflega boltann eða annan bolta falla á þessu lausnarsvæði (sjá reglu 14.3):

- Viðmiðunarstaður: Nálægasti staðurinn fyrir fulla lausn á almenna svæðinu.
- Stærð lausnarsvæðisins, mæld frá viðmiðunarstaði: Ein kylfulengd, þó með eftirfarandi takmörkunum:
  - » Pað verður að vera á almenna svæðinu,
  - » Pað má ekki vera nær holunni en viðmiðunarstaðurinn, og
  - » Full lausn verður að fást frá öllum truflunum vegna óeðlilegu vallaraðstæðnanna.
- Takmarkanir á staðsetningu lausnarsvæðisins:
  - » Pað verður að vera á almenna svæðinu,
  - » Pað má ekki vera nær holunni en viðmiðunarstaðurinn, og
  - » Full lausn verður að fást frá öllum truflunum vegna óeðlilegu vallaraðstæðnanna.

**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. Lausnarsvæðið er innan einnar kylfulengdar frá viðmiðunarstaðnum, er ekki nær holunni en viðmiðunarstaðurinn og verður að vera á almenna svæðinu. Þegar lausn er tekin verður leikmaðurinn að fá fulla lausn frá allri truflun vegna óeðlilegu vallaraðstæðnanna.

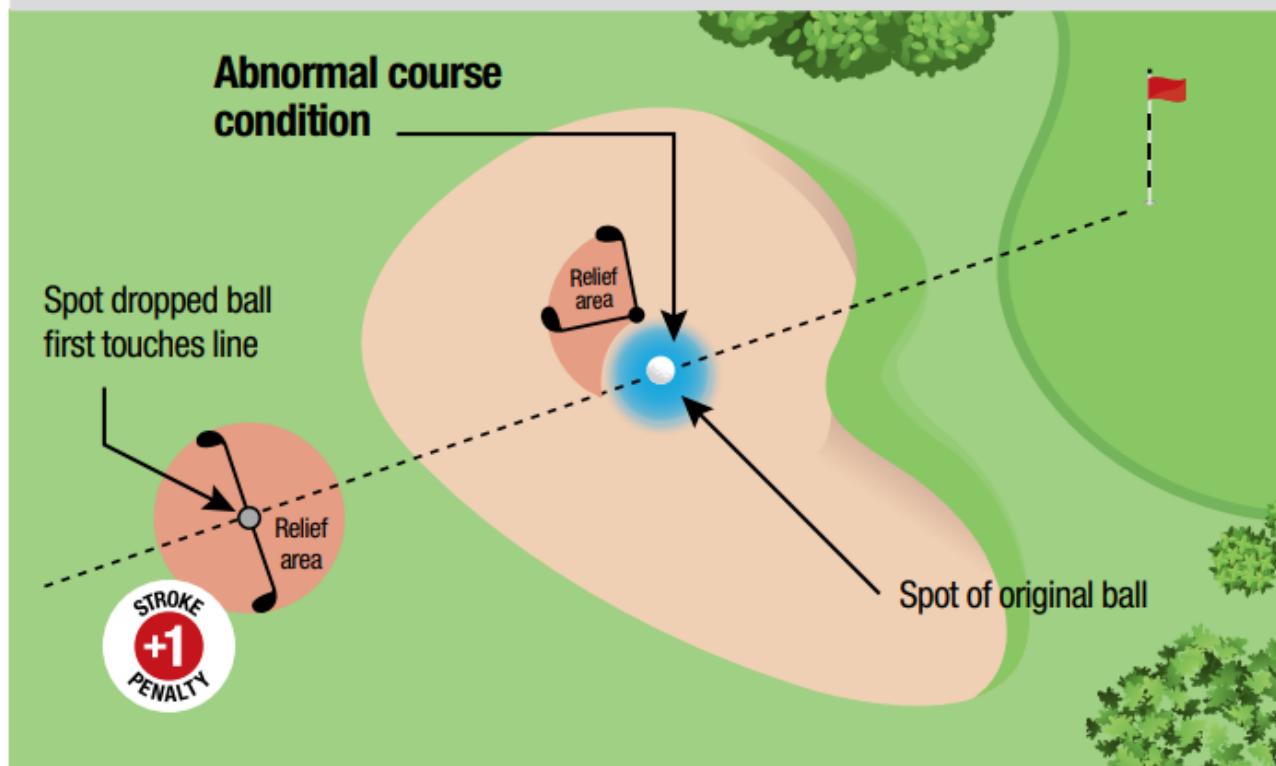
## 16.1c Lausn vegna bolta í glompu

Ef bolti leikmanns er í glompu og truflun er vegna óeðlilegra vallaraðstæðna á vellinum má leikmaðurinn annaðhvort taka lausn án vítis samkvæmt (1) eða lausn gegn víti samkvæmt (2):

(1) **Lausn án vítis: Leikið úr glompunni.** Leikmaðurinn má taka lausn án vítis samkvæmt reglu 16.1b, en:

- Nálægasti staðurinn fyrir fulla lausn og lausnarsvæðið verða að vera í glompunni.
- Ef enginn nálægasti staður fyrir fulla lausn er í glompunni má leikmaðurinn samt taka þessa lausn, með því að nota stað fyrir mestu mögulegu lausn í glompunni sem viðmiðunarstað.

#### DIAGRAM 16.1c: RELIEF FROM ABNORMAL COURSE CONDITION IN BUNKER



- The diagram assumes a right-handed player.
- When there is interference from an abnormal course condition in a bunker, free relief may be taken in the bunker under Rule 16.1b or back-on-the-line relief may be taken outside the bunker for one penalty stroke.
- Relief outside the bunker is taken by dropping a ball on a spot that keeps the spot of the original ball between the hole and that spot.
- The relief area is one club-length in any direction from the spot where the ball first touches the ground when dropped.

(2) **Lausn gegn víti: Leikið utan glompunnar (aftur-á-línu lausn).** Gegn **einu vítahöggi** má leikmaðurinn láta upphaflega boltann eða annan bolta falla (sjá reglu 14.3) utan glompunnar þannig að upphafleg staðsetning boltans sé á milli holunnar og staðarins þar sem boltinn er láttinn falla (án takmarkana á hversu langt aftur á bak boltinn er láttinn falla). Staðurinn sem boltinn snertir fyrst á jörðinni þegar hann er láttinn falla ákvarðar lausnarsvæði sem er ein kylfulengd í allar áttir, en með þessum takmörkum:

- Takmarkanir á staðsetningu lausnarsvæðisins:

» Pað má ekki vera nær holunni en staðsetning upphaflega boltans, og

- » Pað má vera á hvaða svæði vallarins sem er nema í sömu glompu, en
- » Pað verður að vera á sama svæði vallarins og boltinn snerti fyrst þegar hann var láttinn falla.

### **16.1d Lausn vegna bolta á flötinni**

Ef bolti leikmanns er á flötinni og truflun er vegna óeðlilegra vallaraðstæðna á vellinum má leikmaðurinn taka lausn án vítis með því að leggja upphaflega boltann eða annan bolta á nálægasta stað fyrir fulla lausn, með því að nota aðferðir við að leggja bolta aftur samkvæmt reglum 14.2b(2) og 14.2e.

- Nálægasti staðurinn fyrir fulla lausn verður að vera annaðhvort á flötinni eða á almenna svæðinu.
- Ef enginn slíkur nálægasti staður fyrir fulla lausn er fyrir hendi má leikmaðurinn samt taka þessa lausn án vítis, með því að nota stað fyrir mestu mögulegu lausn sem viðmiðunarstað. Sá staður verður að vera annaðhvort á flötinni eða á almenna svæðinu.

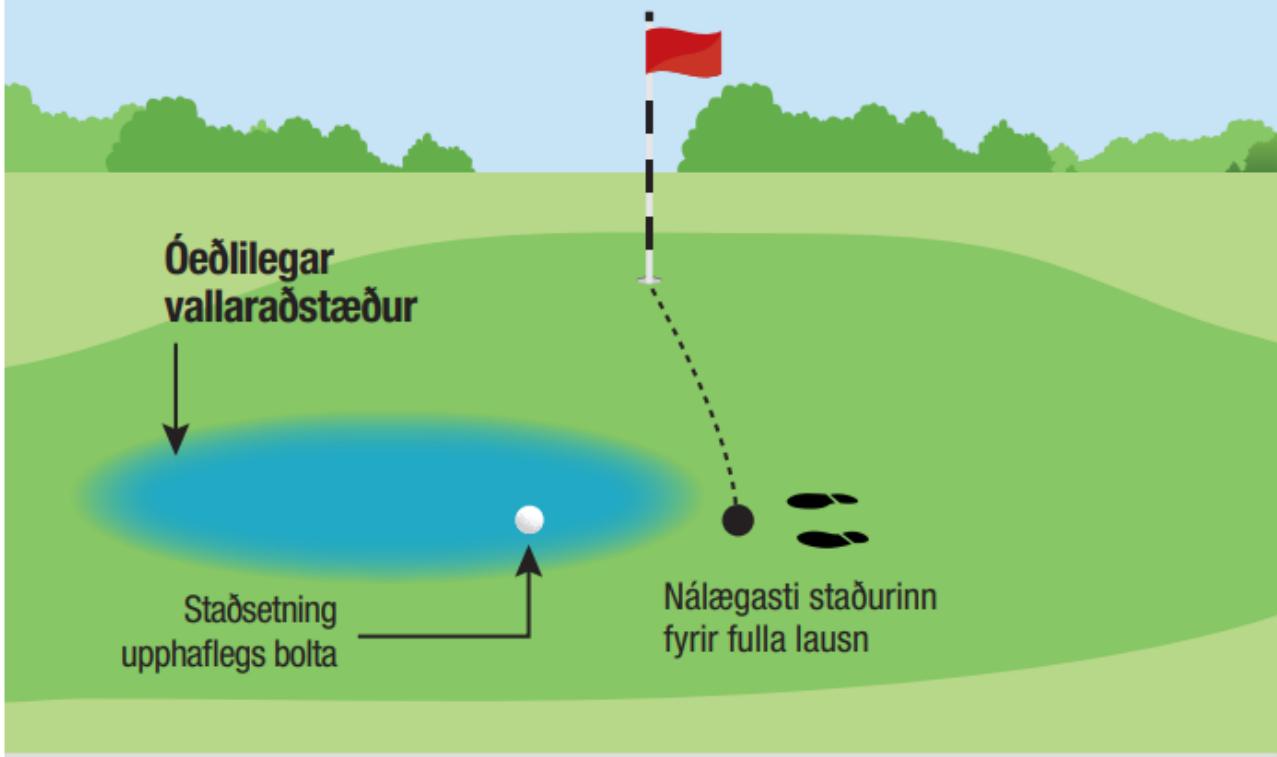
### **16.1e Lausn vegna bolta sem er í eða á óeðlilegum vallaraðstæðum en hefur ekki fundist**

Ef bolti leikmanns hefur ekki fundist og það er vitað eða nánast öruggt að boltinn stöðvaðist í eða á óeðlilegum vallaraðstæðum á vellinum má leikmaðurinn nota þessa lausnaraðferð í stað þess að taka fjarlægðarlausn:

- Leikmaðurinn má taka lausn samkvæmt reglu 16.1b, c eða d, með því að nota áætlaða staðinn þar sem boltinn skar síðast jaðar óeðlilegu vallaraðstæðnanna á vellinum sem staðsetningu boltans, í þeim tilgangi að finna nálægasta staðinn fyrir fulla lausn.
- Þegar leikmaðurinn hefur sett annan bolta í leik til að taka lausn á þennan hátt:
  - » Er upphaflegi boltinn ekki lengur í leik og ekki má leika honum.
  - » Þetta gildir jafnvel þótt upphaflegi boltinn finnist svo á vellinum innan þriggja mínútna leitartímans (sjá reglu 6.3b).

**Hins vegar**, ef hvorki er vitað né nánast öruggt að boltinn hafi stöðvast í eða á óeðlilegum vallaraðstæðum og boltinn er týndur, verður leikmaðurinn að taka fjarlægðarlausn samkvæmt reglu 18.2.

## 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 vítausa lausn með því að leggja bolta á nálægasta staðinn fyrir fulla lausn. Nálægasti staðurinn fyrir fulla lausn verður að vera annaðhvort á flötinni eða almenna svæðinu. Ef enginn slíkur nálægasti staður fyrir fulla lausn er fyrir hendi má leikmaðurinn samt taka þessa lausn án vísis, með því að nota stað fyrir mestu mögulegu lausn sem viðmiðunarstað. Sá staður verður að vera annaðhvort á flötinni eða á almenna svæðinu.

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

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

- (1) **Lausn þegar bolti er innan bannreits hvar sem er á vellinum nema innan vítasvæðis.** Ef bolti leikmannsins er innan bannreits í eða á óeðlilegum vallaraðstæðum á almenna svæðinu, í glompu eða á flötinni:
  - Bannreitur á almenna svæðinu. Leikmaðurinn verður að taka lausn án vísis samkvæmt reglu 16.1b.
  - Bannreitur í glompu. Leikmaðurinn verður að taka lausn án vísis eða gegn víti samkvæmt reglu 16.1c(1) eða (2).
  - Bannreitur á flötinni. Leikmaðurinn verður að taka lausn án vísis samkvæmt reglu 16.1d.
- (2) **Lausn þegar bannreitur truflar stöðu eða sveiflu vegna bolta sem er á vellinum, annars staðar en innan vítasvæðis.** Ef bolti leikmanns er utan bannreits og er á almenna svæðinu, í glompu eða á flötinni, og bannreitur (hvort sem er í óeðlilegum vallaraðstæðum eða innan vítasvæðis) truflar svæði fyrirhugaðrar stöðu eða svæði fyrirhugaðrar sveiflu verður leikmaðurinn annaðhvort að:

- Taka lausn, ef slíkt er leyft samkvæmt reglu 16.1b, c eða d, eftir því hvort boltinn er á almenna svæðinu, í glompu eða á flötinni, eða
- Taka lausn vegna ósláanlegs bolta samkvæmt reglu 19.

Varðandi hvað eigi að gera ef truflun er vegna bannreits þegar bolti er á vítasvæði, sjá reglu 17.1e.

**Víti fyrir að leika bolta frá röngum stað, andstætt reglu 16.1: Almennt víti samkvæmt reglu 14.7a.**

## 16.2 Hættulegar dýraaðstæður

### 16.2a Hvenær lausn er leyfð

„Hættulegar dýraaðstæður“ eru fyrir hendi þegar hættulegt dýr (svo sem eitraðir snákar, byflugur sem stinga, krókódílar, eldmaurar eða birnir) sem eru nærrí bolta gætu valdið leikmanninum alvarlegum líkamlegum áverkum ef hann þyrfti að leika boltanum þar sem hann liggur.

Leikmaður má taka lausn samkvæmt reglu 16.2b frá truflun vegna hættulegra dýraaðstæðna, hvar svo sem bolti hans er á vellinum. Þessi regla nær ekki til annarra aðstæðna á vellinum sem gætu valdið líkamlegum skaða (svo sem vegna kaktusa).

### 16.2b Lausn vegna hættulegra dýraaðstæðna

Þegar truflun er vegna hættulegra dýraaðstæðna:

- (1) **Ef bolti er annars staðar en innan vítasvæðis.** Leikmaðurinn má taka lausn samkvæmt reglu 16.1b, c eða d, eftir því hvort boltinn liggur á almenna svæðinu, í glompu eða á flötinni.
- (2) **Þegar bolti er innan vítasvæðis.** Leikmaðurinn má taka lausn án vítis eða lausn gegn víti:
  - **Lausn án vítis: Leikið innan vítasvæðis.** Leikmaðurinn má taka vítalusa lausn samkvæmt reglu 16.1b, **en** nálægasti staðurinn fyrir fulla lausn og lausnarsvæðið verða að vera innan vítasvæðisins.
  - Lausn gegn víti: Leikið utan vítasvæðis.
    - » Leikmaðurinn má taka lausn gegn víti samkvæmt reglu 17.1d.
    - » Ef truflun er vegna hættulegra dýraaðstæðna þar sem boltanum væri leikið eftir að þessi lausn gegn víti er tekin utan vítasvæðisins, má leikmaðurinn taka frekari lausn, án frekara vítis, samkvæmt (1).
- (3) **Engin vítalaus lausn ef augljóslega óraunsætt.** Engin vítalaus lausn er veitt samkvæmt reglu 16.2b:
  - Ef það væri augljóslega óraunsætt að leika boltanum þar sem hann liggur, vegna einhvers sem leikmanninum er ekki heimilt að taka vítalusa lausn frá (til dæmis ef leikmaðurinn getur ekki slegið högg vegna þess hvar boltinn liggur inni í runna).
  - Ef truflunin er eingöngu vegna þess að leikmaður velur kylfu, stöðu, sveiflu eða leikátt sem er augljóslega óraunsætt miðað við kringumstæður.

Með tilliti til þessarar reglu merkir nálægasti staðurinn fyrir fulla lausn nálægasta stað (ekki nær holunni) þar sem hættulegar dýraaðstæður eru ekki fyrir hendi.

**Víti fyrir að leika bolta frá röngum stað, andstætt reglu 16.2: Almennt víti samkvæmt reglu 14.7a.**

## 16.3 Sokkinn bolti

### 16.3a Hvenær lausn er leyfð

- (1) **Bolti þarf að vera sokkinn á almenna svæðinu.** Lausn er veitt samkvæmt reglu 16.3b, því aðeins að bolti leikmanns sé sokkinn á almenna svæðinu.

- Lausn er ekki veitt samkvæmt þessari reglu ef boltinn er sokkinn annars staðar en á almenna svæðinu.
- **Hins vegar** ef boltinn er sokkinn á flötinni má leikmaðurinn merkja staðsetningu boltans, lyfta boltanum og hreinsa hann, lagfæra skemmdina eftir niðurkomu boltans og leggja boltann aftur á upphaflegan stað (sjá reglu 13.1c(2)).

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

Lausn er ekki veitt samkvæmt reglu 16.3b:

- Ef boltinn er sokkinn í sandi innan almenna svæðisins, þar sem gras er ekki slegið í brautarhæð eða neðar, eða
- Ef það væri augljóslega óraunsætt að leika boltanum þar sem hann liggur, vegna einhvers sem leikmanninum er ekki heimilt að taka vítalausa lausn frá (til dæmis ef leikmaðurinn getur ekki slegið högg vegna þess hvar boltinn liggur inni í runna).

**(2) Að ákvarða hvort bolti er sokkinn.** Bolti leikmanns er því aðeins sokkinn ef:

- Hann er í eigin boltafari eftir síðasta högg leikmannsins, og
- Hluti boltans er neðan yfirborðs jarðar.

Ef leikmaðurinn er óviss um hvort boltinn er í eigin boltafari eða í boltafari eftir annan bolta má leikmaðurinn líta svo á að boltinn sé sokkinn ef skynsamlegt er að álykta út frá fyrirliggjandi upplýsingum að boltinn sé í eigin boltafari.

Bolti er ekki sokkinn ef hann er neðan yfirborðs jarðar sem afleiðing af einhverju öðru en síðasta höggi leikmannsins, svo sem þegar:

- Boltanum er ýtt niður í jörðina með því að einhver stígur á hann,
- Boltanum er slegið beint niður í jörðina án þess að hann takist nokkurn tíma á loft, eða
- Boltinn var látin falla við að taka lausn samkvæmt reglu.

### MYND 16.3a: HVENÆR BOLTI 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.

### 16.3b Lausn vegna sokkins bolta

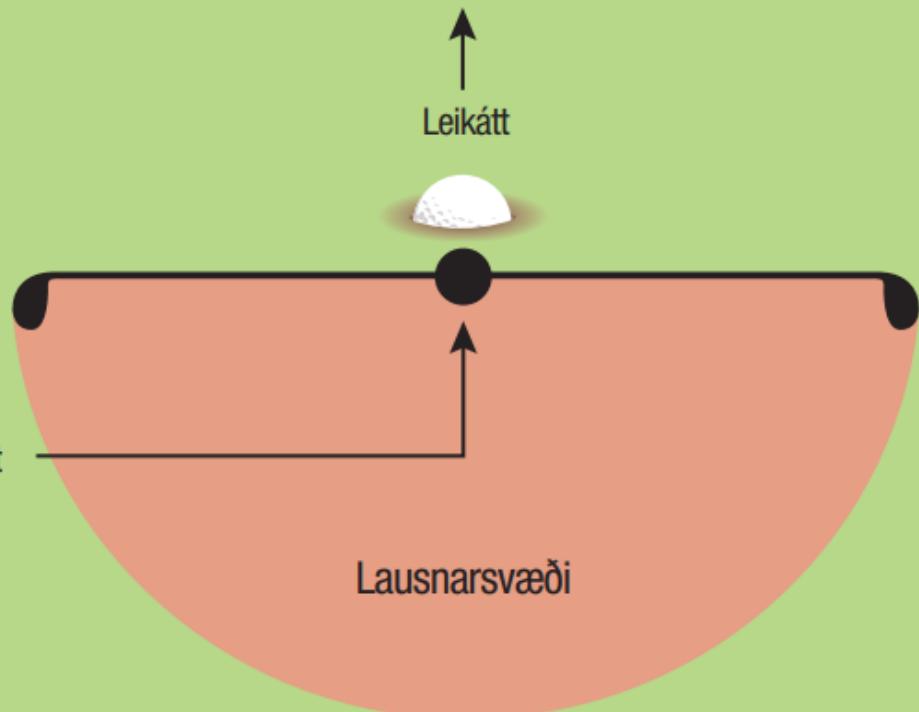
Þegar bolti leikmanns er sokkinn á almenna svæðinu og lausn er heimil samkvæmt reglu 16.3a má leikmaðurinn taka lausn án vítis með því að láta upphaflega boltann eða annan bolta falla á þessu lausnarsvæði (sjá reglu 14.3):

- Viðmiðunarstaður: Staðurinn á almenna svæðinu rétt fyrir aftan staðinn þar sem boltinn er sokkinn.
- Stærð lausnarsvæðisins, mæld frá viðmiðunarstað: Ein kylfulengd, þó með eftifarandi takmörkunum:
  - » Það verður að vera á almenna svæðinu, og
  - » Það má ekki vera nær holunni en viðmiðunarstaðurinn.
- Takmarkanir á staðsetningu lausnarsvæðisins:
  - » Það verður að vera á almenna svæðinu, og
  - » Það má ekki vera nær holunni en viðmiðunarstaðurinn.

Sjá Verklag nefnda, hluta 8 og fyrirmynnd staðarreglu F-2 (nefndin má setja staðarreglu sem leyfir einungis lausn vegna sokkins bolta ef boltinn er á svæði sem er slegið í brautarhæð eða neðar).

Víti fyrir að leika bolta frá röngum stað, andstætt reglu 16.3: Almennt víti samkvæmt reglu 14.7a.

## 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. Lausnarsvæðið er innan einnar kylfulengdar frá viðmiðunarstaðnum, er ekki nær holunni en viðmiðunarstaðurinn og verður að vera á almenna svæðinu.

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

Ef leikmaður hefur ástæðu til að ætla að bolti hans liggi í aðstæðum þar sem lausn án vísins er leyfð samkvæmt reglu 15.2, 16.1 eða 16.3, en getur ekki ákvarðað það án þess að lyfta boltanum:

- Má leikmaðurinn lyfta boltanum til að athuga hvort lausn er leyfð, **en**:
- Fyrst verður að merkja staðsetningu boltans og ekki má hreinsa boltann (**nema** á flötinni) (sjá reglu 14.1).

Ef leikmaðurinn lyftir boltanum án þess að hafa ástæðu til að ætla að lausn án vísins sé leyfð (**nema** á flötinni), þar sem leikmaðurinn má lyfta boltanum samkvæmt reglu 13.1b) fær hann **eitt vítahögg**.

Ef lausn er leyfð og leikmaðurinn tekur lausn er það vítalaust þótt leikmaðurinn hafi ekki merkt legu boltans áður en honum var lyft eða þótt hann hafi hreinsað boltann.

Ef lausn er ekki leyfð, eða ef leikmaðurinn velur að taka ekki lausn sem er þó leyfð:

- Fær leikmaðurinn **eitt vítahögg** ef hann merkti ekki staðsetningu boltans áður en hann lyfti honum eða hreinsaði boltann þegar það mátti ekki, og
- Leggja verður boltann aftur á sinn upphaflega stað (sjá reglu 14.2).

**Víti fyrir að leika bolta frá röngum stað, andstætt reglu 16.4: Almennt víti samkvæmt reglu 14.7a.**

# REGLA

# 17

# Vítasvæði

## Tilgangur reglu:

Regla 17 er sérregla fyrir vítasvæði, sem eru vatnsvæði eða önnur svæði skilgreind af nefndinni, þar sem boltar týnast oft eða eru ósláanlegir. Gegn einu vítaþöggi mega leikmenn nota sérstakar lausnaraðferðir til að leika bolta utan vítasvæðisins.

### 17.1 Möguleikar vegna bolta innan vítasvæðis

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

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

#### 17.1a Hvenær bolti er innan vítasvæðis

Bolti er innan vítasvæðis ef einhver hluti boltans:

- Liggur á eða snertir jörðina eða eitthvað annað (svo sem náttúrulega eða manngerða hluti) innan jaðars vítasvæðisins, eða
- Er ofan við jaðar eða einhvern annan hluta vítasvæðisins.

Ef hluti boltans er bæði á vítasvæði og á öðru svæði vallarins, sjá reglu 2.2c.

#### 17.1b Leikmaður má leika boltanum þar sem hann liggur innan vítasvæðis eða taka lausn gegn víti

Leikmaðurinn má annaðhvort:

- Leika boltanum þar sem hann liggur, vítalaust, samkvæmt sömu reglum og eiga við um bolta á almenna svæðinu (það er, engar sérstakar reglur takmarka hvernig leika má bolta úr vítasvæði), eða
- Leika bolta utan vítasvæðisins með því að taka lausn gegn víti samkvæmt reglu 17.1d eða 17.2.

**Undantekning – Taka verður lausn vegna truflunar af bannreit innan vítasvæðis (sjá reglu 17.1e).**

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

Ef bolti leikmanns finnst ekki og það er vitað eða nánast öruggt að boltinn hefur stöðvast innan vítasvæðis:

- Má leikmaðurinn taka lausn gegn víti samkvæmt reglu 17.1d eða 17.2.
- Þegar leikmaðurinn hefur sett annan bolta í leik til að taka lausn á þennan hátt:
  - » Er upphaflegi boltinn ekki lengur í leik og ekki má leika honum.
  - » Þetta gildir jafnvel þótt boltinn finnist svo á vellinum innan þriggja mínutna leitartímans (sjá reglu 6.3b).

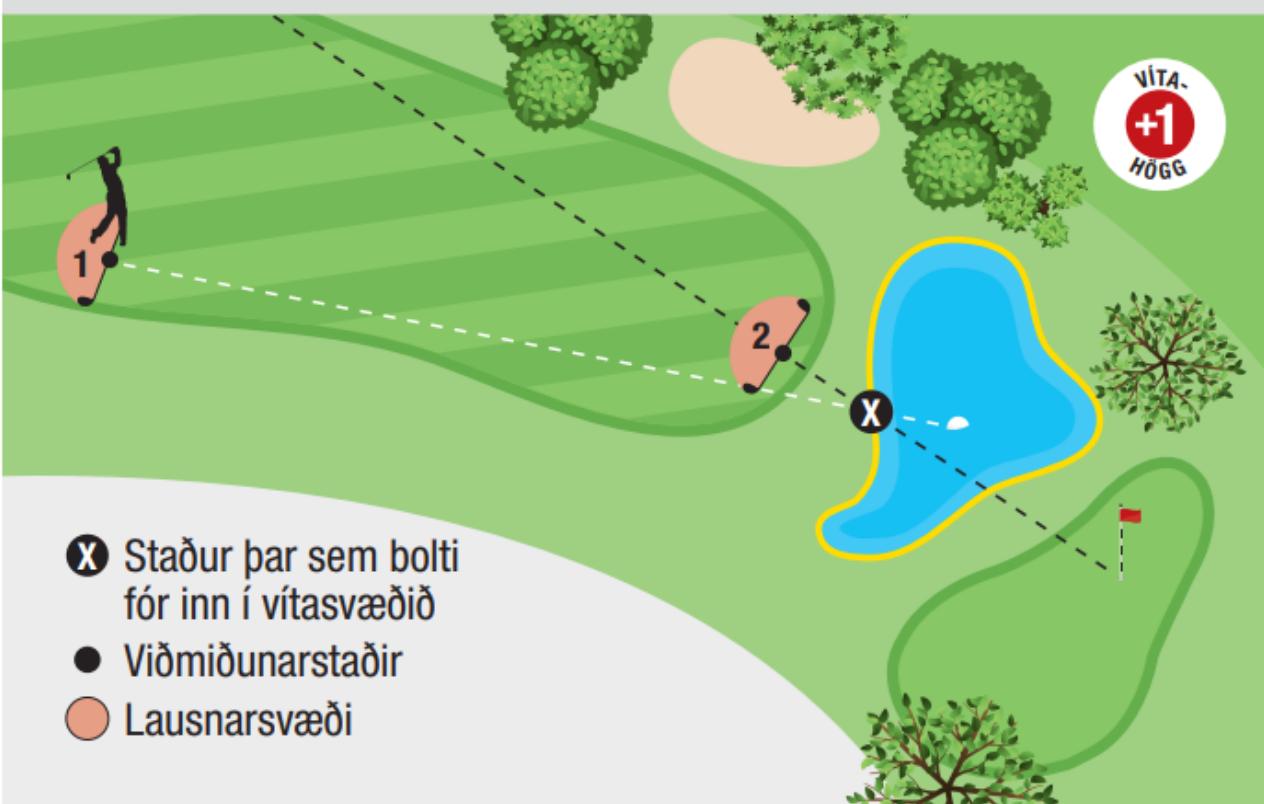
**Hins vegar**, ef hvorki er vitað né nánast öruggt að boltinn hafi stöðvast innan vítasvæðis og boltinn er týndur verður leikmaðurinn að taka fjarlægðarlausn samkvæmt reglu 18.2.

## 17.1d Lausn vegna bolta innan vítasvæðis

Ef bolti leikmanns er innan vítasvæðis, þar á meðal þegar vitað er eða nánast öruggt að boltinn er innan vítasvæðis þótt hann hafi ekki fundist, hefur leikmaðurinn eftirfarandi möguleika á lausn, hvern gegn **einu vítahöggi**:

- (1) **Fjarlægðarlausn.** Leikmaðurinn má leika upphaflega boltanum eða öðrum bolta frá staðnum þar sem síðasta högg var slegið (sjá reglu 14.6).
- (2) **Aftur-á-línu lausn.** Leikmaðurinn má láta upphaflega boltann eða annan bolta falla (sjá reglu 14.3) utan vítasvæðisins þannig að áætlaði staðurinn þar sem upphaflegi boltinn skar síðast jaðar vítasvæðisins sé á milli holunnar og staðarins þar sem boltinn er láttinn falla (án takmarkana á hversu langt aftur á bak boltinn er láttinn falla). Staðurinn sem boltinn snertir fyrst á jörðinni þegar hann er láttinn falla ákvarðar lausnarsvæði sem er ein kylfulengd í allar áttir, en með þessum takmörkum:
  - Takmarkanir á staðsetningu lausnarsvæðisins:
    - » Það má ekki vera nær holunni en áætlaði staðurinn þar sem upphaflegi boltinn skar síðast jaðar vítasvæðisins, og
    - » Það má vera á hvaða svæði vallarins sem er nema innan sama vítasvæðis, **en**
    - » Verður að vera á sama svæði vallarins og boltinn snerti fyrst þegar hann var láttinn falla.

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

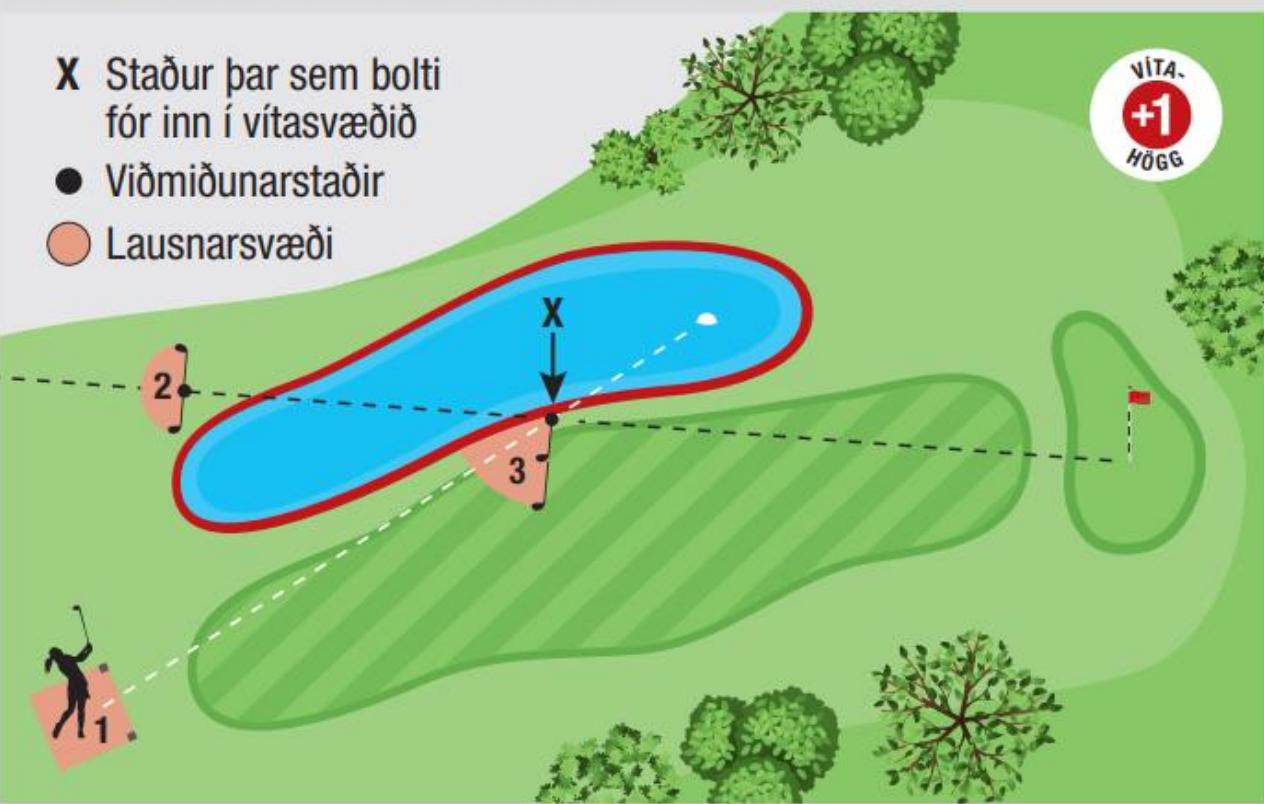


Þegar vitað er eða nánast öruggt að bolti er í gulu víasvæði og leikmaðurinn vill taka lausn hefur hann **two kosti**, gegn einu vítahöggi:

- (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).
- (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. Viðmiðunarstaðurinn er staður á vellinum, valinn af leikmanninum, á viðmiðunarlínunni í gegnum stað X (staðinn þar sem boltinn skar síðast jaðar gula víasvæðisins). Engin takmörk eru á því hvað viðmiðunarstaðurinn er langt aftur á bak á línumnni. Lausnarsvæðið er innan einnar kylfulengdar frá viðmiðunarstaðnum, er ekki nær holunni en viðmiðunarstaðurinn og má vera á hvaða svæði vallarins sem er, nema innan sama víasvæðis. Við að velja þennan viðmiðunarstað ætti leikmaðurinn að auðkenna staðinn með einhverjum hlut ( svo sem tii).

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

- X Staður þar sem bolti fór inn í víasvæðið
- Viðmiðunarstaðir
- Lausnarsvæði



Þegar vitað er eða nánast öruggt að bolti er í rauðu víasvæði 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 víasvæðum). Viðmiðunarstaðurinn fyrir hliðarlausn er staður X, sem er áætlaði staðurinn þar sem upphaflegi boltinn skar síðast jaðar rauða víasvæðisins. Lausnarsvæðið er innan tveggja kylfulengda frá viðmiðunarstaðnum, er ekki nær holunni en viðmiðunarstaðurinn og má vera á hvaða svæði vallarins sem er, nema innan sama víasvæðis.
- (3) **Hliðarlausn (eingöngu á rauðum víasvæðum)**. Ef boltinn skar síðast jaðar rauðs víasvæðis má leikmaðurinn láta upphaflega boltann eða annan bolta falla á þessu hliðar lausnarsvæði (sjá reglu 14.3):
- Viðmiðunarstaður: Áætlaði staðurinn þar sem upphaflegi boltinn skar síðast jaðar rauða víasvæðisins.
  - Stærð lausnarsvæðisins, mæld frá viðmiðunarstað: Tvær kylfulengdir, þó með eftirfarandi takmörkunum:
  - Takmarkanir á staðsetningu lausnarsvæðisins:
    - » Pað má ekki vera nær holunni en viðmiðunarstaðurinn, og
    - » Pað má vera á hvaða svæði vallarins sem er, nema innan sama víasvæðisins, **en**

- » Ef fleiri en eitt svæði vallarins eru innan tveggja kylfulengda frá viðmiðunarstaðnum verður boltinn að stöðvast á lausnarsvæðinu á sama svæði vallarins og boltinn snerti fyrst þegar hann var láttinn falla á lausnarsvæðinu.

**Sjá reglu 25.4m (reglu 17.1d(3) er breytt fyrir leikmenn sem nota hreyfihjálpartæki á hjólum þannig að hliðar lausnarsvæðið sé fjórar kylfulengdir).**

**Sjá Verklag nefnda, hluta 8 og fyrirmynnd staðarreglu B-2 (nefndin má setja staðarreglu sem leyfir hliðarlausn á gagnstæðri hlið rauða vítasvæðisins, jafn langt frá holunni).**

### **17.1e Taka verður lausn vegna truflunar af bannreit innan vítasvæðis**

Í eftirfarandi tilvikum má leikmaðurinn ekki leika boltanum þar sem hann liggur:

- (1) **Þegar bolti liggur á bannreit innan vítasvæðis.** Leikmaðurinn verður að taka lausn gegn víti samkvæmt reglu 17.1d eða 17.2.

Ef leikmaðurinn hefur truflun frá bannreit eftir að hafa tekið lausn samkvæmt þessari reglu má ekki leika boltanum þar sem hann liggur. Þess í stað verður leikmaðurinn að taka frekari lausn samkvæmt reglu 16.1f(2).

- (2) **Þegar bannreitur á vellinum truflar stöðu eða sveiflu vegna bolta innan vítasvæðis.** Ef bolti leikmanns er innan vítasvæðis og er utan bannreits, en bannreitur (hvort sem er innan óeðlilegra vallaraðstæðna eða vítasvæðis) truflar fyrirhugaða stöðu eða fyrirhugað sveiflusvið verður leikmaðurinn annaðhvort að:

- Taka lausn gegn víti utan vítasvæðisins samkvæmt reglu 17.1d eða 17.2, eða
- Taka lausn án vítis með því að láta upphaflega boltann eða annan bolta falla innan þessa lausnarsvæðis (ef það er fyrir hendil) innan vítasvæðisins (sjá reglu 14.3):
  - » Viðmiðunarstaður: Nálægasti staðurinn fyrir fulla lausn frá bannreitnum.
  - » Stærð lausnarsvæðisins, mæld frá viðmiðunarstað: Ein kylfulengd, þó með eftirfarandi takmörkunum:
  - » Takmarkanir á staðsetningu lausnarsvæðisins:
    - Það verður að vera innan sama vítasvæðis og boltinn liggur, og
    - Það má ekki vera nær holunni en viðmiðunarstaðurinn.

- (3) **Engin lausn ef augljóslega óraunsætt.** Engin vítalauð lausn er veitt frá bannreitnum samkvæmt (2):

- Ef það væri augljóslega óraunsætt að leika boltanum þar sem hann liggur, vegna einhvers sem leikmanninum er ekki heimilt að taka vítalauð lausn frá (til dæmis ef leikmaðurinn getur ekki slegið högg vegna þess hvar boltinn liggur inni í runna), eða
- Ef truflunin er eingöngu vegna þess að leikmaður velur kylfu, stöðu, sveiflu eða leikátt sem er augljóslega óraunsætt miðað við kringumstæður.

Varðandi hvað eigi að gera ef truflun er vegna bannreits þegar bolti er annars staðar en á vítasvæði, sjá reglu 16.1f.

**Víti fyrir að leika bolta frá röngum stað, andstætt reglu 17.1: Almennt víti samkvæmt reglu 14.7a.**

## 17.2 Möguleikar eftir að bolta er leikið af vítasvæði

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

Ef bolti sem var leikið af vítasvæði stöðvast á sama vítasvæðinu eða öðru vítasvæði má leikmaðurinn leika boltanum þar sem hann liggur (sjá reglu 17.1b).

Einnig má leikmaðurinn, gegn **eинu vítahöggi**, taka lausn samkvæmt einhverjum eftirfarandi möguleika:

- (1) **Venjulegar lausnaraðferðir.** Leikmaðurinn má taka fjarlægðarlausn samkvæmt reglu 17.1d(1), aftur-á-línu lausn samkvæmt reglu 17.1d(2) eða, í rauðu vítasvæði, hliðarlausn samkvæmt reglu 17.1d(3).

Samkvæmt reglu 17.1d(2) eða (3) er áætlaði staðurinn sem notaður er til að ákvarða lausnarsvæðið þar sem upphaflegi boltinn skar síðast jaðar vítasvæðisins þar sem boltinn liggur núna.

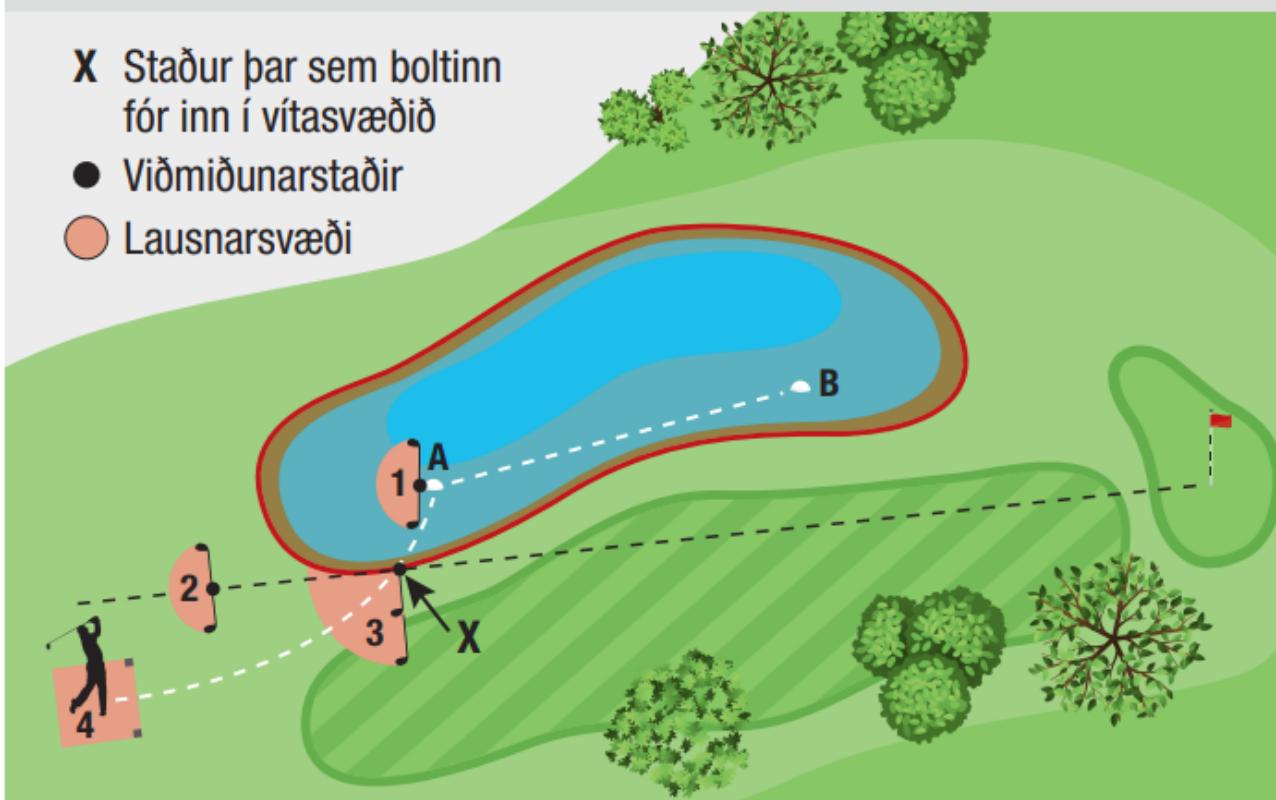
Taki leikmaðurinn fjarlægðarlausn með því að láta bolta falla innan vítasvæðisins (sjá reglu 14.6) og ákveður síðan að leika boltanum ekki þar sem hann stöðvaðist:

- Má leikmaðurinn taka frekari lausn utan vítasvæðisins samkvæmt reglu 17.1d(2) eða (3) (á rauðu vítasvæði) eða samkvæmt reglu 17.2a(2).
- Geri leikmaðurinn það, fær hann **eitt vítahögg til viðbótar**, þ.e. samtals **tvö vítahögg**: Eitt högg fyrir að taka fjarlægðarlausn og eitt högg fyrir að taka lausn utan vítasvæðisins.

- (2) **Viðbótar lausnarmöguleiki: Leikið þaðan sem síðasta högg var slegið utan vítasvæðis.** Í stað þess að nota eina af venjulegu lausnunum samkvæmt (1) má leikmaðurinn leika upphaflega boltanum eða öðrum bolta þaðan sem hann sló síðasta högg utan vítasvæðis (sjá reglu 14.6).

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

- X Staður þar sem boltinn fór inn í víasvæðið
- Viðmiðunarstaðir
- Lausnarsvæði



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

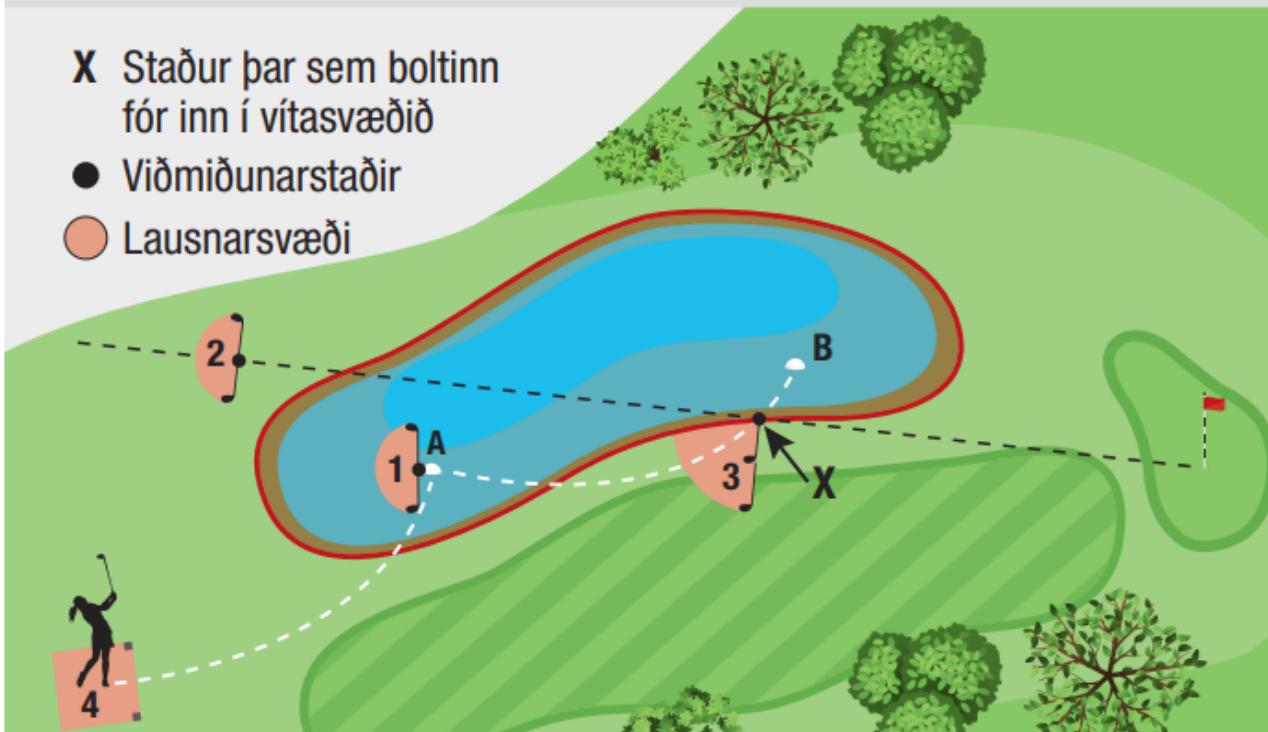
Leikmaðurinn má:

- (1) Taka fjarlægðarlausn með því að leika upphaflega boltanum eða öðrum bolta frá lausnarsvæði sem ræðst af því 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 víasvæðum). 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 víasvæðisins. 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 vítahöggum. 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 víasvæðið
- Viðmiðunarstaðir
  - Lausnarsvæði



Leikmaður leikur af teignum á stað A innan víasvæðisins. Hann leikur boltanum frá stað A á stað B, en boltinn fer fyrst út fyrir víasvæðið 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 viðmiðunarlinu frá holunni í gegnum stað X. Leikmaðurinn myndi þá slá sitt fjórða högg.
- (3) Taka hliðarlausn (aðeins úr rauðum víasvæðum). 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 víasvæðisins. 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 vítahöggum. Leikmaðurinn myndi þá slá sitt fimmtra högg.

## **17.2b Pregar bolti sem leikið er af vítasvæði er týndur, út af eða ósláanlegur utan vítasvæðisins**

Eftir að hafa leikið bolta af vítasvæði kann leikmaðurinn stundum að þurfa eða vilja taka fjarlægðarlausn, því upphaflegi boltinn er annaðhvort:

- Út af eða týndur utan vítasvæðisins (sjá reglu 18.2), eða
- Ósláanlegur utan vítasvæðisins (sjá reglu 19.2a).

Taki leikmaðurinn fjarlægðarlausn með því að láta bolta falla innan vítasvæðisins (sjá reglu 14.6) og ákveður síðan að leika boltanum ekki þar sem hann stöðvaðist:

- Má leikmaðurinn taka frekari lausn utan vítasvæðisins samkvæmt reglu 17.1d(2) eða (3) (á rauðu vítasvæði) eða samkvæmt reglu 17.2a(2).
- Geri leikmaðurinn það, fær hann **eitt vítahögg til viðbótar**, þ.e. **samtals tvö vitahögg**: Eitt högg fyrir að taka fjarlægðarlausn og eitt högg fyrir að taka lausn utan vítasvæðisins.

Leikmaðurinn má taka slíka lausn beint utan vítasvæðisins án þess að láta bolta fyrst falla innan vítasvæðisins, **en** fær samt **samtals tvö vitahögg**.

**Viti fyrir að leika bolta frá röngum stað, andstætt reglu 17.2: Almennt viti samkvæmt reglu 14.7a.**

## **17.3 Engin lausn samkvæmt öðrum reglum vegna bolta innan vítasvæðis**

Pregar bolti leikmanns er innan vítasvæðis er engin lausn vegna:

- Truflunar frá óeðlilegum vallaraðstæðum (regla 16.1),
- Sokkins bolta (regla 16.3), eða
- Ósláanlegs bolta (regla 19).

Eina lausn leikmannsins er að taka lausn gegn viti samkvæmt reglu 17.

**Hins vegar**, ef hættulegar dýraaðstæður trufla leik með bolta innan vítasvæðis má leikmaðurinn annaðhvort taka lausn án vítis innan vítasvæðisins eða lausn gegn viti utan vítasvæðisins (sjá reglu 16.2b(2)).

# REGLA 18

# Fjarlægðarlausn. Bolti týndur eða út af. Varabolti

## Tilgangur reglu:

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

Pessi 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

Leikmaður má hvenær sem er taka fjarlægðarlausn með því að bæta við **einu vítahöggi** og leika upphaflega boltanum eða öðrum bolta frá staðnum þar sem síðasta högg var slegið (sjá reglu 14.6).

Leikmanninum stendur pessi fjarlægðarlausn alltaf til boða:

- Hvar svo sem bolti leikmannsins er á vellinum, og
- Jafnvel þegar regla krefst þess af leikmanninum að taka lausn á tiltekinn hátt eða leika boltanum frá tilteknum stað.

Eftir að leikmaðurinn hefur sett annan bolta í leik með fjarlægðarlausn gegn víti (sjá reglu 14.4):

- Er upphaflegi boltinn ekki lengur í leik og ekki má leika honum.
- Þetta á við jafnvel þótt boltinn finnist svo á vellinum áður en þriggja mínútta leitartíminn er liðinn (sjá reglu 6.3b).

Þó á þetta ekki við um bolta sem verður leikið þaðan sem síðasta högg var slegið þegar leikmaðurinn:

- Tilkynnir að hann sé að leika varabolta (sjá reglu 18.3b), eða
- Leikur öðrum bolta í höggleik samkvæmt reglu 14.7b eða 20.1c(3).

## 18.2 Bolti týndur eða út af: Taka verður fjarlægðarlausn

### 18.2a Hvenær bolti er týndur eða út af

(1) **Hvenær bolti er týndur.** Bolti er týndur ef hann hefur ekki fundist innan þriggja mínútta frá því að leikmaðurinn eða kyfuberi hans hófu leit að honum.

Finnist bolti innan þess tíma en óvist er hvort þetta er bolti leikmannsins:

- Verður leikmaðurinn þegar í stað að reyna að þekkja boltann (sjá reglu 7.2) og er heimill eðlilegur tími til þess, jafnvel þótt það gerist eftir að þriggja mínútta leitartíminn er liðinn.
- Sömuleiðis fær leikmaðurinn eðlilegan tíma til að komast að boltanum ef leikmaðurinn er ekki þar sem boltinn finnst.

Þekki leikmaðurinn boltann ekki sem sinn innan þessa eðlilega tíma er boltinn týndur.

(2) **Hvenær bolti er út af.** Kyrrstæður bolti er því aðeins út af að hann sé allur utan marka vallarins.

Bolti er innan vallar ef einhver hluti boltans:

- Liggur á eða snertir jörðina eða eitthvað annað (svo sem náttúrlegan eða manngerðan hlut) innan marka vallarins, eða

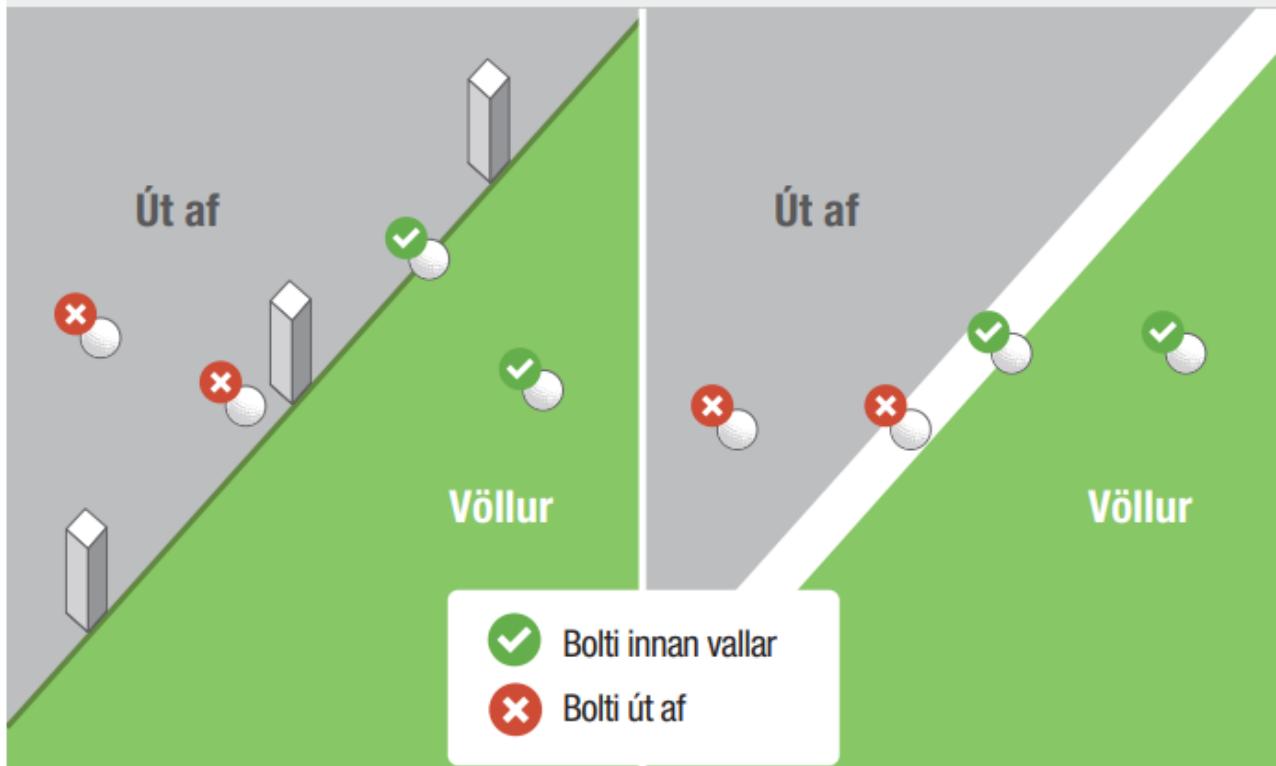
- Er yfir jaðri vallarmarkanna eða einhverjum öðrum hluta vallarins.

Leikmaður má standa út af til að leika bolta á vellinum.

## MYND 18.2a: HVENÆR BOLTI 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.



Jaðar vallarmarkanna er skilgreindur af línu milli þeirra hliða stíkanna sem snúa að vellinum, niðri við jörðu. Stíkurnar sjálfar eru út af.

Jaðar vallarmarkanna er skilgreindur af innri brún línum, þeiri sem snýr að vellinum, og línan sjálf er út af.

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

Ef bolti er týndur eða út af verður leikmaðurinn að taka fjarlægðarlausn með því að bæta við **einu vitahöggi** og leika upphaflega boltanum eða öðrum bolta þaðan sem síðasta högg var slegið (sjá reglu 14.6).

**Undantekning – Leikmaður má skipta um bolta samkvæmt annari reglu ef vitað er eða nánast öruggt hvað varð af boltanum:** Í stað þess að taka fjarlægðarlausn má leikmaðurinn skipta um bolta eins og leyft er samkvæmt reglu sem á við þegar bolti hans hefur ekki fundist og vitað er eða nánast öruggt að boltinn:

- Stöðvaðist á vellinum og var hreyfður af utanaðkomandi áhrifum (sjá reglu 9.6), eða var leikið sem röngum bolta af öðrum leikmanni (sjá reglu 6.3c(2)),
- Stöðvaðist á vellinum, í eða á hreyfanlegri hindrun (sjá reglu 15.2b) eða óeðlilegum vallaraðstæðum (sjá reglu 16.1e),
- Er innan vitasvæðis (sjá reglu 17.1c), eða
- Var vísvitandi sveigður úr leið eða stöðvaður af einhverjum einstaklingi (sjá reglu 11.2c).

Víti fyrir að leika bolta frá röngum stað, andstætt reglu 18.2: Almennt víti samkvæmt reglu 14.7a.

## 18.3 Varabolti

### 18.3a Hvenær varabolti er leyfður

Ef bolti kann að vera týndur utan víasvæðis eða út af má leikmaðurinn flýta fyrir með því að leika öðrum bolta til vara, með fjarlægðarlausn gegn víti (sjá reglu 14.6). Þetta má ef:

- Upphaflegi boltinn er ófundinn og ekki þekktur og er ekki enn týndur,
- Bolti kann að vera týndur innan víasvæðis, en gæti einnig verið týndur annars staðar á vellinum, eða
- Bolti kann að vera týndur innan víasvæðis, en gæti einnig verið utan vallar.

Ef leikmaður slær högg þaðan sem síðasta högg var slegið í þeim tilgangi að leika varabolta, en ekki var leyfilegt að leika varabolta, er bolti leikmannsins í leik með fjarlægðarlausn gegn víti (sjá reglu 18.1).

Ef varaboltinn sjálfur gæti verið týndur utan víasvæðis eða verið út af:

- Má leikmaðurinn leika öðrum varabolta.
- Sá varabolti er þá tengdur fyrri varaboltanum á sama hátt og fyrri varaboltinn er tengdur upphaflega boltanum.

### 18.3b Að tilkynna leik með varabolta

Áður en höggið er slegið verður leikmaðurinn að tilkynna einhverjum að hann ætli að leika varabolta:

- Ekki nægir að leikmaðurinn segi einungis að hann sé að leika öðrum bolta eða að hann sé að slá aftur.
- Leikmaðurinn verður að nota orðhlutann „vara“ eða gefa á annan hátt skýrt til kynna að hann sé að leika varabolta samkvæmt reglu 18.3.

Tilkynni leikmaðurinn þetta ekki einhverjum (jafnvel þótt hann ætli að leika varabolta) og leiki bolta þaðan sem síðasta högg var slegið verður sá bolti í leik með fjarlægðarlausn gegn víti (sjá reglu 18.1).

Hins vegar, ef enginn er nálægur til að heyra tilkynningu leikmannsins má leikmaðurinn leika varaboltanum og tilkynna það síðan einhverjum þegar aðstæður leyfa.

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

(1) **Að leika varabolta oftar en einu sinni.** Leikmaðurinn má 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 boltinn sé.

Þetta á einnig við þótt varaboltanum sé leikið nokkrum sinnum.

Hins vegar hættir boltinn að vera varabolti þegar hann verður að bolta í leik samkvæmt (2) eða þegar leik með honum er hætt samkvæmt (3) og verður við það að röngum bolta.

(2) **Hvenær varabolti verður að bolta í leik.** Varaboltinn verður að bolta í leik samkvæmt fjarlægðarlausn gegn víti í eftirfarandi tveimur tilfellum:

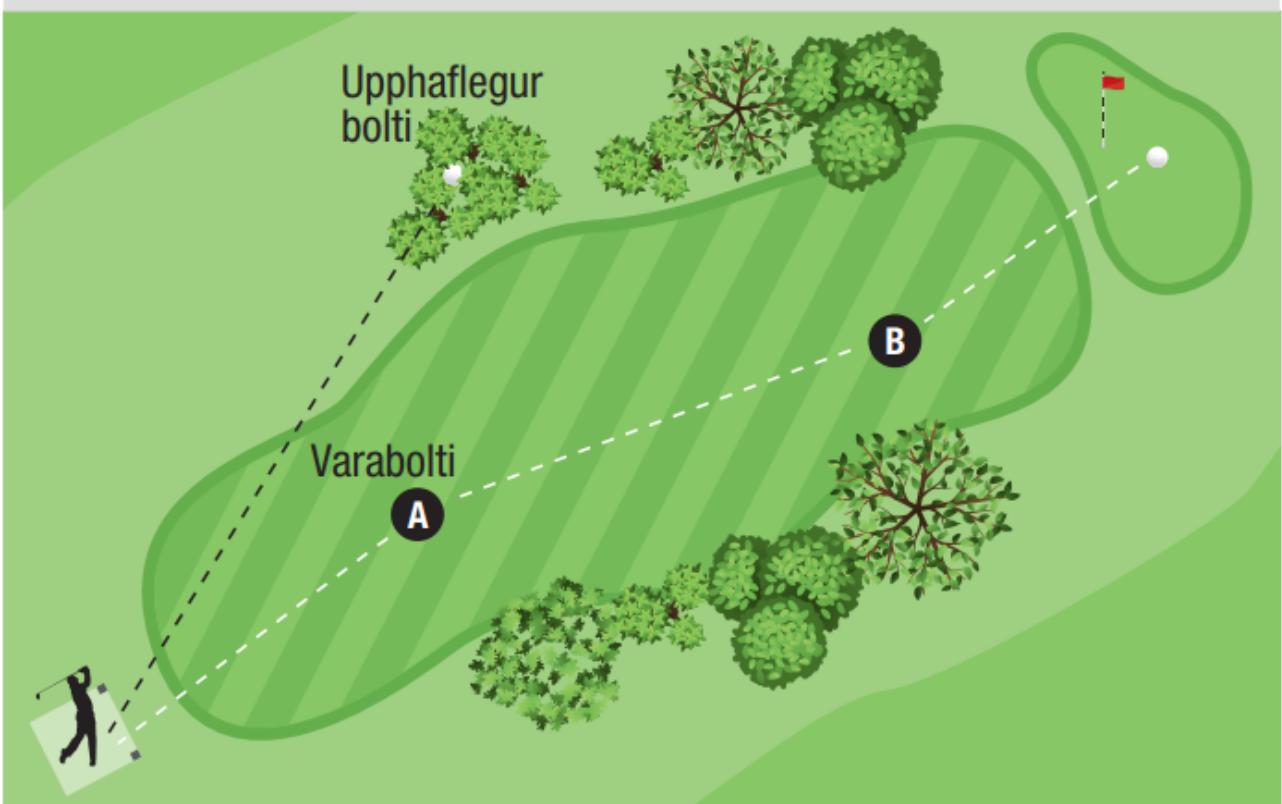
- Þegar upphaflegi boltinn er týndur hvar sem er á vellinum utan víasvæðis eða er út af. Upphaflegi boltinn er ekki lengur í leik (jafnvel þótt hann finnist svo á vellinum eftir að þriggja mínútna leitartíminn er liðinn) og er nú rangur bolti sem ekki má leika (sjá reglu 6.3c).
- Þegar varaboltanum er leikið af stað sem er nær holunni en þar sem talið er að upphaflegi boltinn sé. Upphaflegi boltinn er ekki lengur í leik (jafnvel þótt hann finnist

svo á vellinum áður en þriggja mínútna leitartíminn er liðinn eða finnist nær holunni en reiknað hafði verið með) og er nú rangur bolti sem ekki má leika (sjá reglu 6.3c).

Ef leikmaðurinn leikur varabolta sem hafnar á sömu slóðum og upphaflegi boltinn og leikmaðurinn getur ekki þekkt boltana í sundur:

- Ef aðeins annar boltinn finnst á vellinum er litið svo á að það sé varaboltinn, sem er nú í leik.
- Ef báðir boltarnir finnast á vellinum verður leikmaðurinn að velja annan boltann til að vera varaboltinn, sem er nú í leik. Hinn boltinn telst vera upphaflegi boltinn, sem er ekki lengur í leik, og ekki má leika honum.

### 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 fjarlægðarlausn gegn víti.

**Undantekning – Leikmaður má skipta um bolta samkvæmt annarri reglu þegar vitað er eða nánast öruggt hvað varð um boltann:** Leikmaðurinn hefur viðbótar möguleika þegar bolti hans er ófundinn og það er vitað eða nánast öruggt að boltinn:

- Stöðvaðist á vellinum og var hreyfður af utanaðkomandi áhrifum (sjá reglu 9.6),

- Stöðvaðist á vellinum í eða á hreyfanlegri hindrun (sjá reglu 15.2b) eða óeðlilegum vallaraðstæðum (sjá reglu 16.1e), eða
- Var vísvitandi sveigður úr leið eða stöðvaður af einhverjum einstaklingi (sjá reglu 11.2c).

Þegar einhver þessara reglna á við má leikmaðurinn:

- Skipta um bolta eins og leyft er samkvæmt þeirri reglu, eða
- Nota varaboltann sem bolta í leik með fjarlægðarlausn gegn víti.

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

- Þegar upphaflegi boltinn finnst á vellinum, utan vítasvæðis, áður en þriggja mínútna leitartíminn er liðinn. Leikmaðurinn verður að leika upphaflega boltanum þar sem hann liggur.
- Þegar upphaflegi boltinn finnst innan vítasvæðis eða það er vitað eða nánast öruggt að hann er innan vítasvæðis. Leikmaðurinn verður annaðhvort að leika upphaflega boltanum þar sem hann liggur eða taka lausn gegn víti samkvæmt reglu 17.1d.

Í hvoru tilfelli sem er:

- Má leikmaðurinn ekki slá fleiri högg að varaboltanum, sem nú er orðinn rangur bolti (sjá reglu 6.3c), og
- Öllum höggum með varaboltanum áður en leik með honum var hætt er sleppt (þ.e. slegnum höggum og vítahöggum sem orsókuðust beinlínis vegna leik hans).

Leikmaður má biðja aðra um að leita ekki að upphaflega boltanum ef leikmaðurinn vill frekar halda leik áfram með varaboltanum, en engum er skylt að fara að slíkum óskum.

Ef varaboltinn er ekki orðinn að bolta í leik og bolti finnst sem kann að vera upphaflegi boltinn verður leikmaðurinn að grípa til allra eðlilegra ráða til að reyna að þekkja boltann. Geri leikmaðurinn það ekki kann nefndin að veita honum frávísun samkvæmt reglu 1.2a komist hún að þeirri niðurstöðu að slíkt hafi verið alvarleg óviðeigandi hegðun, andstæð anda leiksins.

# REGLA 19

## Ósláanlegur bolti

### Tilgangur reglu:

Í reglu 19 eru útskýrðir þeir möguleikar sem leikmaðurinn hefur varðandi ósláanlegan bolta. Leikmaðurinn getur valið á milli nokkurra kosta, oftast gegn einu ví tahöggi, til að losna úr erfiðum aðstæðum hvar sem er á vellinum (nema innan vítasvæðis).

### 19.1 Leikmaður má taka ósláanlega lausn hvar sem er, nema innan vítasvæðis

Einungis leikmaðurinn getur ákveðið að dæma bolta sinn ósláanlegan, með því að taka lausn gegn víti samkvæmt reglu 19.2 eða 19.3.

Lausn vegna ósláanlegs bolta er leyfð hvar sem er á vellinum, **nema** innan vítasvæðis.

Ef bolti er ósláanlegur innan vítasvæðis er lausn gegn víti samkvæmt reglu 17 eini lausnarmöguleiki leikmannsins.

### 19.2 Lausnarmöguleikar vegna ósláanlegs bolta á almenna svæðinu eða á flötinni

Leikmaður má taka lausn vegna ósláanlegs bolta samkvæmt einum þriggja kosta í reglu 19.2a, b eða c, alltaf gegn **einu ví tahöggi**.

- Leikmaðurinn má taka fjarlægðarlausn samkvæmt reglu 19.2a, jafnvel þótt upphaflegi boltinn hafi ekki fundist eða sé ekki þekktur.
- **Hins vegar**, til að taka aftur-á-línu lausn samkvæmt reglu 19.2b eða hliðarlausn samkvæmt reglu 19.2c verður leikmaðurinn að vita staðsetningu upphaflega boltans.

#### 19.2a Fjarlægðarlausn

Leikmaðurinn má leika upphaflega boltanum eða öðrum bolta frá staðnum þar sem síðasta högg var slegið (sjá reglu 14.6).

#### 19.2b Aftur-á-línu lausn

Leikmaðurinn má láta upphaflega boltann eða annan bolta falla (sjá reglu 14.3) aftan við staðsetningu upphaflega boltans, þannig að sú staðsetning upphaflega boltans sé á milli holunnar og staðarins þar sem boltinn er láttinn falla (án takmarkana á hversu langt aftur á bak boltinn er láttinn falla). Staðurinn sem boltinn snertir fyrst á jörðinni þegar hann er láttinn falla ákvarðar lausnarsvæði sem er ein kylfulengd í allar áttir, **en** með þessum takmörkum:

- Takmarkanir á staðsetningu lausnarsvæðisins:
  - » Pað má ekki vera nær holunni en staðsetning upphaflega boltans, og
  - » Pað má vera á hvaða svæði vallarins sem er, **en**
  - » Verður að vera á sama svæði vallarins og boltinn snerti fyrst þegar hann var láttinn falla.

#### 19.2c Hliðarlausn

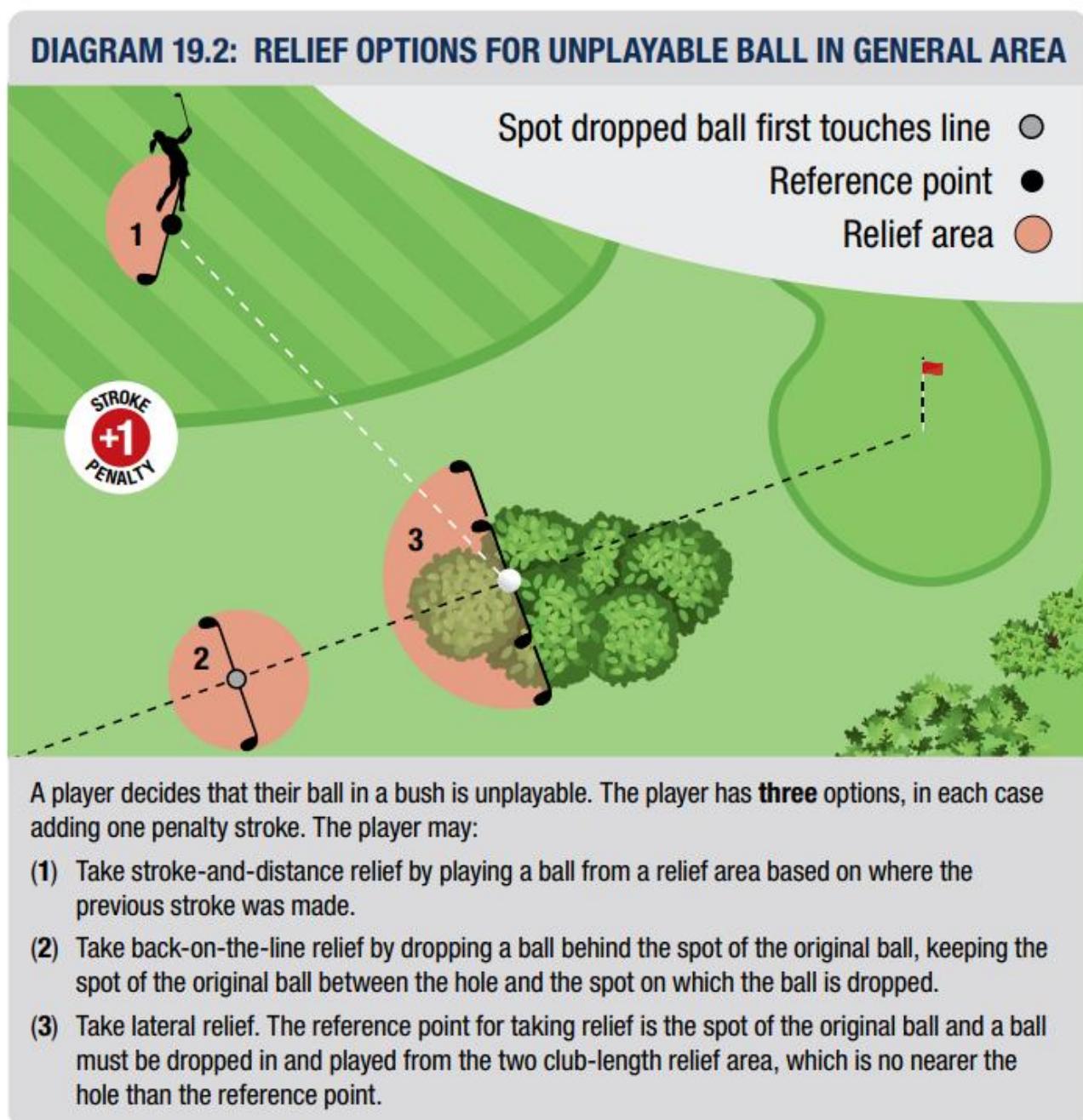
Leikmaðurinn má láta upphaflega boltann eða annan bolta falla á þessu hliðar lausnarsvæði (sjá reglu 14.3):

- Viðmiðunarstaður: Staðsetning upphaflega boltans. Ef boltinn liggur ofan við jörðina, svo sem í tré, er viðmiðunarstaðurinn á jörðinni, beint undir boltanum.
- Stærð lausnarsvæðisins, mæld frá viðmiðunarstað: Tvær kylfulengdir, þó með eftirfarandi takmörkunum:

- Takmarkanir á staðsetningu lausnarsvæðisins:
  - » Pað má ekki vera nær holunni en viðmiðunarstaðurinn, og
  - » Pað má vera á hvaða svæði vallarins sem er, **en**
  - » Ef fleiri en eitt svæði vallarins eru innan tveggja kylfulengda frá viðmiðunarstaðnum verður boltinn að stöðvast á lausnarsvæðinu á sama svæði vallarins og boltinn snerti fyrst þegar hann var láttinn falla á lausnarsvæðinu.

Sjá reglu 25.4m (reglu 19.2c er breytt fyrir leikmenn sem nota hreyfihjálpartæki á hjólum, þannig að hliðar lausnarsvæðið er stækkað í fjórar kylfulengdir).

Víti fyrir að leika bolta frá röngum stað, andstætt reglu 19.2: Almennt víti samkvæmt reglu 14.7a.



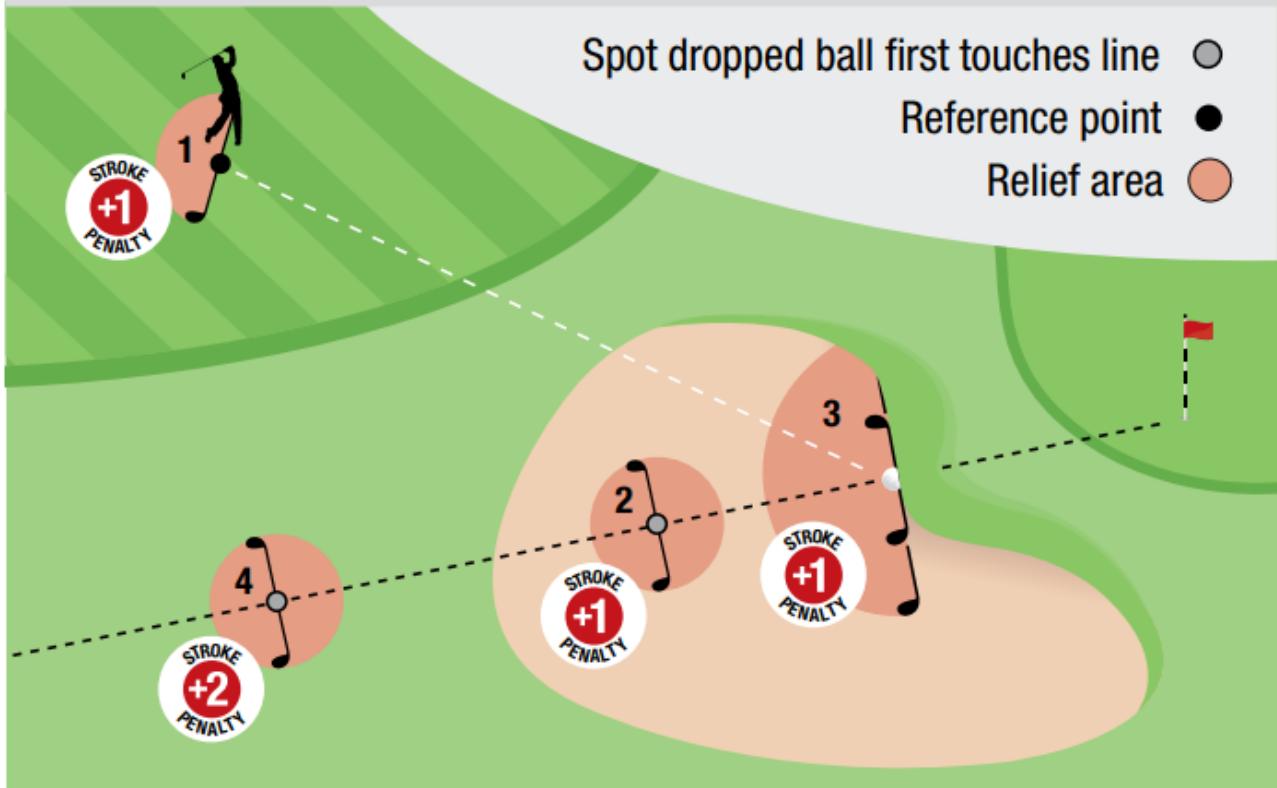
### 19.3 Lausnarmöguleikar vegna ósláanlegs bolta í glompu

#### 19.3a Venjulegir lausnarmöguleikar (eitt vítahögg)

Þegar bolti leikmanns er í glompu:

- Má leikmaðurinn taka lausn vegna ósláanlegs bolta gegn **einu vítahöggi** samkvæmt einhverjum þeirra kosta sem fram koma í reglu 19.2, **nema** að:
- Boltann þarf að láta falla og hann þarf að stöðvast innan glompunnar, ef leikmaðurinn tekur aftur-á-línu lausn (sjá reglu 19.2b) eða hliðarlausn (sjá reglu 19.2c).

### DIAGRAM 19.3: RELIEF OPTIONS FOR UNPLAYABLE BALL IN BUNKER



A player decides that their ball in a bunker is unplayable. The player has **four options**:

- (1) For one penalty stroke, the player may take stroke-and-distance relief.
- (2) For one penalty stroke, the player may take back-on-the-line relief in the bunker.
- (3) For one penalty stroke, the player may take lateral relief in the bunker.
- (4) For a total of two penalty strokes, the player may take back-on-the-line relief outside the bunker.

#### 19.3b Viðbótar lausnarmöguleiki (tvö vítahögg)

Þessu til viðbótar, þegar bolti leikmanns er í glompu, má leikmaðurinn, gegn **samtals tveimur vítahöggum**, taka aftur-á-línu lausn utan glompunnar samkvæmt reglu 19.2b.

**Sjá reglu 25.4m** (vitið fyrir viðbótar aftur-á-línu lausnina í reglu 19.3b er minnkað í eitt vítahögg fyrir leikmenn sem nota hreyfihjálpartæki á hjólum).

**Viti fyrir að leika bolta frá röngum stað, andstætt reglu 19.3: Almennt viti samkvæmt reglu 14.7a.**

# REGLA 20

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

Tilgangur reglu:

Regla 20 fjallar um hvað leikmenn ættu að gera þegar spurningar vakna um reglurnar á meðan umferð er leikin, þar á meðal ferlin (sem eru ólik í holukeppni og höggleik) sem gefa leikmönnum kost á að gæta réttar síns 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 Leikmenn verða að forðast óhæfilega töf

Leikmenn mega 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 leikmaðurinn að ákveða hvað skuli gera og halda leik áfram.
- Leikmaðurinn má gæta réttinda sinna með því að óska eftir úrskurði í holukeppni (sjá reglu 20.1b(2)) eða með því að leika tveimur boltum í höggleik (sjá reglu 20.1c(3)).

### 20.1b Álitamál um reglurnar í holukeppni

(1) **Að útkljá álitamál með samkomulagi.** Á meðan umferð er leikin mega leikmenn í holukeppni komast að samkomulagi til að útkljá álitamál um reglurnar:

- Samkomulagið er endanlegt, jafnvel þótt í ljós komi að það hafi ekki verið samkvæmt reglunum, svo framarlega að leikmennirnir ákváðu ekki vísvitandi að hunsa reglu eða víti sem þeir vissu að væru viðeigandi (sjá reglu 1.3b(1)).
- **Hins vegar**, ef dómari er tilnefndur til að fylgja leiknum verður dómarinn að úrskurða um öll álitamál sem berast tímanlega til hans (sjá reglu 20.1b(2)) og leikmenn verða að fylgja slíkum úrskurðum.

Ef dómari er ekki tiltækur og leikmennirnir eru ósammála eða eru í vafa um hvernig eigi að beita reglunum má hvor þeirra sem er óska eftir úrskurði samkvæmt reglu 20.1b(2).

(2) **Ósk um úrskurð borin fram áður en úrslit leiksins eru endanleg.** Þegar leikmaður vill að dómari eða nefndin úrskurði um hvernig eigi að beita reglunum varðandi leik hans eða mótherja hans má leikmaðurinn leggja fram ósk um úrskurð.

Ef dómari eða nefndin eru ekki tiltæk innan hæfilegs tíma má leikmaðurinn leggja óskina fram með því að láta mótherjann vita að óskað verði eftir úrskurði síðar, þegar dómari eða nefndin verða tiltæk.

Óski leikmaður eftir úrskurði áður en úrslit leiksins eru endanleg:

- Verður úrskurður því aðeins kveðinn upp að óskin hafi verið lögð fram tímanlega, sem fer eftir því hvenær leikmaðurinn vissi staðreyndirnar sem álitamálið snýst um:

- » Pegar leikmaður öðlast vitneskju um staðreyndirnar áður en annar hvor leikmannanna hefur leik á lokaholu leiksins. Pégar leikmaðurinn öðlast vitneskju um staðreyndirnar verður að óska eftir úrskurði áður en annar hvor leikmannanna slær högg til að hefja leik á annarri holu.
- » Pegar leikmaður öðlast vitneskju um staðreyndirnar á meðan lokahola leiksins er leikin eða eftir að henni er lokið. Óska verður eftir úrskurði áður en úrslit leiksins verða endanleg (sjá reglu 3.2a(5)).
- Ef leikmaðurinn óskar ekki eftir úrskurði innan þessa tíma mun úrskurður ekki verða kveðinn upp af dómara eða nefndinni og úrslit holunnar eða holanna sem um ræðir munu gilda, jafnvel þótt reglunum hafi verið beitt á rangan hátt.

Ef leikmaðurinn óskar eftir úrskurði um fyrri holu verður úrskurður því aðeins kveðinn upp að allt eftirfarandi eigi við:

- Mótherjinn braut reglu 3.2d(1) (gaf upp rangan höggafjölda) eða reglu 3.2d(2) (láðist að upplýsa leikmanninn um víti),
- Óskin byggir á staðreyndum sem voru leikmanninum ekki kunnar, annaðhvort áður en annar hvor leikmaðurinn sló högg til að hefja leik á holunni sem verið er að leika eða, ef leikmennirnir eru á milli hola, á holunni sem hann var að ljúka, og
- Eftir að leikmanninum urðu staðreyndirnar ljósar óskaði hann tímanlega eftir úrskurði (eins og lýst er hér að framan).

**(3) Óskað eftir úrskurði eftir að úrslit leiks eru endanleg.** Pégar leikmaður óskar eftir úrskurði eftir að úrslit leiks eru endanleg:

- Mun nefndin því aðeins úrskurða að eftirfarandi eigi hvoru tveggja við:
  - » Óskin byggir á staðreyndum sem voru leikmanninum ekki kunnar áður en úrslitin urðu endanleg, og
  - » Mótherjinn braut reglu 3.2d(1) (gaf upp rangan höggafjölda) eða reglu 3.2d(2) (láðist að upplýsa leikmanninn um víti) og vissi af brotinu áður en úrslit leiksins urðu endanleg.
- Engin tímamörk eru á að kveða upp slíkan úrskurð.

**(4) Ekki heimilt að leika tveimur boltum.** Leikmaður sem er óviss um rétta aðferð í holukeppni má ekki ljúka holunni með tveimur boltum. Sú aðferð á aðeins við í höggleik (sjá reglu 20.1c).

## 20.1c Álitamál um reglurnar í höggleik

**(1) Ekki heimilt að útkljá álitamál með samkomulagi.** Ef dómari eða nefndin eru ekki tiltæk innan hæfilegs tíma til að aðstoða við álitamál um reglurnar:

- Eru leikmennirnir hvattir til að aðstoða hver annan við beitingu reglnanna, en þeim er óheimilt að ákveða niðurstöðuna með samkomulagi og samkomulag sem þeir kunna að komast að er ekki bindandi fyrir leikmenn, dómara eða nefndina.
- Leikmaður ætti að bera upp við nefndina öll álitamál varðandi reglurnar áður en hann skilar skorkorti sínu.

**(2) Leikmenn ættu að gæta hagsmunu annarra leikmanna í keppninni.** Til að gæta hagsmunu allra annarra leikmanna:

- Ef leikmaður veit eða telur að annar leikmaður hafi brotið reglurnar eða kunni að hafa brotið reglurnar og að sá leikmaður átti sig ekki á því eða líti fram hjá því ætti leikmaðurinn að láta hinn leikmanninn vita, ritara hans, dómara eða nefndina.
- Þetta ætti að gera strax eftir að leikmanninum verður þetta ljóst og í öllum tilvikum áður en hinn leikmaðurinn skilar skorkorti sínu, sé þess nokkur kostur.

Geri leikmaðurinn það ekki kann nefndin að veita honum frávísun samkvæmt reglu 1.2a ef hún ákvarðar að í því hafi falist alvarleg óviðeigandi hegðun, gegn anda leiksins.

**(3) Að leika tveimur boltum þegar óvissa er um hvað skuli gera.** Leikmaður sem er óviss um rétta aðferð við leik á holu má vítalaust ljúka holunni með tveimur boltum:

- Leikmaðurinn verður að ákveða að leika tveimur boltum eftir að óvissan vaknar og áður en hann slær högg.
- Leikmaðurinn ætti að velja hvor boltinn eigi að gilda ef reglurnar leyfa aðferðina með þeim bolta, með því að tilkynna það val ritara sínum eða öðrum leikmanni áður en hann slær högg.
- Velji leikmaðurinn það ekki tímanlega er litið svo á að boltinn sem leikið er fyrst hafi verið valinn.
- Leikmaðurinn verður að tilkynna atvikið til nefndarinnar áður en hann skilar skorkorti sínu, jafnvel þótt leikmaðurinn fái sama skor með báðum boltunum. Leikmaðurinn fær **frávísun** ef hann tilkynnir þetta ekki nefndinni.
- Hafi leikmaðurinn slegið högg áður en hann ákvað að leika öðrum bolta:
  - » Á þessi regla alls ekki við og skorið sem gildir er skorið með boltanum sem leikmaðurinn lék áður en hann ákvað að leika öðrum bolta.
  - » **PÓ** fær leikmaðurinn ekki víti fyrir að leika seinni boltanum. Að leika öðrum bolta samkvæmt þessari reglu er ekki það sama og að leika varabolta samkvæmt reglu 18.3.

**(4) Úrskurður nefndarinnar um skor á holu.** Þegar leikmaður leikur tveimur boltum samkvæmt (3), mun nefndin ákvarða skor leikmannsins á holunni, þannig:

- Skorið með boltanum sem var valinn (hvort sem það var gert af leikmanninum eða samkvæmt reglunni) gildir, ef reglurnar leyfa þá aðferð sem var notuð með þeim bolta.
- Leyfi reglurnar ekki aðferðina sem var notuð með þeim bolta mun skorið með hinum boltanum gilda, ef reglurnar leyfa aðferðina sem var notuð með þeim bolta.
- Leyfi reglurnar hvoruga aðferðina sem voru notaðar með boltunum tveimur mun skorið með boltanum sem var valinn gilda (hvort sem hann var valinn af leikmanninum eða reglunni), nema um hafi verið að ræða alvarlegt brot við leik af röngum stað með þeim bolta, en í því tilviki gildir skorið með hinum boltanum.
- Ef um var að ræða alvarlegt brot við leik af röngum stað með báðum boltunum fær leikmaðurinn **frávísun**.
- Litið er fram hjá öllum höggum vegna boltans sem ekki gildir (þ.e. slegnum höggum og öllum vítahöggum sem orsökuðust beinlínis vegna leiks þess bolta) og gilda þau ekki í skori leikmannsins á holunni.

„Reglur leyfa aðferðina sem var notuð“ merkir að annaðhvort: (a) upphaflega boltanum var leikið þar sem hann lá og leikur var heimill þaðan, eða (b) boltinn sem var leikið var settur í leik með réttum aðferðum, á réttan hátt og á réttum stað samkvæmt reglunum.

## 20.2 Úrskurðir vegna álitamála um reglurnar

### 20.2a Úrskurðir dómara

Dómari er starfsmaður sem nefndin tilnefnir til að úrskurða um staðreyndir og framfylgja reglunum. Dómarinn má leita aðstoðar frá nefndinni áður en hann úrskurðar.

Leikmenn verða að fylgja úrskurði dómara um staðreyndir eða hvernig reglunum er beitt.

Leikmaðurinn á engan rétt á að áfrýja úrskurði dómara til nefndarinnar, en eftir að úrskurður hefur verið kveðinn upp getur dómarinn:

- Óskað eftir álti annars dómara, eða
  - Vísað málínu til nefndarinnar til úrskurðar,
- en þarf þess ekki.

Úrskurður dómara er endanlegur, þannig að ef dómarinn ranglega heimilar leikmanni að brjóta reglu verður leikmanninum ekki refsad. **Hins vegar**, sjá reglu 20.2d varðandi hvenær rangur úrskurður dómara eða nefndarinnar er leiðréttur.

### 20.2b Úrskurðir nefndarinnar

Ef enginn dómarinn er til staðar til að úrskurða, eða ef dómarinn vísar máli til úrskurðar nefndarinnar:

- Mun nefndin úrskurða, og
- Úrskurður nefndarinnar er endanlegur.

Komist nefndin ekki að niðurstöðu getur hún vísað málínu til reglunefndar R&A og er úrskurður hennar þá endanlegur.

### 20.2c Að beita viðmiði um „ber augu“ þegar myndbandsgögn eru notuð

Þegar nefndin ákvarðar um staðreyndir við úrskurði er notkun myndbandsgagna takmörkuð við viðmið um „ber augu“:

- Ef staðreyndirnar sem sjá má á myndbandi væru ekki sjáanlegar berum augum verður litið fram hjá myndbandsgögnunum, jafnvel þótt þau bendi til brots á reglum.
- **Hins vegar**, jafnvel þótt myndbandsgögn séu hunsuð vegna viðmiðsins um „ber augu“ verður samt úrskurðað um brot á reglunum ef leikmaðurinn varð áskynja um staðreyndirnar að baki brotinu (svo sem þegar leikmaðurinn fann að kylfa hans snerti sand í glompu, jafnvel þótt ekki væri hægt að sjá það með berum augum).

### 20.2d Rangir úrskurðir og stjórnunarmistök

(1) **Rangir úrskurðir.** Rangur úrskurður hefur verið kveðinn upp ef dómarinn hafa reynt að beita reglunum en gert það á rangan hátt. Eftirfarandi eru dæmi um ranga úrskurði:

- Að beita röngu víti eða að beita engu víti þegar það átti við,
- Að beita reglu sem átti ekki við eða er ekki til, og
- Að mistúlka reglu og beita henni á rangan hátt.

Ef í ljós kemur að úrskurður dómara eða nefndarinnar er rangur verður úrskurðurinn leiðréttur ef mögulegt er samkvæmt reglunum. Ef of seint er að leiðréttta ranga úrskurðinn stendur hann.

Aðhafist leikmaður eitthvað andstætt reglunum vegna eðlilegs misskilnings á fyrirmælum dómara eða nefndarinnar á meðan umferð er leikin eða á meðan leikur hefur verið stöðvaður samkvæmt reglu 5.7a (svo sem að lyfta bolta í leik þegar það má ekki samkvæmt reglunum), er það vítalust og litið er á fyrirmælin sem rangan úrskurð.

**Sjá Verklag nefnda, hluta 6C** (hvað nefndin ætti að gera þegar ranglega hefur verið úrskurðað).

- (2) **Stjórnunarmistök.** Stjórnunarmistök eru villur í tengslum við stjórnun keppninnar og engin tímamörk eru á leiðréttigu slíkra mistaka, jafnvel eftir að úrslit leiks eru endanleg eða eftir að höggleikskeppni er lokið. Stjórnunarmistök eru ólík röngum úrskurðum. Eftirfarandi eru dæmi um stjórnunarmistök:

- Rangur útreikningur á jöfnu skori í höggleik,
- Rangur útreikningur forgjafar sem leiðir til þess að rangur leikmaður vinnur keppnina, og
- Að afhenda röngum leikmanni verðlaun eftir að hafa láðst að skrá skor sigurvegarans.

Undir þessum kringumstæðum ætti að leiðréttta mistökin og breyta ætti úrslitum keppnina til samræmis við það.

## 20.2e Að veita leikmanni frávísun eftir að úrslit leiks eða keppni eru endanleg

- (1) **Holukeppni.** Engin tímamörk eru á því að veita leikmanni frávísun samkvæmt reglu 1.2 (alvarleg óviðeigandi hegðun) eða reglu 1.3b(1) (að hunsa vísvitandi þekkt reglubrot eða víti, eða samkomulag við annan leikmann um að hunsa reglu eða sleppa víti sem þeir vita að eru viðeigandi).

Þetta má jafnvel gera eftir að úrslit leiks hafa talist endanleg (sjá reglu 3.2a(5)).

Varðandi hvenær nefndin mun úrskurða þegar úrskurðar er óskað eftir að úrslit leiks eru endanleg, sjá reglu 20.1b(3).

- (2) **Höggleikur.** Venjulega má ekki bæta við víti eða leiðréttta víti eftir að höggleikskeppni er lokið, sem er:

- Þegar úrslitin eru orðin endanleg samkvæmt fyrirkomulagi sem nefndin ákveður, eða
- Í höggleik sem undankeppni holukeppni, þegar leikmaðurinn hefur leikið af teig í fyrsta leik sínum í holukeppnninni.

Þó verður að veita leikmanni **frávísun**, jafnvel eftir að keppninni er lokið, ef hann:

- Skilaði lægra skori á einhverri holu en var rétt. **Samt** fær leikmaðurinn ekki frávísun ef ástæðan fyrir of lágu skori er að leikmaðurinn sleppti einu eða fleiri vítaþöggum sem hann vissi ekki af áður en keppninni lauk (sjá reglu 3.3b(3)),
- Vissi áður en keppninni lauk að skorkortið sem hann skilaði sýndi forgjöf sem var hærri en rétt forgjöf og þetta hafði áhrif á fjölda forgjafarhöggja sem notuð voru til að reikna skor hans (sjá reglu 3.3b(4)),
- Vissi áður en keppninni lauk að hann var brotlegur við einhverja aðra reglu sem leiðir til frávísunar, eða
- Sammæltist við annan leikmann um að hunsa einhverja reglu eða víti sem þeir vissu að væru viðeigandi (sjá reglu 1.3b(1)).

Nefndin má einnig veita leikmanni frávísun samkvæmt reglu 1.2 (alvarleg óviðeigandi hegðun) eftir að keppninni lýkur.

## 20.2f Leikmaður uppfyllir ekki þáttökuskilyrði

Engin tímamörk eru á að leiðréttu úrslit keppni þegar í ljós kemur að leikmaður sem tók þátt í keppninni uppfyllti ekki þáttökuskilyrði samkvæmt keppnisskilmálum. Þetta á við jafnvel eftir að úrslit leiks eru endanleg eða eftir að höggleikskeppni er lokið.

Undir þessum kringumstæðum er litið svo á að leikmaðurinn hafi ekki tekið þátt í keppninni, ekki að hann hafi hlotið frávísun, og úrslitunum er breytt til samræmis við það.

### 20.3 Aðstæður sem reglurnar fjalla ekki um

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

- Með tilliti til allra kringumstæðna, og
- Á þann hátt sem er eðlilegt, sanngjارت og í samræmi við hvernig svipaðar aðstæður eru meðhöndlæðar samkvæmt reglunum.

# REGLA 21

# Önnur form höggleiks og holukeppni einstaklinga

## Tilgangur reglu:

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

## 21.1 Stableford

### 21.1a Yfirlit um Stableford

Stableford er afbrigði höggleiks þar sem:

- Skor leikmanns eða liðs á holu ræðst af áunnum punktum, með því að bera höggafjölda leikmannsins eða liðsins á holunni (þ.e. slegin högg og vítafögg) við fast viðmiðunarskor á holunni, sem nefndin ákvarðar.
- Sigurvegari keppninnar er sá leikmaður eða það lið sem lýkur öllum umferðum með flestum punktum.

Venjulegar reglur um höggleik í reglum 1-20 gilda, með þessum sérreglum. Regla 21.1 á við um:

- Keppnir án forgjafar, en má aðlaga forgjafarkeppnum, og
- Leik einstaklinga, en má aðlaga fyrir keppni samherja, samanber aðlaganir í reglum 22 (fjórmennингur) og 23 (fjórleikur), og fyrir sveitakeppnir, samanber aðlaganir í reglu 24.

### 21.1b Skor í Stableford

- (1) **Hvernig punktar eru ákvarðaðir.** Leikmaður vinnur sér inn punkta á hverri holu með því að bera skor sitt saman við fast viðmiðunarskor á holunni, sem er par nema nefndin ákveði annað fast viðmiðunarskor.

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

Leikmaður sem af einhverjum ástæðum leikur ekki í holu samkvæmt reglunum fær engan punkt á holunni.

Til að flýta leik eru leikmenn hvattir til að hætta leik á holu þegar skor þeirra mun leiða til núll punkta.

Holunni er lokið þegar leikmaðurinn leikur í holu, velur að leika ekki í holu eða þegar skor hans mun leiða til núll punkta.

- (2) **Skor skráð fyrir hverja holu.** Til að uppfylla kröfur í reglu 3.3b um að skrá skor hverrar holu á skorkortið:

- Ef holu er lokið með því að leika í holu:
  - » Pegar skorið myndi leiða til þess að leikmaðurinn fengi punkta. Skorkortið verður að sýna raunverulegan höggafjölda.
  - » Pegar skorið myndi leiða til núll punkta. Skorkortið verður að sýna hvort heldur sem er ekkert skor eða hvaða höggafjölda sem er sem leiðir til þess að leikmaðurinn fær núll punkta.
- Ef holu er lokið án þess að leika í holu. Leiki leikmaðurinn ekki í holu á réttan hátt samkvæmt reglunum má vanta skor á skorkortið eða það sýna eitthvert skor sem leiðir til núll punkta.

Nefndin er ábyrg fyrir að reikna hversu marga punkta leikmaðurinn fær á hverri holu og, í keppni með forgjöf, að beita forgjafarhöggi á skor hverrar holu áður en punktafjöldi er reiknaður.

Sjá Verklag nefnda, hluta 5A(5) (í keppnisskilmálum má hvetja leikmenn til að skrá einnig punktafjölda hverrar holu á skorkortið. Slíkt má þó ekki gera að skyldu).

## 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

Undirskrift ritara: 
Undirskrift leikmanns: 

**Ábyrgð**

- Nefndin
- Leikmaður
- Leikmaður og ritari



### 21.1c Viti í Stableford

Öll viti sem eiga við í höggleik eiga einnig við í Stableford, **nema** að leikmaður sem brýtur einhverja af eftirfarandi fimm reglum fær ekki frávísun heldur **núll punkta** á holunni þar sem brotið átti sér stað:

- Ekki leikið í holu samkvæmt reglu 3.3c.
- Mistök ekki leiðrétt þegar leikið er utan teigsins við að hefja leik á holu (sjá reglu 6.1b(2)).
- Mistök ekki leiðrétt þegar röngum bolta er leikið (sjá reglu 6.3c).
- Mistök ekki leiðrétt þegar leikið er af röngum stað og um alvarlegt brot er að ræða (sjá reglu 14.7b), eða

- Mistök ekki leiðrétt þegar leikið er í rangri röð (sjá reglu 22.3).
- Brjóti leikmaðurinn einhverja aðra reglu þar sem viðurlögin eru frávísun fær leikmaðurinn **frávísun**. Eftir að vítahöggum hefur verið beitt getur punktafjöldi leikmanns á holu ekki verið minni en núll.

### **21.1d Undantekning við reglu 11.2 í Stableford**

Regla 11.2 á ekki við undir þessum kringumstæðum:

Ef bolti leikmanns er á hreyfingu og þarf að hafna í holu til að leikmaðurinn fái einn punkt á holunni og einhver vísvitandi sveigir boltann úr leið eða stöðvar hann þegar engar raunhæfar líkur eru á að boltinn geti hafnað í holu er það vítalaust gagnvart þeim einstaklingi og leikmaðurinn fær núll punkta á holunni.

### **21.1e Hvenær umferð lýkur í Stableford**

Umferð leikmanns lýkur þegar leikmaðurinn:

- Leikur í holu á síðustu holu sinni (þar á meðal með því að leiðréttta mistök, svo sem samkvæmt reglu 6.1 eða 14.7b), eða
- Velur að leika ekki í holu á síðustu holunni eða getur ekki lengur fengið neinn punkt á holunni.

## **21.2 Hámarksskor**

### **21.2a Yfirlit um hámarksskor**

Hámarksskor er leikform í höggleik þar sem skor leikmanns eða liðs á holu er takmarkað við hámarks höggafjölda sem nefndin hefur ákveðið, svo sem tvöfalt par, fasta tölu eða nettó skramba.

Venjulegar reglur um höggleik í reglum 1-20 gilda, en með þeim breytingum sem koma fram í þessari reglu. Regla 21.2 á við um:

- Keppni án forgjafar, en hana má einnig aðlaga forgjafarkeppnum, og
- Einstaklingskeppni, en hana má aðlaga fyrir keppni samherja með þeim frávikum sem eru í reglum 22 (fjórmenningur) og 23 (fjórleikur), og fyrir sveitakeppnir með þeim frávikum sem eru í reglu 24.

### **21.2b Skor í hámarksskori**

- (1) **Skor leikmanns á holu.** Skor leikmanns á holu byggist á höggafjölda leikmannsins á holunni (þ.e. slegnum höggum og vítahöggum) **nema** að leikmaðurinn fær mest hámarksskorið, jafnvel þótt raunverulegt skor hafi verið hærra.

Leikmaður sem einhverra hluta vegna leikur ekki í holu samkvæmt reglunum hlýtur hámarksskorið á holunni.

Til að flýta leik eru leikmenn hvattir til að hækta leik á holunni þegar skor þeirra hefur náð hámarkinu.

Holunni er lokið þegar leikmaðurinn leikur í holu, velur að leika ekki í holu eða þegar skor hans hefur náð hámarkinu.

- (2) **Skor skráð fyrir hverja holu.** Til að uppfylla kröfur í reglu 3.3b um að skrá skor á holum á skorkortið:

- Ef holu er lokið með því að leika í holu:**
  - Þegar skor er lægra en hámarkið.** Skorkortið verður að sýna raunverulegt skor.
  - Þegar skor er jafnt eða hærra en hámarkið.** Skorkortið má sýna annaðhvort ekkert skor eða hvaða skor sem er, jafnt eða hærra en hámarkið.

- Ef holu er lokið án þess að leika í holu. Ef leikmaðurinn leikur ekki í holu samkvæmt reglunum verður skorkortið að sýna annaðhvort ekkert skor eða hvaða skor sem er, jafnt eða hærra en hámarkið.

Nefndin ber ábyrgð á að breyta skori leikmannsins í hámarksskor á öllum holum þar sem skorkortið sýnir annaðhvort ekkert skor eða eitthvert skor hærra en hámarkið og, í forgjafarkeppnum, að beita forgjafarhöggum.

## 21.2c Víti í hámarksskori

Öll víti sem eiga við í höggleik eiga einnig við í hámarksskori, **nema** að leikmaður sem brýtur einhverja eftirfarandi fimm reglna fær ekki frávísun heldur fær **hámarksskorið** á holunni þar sem brotið átti séstað:

- Ekki leikið í holu samkvæmt reglu 3.3c.
- Mistök ekki leiðrétt þegar leikið er utan teigsins við að hefja leik á holu (sjá reglu 6.1b(2)).
- Mistök ekki leiðrétt þegar röngum bolta er leikið (sjá reglu 6.3c).
- Mistök ekki leiðrétt þegar leikið er af röngum stað og um alvarlegt brot er að ræða (sjá reglu 14.7b), eða
- Mistök ekki leiðrétt þegar leikið er í rangri röð (sjá reglu 22.3).

Brjóti leikmaðurinn einhverja aðra reglu þar sem viðurlögin eru frávísun fær leikmaðurinn **frávísun**.

Eftir að vítahöggum hefur verið beitt getur skor leikmannsins á holu ekki orðið hærra en hámarksskorið sem nefndin ákvað.

## 21.2d Undantekning við reglu 11.2 í hámarksskori

Regla 11.2 á ekki við undir þessum kringumstæðum:

Ef bolti leikmanns er á hreyfingu og þarf að hafna í holu til að leikmaðurinn fái einu höggi lægra skor en hámarksskorið og einhver vísitandi sveigir boltann úr leið eða stöðvar hann þegar engar raunhæfar líkur eru á að boltinn geti hafnað í holu er það vítalauð gagnvart þeim einstaklingi og leikmaðurinn fær hámarksskorið á holunni.

## 21.2e Hvenær umferð lýkur í hámarksskori

Umferð leikmanns lýkur þegar leikmaðurinn:

- Leikur í holu á síðustu holu sinni (þar á meðal með því að leiðréttta mistök, svo sem samkvæmt reglu 6.1 eða 14.7b), eða
- Velur að leika ekki í holu á síðustu holunni eða mun fyrirsjáanlega ná hámarksskori á holunni.

## 21.3 Par/skollí

### 21.3a Yfirlit um Par/skolla

Par/skollí er form höggleiks þar sem skor er ákvarðað eins og í holukeppni:

- Leikmaður eða lið vinnur eða tapar holu með því að ljúka holunni á færri höggum eða fleiri höggum en fast viðmiðunarskor á holunni, sem nefndin hefur sett, og
- Sá leikmaður eða það lið vinnur keppnina sem hefur flestar unnar holur samanborið við tapaðar holur (þ.e. með því að leggja saman unnar holur og draga frá tapaðar holur).

Venjulegar reglur um höggleik í reglum 1-20 gilda, en með þeim breytingum sem hér koma fram. Regla 21.3 á við um:

- Keppnir án forgjafar, en hana má einnig aðlaga forgjafarkeppnum, og

- Einstaklingskeppni, en hana má aðlaga fyrir keppni samherja, með þeim frávikum sem eru í reglum 22 (fjórmenningur) og 23 (fjórleikur), og fyrir sveitakeppnir með þeim frávikum sem eru í reglu 24.

### 21.3b Skor í Par-skolla

(1) **Hvernig holur vinnast eða tapast.** Skor er eins og í holukeppni, þannig að holur vinnast eða tapast með því að bera saman höggafjölda leikmannsins (þ.e. slegin högg og vítafögg) við fast viðmiðunarskor (dæmigert par eða skolla) sem ákveðið er af nefndinni:

- Ef skor leikmannsins er lægra en fasta skorið vinnur leikmaðurinn holuna.
- Ef skor leikmanns er jafnt fasta skorinu er holun jöfn (einnig er sagt að holun falli).
- Ef skor leikmannsins er hærra en fasta skorið, eða hann skilar ekki skori á holunni, tapar hann holunni.

Leikmaður sem af einhverjum ástæðum leikur ekki í holu samkvæmt reglunum tapar holunni.

Til að flýta leik eru leikmenn hvattir til að hætta leik á holu þegar skor þeirra á holunni er orðið hærra en fasta skorið (þar sem þeir hafa þá tapað holunni).

Holunni er lokið þegar leikmaðurinn leikur í holu, velur að leika ekki í holu eða þegar skor hans er orðið hærra en fasta skorið.

(2) **Skor skráð fyrir hverja holu.** Til að uppfylla kröfur í reglu 3.3b um að skrá skor á holum á skorkortið:

- Ef holu er lokið með því að leika í holu:
  - » Þegar skor leiðir til þess að hola vinnst eða er jöfn. Skorkortið verður að sýna raunverulegt skor.
  - » Þegar skor leiðir til þess að hola tapast. Ekkert skor þarf að skrá á skorkortið en annars þarf það að sýna skor sem leiðir til þess að holan tapast.
- Ef holu er lokið án þess að leika í holu. Leiki leikmaðurinn ekki í holu samkvæmt reglunum verður skorkortið að sýna annaðhvort ekkert skor eða skor sem leiðir til þess að holan tapast.

Nefndin er ábyrg fyrir að ákvarða hvort leikmaðurinn vann holu, tapaði holu eða að hola var jöfn og, í forgjafarkeppni, að beita forgjafarhöggum á skorið sem skráð var á hverja holu, áður en úrslit holunnar eru ákvörðuð.

**Undantekning – Vítalaust ef engin áhrif á úrslit holu:** Það er vítalaust með tilliti til reglu 3.3b þótt leikmaðurinn skili skorkorti með lægra skori á holu en rétt er, ef það hefur ekki áhrif á hvort holan vannst, tapaðist eða var jöfn.

**Sjá Verklag nefnda, hluta 5A(5)** (í keppnisskilmálum má hvetja leikmenn til að skrá úrslit holunnar á skorkortið. Slíkt má þó ekki vera skylda).

### 21.3c Víti í Par-skolla

Öll víti sem eiga við í höggleik eiga einnig við í Par-skolla, **nema** að leikmaður sem brýtur einhverja af eftirfarandi fimm reglum fær ekki frávísun heldur **tapar holunni** þar sem brotið átti sér stað:

- Ekki leikið í holu samkvæmt reglu 3.3c.
- Mistök ekki leiðrétt þegar leikið er utan teigsins við að hefja leik á holu (sjá reglu 6.1b(2)).
- Mistök ekki leiðrétt þegar röngum bolta er leikið (sjá reglu 6.3c).

- Mistök ekki leiðrétt þegar leikið er af röngum stað og um alvarlegt brot er að ræða (sjá reglu 14.7b).
- Mistök ekki leiðrétt þegar leikið er í rangri röð (sjá reglu 22.3).

Brjóti leikmaðurinn einhverja aðra reglu þar sem viðurlögin eru frávísun fær leikmaðurinn **frávísun**.

Eftir að vítahöggum hefur verið beitt getur árangur leikmannsins aldrei orðið verri en að tapa holunni.

### **21.3d Undantekning við reglu 11.2 í par-skolla**

Regla 11.2 á ekki við undir þessum kringumstæðum:

Ef bolti leikmanns er á hreyfingu og þarf að hafna í holu til að jafna holuna og einhver vísvitandi sveigir boltann úr leið eða stöðvar hann þegar engar raunhæfar líkur eru á að boltinn geti hafnað í holu er það vítalaust gagnvart þeim einstaklingi og leikmaðurinn tapar holunni.

### **21.3e Hvenær umferð lýkur í par-skolla**

Umferð leikmanns lýkur þegar leikmaðurinn:

- Leikur í holu á síðustu holu sinni (þar á meðal með því að leiðréttta mistök, svo sem samkvæmt reglu 6.1 eða 14.7b), eða
- Velur að leika ekki í holu á síðustu holunni eða hefur þegar tapað holunni.

## **21.4 Príleikur holukeppni**

### **21.4a Yfirlit um þríleik holukeppni**

Þríleikur holukeppni er form 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.

Venjulegar reglur um holukeppni í reglum 1-20 gilda í öllum þremur leikjunum, **nema** að eftirfarandi sérreglur gilda undir tvemnum kringumstæðum þar sem beiting venjulegu reglnanna í öðrum leiknum kynni að stangast á við beitingu þeirra í hinum leiknum.

### **21.4b Leikið í annarri röð**

Leiki leikmaður í annarri röð í öðrum hvorum leiknum má mótherjinn sem átti að leika fyrst afturkalla höggið samkvæmt reglu 6.4a(2).

Leiki leikmaðurinn í annarri röð í báðum leikjunum má hvor mótherji velja hvort hann afturkalli höggið í sínum leik við leikmanninn.

Ef högg leikmannsins er aðeins afturkallað í öðrum leiknum:

- Verður leikmaðurinn að halda leik áfram með upphaflega boltanum í hinum leiknum.
- Þetta þýðir að leikmaðurinn verður að ljúka holunni með sitthvorum boltanum í hvorum leik.

### **21.4c Bolta eða boltamerki lyft eða hreyft af mótherja**

Fái mótherji **eitt vítahögg** fyrir að lyfta bolta eða boltamerki leikmanns eða fyrir að valda því að boltinn eða boltamerkið hreyfist, samkvæmt reglu 9.5b eða 9.7b, gildir það víti aðeins í leiknum við þann leikmann.

Mótherjinn fær ekki víti í leik sínum gegn hinum leikmanninum.

## **21.5 Önnur form golfleiks**

Þótt aðeins sé fjallað sérstaklega um tiltekin leikform í reglum 3, 21, 22 og 23, er golf einnig leikið með öðrum leikformum, svo sem „scrambles“ og „greensome“.

Golfreglurnar er hægt að aðlaga til að nota í þessum og öðrum leikformum.

**Sjá Verklag nefnda, hluta 9** (ráðlagðar leiðir til að aðlaga reglurnar öðrum algengum leikformum).

## Tilgangur reglu:

Regla 22 fjallar um fjórmenning (sem er ýmist leikinn sem holukeppni eða höggleikur), 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 í einstaklingskeppni, 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.

## 22.1 Yfirlit um fjórmenning

Fjórmenningur (einnig þekkt sem slegið til skiptis) er leikform með samherjum (annaðhvort í holukeppni eða höggleik) þar sem tveir samherjar keppa sem lið og leika einum bolta til skiptis á hverri holu.

Reglur 1-20 gilda í þessu leikformi (þar sem lið sem leikur einum bolta er meðhöndlað á sama hátt og stakur leikmaður), en með þeim frávikum sem hér koma fram.

Afbrigði þessa er form holukeppni sem kallast þrímenningur þar sem stakur leikmaður keppir gegn liði tveggja samherja sem leika til skiptis samkvæmt þessum sérreglum.

## 22.2 Hvor samherji má koma fram fyrir liðið

Þar sem báðir samherjarnir keppa sem eitt lið með einungis einum bolta:

- Má hvor samherjinn sem er aðhafast fyrir hönd liðsins allt sem leyfilegt er áður en högg er slegið, svo sem að merkja staðsetningu bolta, lyfta, leggja, leggja aftur eða láta bolta falla, óháð því hvor samherjanna á að leika næst fyrir liðið.
- Samherji og kylfuberi hans mega aðstoða hinn samherjann á alla þá vegu sem kylfuberi hins samherjans má aðstoða (svo sem að gefa ráð eða óska eftir ráðleggingu og framkvæma allar athafnir sem leyfðar eru samkvæmt reglu 10), en mega ekki aðstoða á neinn þann hátt sem kylfubera hins samherjans er bannað.
- Sérhver athöfn eða reglubrot annars hvors samherjans eða kylfubera þeirra nær til liðsins.

Í höggleik þarf aðeins annar samherjanna að staðfesta skor holanna á skorkortinu (sjá reglu 3.3b).

## 22.3 Samherjar verða að slá til skiptis

Á hverri holu verða samherjarnir að slá högg liðsins til skiptis:

- Samherjarnir verða að skiptast á um að slá fyrsta högg liðsins á teig hverrar holu.
- Eftir fyrsta högg liðsins af teig á holu verða samherjarnir að slá högg til skiptis það sem eftir er holunnar.
- Ef högg er afturkallað eða gildir ekki samkvæmt einhverri reglu (nema þegar högg er slegið í rangri röð, andstætt þessari reglu) verður sami samherjinn og sló höggið að slá næsta högg fyrir liðið.
- Ef liðið ákveður að leika varabolta verður að leika honum af samherjanum sem á að slá næsta högg liðsins.

Vítahögg sem liðið hlýtur hafa ekki áhrif á röð samherjanna við að slá högg til skiptis.

**Víti fyrir að slá högg í rangri röð í andstöðu við reglu 22.3: Almennt víti.**

Í höggleik verður liðið að leiðréttu mistökin:

- Rétti samherjinn verður að slá högg þaðan sem liðið sló fyrsta höggið í rangri röð (sjá reglu 14.6).
- Höggið sem var slegið í rangri röð og öll áframhaldandi högg þar til mistökin eru leiðrétt (bæði slegin högg og vítaþögg beinlínis vegna leiks þess bolta) gilda ekki.
- Ef liðið leiðréttir ekki mistökin áður en það slær högg til að hefja leik á annarri holu eða, þegar um síðustu holu umferðarinnar er að ræða, áður en það skilar skorkorti sínu, fær liðið **frávísun**.

## 22.4 Að hefja umferðina

### 22.4a Samherji sem leikur fyrst

Liðið má ákveða hvor samherjanna leikur af fyrsta teig þegar umferðin er hafin, nema keppnisskilmálar kveði á um hvor samherjinn verði að leika fyrst.

Umferð liðsins hefst þegar sá samherji slær högg til að hefja leik liðsins á fyrstu holu.

### 22.4b Rástími og rásstaður

Reglu 5.3a er beitt á ólíkan hátt gagnvart hvorum samherja, eftir því hvor á að leika fyrst fyrir liðið:

- Samherjinn sem mun leika fyrst verður að vera tilbúinn til leiks á rástímanum og rásstaðnum og verður að hefja leik á rástímanum (og ekki fyrr).
- Samherjinn sem mun leika næstur verður að vera mættur á rástímanum, annaðhvort á rásstaðnum eða á holunni nærrí þeim stað þar sem gert er ráð fyrir að boltinn sem leikið er af teignum muni stöðvast.

Ef annar hvor samherjanna er ekki mættur samkvæmt framansögðu fær liðið víti fyrir brot á reglu 5.3a.

## 22.5 Samherjar mega deila kylfum

Reglu 4.1b(2) er breytt til að leyfa samherjum að deila kylfum, svo fremi að heildarfjöldi kylfanna sem þeir deila sé ekki meiri en 14.

## 22.6 Takmarkanir á að leikmaður standi aftan við samherja þegar högg er slegið

Til viðbótar þeim takmörkunum sem settar eru í reglu 10.2b(4) má leikmaður ekki standa á eða nærrí framlengingu leiklínunnar aftan við boltann þegar samherji hans er að slá högg, til að örlast upplýsingar um næsta högg liðsins.

**Víti fyrir brot á reglu 22.6: Almennt víti.**

# REGLA

# 23

# Fjórleikur

## Tilgangur reglu:

Regla 23 fjallar um fjórleik (sem er ýmist leikinn sem holukeppni eða höggleik), þar sem samherjar keppa sem lið og hvor samherji leikur sínum bolta. Skor liðsins á holu er lægra skor samherjanna á þeirri holu.

### 23.1 Yfirlit um fjórleik

Fjórleikur er leikform (í holukeppni eða höggleik) þar sem samherjar koma við sögu:

- Tveir samherjar keppa saman sem lið og hvor leikmaður leikur sínum bolta.
- Skor liðsins á holu er lægra skor samherjanna tveggja á holunni.

Reglur 1-20 gilda um þetta leikform, með þeim frávikum sem fram koma í þessum sérreglum.

Afbrigði þessa er form holukeppni sem kallast besti bolti, þar sem stakur leikmaður keppir gegn liði tveggja eða þriggja samherja og hver samherjanna leikur eigin bolta samkvæmt reglunum, með þeim frávikum sem eru í þessum sérreglum. (Varðandi besta bolta með þremur samherjum í liði merkja tilvísanir til hins samherjans báða hina samherjana).

### 23.2 Skor í fjórleik

#### 23.2a Skor liðs á holu í holukeppni og höggleik

- Þegar báðir samherjarnir leika í holu eða ljúka holu á annan hátt samkvæmt reglunum. Lægra skorið er skor liðsins á holunni.
- Þegar aðeins annar samherjinn leikur í holu eða lýkur holu á annan hátt samkvæmt reglunum. Skor þess samherja er skor liðsins á holunni. Hinn samherjinn þarf ekki að leika í holu.
- Þegar hvorugur samherjinn leikur í holu eða lýkur holu á annan hátt samkvæmt reglunum. Liðið hefur ekkert skor á holunni, sem merkir að:
  - » Í holukeppni **tapar liðið holunni**, nema hitt liðið hafi þegar gefið holuna eða tapað henni á annan hátt.
  - » Í höggleik fær liðið **frávisun**, nema mistökin séu leiðrétt í tíma samkvæmt reglu 3.3c.

#### 23.2b Skorkort liðs í höggleik

(1) Ábyrgð liðsins. Skrá verður brúttóskor liðsins á hverri holu á eitt skorkort.

Fyrir hverja holu:

- Verður að skrá á skorkortið brúttóskor að minnsta kosti annars samherjans.
- Það er vítalaust 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 **frávisun**.
- Ekki er nóg að auðkenna skorið sem almennt skor liðsins.

Aðeins annar samherjanna þarf að staðfesta skor holanna á skorkorti liðsins samkvæmt reglu 3.3b(2).

(2) **Ábyrgð nefndarinnar.** Nefndin er ábyrg fyrir að ákvarða hvaða skor gildi fyrir liðið á hverri holu, þar á meðal að beita forgjöf í forgjafarkeppni:

- Ef aðeins eitt skor er skráð á holu gildir það skor fyrir liðið.
- Ef skor beggja samherjanna eru skráð á holu:
  - » Ef skorin eru ólík gildir lægra skorið (brúttó eða nettó) á holunni fyrir liðið.
  - » Ef bæði skorin eru eins má nefndin velja hvort skorið sem er. Ef í ljós kemur að skorið sem var notað er rangt af einhverri ástæðu mun nefndin nota hitt skorið.

Ef skorið sem gildir fyrir liðið er ekki skýrlega auðkennt sem skor þess samherja sem lék á því skori, eða ef sá samherji fær frávísun í tengslum við leik holunnar, fær liðið **frávísun**.

### 23.2c Hvenær regla 11.2 á ekki við í fjórleik

Regla 11.2 á ekki við undir þessum kringumstæðum:

Ef samherji leikmanns hefur þegar lokið holu og bolti leikmannsins er á hreyfingu og þarf að hafna í holu til að hafa þau áhrif að fækka höggum liðsins á holunni um eitt högg og einhver vísvitandi sveigir boltann úr leið eða stöðvar hann þegar engar raunhæfar líkur eru á að boltinn geti hafnað í holu er það vítalaust gagnvart þeim einstaklingi og bolti leikmannsins gildir ekki fyrir liðið.

## MYND 23.2b: SKOR Í FJÓRBOLTA 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:



### 23.3 Hvenær umferð hefst og lýkur. Hvenær holu lýkur

#### 23.3a Hvenær umferð hefst

Umferð liðs hefst þegar annar samherjanna slær högg til að hefja leik á fyrstu holu sinni.

#### 23.3b Hvenær umferð lýkur

Umferð liðs lýkur:

- Í holukeppni, þegar:
  - » Annað hvort liðið hefur unnið leikinn (sjá reglu 3.2a(3)), eða
  - » Leikurinn er jafn eftir lokaholuna og keppnisskilmálar kveða á um að leikur geti endað með jafntefli (sjá reglu 3.2a(4)).
- Í höggleik, þegar liðið lýkur síðustu holunni, annaðhvort með því að báðir samherjarnir leika í holu (þar á meðal með því að leiðréttu mistök, svo sem samkvæmt reglu 6.1 eða 14.7b), eða þegar annar samherjinn leikur í holu á síðustu holunni og hinn samherjinn kýs að gera það ekki.

### 23.3c Hvenær holu lýkur

(1) **Holukeppni.** Lið hefur lokið holu þegar:

- Báðir samherjarnir hafa leikið í holu eða næsta högg þeirra hefur verið gefið,
- Annar samherjinn hefur leikið í holu eða næsta högg hans hefur verið gefið og samherji hans hefur annaðhvort valið að leika ekki í holu eða hefur skor sem getur ekki gilt fyrir liðið, eða
- Úrslit holunnar eru ljós (svo sem þegar skor annars liðsins er lægra en hitt liðið getur mögulega fengið).

(2) **Höggleikur.** Lið hefur lokið holu þegar annar samherjanna hefur leikið í holu og hinn samherjinn hefur leikið í holu, valið að gera það ekki eða hefur fengið frávísun fyrir holuna.

### 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 báðir eru til staðar, að báðir leiki á hverri holu.

Ef samherji er fjarverandi og mætir síðan til leiks má sá samherji einungis hefja leik fyrir liðið á milli hola. Það merkir:

- **Holukeppni – Áður en einhver leikmaður í leiknum hefur leik á holu.** Ef samherjinn mætir eftir að leikmaður úr öðru hvoru liðinu í leiknum hefur hafið leik á holu má sá samherji ekki leika fyrir liðið fyrr en á næstu holu.
- **Höggleikur – Áður en hinn samherjinn hefur leik á holu.** Ef samherjinn mætir eftir að hinn samherjinn hefur hafið leik á holu má samherjinn sem var að mæta ekki leika fyrir liðið fyrr en á næstu holu.

Samherji sem er að mæta og má ekki leika á holu má samt gefa samherja sínum ráð og aðhafast annað fyrir samherja sinn á þeirri holu (sjá reglur 23.5a og 23.5b).

**Víti fyrir að slá högg þegar leikmaður má ekki leika holuna, í andstöðu við reglu 23.4: Almennt víti.**

### 23.5 Athafnir leikmanns sem hafa áhrif á leik samherja

#### 23.5a Leikmaður má gera hvað sem er varðandi bolta samherjans sem samherjinn má gera

Þótt hvor leikmaður í liði verði að leika sínum bolta:

- Má leikmaður gera hvað sem er varðandi bolta samherjans 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.
- Mega leikmaður og kylfuberi leikmannsins aðstoða samherjann á hvern þann hátt sem kylfubera samherjans er heimilt að aðstoða (svo sem að gefa ráð eða óska eftir ráðleggingu og aðhafast annað það sem leyft er í reglu 10), en mega ekki aðstoða á neinn þann hátt sem kylfubera samherjans er bannað samkvæmt reglunum.

Í höggleik mega samherjar ekki sammælast um að skilja bolta eftir á flötinni til að aðstoða annan hvorn þeirra eða einhvern annan leikmann (sjá reglu 15.3a).

### 23.5b Samherji er ábyrgur fyrir athöfnum leikmanns

Litið er á allar athafnir leikmannsins varðandi bolta eða útbúnað samherja hans eins og þær hafi verið framkvæmdar af samherjanum.

Ef athafnir leikmannsins myndu leiða til reglubrots ef þær væru framkvæmdar af samherjanum:

- Er samherjinn brotlegur við regluna og fær viðeigandi víti (sjá reglu 23.9a).
- Dæmi um þetta eru þegar leikmaður brýtur reglurnar með því að:
  - » Bæta aðstæðurnar sem hafa áhrif á höggið sem samherjinn mun slá,
  - » Valda því af slysni að bolti samherjans hreyfist, eða
  - » Merkja ekki legu bolta samherjans áður en honum er lyft.

Þetta nær einnig til athafna kylfubera leikmannsins varðandi bolta samherjans sem myndu leiða til reglubrots ef þær væru framkvæmdar af samherjanum eða kylfubera samherjans.

Ef athafnir leikmannsins eða kylfubera leikmannsins hafa áhrif á leik bæði bolta leikmannsins og bolta samherjans, sjá reglu 23.9a(2) varðandi hvenær báðir samherjarnir fá víti.

### 23.6 Leikröð liðs

Samherjar mega leika í þeirri röð sem liðið telur best.

Þetta þýðir að þegar kemur að leikmanni að leika samkvæmt reglu 6.4a (holukeppni) eða 6.4b (höggleikur) má annaðhvort leikmaðurinn eða samherji hans leika næst.

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

- Leikmaður má ekki halda áfram leik á holu eftir að næsta högg leikmannsins hefur verið gefið, ef það myndi aðstoða samherja hans.
- Geri leikmaðurinn það samt sem áður gildir skor hans á holunni, vítalaust, **en** skor samherjans á holunni getur ekki gilt fyrir liðið.

### 23.7 Samherjar mega deila kylfum

Reglu 4.1b(2) er breytt til að leyfa samherjum að deila kylfum, svo fremi að heildarfjöldi kylfanna sem þeir deila sé ekki meiri en 14.

### 23.8 Takmarkanir á að leikmaður standi aftan við samherja þegar högg er slegið

Til viðbótar þeim takmörkunum sem settar eru í reglu 10.2b(4) má leikmaður ekki standa á eða nærrí framlengingu leiklínunnar aftan við boltann þegar samherji hans er að slá högg, til að öðlast upplýsingar um næsta högg leikmannsins.

**Víti fyrir brot á reglu 23.8: Almennt víti.**

### 23.9 Hvenær víti nær aðeins til annars samherjans eða til beggja samherjanna

Þegar leikmaður fær víti fyrir brot á reglu getur vítið annaðhvort náð einungis til þess leikmanns eða til beggja samherjanna (þ.e. til liðsins). Þetta fer eftir vítinu og leikforminu:

#### 23.9a Önnur víti en frávísun

(1) **Oftast er vítum einungis beitt gagnvart leikmanni, ekki samherja.** Þegar leikmaður fær annað víti en frávísun nær vítið venjulega aðeins til leikmannsins en ekki samherja hans, **nema** undir þeim kringumstæðum sem lýst er í (2).

- Vítahöggum er aðeins bætt við skor leikmannsins, ekki skor samherjans.

- Leikmaður sem fær **almenna vítið (holutap)** í holukeppni hefur ekkert skor sem getur gildt fyrir liðið á þeirri holu. Þó hefur þetta víti engin áhrif á samherjann sem má halda leik áfram fyrir liðið á þeirri holu.

**(2) Prennar kringumstæður þar sem víti leikmanns nær einnig til samherjans.**

- Pegar leikmaður brýtur reglu 4.1b (hámark 14 kylfur, kylfum deilt, bætt við kylfum eða skipt um kylfur). Í holukeppni fær liðið vítið (**breyting á stöðu leiksins**) og í höggleik fær samherjinn **sama víti** og leikmaðurinn.
- Pegar brot leikmanns aðstoðar samherjann við leik hans. Bæði í holukeppni og höggleik fær samherjinn **sama víti** og leikmaðurinn.
- Í holukeppni, begar brot leikmanns skaðar mótherjann við leik hans. Samherjinn fær **sama víti** og leikmaðurinn.

**Undantekning – Leikmaður sem slær högg að röngum bolta telst ekki hafa aðstoðað við leik samherja eða skaðað leik mótherja:**

- Leikmaðurinn einn (ekki samherjinn) fær **almenna vítið** fyrir brot á reglu 6.3c.
- Petta á við hvort sem boltinn sem var leikið sem röngum bolta tilheyrir samherjanum, mótherja eða einhverjum öðrum.

## 23.9b Frávísunarvíti

**(1) Pegar brot annars samherjans leiðir til frávísunar liðsins.** Lið fær **frávísun** ef annar samherjanna fær frávísunarvíti vegna einhverra eftirfarandi reglna:

- Regla 1.2 Viðmið um hegðun leikmanns
- Regla 1.3 Leikið samkvæmt reglunum
- Regla 4.1a Leyfðar kylfur við að slá högg
- Regla 4.1c Aðferð við að taka kylfur úr leik
- Regla 4.2a Leyfðir boltar við leik umferðar
- Regla 4.3 Notkun útbúnaðar
- Regla 5.6a Óhæfileg töf
- Regla 5.7b Hvað leikmenn verða að gera þegar nefndin frestar leik
- Regla 6.2b Reglur um teiga

Eingöngu í holukeppni:

- Regla 3.2c Beiting forgjafar í forgjafarleik

Eingöngu í höggleik:

- Regla 3.3b(2) Ábyrgð leikmanns: Að staðfesta og skila skorkorti
- Regla 3.3b(3) Rangt skor á holu
- Regla 5.2b Æfing á vellinum fyrir og á milli umferða
- Regla 23.2b Skorkort liðs í höggleik

**(2) Pegar brot beggja samherja leiðir til frávísunar liðsins.** Lið fær **frávísun** ef báðir samherjarnir fá frávísunarvíti vegna einhverra eftirfarandi reglna:

- Regla 5.3 Að hefja og ljúka umferð
- Regla 5.4 Leikið í ráshópum
- Regla 5.7a Hvenær leikmenn mega eða verða að stöðva leik
- Regla 5.7c Hvað leikmenn verða að gera þegar leikur hefst að nýju

Eingöngu í höggleik:

Lið fær **frávísun** ef báðir samherjarnir fá frávísunarvíti á sömu holunni, vegna einhverrar samsetningar eftirfarandi reglna:

- Regla 3.3c Ekki leikið í holu
- Regla 6.1b Leikið utan teigmerkja þegar leikur er hafinn á holu
- Regla 6.3c Rangur bolti
- Regla 14.7 Leikið af röngum stað
- Regla 20.1c(3) Að tilkynna ekki leik með tveimur boltum

- (3) **Þegar brot annars leikmannsins merkir að leikmaðurinn hefur ekki gilt skor á holu.** Undir öllum öðrum kringumstæðum þegar leikmaður brýtur reglu sem hefur í för með sér frávísunarvíti fær leikmaðurinn ekki frávísun heldur getur skor hans á holunni þar sem brotið átti sér stað ekki gilt fyrir liðið.

Í holukeppni, ef báðir samherjarnir brjóta slíka reglu á sömu holunni **tapar liðið holunni**.

# REGLA 24

# Sveitakeppnir

## Tilgangur reglu:

Regla 24 fjallar um sveitakeppnir (sem leiknar eru annaðhvort sem holukeppni eða höggleikur), þar sem margir leikmenn eða lið keppa sem sveit og samanlöggð úrslit þeirra í umferðum eða leikjum mynda heildarskor sveitarinnar.

### 24.1 Yfirlit um sveitakeppnir

- „Sveit“ er hópur leikmanna sem leika sem einstaklingar eða lið gegn öðrum sveitum.
- Leikur hópsins í sveitakeppnni getur jafnframt verið hluti annarrar keppni (svo sem höggleik einstaklinga) sem haldin er á sama tíma.

Reglur 1-23 eiga við í sveitakeppnum, með þeim breytingum sem hér koma fram.

### 24.2 Keppnisskilmálar í sveitakeppnum

Nefndin ákveður leikform, hvernig heildarskor sveitar er reiknað og aðra keppnisskilmála, svo sem:

- Í holukeppni, stigafjölda sem fæst við að vinna eða jafna leik.
- Í höggleik, fjölda skora sem gilda í heildarskori hverrar sveitar.
- Hvort keppninni getur lokið með jafntefli og, ef ekki, hvernig skorið er úr um jafntefli.

### 24.3 Liðsstjóri

Hver sveit getur tilnefnt liðsstjóra til að leiða sveitina og taka ákvarðanir fyrir hennar hönd, svo sem hvaða leikmenn sveitarinnar munu leika í hverri umferð eða leik, í hvaða röð þeir munu leika og hverjir munu leika saman sem samherjar.

Liðsstjórinn getur verið leikmaður í keppninni.

### 24.4 Leyfilegar ráðleggingar í sveitakeppnum

#### 24.4a Einstaklingi leyft að ráðleggja sveit (ráðgjafi)

Nefndin má setja staðarreglu sem leyfir hverri sveit að tilnefna einn einstakling („ráðgjafa“) sem má gefa ráð og veita leikmönnum sveitarinnar aðra aðstoð sem leyfð er í reglu 10.2 á meðan umferð er leikin og sem leikmenn í sveitinni mega biðja um ráð:

- Ráðgjafinn má vera liðsstjórinn, þjálfari sveitarinnar eða einhver annar einstaklingur (þar á meðal meðlimur sveitarinnar sem tekur þátt í keppninni).
- Tilkynna þarf nefndinni hver ráðgjafinn er áður en hann gefur ráð.
- Nefndin má leyfa breytingu á ráðgjafa sveitar á meðan umferð er leikin eða á meðan keppnin stendur yfir.

**Sjá Verklag nefnda, hluta 8 og fyrirmynnd staðarreglu H-2 (nefndin má setja staðarreglu sem leyfir hverri sveit að tilnefna two ráðgjafa).**

#### 24.4b Takmarkanir vegna ráðgjafa á meðan hann leikur

Ef ráðgjafi sveitar er leikmaður í sveitinni má hann ekki sinna hlutverki ráðgjafa á meðan hann leikur umferð í keppninni.

Á meðan ráðgjafi leikur umferð er litið á hann sem hvern annan meðlim sveitarinnar, með tilliti til takmarkana á ráðgjöf samkvæmt reglu 10.2.

## **24.4c Engar ráðleggingar á milli meðlima sveitar, annarra en samherja**

Að því undanskildu þegar leikmenn leika sem samherjar í liði:

- Má leikmaður ekki biðja um ráð eða gefa ráð til meðlims sveitarinnar sem er að leika á vellinum.
- Petta gildir hvort sem sá meðlimur sveitarinnar er að leika í sama ráshópi og leikmaðurinn eða í öðrum ráshópi á vellinum.

**Sjá Verklag nefnda, hluta 8 og fyrirmynnd staðarreglu H-5** (í sveitakeppni höggleiks þar sem skor leikmanns í umferð gildir aðeins sem hluti af skori sveitarinnar má nefndin setja staðarreglu sem leyfir meðlimum sveitar sem leika í sama ráshópi að gefa hverjum öðrum ráð, jafnvel þótt þeir séu ekki samherjar).

Víti fyrir brot á reglu 24.4: Almennt víti samkvæmt reglu 10.2a.

# REGLA 25

# Breytingar vegna fatlaðra leikmanna

## Tilgangur reglu:

Í reglu 25 er lýst breytingum á ákveðnum golfreglum til að gefa leikmönnum með tilteknar fatlanir kost á að keppa á jafnréttisgrundvelli við ófatlaða leikmenn, leikmenn með sömu fötlun eða leikmenn með annars konar fötlun.

## 25.1 Yfirlit

Regla 25 nær til allra keppna og allra leikforma. Fötlunarflokkur leikmannsins og keppnisréttur ræður því hvort honum er heimilt að nota breyttu reglurnar sem í reglu 25.

Regla 25 breytir ákveðnum golfreglum vegna leikmanna í eftirfarandi fötlunarflokkum:

- Blindir leikmenn (þar á meðal leikmenn með tiltekin stig sjónskerðingar),
- Aflimaðir leikmenn (sem nær bæði til leikmanna sem hafa fæðst án útlims eða hafa misst útlím),
- Leikmenn sem nota hreyfihjálpartæki, og
- Leikmenn með þroskahömlun.

Ljóst er að margir leikmenn eru með annars konar fötlun (svo sem vegna taugasjúkdóma, bæklunar, dvergvaxtar eða heyrnarleysis). Regla 25 nær ekki yfir þess konar fatlanir þar sem ekki hefur, sem stendur, verið talin þörf á breytingum á golfreglunum vegna slíkra leikmanna.

Útbúnaðarreglurnar gilda án breytinga, að undanskildu því sem tiltekið er í hluta 7 í útbúnaðarreglunum. Varðandi upplýsingar um notkun útbúnaðar (annars en kylfu og bolta) af læknisfræðilegum ástæðum, sjá reglu 4.3b.

Sjá Verklag nefnda, hluta 5D varðandi leiðbeiningar um keppnisrétt leikmanns og frekari leiðbeiningar um reglu 25 og keppnir sem fatlaðir taka þátt í.

## 25.2 Breytingar vegna blindra leikmanna

### Tilgangur reglu:

Regla 25.2 heimilar að blindur leikmaður (þar á meðal leikmaður með tiltekin stig sjónskerðingar) njóti aðstoðar bæði aðstoðarmanns og kylfubera á sama tíma, heimilar aðstoð við miðun, veitir leikmanninum takmarkaða undanþágu frá banni við að snerta sand í glompu með kylfu og heimilar aðstoð við að lyfta bolta, láta bolta falla, leggja bolta og leggja bolta aftur.

### 25.2a Aðstoð frá aðstoðarmanni

Blindur leikmaður má þiggja aðstoð frá aðstoðarmanni:

- Við að taka sér stöðu,
- Við að miða áður en högg er slegið, og
- Með því að óska eftir og þiggja ráð.

Aðstoðarmaður hefur sömu stöðu gagnvart reglunum og kylfuberi (sjá reglu 10.3), en þó með þeim undantekningum sem tilgreindar eru í reglu 25.2e.

Með tilliti til reglu 10.2a (ráðlegging) má leikmaðurinn óska eftir og þiggja ráð bæði frá aðstoðarmanni og kylfubera á sama tíma.

## **25.2b Leikmaður má aðeins hafa einn aðstoðarmann**

Blindur leikmaður má aðeins hafa einn aðstoðarmann í einu.

Ef leikmaðurinn hefur fleiri en einn aðstoðarmann í einu fær leikmaðurinn **almenna vitið** fyrir hverja holu þar sem brotið átti sér stað, á sama hátt og fram kemur í reglu 10.3a(1) (Leikmaður má aðeins hafa einn kylfubera í einu).

## **25.2c Breyting á reglu 10.2b(3) (Ekki má leggja niður hluti til aðstoðar við miðun, að taka stöðu eða sveiflu)**

Reglu 10.2b(3) er breytt þannig að það er vítalaust ef leikmaðurinn, kylfuberi eða aðstoðarmaður leggja niður hlut til að aðstoða við mið eða til að aðstoða við að taka stöðu fyrir högg (svo sem að leggja kylfu á jörðina til að sýna hvort leikmaðurinn ætti að miða eða hvar hann ætti að staðsetja fætur sína). **Hins vegar** verður að fjarlægja hlutinn áður en höggið er slegið. Ef það er ekki gert fær leikmaðurinn **almenna vitið** fyrir brot á reglu 10.2b(3).

## **25.2d Breyting á reglu 10.2b(4) (Svæði með takmörkunum gagnvart kylfubera, áður en leikmaður slær högg)**

Reglu 10.2b(4) er breytt þannig að það er vítalaust ef aðstoðarmaður eða kylfuberi eru staðsettir á eða nærrí framlengingu leiklínunnar aftan við boltann hvenær sem er áður en eða á meðan höggið er slegið, svo fremi að aðstoðarmaðurinn eða kylfuberinn hjálpi leikmanninum ekki við að slá höggið.

## **25.2e Breyting á reglu 10.3 (Kylfuberar)**

Aðstoðarmaður blinds leikmanns má einnig gegna hlutverki kylfubera, en þarf þess ekki.

Leikmaðurinn má njóta aðstoðar bæði aðstoðarmanns og kylfubera á sama tíma. Geri hann það:

- Má aðstoðarmaðurinn ekki halda á eða sjá um kylfu leikmannsins, nema á meðan hann leiðbeinir leikmanninum, aðstoðar hann við að taka stöðu eða miða áður en högg er slegið, eða við tilfallandi aðstoð eins og henni er lýst í skilgreiningu á kylfubera.
- Ef aðstoðarmaðurinn heldur á eða sér um kylfur leikmannsins í andstöðu við þessa reglu hefur leikmaðurinn haft two kylfubera í einu og fær **almenna vitið** fyrir hverja holu þar sem brotið átti sér stað (sjá reglu 10.3a(1)).

## **25.2f Breyting á reglu 12.2b(1) (Hvenær snerting á sandi leiðir til vítis)**

Áður en blindur leikmaður slær högg að bolta sínum í glompu má hann vítalaust snerta sandinn í glompunni með kylfu:

- Á svæðinu rétt fyrir framan eða rétt fyrir aftan boltann, og
- Í aftursveiflunni fyrir högg.

**Hins vegar**, við þetta má leikmaðurinn ekki bæta legu boltans meira en hefði orsakast af því að leggja kylfuna létt í sandinn.

Í samræmi við reglu 12.2b(1) er leikmanninum áfram óheimilt að snerta sandinn í glompunni vísvitandi til að prófa ástand sandsins og að snerta sandinn með kylfu í æfingasveiflu.

## **25.2g Breyting á reglu 14.1b (Hver má lyfta bolta)**

Ef bolti leikmanns er á flötinni er reglu 14.1b breytt þannig að auk kylfuberans má aðstoðarmaður leikmannsins lyfta boltanum án leyfis leikmannsins.

## **25.2h Aðstoð við að láta bolta falla, leggja bolta og að leggja bolta aftur**

Ef leikmaður er blindur er öllum reglum sem krefjast þess að leikmaður láti bolta falla, leggi bolta eða leggi bolta aftur breytt þannig að leikmaðurinn má einnig, án takmarkana, gefa öðrum einstaklingi almennt leyfi til að láta bolta falla, leggja bolta eða leggja bolta aftur.

## 25.3 Breytingar vegna aflimaðra leikmanna

Tilgangur reglu:

Regla 25.3 heimilar aflimuðum leikmanni (sem nær bæði til leikmanna sem hafa fæðst án útlims eða misst útlím) að nota gervilim og að slá högg með kylfuna festa, auk þess að heimila aðstoð við að láta bolta falla, leggja bolta og leggja bolta aftur.

### 25.3a Staða gervilima

Notkun gervihandar eða gervifóts er ekki brot á reglu 4.3, svo fremi að leikmaðurinn hafi læknisfræðilega ástæðu til að nota gerviliminn og að nefndin ákvarði að notkun hans veiti leikmanninum ekki ósanngjarnt forskot á aðra leikmenn (sjá reglu 4.3b). Leikmenn sem eru í vafa um notkun búnaðar ættu að bera málið undir nefndina eins fljótt og mögulegt er.

Leikmaður sem notar gervilim þarf samt að fylgja banninu í reglu 4.3a við að nota útbúnaðinn á óeðlilegan hátt.

### 25.3b Breyting á reglu 10.1b (Að festa kylfuna)

Ef aflimaður leikmaður er ófær um, vegna útlimaskorts eða útlimamissis, að halda á og sveifla meirihluta kylfa sinna án þess að festa kylfuna má leikmaðurinn vítaust festa kylfuna þegar hann slær högg, samkvæmt reglu 10.1b.

### 25.3c Aðstoð við að láta bolta falla, leggja bolta og að leggja bolta aftur

Ef leikmaður er aflimaður er öllum reglum sem krefjast þess að leikmaður láti bolta falla, leggi bolta eða leggi bolta aftur breytt þannig að leikmaðurinn má einnig, án takmarkana, gefa öðrum einstaklingi almennt leyfi til að láta bolta falla, leggja bolta eða leggja bolta aftur.

### 25.3d Breyting á skilgreiningunni „Leggja aftur“

Ef leikmaður er aflimaður er skilgreiningunni á að leggja aftur (og reglu 14.2b(2)) breytt þannig að leikmanninum er heimilt að leggja bolta aftur annað hvort með hönd eða með því að nota útbúnað (svo sem að rúlla boltanum með kylfu).

## 25.4 Breytingar vegna leikmanna sem nota hreyfihjálpartæki

Tilgangur reglu:

Regla 25.4 heimilar leikmanni sem notar hreyfihjálpartæki að njóta aðstoðar bæði aðstoðarmanns og kylfubera á sama tíma. Einnig skýrir reglan hvernig leikmaður má nota hreyfihjálpartæki (svo sem hjólastól eða annað hreyfitæki á hjólum eða staf eða hækjur) til að auðvelda við að taka stöðu og slá högg, auk þess að breyta tilteknum lausnaraðferðum.

Reglur 25.4a til 25.4l ná til allra hreyfihjálpartækja, þar a meðal stafa, hækja, hjólastóla og annarra hreyfitækja á hjólum.

Reglur 25.4m og 25.4n ná einungis til hjólastóla og annarra hreyfitækja á hjólum.

### 25.4a Aðstoð frá aðstoðarmanni eða öðrum einstaklingi

Leikmaður sem nota hreyfihjálpartæki má njóta aðstoðar frá aðstoðarmanni eða öðrum einstaklingi, þar á meðal öðrum leikmanni, á eftirfarandi hátt:

- Lyfta bolta á flötinni: Þegar bolti leikmannsins liggar á flötinni er reglu 14.1b breytt þannig að aðstoðarmaður leikmannsins, til viðbótar við kylfuberann, má lyfta boltanum án leyfis leikmannsins.
- Láta falla, leggja og leggja aftur. Allar reglur sem krefjast þess að leikmaðurinn láti bolta falla, leggi eða leggi aftur er breytt þannig að leikmanninum er einnig heimilt, án takmarkana, að gefa hverjum sem er almennt leyfi til að láta bolta leikmannsins falla, leggja boltann eða leggja hann aftur.

- Staðsetning leikmanns eða tækis. Áður en leikmaður slær högg má hann, samanber reglu 10.2b(5) fá áþreifanlega aðstoð frá hverjum sem er við að staðsetja sig eða að fjarlægja hreyfihjálpartæki.

## 25.4b Ráðlegging frá aðstoðarmanni

Leikmaður sem notar hreyfihjálpartæki má biðja um og þiggja ráð frá aðstoðarmanni sínum á sama hátt og leikmaður biður um og þiggur ráð frá kylfubera samkvæmt reglu 10.2a (Ráðlegging).

Aðstoðarmaður hefur sömu stöðu með tilliti til reglnanna og kylfuberi (sjá reglu 10.3), en með þeim undantekningum sem lýst er í reglu 25.4j.

Með tilliti til reglu 10.2a má leikmaður biðja um og þiggja ráð frá bæði aðstoðarmanni og kylfubera á sama tíma.

## 25.4c Leikmaður má aðeins hafa einn aðstoðarmann

Leikmaður sem notar hreyfihjálpartæki má einungis hafa einn aðstoðarmann í einu.

Ef leikmaðurinn hefur fleiri en einn aðstoðarmann í einu fær hann **almenna vitið** fyrir hverja holu þar sem brotið átti sér stað, á sama hátt og fram kemur í reglu 10.3a(1) (Leikmaður má aðeins hafa einn kylfubera í einu).

## 25.4d Breyting á skilgreiningunni „Staða“

Notkun leikmanns á hreyfihjálpartæki kann að hafa áhrif á stöðu hans með tilliti til sumra reglna, svo sem við að ákvarða svæði fyrirhugaðrar stöðu samkvæmt reglu 8.1a og að ákvarða hvort truflun sé frá óeðlilegum vallaraðstæðum samkvæmt reglu 16.1.

Til að kljást við þetta er skilgreiningunni á stöðu breytt þannig að hún sé „Staðsetning fóta og líkama leikmanns og staðsetning hreyfihjálpartækis, ef slíkt tæki er notað, þegar leikmaðurinn undirbýr sig fyrir og slær högg“.

## 25.4e Breyting á skilgreiningunni „Leggja aftur“

Vegna leikmanna sem nota hreyfihjálpartæki er skilgreiningin á að leggja aftur (og reglu 14.2b(2)) útvíkuð til að heimila leikmanninum að leggja bolta aftur annaðhvort með hönd eða með útbúnaði (svo sem að rúlla bolta með kylfu).

## 25.4f Beiting reglu 4.3 (Notkun útbúnaðar)

Regla 4.3 nær til notkunar á hreyfihjálpartækjum:

- Leikmaður má nota hreyfihjálpartæki til að hjálpa honum við leik sinn ef slíkt er heimilt samkvæmt viðmiðunum í reglu 4.3b, og
- Leikmaður sem notar hreyfihjálpartæki þarf samt að hlíta banni í reglu 4.3a við að nota útbúnað á óeðlilegan hátt.

## 25.4g Breyting á reglu 8.1b(5) til að heimila notkun hreyfihjálpartækis við að taka sér stöðu

Samkvæmt reglu 8.1b(5) er það vítalauðt þótt leikmaður bæti aðstæðurnar sem hafa áhrif á höggið við að taka sér trygga fótstöðu „þar á meðal að grafa fæturna hóflega í sand“.

Ef leikmaður notar hreyfihjálpartæki er reglu 8.1b(5) breytt þannig að „grafa fæturna hóflega í sand“ innifeli einnig:

- Að grafa hóflega í sandinn með hjálpartækinu, eða
- Hóflegar athafnir til að staðsetja hjálpartækið við að taka sér stöðu og forðast að það renni til.

**Hins vegar**, heimilar þessi breyting leikmanninum ekki að ganga lengra með því að byggja stöðu þannig að hreyfihjálpartækið renni ekki til í sveiflunni, svo sem með því að mynda sand- eða jarðvegshrauk til að skorða hjálpartækið af.

Geri leikmaðurinn það fær hann **almenna vitið** fyrir að breyta yfirborði jarðarinnar til að byggja sér stöðu, í andstöðu við reglu 8.1a(3).

#### **25.4h Breyting á reglu 10.1b (Að festa kylfuna)**

Ef leikmaður er ófær um að halda á og sveifla meirihluta kylfa sinna án þess að festa kylfuna vegna notkunar á hreyfihjálpartæki má leikmaðurinn vítaust slá högg með kylfuna fasta, samkvæmt reglu 10.1b.

#### **25.4i Breyting á reglu 10.1c (Að slá högg og standa um leið yfir eða í leiklínú)**

Til að taka tillit til notkunar leikmanns á hreyfihjálpartæki er reglu 10.1c breytt þannig að leikmaðurinn má heldur ekki slá högg úr stöðu með einhvern hluta hjálpartækisins vísvitandi sitt hvoru megin við eða á leiklínunni eða framlengingu hennar aftan við boltann.

#### **25.4j Breyting á reglu 10.3 (Kylfuberar)**

Aðstoðarmaður leikmanns sem notar hreyfihjálpartæki getur einnig gegnt hlutverki kylfubera leikmannsins, en þarf þess ekki.

Leikmaðurinn má hafa bæði aðstoðarmann og kylfubera á sama tíma. Í því tilfelli:

- Má aðstoðarmaðurinn ekki bera eða annast um kylfur leikmannsins nema við að hjálpa leikmanninum við að taka sér stöðu eða stilla sér upp fyrir höggið, eða við að veita leikmanninum tilfallandi aðstoð eins og lýst er í skilgreiningu á kylfubera. Petta breytir þó ekki reglu 10.2b(3) (Ekki má leggja niður hluti til aðstoðar við miðun, að taka stöðu eða sveiflu).
- Ef aðstoðarmaðurinn ber eða annast um kylfur leikmannsins í andstöðu við þessa reglu hefur leikmaðurinn haft two kylfubera í einu og fær **almenna vitið** fyrir hverja holu þar sem brotið átti sér stað (sjá reglu 10.3a(1)).

#### **25.4k Breyting á reglu 11.1b(2)**

Vegna leikmanna sem nota hreyfihjálpartæki er reglu 11.1b(2) breytt þannig að ef bolti sem er leikið af flötinni hittir óvart hjálpartækið á að leika boltanum þar sem hann liggur.

#### **25.4l Beiting reglu 12.2b(1) við að nota hreyfihjálpartæki til að prófa ástand sands í glompu**

Samkvæmt reglu 12.2b(1) má leikmaður 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“.

Petta nær til notkunar á hreyfihjálpartæki til að prófa vísvitandi ástand sandsins.

Hins vegar má leikmaðurinn vítaust snerta sandinn með hjálpartækinu í öðrum tilgangi.

#### **25.4m Vegna leikmanna sem nota hreyfihjálpartæki á hjólum: Breyting á hliðarlausn vegna bolta í rauðu vítasvæði og vegna ósláanlegs bolta**

Ef leikmaður með hreyfihjálpartæki á hjólum tekur hliðarlausn vegna bolta í rauðu vítasvæði eða vegna ósláanlegs bolta eru reglum 17.1d(3) og 19.2c breytt til að stækka leyfilegt lausnarsvæði úr tveimur kylfulengdum í fjórar kylfulengdir.

#### **25.4n Vegna leikmanna sem nota hreyfihjálpartæki á hjólum: Breyting á víti samkvæmt reglu 19.3b (Ósláanlegur bolti í glompu)**

Ef leikmaður með hreyfihjálpartæki á hjólum tekur lausn vegna ósláanlegs bolta í glompu er reglu 19.3b breytt þannig að leikmaðurinn má taka aftur-á-línu lausn utan glompunnar gegn **einu vítahöggi**.

### **25.5 Breytingar vegna leikmanna með þroskahömlun**

Tilgangur reglu:

**Regla 25.5 heimilar að leikmaður með þroskahömlun njóti aðstoðar bæði aðstoðarmanns og kylfubera á sama tíma og skýrir hlutverk umsjónarmanns sem er ekki tilnefndur vegna ákveðins leikmanns og er ekki heimilt að gefa ráð.**

### 25.5a Aðstoð frá aðstoðarmanni eða umsjónarmanni

Umfang þeirrar aðstoðar sem leikmenn með þroskahömlun kunna að þurfa er breytilegt milli einstaklinga.

Nefndin getur boðið fram eða heimilað aðstoðarmann eða umsjónarmann til að aðstoða leikmenn með þroskahömlun:

- Aðstoðarmaður hjálpar tilteknum leikmanni við leik sinn og við að framfylgja reglunum:
  - » Aðstoðarmaður hefur sömu stöðu samkvæmt reglunum og kylfuberi (sjá reglu 10.3), en með þeim takmörkunum sem fram koma í reglu 25.5c.
  - » Með tilliti til reglu 10.2a (Ráðgjöf) má leikmaður biðja um og þiggja ráð frá bæði aðstoðarmanni og kylfubera á sama tíma.
- Umsjónarmaður er tilnefndur af nefndinni til að aðstoða leikmenn með þroskahömlun á meðan á keppninni stendur:
  - » Umsjónarmaðurinn er ekki tilnefndur fyrir ákveðinn leikmann og hlutverk hans er að aðstoða alla leikmenn með þroskahömlun, eftir þörfum.
  - » Umsjónarmaður er utanaðkomandi áhrif í skilningi reglnanna.
  - » Leikmaður má ekki biðja eða þiggja ráð frá umsjónarmanni.

### 25.5b Leikmaður má aðeins hafa einn aðstoðarmann

Leikmaður með þroskahömlun má einungis hafa einn aðstoðarmann í einu.

Ef leikmaðurinn hefur fleiri en einn aðstoðarmann í einu fær hann **almenna vitið** fyrir hverja holu þar sem brotið átti sér stað, á sama hátt og fram kemur í reglu 10.3a(1) (Leikmaður má aðeins hafa einn kylfubera í einu).

### 25.5c Breyting á reglu 10.3 (Kylfuberar)

Aðstoðarmaður leikmanns með þroskahömlun má einnig gegna hlutverki kylfubera, en þarf þess ekki.

Leikmaðurinn má njóta aðstoðar bæði aðstoðarmanns og kylfubera á sama tíma. Geri hann það:

- Má aðstoðarmaðurinn ekki halda á eða sjá um kylfu leikmannsins, nema á meðan hann aðstoðar leikmanninn við að taka stöðu eða að stilla sér upp áður en högg er slegið (ef slíkt er leyft af nefndinni), eða við tilfallandi aðstoð eins og henni er lýst í skilgreiningu á kylfubera. Þetta breytir þó ekki reglu 10.2b(3) (Ekki má leggja niður hluti til aðstoðar við miðun, að taka stöðu eða sveiflu).
- Ef aðstoðarmaðurinn heldur á eða sér um kylfur leikmannsins í andstöðu við þessa reglu hefur leikmaðurinn haft two kylfubera í einu og fær **almenna vitið** fyrir hverja holu þar sem brotið átti sér stað (sjá reglu 10.3a(1)).

### 25.5d Breyting á reglu 14.1b (Hver má lyfta bolta)

Ef bolti leikmanns er á flötinni er reglu 14.1b breytt þannig að auk kylfuberans má aðstoðarmaður leikmannsins lyfta boltanum án leyfis leikmannsins.

### 25.5e Leikmenn með bæði þroskahömlun og líkamlega fötlun

Ef leikmenn búa bæði við þroskahömlun og líkamlega fötlun er mælt með að nefndin noti blöndu reglnanna í reglu 25 þannig að tekið sé á báðum þáttum fötlunarinnar.

## 25.6 Almenn ákvæði vegna allra tegunda fötlunar

### 25.6a Óhæfileg töf

Við að framfylgja banni í reglu 5.6 við óhæfilegri töf vegna fatlaðra leikmanna:

- Ætti nefndin að setja viðmið sem hún telur sanngjörn með tilliti til hversu erfiður völlurinn er, veðurskilyrða (vegna þeirra áhrifa sem þau gætu haft á notkun hreyfihjálpartækja), eðlis keppninnar og fötlunar þeirra leikmanna sem taka þátt í keppninni.
- Með vísan til þessara þátta kann að vera viðeigandi fyrir nefndina að beita slakari túlkun en ella á því hvað teljist óhæfileg töf.

### 25.6b Að láta falla

Líkamlegar takmarkanir geta gert leikmönnum með tilteknar fatlanir erfitt eða ómögulegt að átta sig á því hvort þeir hafi látið bolta falla úr hnéhæð. Vegna þessa ætti nefndin að samþykkja eðlilegt mat leikmannsins á því hvort svo hafi verið þegar reglu 14.3b (Láta verður bolta falla á réttan hátt) er beitt. Einnig ætti nefndin að taka gildar allar eðlilegar tilraunir leikmanna til að láta bolta falla úr hnéhæð, með tilliti til líkamlegra takmarkana leikmannsins.

[Sjá Verklag nefnda, hluta 5D \(nánari leiðbeiningar um reglu 25 og keppni þar sem fatlaðir leikmenn taka þátt\).](#)

# Skilgreiningar

Skilgreind hugtök eru yfir 70 talsins og þau leggja grunn að golfreglunum. Góð þekking á þessum skilgreindu hugtökum er mjög mikilvæg til að beita reglunum rétt.

## Aðstæður sem hafa áhrif á höggið

Lega kyrrstæðs bolta leikmannsins, svæði fyrirhugaðrar stöðu, svæði fyrirhugaðs sveiflusviðs, leiklínan og lausnarsvæðið þar sem leikmaðurinn mun láta bolta falla eða mun leggja bolta.

- „Svæði fyrirhugaðrar stöðu“ er bæði svæðið þar sem leikmaðurinn mun koma fótum sínum fyrir og allt svæðið sem getur á eðlilegan hátt haft áhrif á hvernig og hvar líkami leikmannsins er staðsettur við undirbúning fyrir og við að slá fyrirhugað högg.
- „Fyrirhugað sveiflusvið“ er allt svæðið sem getur á eðlilegan hátt haft áhrif á einhvern hluta aftursveiflu, framsveiflu eða lok sveiflu vegna fyrirhugaðs höggs.
- Hvert þessara hugtaka, „lega“, „leiklína“ og „lausnarsvæði“ er skilgreint sérstaklega.

## Almennt svæði

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

Að leika frá röngum stað í höggleik gæti gefið leikmanninum umtalsverðan ávinning, samanborið við höggið sem hefði verið slegið frá réttum stað.

Við mat á þessu, til að ákveða hvort um alvarlegt brot hafi verið að ræða, þarf meðal annars að taka tillit til eftirfarandi:

- Hversu erfitt höggið var,
- Fjarlægð boltans frá holunni,
- Áhrif hindrana á leiklínuna, og
- Aðstæðurnar sem hafa áhrif á höggið.

Hugtakið alvarlegt brot á ekki við í holukeppni, því leikmaður tapar holunni ef hann leikur af röngum stað.

## **Bannreitur**

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

Nefndin má nota bannreit af hvaða ástæðu sem er, svo sem til að:

- Vernda dýralíf, búsvæði dýra og svæði sem eru viðkvæm af umhverfisástæðum.
- Koma í veg fyrir skemmdir á ungum trjám, blómabeðum, grasræktarsvæðum, nýtyrfðum svæðum eða annarri gróðursetningu.
- Vernda leikmenn fyrir hættu, og
- Vernda svæði sem hafa sögulegt eða menningarlegt gildi.

Nefndin ætti að skilgreina jaðar bannreits með línu eða stikum og línan eða stikurnar (eða toppar stikanna) ættu að auðkenna bannreitinn á annan hátt en venjulegar óeðlilegar vallaraðstæður eða vítasvæði sem hafa ekki að geyma bannreit.

## **Boltamerki**

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

Þegar regla vísar til þess að boltamerki hafi hreyfst er átt við boltamerki sem búið var að leggja á völlinn til að merkja staðsetningu bolta sem hefur verið lyft, en ekki enn verið lagður aftur.

## **Bæta**

Að breyta einhverjum aðstæðna sem hafa áhrif á höggið eða öðrum áþreifanlegum aðstæðum sem hafa áhrif á leik, þannig að leikmaður öðlast hugsanlegan ávinnung fyrir högg.

## **Dómari**

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

Í holukeppni fara skyldur og völd dómarar eftir því hlutverki sem hann sinnir:

- Ef dómarar sinnir einum leik alla umferðina er dómarinn ábyrgur fyrir að bregðast við öllum reglubrotum sem hann sér eða er sagt frá (sjá reglu 20.1b(1)).
- Ef dómarar sinnir mörgum leikjum eða tilteknum holum eða ákveðnum svæðum vallarins hefur hann ekki heimild til að skipta sér af leik nema ef:
  - » Leikmaður í leiknum óskar eftir aðstoð vegna reglnanna eða biður um úrskurð (sjá reglu 20.1b(2)).
  - » Leikmaður eða leikmenn í leik kunna að brjóta reglu 1.2b (hegðunarreglur), reglu 1.3b(1) (tveir eða fleiri leikmenn sammaðlast vísvitandi um að hunsa reglu eða víti sem þeir vita að á við), reglu 5.6a (óhæfileg töf) eða reglu 5.6b (leikhraði).
  - » Leikmaður mætir of seint á fyrsta teig (sjá reglu 5.3), eða
  - » Tími leikmanns við leit að bolta nær þremur mínútum (sjá reglu 5.6a og skilgreining á „týndur“).

Í höggleik er dómarar ábyrgur fyrir að bregðast við öllum reglubrotum sem hann sér eða er sagt frá. Þetta á við hvort sem dómarar er ætlað að fylgja einum ráshópi alla umferðina eða að fylgjast með mörgum ráshópum, tilteknum holum eða hluta vallarins.

Nefndin getur takmarkað hlutverk dómarar í holukeppni og höggleik.

## Dýr

Sérhver lifandi meðlimur dýraríkisins (annar en fólk), þar á meðal spendýr, fuglar, skriðdýr, froskdýr og hryggleysingjar (svo sem ormar, skordýr, köngulær og krabbadýr).

## Dýrahola

Sérhver hola grafin í jörðina af dýri, **nema** holar sem grafnar hafa verið af dýrum sem einnig eru skilgreind sem lausung (svo sem ormar eða 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.

Hugtakið felur ekki í sér dýraspor sem eru ekki hluti af troðinni leið eða slóða sem liggur inn í dýraholu.

## Eiga teigninn

Réttur leikmanns 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.

Sleppi leikmaðurinn bolta án þess að ætla að setja hann í leik hefur boltinn ekki verið láttinn falla og er ekki í leik (sjá reglu 14.4).

Í sérhverri lausnarreglu er vísað til ákveðins lausnarsvæðis þar sem láta verður boltann falla og þar sem hann verður að stöðvast.

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

- Falli beint niður, án þess að leikmaðurinn kasti boltanum, láti hann snúast eða noti einhverja aðra hreyfingu sem kynni að hafa áhrif á hvar boltinn stöðvast, og
- Snerti ekki líkama leikmannsins eða útbúnað hans áður en boltinn lendir á jörðinni (sjá reglu 14.3b).

## Fjarlægðarlausn

Aðferðin og vitið þegar leikmaður tekur lausn samkvæmt reglum 17, 18 eða 19 með því að leika bolta þaðan sem hann sló síðasta högg sitt (sjá reglu 14.6).

Hugtakið fjarlægðarlausn merkir að leikmaðurinn bæði:

- Hlýtur eitt vítahögg, og
- Tapar ávinningnum af vegalengdinni sem hann hefur nálgast holuna frá staðnum þar sem síðasta höggið var slegið.

## Fjórleikur

Leikform þar sem lið tveggja samherja keppa og hver leikmaður leikur sínum bolta.

Skor liðs á holu er lægra skor samherjanna tveggja á holunni.

Fjórleik má leika sem holukeppni á milli eins liðs tveggja samherja og annars liðs tveggja samherja eða sem höggleik á milli margra liða tveggja samherja.

## **Fjórmenningur (einnig þekkt sem slegið til skiptis)**

Leikform þar sem tveir samherjar keppa sem lið með því að leika einum bolta til skiptis á hverri holu.

Fjórmenning má leika sem holukeppni á milli eins liðs tveggja samherja og annars liðs tveggja samherja eða sem höggleik á milli margra liða tveggja samherja.

## **Flaggstöng**

Hreyfanleg stöng sem nefndin útvegar og sett er í holuna til að sýna staðsetningu holunnar. Fánar og annað efni eða aðrir hlutir sem festir eru við stöngina teljast hluti flaggstangarinnar.

Þegar manngerður eða náttúrulegur hlutur, svo sem kylfa eða prik, er notaður til að sýna staðsetningu holunnar er litið á hlutinn sem flaggstöng með tilliti til reglnanna.

Kröfur um flaggstöngina eru tilgreindar í útbúnaðarreglunum.

## **Flöt**

Svæði á holunni sem leikmaður er að leika, sem:

- Er sérstaklega útbúið fyrir pútt, eða
- Hefur verið skilgreint sem flöt af nefndinni (til dæmis þegar tímabundnar flatir eru í notkun).

Holan sem leikmaðurinn reynir að leika boltanum í er á flötinni.

Flötin er eitt fimm skilgreindra svæða vallarins. Flatir annarra hola (sem leikmaðurinn er ekki að leika á sama tíma) eru rangar flatir og hluti almenna svæðisins.

Jaðar flatar ákvarðast af því hvar hægt er að sjá að svæðið sem er sérstaklega útbúið fyrir pútt hefst (svo sem þar sem gras hefur greinilega verið slegið til að sýna mörkin), nema nefndin skilgreini jaðarinn á annan hátt (svo sem með línum eða punktum).

Ef tvöföld flöt er notuð fyrir tvær ólíkar holur:

- Er litið á allt tilbúna svæðið með báðum holunum sem flöt þegar hvor hola um sig er leikin.
- Þó getur nefndin skilgreint mörk sem skipta tvöföldu flötinni í tvær aðskildar flatir, þannig að þegar leikmaður leikur aðra holuna er sa hluti tvöföldu flatarinnar sem tilheyrir hinni holunni röng flöt.

## **Glompa**

Sérgert 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 tilbúna svæðisins.
- Öll önnur sandsvæði á vellinum sem eru ekki innan jaðars sérgerða svæðisins (svo sem eyðimerkur eða önnur náttúruleg sandsvæði).

Glompur eru eitt fimm skilgreindra svæða vallarins.

Nefndin getur skilgreint tilbúið sandsvæði hluta almenna svæðisins (sem merkir að svæðið er ekki glompa) eða getur skilgreint óhreyft svæði sem glompu.

Þegar unnið er við lagfæringu á glompu og nefndin skilgreinir alla glompuna sem grund í aðgerð er litið á glompuna sem hluta almenna svæðisins (sem merkir að svæðið er ekki glompa).

Orðið „sandur“ eins og það er notað í þessari skilgreiningu og í reglu 12 á við um allt efni sem líkist sandi og er notað sem glompuefn (svo sem malaðar skeljar), ásamt öllum jarðvegi sem er blandaður sandinum.

### **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). Öll skilgreind grund í aðgerð inniheldur bæði:

- Alla jörð innan marka skilgreinda svæðisins, og
- Allt gras, runna, tré og annað sem vex eða eru fastir náttúrulegir hlutir sem eiga rætur á skilgreinda svæðinu, þar á meðal allir hlutar þeirra sem ná upp fyrir jörðu utan jaðars skilgreinda svæðisins, **þó** ekki þeir hlutir (svo sem trjárætur) sem eru fastir við jörðu eða eru neðanjarðar, utan jaðars skilgreinda svæðisins.

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).
- Grasafskurður, 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 nærrí bolta leikmanns að högg eða staða leikmannsins gæti skemmt það, **nema** þegar búsvæðið er gert af dýrum sem eru skilgreind sem lausung (svo sem ormum eða skordýrum).

Jaðar grundar í aðgerð ætti að skilgreina með stikum, línum eða áþreifanlegum einkennum:

- 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 línan sjálf er innan grundar í aðgerð.
- Áþreifanleg einkenni: Þegar jaðar grundar í aðgerð er skilgreindur með áþreifanlegum einkennum (svo sem blómabeð eða grásræktarsvæði) ætti nefndin að auglýsa hvernig jaðarinn er skilgreindur.

Þegar jaðar grundar í aðgerð er skilgreindur með línum eða áþreifanlegum einkennum má nota stikur til að sýna hvar grund í aðgerð er.

Þegar stikur eru notaðar til að skilgreina eða sýna jaðar grundar í aðgerð eru stikurnar hindranir.

### **Hámarksskor**

Form höggleiks þar sem skor leikmanns eða liðs á holu (þar með talin slegin högg og vítahögg) verður aldrei hærra en hámark sem nefndin setur, svo sem tvöfalt par, föst tala eða nettó skrambi.

### **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 regnskýli.
- Vökvunarstútar, niðurföll og vökvunar- eða stýrikassar.
- Stikur, veggir, rímlar og girðingar (**þó** ekki þegar það eru vallarmarkahlutir sem skilgreina eða sýna mörk vallarins).
- Golfbílar, sláttuvélar, bifreiðar og önnur farartæki.
- Ruslaílát, skilti og bekkir.
- Útbúnaður leikmanns, flaggstangir og hrífur.

Hindrun er annaðhvort hreyfanleg hindrun eða óhreyfanleg hindrun. Ef hluti óhreyfanlegrar hindrunar (svo sem hlið, hurð eða hluti fasts kapals) fellur að skilgreiningu á hreyfanlegri hindrun er litið á þann hluta sem hreyfanlega hindrun.

Málaðir punktar og línum, svo sem til að skilgreina vallarmörk og vítasvæði, eru ekki hindranir.

**Sjá Verklag nefnda, hluta 8 og fyrirmynnd staðarreglu F-23 (nefndin má setja staðarreglu sem skilgreinir tilteknar hindranir sem tímabundnar óhreyfanlegar hindranir, en sérstakar lausnarreglur gilda um þær).**

### ***Hluti vallar***

Manngerður hlutur sem er skilgreindur af nefndinni sem hluti áskorunarnar við að leika völlinn og þaðan sem vítaus lausn fæst ekki.

Litið er á 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 hreyfanlega hindrun.

Manngerðir hlutir sem nefndin hefur skilgreint hluta vallar eru hvorki hindranir né vallarmarkahlutir.

### ***Hola***

Lokastaðurinn á flötinni fyrir holuna sem verið er að leika:

- Holan verður að vera  $4 \frac{1}{4}$  tommur (108 mm) í þvermál og að minnsta kosti 4 tommur (101,6 mm) á dýpt.
- Ef holan er fóðruð má ytra þvermál fóðringarinnar ekki vera meira en  $4 \frac{1}{4}$  tommur (108 mm). Fóðringin þarf að vera að minnsta kosti 1 tommu (25,4 mm) neðan yfirborðs flatarinnar, nema eðli jarðvegsins krefjist þess að hún sé nær yfirborðinu.

Orðið „hola“ (þegar það er ekki notað sem skáletruð skilgreining) er notað víðs vegar í reglunum til að merkja þann hluta vallarins sem tengist tilteknunum teig, flót og holu. Leikur á holu hefst á teignum og lýkur þegar boltinn er í holu á flötinni (eða þegar reglurnar ákvarða að holunni sé lokið á annan hátt).

### ***Holukeppni***

Leikform þar sem leikmaður eða lið leikur beint gegn mótherja eða liði í leik sem samanstendur af einni eða fleiri umferðum:

- Leikmaður eða lið vinnur holu í leiknum með því að ljúka holunni á færri höggum (þar með talin slegin högg og vítahögg), og
- Leikurinn vinnst þegar leikmaður eða lið leiðir gagnvart mótherjanum eða hinu liðinu með fleiri holum en eftir er að leika.

Holukeppni er hægt að leika á milli einstaklinga (þar sem einn leikmaður keppir beint við einn mótherja), sem þríleik eða sem fjórmenning eða fjórleik á milli liða tveggja samherja.

## **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, hurð eða hluti af föstum kapli) uppfyllir þessi tvö viðmið, er litið á þann hluta sem hreyfanlega hindrun.

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

Jafnvel þótt hindrun sé hreyfanleg má nefndin skilgreina hana sem óhreyfanlega hindrun.

## **Hreyfður**

Þegar kyrrstæður bolti 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 hvað átt sem er frá upphaflegum stað.

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

## **Högg**

Hreyfing kylfunnar fram á við til þess að hitta boltann.

**Þó** hefur högg ekki verið slegið ef leikmaðurinn:

- Ákveður í framsveiflunni að hitta ekki boltann og nær að koma í veg fyrir það með því að stöðva kylfuhausinn vísvitandi áður en hann nær að boltanum, eða, nái leikmaðurinn ekki að stöðva kylfuhausinn, með því að sveigja kylfuhausinn vísvitandi frá boltanum.
- Hittir boltann af slysni í æfingasveiflu eða við undirbúning fyrir höggið.

Hugtakið „að leika boltanum“ í reglunum hefur sömu merkingu og að slá högg.

Skori leikmannsins á holu eða í umferð er lýst sem fjölda „högga“ eða „leikin högg“, sem merkir bæði högg sem leikmaðurinn slær og öll vítahögg sem hann kann að hafa fengið (sjá reglu 3.1c).

## **Högggleikur**

Leikform þar sem leikmaður eða lið keppir við alla aðra leikmenn eða lið í keppninni.

Í venjulegu formi högggleiks (sjá reglu 3.3):

- Er skor leikmanns eða liðs í umferð samtals fjöldi högga (þ.e. sleginna högga og hugsanlegra vítahögga) til að ljúka hverri holu, og
- Sigurvegarinn er sá leikmaður eða það lið sem lýkur öllum umferðum á fæstum höggum samtals.

Önnur form högggleiks með öðrum aðferðum við skorun eru Stableford, hámarksskor og par/skollí (sjá reglu 21).

Hægt er að leika öll form högggleiks sem einstaklingskeppni (hver leikmaður keppir sjálfstætt) eða í keppnum með liðum samherja (fjórmenningur eða fjórleikur).

## **Í holu**

Þegar boltinn er kyrrstæður í holunni eftir högg og allur boltinn er neðan yfirborðs flatarinnar.

Þegar reglurnar vísa til „að ljúka holu“ eða „holu lokið“ merkir það að bolti leikmannsins sé í holu.

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 leikmanns þegar boltinn liggur á vellinum og er í notkun við leik á holu:

- Bolti verður fyrst í leik á holu:
  - » Þegar leikmaðurinn slær högg að boltanum innan teigsins, eða
  - » Í holukeppni, þegar leikmaðurinn slær högg að boltanum utan teigsins og mótherjinn 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.

Leikmaðurinn getur ekki haft nema einn bolta í leik í einu. (Sjá reglu 6.3d varðandi þau afmörkuðu tilvik þegar leikmaður má leika fleiri en einum bolta á sama tíma á holu).

Þegar reglurnar vísa til að bolti sé kyrrstæður eða á hreyfingu merkir það að boltinn sé í leik.

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

- Ef boltanum hefur ekki verið lyft er hann enn í leik, og
- Ef boltanum hefur verið lyft og hann lagður aftur er hann í leik, jafnvel þótt boltamerkið hafi ekki verið fjarlægt.

## Kylfuberi

Sá sem aðstoðar leikmann á meðan umferð er leikin, þar á meðal á eftirfarandi hátt:

- Heldur á, flytur eða sér um kylfur: Einstaklingur sem heldur á, flytur (svo sem á golfbíl eða golfkerru) eða annast um kylfur leikmanns á meðan á leik stendur er kylfuberi leikmannsins, jafnvel þótt hann sé ekki tilnefndur sem slíkur af leikmanninum, **nema** þegar kylfur leikmannsins, golfpoki eða golfbíll eru færð úr vegi einhvers eða sem tilfallandi aðstoð (svo sem að sækja kylfu sem leikmaðurinn gleymdi).
- Ráðleggur: Kylfuberi leikmannsins er sá eini (annar er samherji eða kylfuberi samherja) sem leikmaðurinn má biðja um ráðleggingu.

Kylfuberi má einnig aðstoða leikmanninn á annan hátt eins og leyft er í reglunum (sjá reglu 10.3b).

## Kylfulengd

Lengd lengstu kylfunnar af þeim 14 (eða færri) sem leikmaðurinn hefur í fórum sínum á meðan umferðin er leikin (eins og leyft er í reglu 4.1b(1)), annarrar en pútters.

Kylfulengd er mælieining sem er notuð við að skilgreina teig leikmannsins á hverri holu og við að ákvarða stærð lausnarsvæðis leikmannsins þegar hann tekur lausn samkvæmt reglu.

Við að mæla þessi svæði er öll kylfan notuð, frá tá kylfunnar til enda gripsins. **Hins vegar** eru engar viðbætur á gripandanum hluti kylfulengdarinnar.

## **Lausnarsvæði**

Svæðið þar sem leikmaður verður að láta bolta falla þegar hann tekur lausn samkvæmt reglu. Að frátalinni aftur-á-línu lausn (sjá reglur 16.1c(2), 17.1d(2), 19.2b og 19.3) er í hverri lausnarreglu ætlast til að leikmaðurinn noti tiltekið lausnarsvæði, en stærð þess og staðsetning ræðst af þrennu:

- **Viðmiðunarstaður:** Staðurinn þaðan sem stærð lausnarsvæðisins er mæld.
- **Stærð lausnarsvæðisins, mæld frá viðmiðunarstaðum:** 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 verið er að taka lausn, eða
  - » Engin truflun (eins og hún er skilgreind í viðkomandi reglu) sé frá aðstæðunum sem verið er að taka lausn.

Við aftur-á-línu lausn verður leikmaðurinn að láta bolta falla á stað á línumni sem viðkomandi regla heimilar og staðurinn þar sem boltinn lendir fyrst á jörðinni ákvarðar lausnarsvæðið sem er ein kylfulengd í allar áttir frá þeim stað. Ef leikmaður þarf að láta bolta falla aftur eða í annað sinn við aftur-á-línu lausn má leikmaðurinn:

- Velja nýjan stað þar sem boltinn er láttinn falla (til dæmis með því að láta bolta falla nær eða fjær holunni) og lausnarsvæðið breytist í samræmi við þann nýja stað, og
- Láta bolta falla á öðru svæði vallarins.

Það breytir þó ekki hvernig reglu 14.3c er beitt.

Við að nota kylfulengdir til að ákvarða stærð lausnarsvæðis má leikmaðurinn mæla beint yfir skurð, holu eða sambærilega hluti og beint yfir eða í gegnum hluti (svo semtré, girðingar, veggi, göng, niðurföll eða vökvunarstúta), **en** má ekki mæla beint í gegnum hallandi jörðu.

**Sjá Verklag nefnda, hluta 2I** (nefndin má leyfa eða krefjast þess að leikmaður noti fallreit sem lausnarsvæði þegar tiltekin lausn er tekin).

## **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 mauraþúfur), og
- Kekkir af þjöppuðum jarðvegi (bar 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 (á þó ekki við um hrauka eftir orma, skordýr og svipuð dýr).
- **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 vali leikmannsins.
- **Köngulóarvefir** eru lausung, jafnvel þótt þeir loði við aðra hluti.
- **Lifandi skordýr á bolta** er lausung.

### **Legu**

Staðurinn þar sem boltinn 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 með hönd og sleppa honum, í þeim tilgangi að boltinn verði í leik.

Setji leikmaðurinn boltann niður án þess að ætla boltanum að verða í leik hefur boltinn ekki verið lagður aftur og er ekki í leik (sjá reglu 14.4).

Þegar regla krefst þess að bolti sé lagður aftur ákvarðar reglan tiltekinn stað þar sem verður að leggja boltann aftur.

**Sjá reglur 25.3d og 25.4e (skilgreiningunni er breytt vegna aflimaðra leikmanna og leikmanna sem nota hreyfihjálpartæki þannig að leyft er að nota útbúnað til að leggja bolta aftur).**

### **Leiklína**

Línan sem leikmaðurinn ætlar bolta sínum að fara eftir högg, þar á meðal svæðið við þá línu sem afmarkast af eðlilegri fjarlægð frá jörðu og beggja megin við línuna.

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

### **Lið**

Tveir eða fleiri samherjar sem keppa saman í umferð holukeppni eða höggleiks.

Hver hópur samherja er lið, hvort sem hver samherji leikur eigin bolta (fjórleikur) eða samherjarnir leika einum bolta (fjórmenningur).

Lið er ekki sama og sveit. Í sveitakeppnum samanstendur sveit af leikmönnum sem keppa sem einstaklegar eða sem lið.

### **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.

Þetta er gert til að sýna staðinn þar sem leggja verður boltann aftur eftir að honum hefur verið lyft.

### **Mótherji**

Einstaklingurinn sem leikmaður keppir við í holukeppni. Hugtakið mótherji á einungis við í holukeppni.

## **Nálægasti staður fyrir fulla lausn**

Viðmiðunarstaðurinn til að taka vítalusa 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.

Petta er áætlaði staðurinn þar sem boltinn lægi og:

- Er nálægastur upphaflegri staðsetningu boltans, **en** þó ekki nær holunni en sá staður,
- Er á réttu svæði vallarins, og
- Þar sem engin truflun er fyrir hendi (samkvæmt reglunni sem er notuð) frá aðstæðunum sem verið er að taka lausn frá fyrir höggið sem leikmaðurinn hefði slegið frá upphaflega staðnum, ef aðstæðurnar væru ekki fyrir hendi.

Til að meta þennan viðmiðunarstað þarf leikmaðurinn að átta sig á hvaða kylfu, stöðu, sveiflu og leiklínu hann hefði notað fyrir það högg.

Leikmaðurinn þarf ekki að herma eftir því höggi með því að taka sér raunverulega stöðu og sveifla kylfunni sem hann valdi (þó er mælt með því að leikmaðurinn geri það að jafnaði til að auðvelda sér að áætla staðinn af nákvæmni).

Nálægasti staðurinn fyrir fulla lausn tengist eingöngu þeim sérstöku aðstæðum þaðan sem verið er að taka lausn og getur verið á stað þar sem truflun er fyrir hendi vegna einhvers annars:

- Ef leikmaðurinn tekur lausn og hefur þá truflun vegna annarra aðstæðna þaðan sem lausn er heimil getur leikmaðurinn tekið lausn að nýju með því að ákvarða nýjan nálægasta stað fyrir fulla lausn frá nýju aðstæðunum.
- Taka verður aðskilda lausn frá hvorum aðstæðunum, **nema** að leikmaðurinn má taka lausn frá báðum aðstæðunum í senn (með því að ákvarða nálægasta stað fyrir fulla lausn frá báðum aðstæðunum) þegar hann hefur þegar tekið aðskilda lausn frá báðum aðstæðunum og eðlilegt er að álykta að með því að halda því áfram verði sífellið truflun fá öðrum hvorum aðstæðnanna.

## **Náttúruöflin**

Áhrif náttúrunnar, svo sem vindur, vatn eða þegar eitthvað gerist án sýnilegrar ástæðu vegna áhrifa þyngdarafsls.

## **Nefndin**

Einstaklingurinn eða hópurinn sem ber ábyrgð á keppninni eða vellinum.

## **Óeðlilegar vallaraðstæður**

Einhverjar eftirfarandi fjögurra skilgreindra aðstæðna:

- 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.

Nefndin getur skilgreint hvaða hindrun sem er óhreyfanlega hindrun, jafnvel þótt hún falli að skilgreiningu á hreyfanlegri hindrun.

### **Par/skollí**

Form högggleiks þar sem skor ákvarðast eins og í holukeppni og þar sem:

- Leikmaður eða lið vinnur eða tapar holu með því að ljúka holunni á færri eða fleiri höggum (bæði slegnum höggum og vítaföggum) en fast viðmiðunarskor sem nefndin hefur ákvarðað á holunni, og
- Sá leikmaður eða það lið vinnur keppnina sem hefur flestar unnar holur samanborið við tapaðar holur (það er, fjöldi unnninna hola er lagður saman og fjöldi tapaðra hola dreginn frá).

### **Rangur bolti**

Sérhver bolti annar en:

- Bolti í leik (hvort sem er upphaflegi boltinn eða skiptibolti),
- Varabolti (áður en hætt er 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.
- Bolti leikmannsins sjálfss, 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 leikmaðurinn á eða má leika bolta sínum samkvæmt reglunum.

Dæmi um leik frá röngum stað eru:

- Að leika bolta sem hefur verið lagður aftur á rangan stað eða hefur ekki verið lagður aftur þegar reglurnar krefjast þess.
- Að leika bolta sem hefur verið láttinn falla utan rétts lausnarsvæðis.
- Að taka lausn samkvæmt rangri reglu þannig að boltinn er láttinn falla og honum leikið frá stað sem ekki er heimill samkvæmt reglunum.
- Að leika bolta frá bannreit eða þegar bannreitur truflar fyrirhugaða stöðu eða sveiflu leikmannsins.

Leikmaður hefur ekki leikið af röngum stað í eftirfarandi tilfellum:

- Þegar bolta hefur verið leikið utan teigsins við að hefja leik á holu eða við að reyna að leiðréttu slík mistök (sjá reglu 6.1b), eða
- Þegar bolta hefur verið leikið þaðan sem hann stöðvaðist ef leikmaður hefur ekki endurtekið högg þegar hann átti að gera það.

## 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 leikmann við:

- Kylfuval,
- Að slá högg, eða
- Að ákveða hvernig eigi að leika, á meðan hola eða umferð er leikin.

**Pó** eru almennar upplýsingar ekki ráðlegging, svo sem um:

- Staðsetningu hluta á vellinum, til dæmis holunnar, flatarinnar, brautarinnar, vítasvæða, glompa eða bolta annars leikmanns,
- Fjarlægðir frá einum stað til annars,
- Vindátt, eða
- Golfreglurnar

## Ritari

Í höggleik, einstaklingurinn sem ber ábyrgð á að skrá skor leikmanns á skorkort leikmannsins og að staðfesta skorkortið. Ritarinn getur verið annar leikmaður, en þó ekki samherji.

Nefndin má tilnefna ritara leikmannsins eða upplýsa leikmennina um hvernig þeir megi velja ritara.

## Röng flöt

Sérhver flöt á vellinum, önnur en flöt holunnar sem leikmaðurinn er að leika. Röng flöt innifelur:

- Flatir allra annarra hola sem leikmaðurinn er ekki að leika,
- Venjulega flöt holunnar ef tímabundin flöt er í notkun, og
- Allar æfingaflatir fyrir pútt og vipp, nema nefndin undanskilji þær með staðarreglu.

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 leikmaðurinn notar við að leika holu, með því að láta annan bolta verða í leik.

Leikmaðurinn hefur skipt um bolta þegar hann setur nýja boltann í leik á einhvern hátt (sjá reglu 14.4) í stað upphaflegs bolta leikmannsins, hvort sem upphaflegi boltinn var:

- Í leik, eða
- Ekki lengur í leik vegna þess að boltanum hafði verið lyft af vellinum eða hann var týndur eða út af.

Skiptibolti verður bolti í leik jafnvel þótt:

- Hann hafi verið lagður aftur, láttinn falla eða lagður á rangan hátt eða á rangan stað, eða
- Leikmaðurinn átti, samkvæmt reglunum, að setja upphaflega boltann aftur í leik, í stað þess að skipta um bolta.

## **Skorkort**

Skjalið þar sem skor leikmanns á hverri holu er skráð í höggleik.

Skorkortið má vera á hvaða pappírs- eða rafrænu formi sem samþykkt er af nefndinni og gefur kost á að:

- Skrá skor leikmannsins fyrir hverja holu, og
- Ritarinn og leikmaðurinn staðfesti skorið, annaðhvort með áþreifanlegri undirskrift eða með rafrænni staðfestingu sem nefndin samþykkir.

Skorkort er óþarfít í holukeppni en leikmenn mega nota skorkort til að auðvelda sér að halda utan um stöðu leiksins.

## **Sokkinn**

Þegar bolti er í eigin boltafari sem myndaðist eftir síðasta högg leikmannsins og þar sem hluti boltans er neðan yfirborðs jarðar.

Ekki er nauðsynlegt að bolti snerti jarðveg til að vera sokkinn (til dæmis getur gras og lausung legið á milli boltans og jarðvegsins).

## **Stableford**

Leikform í höggleik þar sem:

- Skor leikmanns eða liðs á holu byggir á punktum sem ákvarðast með því að bera höggafjölda leikmannsins eða liðsins á holunni (slegin högg og vítað högg) saman við fast viðmiðunarskor sem nefndin ákveður fyrir holuna, og
- Sá leikmaður eða það lið vinnur keppnina sem lýkur öllum umferðum með flestum punktum.

## **Staða**

Viðmiðunarstaðurinn til að taka vítalusa 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.

### **Staður fyrir mestu mögulegu lausn**

Viðmiðunarstaðurinn til að taka vítalusa 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.

Hann er áætlaði staðurinn þar sem boltinn 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 höggini sem leikmaðurinn hefði slegið frá upphaflega staðnum, ef aðstæðurnar væru ekki fyrir hendi.

Að áætla þennan viðmiðunarstað krefst þess að leikmaðurinn ákveði kylfuval, stöðu, sveiflu og leiklínú sem leikmaðurinn hefði notað fyrir það högg.

Leikmaðurinn þarf ekki að herma eftir því höggi með því að taka sér raunverulega stöðu og sveifla kylfunni sem hann valdi (**þó** er mælt með því að leikmaðurinn geri það að jafnaði til að auðvelda sér að áætla staðinn af nákvæmni).

Staður fyrir mestu mögulegu lausn er fundinn með því að bera saman hlutfallslega truflun af legu boltans við svæði fyrirhugaðrar stöðu og sveiflu og, á flötinni, leiklínú. Til dæmis, þegar tekin er lausn frá tímabundnu vatni:

- Staður fyrir mestu mögulegu lausn getur verið þar sem boltinn er í grynnra vatni en þar sem leikmaðurinn mun standa (og hefur þannig meiri áhrif á stöðu en legu boltans eða sveiflu), eða þar sem boltinn er í dýpra vatni en þar sem leikmaðurinn mun standa (og hefur þannig meiri áhrif á legu boltans og sveiflu en á stöðu).
- Á flötinni kann staður fyrir mestu mögulegu lausn að byggjast á leiklínu þar sem boltinn þarf að fara í gegnum grynnsta tímabundna vatnið eða stystu leið í gegnum tímabundið vatn.

### **Svæði vallarins**

Þau fimm skilgreindu svæði sem eru á vellinum:

- Almenna svæðið.
- Teigurinn sem leikmaðurinn verður að leika af til að hefja leik á holunni sem hann er að leika.
- Öll vítasvæði.
- Allar glompur.
- Flót holunnar sem leikmaðurinn er að leika.

### **Teigur**

Svæðið þaðan sem leikmaðurinn verður að leika til að hefja leik á holunni sem hann er að leika.

Teigurinn er ferhyrnt svæði sem er tveggja kylfulengda djúpt og:

- Að framan afmarkast svæðið af línum á milli fremstu brúna tveggja teigmerkjana, eins og þau eru staðsett af nefndinni.
- Til hliðanna afmarkast svæðið af línum aftur frá ystu brúnum teigmerkjanna.

Teigurinn er eitt fimm skilgreindra svæða vallarins.

Öll önnur teigstæði á vellinum (hvort sem er á sömu holu eða á öðrum holum) eru hluti almenna svæðisins.

### **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 leikmaðurinn tekur sér 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 leikmaðurinn stígur á jörðina. Uppsöfnun vatns verður að sjást annaðhvort áður en eða eftir að staða er tekin.

Sértílvík:

- **Dögg og hrím** eru ekki tímabundið vatn.
- **Snjór og náttúrlegur ís** (annar en hrím) eru annaðhvort lausung eða, þegar það er á jörðinni, tímabundið vatn, að vali leikmannsins.
- **Manngerður ís** er hindrun.

## Týndur

Staða bolta sem hefur ekki fundist innan þriggja mínútna frá því að leikmaðurinn eða kylfuberi hans (eða samherji leikmannsins eða kylfuberi samherjans) hófu leit að honum. Bolti verður ekki týndur við það að leikmaðurinn lýsi hann týndan.

Ef leikmaður vísvitandi tefur að hefja leit í þeim tilgangi að láta aðra leita fyrir sig byrjar leitartíminn þegar leikmaðurinn hefði verið í aðstöðu til að leita, hefði hann ekki tafið komu sína á svæðið.

Ef leit hefst og er síðan stöðvuð tímabundið af gildum ástæðum (til dæmis þegar leikmaður stöðvar leit þegar leik er frestað eða þarf að víkja til hliðar til að annar leikmaður geti leikið) eða þegar leikmaðurinn hefur fyrir slysni talið sig þekkja rangan bolta:

- Er tíminn frá því truflunin varð og þar til leit hefst að nýju ekki talinn með, og
- Heimill leitartími er samtals þrjár mínútur, þar með talið tíminn áður en truflunin varð og eftir að leit hefst að nýju.

## Umferð

Átján eða færri holur, leiknar í þeirri röð sem nefndin ákveður.

## Utanaðkomandi áhrif

Allir eftirfarandi einstaklingar eða hlutir sem geta haft áhrif á bolta leikmanns, útbúnað eða völlinn:

- Sérhver einstaklingur (þar á meðal annar leikmaður), **nema** leikmaðurinn, kylfuberi hans, samherji leikmannsins, mótherji hans og kylfuberar þeirra,
- Sérhvert dýr,
- Sérhver náttúrulegur eða manngerður hlutur eða hvað annað sem er (þar á meðal annar bolti á hreyfingu), nema náttúruöflin, og
- Loft og vatn knúið af manna völdum, svo sem frá viftu eða vökvunarkerfi.

## 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:

- Þetta merkir að öll jörð og allt annað (svo sem náttúrulegir eða manngerðir hlutir) innan markanna eru innan vallar, hvort sem er á, ofan við eða neðan við yfirborð jarðar.
- Ef hlutur er bæði innan og utan markanna (til dæmis tröppur sem festar eru við vallarmarkagirðingu eða tré með rótum utan markanna og greinar sem slúta inn fyrir mörkin eða öfugt), er eingöngu sá hluti sem er utan markanna út af.

Mörkin ættu að vera skilgreind með vallarmarkahlutum eða línum:

- Vallarmarkahlutir: Þegar vallarmörk eru skilgreind með stikum eða girðingu ákvárdast mörkin af línumni 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 veggjum, 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 línumnar vallarmegin og línan sjálf er út af.

Þegar lína á jörðinni skilgreinir jaðar vallarmarkanna má nota stikur til að sýna hvar vallarmörkin eru.

Þegar stikur eru notaðar til að skilgreina eða sýna jaðar vallarmarkanna eru þær vallarmarkahlutir.

Vallarmarkastikur eða -línur ættu að vera hvítar.

### **Útbúnaðarreglur**

Forskriftir og aðrar reglur um kylfur, bolta og annan útbúnað sem leikmönnum er heimilt að nota á meðan umferð er leikin. Útbúnaðarreglurnar má finna á vefsíðinni RandA.org/EquipmentStandards.

### **Útbúnaður**

Allt sem er notað, klæðst, haldið á eða boríð af leikmanninum eða kylfubera hans.

Hlutir sem eru notaðir til að halda vellinum snyrtilegum, svo sem hrífur, eru aðeins útbúnaður á meðan haldið er á þeim eða þeir bornir af leikmanninum eða kylfubera hans.

Hlutir, aðrir en kylfur, sem eru bornir af einhverjum öðrum fyrir leikmanninn eru ekki útbúnaður, jafnvel þótt þeir tilheyri leikmanninum.

### **Vallarmarkahlutur**

Manngerður hlutur sem ákvarðar eða sýnir hvað er út af, svo sem veggir, girðingar, stikur og rimlagirðingar, þaðan sem vítaus lausn fæst ekki.

Þetta felur í sér alla sökkla og staura vallarmarkagirðingar, **en** ekki:

- Stög eða skástífur sem eru fest við veggi eða girðingar, eða
- Hlið, þrep, brýr eða sambærileg mannvirki sem notuð eru til að komast yfir vegg eða girðingu.

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 leikmaðurinn var að leika kann að vera:

- Út af, eða
- Týndur utan vítasvæðis.

Varabolti er ekki bolti leikmannsins í leik, nema hann verði í leik samkvæmt reglu 18.3c.

### **Vitað eða nánast öruggt**

Viðmið til að ákveða hvað gerðist varðandi bolta leikmanns, til dæmis hvort boltinn stöðvaðist 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 óyggjandi sannanir fyrir því að atburðurinn sem um ræðir hafði áhrif á bolta leikmannsins, svo sem þegar leikmaðurinn 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.

Með „öllum auðfáanlegum upplýsingum“ er meðal annars átt við allar upplýsingar sem leikmaðurinn býr yfir og allar upplýsingar sem hann getur aflað sér án mikillar fyrirhafnar og án þess að valda óhæfilegri töf á leik.

Þegar leitað er að bolta er einungis litið til þeirra upplýsinga sem lágu fyrir innan þriggja mínutna leitartímans þegar ákvarðað er hvort fyrir liggi vissa eða nánast öryggi.

## Vítasvæði

Svæði þar sem lausn er heimil gegn einu vítaþöggi ef bolti leikmannsins hafnar þar.

Vítasvæði er:

- Sérhvert vatnasvæði á vellinum (hvort sem það er merkt af nefndinni eða ekki), þar á meðal sjór, vatn, tjörn, á, skurður, drenskurður eða annar opinn vatnsfarvegur (jafnvel þótt hann sé vatnslaus), og
- Sérhver annar hluti vallarins sem nefndin skilgreinir vítasvæði.

Vítasvæði er eitt fimm skilgreindra svæða vallarins.

Tegundir vítasvæða eru tvær, aðgreindar með litnum sem notaður er til að merkja þau:

- Gul vítasvæði (merkt með gulum línum eða gulum stíkum) veita leikmanninum tvær aðferðir við lausn (reglur 17.1d(1) og (2)).
- Rauð vítasvæði (merkt með rauðum línum eða rauðum stíkum) veita leikmanninum 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:

- Petta merkir að öll jörð og allt annað (svo sem náttúrulegir eða manngerðir hlutir) innan jaðarsins er hluti vítasvæðisins, hvort sem það er á, yfir eða neðan við yfirborð jarðar.
- Ef hlutur er bæði innan og utan jaðarsins (svo sem brú yfir vítasvæði eða tré sem er rótfast innan jaðarsins en greinar þess slúta út fyrir mörkin, eða öfugt), er aðeins sá hluti sem er innan jaðarsins hluti vítasvæðisins.

Jaðar vítasvæðis ætti að skilgreina með stíkum, línum eða áþreifanlegum einkennum:

- Stíkur: Þegar jaðar vítasvæðis er skilgreindur með stíkum afmarkast jaðarinn af línumni á milli ytri brúna stíkanna niðri við jörðu og stíkurnar eru innan vítasvæðisins.
- Línur: Þegar jaðar vítasvæðis er skilgreindur með málaðri línu á jörðinni er jaðarinn ytri brún línumnar og línan sjálf er innan vítasvæðisins.
- Áþreifanleg einkenni: Þegar jaðar vítasvæðis er skilgreindur með áþreifanlegum einkennum (svo sem strönd, ógrónu svæði eða stoðvegg) ætti nefndin að tilgreina hvernig jaðar vítasvæðisins er skilgreindur.

Þegar jaðar vítasvæðis er skilgreindur með línum eða áþreifanlegum einkennum má nota stíkur til að sýna hvar vítasvæðið er.

Þegar stíkur eru notaðar til að skilgreina eða sýna jaðar vítasvæðis eru stíkurnar hindranir.

Ef nefndinni hefur láðst að merkja vatnssvæði sem er augljóslega hluti vítasvæðis (til dæmis með því að staðsetja stíkur þannig að hluti vatnsins í vítasvæðinu virðist vera innan almenna svæðisins) telst sá hluti vera innan vítasvæðisins.

Ef jaðar vatnasvæðis er ekki skilgreindur af nefndinni afmarkast jaðar þess vítasvæðis af náttúrulegum mörkum (þar sem jörð hallar að lægðinni sem getur innihaldið vatnið).

Ef opinn vatnsfarvegur er að jafnaði þurr (svo sem drenskurður eða affallssvæði sem er þurrt nema í miklum rigningum) getur nefndin skilgreint svæðið sem hluta almenna svæðisins (sem merkir að það er ekki vítasvæði).

## Völlur

Allt leiksvæðið innan marka sem sett eru af nefndinni:

- Öll svæði innan jaðars vallarmarka eru innan vallar og hluti vallarins.
- Öll svæði utan jaðars vallarmarka eru út af og ekki hluti vallarins.
- Vallarmörk framlengjast bæði upp frá jörðu og niður fyrir yfirborð jarðar.

Völlurinn samanstendur af fimm skilgreindum svæðum vallarins.

### **Þríleikur**

Form holukeppni þar sem:

- Hver þriggja leikmanna leikur sjálfstæðan leik gegn hinum tveimur leikmönnum á sama tíma, og
- Hver leikmaður leikur einum bolta sem er notaður í báðum leikjum hans.