R&A USGA

Golfreglur

Í gildi frá janúar 2019

vörður

GOLFSAMBAND ÍSLANDS GSÍ 1942

Golfvernd Varðar

Stundum verða óhöpp sem
ekkert FORE! getur bjargað.

Kynntu þér Golfvernd á vordur.is

vörður

Golfreglur

Í gildi frá janúar 2019

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

Íslensk þýðing: Hörður Geirsson

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

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

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

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

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

www.RandA.org www.USGA.org

Efnisyfirlit

Formáli 8

Hvernig nota á reglubókina 15

I. Grundvallaratriði leiksins (reglur 1-4) 17

Regla 1 - Leikurinn, hegðun leikmannsins og reglurnar 18
1.1 Golfleikurinn 18
1.2 Viðmið um hegðun leikmanna 18
1.3 Leikið samkvæmt reglunum 19

Regla 2 – Völlurinn 23
2.1 Vallarmörk og út af 23
2.2 Skilgreind svæði á vellinum 23
2.3 Hlutir eða aðstæður sem kunna að trufla leik 25
2.4 Bannreitir 25

Regla 3 – Keppnin 26
3.1 Grunnatriði allra golfkeppna 26
3.2 Holukeppni 27
3.3 Höggleikur 32

Regla 4 – Útbúnaður leikmannsins 36
4.1 Kylfur 36
4.2 Boltar 41
4.3 Notkun útbúnaðar 42

II. Að leika umferðina og holu (reglur 5-6) 47

Regla 5 – Að leika umferðina 48
5.1 Merking orðsins „umferð“ 48
5.2 Æfing á vellinum fyrir eða á milli umferða 48
5.3 Upphaf og lok umferðar 49
5.4 Leikið í ráshópum 50
5.5 Æfing á meðan umferð er leikin eða á meðan leikur hefur verið stöðvaður 51
5.6 Óþarfa tafir. Leikið rösklega 52
5.7 Að stöðva leik. Að hefja leik að nýju 53

Regla 6 – Að leika holu 57
6.1 Að hefja leik á holu 57

6.2 Að leika bolta af teignum 58
6.3 Bolti sem er notaður við leik holu 61
6.4 Leikröð þegar hola er leikin 63
6.5 Að ljúka leik á holu 66

III. Að leika boltanum (reglur 7-11) 67

Regla 7 – Leit að bolta: Að finna og þekkja bolta 68
7.1 Hvernig leita á að bolta á eðlilegan hátt 68
7.2 Hvernig þekkja á bolta 69
7.3 Að lyfta bolta til að þekkja hann 69
7.4 Bolti hreyfður af slysni við að reyna að finna hann eða þekkja hann 70

Regla 8 – Völlurinn leikinn eins og komið er að honum 71
8.1 Athafnir leikmanns sem bæta aðstæður sem hafa áhrif á höggið 71
8.2 Vísvitandi athafnir leikmanns til að breyta öðrum áþreifanlegum aðstæðum í þeim tilgangi að hafa áhrif á kyrrstæðan bolta sinn eða tilvonandi högg 75
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 76

Regla 9 – Bolta leikið þar sem hann liggur. Kyrrstæðum bolta lyft eða hann hreyfður 77
9.1 Bolta leikið þar sem hann liggur 77
9.2 Að ákvarða hvort bolti hreyfðist og hvað olli þá hreyfingunni 78
9.3 Bolti hreyfist vegna náttúruaflanna 78
9.4 Bolta lyft eða hann hreyfður af leikmanni 79
9.5 Bolta lyft eða hann hreyfður af mótherja í holukeppni 80
9.6 Utanaðkomandi áhrif lyfta bolta eða hreyfa hann 81
9.7 Boltamerki lyft eða það hreyft 82

Regla 10 – Að undirbúa og slá högg. Ráðlegging og aðstoð. Kylfuberar 83
10.1 Að slá högg 83
10.2 Ráðlegging og önnur aðstoð 85
10.3 Kylfuberar 88

Regla 11 – Bolti á hreyfingu hittir af slysni einstakling, dýr eða hlut. Vísvitandi athafnir til að hafa áhrif á bolta á hreyfingu 91
11.1 Bolti á hreyfingu hittir af slysni einstakling eða utanaðkomandi áhrif 91
11.2 Bolti á hreyfingu vísvitandi sveigður úr leið eða stöðvaður af einstaklingi 92
11.3 Að færa hluti vísvitandi eða breyta aðstæðum vísvitandi til að hafa áhrif á bolta á hreyfingu 94

IV. Sérstakar reglur fyrir glompur og flatir (reglur 12-13) 95

Regla 12 – Glompur 96

12.1 Hvenær bolti er í glompu 97
12.2 Að leika bolta í glompu 97
12.3 Sérstakar reglur um lausn vegna bolta í glompu 98

Regla 13 – Flatir 99

13.1 Athafnir sem eru leyfðar eða skyldugar á flötum 99
13.2 Flaggstöngin 104
13.3 Bolti yfir holubrún 108

V. Að lyfta bolta og setja hann aftur í leik (regla 14) 109

Regla 14 – Ferli vegna bolta: Að merkja, lyfta, hreinsa og leggja aftur. Að láta falla innan lausnarsvæðis. Leikið af röngum stað 110

14.1 Að merkja, lyfta og hreinsa bolta 110
14.2 Að leggja bolta aftur á ákveðinn stað 111
14.3 Að láta bolta falla innan lausnarsvæðis 114
14.4 Hvenær bolti er aftur í leik eftir að upphaflegi boltinn var ekki lengur í leik 119
14.5 Að leiðrétta mistök við að skipta um bolta, leggja aftur, láta falla eða leggja 119
14.6 Að slá næsta högg þaðan sem síðasta högg var slegið 121
14.7 Leikið af röngum stað 123

VI. Lausn án vítis (reglur 15-16) 125

Regla 15 – Lausn frá lausung og hreyfanlegum hindrunum (þar á meðal boltum eða boltamerkjum sem aðstoða við eða trufla leik) 126

15.1 Lausung 126
15.2 Hreyfanlegar hindranir 127
15.3 Bolti eða boltamerki aðstoða við leik eða trufla leik 130

Regla 16 – Lausn frá óeðlilegum vallaraðstæðum (þar á meðal óhreyfanlegum hindrunum). Hættulegar dýraaðstæður. Sokkinn bolti 133

16.1 Óeðlilegar vallaraðstæður (þar á meðal óhreyfanlegar hindranir) 133
16.2 Hættulegar dýraaðstæður 140
16.3 Sokkinn bolti 141
16.4 Að lyfta bolta til að athuga hvort hann er í aðstæðum þar sem lausn er leyfð 144

VII. Lausn gegn víti (reglur 17-19) 145

Regla 17 – Vítasvæði 146
17.1 Möguleikar vegna bolta innan vítasvæðis 146
17.2 Möguleikar eftir að bolta er leikið af vítasvæði 151
17.3 Engin lausn samkvæmt öðrum reglum vegna bolta innan vítasvæðis 154

Regla 18 – Fjarlægðarlausn. Bolti týndur eða út af. Varabolti 155
18.1 Fjarlægðarlausn gegn víti leyfð hvenær sem er 155
18.2 Bolti týndur eða út af: Taka verður fjarlægðarlausn 156
18.3 Varabolti 158

Regla 19 – Ósláanlegur bolti 162
19.1 Leikmaður má taka ósláanlega lausn hvar sem er, nema innan vítasvæðis 162
19.2 Lausnarmöguleikar vegna ósláanlegs bolta á almenna svæðinu eða á flötinni 162
19.3 Lausnarmöguleikar vegna ósláanlegs bolta í glompu 165

VIII. Ferli fyrir leikmenn og nefndina þegar álitamál koma upp við beitingu reglnanna (regla 20) 167

Regla 20 – Að leysa úr álitamálum um reglurnar á meðan umferð er leikin. Úrskurðir dómara og nefndarinnar 168
20.1 Að leysa úr álitamálum um reglurnar á meðan umferð er leikin 168
20.2 Úrskurðir vegna álitamála um reglurnar 172
20.3 Aðstæður sem reglurnar fjalla ekki um 174

IX. Önnur leikform (reglur 21-24) 175

Regla 21 – Önnur form höggleiks og holukeppni einstaklinga 176
21.1 Stableford 176
21.2 Hámarksskor 180
21.3 Par/skolli 182
21.4 Þríleikur holukeppni 185
21.5 Önnur form golfleiks 185

Regla 22 – Fjórmenningur (einnig þekkt sem slegið til skiptis) 186
22.1 Yfirlit um fjórmenning 186
22.2 Hvor samherji má koma fram fyrir liðið 186
22.3 Samherjar verða að slá til skiptis 187
22.4 Að hefja umferðina 187
22.5 Samherjar mega deila kylfum 188

Regla 23 – Fjórleikur 189
23.1 Yfirlit um fjórleik 189
23.2 Skor í fjórleik 189
23.3 Hvenær umferð hefst og lýkur. Hvenær holu lýkur 191
23.4 Annar eða báðir samherjar mega koma fram fyrir hönd liðsins 192
23.5 Athafnir leikmanns sem hafa áhrif á leik samherja 192
23.6 Leikröð liðs 193
23.7 Samherjar mega deila kylfum 194
23.8 Hvenær víti nær aðeins til annars samherjans eða til beggja samherjanna 194

Regla 24 – Sveitakeppnir 197
24.1 Yfirlit um sveitakeppnir 197
24.2 Keppnisskilmálar í sveitakeppnum 197
24.3 Liðsstjóri 197
24.4 Leyfilegar ráðleggingar í sveitakeppnum 198

X. Skilgreiningar 199

Atriðaorðaskrá 223

Aðrar útgáfur 240

Formáli að 2019 útgáfu golfreglnanna

Þessi bók inniheldur golfreglurnar sem taka munu gildi í janúar 2019. Með þessari útgáfu hafa golfreglurnar verið uppfærðar til að mæta núverandi þörfum leiksins. Útgáfan er afrakstur verkefnis um nútímavæðingu reglnanna sem unnið var af fyrrverandi og núverandi meðlimum reglunefnda R&A og USGA, ásamt fulltrúum ýmissa aðila sem tengjast leiknum, auk þess að endurspegla athugasemdir þúsunda kylfinga um heim allan.

Þessi vinna hefur lotið að víðtækum grundvallarbreytingum jafnhliða því sem haldið hefur verið í grunnhugmyndir og eðli leiksins, þar sem hliðsjón hefur verið höfð af þörfum allra kylfinga og reynt að auðvelda kylfingum að skilja reglurnar og að beita þeim. Innri samkvæmni endurskoðaðra reglna er meiri en áður og þær eru einfaldari og sanngjarnari.

Reglurnar eru mjög breyttar frá fyrri útgáfum. Þú munt sjá að þær eru skrifaðar á nútímalegra og einfaldara máli. Útlitinu er ætlað að auðvelda þér að skilja reglurnar og að finna það sem þú þarft. Myndum hefur verið fjölgað. Hverri reglu er nú fylgt úr hlaði með lýsingu á tilgangi reglunnar, til að lesandinn skilji betur grunnatriðin sem reglan byggir á.

Golfreglurnar verða að vera heildstæðar og veita svör við álitaefnum sem vakna í leik sem leikinn er um heim allan á mörgum ólíkum tegundum valla af leikmönnum á öllum getustigum. Til að aðstoða kylfinga höfum við einnig útbúið leikmannaútgáfuna sem við reiknum með að verði meira notuð en reglubókin, á vellinum og utan hans. Leikmannaútgáfan er stytt útgáfa reglnanna og inniheldur þær reglur sem skipta mestu máli við leik á vellinum. Til að aðstoða dómara, nefndir og aðra sem þurfa ítarlegri upplýsingar höfum við gefið út nýja opinberar leiðbeiningar sem innihalda túlkanir reglnanna og verkferli nefnda ásamt tillögum um skipulag almenns leiks og keppna. Allar þessar útgáfur má nálgast á pappírsformi og rafrænu formi.

Við teljum að kylfingum muni þykja nýju reglurnar sanngjarnari, einfaldari, meira aðlaðandi og betur sniðnar að þeim álitamálum sem golfíþróttin stendur frammi fyrir, svo sem í tengslum við leikhraða og umhverfismál.

Við þökkum reglunefndum okkar og starfsfólki fyrir þá gríðarlegu vinnu sem er að baki og sömuleiðis öllum öðrum sem lagt hafa hönd á plóg við þessa sögulegu endurskoðun.

David Bonsall
formaður
reglunefndar
R&A Rules Limited

Mark Reinemann
formaður
reglunefndar
United States Golf Association

Veistu hvað þú átt?

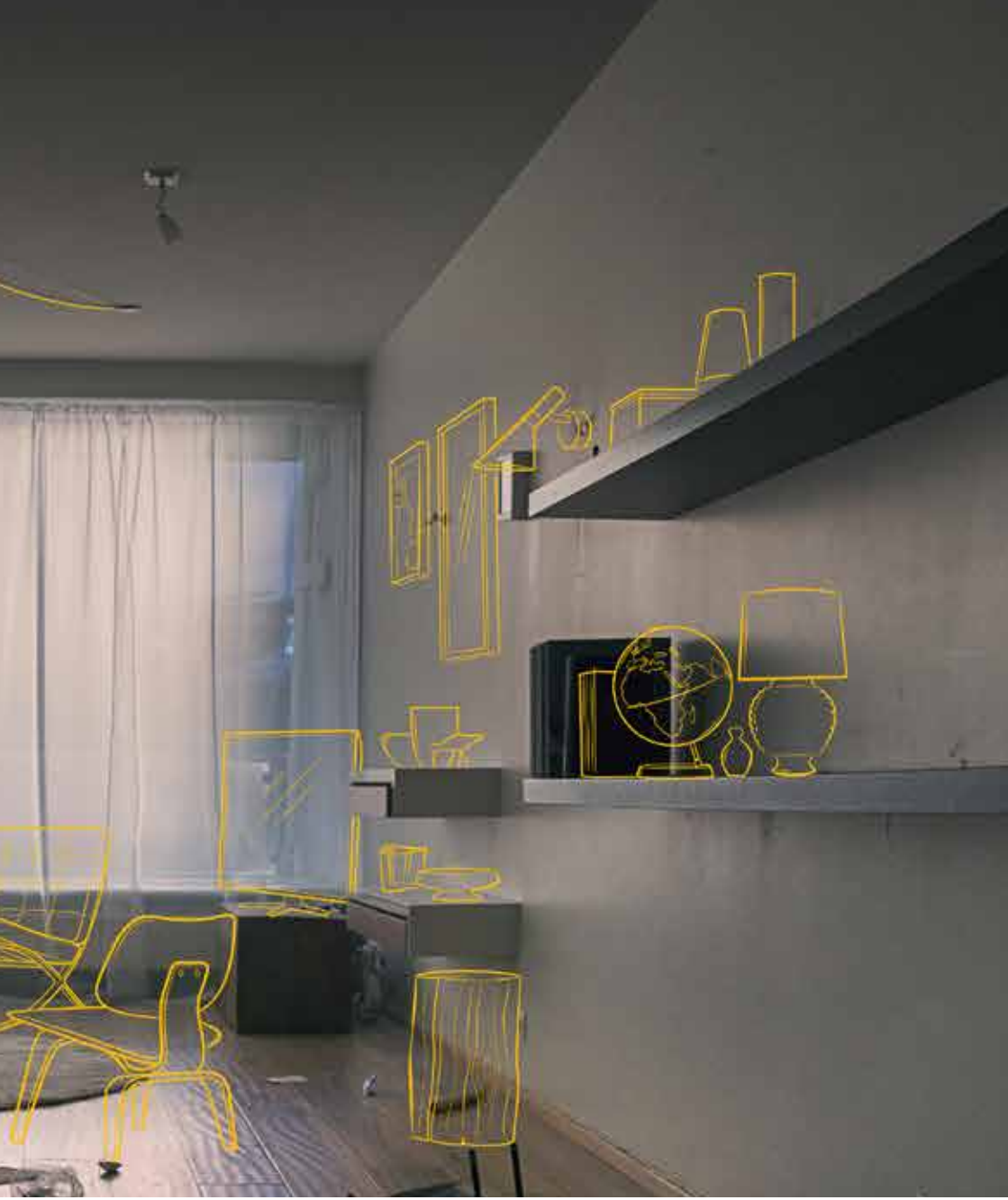
Það er sárt að sjá á bak verðmætum þegar eigur þínar falla í rangar hendur. Þá er dýrmætt að það sé tryggt að þú fáir tjónið bætt.

vörður

Veistu hvað þú átt?

Hvaða verðmæti leynast á þínu heimili?

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



vörður

Þú ert úr leik. Hvað tekur við?

Líf- og sjúkdómatryggingar

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

vörður

Ekki draga að tryggja líf þitt og heilsu

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

vörður

Hvernig nota á reglubókina

Golfreglunum er ætlað að vera yfirgripsmiklar og veita svör við þeim mörgu álitaefnum sem rísa í leik sem leikinn um allan heim, á mörgum tegundum valla og af leikmönnum á öllum getustigum.

Þessi reglubók er ætluð fyrir þá sem stjórna leiknum og þurfa svör við þeim fjölbreyttu spurningum sem vakna í tengslum við golfkeppnir.

Til að aðstoða alla kylfinga höfum við einnig útbúið leikmannaútgáfu golfreglnanna, sem er stytt útgáfa golfreglnanna og tekur á þeim álitamálum um reglurnar sem eru algengust á vellinum. Hins vegar, ef þú ert dómari eða meðlimur nefndarinnar ættir þú að leita svara í reglubókinni þegar þú þarft að úrskurða.

Þegar svara er leitað eða þegar greitt er úr álitaefnum um reglurnar á golfvellinum er efnisyfirlitið (fremst í bókinni) gagnlegt til að auðvelda þér að finna regluna sem á við um kringumstæðurnar.

Atriðaorðaskráin (aftast í bókinni) getur einnig aðstoðað þig við að finna fljótt regluna sem á við um kringumstæðurnar. Til dæmis:

- Ef leikmaður hefur af slysni hreyft bolta sinn á flötinni, finndu lykilorðin varðandi atvikið, svo sem „bolti hreyfður“ eða „flöt“.
- Viðeigandi reglur (regla 9.4 og regla 13.1d) má finna undir fyrirsögnunum „Bolti hreyfður“ og „Flöt“ í atriðaorðaskránni.
- Lestur þessara reglna mun staðfesta rétt svar.

Auk þess að nota efnisyfirlitið og atriðaorðaskrána í reglubókinni geta eftirfarandi atriði aðstoðað þig við að nota reglubókina á skilvirkan og nákvæman hátt.

Þekktu skilgreiningarnar

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

Staðreyndir málsins

Til að svara spurningum um reglurnar er nauðsynlegt að þekkja staðreyndir málsins. Þú ættir að hafa eftirfarandi á hreinu:

- Leikformið (er það holukeppni eða höggleikur, er þetta einstaklingskeppni, fjórmenningur, fjórbolti o.s.frv.)
- Hver á í hlut (er það leikmaðurinn, samherji hans eða kylfuberi, mótherjinn eða kylfuberi hans, eða utanaðkomandi áhrif).
- Á hvaða svæði vallarins varð atvikið (var það á teignum, í glompu, innan vítasvæðis, á flötinni o.s.frv.)
- Hvað gerðist.
- Hver var ætlun leikmannsins (hvað var leikmaðurinn að gera og hvað vildi hann gera).
- Hvenær varð atvikið (er leikmaðurinn enn á vellinum, hefur hann skilað skorkorti sínu, er keppninni lokið o.s.frv.).

Aðrar tilvísanir

Eins og fram kemur hér að fram ættu tilvísanir í reglubókina að veita svör við flestum spurningum sem vakna á golfvellinum. Til að aðstoða dómara, nefndir og aðra sem óska eftir ítarlegri upplýsingum höfum við gefið út „Opinberar leiðbeiningar“ sem innihalda túlkanir á golfreglunum og upplýsingar um verkferli nefnda, með leiðbeiningum um skipulag almenns leiks og golfkeppna.

I

Grundvallaratriði leiksins

REGLUR 1-4

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.**
- **Þú 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 leyfa eða ætlast til 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.

- Ganga vel um *völlinn*, til dæmis með því að leggja torfusnepla á sinn stað, slétta *glompur*, lagfæra boltaför og valda ekki óþarfa skemmdum á *vellinum*.

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

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

1.2b Hegðunarreglur

N*efndin* má setja eigin viðmið um háttsemi 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 háttsemi sem brýtur í bága við hegðunarreglurnar.

Sjá Verklag nefnda, hluta 5H (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 1-24 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 þátttökuskilyrði, form og dagsetningar keppninnar, fjölda *umferða* og fjölda og leikröð hola í *umferð*).

Sjá Verklag nefnda, hluta 5C og hluta 8 (staðarreglur og fyrirmyndir að leyfilegum staðarreglum), **hluta 5A** (keppnisskilmálar).

1.3b Að beita reglunum

(1) **Ábyrgð 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 vitneskju ásamt öðrum upplýsingum sem tiltækar 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 samþykkja „skynsamlegt mat“ leikmannsins við að ákvarða staðsetningu þegar reglunum er beitt**.

- Margar reglur krefjast þess að leikmenn ákvarði stað, línu, svæði eða aðra staðsetningu samkvæmt reglunum, svo sem við að:
  - » Áætla hvar bolti skar síðast jaðar *vítasvæðis*,
  - » Áætla eða mæla þegar bolti er látinn *falla* eða er lagður við að taka lausn, eða
  - » *Leggja* bolta *aftur* á upphaflegan stað (hvort sem sá staður er þekktur eða áætlaður).
- 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.
- Uppgötvi leikmaður, áður en *höggið* er slegið, að ákvörðunin var röng verður að leiðrétta 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 vítis 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 lítill 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 vítahöggi.
- 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 háttsemi (sjá reglu 1.2) eða ef hugsanlegur ávinningur er of mikill til að hægt sé að telja skor leikmannsins gilt.

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

- Hvorki leikmaður né n*efndin* hafa leyfi til að beita vítum á annan hátt, og
- Röng beiting vítis eða að víti sé ekki beitt skal aðeins gilda þegar of seint er að leiðrétta það (sjá reglur 20.1b(2)-(4), 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**. Ef leikmaður brýtur annaðhvort margar reglur eða sömu regluna endurtekið, áður en atburðarásin er rofin (t.d. með *höggi* eða því að reglubrotin uppgötvast), ráðast vítin sem leikmaðurinn hlýtur af því hvað hann gerði:

- Þegar brotin orsakast af ótengdum athöfnum. Leikmaðurinn hlýtur aðskilin víti fyrir hvert brot.
- Þegar brotin orsakast af einni athöfn eða tengdum athöfnum. Leikmaðurinn fær einungis eitt víti, **en** ef athöfnin eða athafnirnar fólu í sér brot á fleiri en einni reglu með ólíkum vítaákvæðum er alvarlegasta vítinu beitt. Til dæmis:
  - » Margföld brot vegna athafna. Ef ein athöfn eða tengdar athafnir leikmannsins brjóta í bága við fleiri en eina kröfu reglnanna varðandi að *merkja*, lyfta, hreinsa, láta *falla*, leggja eða *leggja* bolta *aftur*, þar sem vítið er eitt högg, t.d. með því að bæði lyfta bolta án þess að *merkja* staðsetningu hans og hreinsa boltann eftir að honum var lyft þegar það má ekki, fær leikmaðurinn **samtals eitt högg í víti**.
  - » Að leika bolta sem skipt var um, andstætt reglunum og frá röngum stað. Í *höggleik*, ef leikmaður leikur *skipti*bolta þegar skiptin voru ekki leyfð, sbr. reglu 6.3b, og leikur þeim bolta einnig frá *röngum stað*, í bága við reglu 14.7a, fær leikmaðurinn **samtals tvö högg í víti**.
  - » Blanda af brotum vegna athafna og brotum vegna skiptibolta eða rangs staðar. Í *höggleik*, ef stök athöfn leikmanns eða tengdar athafnir brjóta í bága við eina eða fleiri kröfur reglnanna þar sem vítið er eitt högg og leikmaðurinn brýtur einnig aðra eða báðar reglurnar um *skipti*bolta og að leika af *röngum stað* fær leikmaðurinn **samtals tvö högg í víti**.

Þó 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.

REGLA 2 Völlurinn

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 og tré.

MYND 2.2: SKILGREIND SVÆÐI VALLARINS

Almenna svæðið nær yfir allan völlinn nema eftirfarandi:

1. Teiginn
2. Glompur
3. Vítasvæði
4. Flötina

2.2b Sértæku svæðin fjögur

Sérstakar reglur gilda um þau fjögur *svæði vallarins* sem eru ekki innan a*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 sértæku *svæða vallarins* telst boltinn liggja á því sértæka *svæði vallarins*.
- Ef boltinn liggur á tveimur sértækum *svæðum vallarins* er litið svo á að hann liggi á því svæði sem er fyrr í eftirfarandi 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 *dýraholur, grund í aðgerð, óhreyfanlegar hindranir* og *tímabundið vatn* (regla 16.1).

Á hinn bóginn 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 5H(1) (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*.

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

Sjá Verklag nefnda, hluta 6C (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 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 hagsmuna.**

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 vítahöggum) 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 vítahögga), 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
- *Mótherjin*n 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. Þetta 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 máli).
  - » 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. Þetta 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.
- Að gefa leik. Þetta 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 bendingu).
- 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 vítalaust 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 vítalaust.
- Tilkynnt forgjöf of lág. Það er vítalaust og leikmaðurinn verður að leika samkvæmt tilkynntri forgjöf.

(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 holu fyrir mistök standa úrslit holunnar eins og leikmennirnir voru sammála um, nema þeir leiðrétti mistökin 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 vítahögg).

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.

Þegar 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**. Þegar 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.
- 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 þegar 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 leikmönnunum 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 leiðrétta 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 – Þegar 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 leiðrétta 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, 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.

3.3 Höggleikur

Tilgangur reglu:

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

- **Hver leikmaður keppir við alla hina leikmennina í keppninni.**
- **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 höggleik

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.

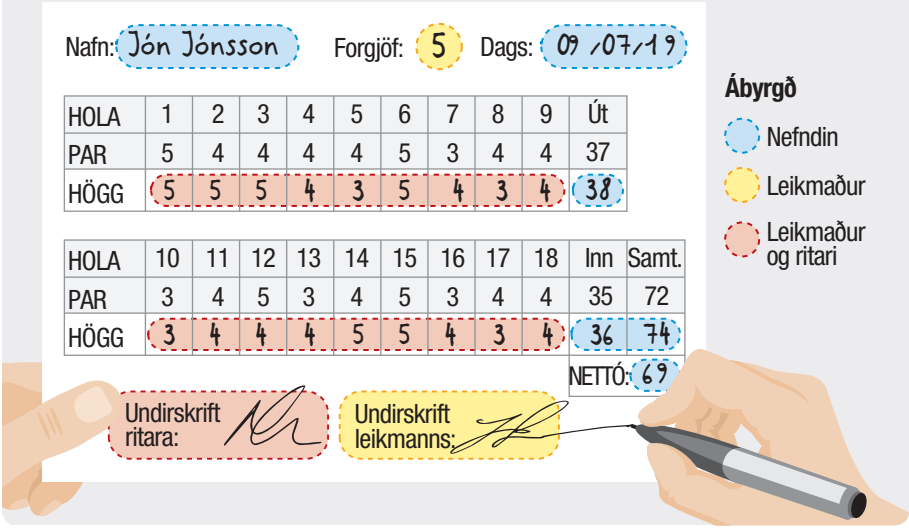
Leikmaðurinn verður að hafa sama *ritara* alla *umferðina*, nema *nefndin* samþykki breytingu, annaðhvort fyrir fram eða eftir að hún á sér stað.

(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 vítahögg) 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*.

MYND 3.3b: ÁBYRGÐ VARÐANDI SKORKORT Í HÖGGLEIK MEÐ FORGJÖF



(2) <u>**Ábyrgð leikmanns: Staðfesta skor á holunum og skila skorkorti**</u>. 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*, 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 þeirri 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).

(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 vítahögg 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 vítahöggi eða þeim vítahöggum sem hefðu átt að vera innifalin** í skori holunnar eða holanna, samkvæmt reglunum.

Þessi undantekning á ekki við:

- Þegar óþekkta vítið felst í frávísun, eða
- Þegar 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) **Skor í keppni með forgjöf**. Leikmaðurinn ber ábyrgð á að forgjöf hans sé á *skorkortinu*. Ef leikmaðurinn skilar *skorkorti* án réttrar forgjafar:

- Forgjöf á skorkorti of há eða hana vantar. Ef þetta hefur áhrif á höggafjöldann sem leikmaðurinn fær hlýtur hann **frávísun** úr forgjafarkeppninni. Annars er þetta vítalaust.
- Forgjöf á skorkorti of lág. Þetta er vítalaust og nettóskor keppandans gildir, samkvæmt lægri forgjöfinni.

(5) **Leikmaður ekki ábyrgur fyrir samlagningu skors eða beitingu forgjafar**. *Nefndin* er ábyrg fyrir að leggja saman skor á holum og að beita forgjafarhöggum í keppni með forgjöf.

Það er vítalaust þótt leikmaðurinn skili *skorkorti* með röngu heildarskori eða með rangri beitingu forgjafar.

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 leiðrétta 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*).

REGLA 4 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 má að öllu jöfnu ekki skipta um skemmdar eða týndar 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 *útbúnaðarreglnanna*:

- Kylfa sem er notuð við að slá *högg* verður að uppfylla kröfurnar bæði þegar hún er ný og einnig þegar henni hefur verið breytt á einhvern hátt, vísvitandi eða af slysni.
- **Hins vegar,** ef leikeiginleikar leyfilegrar kylfu breytast vegna slits við venjulega notkun er kylfan enn leyfileg.

Með „leikeiginleikum“ er átt við sérhvern hluta kylfunnar sem hefur áhrif á hvernig hún hegðar sér þegar *högg* er slegið, svo sem gripið, skaftið, kylfuhausinn, leguna eða fláann (þar á meðal legu og fláa á stillanlegri kylfu).

(2) Notkun 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 að öllu jöfnu ekki skipta um kylfuna. (Sjá reglu 4.1b(3) varðandi takmarkaða **undantekningu** þegar leikmaðurinn olli ekki skemmdunum).

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 *höggleik*, sem er ný *umferð*).

Það sem eftir er *umferðarinnar* má leikmaðurinn:

- Halda áfram að slá *högg* með skemmdu kylfunni, eða
- Láta gera við kylfuna með því að koma henni, að því marki sem hægt er, í það ástand sem hún var í áður en hún skemmdist við leik *umferðarinnar* eða við stöðvun leiks, með upphaflegu gripi, skafti og kylfuhaus. **Þó** má leikmaðurinn ekki:
  - » Tefja leik um of (sjá reglu 5.6a), eða
  - » Láta gera við neinar skemmdir sem voru á kylfunni áður en *umferðin* hófst.

„Skemmd á meðan *umferð* er leikin“ þýðir að leikeiginleikar 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 kasta henni eða misbjóða), eða
- Af einhverjum öðrum einstaklingi, vegna *utanaðkomandi áhrifa* eða *náttúruaflanna*.

Þó 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 kylfuhausinn (að undanskildu því að hreinsa hann) til að hafa áhrif á virkni kylfuhaussins þegar *högg* er slegið.

Undantekning - Stillanlegri kylfu breytt í upphaflega stillingu: Ef leikeiginleikum kylfu var breytt með stillingu og kylfunni er svo breytt í upphaflega stillingu, að því marki sem hægt er, áður en *högg* er slegið með henni er það vítalaust og nota má kylfuna til að slá *högg*.

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.
- **Þó** 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.

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).

Ef leikmaðurinn uppgötvar að hann er brotlegur við þessa reglu með því að hafa fleiri en 14 kylfur verður hann tafarlaust að taka umframkylfuna eða -kylfurnar úr leik 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 tafarlaust að taka kylfuna úr leik 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 eða skemmast. Ef leikmaður hóf leik með 14 kylfum, eða bætti við kylfum upp að 14 kylfu hámarkinu, og týnir síðan eða skemmir 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.

Undantekning - Skipt um kylfu ef leikmaðurinn olli ekki skemmdunum: Ef kylfa leikmanns skemmist á meðan *umferð* er leikin (þar á meðal á meðan leikur hefur verið stöðvaður samkvæmt reglu 5.7a) (sjá reglu 4.1a(2)) af *utanaðkomandi áhrifum* eða *náttúruöflunum* eða af öðrum einstaklingi en leikmanninum eða *kylfubera* hans:

- Má leikmaðurinn skipta skemmdu kylfunni út fyrir aðra kylfu samkvæmt reglu 4.1b(4).
- **Ef** leikmaðurinn gerir það verður hann tafarlaust að lýsa skemmdu kylfuna úr leik, samkvæmt aðferðinni í reglu 4.1c(1).

(4) Takmarkanir þegar bætt er við kylfu eða skipt um kylfu. Þegar leikmaður bætir við kylfu eða skiptir um kylfu, samkvæmt (1) eða (3), 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 á meðan *umferðin* er leikin.

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 hámarksleiðréttingu 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) **Á meðan umferð er leikin**. Þegar leikmaður uppgötvar á meðan hann leikur *umferð* að hann er brotlegur við reglu 4.1b(1), (2) eða (3) með því að hafa fleiri en 14 kylfur eða með því að slá *högg* með kylfu annars leikmanns, verður leikmaðurinn tafarlaust að grípa til ráðstafana sem gefa greinilega til kynna hvaða kylfa eða kylfur eru teknar úr leik.

Þetta má gera með því að:

- Lýsa þessu yfir við *mótherjann* í *holukeppni* eða *ritarann* eða annan leikmann í ráshópnum í *höggleik*, eða
- Gera eitthvað annað ótvírætt (svo sem að snúa kylfunni á hvolf í golfpokanum, leggja hana á gólfið 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 upphafs*teig* 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 springur 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**.

Ef ein athöfn eða tengdar athafnir leiða til brota fleiri en einnar reglu með eins höggs víti, sjá reglu 1.3c(4).

(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).

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 sem ranglega hefur verið *skipt* um eða að leika bolta frá *röngum stað*, andstætt reglu 4.2c: *Almennt víti* samkvæmt reglu 6.3b eða 14.7a.

Ef ein athöfn eða tengdar athafnir leiða til brota fleiri en einnar reglu, sjá reglu 1.3c(4).

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 boltum og kylfum 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 beitingu 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 *leiklínu* eða kylfuval, sem byggir á staðsetningu bolta leikmannsins).

Sjá Verklag nefnda, hluta 8 og fyrirmynd 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 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).
  - » **Þó** 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*.

Sjá Verklag nefnda, hluta 8 og fyrirmynd 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 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 fyrirmynd 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.

(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 vegna einnar athafnar eða tengdra athafna: *Almennt víti*.**
- **Víti fyrir annað brot, ótengt fyrsta brotinu: Frávísun**. Þetta víti á við þótt eðli brotsins sé gjörólíkt brotinu sem olli fyrsta vítinu.

II

Að leika umferðina og holu

REGLUR 5-6

REGLA 5 Að leika umferðina

Tilgangur reglu:

Regla 5 fjallar um hvernig umferð er leikin, svo sem hvar og hvenær 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 pútt og vipp á eða nærri fyrsta *teig* sínum og æfa á hvaða æfingasvæði sem er.
- Má leikmaður æfa á *vellinum* eftir að hafa lokið síðustu *umferð* sinni þann dag.

Sjá Verklag nefnda, hluta 8 og fyrirmynd 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*).

Víti fyrir brot á reglu 5.2:

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

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 leiðréttingar 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 æfinga*högg* 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

Á milli hola má leikmaður ekki slá æfinga*högg*.

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

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

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

Sjá Verklag nefnda, hluta 8 og fyrirmynd staðarreglu I-2 (*nefndin* má setja staðarreglu sem bannar æfingapútt eða æfingavipp á eða nærri *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 æfinga*högg*, **nema**:

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

Ef leikur í *holukeppni* er stöðvaður með samkomulagi leikmannanna og verður ekki hafinn að nýju sama dag mega leikmennirnir 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: Frávísun.**

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

5.6b Leikið rösklega

Golf*umferð* 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 reglu 6.4a).
- Í *höggleik* mega leikmenn leika þegar þeir eru tilbúnir, en þó með fullri árvekni og á ábyrgan hátt (sjá undantekningu við reglu 6.4b).

(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 5G (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 ótvíræða 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.
- Við leik á holu. Ef einhver leikmannanna í ráshópnum hefur hafið leik á holu ráða leikmennirnir því hvort þeir stöðva leik eða ljúka holunni.
  - » 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 vítið* (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* ákvarðar að kringumstæður réttlæti að leikmaðurinn stöðvaði ekki leik þegar hann átti að gera það.

Sjá Verklag nefnda, hluta 8 og fyrirmynd 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.

(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: 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

(1) **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).
  - » Ef *legan* eða aðrar *aðstæður sem hafa áhrif á höggið* hafa versnað gildir regla 8.1d.

(2) **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.

Ef ein athöfn eða tengdar athafnir leiða til brota fleiri en einnar reglu, sjá reglu 1.3c(4).

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 liggur.

(2) Höggleikur. Leikmaðurinn fær ***almenna vítið* (tvö vítahögg)** og verður að leiðrétta 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 vítahögg 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

*Teig*reglurnar 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.

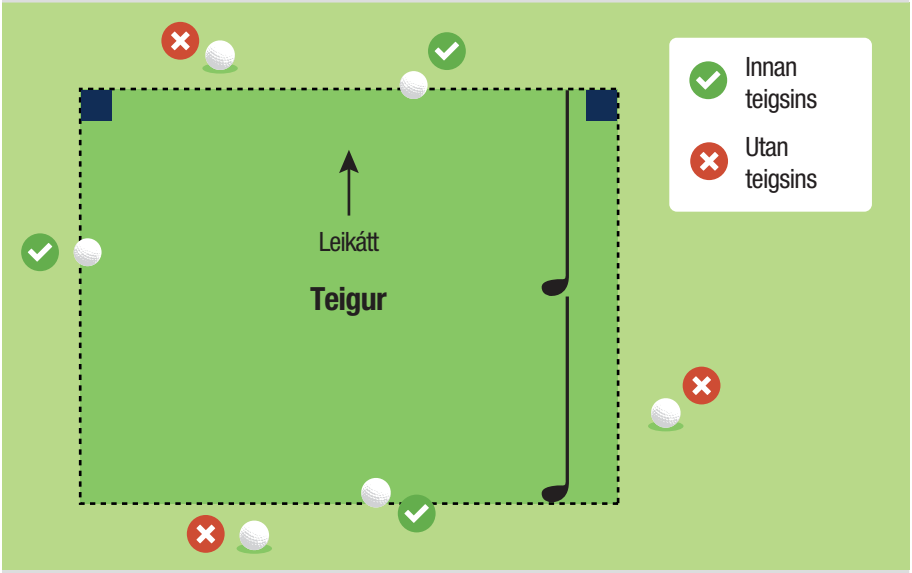
Þessi regla á einungis við um *teiginn* sem leikmaðurinn verður að leika frá til að hefja leik á holunni sem hann er að leika, ekki önnur teigstæði á *vellinum* (hvort heldur sem er á sömu holu eða á öðrum holum).

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, ótengt fyrsta brotinu: 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*.

Þó 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 þegar leikið er af teignum**.

- Staðsetning teigmerkjanna er ákveðin af *nefndinni* til að skilgreina hvern t*eig*. 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).

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 *tíinu* eða er felldur af *tíinu* 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 *tíinu* eða eftir að hann hefur fallið af *tíinu* 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 *tíi* 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.

Ef ein athöfn eða tengdar athafnir leiða til brota fleiri en einnar reglu, sjá reglu 1.3c(4).

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).
- 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 *skipti*boltinn verður að bolta *í leik* (sjá reglu 14.4):

- Er upphaflegi boltinn ekki lengur *í leik*, jafnvel þótt hann liggi á *vellinum*.
- Þetta 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 skipti*boltann *aftur*, lét hann *falla* eða lagði hann (1) á *rangan stað*, (2) á rangan hátt eða (3) með aðferð sem átti ekki við.

- Varðandi hvernig eigi að leiðrétta mistök áður en *skipti*boltanum 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 *skipti*boltanum, 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 *skipti*bolti:

- Fær leikmaðurinn ***almenna vítið***.
- Í *höggleik* verður leikmaðurinn síðan að ljúka holunni með *skipti*boltanum sem var settur ranglega *í leik*.

Ef ein athöfn eða tengdar athafnir leiða til brota fleiri en einnar reglu, sjá reglu 1.3c(4).

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 leiðrétta 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*:

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

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

- *Höggið* sem slegið var að *ranga boltanum* gildir ekki og ekki heldur frekari högg áður en mistökin eru leiðrétt (þ.e. slegin *högg* og öll vítahögg 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 leiðrétta hugsanlegt *alvarlegt brot* við að leika frá *röngum stað* (sjá reglu 14.7b) eða þegar hann er óviss um rétta aðferð (sja 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).

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

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, en þá 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 Þegar 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 Þegar 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**.

- Þegar leikmaður uppgötvar að hann verður að taka fjarlægðarlausn. Leikröð leikmannsins ræðst af því hvaðan hann sló síðasta *högg* sitt.
- Þegar 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 liggur (t.d. þegar upphaflegi boltinn er á *vítasvæði* eða verður dæmdur ósláanlegur).

(2) **Varabolta leikið**. Leikröðin er þannig að leikmaðurinn slær *varaboltann* strax eftir að hann slær fyrra *höggið* og áður en aðrir leika, **nema**:

- Þegar verið er að hefja leik á holu af *teignum* (sjá reglu 6.4c), eða
- Þegar leikmaðurinn bíður áður 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 vítið* (holutap)).
- Í *höggleik*, þegar leikmaðurinn leikur boltanum *í holu* samkvæmt reglu 3.3c.

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*).

III

Að leika boltanum

REGLUR 7-11

REGLA 7 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 *legun*a 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).
- 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 óþarft 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 vítahögg**.

Víti fyrir að leika bolta sem ranglega hefur verið *skipt* um eða að leika bolta frá *röngum stað*, andstætt reglu 7.3: *Almennt víti* samkvæmt reglu 6.3b eða 14.7a.

Ef ein athöfn eða tengdar athafnir leiða til brota fleiri en einnar reglu, sjá reglu 1.3c(4).

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.

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)). **Þó** 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.*

REGLA 8 Völlurinn leikinn eins og komið er að honum

Tilgangur reglu:

Regla 8 lýsir einu grundvallaratriði leiksins: „Leiktu völlinn eins og þú kemur að honum.“ Þegar bolti leikmannsins stöðvast verður leikmaðurinn að öllu jöfnu að sætta sig við þær aðstæður sem hafa áhrif á höggið og má ekki bæta þær áður en boltanum er leikið. Samt má leikmaður framkvæma tilteknar hóflegar athafnir þótt þær bæti þessar aðstæður og undir ákveðnum kringumstæðum má endurgera aðstæðurnar vítalaust, 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 eftirfarandi „*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 vítalaust 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.

Þó felst ekki í þessu leyfi til að:

- Þrýsta 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 fót*stöðu*, 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 þrýsta niður sandi og jarðvegi, eða fjarlægja dögg, hrím eða vatn (sjá reglu 6.2b(3)).

(9) Í *glompu*, slétta 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 náttúrulega hluti til að athuga hvort þeir eru lausir.

Hins vegar, ef í ljós kemur að hluturinn vex eða er fastur verður hluturinn að haldast fastur og koma verður honum eins nærri upphaflegri staðsetningu og hægt er.

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 annarri 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* eða manngerðs hlutar, 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**. Ef *aðstæðunum sem hafa áhrif á höggið* og versnuðu var breytt af leikmanninum, náttúrulegum hlut eða af *náttúruöflunum*, svo sem vindi eða vatni, má leikmaðurinn ekki *bæta*

þessar aðstæður, samkvæmt reglu 8.1a (**nema** eins og leyft er í reglum 8.1c(1), 8.1c(2) og 13.1c).

Víti fyrir að leika bolta sem ranglega hefur verið *skipt* um eða að leika bolta frá *röngum stað*, andstætt reglu 8.1d: *Almennt víti* samkvæmt reglu 6.3b eða 14.7a.

Ef ein athöfn eða tengdar athafnir leiða til brota fleiri en einnar reglu, sjá reglu 1.3c(4).

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 áþreifanlegum 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 áþreifanlegum 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 áþreifanlegum 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 áþreifanlegum 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 áþreifanlegum 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 breyti einhverjum slíkum áþreifanlegum aðstæðum til að halda *vellinum* snyrtilegum (til dæmis með því að slétta 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 vítalaust samkvæmt þessari reglu þótt leikmaðurinn breyti einhverjum slíkum áþreifanlegum aðstæðum til að halda *vellinum* snyrtilegum (til dæmis með því að slétta 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).

REGLA 9 Bolta leikið þar sem hann liggur. Kyrrstæðum bolta lyft eða hann hreyfður

Tilgangur reglu:

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

- **Ef bolti leikmannsins stöðvast og er síðan hreyfður úr stað af náttúruöflunum, svo sem vindi 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 nærri 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 vítis.

Víti fyrir að leika bolta sem ranglega hefur verið *skipt* um eða að leika bolta frá *röngum stað*, andstætt reglu 9.1: *Almennt víti* samkvæmt reglu 6.3b eða 14.7a.

Ef ein athöfn eða tengdar athafnir leiða til brota fleiri en einnar reglu, sjá reglu 1.3c(4).

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).
- Leikmaðurinn, þar á meðal *kylfuberi* hans (sjá reglu 9.4).
- *Mótherjinn* í *holukeppni*, þar á meðal *kylfuberi* hans (sjá reglu 9.5).
- *Utanaðkomandi áhrif*, þar á meðal aðrir leikmenn í *höggleik* (sjá reglu 9.6).

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).

(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 náttúruaflanna

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 – 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*).

Víti fyrir að leika bolta sem ranglega hefur verið *skipt* um eða að leika bolta frá *röngum stað*, andstætt reglu 9.3: *Almennt víti* samkvæmt reglu 6.3b eða 14.7a.

Ef ein athöfn eða tengdar athafnir leiða til brota fleiri en einnar reglu, sjá reglu 1.3c(4).

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 varð valdur að *hreyfingu* hans.

9.4a Hvenær leggja verður aftur bolta 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 fjórar **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 öðrum stað.

Undantekning 2 - Bolti hreyfður fyrir slysni áður en hann finnst: 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).

Víti fyrir að leika bolta sem ranglega hefur verið *skipt* um eða að leika bolta frá *röngum stað*, andstætt reglu 9.4: *Almennt víti* samkvæmt reglu 6.3b eða 14.7a.

Ef ein athöfn eða tengdar athafnir leiða til brota fleiri en einnar reglu, sjá reglu 1.3c(4).

9.5 Bolta lyft eða hann hreyfður af mótherja í holukeppni

Þessi regla á aðeins við þegar *vitað er eða nánast öruggt* að *mótherjinn* (þar á meðal *kylfuberi* hans) lyfti kyrrstæðum bolta leikmannsins eða olli *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 Þegar leggja verður aftur bolta sem var lyft eða var hreyfður

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

- Þegar *mótherjinn* gefur næsta *högg*, holu eða leikinn (sjá reglu 3.2b), eða
- Þegar *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 kyrrstæðan bolta leikmannsins eða veldur því að boltinn *hreyfist*, fær *mótherjinn* **eitt vítahögg**.

Þó eru nokkrar **undantekningar**:

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

- Þegar 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 slysni að boltinn *hreyfist* við að aðhafast eitthvað af því sem lýst er í undantekningum 2, 3 eða 4 í reglu 9.4b.

Víti fyrir að leika bolta sem ranglega hefur verið *skipt* um eða að leika bolta frá *röngum stað*, andstætt reglu 9.5: *Almennt víti* samkvæmt reglu 6.3b eða 14.7a.

Ef ein athöfn eða tengdar athafnir leiða til brota fleiri en einnar reglu, sjá reglu 1.3c(4).

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* 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).

Þetta 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 sem ranglega hefur verið *skipt* um eða að leika bolta frá *röngum stað*, andstætt reglu 9.6: *Almennt víti* samkvæmt reglu 6.3b eða 14.7a.

Ef ein athöfn eða tengdar athafnir leiða til brota fleiri en einnar reglu, sjá reglu 1.3c(4).

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 *boltamerki* leikmanns er 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 vítahögg**.

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 sem ranglega hefur verið *skipt* um eða að leika bolta frá *röngum stað*, andstætt reglu 9.7: *Almennt víti* samkvæmt reglu 6.3b eða 14.7a.

Ef ein athöfn eða tengdar athafnir leiða til brota fleiri en einnar reglu, sjá reglu 1.3c(4).

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 kylfan 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 vítalaust.

10.1b Að festa kylfuna

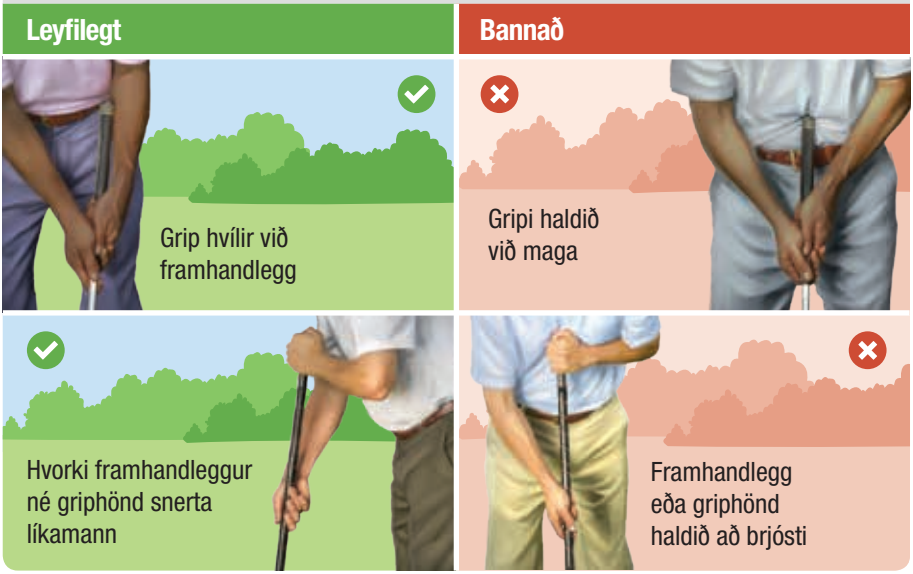
Við að slá *högg* má leikmaðurinn ekki festa kylfuna, hvorki:

- 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 líkamann 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



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

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 vítalaust ef slík staða er tekin af slysni eða til að forðast leiklínu annars leikmanns.

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 brot á reglu 10.1: *Almennt víti*.

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

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.
- 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.

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 benda á leiklínu vegna bolta sem er annars staðar en á flötinni**. Leikmaður má láta benda sér á *leiklínu* sína með því að:

- Láta *kylfubera* sinn eða einhvern annan standa á eða nærri *leiklínu* leikmannsins til að sýna hvar hún er, **en** viðkomandi verður að fara frá áður en *höggið* er slegið.
- Láta leggja einhvern hlut (svo sem golfpoka eða handklæði) á *völlinn* til að sýna *leiklínuna*, **en** hlutinn verður að fjarlægja áður en *höggið* er slegið.

(2) **Að benda á leiklínu vegna bolta sem er á flötinni**. Áður en *höggið* er slegið mega aðeins leikmaðurinn og *kylfuberi* hans benda á *leiklínu* leikmannsins, **þó** með eftirfarandi takmörkunum:

- Leikmaðurinn eða *kylfuberinn* mega snerta *flötina* með hönd, fæti eða einhverju sem þeir halda á, **en** mega ekki bæta *aðstæðurnar sem hafa áhrif á höggið*, í andstöðu við reglu 8.1a, og
- Leikmaðurinn eða *kylfuberinn* mega ekki leggja neinn hlut á *flötina* eða utan hennar til að sýna *leiklínuna*. Þetta er bannað, jafnvel þótt hluturinn sé fjarlægður áður en *höggið* er slegið.

Á meðan *höggið* er slegið má *kylfuberinn* ekki standa vísvitandi á eða nærri *leiklínu* leikmannsins eða gera neitt annað (svo sem að benda á tiltekinn stað á *flötinni*) til að benda á *leiklínuna*.

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

(3) **Ekki má leggja niður hluti til aðstoðar við að taka stöðu**. Leikmaður má ekki taka *stöðu* fyrir *höggið* með því að nota einhvern hlut sem var lagður niður af eða fyrir leikmanninn til að aðstoða við uppstillingu fóta eða líkama, svo sem kylfu sem er lögð á jörðina til að sýna *leiklínuna*.

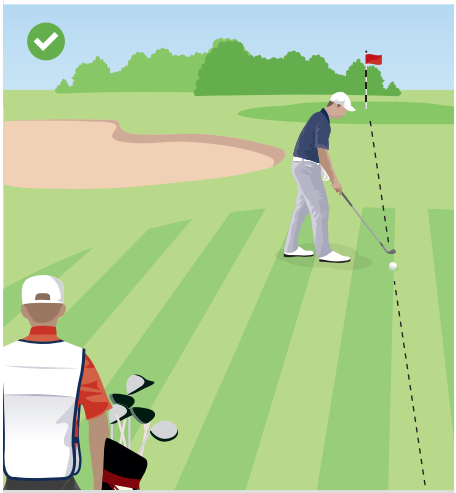
Taki leikmaðurinn *stöðu* andstætt þessari reglu sleppur hann ekki við víti þótt hann stígi upp úr *stöðunni* og fjarlægi hlutinn.

(4) **Takmarkanir á stöðu kylfubera aftan við leikmann**. Þegar leikmaður byrjar að taka sér *stöðu* fyrir *högg* og þar til *höggið* hefur verið slegið:

- Má *kylfuberi* leikmannsins ekki standa vísvitandi á eða nærri framlengingu *leiklínunnar* aftan við boltann, hver svo sem ástæða þess er.
- Taki leikmaðurinn *stöðu* andstætt þessari reglu sleppur hann ekki við víti þótt hann stígi frá.

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

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

Leyfilegt	Bannað
	
Kylfuberinn stendur ekki á eða nærri framlengingu leiklínunnar aftan við boltann þegar leikmaðurinn byrjar að taka sér stöðu fyrir höggið og, að því gefnu að kylfuberinn færi sig ekki í slíka stöðu áður en höggið er slegið, er þetta ekki brot á reglu 10.2b(4).	Kylfuberinn stendur á eða nærri framlengingu leiklínunnar aftan við boltann þegar leikmaðurinn byrjar að taka sér stöðu fyrir höggið. Því er þetta brot á reglu 10.2b(4).

Sjá reglur 22, 23 og 24 (í leikformum þar sem *samherjar* koma við sögu má *samherji* leikmanns og *kylfuberi samherjans* aðhafast það sama (og með sömu takmörkunum) og *kylfubera* leikmannsins er heimilt samkvæmt reglum 10.2b(2) og (4)).

(5) **Áþreifanleg aðstoð og skjól fyrir höfuðskepnunum**. Leikmaður má ekki slá *högg*:

- Á meðan hann þiggur áþreifanlega aðstoð frá *kylfubera* sínum eða einhverjum öðrum, eða
- Á meðan *kylfuberi* hans, annar einstaklingur eða hlutur er vísvitandi staðsettur til að veita skjól frá sólskini, regni, vindi eða öðrum höfuðskepnum.

Slík aðstoð eða skjól er leyfilegt áður en *högg* er slegið, **nema** það sem bannað er í reglum 10.2b(3) og (4).

Þessi regla bannar ekki leikmanni að skýla sjálfum sér fyrir höfuðskepnunum á meðan hann slær *högg*, svo sem með því að klæðast skjólfatnaði eða halda regnhlíf yfir höfði sínu.

Víti fyrir brot á reglu 10.2: *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.

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

Víti fyrir brot á reglu 10.3a:

- Leikmaðurinn fær ***almenna vítið*** 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 vítið*** 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).
- *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* eða eftir að leikmaðurinn hefur ákveðið að taka lausn samkvæmt reglu (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 innan *lausnarsvæðis* (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 víti samkvæmt viðeigandi reglu.

Þegar beiting reglu 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 látinn *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 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 vítið* (tvö vítahögg)**.

11.1b Leika verður boltanum þar sem hann liggur

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

Undantekning 1 – Þegar bolti, sem leikið var annars staðar en af flötinni, stöðvast á einstaklingi, dýri eða utanaðkomandi áhrifum á hreyfingu: Leikmaðurinn má ekki leika boltanum þar sem hann liggur. Þess í stað verður leikmaðurinn að taka lausn:

- Þegar boltinn liggur 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 bolti er á flötinni. Leikmaðurinn verður að leggja upphaflega boltann eða annan bolta á áætlaða staðinn beint undir staðnum þar sem boltinn stöðvaðist fyrst á einstaklingnum, *dýrinu* eða *utanaðkomandi áhrifum* á hreyfingu og nota við það aðferðir við að *leggja* bolta *aftur* samkvæmt reglum 14.2b(2) og 14.2e.

Undantekning 2 – Þegar bolti, sem leikið var af flötinni, hittir af slysni einstakling, dýr eða hreyfanlega hindrun (þar á meðal annan bolta á hreyfingu) á flötinni: *Höggið* gildir ekki og *leggja* verður upphaflega boltann eða annan bolta *aftur* á upphaflegan stað (sem verður að áætla ef hann er óþekktur) (sjá reglu 14.2), **nema** í þessum tveimur tilvikum:

- Bolti á hreyfingu hittir kyrrstæðan bolta eða boltamerki á flötinni. *Höggið* gildir og leika þarf boltanum þar sem hann liggur. (Sjá reglu 11.1a varðandi hvort um víti er að ræða í *höggleik*).
- Bolti á hreyfingu hittir af slysni flaggstöngina eða einstakling sem gætir flaggstangarinnar. Tekið er á þessu í reglu 13.2b(2), en ekki í þessari reglu.

Víti fyrir að leika bolta sem ranglega hefur verið *skipt* um eða að leika bolta frá *röngum stað*, andstætt reglu 11.1: *Almennt víti* samkvæmt reglu 6.3b eða 14.7a.

Ef ein athöfn eða tengdar athafnir leiða til brota fleiri en einnar reglu, sjá reglu 1.3c(4).

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 tilteknum 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 liggur. 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:

- Þegar 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.

- Þegar 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.
- Þegar boltinn hefði stöðvast út af. Leikmaðurinn verður að taka *fjarlægðarlausn* samkvæmt reglu 18.2.

(2) **Högg slegið af flötinni**. *Höggið* gildir ekki og *leggja* verður upphaflega boltann eða annan bolta *aftur* á upphaflega staðinn (sem þarf að áætla ef hann er óþekktur) (sjá reglu 14.2).

Víti fyrir að leika bolta sem ranglega hefur verið *skipt* um eða að leika bolta frá *röngum stað*, andstætt reglu 11.2: *Almennt víti* samkvæmt reglu 6.3b eða 14.7a.

Ef ein athöfn eða tengdar athafnir leiða til brota fleiri en einnar reglu, sjá reglu 1.3c(4).

11.3 Að færa 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).

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

- *Flaggstöng* sem hefur verið fjarlægð úr *holunni*,
- *Kyrrstæðan* bolta á *flötinni*, eða
- Annan *útbúnað* (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 brot á 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).

IV

Sérstakar reglur fyrir glompur og flatir

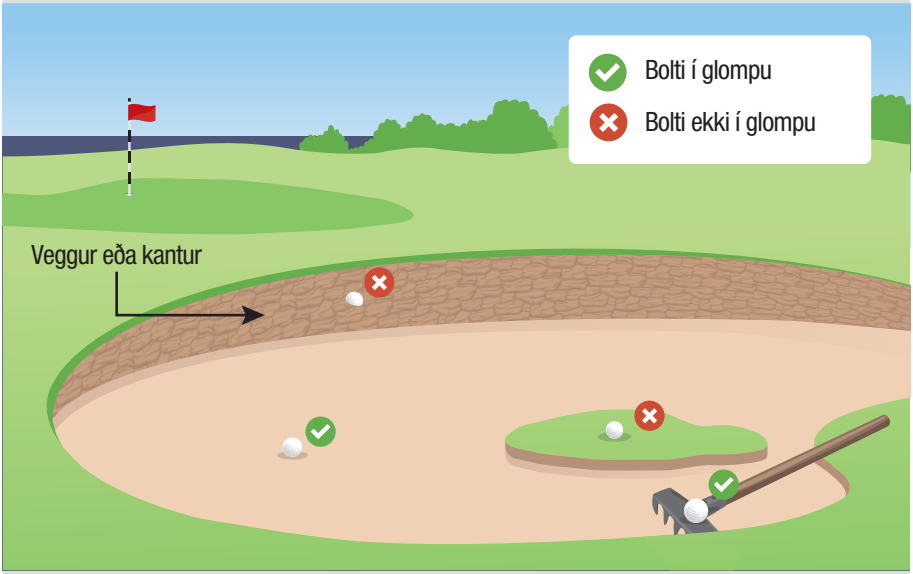
REGLUR 12-13

REGLA 12 Glompur

Tilgangur reglu:

Regla 12 er sérregla fyrir glompur, sem eru sérstaklega útbúin svæði til að reyna á hæfni 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 liggur:
  - » Á jörðinni þar sem sandur er að öllu jöfnu (til dæmis þegar sandur hefur fokið eða skolast í burtu), 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 liggur 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 *glompunni*.

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 *glompunni*, sem gerist við það.

12.2b Takmarkanir á að snerta sand í glompu

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

- Vísvitandi snerta sand í *glompunni* með hönd, kylfu, hrífu eða öðrum hlutum til að prófa ástand sandsins og öðlast þannig upplýsingar fyrir næsta *högg*, eða
- Snerta sand í *glompunni* með kylfu:
  - » Á svæðinu 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*.

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

- Grafa fæturna niður við að taka sér *stöðu* fyrir æfingasveiflu eða fyrir *höggið*,
- Slétta *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 vítið*** 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* má leikmaðurinn:

- Snerta sand í *glompunni*, vítalaust, samkvæmt reglu 12.2b(1) og
- Slétta sand í *glompunni* til að halda *vellinum* snyrtilegum, vítalaust, samkvæmt reglu 8.1a.

Þetta 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 *leiklínu* leikmannsins vegna næsta *höggs* utan *glompunnar*.

Hins vegar ef bolti sem hefur verið leikið úr *glompu* hafnar aftur í *glompunni* eða leikmaðurinn tekur lausn með því að láta bolta *falla* innan *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 *dýra*aðstæðna (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 vítalaust 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 og *leggja* verður boltann *aftur* á sinn upphaflega stað (sjá reglu 14.2).

13.1c Lagfæringar 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, vítalaust (**en** hvergi annars staðar á *vellinum*).

(2) **Lagfæra skemmdir**. Leikmaður má lagfæra skemmdir á *flötinni*, vítalaust, með því að viðhafa hóflegar athafnir til að koma *flötinni* eins nærri upphaflegu ástandi sínu og hægt er, **en** þó aðeins:

- Með því að nota hönd, fót eða aðra líkamshluta eða venjulegan flatargaffal, *tí*, kylfu eða svipaðan hluta venjulegs *útbúnaðar*, og
- Án þess að tefja leik um of (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 vítið*** fyrir brot á reglu 8.1a.

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

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

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 liggur 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 upphaflegan stað:

- Bolta áður lyft og hann lagður aftur. *Leggja* verður boltann *aftur* á upphaflegan stað (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).

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 eftirfarandi 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*.

Ef ein athöfn eða tengdar athafnir leiða til brota fleiri en einnar reglu, sjá reglu 1.3c(4).

Sjá Verklag nefnda, hluta 8 og fyrirmynd 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:
- Takmarkanir á staðsetningu lausnarsvæðisins:
  - » Það verður að vera á sama *svæði vallarins* og viðmiðunarstaðurinn,
  - » Það má ekki vera nær *holunni* en viðmiðunarstaðurinn, og
  - » Þar verður að vera full lausn frá öllum truflunum vegna *röngu flatarinnar*.

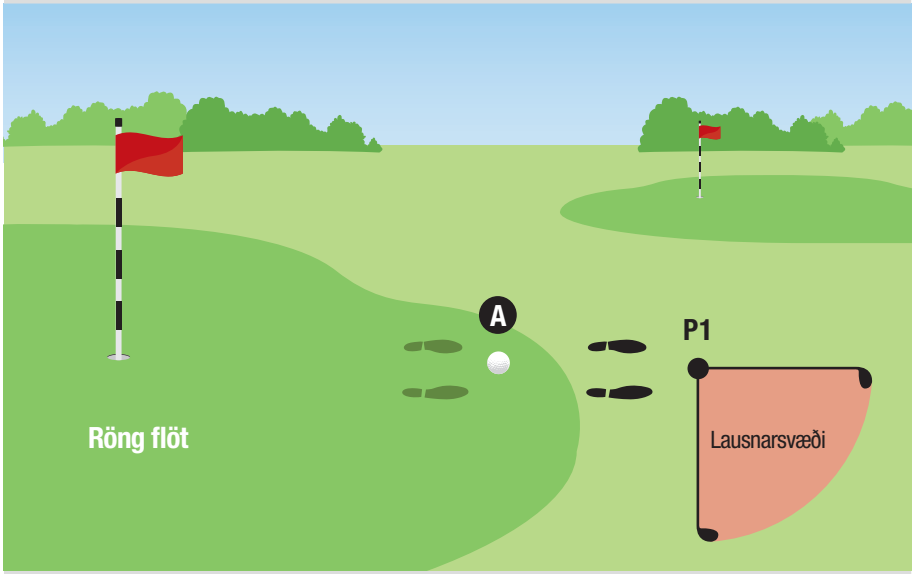
(3) **Engin lausn ef augljóslega óraunsætt**. Engin lausn er samkvæmt reglu 13.1f ef truflun á sér einungis stað vegna þess að leikmaðurinn velur kylfu, gerð *stöðu* eða sveiflu eða leikátt sem er augljóslega óraunsætt með tilliti til aðstæðna.

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

Víti fyrir að leika bolta sem ranglega hefur verið *skipt* um eða að leika bolta frá *röngum stað*, andstætt reglu 13.1: *Almennt víti* samkvæmt reglu 6.3b eða 14.7a.

Ef ein athöfn eða tengdar athafnir leiða til brota fleiri en einnar reglu, sjá reglu 1.3c(4).

MYND 13.1f: VÍTALAUS LAUSN FRÁ RANGRI FLÖT



Þegar truflun er frá rangri flöt verður að taka vítalausa lausn. Myndin gerir ráð fyrir rétthentum leikmanni. Bolti A liggur á rangri flöt og nálægasti staðurinn fyrir fulla lausn vegna bolta A er á stað P1, sem verður að vera á sama svæði vallarins og þar sem upphaflegi boltinn stöðvaðist (í þessu tilviki á almenna svæðinu). Lausnarsvæðið er innan einnar kylfulengdar frá viðmiðunarstaðnum, er ekki nær holunni en viðmiðunarstaðurinn og verður að vera á sama svæði vallarins og þar sem upphaflegi boltinn stöðvaðist. Leikmaðurinn verður að taka fulla lausn frá röngu flötinni.

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 vítið***.

(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 vítið***.

- **Þó** 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 vítið***.

- **Þó** 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 liggur.
- 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 liggur, 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 vítalaust og *leggja* verður boltann *aftur* á brún *holunnar* (sjá reglu 14.2).

Víti fyrir að leika bolta sem ranglega hefur verið *skipt* um eða að leika bolta frá *röngum stað*, andstætt reglu 13.2c: *Almennt víti* samkvæmt reglu 6.3b eða 14.7a.

Ef ein athöfn eða tengdar athafnir leiða til brota fleiri en einnar reglu, sjá reglu 1.3c(4).

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 *holu*brún er lyft eða hann *hreyfður* 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 náttúruaflanna.)

Ef *mótherjinn* í *holukeppni* eða annar leikmaður í *höggleik* vísvitandi lyftir eða *hreyfir* bolta leikmannsins þegar boltinn er yfir *holu*brún 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 vítahögg)**. *Leggja* verður boltann *aftur* á brún holunnar (sjá reglu 14.2).

V

Að lyfta bolta og setja hann aftur í leik

REGLA 14

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

Tilgangur reglu:

Regla 14 fjallar um hvenær og hvernig 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.

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

Mistök við beitingu þessara aðferða má leiðrétta vítalaust áður en boltanum er leikið, en leikmaðurinn fær víti ef hann leikur boltanum af röngum stað.

14.1 Að merkja, lyfta og hreinsa bolta

Þessi regla nær til þess að „lyfta“ vísvitandi kyrrstæðum bolta leikmannsins, þar á meðal að lyfta boltanum upp með höndinni, snúa honum eða valda því vísvitandi á annan hátt að boltinn *hreyfist* af upphaflegum stað sínum.

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**.

Ef ein athöfn eða tengdar athafnir leiða til brota fleiri en einnar reglu, sjá reglu 1.3c(4).

Þegar 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 – Kylfuberi má lyfta bolta leikmannsins á flötinni án leyfis: Þegar bolti leikmannsins liggur á *flötinni* má *kylfuberi* hans lyfta boltanum án leyfis leikmannsins.

Ef *kylfuberinn* lyftir boltanum án leyfis þegar boltinn liggur annars staðar en á *flötinni* fær leikmaðurinn **eitt vítahögg** (sjá reglu 9.4).

14.1c Að hreinsa bolta sem hefur verið lyft

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 sem hefur verið lyft, þegar ekki er leyfilegt að hreinsa hann, fær leikmaðurinn **eitt vítahögg**.

Ef ein athöfn eða tengdar athafnir leiða til brota fleiri en einnar reglu, sjá reglu 1.3c(4).

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

Þessa 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 vísvitandi að 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* (jafnvel þótt viðkomandi hafi ekki mátt það samkvæmt reglunum).

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

(2) **Hvernig leggja verður bolta aftur**. *Leggja* verður boltann *aftur* með því setja hann niður 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.

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

- Felur „staðsetning“ boltans einnig í sér lóðrétta 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 endurgerir ekki *leguna*, í andstöðu við þessa reglu, hefur hann leikið frá *röngum stað*.

(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 *kylfulengdar* 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, 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 sem ranglega hefur verið *skipt* um eða að leika bolta frá *röngum stað*, andstætt reglu 14.2: *Almennt víti* samkvæmt reglu 6.3b eða 14.7a.

Ef ein athöfn eða tengdar athafnir leiða til brota fleiri en einnar reglu, sjá reglu 1.3c(4).

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

Þessi 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:

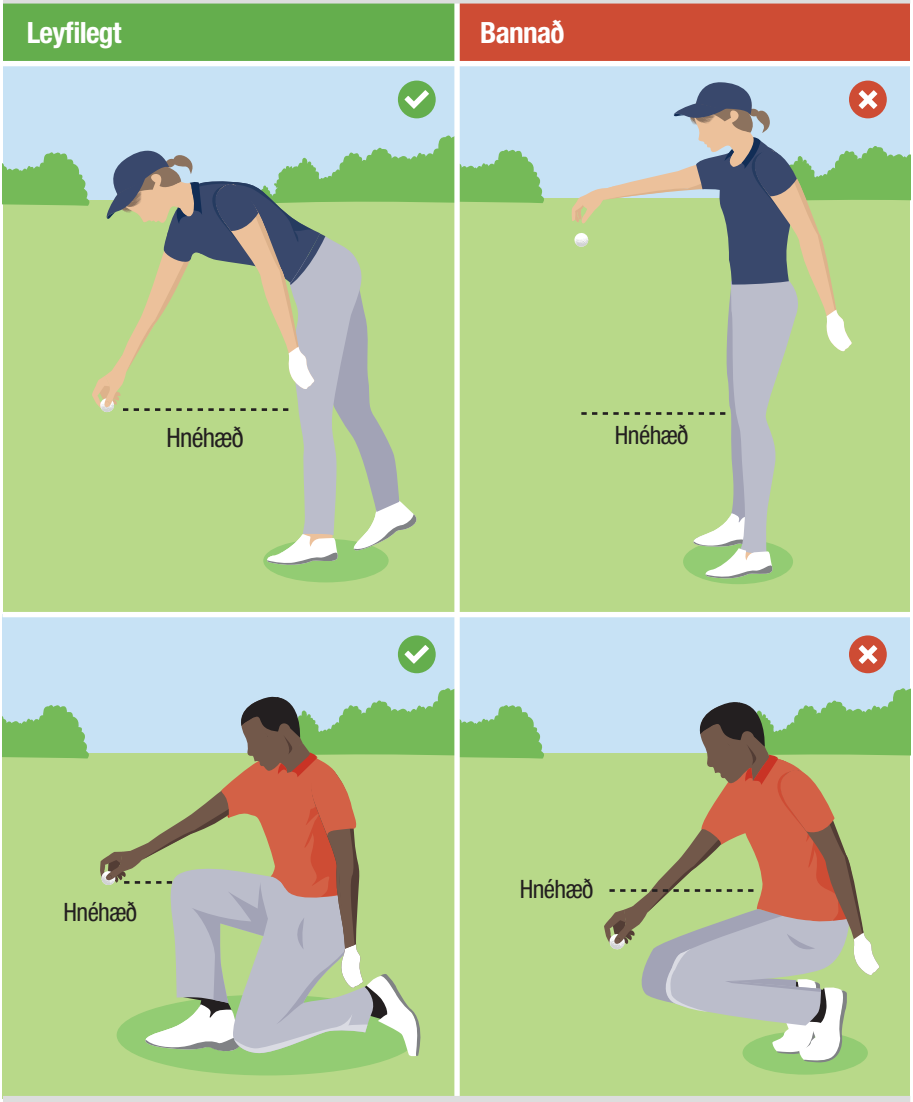
(1) **Leikmaðurinn verður að láta boltann falla**. Einungis leikmaðurinn má láta bolta sinn *falla*. Hvorki *kylfuberi* hans né neinn annar má gera það.

(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.

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 lausnarsvæðis**. Boltann verður að láta *falla* innan *lausnarsvæðisins*. Leikmaðurinn má standa innan eða utan *lausnarsvæðisins* þegar hann lætur boltann *falla*.

Ef bolti er látinn *falla* á rangan hátt, andstætt einni eða fleiri þessara krafna:

- 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 látinn *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 látinn *falla* á rangan hátt:

- Ef boltanum var leikið frá *lausnarsvæðinu* fær leikmaðurinn ***eitt vítahögg*** (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 vítið***.

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

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

(1) **Leikmaður hefur lokið við að taka lausn þegar bolti sem var látinn 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 liggur.
- Ef boltinn stöðvast utan *lausnarsvæðisins* verður leikmaðurinn að fara að samkvæmt reglu 14.3c(2).

Í báðum tilvikum er það vítalaust fyrir alla leikmenn þótt bolti sem er látinn falla á réttan hátt hitti fyrir slysni einhvern einstakling, *útbúnað* eða önnur *utanaðkomandi áhrif* áður en boltinn stöðvast.

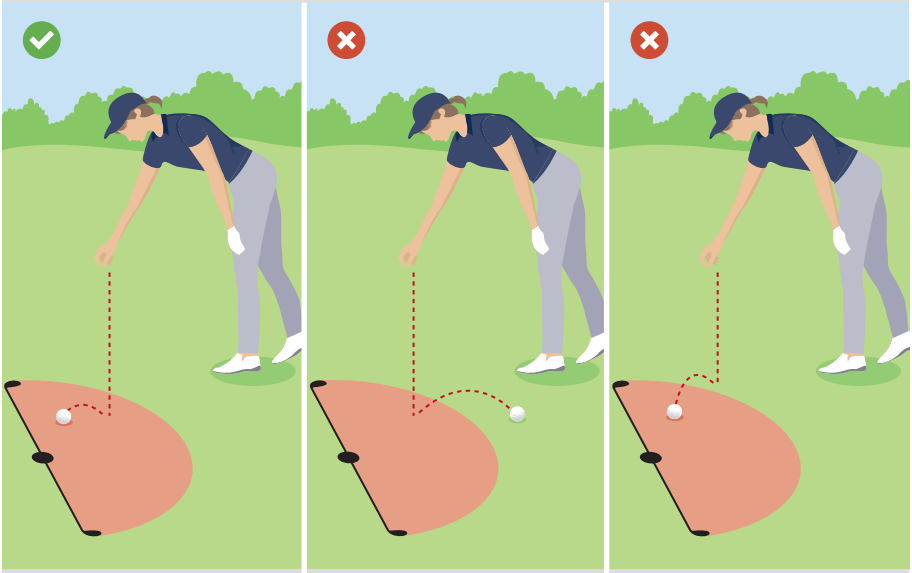
Undantekning – Þegar bolti sem er látinn falla á réttan hátt er vísvitandi sveigður úr leið eða stöðvaður af einhverjum einstaklingi: Varðandi hvað eigi að gera þegar bolti sem hefur verið látinn *falla* er vísvitandi sveigður úr leið eða stöðvaður af einhverjum einstaklingi áður en boltinn stöðvast, sjá reglu 14.3d.

(2) **Hvað gera á ef bolti sem er látinn falla á réttan hátt stöðvast utan lausnarsvæðis.** Ef boltinn stöðvast utan *lausnarsvæðisins* verður leikmaðurinn að láta bolta *falla* í annað sinn á réttan hátt.

Ef sá bolti stöðvast einnig 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 látinn *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.

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



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

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

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

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

Með tilliti til þessarar reglu telst bolti sem hefur verið látinn *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 *kylfubera* leikmannsins) sem leikmaðurinn staðsetti vísvitandi eða skildi eftir á tilteknum stað svo að *útbúnaðurinn*, hluturinn eða einstaklingurinn kynni að sveigja boltann úr leið eða stöðva hann.

Þegar bolti sem er látinn *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 vítið***.

Undantekning – Þegar engar raunhæfar líkur eru á að bolti muni stöðvast innan lausnarsvæðis: Ef bolti sem er látinn *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 látinn *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 látinn falla, andstætt reglu 14.3: *Almennt víti* samkvæmt reglu 14.7a.

Ef ein athöfn eða tengdar athafnir leiða til brota fleiri en einnar reglu, sjá reglu 1.3c(4).

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 *týndur* 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
- *Leggur aftur*, lætur *falla* eða leggur upphaflega boltann eða annan bolta á *völlinn*, í þeim tilgangi að setja boltann *í leik*.

Ef leikmaðurinn setur bolta 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
- Leikmaðurinn *lagði aftur*, lét *falla* eða lagði boltann (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 leiðrétta mistök við að skipta um bolta, leggja aftur, láta falla eða leggja

14.5a Leikmaður má lyfta bolta til að leiðrétta mistök, áður en boltanum er leikið

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*, látinn *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 leiðrétta mistökin.
- **Þó** er þetta einungis leyfilegt áður en boltanum er leikið.

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 ræðst af eðli mistakanna:

(1) **Þegar bolti var settur í leik samkvæmt reglu sem átti ekki við**.

- Við að leiðrétta 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 leiðrétta 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.

(2) **Þegar bolti var settur í leik samkvæmt reglu sem átti við aðstæðurnar, en boltinn var látinn falla eða lagður á röngum stað**.

- Við að leiðrétta 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 leiðrétta mistökin með því að taka áfram lausn samkvæmt reglu 19.2, en má nota hvaða lausnaraðferð sem er í reglum 19.2a, b eða c.

(3) **Þegar bolti var settur í leik samkvæmt reglu sem átti við og var látinn falla eða lagður á réttum stað en reglan krefst þess að boltinn sé látinn falla aftur eða sé lagður aftur**.

- Við að leiðrétta 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 (1) látinn *falla* á réttu *lausnarsvæði* en (2) var látinn *falla* á rangan hátt (sjá reglu 14.3b), eða boltinn stöðvaðist utan *lausnarsvæðisins* (sjá reglu 14.3c), verður leikmaðurinn að leiðrétta mistökin með því að taka áfram lausn samkvæmt reglu 19.2 og verður að nota sömu lausnaraðferð (hliðarlausn samkvæmt reglu 19.2c).

14.5c Vítalaust að lyfta bolta til að leiðrétta mistök

Þegar bolta er lyft samkvæmt reglu 14.5a til að leiðrétta mistök:

- Fær leikmaðurinn ekkert víti fyrir athafnir sem tengjast þeim bolta eftir mistökin og áður en boltanum var lyft, svo sem fyrir að valda því fyrir slysni að boltinn *hreyfist* (sjá reglu 9.4b).
- **Hins vegar**, ef þessar sömu athafnir brutu einnig í bága við reglu í tengslum við boltann sem var settur *í leik* til að leiðrétta mistökin (svo sem þegar þessar athafnir *bæta aðstæður sem hafa áhrif á höggið*, bæði vegna boltans sem nú er *í leik* og upphaflega boltans áður en honum var lyft) gildir vítið um leik boltans sem nú er *í leik*.

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 (það er, 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 viðmiðunarstað: Ein *kylfulengd*, **þó** með eftirfarandi takmörkunum:
- Takmarkanir á staðsetningu lausnarsvæðisins:
  - » Það verður að vera á sama *svæði vallarins* og viðmiðunarstaðurinn, og
  - » Það má ekki vera nær *holunni* en viðmiðunarstaðurinn.

14.6c Síðasta högg slegið af flötinni

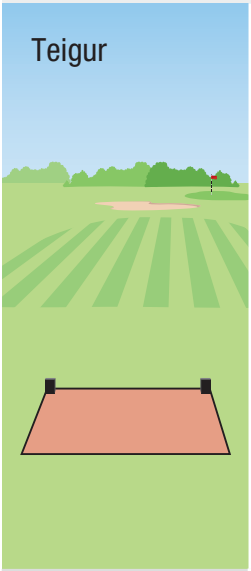
Leggja verður upphaflega boltann eða annan bolta á staðinn þar sem síðasta *högg* var slegið (staðinn þarf að áætla ef hann er óþekktur) (sjá reglu 14.2), með þeim aðferðum við að *leggja* bolta *aftur* sem lýst er í reglum 14.2b(2) og 14.2e.

Víti fyrir að leika bolta af *röngum stað*, andstætt reglu 14.6: *Almennt víti* samkvæmt reglu 14.7a.

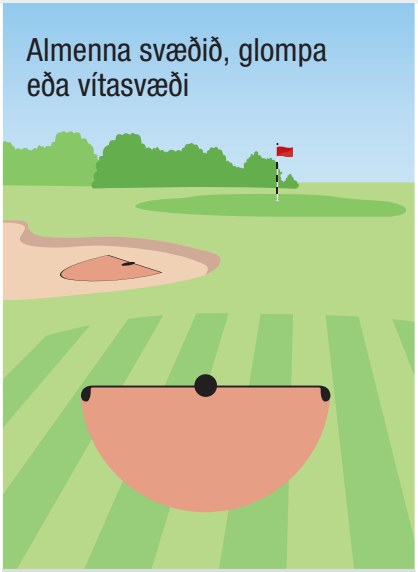
Ef ein athöfn eða tengdar athafnir leiða til brota fleiri en einnar reglu, sjá reglu 1.3c(4).

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

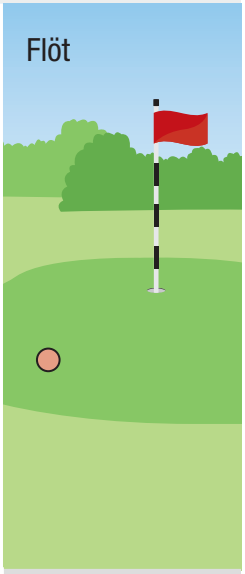
Þegar leikmaður þarf eða velur að slá næsta högg þaðan sem síðasta högg var slegið, ræðst það hvernig hann setur bolta í leik af því á hvaða svæði vallarins síðasta högg var slegið.



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



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



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

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*.

Ef ein athöfn eða tengdar athafnir leiða til brota fleiri en einnar reglu, sjá reglu 1.3c(4).

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 leiðrétta mistökin.
- Alvarlegt brot.
  - » Leikmaðurinn verður að leiðrétta 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 óvíst 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 reynir að leiðrétta mistök verður að tilkynna það nefndinni**. Ef leikmaðurinn reynir að leiðrétta mistökin í (1) með því að leika bolta af réttum stað:

- Verður leikmaðurinn að tilkynna það *nefndinni* áður en hann skilar *skorkortinu*.
- Þetta á við hvort sem leikmaðurinn lauk holunni einungis með þeim bolta eða með tveimur boltum (og jafnvel þótt hann fái sama skor með báðum boltunum).

Tilkynni leikmaðurinn þetta ekki til *nefndarinnar* fær hann **frávísun**.

(3) **Þegar leikmaður reyndi að leiðrétta mistök 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 vítið* samkvæmt reglu 14.7a** (sem þýðir að **tveimur vítahöggum** er bætt við skorið með þeim bolta).
  - » Ef öðrum bolta var leikið er öllum höggum með þeim bolta sleppt (þ.e. slegnum *höggum* og öllum vítahöggum sem orsökuðust beinlínis af leik þess bolta).
- Alvarlegt brot.
  - » Skorið með boltanum sem var leikið til að leiðrétta mistökin við að leika af *röngum stað* gildir, og leikmaðurinn **fær *almenna vítið* samkvæmt reglu 14.7a** (sem þýðir að **tveimur vítahöggum** 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 vítahöggum sem orsökuðust beinlínis af leik þess bolta).
  - » Ef boltanum sem var leikið til að leiðrétta mistökin var einnig leikið af *röngum stað*:
    - – Ef *nefndin* ákvarðar að þetta hafi ekki verið *alvarlegt brot*, fær leikmaðurinn ***almenna vítið* (tvö vítahögg til viðbótar) samkvæmt reglu 14.7a**, sem þýðir að **samtals fjórum vítahöggum** 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**.

VI

Lausn án vítis

REGLUR 15-16

REGLA 15 Lausn frá lausung og hreyfanlegum hindrunum (þar á meðal boltum eða bolta-merkjum sem aðstoða við eða trufla leik)

Tilgangur reglu:

Regla 15 fjallar um hvenær og hvernig leikmaður má taka lausn án vítis frá lausung og hreyfanlegum hindrunum.

- **Þessir hreyfanlegu náttúrulegu og manngerðu hlutir eru ekki taldir hluti af áskoruninni við að leika völlinn og í flestum tilvikum má leikmaðurinn fjarlægja þá þegar þeir trufla leik.**
- **Þó þarf leikmaðurinn að fara varlega við að hreyfa lausung nærri 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 hönd eða fæti, kylfu eða öðrum *útbúnaði*).

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 vítahögg**, **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 hreyfingu á *lausung* við að *merkja* staðsetningu bolta, lyfta honum eða *leggja* hann *aftur*, eða valda því að hann *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 vítahögg** 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 sem ranglega hefur verið *skipt* um eða að leika bolta frá *röngum stað*, andstætt reglu 15.1: *Almennt víti* samkvæmt reglu 6.3b eða 14.7a.

Ef ein athöfn eða tengdar athafnir leiða til brota fleiri en einnar reglu, sjá reglu 1.3c(4).

15.2 Hreyfanlegar hindranir

Þessi regla fjallar um lausn án vítis, sem er heimil frá manngerðum hlutum sem falla að skilgreiningu á *hreyfanlegum hindrunum*.

Reglan veitir ekki lausn frá *óhreyfanlegum hindrunum* (annars konar lausn án vítis er veitt samkvæmt reglu 16.1) eða *vallarmarkahlutum* eða *hlutum vallar* (þar sem engin lausn án vítis er í boði).

15.2a Lausn frá hreyfanlegum hindrunum

(1) <u>Að fjarlægja hreyfanlega hindrun</u>. Fjarlægja má *hreyfanlega hindrun* hvar sem er á *vellinum* eða utan hans, vítalaust. 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).

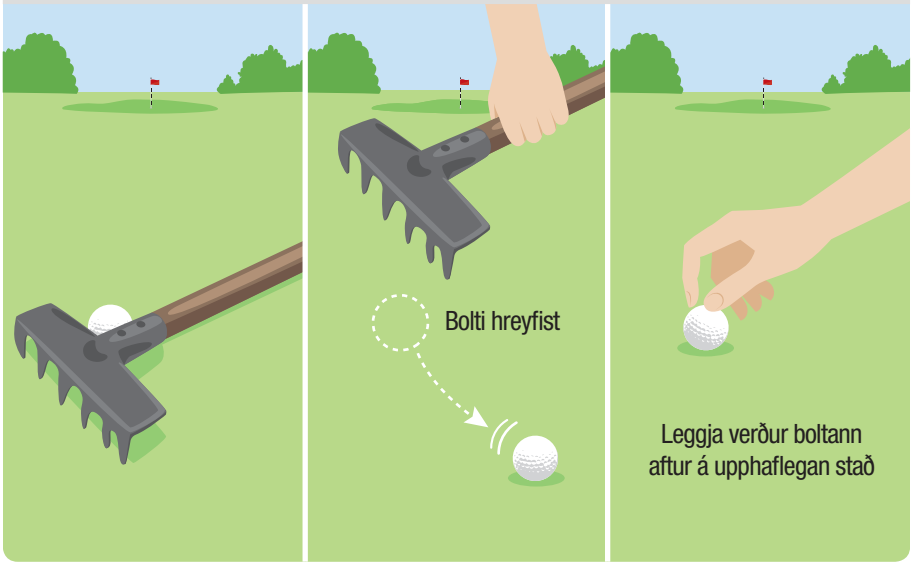
Ef bolti leikmanns *hreyfist* þegar leikmaðurinn fjarlægir *hreyfanlega hindrun*:

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

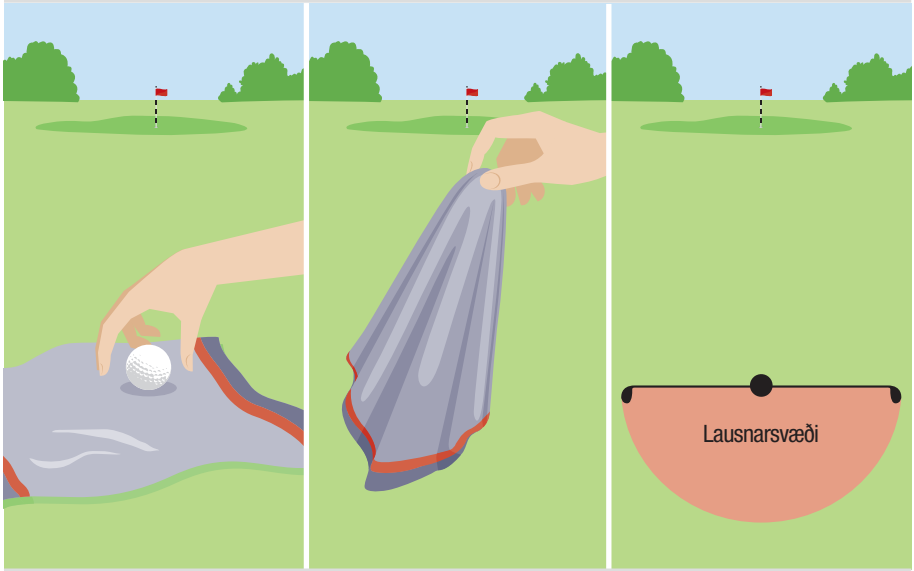
(2) **Lausn þegar bolti er í eða á hreyfanlegri hindrun hvar sem er á vellinum, nema á flötinni**. Leikmaðurinn má taka lausn án vítis með því að lyfta boltanum, fjarlægja *hreyfanlegu hindrunina* og láta upphaflega boltann eða annan bolta *falla* á þessu *lausnarsvæði* (sjá reglu 14.3):

- 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 vítalausa 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.
  - » Þetta 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 sem ranglega hefur verið *skipt* um eða að leika bolta frá *röngum stað*, andstætt reglu 15.2: *Almennt víti* samkvæmt reglu 6.3b eða 14.7a.

Ef ein athöfn eða tengdar athafnir leiða til brota fleiri en einnar reglu, sjá reglu 1.3c(4).

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 sá leikmaður slær síðan *högg* þegar boltinn sem aðstoðar liggur á fyrri stað fær hver leikmaður sem stóð að samkomulaginu ***almenna vítið* (tvö vítahögg)**.

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 vítahögg**.
- 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 vítahögg**.

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.

Annaðhvort þarf að *leggja* boltann sem var lyft *aftur* á upphaflegan stað (sjá reglu 14.2) eða leggja boltamerkið aftur til að *merkja* þann stað.

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 sem ranglega hefur verið *skipt* um eða að leika bolta frá *röngum stað*, andstætt reglu 15.3: *Almennt víti* samkvæmt reglu 6.3b eða 14.7a.

Ef ein athöfn eða tengdar athafnir leiða til brota fleiri en einnar reglu, sjá reglu 1.3c(4).

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 vítis með því að leika bolta frá öðrum stað, svo sem þegar truflun er vegna óeðlilegra vallaraðstæðna eða hættulegra dýraaðstæðna.

- **Þessar aðstæður eru ekki taldar hluti þeirrar áskorunar að leika völlinn og lausn án vítis er venjulega leyfð, annars staðar en 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 vítis þegar bolti leikmannsins er sokkinn í eigin boltafari á almenna svæðinu.

16.1 Óeðlilegar vallaraðstæður (þar á meðal óhreyfanlegar hindranir)

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

- Samheiti þessara aðstæðna er *óeðlilegar vallaraðstæður*, en hver þeirra er skilgreind sérstaklega.
- Þessi regla veitir ekki lausn frá *hreyfanlegum hindrunum* (annars konar lausn án vítis er heimil samkvæmt reglu 15.2a) eða *vallarmarkahlutum* eða *hlutum vallar* (engin lausn án vítis er heimil).

16.1a Hvenær lausn er leyfð

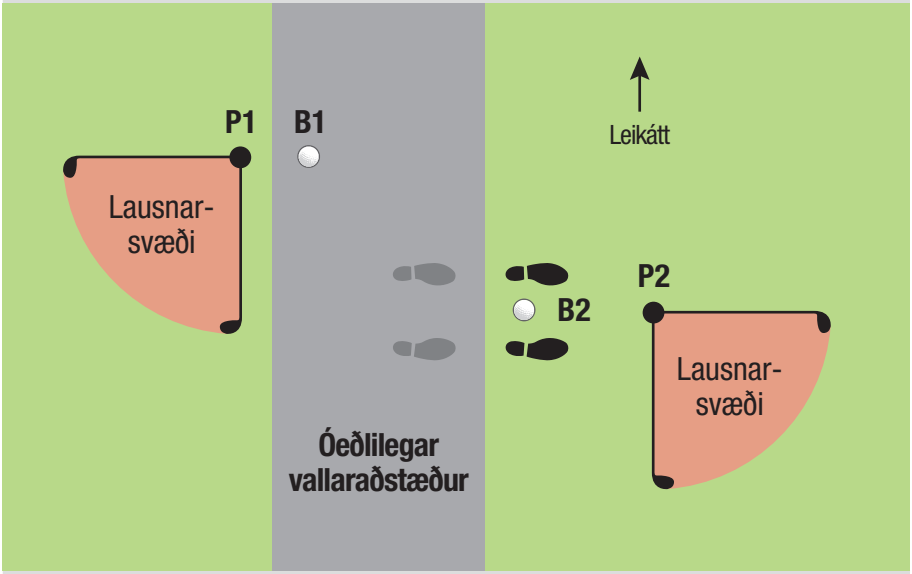
(1) **Merking truflunar vegna óeðlilegra vallaraðstæðna**. Truflun er fyrir hendi þegar eitt af eftirfarandi á við:

- 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 ekkert af þessum skilyrðum telst truflun ekki vera fyrir hendi samkvæmt þessari reglu.

Sjá Verklag nefnda, hluta 8 og fyrirmynd 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. Vítalaus lausn er leyfð vegna truflunar frá óeðlilegum vallaraðstæðum, þar á meðal óhreyfanlegri hindrun, ef boltinn snertir eða liggur í eða á aðstæðunum (B1), eða ef aðstæðurnar trufla svæði fyrirhugaðrar stöðu (B2) eða sveiflu. Nálægasti staðurinn fyrir fulla lausn vegna B1 er P1 og er mjög nálægt aðstæðunum. Vegna B2 er nálægasti staðurinn fyrir fulla lausn á stað P2 og er lengra frá aðstæðunum, því staða leikmannsins verður að vera alveg laus frá óeðlilegu vallaraðstæðunum.

(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 að leika boltanum**. Engin lausn er veitt samkvæmt reglu 16.1:

- Ef það væri augljóslega óraunsætt að leika boltanum þar sem hann liggur, af einhverri annarri ástæðu en *óeðlilegu vallaraðstæðunum* (til dæmis ef leikmaður stendur í *tímabundnu vatni* eða á *óhreyfanlegri hindrun* en 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.

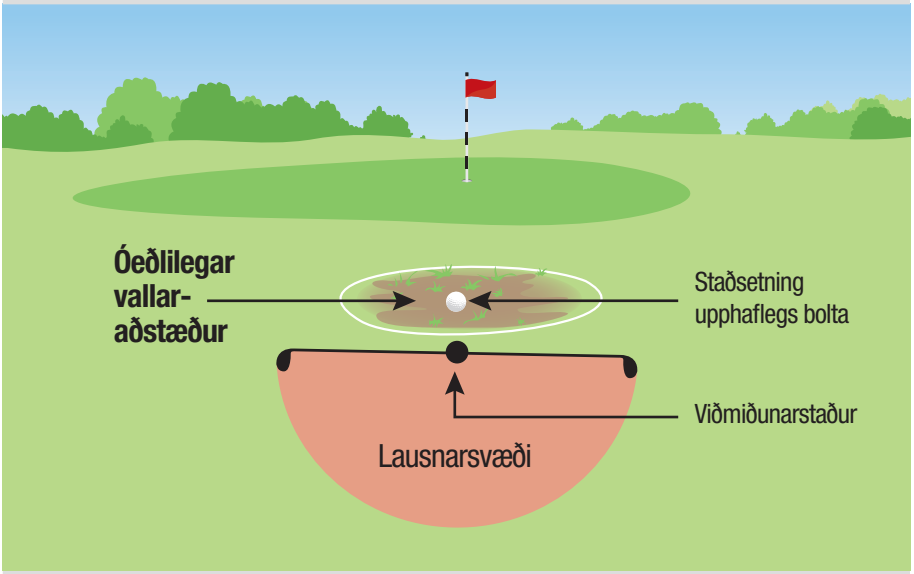
Sjá Verklag nefnda, hluta 8 og fyrirmynd staðarreglu F-23 (*nefndin* má setja staðarreglu sem leyfir lausn án vítis vegna truflunar frá tímabundnum óhreyfanlegum hindrunum, á eða utan *vallarins*).

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 viðmiðunarstað: Ein *kylfulengd*, **þó** með eftirfarandi takmörkunum:
- Takmarkanir á staðsetningu lausnarsvæðisins:
  - » Það verður að vera á *almenna svæðinu*,
  - » Það 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.

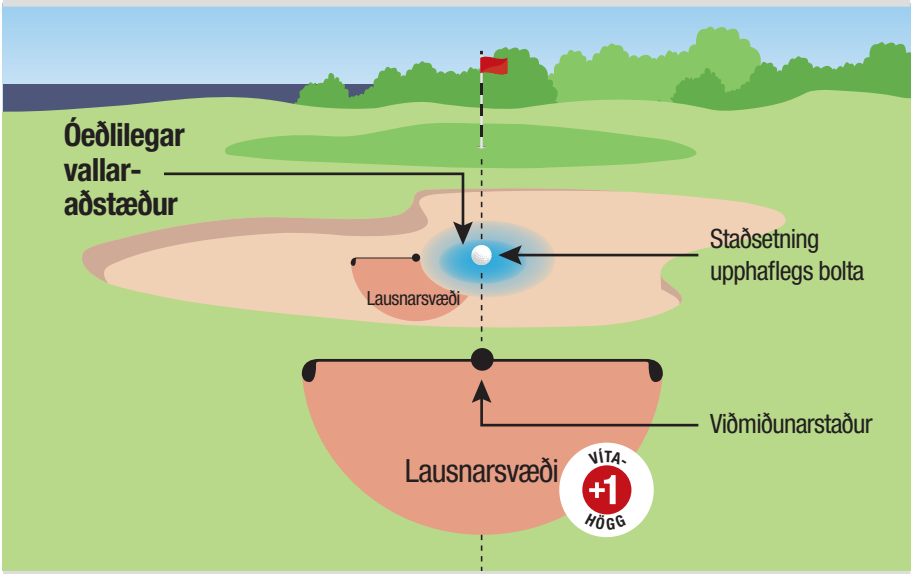
16.1c Lausn vegna bolta í glompu

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.

MYND 16.1c: LAUSN FRÁ ÓEÐLILEGUM VALLARAÐSTÆÐUM Í GLOMPU



Á myndinni er gert ráð fyrir rétthentum leikmanni. Þegar truflun er vegna óeðlilegra vallaraðstæðna í glompu má taka vítalausa lausn innan glompunnar samkvæmt reglu 16.1b eða lausn gegn einu vítahöggi utan glompunnar. Lausn utan glompunnar byggir á viðmiðunarlínu beint frá holunni í gegnum staðsetningu upphaflega boltans í glompunni. Viðmiðunarstaðurinn er staður á vellinum, utan glompunnar, sem leikmaðurinn velur á viðmiðunarlínunni og er lengra frá holunni en upphaflegur staður (án takmarkana á hvers langt afturábak á línunni). Lausnarsvæðið er innan einnar kylfulengdar frá viðmiðunarstaðnum, er ekki nær holunni en viðmiðunarstaðurinn en má vera á hvaða svæði vallarins sem er. Þegar þessi viðmiðunarstaður er valinn ætti leikmaðurinn að auðkenna staðinn með einhverjum hlut (svo sem tíi).

(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) innan *lausnarsvæðis* sem ræðst af viðmiðunarlínu beint frá *holunni* í gegnum upphaflega staðsetningu boltans:

- Viðmiðunarstaður: Staður valinn á *vellinum* af leikmanninum. Staðurinn er á viðmiðunarlínunni og er lengra frá *holunni* en upphafleg staðsetning boltans (án takmarkana á hversu langt aftur á línunni):
  - » Við að velja þennan viðmiðunarstað ætti leikmaðurinn að auðkenna staðinn með einhverjum hlut, svo sem *tíi*.

  - » Láti leikmaðurinn boltann *falla* án þess að hafa valið þennan stað er litið svo á að viðmiðunarstaðurinn sé sá staður á línunni sem er jafnlangt frá *holunni* og þar sem boltinn sem var látinn *falla* snerti fyrst jörðina.

- Stærð lausnarsvæðisins, mæld frá viðmiðunarstað: Ein *kylfulengd*, **þó** með eftirfarandi takmörkunum:

- Takmarkanir á staðsetningu lausnarsvæðisins:
  - » Það má ekki vera nær *holunni* en viðmiðunarstaðurinn, og
  - » Það má vera á hvaða *svæði vallarins* sem er, **en**
  - » Ef fleiri en eitt *svæði vallarins* eru innan einnar *kylfulengdar* frá viðmiðunarstaðnum verður boltinn að stöðvast á *lausnarsvæðinu* á sama *svæði vallarins* og boltinn snerti fyrst þegar hann var látinn *falla* á *lausnarsvæðinu*.

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.

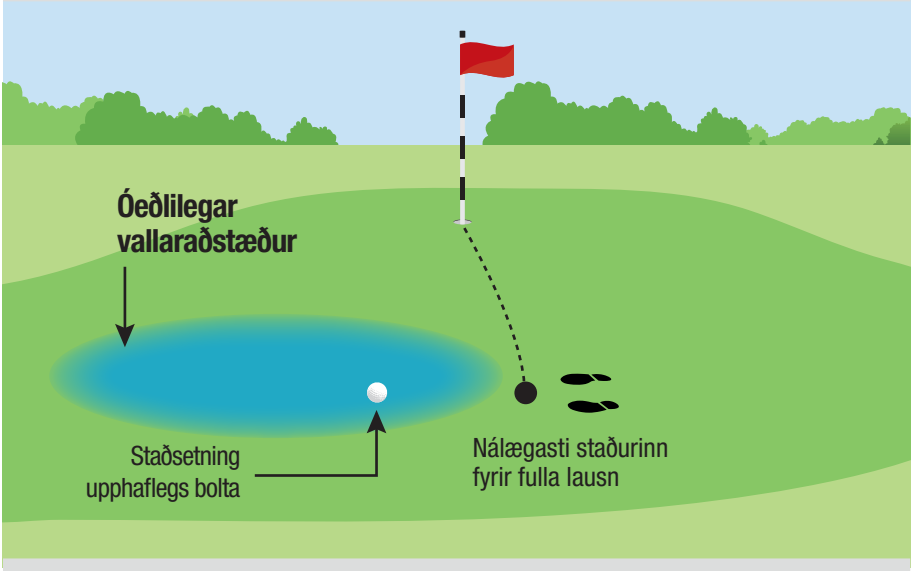
- *Nálægasti staðurinn fyrir fulla lausn* verður að vera annaðhvort á *flötinni* eða á *almenna svæðinu*.
- Ef enginn slíkur *nálægasti staður fyrir fulla lausn* er fyrir hendi má leikmaðurinn samt taka þessa lausn án vítis, með því að nota *stað fyrir mestu mögulegu lausn* sem viðmiðunarstað. Sá staður 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).

MYND 16.1d: VÍTALAUS LAUSN FRÁ ÓEÐLILEGUM VALLARAÐSTÆÐUM Á FLÖTINNI



Á myndinni er gert ráð fyrir örvhentum leikmanni. Þegar bolti er á flötinni og truflun er vegna óeðlilegra vallaraðstæðna má taka vítalausa lausn með því að leggja bolta á nálægasta staðinn fyrir fulla lausn. 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 vítis, með því að nota stað fyrir mestu mögulegu lausn sem viðmiðunarstað. Sá staður verður að vera annaðhvort á flötinni eða á almenna svæðinu.

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.

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

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

(1) **Þegar bolti er innan bannreits.** 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 vítis samkvæmt reglu 16.1b.

- Bannreitur í glompu. Leikmaðurinn verður að taka lausn án vítis eða gegn víti samkvæmt reglu 16.1c(1) eða (2).
- Bannreitur á flötinni. Leikmaðurinn verður að taka lausn án vítis samkvæmt reglu 16.1d.

(2) **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 *dýra*aðstæður“ eru fyrir hendi þegar hættulegt *dýr* (svo sem eitraðir snákar, býflugur sem stinga, krókódílar, eldmaurar eða birnir) sem eru nærri 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 *dýra*aðstæðna, hvar svo sem bolti hans er á vellinum, **nema** að lausn er ekki heimil:

- Ef greinilega væri óraunsætt að leika boltanum þar sem hann liggur vegna einhvers annars en hættulegu *dýra*aðstæðnanna (svo sem þegar leikmaður getur ekki slegið *högg* vegna þess hvar boltinn liggur í runna), eða
- Ef truflunin er eingöngu vegna þess að leikmaðurinn velur kylfu, gerð *stöðu* eða sveiflu eða leikátt sem er augljóslega óraunsætt með tilliti til aðstæðna.

16.2b Lausn vegna hættulegra dýraaðstæðna

Þegar truflun er vegna hættulegra *dýra*aðstæðna:

(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 vítalausa 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 *dýra*aðstæðna 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).

Með tilliti til þessarar reglu merkir *nálægasti staðurinn fyrir fulla lausn* nálægasta stað (ekki nær *holunni*) þar sem hættulegar *dýra*aðstæður 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)).

Undantekning – 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 truflun vegna einhvers annars en þess að boltinn er *sokkinn* veldur því að *höggið* er greinilega óraunsætt (til dæmis þegar leikmaður getur ekki slegið *högg* vegna þess hvar boltinn liggur 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 látinn *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

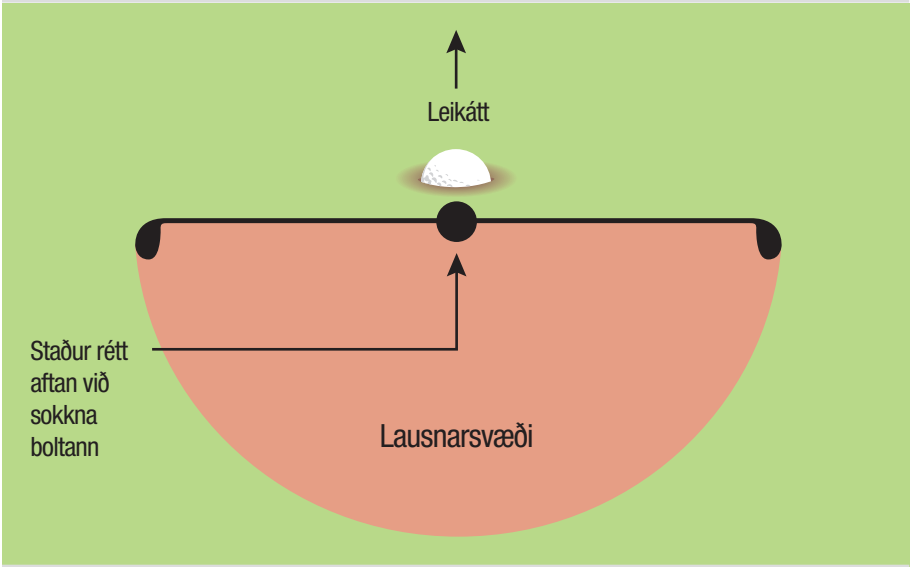
Þegar bolti leikmanns er *sokkinn* á *almenna svæðinu* og lausn er heimil samkvæmt reglu 16.3a má leikmaðurinn taka lausn án vítis með því að láta upphaflega boltann eða annan bolta *falla* á þessu *lausnarsvæði* (sjá reglu 14.3):

- Viðmiðunarstaður: Staðurinn rétt fyrir aftan staðinn þar sem boltinn er *sokkinn*.
- Stærð lausnarsvæðisins, mæld frá viðmiðunarstað: Ein *kylfulengd*, **þó** með eftirfarandi takmörkunum:
- 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 fyrirmynd 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 vítis 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 vítis 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 sem ranglega hefur verið *skipt* um eða að leika bolta frá *röngum stað*, andstætt reglu 16.4: *Almennt víti* samkvæmt reglu 6.3b eða 14.7a.

Ef ein athöfn eða tengdar athafnir leiða til brota fleiri en einnar reglu, sjá reglu 1.3c(4).

VII

Lausn gegn víti

REGLUR 17-19

REGLA 17 Vítasvæði

Tilgangur reglu:

Regla 17 er sérregla fyrir vítasvæði, sem eru vatnasvæði eða önnur svæði skilgreind af nefndinni, þar sem boltar týnast oft eða eru ósláanlegir. Gegn einu vítahöggi 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 mínútna 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**:

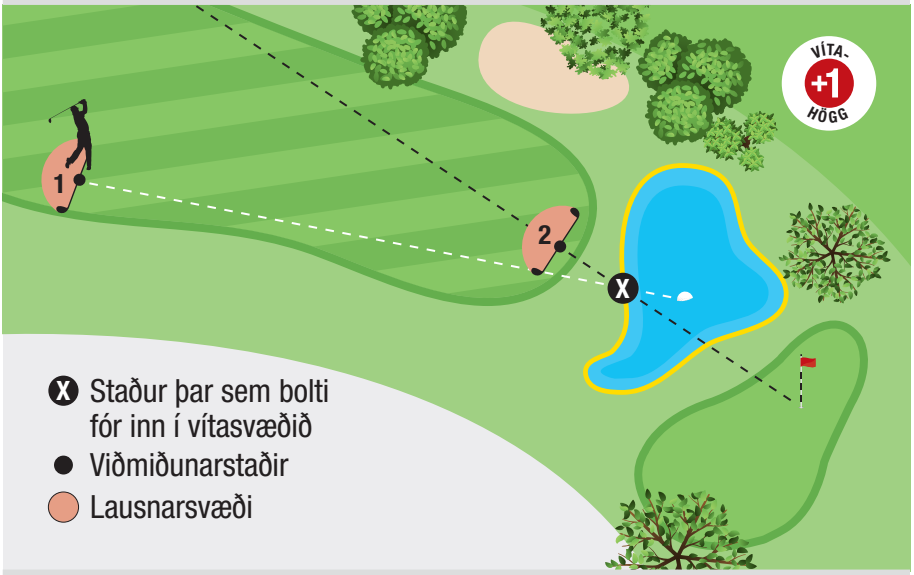
(1) **Fjarlægðarlausn**. Leikmaðurinn má leika upphaflega boltanum eða öðrum bolta frá staðnum þar sem síðasta *högg* var slegið (sjá reglu 14.6).

(2) **Aftur-á-línu lausn**. Leikmaðurinn má láta upphaflega boltann eða annan bolta *falla* (sjá reglu 14.3) innan *lausnarsvæðis* sem ræðst af viðmiðunarlínu beint frá *holunni* í gegnum áætlaða staðinn þar sem upphaflegi boltinn skar síðast jaðar *vítasvæðisins*:

- Viðmiðunarstaður: Staður á *vellinum*, valinn af leikmanninum. Staðurinn er á viðmiðunarlínunni og er lengra frá *holunni* en áætlaði staðurinn (án takmarkana á hversu langt aftur á línunni):
  - » Við að velja þennan viðmiðunarstað ætti leikmaðurinn að auðkenna staðinn með einhverjum hlut, svo sem *tíi*.
  - » Láti leikmaðurinn boltann *falla* án þess að hafa valið þennan stað er litið svo á að viðmiðunarstaðurinn sé sá staður á línunni sem er jafnlangt frá *holunni* og þar sem boltinn sem var látinn *falla* snerti fyrst jörðina.
- Stærð lausnarsvæðisins, mæld frá viðmiðunarstað: Ein *kylfulengd*, **þó** með eftirfarandi takmörkunum:

- Takmarkanir á staðsetningu lausnarsvæðisins:
  - » Það má ekki vera nær *holunni* en viðmiðunarstaðurinn, og
  - » Það má vera á hvaða *svæði vallarins* sem er nema innan sama *vítasvæðis*, **en**
  - » Ef fleiri en eitt *svæði vallarins* eru innan einnar *kylfulengdar* frá viðmiðunarstaðnum verður boltinn að stöðvast á *lausnarsvæðinu* á sama *svæði vallarins* og boltinn snerti fyrst þegar hann var látinn *falla* á *lausnarsvæðinu*.

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

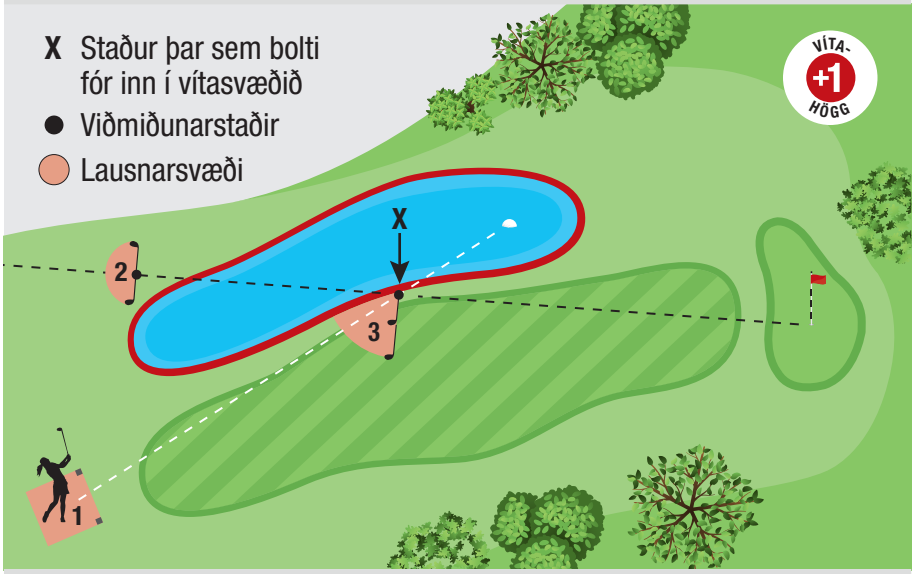


Þegar vitað er eða nánast öruggt að bolti er í gulu vítasvæði og leikmaðurinn vill taka lausn hefur hann **tvo kosti**, gegn einu vítahöggi:

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

(**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 vítasvæðisins). Engin takmörk eru á því hvað viðmiðunarstaðurinn er langt aftur á bak á línunni. 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 vítasvæðis. Við að velja þennan viðmiðunarstað ætti leikmaðurinn að auðkenna staðinn með einhverjum hlut (svo sem tíi).

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



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

(**1**) Leikmaðurinn má taka fjarlægðarlausn (sjá atriði (1) á mynd #1 17.1d).

(**2**) Leikmaðurinn má taka aftur-á-línu lausn (sjá atriði (2) á mynd #1 17.1d).

(**3**) Leikmaðurinn má taka hliðarlausn (eingöngu í rauðum vítasvæðum). Viðmiðunarstaðurinn fyrir hliðarlausn er staður X, sem er áætlaði staðurinn þar sem upphaflegi boltinn skar síðast jaðar rauða vítasvæðisins. 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 vítasvæðis.

(3) **Hliðarlausn (eingöngu á rauðum vítasvæðum).** Ef boltinn skar síðast jaðar rauðs *vítasvæðis* 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 *vítasvæðisins*.
- Stærð lausnarsvæðisins, mæld frá viðmiðunarstað: Tvær *kylfulengdir*, **þó** með eftirfarandi takmörkunum:

- Takmarkanir á staðsetningu lausnarsvæðisins:
  - » Það má ekki vera nær *holunni* en viðmiðunarstaðurinn, og
  - » Það má vera á hvaða *svæði vallarins* sem er, nema innan sama *vítasvæðisins*, **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 látinn *falla* á *lausnarsvæðinu*.

Sjá Verklag nefnda, hluta 8 og fyrirmynd 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.

(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 hendi) 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.

Þó er engin lausn án vítis frá truflun vegna *bannreits* samkvæmt (2):

- Ef það væri augljóslega óraunsætt að leika boltanum þar sem hann liggur af einhverri annarri ástæðu en *bannreitnum* (til dæmis þegar leikmaður getur ekki slegið *högg* vegna þess hvar boltinn liggur í runna), eða

- Ef truflunin er eingöngu vegna þess að leikmaðurinn 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 Þegar 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 **einu 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).

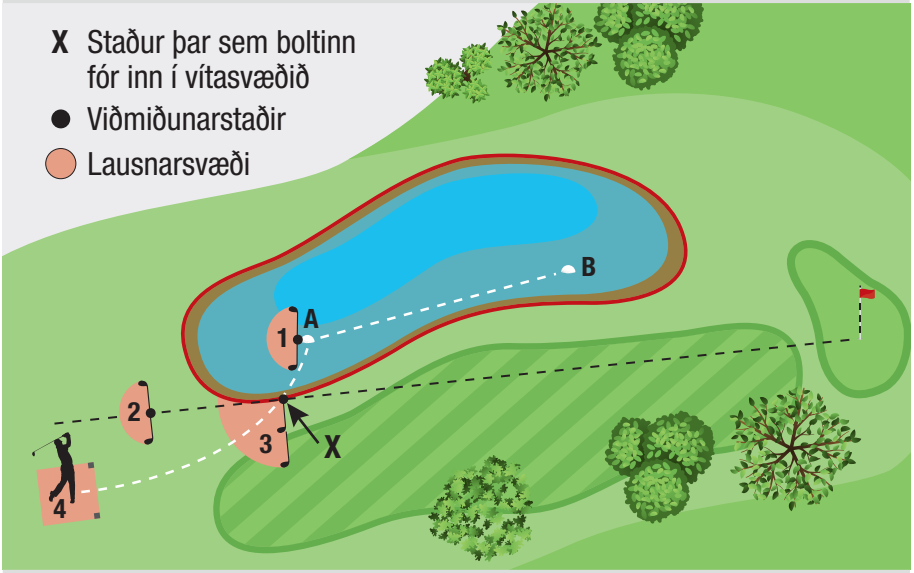
Samkvæmt reglu 17.1d(2) eða (3) er áætlaði staðurinn sem notaður er til að ákvarða *lausnarsvæðið* þar sem upphaflegi boltinn skar síðast jaðar *vítasvæðisins* þar sem boltinn liggur núna.

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



Leikmaður leikur af teignum á stað A innan vítasvæðisins. Leikmaðurinn leikur boltanum frá stað A á stað B. Ef leikmaðurinn velur að taka lausn, gegn einu 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.

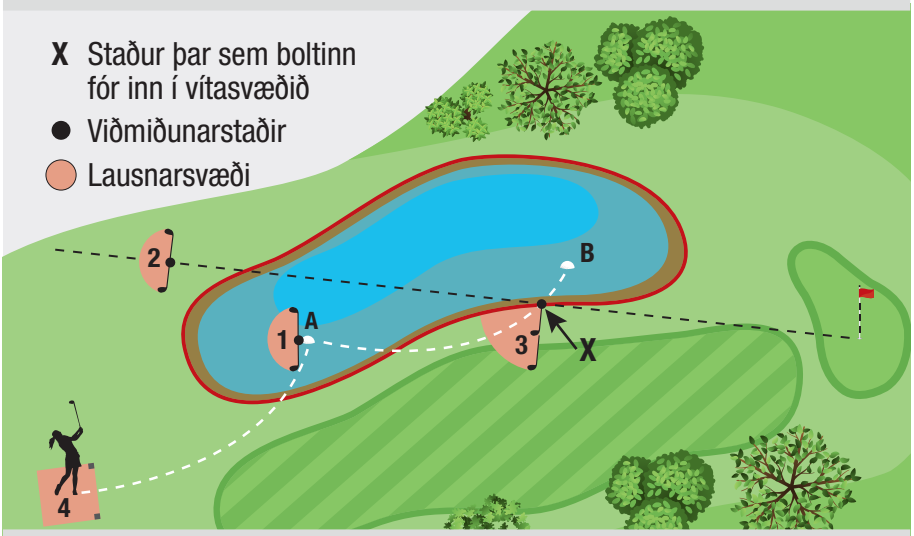
(**2**) Taka aftur-á-línu lausn með því að láta upphaflega boltann eða annan bolta falla á lausnarsvæði sem byggir á viðmiðunarlínu frá holunni í gegnum stað X. Leikmaðurinn myndi þá slá sitt fjórða högg.

(**3**) Taka hliðarlausn (aðeins úr rauðum vítasvæðum). Viðmiðunarstaðurinn fyrir lausnina er staður X. Láta verður upphaflega boltann eða annan bolta falla innan tveggja kylfulengda lausnarsvæðis og leika boltanum frá svæðinu. Leikmaðurinn myndi þá slá sitt fjórða högg.

(**4**) Leika upphaflega boltanum eða öðrum bolta af teignum, því það er staðurinn þar sem hann sló síðasta högg sitt utan vítasvæðisins. Leikmaðurinn myndi þá slá sitt fjórða högg.

Ef leikmaðurinn velur möguleika (1) og ákveður síðan að leika ekki boltanum sem hann lét falla má hann taka aftur-á-línu lausn eða hliðarlausn með hliðsjón af stað X, eða leika aftur af teignum. Í báðum tilfellum yrði það gegn einu 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



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

(**1**) Taka fjarlægðarlausn með því að leika upphaflega boltanum eða öðrum bolta frá lausnarsvæði sem ræðst af því hvar hann sló síðasta högg sitt, á stað A (sjá reglu 14.6 og mynd 14.6). Leikmaðurinn myndi þá slá sitt fjórða högg.

(**2**) Taka aftur-á-línu lausn með því að láta upphaflega boltann eða annan bolta falla á lausnarsvæði sem byggir á viðmiðunarlínu frá holunni í gegnum stað X. Leikmaðurinn myndi þá slá sitt fjórða högg.

(**3**) Taka hliðarlausn (aðeins úr rauðum vítasvæðum). Viðmiðunarstaðurinn fyrir lausnina er staður X. Láta verður upphaflega boltann eða annan bolta falla innan tveggja kylfulengda lausnarsvæðis og leika boltanum frá svæðinu. Leikmaðurinn myndi þá slá sitt fjórða högg.

(**4**) Leika upphaflega boltanum eða öðrum bolta af teignum, því það er staðurinn þar sem hann sló síðasta högg sitt utan vítasvæðisins. Leikmaðurinn myndi þá slá sitt fjórða högg.

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

17.2b Þegar 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 vítahögg**: 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 vítahögg**.

Víti fyrir að leika bolta frá *röngum stað*, andstætt reglu 17.2: *Almennt víti* samkvæmt reglu 14.7a.

17.3 Engin lausn samkvæmt öðrum reglum vegna bolta innan vítasvæðis

Þegar 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 víti samkvæmt reglu 17.

Hins vegar, ef hættulegar *dýra*aðstæður trufla leik með bolta innan *vítasvæðis* má leikmaðurinn annaðhvort taka lausn án vítis innan *vítasvæðisins* eða lausn gegn víti 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.

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

18.1 Fjarlægðarlausn gegn víti leyfð hvenær sem er

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 þessi *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 mínútna 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 mínútna frá því að leikmaðurinn eða *kylfuberi* hans hófu leit að honum.

Finnist bolti innan þess tíma en óvíst 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 mínútna 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*.

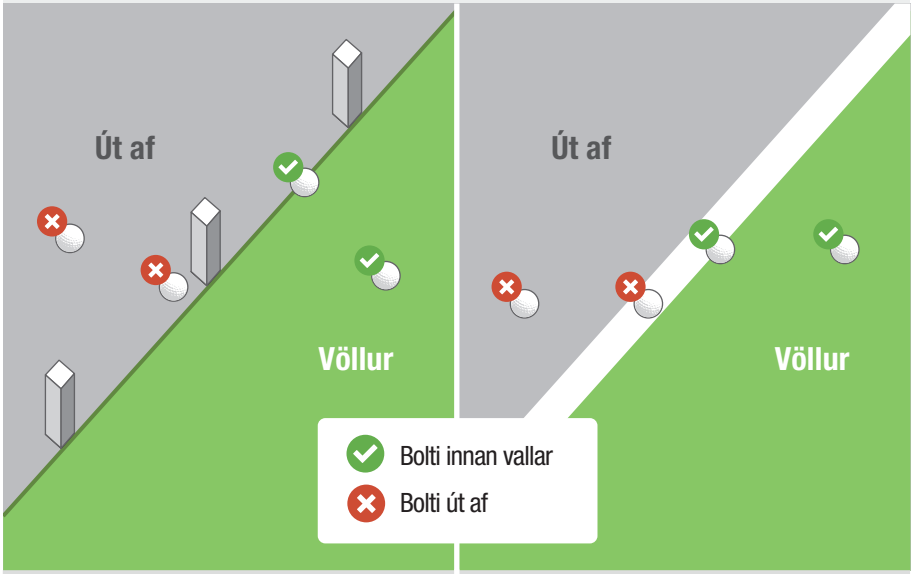
Bolti er innan vallar ef einhver hluti boltans:

- 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 stikanna sem snúa að vellinum, niðri við jörðu. Stikurnar sjálfar eru út af.

Jaðar vallarmarkanna er skilgreindur af innri brún línunnar, þeirri 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 vítahöggi** og leika upphaflega boltanum eða öðrum bolta þaðan sem síðasta *högg* var slegið (sjá reglu 14.6).

Undantekning – Leikmaður má skipta um bolta samkvæmt annarri 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 *vítasvæðis* (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 *vítasvæðis* eða *út af* má leikmaðurinn flýta fyrir með því að leika öðrum bolta til vara, með *fjarlægðarlausn* gegn víti (sjá reglu 14.6).

Ef bolti kann að vera *týndur* má leika varabolta ef:

- Upphaflegi boltinn er ófundinn og ekki þekktur og er ekki enn *týndur*, og
- Bolti kann að vera *týndur* innan *vítasvæðis*, en gæti einnig verið *týndur* annars staðar á *vellinum*.

Hins vegar, ef leikmaður er meðvitaður um að eini staðurinn þar sem upphaflegi boltinn kann að vera *týndur* er innan *vítasvæðis* er *varabolti* ekki leyfður og bolti sem leikið var þaðan sem síðasta *högg* var slegið verður bolti leikmannsins *í leik* með *fjarlægðarlausn* gegn víti (sjá reglu 18.1).

Ef *varaboltinn* sjálfur gæti verið *týndur* utan *vítasvæðis* 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 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 (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).

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*.

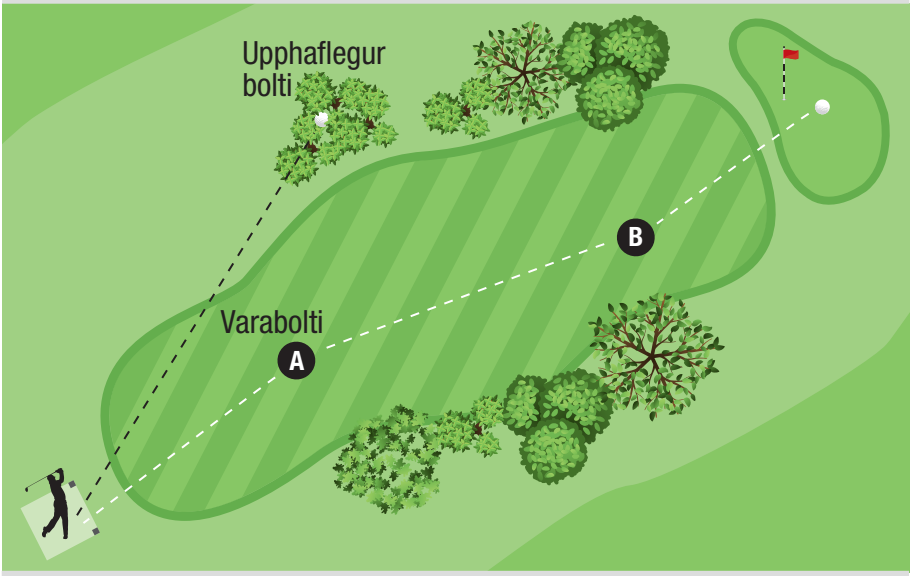
(2) **Hvenær varabolti verður að bolta í leik**. *Varaboltinn* verður að bolta *í leik* samkvæmt *fjarlægðarlausn* gegn víti í eftirfarandi tveimur tilfellum:

- Þegar upphaflegi boltinn er týndur hvar sem er á vellinum utan vítasvæðis 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 *týndur* 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 orsökuðust beinlínis vegna leik hans).

Víti fyrir að leika bolta frá *röngum stað*, andstætt reglu 18.3: *Almennt víti* samkvæmt reglu 14.7a.

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 vítahöggi, 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 vítahöggi**.

- 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) innan *lausnarsvæðis* sem ræðst af viðmiðunarlínu beint frá *holunni* í gegnum staðsetningu upphaflega boltans:

- Viðmiðunarstaður: Staður á *vellinum*, valinn af leikmanninum. Staðurinn er á viðmiðunarlínunni og er lengra frá *holunni* en staðsetning upphaflega boltans (án takmarkana á hversu langt aftur á línunni):
  - » Við að velja þennan stað ætti leikmaðurinn að auðkenna staðinn með einhverjum hlut, svo sem *tíi*.
  - » Láti leikmaðurinn boltann *falla* án þess að hafa valið þennan stað er litið svo á að viðmiðunarstaðurinn sé sá staður á línunni sem er jafnlangt frá *holunni* og þar sem boltinn sem var látinn *falla* snerti fyrst jörðina.
- Stærð lausnarsvæðisins, mæld frá viðmiðunarstað: Ein *kylfulengd*, **þó** með eftirfarandi takmörkunum:
- Takmarkanir á staðsetningu lausnarsvæðisins:
  - » Það má ekki vera nær *holunni* en viðmiðunarstaðurinn, og
  - » Það má vera á hvaða *svæði vallarins* sem er, **en**
  - » Ef fleiri en eitt *svæði vallarins* eru innan einnar *kylfulengdar* frá viðmiðunarstaðnum verður boltinn að stöðvast á *lausnarsvæðinu* á sama *svæði vallarins* og boltinn snerti fyrst þegar hann var látinn *falla* á *lausnarsvæðinu*.

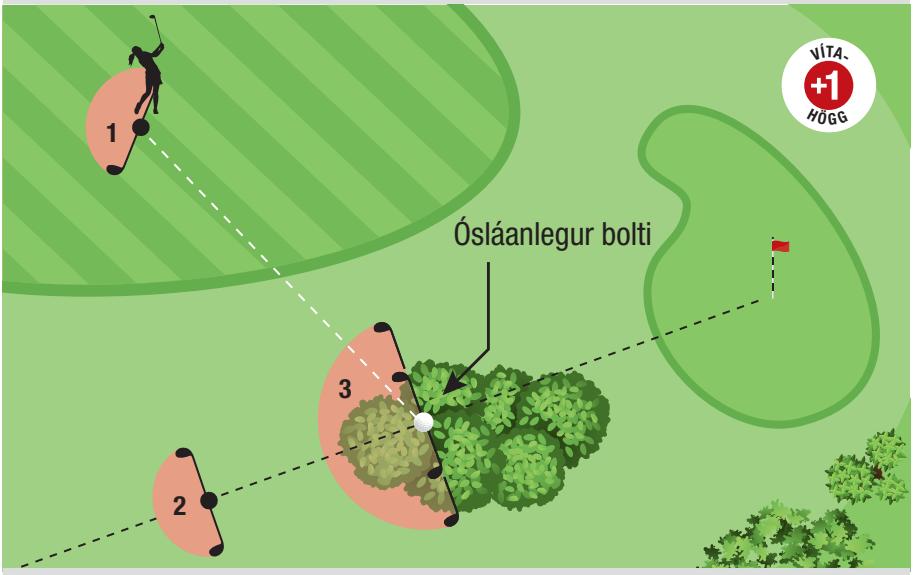
19.2c Hliðarlausn

Leikmaðurinn má láta upphaflega boltann eða annan bolta *falla* á þessu hliðar *lausnarsvæði* (sjá reglu 14.3):

- Viðmiðunarstaður: Staðsetning upphaflega boltans.
- Stærð lausnarsvæðisins, mæld frá viðmiðunarstað: Tvær *kylfulengdir*, **þó** með eftirfarandi takmörkunum:
- Takmarkanir á staðsetningu lausnarsvæðisins:
  - » Það má ekki vera nær *holunni* en viðmiðunarstaðurinn, og
  - » Það 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 látinn *falla* á *lausnarsvæðinu*.

Víti fyrir að leika bolta frá *röngum stað*, andstætt reglu 19.2: *Almennt víti* samkvæmt reglu 14.7a.

MYND 19.2: LAUSNARMÖGULEIKAR VEGNA ÓSLÁANLEGS BOLTA Á ALMENNA SVÆÐINU



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

(**1**) Leikmaðurinn getur tekið fjarlægðarlausn með því að leika upphaflega boltanum eða öðrum bolta frá lausnarsvæði sem ræðst af staðnum þar sem hann sló síðasta högg (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 byggir á viðmiðunarlínu beint frá holunni í gegnum staðsetningu upphaflega boltans. Viðmiðunarstaðurinn er staður á vellinum, valinn af leikmanninum, á viðmiðunarlínunni og er lengra frá holunni en staðsetning upphaflega boltans. Engin takmörk eru á því hvað viðmiðunarstaðurinn er langt aftur á bak á línunni. Lausnarsvæðið er innan einnar kylfulengdar frá viðmiðunarstaðnum, er ekki nær holunni en viðmiðunarstaðurinn og má vera á hvaða svæði vallarins sem er. Við að velja þennan viðmiðunarstað ætti leikmaðurinn að auðkenna staðinn með einhverjum hlut (svo sem tíi).

(**3**) Leikmaðurinn má taka hliðarlausn. Viðmiðunarstaðurinn er staðsetning upphaflega boltans. Lausnarsvæðið er innan tveggja kylfulengda frá viðmiðunarstaðnum, er ekki nær holunni en viðmiðunarstaðurinn og má vera á hvaða svæði vallarins sem er.

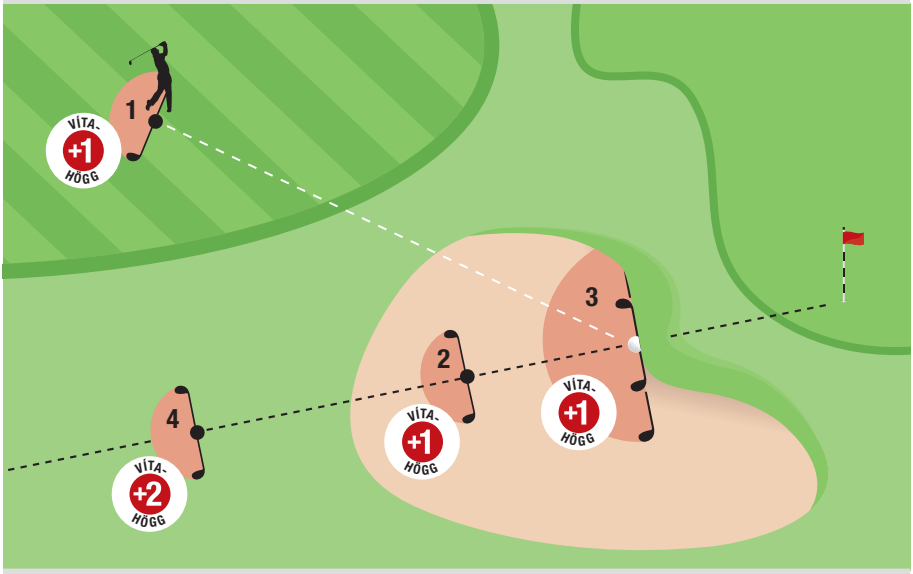
19.3 Lausnarmöguleikar vegna ósláanlegs bolta í glompu

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 *lausnarsvæðis* í *glompunni*, ef leikmaðurinn tekur aftur-á-línu lausn (sjá reglu 19.2b) eða hliðarlausn (sjá reglu 19.2c).

MYND 19.3: LAUSNARMÖGULEIKAR VEGNA ÓSLÁANLEGS BOLTA Í GLOMPU



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

(**1**) Leikmaðurinn má taka fjarlægðarlausn, gegn einu vítahöggi.

(**2**) Leikmaðurinn má taka aftur-á-línu lausn innan glompunnar, gegn einu vítahöggi.

(**3**) Leikmaðurinn má taka hliðarlausn innan glompunnar, gegn einu vítahöggi.

(**4**) Gegn tveimur vítahöggum má leikmaðurinn taka aftur-á-línu lausn utan glompunnar, byggt á viðmiðunarlínu beint frá holunni í gegnum staðsetningu upphaflega boltans.

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.

Víti fyrir að leika bolta frá *röngum stað*, andstætt reglu 19.3: *Almennt víti* samkvæmt reglu 14.7a.

VIII

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

REGLA 20

REGLA 20 Að leysa úr álitamálum um reglurnar á meðan umferð er leikin. Úrskurðir dómara og nefndarinnar

Tilgangur reglu:

Regla 20 fjallar um hvað leikmenn ættu að gera þegar spurningar vakna um reglurnar á meðan umferð er leikin, þar á meðal ferlin (sem eru ólík 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 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:
  - » Þegar leikmaður öðlast vitneskju um staðreyndirnar áður en annar hvor leikmannanna hefur leik á lokaholu leiksins. Þegar leikmaðurinn öðlast vitneskju um staðreyndirnar verður að óska eftir úrskurði áður en annar hvor leikmannanna slær *högg* til að hefja leik á annarri holu.
  - » Þegar 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**. Þegar 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 hagsmuna annarra leikmanna í keppninni**. Til að gæta hagsmuna 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 háttsemi, 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.
  - » **Þó** 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.

Leikmenn verða að fylgja úrskurði *dómara* um staðreyndir eða hvernig reglunum er beitt.

- Leikmaðurinn á engan rétt á að áfrýja úrskurði *dómara* til *nefndarinnar*.
- *Dómarinn* má leita aðstoðar frá *nefndinni* áður en hann úrskurðar eða vísa málinu til *nefndarinnar* til skoðunar, **en** þarf þess ekki.

Sjá Verklag nefnda, hluta 6C (leiðbeiningar um valdsvið *dómara*).

20.2b Úrskurðir nefndarinnar

Ef enginn *dómari* er til staðar til að úrskurða, eða ef *dómari* vísar máli til úrskurðar *nefndarinnar*:

- Mun *nefndin* úrskurða, og
- Úrskurður *nefndarinnar* er endanlegur.

Komist *nefndin* ekki að niðurstöðu getur hún vísað málinu 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 Þegar rangur úrskurður verður leiðréttur

Ef í ljós kemur að úrskurður *dómara* eða *nefndarinnar* er rangur:

- Verður úrskurðurinn leiðréttur ef mögulegt er samkvæmt reglunum.
- Ef of seint er að leiðrétta 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 vítalaust og litið er á fyrirmælin sem rangan úrskurð.

Sjá Verklag nefnda, hluta 6C (hvað *nefndin* ætti að gera þegar ranglega hefur verið úrskurðað).

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 háttsemi) 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 leiðrétta víti eftir að *höggleiks*keppni 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 *holukeppninni*.

Þó verður að veita leikmanni **frávísun**, jafnvel eftir að keppninni er lokið, ef hann:

- Skilaði lægra skori á einhverri holu en var rétt, af einhverri annarri ástæðu en þeirri að hann sleppti einu eða fleiri vítahöggum 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 forgjafarhögga 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 vísvitandi 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 háttsemi) eftir að keppninni lýkur.

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, sanngjarnt og í samræmi við hvernig svipaðar aðstæður eru meðhöndlaðar samkvæmt reglunum.

IX

Önnur leikform

REGLUR 21-24

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/skolli (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 vítahögg) 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 (*fjórmenningur*) 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
Þremur 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:
  - » Þegar skorið myndi leiða til þess að leikmaðurinn fengi punkta. *Skorkortið* verður að sýna raunverulegan höggafjölda.
  - » Þegar 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 forgjafarhöggum 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 Víti í Stableford

(1) **Önnur víti en frávísun**. Öllum vítahöggum er bætt við skor leikmannsins á holunni þar sem brotið átti sér stað. **Þó** eru þrjár **undantekningar**:

Undantekning 1 – Of margar kylfur, kylfum deilt, bætt við kylfum eða skipt um kylfur: Ef leikmaður brýtur reglu 4.1b (Hámark 14 kylfur. Að deila kylfum, bæta við og skipta um kylfur á meðan umferð er leikin) mun *nefndin* draga **tvo punkta** (ef brotið átti sér aðeins stað á einni holu) eða **fjóra punkta** (ef brotið náði til tveggja eða fleiri hola), frá heildarfjölda punkta leikmannsins í *umferðinni*, samkvæmt reglu 4.1b.

Undantekning 2 – Rástími: Ef leikmaður brýtur reglu 5.3a með því að (1) mæta of seint en þó innan fimm mínútna frá rástímanum eða (2) hefja leik of snemma en þó innan fimm mínútna frá rástímanum (sjá undantekningar 1 og 2 í vítaákvæði reglu 5.3), mun *nefndin* draga **tvo punkta** frá heildarfjölda punkta leikmannsins í *umferðinni*.

Undantekning 3 – Óhæfileg töf: Ef leikmaður brýtur reglu 5.6a mun *nefndin* draga **einn punkt** við fyrsta brot og **tvo punkta** til viðbótar við annað brot frá heildarfjölda punkta leikmannsins í *umferðinni*. (Varðandi þriðja brot á reglu 5.6a, sjá reglu 21.1c(2).)

Vegna hverrar undantekningar verður leikmaðurinn að tilkynna *nefndinni* um staðreyndir brotsins áður en hann skilar *skorkortinu*, svo *nefndin* geti beitt vítinu. Geri leikmaðurinn það ekki fær hann **frávísun**.

Sjá Verklag nefnda, hluta 8 og fyrirmynd staðarreglu K-3 (hvernig beita á leikhraðareglum í *Stableford* keppnum, með frádrætti punkta vegna brota á reglunum).

(2) Frávísunarvíti. Leikmaður sem brýtur einhverja eftirfarandi fjögurra reglna 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).

Brjóti leikmaðurinn einhverja aðra reglu þar sem viðurlögin eru frávísun fær leikmaðurinn **frávísun**.

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 leiðrétta 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 hætta 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 á skorið sem skráð hefur verið á hverri holu.

21.2c Víti í hámarksskori

Öll víti sem eiga við í höggleik eiga einnig við í *hámarksskori*, **nema** að leikmaður sem brýtur einhverja eftirfarandi fjögurra reglna fær ekki frávísun **heldur** fær **hámarksskorið** 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).

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 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 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 leiðrétta 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/skolli

21.3a Yfirlit um Par/skolla

Par/skolli 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.
- Sá leikmaður eða það *lið* vinnur keppnina sem hefur flestan fjölda unninna hola samanborið við tapaðar holur (þ.e. með því að leggja saman unnar holur og draga frá tapaðar holur).

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 vítahögg) 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 holan jöfn (einnig er sagt að holan 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

(1) Önnur víti en frávísun. Öllum vítahöggum er bætt við skor leikmannsins á holunni þar sem brotið átti sér stað. **Þó** eru þrjár **undantekningar**:

Undantekning 1 – Of margar kylfur, kylfum deilt, bætt við kylfum eða skipt um kylfur: Ef leikmaður brýtur reglu 4.1b (Hámark 14 kylfur. Að deila kylfum, bæta við og skipta um kylfur) mun *nefndin* draga **eina holu** (ef brotið átti sér aðeins stað á einni holu) eða **tvær holur** (ef brotið náði til tveggja eða fleiri hola) samkvæmt reglu 4.1b frá heildarfjölda unninna hola samanborið við tapaðar holur.

Undantekning 2 – Rástími: Brjóti leikmaður reglu 5.3a með því að (1) mæta of seint en þó innan fimm mínútna frá rástímanum eða (2) hefja leik of snemma en þó innan fimm mínútna frá rástímanum (sjá undantekningar 1 og 2 við vítaákvæði reglu 5.3), mun *nefndin* draga **eina holu** frá heildarfjölda unninna hola samanborið við tapaðar holur.

Undantekning 3 – Óhæfileg töf: Ef leikmaður brýtur reglu 5.6a:

- Víti fyrir fyrsta brot: Leikmaðurinn fær **eitt vítahögg** á holunni þar sem brotið átti sér stað.
- Víti fyrir annað brot: *Nefndin* mun draga **eina holu** frá heildarfjölda unninna hola samanborið við tapaðar holur.
- Varðandi þriðja brot á reglu 5.6a, sjá reglu 21.3c(2).

Vegna hverrar undantekningar verður leikmaðurinn að tilkynna *nefndinni* um staðreyndir brotsins áður en hann skilar *skorkortinu*, svo *nefndin* geti beitt vítinu. Geri leikmaðurinn það ekki fær hann **frávísun**.

(2) Frávísunarvíti. Leikmaður sem brýtur einhverja eftirfarandi fjögurra reglna 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).

Brjóti leikmaðurinn einhverja aðra reglu þar sem viðurlögin eru frávísun fær leikmaðurinn **frávísun**.

Sjá Verklag nefnda, hluta 8 og fyrirmynd staðarreglu K-4 (hvernig beita á leikhraðareglum í *par/skolla* keppnum, með frádrætti hola vegna brota á reglunum).

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 leiðrétta 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 Þríleikur 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 tvennum 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).

REGLA 22 Fjórmenningur (einnig þekkt sem slegið til skiptis)

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, l*eggja 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:

- Annar *samherjanna* verður að leika fyrst fyrir *liðið* af *teignum* á öllum holum með oddatölum og hinn *samherjinn* verður að leika fyrst fyrir liðið af *teignum* á öllum holum með sléttum tölum.
- 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 leiðrétta mistökin:

- Rétti *samherjinn* verður að slá *högg* þaðan sem *liðið* sló fyrsta *höggið* í rangri röð.
- *Höggið* sem var slegið í rangri röð og öll áframhaldandi högg þar til mistökin eru leiðrétt (bæði slegin *högg* og vítahögg 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 nærri 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.

REGLA 23 Fjórleikur

Tilgangur reglu:

Regla 23 fjallar um fjórleik (sem er ýmist leikinn sem holukeppni eða höggleikur), 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* **frávísun**, 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* og í keppni með forgjöf verður forgjöf hvors *samherja* að vera skráð á *skorkortið*.

Fyrir hverja holu:

- Verður að skrá á *skorkortið* brúttóskor að minnsta kosti annars *samherjans*.
- Það er 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* **frávísun**.
- 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 Undantekning við reglu 11.2 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

Undirskrift ritara:

Undirskrift leikmanns:

Ábyrgð

- Nefndin
- Leikmaður
- Leikmaður og ritari

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 reglur 3.2a(3) og (4)).
- Í *höggleik*, þegar *liðið* lýkur síðustu holunni, annaðhvort með því að báðir *samherjarnir* leika *í holu* (þar á meðal með því að leiðrétta 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*, þegar næsta *högg* þeirra hefur verið gefið eða þegar annað hvort *liðið* hefur gefið holuna.

(2) **Höggleikur**. *Lið* hefur lokið holu þegar annar *samherjanna* hefur leikið *í holu* og hinn *samherjinn* hefur annaðhvort leikið *í holu* eða valið að gera það ekki.

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 brot á 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 23.8a).
- 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 23.8a(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 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:

23.8a 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 gilt fyrir *liðið* á þeirri holu. Þó hefur þetta víti engin áhrif á *samherjann* sem má halda leik áfram fyrir *liðið* á þeirri holu.

(2) **Þrennar kringumstæður þar sem víti leikmanns nær einnig til samherjans**.

- Þegar 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.
- Þegar brot leikmanns aðstoðar samherjann við leik hans. Bæði í *holukeppni* og *höggleik* fær *samherjinn* **sama víti** og leikmaðurinn.
- Í holukeppni, þegar 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.
- Þetta á við hvort sem boltinn sem var leikið sem *röngum bolta* tilheyrir *samherjanum*, *mótherja* eða einhverjum öðrum.

23.8b Frávísunarvíti

(1) **Þegar 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-c Þegar nefndin frestar leik og leikur hefst að nýju
- 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 3.3b(4) Skor í forgjafarkeppni
- Regla 5.2b Æfing á vellinum fyrir og á milli umferða
- Regla 23.2b Skorkort liðs í höggleik

(2) **Þegar 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

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

(3) **Þegar brot annars leikmannsins merkir einungis 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 samanlögð 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 sveitakeppninni 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 10.2b(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 fyrirmynd staðarreglu H-2 (*nefndin* má setja staðarreglu sem leyfir hverri sveit að tilnefna tvo 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 10.2a.

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*.
- Þetta 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 fyrirmynd 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*.

X

Skilgreiningar

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 ávinning fyrir *högg*.

Dómari

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

Sjá Verklag nefnda, hluta 6C (þar sem hlutverk og vald *dómara* eru útskýrð).

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** holur 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.

Eiga teiginn

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 látinn *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 vítið 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*.

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 sá 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 *glompu*efni (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 nærri 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 grasræktarsvæði) 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, **án** þess að þær hafi neina aðra merkingu.

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, rimlar 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*.

Sjá Verklag nefnda, hluta 8 og fyrirmynd 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 áskorunarinnar við að leika *völlinn* og þaðan sem vítalaus 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 ¼ 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 ¼ 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 tilteknum *teig*, *flöt* 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 *samherj*a.

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).

Höggleikur

Leikform þar sem leikmaður eða *lið* keppir við alla aðra leikmenn eða *lið* í keppninni.

Í venjulegu formi *höggleiks* (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 *höggleiks* með öðrum aðferðum við skorun eru *Stableford*, *hámarksskor* og par/*skolli* (sjá reglu 21).

Hægt er að leika öll form *höggleiks* 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.

Til dæmis, ef lengsta kylfan (önnur en pútter) sem leikmaður hefur á meðan hann leikur *umferð* er 43 tommu (109,22 cm) langt teigtré er *kylfulengdin* 43 tommur fyrir þann leikmann í þeirri *umferð*.

Kylfulengdir eru notaðar til að skilgreina *teig* leikmannsins á hverri holu og til að ákvarða stærð *lausnarsvæðis* leikmannsins þegar hann tekur lausn samkvæmt reglunum.

Lausnarsvæði

Svæðið þar sem leikmaður verður að láta bolta *falla* þegar hann tekur lausn samkvæmt reglu. Í hverri lausnarreglu er 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 viðmiðunarstað: *Lausnarsvæðið* nær annaðhvort eina eða tvær *kylfulengdir* frá viðmiðunarstaðnum, **þó** með ákveðnum takmörkunum:

- Takmarkanir á staðsetningu lausnarsvæðisins: Staðsetning *lausnarsvæðisins* kann að vera takmörkuð á ýmsan hátt, til dæmis:
  - » Það sé eingöngu innan tiltekins skilgreinds *svæðis vallarins*, svo sem aðeins á *almenna svæðinu*, eða ekki í *glompu* eða á *vítasvæði*,
  - » Það sé ekki nær *holunni* en viðmiðunarstaðurinn eða það verði að vera utan *vítasvæðis* eða *glompu* þaðan sem 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 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 sem tré, 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 *dýra*úrgangur,
- 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 (þar á meðal götunartappar).

Slíkir náttúrulegir hlutir teljast ekki lausir ef þeir:

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

Sértilvik::

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

Lega

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 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*.

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 vítalausa lausn frá *óeðlilegum vallaraðstæðum* (regla 16.1), hættulegum *dýra*aðstæðum (regla 16.2), *rangri flöt* (regla 13.1f) eða *bannreit* (reglur 16.1f og 17.1e) eða við að taka lausn samkvæmt tilteknum staðarreglum.

Þetta er áætlaði staðurinn þar sem boltinn lægi og:

- Er nálægastur upphaflegri staðsetningu boltans, **en** þó ekki nær *holunni* en sá staður,
- Er á réttu *svæði vallarins* samkvæmt viðkomandi reglu, og
- Þar sem aðstæðurnar trufla ekki *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 (**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 n*álægasta 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 sífelld truflun fá öðrum hvorum aðstæðnanna.

Náttúruöflin

Áhrif náttúrunnar, svo sem vindur, vatn eða þegar eitthvað gerist án sýnilegrar ástæðu vegna áhrifa þyngdarafls.

Nefndin

Einstaklingurinn eða hópurinn sem ber ábyrgð á keppninni eða *vellinum*.

Sjá Verklag nefnda, hluta 1 (þar sem hlutverk *nefndarinnar* er útskýrt).

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/skolli

Form *höggleiks* 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 vítahöggum) 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 unninna 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 *skipti*bolti),
- *Varabolti* (áður en hætt er að nota hann samkvæmt reglu 18.3c), eða
- Annar bolti í *höggleik*, leikinn samkvæmt reglu 14.7b eða reglu 20.1c.

Dæmi um *rangan bolta* eru:

- Bolti annars leikmanns, *í leik*.
- Flækingsbolti.
- Bolti leikmannsins sjálfs, 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 látinn *falla* utan rétts *lausnarsvæðis*.
- Að taka lausn samkvæmt rangri reglu þannig að boltinn er látinn *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.

Að leika bolta utan *teigsins* við að hefja leika á holu eða við að leiðrétta slík mistök felur ekki í sér að leika frá *röngum sta*að (sjá reglu 6.1b).

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.

Þó 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, 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*.

*Skipti*bolti verður bolti *í leik* jafnvel þótt:

- Hann hafi verið *lagður aftur*, látinn *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,
- Skrá forgjöf leikmannsins, ef um forgjafarkeppni er að ræða, og

- *Ritarinn* og leikmaðurinn staðfesti skorið, og leikmaðurinn staðfesti forgjöf sína í forgjafarkeppni, annaðhvort með áþreifanlegri undirskrift eða með rafrænni staðfestingu sem *nefndin* samþykkir.

Skorkort er óþarft 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 vítahögg) 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

Staðsetning fóta og líkama leikmanns þegar hann undirbýr sig fyrir og slær *högg*.

Staður fyrir mestu mögulegu lausn

Viðmiðunarstaðurinn til að taka vítalausa lausn frá *óeðlilegum vallaraðstæðum* í *glompu* (regla 16.1c) eða á *flötinni* (regla 16.1d) þegar enginn *nálægasti staður fyrir fulla lausn* er fyrir hendi.

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 *högginu* 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 *leiklínu* 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 (**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*, *leiklínu*. 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*.
- *Flöt* 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 línunni á milli fremstu brúna tveggja teigmerkja, 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.

Sértilvik:

- **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.

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*, og

- Sérhver náttúrulegur eða manngerður hlutur eða hvað annað sem er (þar á meðal annar bolti á hreyfingu), **nema** *náttúruöflin*.

Út af

Öll svæði utan marka vallarins eins og þau eru skilgreind af *nefndinni*. Öll svæði sem eru innan þeirra marka eru innan *vallar*.

Mörk vallarins framlengjast bæði upp frá jörðu og niður fyrir yfirborð jarðar:

- 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 ákvarðast mörkin af línunni á milli stikanna eða girðingarstauranna *vallar*megin 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 línunnar *vallar*megin og línan sjálf er *út af*.

  Þegar lína á jörðinni skilgreinir vallarmörkin má nota stikur til að sýna hvar vallarmörkin eru, **en** stikurnar hafa þá enga aðra merkingu.

Vallarmarkastikur eða -línur ættu að vera hvítar.

Útbúnaðarreglur

Forskriftir og aðrar reglur um kylfur, bolta og annan *útbúnað* sem leikmönnum er heimilt að nota á meðan *umferð* er leikin. *Útbúnaðarreglurnar* má finna á vefslóðinni RandA.org/EquipmentStandards.

Útbúnaður

Allt sem er notað, klæðst, haldið á eða borið 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.

Vallarmarkahlutur

Manngerður hlutur sem ákvarðar eða sýnir hvað er *út af*, svo sem veggir, girðingar, stikur og rimlagirðingar, þaðan sem vítalaus lausn fæst ekki.

Þetta felur í sér alla sökkla og staura vallarmarkagirðingar, **en** ekki:

- Stög eða skástífur sem eru fest við veggi eða girðingar, eða
- 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.

Vítasvæði

Svæði þar sem lausn er heimil gegn einu vítahöggi 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 stikum) veita leikmanninum tvær aðferðir við lausn (reglur 17.1d(1) og (2)).
- Rauð *vítasvæði* (merkt með rauðum línum eða rauðum stikum) 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:

- Þetta 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 markanna 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 stikum, línum eða áþreifanlegum einkennum:

- Stikur: Þegar jaðar *vítasvæðis* er skilgreindur með stikum afmarkast jaðarinn af línunni á milli ytri brúna stikanna niðri við jörðu og stikurnar eru innan *vítasvæðisins*.
- Línur: Þegar jaðar *vítasvæðis* er skilgreindur með málaðri línu á jörðinni er jaðarinn ytri brún línunnar og línan sjálf er innan *vítasvæðisins*.
- 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 stikur til að sýna hvar *vítasvæðið* er, en stikurnar hafa þá enga aðra merkingu.

Þegar 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 leikmönnunum á sama tíma, og
- Hver leikmaður leikur einum bolta sem er notaður í báðum leikjum hans.

Atriðaorðaskrá

	Regla	Blaðsíða
Aðstæðum vísvitandi breytt		
- Bannaðar athafnir	8.3b	76
- Hafa áhrif á aðrar áþreifanlegar aðstæður	8.2	75
- Hafa áhrif á bolta annars leikmanns	8.3	76
- Hafa áhrif á legu boltans	8.2, 22.2, 23.5b	75, 186, 193
Aðstæður versna	8.1d	74
Almenna svæðið	2.2a	23
Annað hvert högg	Sjá Fjórmenningur	186
Bannreitir	16.1f, 17.1e	139, 150
Bolta leikið þar sem hann liggur		
- Aðstoðar eða truflar leik	15.3c	131
- Lyft eða hreyft	9.7	82
- Víti fyrir að lyfta eða hreyfa	9.7b	82
Bolti		
- Aðstoð við leik - Á flötinni	15.3a	130
- Brotnar í sundur	4.2b	41
- Samþykktir boltar	4.2a	41
- Skipt um bolta	4.2c(2), 14.2	42, 111
- Skorinn eða sprunginn	4.2c	41
- Truflar leik - Hvar sem er	15.3b	131
Bolti á hreyfingu		
- Breyta aðstæðum vísvitandi til að hafa áhrif á bolta á hreyfingu	11.3	94
- Hittir einstakling	11.1	91
- Hittir utanaðkomandi áhrif	11.1	91
- Hreyfa flaggstöng	11.3	94
- Lyfta bolta af flötinni	11.3	94
- Vísvitandi sveigður úr leið eða stöðvaður af einstaklingi	11.2	92
Bolti hreyfður		
- Aðstoðar við leik - Á flötinni	15.3a	130
- Af dýri	9.6	81
- Af einhverjum öðrum einstaklingi	9.6	81
- Af kylfubera	9.4	79
- Af kylfubera mótherja í holukeppni	9.5	80
- Af leikmanni	9.4	79
- Af leikmanni, hvenær um víti er að ræða	9.4b	79

	Regla	Blaðsíða
- Af mótherja í holukeppni	9.5	80
- Af mótherja í holukeppni, hvenær um víti er að ræða	9.5b	81
- Af samherja	22.2, 23.5b	186, 193
- Af utanaðkomandi áhrifum	9.6	81
- Af vindi eða öðrum náttúruöflum	9.3	78
- Af öðrum einstaklingi í höggleik	9.6	81
- Ákveða hvað olli því að bolti hreyfðist	9.2b	78
- Ákveða hvort bolti hreyfðist	9.2a	78
- Í aftursveiflu eða höggi	9.1b	77
Bolti í leik	14.4	119
Bolti látinn falla		
- Bolti stöðvast utan lausnarsvæðis	14.3c(2)	116
- Hvernig láta verður bolta falla	14.3b	114
- Láta verður bolta falla innan lausnarsvæðis og hann verður að stöðvast þar	14.3c(1)	116
- Nota má upphaflegan bolta eða annan bolta	14.3a	114
- Óvart sveigður úr leið eftir að bolti snertir jörðina	14.3c	116
Fjórleikur		
- Annar eða báðir samherjar mega koma fram fyrir liðið	23.4	192
- Athafnir leikmanns hafa áhrif á leik samherja	23.5a	192
- Bolti vísvitandi sveigður úr leið	23.2c	190
- Hvenær samherji sem var fjarverandi má hefja leik	23.4	192
- Hvenær umferð hefst	23.3a	191
- Hvenær umferð lýkur	23.3b	191
- Hvort slá megi högg sem var gefið	23.6	193
- Leikmaður ábyrgur fyrir athöfnum samherja	23.5b	193
- Leikröð	23.6	193
- Samherjar mega deila kylfum	23.7	194
- Skor liða - Holukeppni og höggleikur	23.2a	189
- Skorkort í höggleik	23.2b	190
- Víti	23.8	194
Fjórmenningur	22.1	186
- Að hefja umferð	22.4b	188
- Hvor samherji má koma fram fyrir liðið	22.2	186
- Lið verður að slá til skiptis	22.3	187
- Samherjar mega samnýta kylfur	22.5	188
Flaggstöngin		
- Bolti hittir flaggstöngina eða þann sem gætir hennar	13.2b(2)	106
- Bolti liggur upp að flaggstönginni í holunni	13.2c	107

	Regla	Blaðsíða
- Flaggstöngin fjarlægð úr holunni	13.2b(1)	106
- Flaggstöngin látin vera í holunni	13.2a	104
Flöt		
- Bolti eða boltamerki hreyft - Af náttúruöflunum	13.1d(2)	101
- Bolti eða boltamerki hreyft - Fyrir slysni	13.1d(1)	101
- Bolti yfir holubrún	13.3	108
- Fjarlægja sand og lausan jarðveg	13.1c(1)	100
- Gert við skemmdir	13.1c(2)	100
- Hvenær bolti er á flötinni	13.1a	99
- Merkja, lyfta og hreinsa	13.1b	99
- Röng flöt	13.1f	102
- Vísvitandi prófun	13.1e	101
Golfleikurinn	1.1	18
Glompa		
- Hreyfanlegar hindranir	12.2a, 15.2	97, 127
- Hvenær bolti er í glompu	12.1	97
- Hvenær ekki er víti þótt sandur sé snertur	12.2b(2)	98
- Hvenær er víti þegar sandur er snertur	12.2b(1)	97
- Lausn frá hættulegum dýraaðstæðum	16.2	140
- Lausn frá óeðlilegum vallaraðstæðum	16.1c	136
- Lausung	12.2a, 15.1	97, 126
- Ósláanlegur bolti	19.3	165
Grund í aðgerð	Sjá Óeðlilegar vallaraðstæður	133
Hámarksskor, leikform	21.2	128
- Bolti vísvitandi sveigður úr leið	21.2d	181
- Hvenær umferð lýkur	21.2e	181
- Skor	21.2b	180
- Víti	21.2c	181
Hefja leik á holu		
- Hvenær leikur á holu hefst	6.1a	57
- Leikið innan teigsins - Holukeppni	6.1b(1)	57
- Leikið innan teigsins - Höggleikur	6.1b(2)	58
Hefja umferð	5.3a	49
Hegðun		
- Hegðun sem ætlast er til af leikmanni	1.2a	18
- Hegðunarreglur	1.2b	19

	Regla	Blaðsíða
Holukeppni		
- Beiting forgjafar	3.2c	29
- Framlengja jafnan leik	3.2a(4)	28
- Gjafir	3.2b	28
- Gæta eigin hagsmuna og réttinda	3.2d(4)	31
- Hvenær úrslit eru endanleg	3.2a(5)	28
- Jöfn hola	3.2a(2)	27
- Upplýsa mótherja um höggafjölda	3.2d(1)	30
- Upplýsa mótherja um víti	3.2d(2)	30
- Vinna holu	3.2a(1)	27
- Vinna leik	3.2a(3)	28
- Vita stöðu leiksins	3.2d(3)	31
Hreinsa bolta	14.1c	111
Hreyfanlegar hindranir		
- Bolti finnst ekki	15.2b	129
- Fjarlægja	15.2a(1)	127
- Lausn á flötinni	15.2a(3)	129
- Lausn, alls staðar nema á flötinni	15.2a(2)	128
Hættuleg dýr	16.2	99
- Hvenær lausn er leyfð	16.2a	140
- Hvernig taka á lausn	16.2b	141
Högg afturkallað	14.6	121
Höggleikur		
- Leikið í holu	3.3c	35
- Sigurvegari ákvarðaður	3.3a	32
- Skorkort - Ábyrgð leikmanns	3.3b(2)	33
- Skorkort - Ábyrgð ritara	3.3b(1)	32
- Skorkort - Forgjöf á skorkorti	3.3b(4)	34
- Skorkort - Rangt skor á holu	3.3b(3)	34
Kylfuberi		
- Athafnir leyfðar með leyfi leikmanns	10.3b(2)	89
- Athafnir sem eru alltaf leyfðar	10.3b(1)	89
- Athafnir sem eru ekki leyfðar	10.3b(3)	90
- Brot á reglunum	10.3c	90
- Einn kylfuberi leyfður í einu	10.3a(1)	88
- Sameiginlegur kylfuberi	10.3a(2)	88
- Takmarkanir á að standa aftan við leikmann	10.2b(4)	86

	Regla	Blaðsíða
Kylfur		
- Breyta leikeiginleikum	4.1a(3)	37
- Bæta við eða skipta um kylfur	4.1b(3), (4)	38, 39
- Hámark 14 kylfur	4.1b(1)	38
- Nota eða laga kylfu sem skemmist í umferð	4.1a(2)	36
- Samnýttar kylfur	4.1b(2), 22.5, 23.7	38, 188, 194
- Samþykktar kylfur	4.1a(1)	36
- Taka kylfu úr leik	4.1c	40
Lausung		
- Bolti hreyfist við að fjarlægja	15.1b	127
- Fjarlægja lausung	15.1a	126
Leggja bolta aftur		
- Bolti sem lagður er aftur tollir ekki á upphaflegum stað	14.2e	113
- Hver má leggja bolta aftur	14.2b(1)	112
- Staður þar sem leggja á bolta aftur	14.2c	112
- Upphaflegri legu breytt í sandi	14.2d(1)	113
- Upphaflegri legu breytt, nema í sandi	14.2d(2)	113
Leiðrétta mistök	14.5	83
- Hvenær hægt er að leiðrétta	14.5a	119
- Hvenær skipta má um aðferð	14.5b	119
- Hvenær víti á við	14.5c	120
Leikform: Holukeppni eða höggleikur	3.1a	26
Leikform: Önnur	21.5	185
Leikhraði		
- Leika rösklega	5.6b(3)	53
- Leikið í annarri röð	5.6b(2)	53
- Leikið þegar tilbúinn	5.6b, 6.4	52, 63
- Óhæfileg töf á leik	5.6a	52
- Ráðleggingar	5.6b(1)	52
Leikröð		
- Fjórleikur	23.6	193
- Fjórmenningur	22.3, 22.4	187
- Holukeppni	6.4a(1)	63
- Holukeppni - Leikið í annarri röð	6.4a(2)	64
- Höggleikur	6.4b(1)	64
- Leika þegar tilbúinn	6.4b(2)	65
- Leikið aftur af teig	6.4c	65
- Varabolta leikið af teignum	6.4c	65

	Regla	Blaðsíða
- Varabolta leikið, annars staðar en af teignum	6.4d(2)	66
- Þegar tekin er lausn	6.4d(1)	66
Leitað að bolta		
- Bolti hreyfist af slysni við leik	7.4	70
- Eðlileg leit að bolta	7.1a	68
- Sandur hreyfist við leit	7.1b	69
Ljúka holu	6.5	66
Lyfta bolta	14.1b	111
Lyfta bolta og leggja aftur	Sjá einnig Leggja bolta aftur	
- Hvernig leggja á bolta aftur	14.2b	112
- Merkja verður staðsetninguna	14.1a	110
- Nota verður upphaflega boltann	14.2a	111
Manngerðir stígar	Sjá Óeðlilegar vallaraðstæður	133
Nettó skor	3.1c(2)	27
Óeðlilegar vallaraðstæður		
- Almenna svæðið	16.1b	135
- Bannreitur	16.1f	139
- Bolti finnst ekki	16.1e	138
- Flötin	16.1d	138
- Glompa	16.1c	136
- Grund í aðgerð	16.1	133
- Hvenær lausn er leyfð	16.1a(1)	133
- Högg greinilega óraunsætt	16.1a(3)	135
- Lyfta til að athuga hvort lausn er leyfð	16.4	144
- Vítasvæði	16.1a(2)	135
Óhreyfanlegar hindranir	Sjá Óeðlilegar vallaraðstæður	133
Ósláanlegur bolti	19	162
- Aftur-á-línu lausn	19.2b	162
- Almenna svæðið	19.2	162
- Fjarlægðarlausn	19.2a	162
- Flöt	19.2	162
- Glompa - Lausn innan glompu	19.3a	165
- Glompa - Lausn utan glompu	19.3b	166
- Hliðarlausn	19.2c	163
- Hvenær taka má lausn	19.1	162
- Vítasvæði	19.1	162

	Regla	Blaðsíða
Par/skolli, leikform	21.3	128
- Bolti vísvitandi sveigður úr leið	21.3d	184
- Hvenær umferð lýkur	21.3e	184
- Skor	21.3b	182
- Víti	21.3c	183
Rangur bolti		
- Bolta leikmanns leikið af öðrum leikmanni	6.3c(2)	63
- Högg slegið að röngum bolta	6.3c(1)	62
Rangur staður		
- Alvarlegt brot	14.7b	123
- Ekki alvarlegt brot	14.7b	123
- Leiðrétting eða ekki	14.7b(1)	123
- Staður þar sem leika verður boltanum	14.7a	123
Ráðlegging og önnur aðstoð		
- Áþreifanleg aðstoð og skjól fyrir höfuðskepnunum	10.2b(5)	87
- Hlutir til að aðstoða við miðun	10.2b(3)	86
- Leiklína	10.2b	86
- Ráðlegging	10.2a	85
Ráshópar		
- Holukeppni	5.4a	50
- Höggleikur	5.4b	50
Reglurnar		
- Beita reglunum	1.3b(1)	20
- Merking hugtaksins „reglurnar“	1.3a	19
Reglurnar - Álitamál		
- Aðstæður sem reglurnar fjalla ekki um	20.3	174
- Beita viðmiði um „ber augu“ þegar myndbandsgögn eru notuð	20.2c	172
- Forðast óhæfilega töf	20.1a	168
- Frávísun leikmanna eftir að höggleikskeppni er lokið	20.2e	173
- Frávísun leikmanna eftir að úrslit leiks í holukeppni eru endanleg	20.2e	173
- Holukeppni	20.1b	168
- Höggleikur	20.1c	170
- Leiðrétta rangan úrskurð	20.2d	172
- Úrskurðir dómara	20.2a	172
- Úrskurðir nefndarinnar	20.2b	172

	Regla	Blaðsíða
Skipt um bolta	6.3b	61
Skynsamlegt mat	1.3b(2)	20
Slá högg		
- Bolti fellur af tíi	10.1d	84
- Bolti hreyfist eftir að aftursveifla hefst	10.1d	84
- Bolti hreyfist í vatni	10.1d	84
- Festa kylfuna	10.1b	83
- Slá boltann hreinlega	10.1a	83
- Staðið klofvega yfir eða í leiklínu	10.1c	84
Sokkinn bolti		
- Hvenær lausn er leyfð	16.3a	141
- Hvernig taka á lausn	16.3b	142
Stableford		
- Bolti vísvitandi sveigður úr leið	21.1d	179
- Hvenær umferð lýkur	21.1e	179
- Skor	21.1b	176
- Víti	21.1c	178
Stöðva leik		
- Bolti eða boltamerki hreyft á meðan leikur er stöðvaður	5.7d(2)	56
- Eldingar	5.7a	53
- Frestun að boði nefndarinnar	5.7a	53
- Hvenær leikmenn mega eða verða að stöðva leik	5.7a	53
- Leikur hafinn að nýju	5.7c	55
- Lyfta bolta	5.7d(1)	55
- Með samkomulagi í holukeppni	5.7a	53
- Tafarlaus frestun nefndarinnar	5.7b(1)	54
- Venjuleg frestun nefndarinnar	5.7b(2)	54
Sveitakeppnir		
- Liðsstjóri	24.3	197
- Ráðleggingar	24.4	198
- Skilmálar	24.2	197
Teigur	6.2	58
- Hreyfa teigmerki	6.2b(4)	60
- Hvenær bolti er innan teigsins	6.2b(1)	58
- Hvenær teigreglur eiga við	6.2a	58
- Lagfæringar leyfðar	6.2b(3)	59
- Tía má boltann	6.2b(2)	59

	Regla	Blaðsíða
Tímabundið vatn	Sjá Óeðlilegar vallaraðstæður	133
Týndur bolti		
- Hvað gera á þegar bolti er týndur	18.2b	157
- Hvenær bolti er týndur	18.2a(1)	156
Umferð lokið	5.3b	50
Út af		
- Hvað gera á þegar bolti er út af	18.2b	157
- Hvenær bolti er út af	18.2a(2)	156
Útbúnaður		
- Fjarlægðar - og stefnuupplýsingar	21.3c	183
- Hanskar og gripefni	21.3c	183
- Hljóð og mynd	21.3c	183
- Læknisfræðilegar undanþágur	21.3c	183
- Plástur eða svipuð límbönd	21.3c	183
- Teygjubúnaður og æfingatæki	21.3c	183
- Upplýsingar um vind og veður	21.3c	183
- Upplýsingum safnað fyrir umferð eða á meðan umferð er leikin	21.3c	183
Varabolti		
- Hvenær hætta verður leik með varabolta	18.3c(3)	161
- Hvenær leyfður	18.3a	158
- Hvenær varabolti verður að bolta í leik	18.3c(2)	159
- Leika varabolta oftar en einu sinni	18.3c(1)	159
- Tilkynna leik með varabolta	18.3b	158
Vítasvæði		
- Bannreitur	17.1e	150
- Bolta leikið frá vítasvæði og hann er týndur, út af eða ósláanlegur	17.2b	154
- Bolta leikið frá vítasvæði og hann stöðvast innan vítasvæðis	17.2a	151
- Bolta leikið þar sem hann liggur	17.1b	146
- Bolti finnst ekki	17.1c	147
- Engin lausn samkvæmt öðrum reglum	17.3	154
- Hvenær bolti er innan vítasvæðis	17.1a	146
- Hvernig taka á lausn	17.1d	147
- Lausnaraðferðir vegna gulra vítasvæða	17.1d	147
- Lausnaraðferðir vegna rauðra vítasvæða	17.1d	147

	Regla	Blaðsíða
Víti	1.3c	21
Völlurinn		
- Sértæku svæðin	2.2b	24
- Þegar bolti snertir tvö svæði	2.2c	25
Þekkja bolta		
- Bolti hreyfist af slysni þegar reynt er að þekkja hann	7.4	70
- Hvernig þekkja á bolta	7.2	69
- Lyfta bolta til að þekkja hann	7.3	69
Þríleikur holukeppni		
- Bolta eða boltamerki lyft eða það hreyft af mótherja	21.4c	185
- Leikið í annarri röð	21.4b	185
Æfing		
- Fyrir eða á milli umferða - Holukeppni	5.2a	49
- Fyrir eða á milli umferða - Höggleikur	5.2b	49
- Æfing á milli hola	5.5b	51
- Æfing við leik holu	5.5a	51
- Æfing þegar leikur stöðvaður	5.5c	51

Reglur um áhugamannaréttindi

Reglurnar um áhugamannaréttindi gera greinarmun á þeim sem leika golf eingöngu sér til ánægju og þeirra sem hafa golf að atvinnu eða leika golf til fjárhagslegs ávinnings. Með viðeigandi takmörkunum, svo sem um verðmæti verðlauna, er reglunum um áhugamannaréttindi ætlað að hvetja áhugakylfinga til að njóta golfkeppninnar, frekar en að einblína á fjárhagslegan ávinning. Ef þú ert áhugakylfingur og brýtur þessar reglur getur þú fyrirgert áhugamannaréttindum þínum og getur þá ekki keppt sem áhugamaður. Því er mikilvægt að þekkja reglurnar um áhugamannaréttindi, sem lesa má á golf.is eða Randa.org.

Útbúnaðarreglur

Útbúnaðarreglurnar innihalda yfirgripsmiklar reglur, forskriftir og leiðbeiningar til að aðstoða framleiðendur og hönnuði útbúnaðar ásamt mótshaldara og leikmenn við að skilja og beita reglunum í tengslum við hönnun og framleiðslu golfkylfa, bolta og annars útbúnaðar. Leikmaðurinn ber ábyrgð á að tryggja að útbúnaður sem hann notar uppfyllir reglurnar. Gagnvirka útgáfu útbúnaðarreglnanna má finna á RandA.org, þar á meðal tengla á aðferðarlýsingar og/eða myndrænar lýsingar í tengslum við viðkomandi reglu, forskrift eða mæliaðferð.

Breyttar golfreglur fyrir fatlaða leikmenn

Í breyttu golfreglunum hafa golfreglurnar verið aðlagaðar fjórum flokkum fötlunar. Þannig er fötluðum kylfingi gefinn kostur á að leika á jafnréttisgrundvelli við ófatlaða leikmenn, leikmenn með sömu fötlun eða leikmenn með annars konar fötlun. Breyttu golfreglurnar eru ekki sjálfkrafa í gildi og það er á valdsviði hverrar nefndar að ákveða hvort beita eigi einhverjum breyttu golfreglnanna í keppni. Breyttu golfreglurnar má finna í opinberu leiðbeiningunum og einnig á golf.is og RandA.org.

THE DAY-DATE 40

The international symbol of performance and success, reinterpreted
with a modernized design and a new-generation mechanical movement.
It doesn't just tell time. It tells history.

OYSTER PERPETUAL DAY-DATE 40

R&A USGA

Golf er leikið um allan heim og
R&A og Golfsamband Bandaríkjann
hafa gefið út þessar sameiginlegu reglur
sem ná til alls golfleiks
í heiminum

GOLFSAMBAND ÍSLANDS GSÍ 1942