Nýjar golfreglur 2019

Til minnis vegna GSÍ móta

Þetta minnisblað er ætlað leikmönnum, kylfuberum og þjálfurum á GSÍ mótum 2019 og lýsir helstu breytingum sem hafa orðið á golfreglunum. Allir eru hvattir til að kynna sér reglurnar sjálfar í leikmannaútgáfu golfreglnanna.

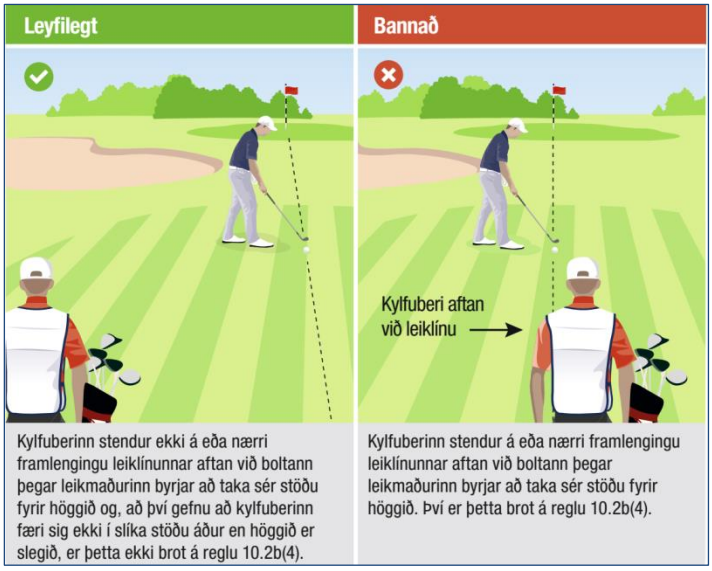
Miðun (regla 10.2b)

Hvað er nýtt?

- Þú mátt ekki fá aðstoð við uppstillingu fyrir högg. Litið er á uppstillingu sem þátt í golfleiknum sem leikmaðurinn einn eigi að bera ábyrgð á.

- Þetta er ný regla og lykilatriðið er að hún hefur áhrif þegar þú BYRJAR að taka þér stöðu. Á þeim tímapunkti verður þú að tryggja að kylfuberi þinn standi ekki vísvitandi beint fyrir aftan boltann. Geri hann það (af hvaða ástæðu sem er) hefur þú brotið regluna og færð tvö högg í víti (holutap í holukeppni).

- Þú getur þó losnað undan vítinu ef þú stendur upp úr stöðunni og tekur þér ekki stöðu aftur fyrr en kylfuberinn hefur fært sig frá.



- Undantekningin er gerð í ljósi þess að kylfuberinn stendur oft aftan við boltann til að aðstoða við að meta leiklínuna á flötinni og það getur gerst þegar leikmaðurinn stendur yfir boltanum. Ef þú stendur upp úr stöðunni, stígur til baka og byrjar ekki að taka þér stöðu aftur fyrr en kylfuberinn er farinn frá færðu ekki víti.

- Þá er ný regla, „Ekki má leggja niður hluti til aðstoðar við að taka stöðu“ (10.2b(3)) sem bannar þér að leggja einhvern hlut niður (svo sem kylfu) til að aðstoða þig við uppstillingu fóta eða líkama. Gerir þú það færðu víti (tvö högg í höggleik og holutap í holukeppni) og getur ekki losnað undan því.

  Aðalatriðið er að þú verður sjálf(ur) að sjá um uppstillingu fóta og líkama. Að stilla þér upp er eitthvað sem þú mátt ekki þiggja hjálp við.

Bolti á hreyfingu (regla 11.1) og boltinn sleginn (regla 10)

Hvað hefur ekki breyst?

- Ef bolti þinn hittir óvart einhvern einstakling eða utanaðkomandi áhrif ræður tilviljun því hvar boltinn stöðvast og þú leikur boltanum þaðan.

- Enn þá færðu víti í höggleik ef þú púttar á flötinni og boltinn hittir annan bolta sem var einnig á flötinni.

- Leyfilegar aðferðir við að slá högg hafa ekki breyst. Enn þá er bannað að festa kylfuna.

Hvað er nýtt?

- Það er vítalaust þótt bolti þinn hitti óvart þig, kylfubera þinn eða útbúnað þinn. Víti á eingöngu við ef þetta er gert viljandi. Þú færð víti ef þú staðsetur viljandi einhvern útbúnað til að hann stöðvi bolta sem er sleginn of fast og boltinn hittir svo útbúnaðinn.

- Ef bolti þinn hittir óvart mótherja þinn í holukeppni máttu ekki lengur afturkalla höggið heldur verður að leika boltanum þar sem hann stöðvaðist og enginn fær víti.

- Sömu reglur gilda nú í öllum tilfellum þegar bolti þinn hittir eitthvað eða einhvern af slysni. Ef þú tvíslærð boltann óvart, slærð óvart í sjálfa(n) þig eða kylfubera þinn eða slærð óvart í einhver utanaðkomandi áhrif er niðurstaðan alltaf sú sama: Ekkert víti og boltanum er leikið þar sem hann liggur.

- Þú mátt ekki standa klofvega yfir leiklínunni eða framlengingu hennar aftan við boltann. Þetta á nú við um öll högg, en áður gilti þetta bara á flötinni.

- Nú máttu merkja bolta þinn á flötinni hvenær sem er, líka þegar annar bolti er á hreyfingu.

  Dæmi: Ef þú hefur ekki lyft bolta þínum og er hrædd(ur) um að annar bolti sem var verið að pútta geti hitt þinn bolta mátt þú eða kylfuberi þinn merkja og lyfta boltanum, vítalaust (á sama hátt og þú mátt lyfta flaggstönginni ef hún hefur verið lögð til hliðar og þú ert hrædd(ur) um að boltinn muni hitta flaggstöngina).

- Pútt er ekki lengur afturkallað þótt bolti þinn hitti hlut á hreyfingu, svo sem laufblað. Púttið mun gilda og þú leikur boltanum þar sem hann stöðvaðist. Hins vegar er höggið afturkallað ef boltinn hittir óvart einhvern einstakling (annan en þann sem gætir flaggstangarinnar) eða eitthvert dýr.

Boltinn (regla 4.2)

Hvað hefur ekki breyst?

- Ef boltinn brotnar í tvo eða fleiri hluta er höggið afturkallað.

- Ef þú ætlar að athuga hvort bolti þinn sé skorinn eða sprunginn verður þú að merkja legu boltans áður en þú lyftir honum. Ef þú merkir leguna ekki áður en þú lyftir boltanum færðu eitt högg í víti.

- Þú verður að hafa gilda ástæðu fyrir því að lyfta boltanum til að athuga hvort hann sé skorinn eða sprunginn. Ef þú lyftir boltanum án þess að hafa fyrir því gilda ástæðu færðu eitt högg í víti.

- Þú mátt ekki hreinsa boltann ef þú lyftir boltanum til að athuga hvort hann sé skorinn eða sprunginn.

Hvað er nýtt?

- Ekki er lengur skylda að tilkynna öðrum að þú sért að fara að lyfta bolta þínum til að þekkja hann eða til að athuga hvort boltinn er skorinn eða sprunginn. Þó er það góður siður og sem fyrr verður þú að merkja legu boltans áður en þú lyftir honum.

- Ekki má lengur skipta um bolta þótt hann sé aflagaður. Eingöngu má skipta um skemmdan bolta ef hann er skorinn eða sprunginn og ef það gerðist við leik holunnar sem þú ert að leika. Þótt boltinn rispist máttu ekki skipta um hann.

Bolti hreyfist við leit (regla 7.4)

Hvað hefur ekki breyst?

- Sú grundvallarregla að þú leikir boltanum þar sem hann liggur er mikilvægur hluti nýju golfreglnanna og almennt ætti að leika boltanum þar sem hann stöðvaðist eftir síðasta högg.

- Eins og áður er vítalaust þótt mótherji þinn í holukeppni eða einhver annar leikmaður í höggleik valdi því óvart að bolti þinn hreyfist.

Hvað er nýtt?

- Það er vítalaust þótt þú eða kylfuberi þinn valdið því óvart að bolti þinn hreyfist þegar leitað er að honum.

- Ef það gerist er boltinn alltaf lagður aftur. Boltinn er aldrei látinn falla.

- Ef þú veist ekki hvar boltinn lá þarftu að áætla staðinn. Þú leggur boltann síðan eins og hann lá áður en hann hreyfðist, þar á meðal undir eða upp við gróður eða aðra náttúrulega hluti.

- Ef það eina sem þú veist er að boltinn lá einhvers staðar í grasinu og var varla sýnilegur áður en þú eða einhver annar fann boltann með því að sparka óvart í hann eða stíga ofan á hann þarftu að leggja boltann aftur ofan í grasið þannig að hann sé varla sýnilegur. Nákvæm staðsetning boltans þarf ekki að vera vituð, þú leggur boltann í öllum tilfellum.

Utanaðkomandi áhrif valda hreyfingu bolta (regla 9.6)

Hvað hefur ekki breyst?

- Eins og áður er vítalaust þótt einhver utanaðkomandi, svo sem áhorfandi, veldur því að bolti þinn hreyfist, en leggja verður boltann aftur á upphaflegan stað.

- Hvort utanaðkomandi áhrif hafi hreyft boltann þarf að vera vitað með mikilli vissu. Í reglunum er sagt að það þurfi að vera vitað eða nánast öruggt, sem merkir að a.m.k. 95% líkur séu á að það hafi gerst.

Hvað er nýtt?

- Ef einhver hefur hreyft bolta þinn verður þú (eða sá sem hreyfði boltann) að leggja hann aftur á fyrri stað, einnig þegar sá staður er óþekktur. Í þessum tilfellum er boltinn aldrei látinn falla. Þetta er mikil breyting.

- Ef staðurinn er óþekktur verður að áætla hann og síðan þarf að leggja upphaflega boltann á þennan áætlaða stað. Ef ekki er hægt að endurheimta boltann með eðlilegri fyrirhöfn innan nokkurra sekúndna má nota annan bolta. Og til áhersluauka: Boltinn er aldrei látinn falla.

Glompur (regla 12)

Hvað hefur ekki breyst?

- Þú mátt ekki snerta sandinn í glompunni þegar þú tekur æfingasveiflu eða í aftursveiflunni fyrir höggið.

- Þú mátt ekki vísvitandi snerta sandinn í glompunni með hönd, kylfu, hrífu eða einhverjum öðrum hlut til að prófa ástand sandsins og fá þannig upplýsingar sem gagnast í högginu.

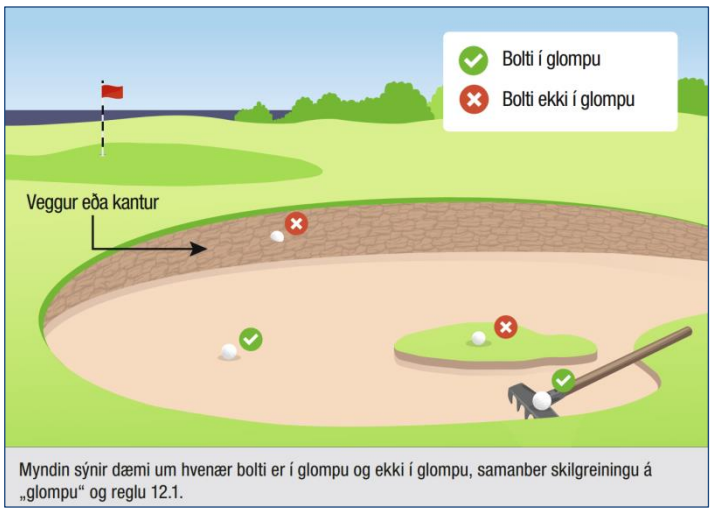
- Þú mátt grafa fæturna í sandinn þegar þú tekur þér eðlilega stöðu en þú mátt ekki byggja þér stöðu.

- Þú mátt leggja kylfur í glompuna, vítalaust.

- Þú færð lausn frá tímabundnu vatni eða óhreyfanlegri hindrun í glompu og getur dæmt boltann ósláanlegan í glompunni.

Hvað er nýtt?

- Glompukantur úr jarðvegi er ekki lengur hluti glompunnar. Kanturinn er nú hluti almenna svæðisins (það sem áður hét „á leið“).



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

- Þú mátt snerta, hreyfa og fjarlægja lausung í glompu, þó þannig að boltinn hreyfist ekki. Staðarregla um steina í glompum verður ekki notuð. Almennu golfreglurnar leyfa nú að steinar séu fjarlægðir, þó þannig að boltinn hreyfist ekki. Ef boltinn hreyfist við að fjarlægja steina eða aðra lausung færðu eitt högg í víti og þarft að leggja boltann aftur á fyrri stað.

- Þú færð ekki víti þótt þú sláir í sandinn í bræði eða styðjir þig við kylfuna sem snertir sandinn, ef þú ert ekki með þessu vísvitandi að reyna að fá upplýsingar sem nýtast þér í högginu.

- Almennt leyfa nýju reglurnar þér að snerta sandinn í glompunni með hönd eða kylfu en þó þannig að þú sért ekki að prófa ástand sandsins.

- Ef þú dæmir bolta í glompu ósláanlegan hefurðu nú kost á að taka víti upp úr glompunni, gegn tveimur vítahöggum, sbr. reglu 19.3b

Kylfuberar (regla 10.3)

Hvað hefur ekki breyst?

- Flest af því sem kylfuberi mátti gera er óbreytt.

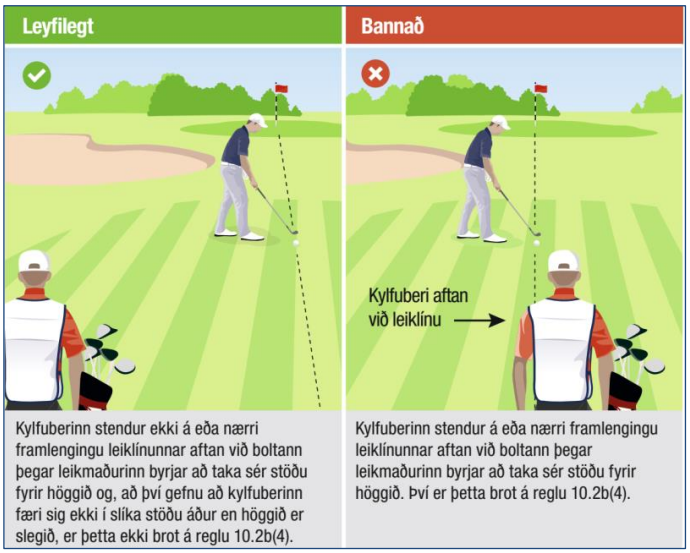
- Kylfuberinn má ekki:
    - Gefa högg, holu eða leikinn í holukeppni.
    - Leggja bolta þinn, nema hann hafi sjálfur lyft boltanum eða hreyft hann.
    - Láta bolta falla eða leggja bolta innan lausnarsvæðis.
    - Ákveða að taka lausn samkvæmt einhverri reglu.

Hvað er nýtt?

- Kylfuberinn má nú merkja og lyfta bolta þínum án sérstaks leyfis, en þó bara á flötinni.

- Kylfuberinn má ekki lengur aðstoða þig við uppstillingu fyrir högg, hvar sem er.

  Strangar reglur eru um hvar kylfuberinn má vísvitandi standa þegar þú byrjar að taka þér stöðu. Ef kylfuberinn stendur vísvitandi aftan við boltann þegar þú byrjar að taka þér stöðu fyrir högg getur þú losnað við vítið með því að stíga upp úr stöðunni og láta kylfuberann færa sig frá áður en þú tekur þér stöðu að nýju.
  Mikilvægt er að kylfuberinn venji sig af því að standa aftan við boltann í undirbúningi fyrir högg, því það mun fyrr eða síðar leiða til slysa þar sem þú byrjar að stilla þér upp áður en kylfuberinn hefur stigið frá. Sjá nánar umfjöllun um miðun og reglu 10.2b(4).



Fastar lengdir við mælingar

Hvað hefur ekki breyst?

- Kylfulengd er áfram einingin sem er notuð við að mæla stærð lausnarsvæða. Lausnarsvæði eru ýmist ein eða tvær kylfulengdir frá viðmiðunarstaðnum sem t.d. skilgreinir nálægasta stað fyrir fulla lausn.

Hvað er nýtt?

- Kylfulengd er nú skilgreint hugtak og merkir lengd lengstu kylfunnar í golfpoka þínum, annarrar en pútters. Ef driver er t.d. lengsta kylfan og er 43 tommur þá er lausnarsvæði þitt ýmist 43 eða 86 tommur frá viðmiðunarstaðnum, eftir því hvernig lausn þú ert að taka.

- Þú þarft ekki beinlínis að mæla stærð lausnarsvæðisins frá viðmiðunarstaðnum og það er vítalaust þótt þú notir aðra kylfu en lengstu kylfuna til viðmiðunar í mælingu, en það breytir þó ekki stærð lausnarsvæðisins. Hún ræðst alltaf af lengd lengstu kylfunnar (annarrar en pútters).

- Best er að nota lengstu kylfuna alltaf við að mæla og ákveða hvar þú viljir láta bolta falla innan lausnarsvæðisins.

  Til dæmis: Ef þú notar fleygjárn til að mæla lausnarsvæðið og boltinn rúllar út fyrir svæðið sem þú mældir með fleygjárninu en er enn innan svæðisins sem þú hefðir mælt með lengstu kylfunni er boltinn í leik og þú mátt ekki lyfta honum.

  Því er rétt að endurtaka: Best er að mæla alltaf með lengstu kylfunni (annarri en pútter) svo að þú slysist ekki til að lyfta bolta sem þú heldur að hafi rúllað út fyrir svæðið, þegar hann hefur í raun ekki gert það.

Kylfur (regla 4.1)

Hvað hefur ekki breyst?

- Þú mátt ekki byrja umferð með fleiri en 14 kylfum en þú mátt bæta við kylfum upp að 14 ef þú byrjar umferðina með færri kylfum.

- Ef þú byrjar umferðina með fleiri en 14 kylfum verður þú tafarlaust að lýsa umframkylfur úr leik og mátt ekki nota þær.

- Hámarksvíti fyrir of margar kylfur er áfram fjögur högg, þ.e. tvö högg á fyrstu tvær holurnar.

- Ekki má vísvitandi breyta leikeiginleikum kylfu á meðan umferðin er leikin.

- Umspil eða bráðabani í höggleik er áfram ný umferð. Ef kylfa skemmist í umferðinni þannig að hún verður ósamþykkt má því ekki nota hana í umspilinu eða bráðabananum. Þetta getur t.d. þýtt að þú notir kylfu á 18. holu en mátt alls ekki nota hana nokkrum mínútum síðar í bráðabana. Heimildin til að nota kylfu sem hefur skemmst og uppfyllir ekki lengur kröfur reglnanna gildir bara í umferðinni þar sem kylfan skemmdist.

Hvað er nýtt?

- Nú er vítalaust að hafa óleyfilega kylfu í golfpokanum, þú færð bara víti ef þú notar kylfuna. Þrátt fyrir það telst kylfan sem ein af kylfunum þínum með tilliti til hámarksfjölda.

- Hvernig sem kylfa þín skemmist á meðan þú leikur umferðina (jafnvel í reiðikasti) máttu samt nota kylfuna það sem eftir er umferðarinnar. En þú mátt ekki skipta um kylfu. Almennt má ekki skipta um kylfur á meðan umferðin er leikin, nema einhver utanaðkomandi áhrif hafi valdið skemmdunum. Þrátt fyrir þetta verður í GSÍ mótum í sumar leyft að skipta um kylfu sem brotnar eða skemmist umtalsvert við eðlilegan leik. Athugaðu að slík heimild verður ekki endilega fyrir hendi í öðrum mótum sem þú tekur þátt í.

- Þú mátt lagfæra skemmdu kylfuna, eftir því sem það er hægt, en verður að nota áfram alla sömu kylfuhlutana, þ.e. sama grip, sama skaft og sama kylfuhaus. Þú getur fengið einhvern annan til að lagfæra kylfuna en sá verður þá líka að nota sama grip, skaft og kylfuhaus.

- Þótt þú megir ekki vísvitandi breyta leikeiginleikum kylfu í miðri umferð, ef stillingu á kylfu er t.d. breytt er það vítalaust ef stillingunni er breytt til baka áður en högg er slegið með kylfunni. Bannið við að breyta leikeiginleikum kylfu á líka við á meðan leik hefur verið frestað, því þú ert enn að leika sömu umferðina.

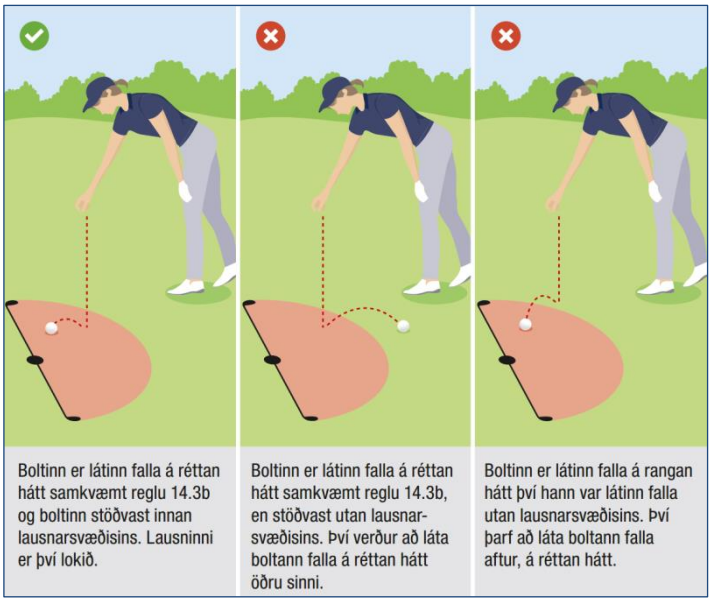
- Ef þú uppgötvar að þú ert með fleiri en 14 kylfur rétt áður en þú byrjar leik er vítalaust þótt þú takir umframkylfurnar með þér ef þú lýsir skýrt og skorinort yfir hvaða kylfur þú takir úr leik, t.d. með því að snúa þeim við í golfpokanum, og notir kylfurnar svo ekki. Slíkar umframkylfur sem hafa verið lýstar úr leik áður en þú hefur leik teljast ekki sem hluti þinna 14 kylfa, en þú færð frávísun ef þú nota einhverja af umframkylfunum.

Fjarlægðarmælar (regla 4.3)

Almenna reglan er nú að fjarlægðarmælar eru leyfðir. Því þarf ekki lengur að setja staðarreglu til að leyfa notkun þeirra. Í staðinn er nú hægt að setja staðarreglu sem bannar notkun fjarlægðarmæla. Fjarlægðarmælar verða áfram leyfðir í GSÍ mótum.

Lausnarsvæði og að láta bolta falla (regla 14)

Hvað hefur ekki breyst?



- Fallhæðin er enn þá fast ákveðin í reglunum.

  Boltann verður að láta falla á réttan hátt. Þú færð víti ef þú lætur boltann falla á rangan hátt og leiðréttir það ekki áður en þú leikur boltanum.

- Þegar boltinn er látinn falla verður hann að snerta fyrst jörðina eða einhvern gróður innan lausnarsvæðisins.

- Þegar þú lyftir boltanum er hann ekki lengur í leik en hann verður aftur í leik þegar þú lætur hann falla.

- Ef þú gerir mistök geturðu leiðrétt þau, ef þú gerir það áður en þú leikur boltanum.

- Þú færð víti ef þú leikur af röngum stað. Ef brotið er alvarlegt (þannig að þú færð umtalsverðan ávinning) verður að leiðrétta mistökin svo þú getir haft gilt skor í höggleik.

Hvað er nýtt?

- Boltinn verður að falla úr hnéhæð.

- Hnéhæð merkir hæð hnés þíns þegar þú stendur upprétt(ur). Þú þarft samt ekki að standa upprétt(ur) þegar þú lætur boltann falla. Hæðin á hnénu í uppréttri stöðu er það sem skiptir máli og henni verður ekki breytt.

- Boltinn þarf að falla beint niður þannig að hann lendi á jörðinni án þess að þú snúir honum á einhvern hátt. Boltinn má heldur ekki snerta þig eða útbúnað þinn áður en hann lendir á jörðinni.

- Ef boltinn rúllar óvart upp að fæti þínum eða útbúnaði eftir að hann lendir á jörðinni er það í lagi og boltinn er í leik. Ekki snerta þá boltann! Þú ert einungis í hættu á að fá víti ef þú stöðvar boltann viljandi.

- Boltinn verður að stöðvast innan lausnarsvæðisins. Þetta er lykilbreyting. Ef boltinn rúllar út fyrir lausnarsvæðið verður að láta hann falla aftur. Ef hann rúllar aftur út fyrir lausnarsvæðið þarf að leggja boltann þar sem hann lenti á jörðinni í seinni tilrauninni, á sama hátt og gert var samkvæmt fyrri reglum. Ef boltinn tollir ekki þar sem hann er lagður verður að leggja hann þar aftur og ef hann tollir ekki heldur í annarri tilraun þarftu að leggja boltann á nálægasta stað (ekki nær holunni) þar sem hann tollir. Sá staður gæti hugsanlega verið utan lausnarsvæðisins. Þetta er eina tilvikið þar sem þú getur hugsanlega þurft að leika boltanum utan lausnarsvæðisins.

- Þú mátt skipta um bolta þegar þú tekur einhvers konar lausn. Þú mátt skipta um bolta þegar þú tekur lausn frá tímabundnu vatni, óhreyfanlegri hindrun, grund í aðgerð, dýraholu, vítasvæði, sokknum bolta eða tímabundinni óhreyfanlegri hindrun. Þú mátt nota upphaflega boltann en þarft þess ekki.

- Ef boltinn er vísvitandi stöðvaður áður en hann rúllar út fyrir lausnarsvæðið er það vítalaust, ef augljóst er að boltinn geti ekki stöðvast innan lausnarsvæðisins. Þessi breyting getur verið gagnleg þegar augljóst er að boltinn mun rúlla út fyrir lausnarsvæðið og t.d. inn í vítasvæði, en það verður þá að vera alveg augljóst.

- Lausnarsvæði kemur nú við sögu í nokkrum reglum þar sem áður átti að láta bolta falla á tiltekinn stað. Lausnarsvæðið á við í öllum lausnarreglum og með því er orðið meira samræmi í því hvernig boltinn er settur í leik, alls staðar nema á flötinni.

Nokkur dæmi:

- Fjarlægðarvíti - Þú finnur staðinn þar sem þú slóst síðasta högg og lætur bolta falla innan einnar kylfulengdar frá þeim stað (þó ekki nær holunni).
- Aftur-á-línu lausn vegna ósláanlegs bolta eða vítasvæðis - Þú velur stað á línunni og lætur bolta falla innan einnar kylfulengdar frá þeim stað (þó ekki nær holunni).
- Sokkinn bolti - Þú lætur bolta falla innan einnar kylfulengdar frá stað beint aftan við þar sem boltinn var sokkinn (þó ekki nær holunni).
- Bolti ofan á hreyfanlegri hindrun, svo sem fatnaði - Þú lætur bolta falla innan einnar kylfulengdar frá stað á jörðinni beint undir staðnum þar sem boltinn lá (þó ekki nær holunni).

Fallreitir

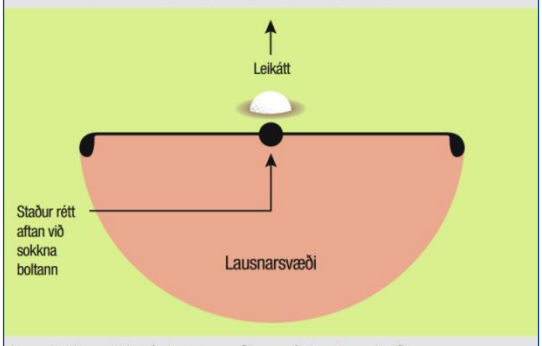
Þær breytingar sem orðið hafa á reglunum um hvernig bolti er látinn falla og að boltinn haldist innan lausnarsvæðisins valda sambærilegum breytingum á notkun fallreita.

Nú eru fallreitirnir lausnarsvæðið, óháð stærð hvers fallreits. Það þýðir að þú lætur bolta falla innan fallreitsins og boltinn verður að stöðvast innan fallreitsins.

Ef boltinn rúllar út fyrir fallreitinn máttu ekki leika boltanum heldur verður að láta boltann falla aftur. Ef boltinn rúllar aftur út fyrir fallreitinn þarftu að leggja boltann þar sem hann snerti jörðina í seinni tilrauninni. Ef þú leikur boltanum utan fallreitsins hefurðu leikið af röngum stað og færð tvö högg í víti í höggleik eða holutap í holukeppni.

Þetta er umtalsverð breyting frá fyrri reglum þar sem boltinn mátti rúlla tvær kylfulengdir frá staðnum þar sem hann snerti fyrst jörðina og þú lékst boltanum þá hugsanlega utan fallreitsins.

MYND 16.3b: VÍTALAUS LAUSN VEGNA SOKKINS BOLTA



Þegar bolti er sokkinn á almenna svæðinu er vítalaus lausn leyfð. Viðmiðunarstaðurinn fyrir lausnina er rétt aftan við þar sem boltinn er sokkinn. Láta verður bolta falla innan lausnarsvæðisins og boltinn verður að stöðvast þar.

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

Til að fara rétt að í fallreitum:

- Láttu boltann falla á réttan hátt innan fallreitsins, úr hnéhæð.
- Ef boltinn stöðvast einhvers staðar innan fallreitsins er boltinn í leik.
- Ef boltinn rúllar út fyrir fallreitinn þarftu að láta boltann falla aftur.

Sokkinn bolti (regla 16.3)

Hvað hefur ekki breyst?

- Til að fá lausn frá sokknum bolta þarf boltinn að vera sokkinn í eigin fari.
- Boltinn þarf að vera að einhverju marki neðan yfirborðs jarðarinnar. Ekki nægir að boltinn sé bara sokkinn í gróðri.
- Þú mátt lyfta boltanum til að athuga hvort hann sé sokkinn. Fyrst þarftu að merkja legu boltans og þú mátt ekki hreinsa boltann.
- Ekki er veitt lausn frá bolta sem er sokkinn í sandi utan brauta á almenna svæðinu. Einnig eru undantekningar frá heimildinni um lausn ef eitthvað annað veldur því að boltinn er ósláanlegur (t.d. ef hann er inni í runna).

Hvað er nýtt?

- Nú er veitt lausn frá sokknum bolta á almenna svæðinu (það sem áður hét „á leið“).
- Þú þarft ekki lengur að tilkynna ritara þínum eða öðrum leikmanni í ráshópnum að þú ætlir að merkja og lyfta boltanum til að athuga hvort boltinn er sokkinn. Þó er góður siður að gera það.
- Ef boltinn er sokkinn hafa aðferðirnar við að taka lausn breyst. Þú þarft ekki að láta bolta falla eins nærri staðnum þar sem boltinn sökk og unnt er. Nú hefur þú lausnarsvæði og átt að láta bolta falla einhvers staðar innan einnar kylfulengdar frá staðnum beint aftan við þar sem boltinn sökk, þó ekki nær holunni, samanber myndina til hliðar.
- Þú mátt skipta um bolta þegar þú tekur lausn frá sokknum bolta. Þú mátt nota upphaflega boltann en þarft þess ekki.

Týndur bolti (regla 18.2)

Hvað hefur ekki breyst?

- Ef boltinn er týndur þarftu að taka fjarlægðarvíti.
- Leitartíminn hefst þegar þú eða kylfuberi þinn byrjið að leita.
- Ef upphaflegi boltinn finnst innan leitartímans má ekki nota varabolta sem hefur hugsanlega verið leikið.

Hvað er nýtt?

- Leitartíminn hefur styst í þrjár mínútur.
- Nú er vítalaust þótt boltinn hreyfist þegar verið er að leita að honum.

Vítasvæði (regla 17)

Hvað hefur ekki breyst?

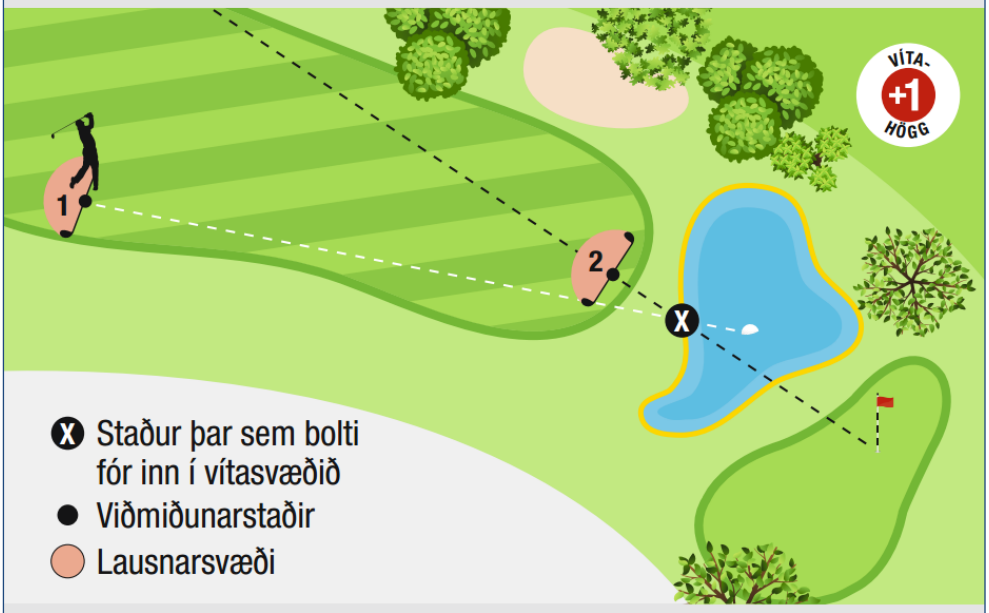
- Vatnstorfærur heita nú vítasvæði, en aðferðir við lausn eru í stórum dráttum óbreyttar.
- Vítasvæði eru áfram gul eða rauð.
- Áfram þarf að vera mikil vissa fyrir því að bolti hafi hafnað innan vítasvæðis svo beita megi reglum um vítasvæði. Það verður að vera vitað eða nánast öruggt að boltinn sé innan vítasvæðisins, sem merkir að minnsta kosti 95% vissa.
- Sömu reglur gilda um að bæta aðstæður sem hafa áhrif á höggið.
- Þú getur ekki dæmt bolta ósláanlegan ef boltinn er innan vítasvæðis.

Hvað er nýtt?

- Reglan um að taka lausn hinum megin við rautt vítasvæði hefur verið felld niður. Þó geta mótsstjórnir heimilað slíka lausn fyrir einstaka vítasvæði, en það þarf þá að koma fram í staðarreglum.
- Engar sérstakar reglur eru nú um hvernig bolta er leikið innan vítasvæðis. Allt sem þú mátt gera við að leika boltanum á almenna svæðinu máttu líka gera innan vítasvæða. Þetta nær þó bara til þess að leika boltanum. Áfram eru takmarkanir varðandi lausn úr vítasvæðum, þannig að eins og áður færu ekki lausn frá grund í aðgerð,

óhreyfanlegum hindrunum eða sokknum bolta innan vítasvæðis. En, þú mátt nú leggja kylfuhausinn niður innan vítasvæðis, þú mátt fjarlægja lausung og þú mátt snerta jörðina eða vatn í æfingasveiflu. Á sama hátt og á almenna svæðinu máttu ekki bæta aðstæður sem hafa áhrif á höggið.

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:

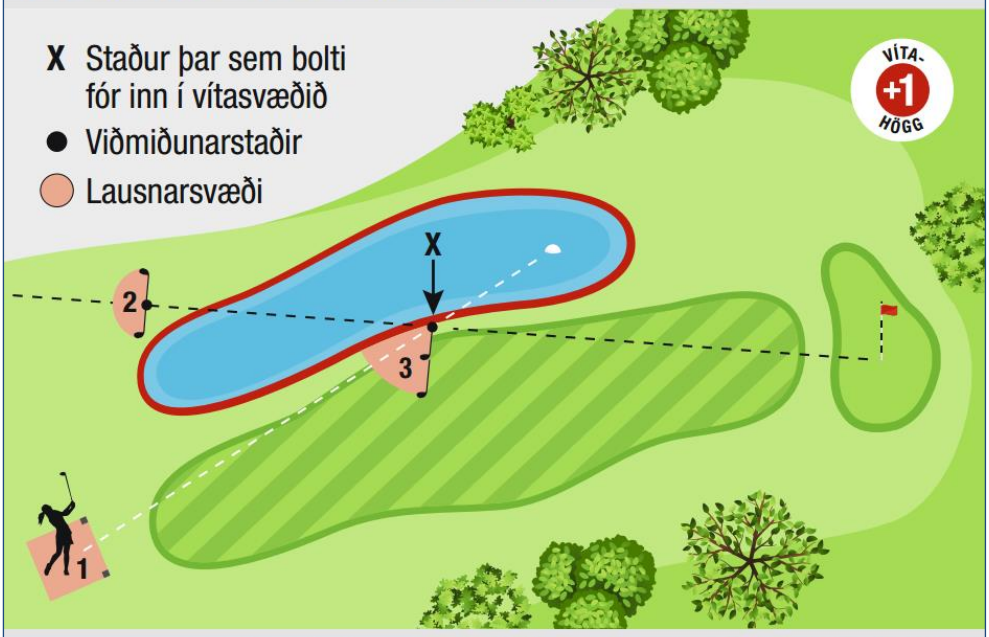
(**1**) Leikmaðurinn má taka fjarlægðarlausn með því að leika upphaflega boltanum eða öðrum bolta frá lausnarsvæði sem ræðst af því hvar síðasta högg var slegið (sjá reglu 14.6 og mynd 14.6).

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

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

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

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

Stöðvun leiks (regla 5.7)

Hvað hefur ekki breyst?

- Ef ekki er um tafarlausa stöðvun að ræða máttu ljúka holunni sem þú eða einhver í ráshópnum er byrjaður á.

- Ef um tafarlausa stöðvun er að ræða verður þú að hætta leik strax og mátt ekki slá fleiri högg.

- Þú þarft ekki að lyfta boltanum. Þú mátt skilja hann eftir ef þú og ritari þinn sjáið hvar hann er. Þó er ekki mælt með því, þar sem slíkir boltar eru oft hirtir af utanaðkomandi og þeir geta truflað vallarstarfsmenn ef leikur hefst ekki aftur fyrr en næsta dag. Ef þú lyftir boltanum þarftu fyrst að merkja legu hans.

- Þegar leikur hefst aftur þarftu að leggja upphaflega boltann eða annan bolta þar sem boltinn var þegar þú stöðvaðir leik.

Ef þú lætur bolta falla undir þessum kringumstæðum ertu að fara rangt að og munt fá víti. Ef staðsetning boltans er óþekkt (t.d. ef tíið eða það sem þú notaðir til að merkja staðsetningu boltans er horfið) þarftu að áætla staðinn og leggja boltann þar.

Hvað er nýtt?

- Ef lega bolta þíns í sandi hefur breyst þarftu ekki lengur að endurgera leguna. Ef upphaflega legan er óbreytt leggurðu boltann einfaldlega í þá legu. Þótt legan hafi breyst leggurðu boltann á upphaflegan stað.

  Til dæmis, ef boltinn er sokkinn í glompu þegar leikur er stöðvaður og þú lyftir boltanum, ef legan er óbreytt þegar leikur hefst að nýju leggurðu boltann í þá legu. Ef vallarstarfsmenn hafa rakað glompuna og sokkna legan er horfin þarftu bara að leggja upphaflega boltann eða annan bolta á staðinn þar sem boltinn lá áður. Boltinn er alltaf lagður.

  Ef lega boltans eða aðrar aðstæður sem hafa áhrif á höggið hafa versnað á meðan leikur var stöðvaður máttu í einstaka tilvikum (t.d. ef aðstæðurnar versnuðu af völdum dýra eða áhorfenda) endurgera aðstæðurnar. Þú ættir þó ekki gera slíkt án samráðs við dómara.

- Kröfur varðandi tafarlausa stöðvun leiks eru nú hluti almennu golfreglnanna og ekki þarf að fjalla um slíkt í staðarreglu.

Færslur / Bætt lega

Hvað hefur ekki breyst?

- Mótsstjórnir hafa ákvörðunarvald um:
  - Hvar færslur verða leyfðar (oftast einungis á snöggslegnu svæði).
  - Stærð svæðisins þar sem leggja má boltann (t.d. skorkortslengd eða kylfulengd).

- Aðeins má færa einu sinni í senn og boltinn er í leik þegar hann hefur verið lagður.

- Hreinsa má boltann þegar honum hefur verið lyft.

Hvað er nýtt?

- Ekki þarf lengur að merkja staðsetningu boltans áður en honum er lyft. Þetta er vegna þess að boltinn verður ekki lagður aftur á sama stað. Þú mátt merkja legu boltans og það er ágætis venja, en þú færð ekki víti þótt þú sleppir því. Þú berð alla ábyrgð á að leggja boltann innan rétts svæðis ef þú kýst að nota færslu. Að merkja staðsetningu boltans hjálpar til í því efni.

- Skipta má um bolta eins og í öðrum tilvikum þegar þú tekur lausn.

Varabolti (regla 18.3)

Hvað hefur ekki breyst?

- Áður en þú leikur varabolta verður þú að tilkynna það.
- Þú mátt ekki leika varabolta ef þú veist að upphaflegi boltinn er innan vítasvæðis.

Hvað er nýtt?

- Takmarkanir á að leika varabolta eftir að þú farin(n) af stað í átt að upphaflega boltanum eru ekki lengur í reglunum. Þú mátt fara til baka og leika varabolta hvenær sem er áður en upphaflegi boltinn hefur fundist. Ef þú áttar þig á að leita þurfi að upphaflega boltanum getur þú nú farið til baka og leikið varabolta, jafnvel þótt þú sért komin(n) langt frá staðnum þar sem þú slóst síðasta högg og ert byrjuð/byrjaður að leita.
- Varaboltinn verður í leik ef þú leikur honum af stað sem er nær holunni en þar sem talið er að upphaflegi boltinn sé. Þetta er minniháttar breyting frá fyrri reglum en nú máttu leika varabolta af sama stað og þar sem talið er að upphaflegi boltinn sé.

Flatir (regla 13)

Hvað hefur ekki breyst?

- Þú verður að taka lausn ef bolti þinn er á rangri flöt.
- Það er vítalaust þótt bolti þinn eða boltamerki hreyfist af slysni á flötinni, að því tilskildu að þú leggir boltann eða boltamerkið aftur á sinn stað. Ákvæði um þetta var í staðarreglum GSÍ í fyrra en er nú hluti almennra golfreglna.
- Fjarlægja má sand og lausan jarðveg á flötinni.
- Bannað er að prófa flötina vísvitandi, með því að nudda yfirborð flatarinnar eða rúlla bolta.
- Þú mátt ekki bæta púttlínuna (umfram það sem nefnt er hér á eftir um skemmdir).
- Þú mátt láta fjarlægja flaggstöngina eða láta gæta hennar.
- Ef bolti þinn er yfir holubrúninni hefur þú sem fyrr 10 sekúndur til að sjá hvort boltinn er kyrrstæður. Ef þú bíður lengur og boltinn fellur þá í holuna færðu eins og fyrr eitt högg í víti.

Hvað er nýtt?

- Þegar bolti þinn liggur á flötinni mátt þú eða kylfuberi þinn snerta leiklínuna, t.d. til að sýna hvert eigi að miða. Þú mátt þó ekki bæta leiklínuna umfram það sem reglurnar leyfa varðandi lagfæringar á skemmdum.
- Þú mátt pútta með flaggstöngina í holunni þótt bolti þinn sé á flötinni. Það er vítalaust þótt boltinn hitti flaggstöngina eftir pútt af flötinni. Hins vegar, ef þú velur að pútta með flaggstöngina í holunni má ekki hreyfa við henni til að hafa áhrif á hvar boltinn muni stöðvast. Láttu flaggstöngina alveg vera ef þú ákveður að hafa hana í holunni!
- Kylfuberi þinn má nú merkja og lyfta bolta þínum á flötinni án þess að fá sérstakt leyfi til þess.
- Lagfæra má skemmdir á flötinni. Í reglunum er hugtakið „skemmd“ skilgreint þannig að það merki allar skemmdir af völdum einstaklinga eða utanaðkomandi áhrifa. Þar á meðal boltaför, takkaför, rispur eða dældir eftir útbúnað eða flaggstöngina og holu- eða torfutappar. Náttúrlegar ójöfnur á flötinni eða slit á holunni eru ekki skemmdir. Lagfæringar á skemmdum þarf að framkvæma rösklega.

- Eftir að þú hefur merkt og lyft bolta þínum á flötinni er það staðurinn þar sem þú munt leika næsta högg. Engu skiptir þótt boltinn t.d. fjúki eftir að þú ert búin(n) að leggja hann aftur. Þá tekurðu boltann og leggur hann aftur á þennan stað, þetta er staðurinn þar sem þú átt að leika næst.

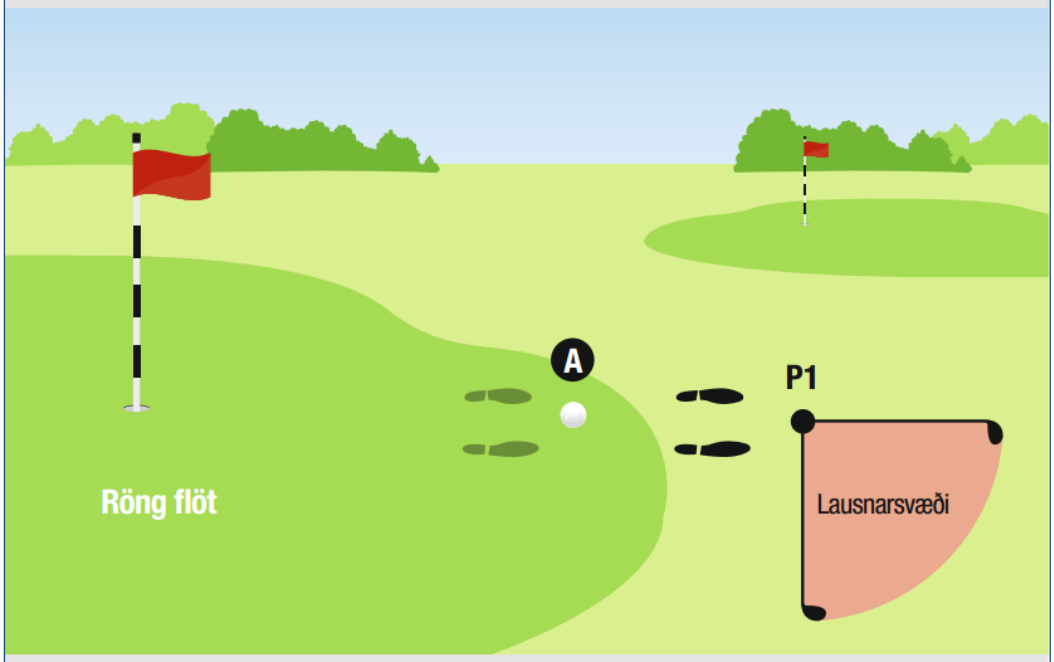
- Ef bolti þinn er skorðaður upp við flaggstöngina og einhver hluti boltans er neðan við yfirborð flatarinnar er boltinn í holu og þú ert búin(n) með holuna. Þú þarft ekki lengur að hreyfa flaggstöngina til að sjá hvort boltinn falli í holuna, heldur getur einfaldlega tekið boltann og haldið á næsta teig.

- Þú hefur áfram tíu sekúndur til að ákvarða hvort bolti sem er yfir holubrúninni er kyrrstæður. Ef mótherji þinn í holukeppni hreyfir bolta þinn áður en tíu sekúndurnar eru liðnar tapar hann ekki holunni, en litið er svo á að þú hafi leikið í holu í síðasta höggi þínu. Ef þetta gerist í höggleik fær leikmaðurinn sem hreyfði boltann of snemma tvö högg í víti. Þú þarft þá að leggja boltann á holubrúnina en missir af tíu sekúndna biðtímanum.

- Truflun frá rangri flöt felur nú líka í sér stöðu. Ef þú stendur á rangri flöt til að leika bolta þínum sem liggur utan röngu flatarinnar máttu ekki leika boltanum.

  Þú verður þá að taka lausn þannig að þú standir ekki á röngu flötinni og færð víti ef þú leikur boltanum þar sem hann liggur.

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).

Viðmiðunarstaður	Stærð lausnarsvæðis	Takmörk á lausnarsvæði
Nálægasti staður fyrir fulla lausn (P1)	Ein kylfulengd frá viðmiðunarstaðnum	Lausnarsvæðið: • Má ekki vera nær holunni en viðmiðunarstaðurinn, og • Verður að vera á sama svæði vallarins og viðmiðunarstaðurinn

Ábendingar:
Þú verður að taka fulla lausn frá allri truflun vegna röngu flatarinnar.

Viðmið um „skynsamlegt mat leikmanna“ (regla 1.3b(2))

Í nýju reglunum hefur verið sett viðmið um „skynsamlegt mat leikmanna“.

Þegar þú metur eða mælir:

- Stað
- Línu
- Svæði eða aðra staðsetningu

er skynsamlegt mat þitt samþykkt að því gefnu að þú hafir gert allt sem eðlilegt var að ætlast til af þér, miðað við kringumstæður, til að meta eða mæla af nákvæmni.

Þetta merkir að skynsamlegt mat þitt gildir, jafnvel þótt síðar komi í ljós að það var rangt, út frá öðrum upplýsingum (svo sem myndbandsupptöku).

Svo fremi að mat þitt hafi verið skynsamlegt muntu ekki fá víti fyrir minniháttar ónákvæmni. Í sumum tilvikum verður víti heldur ekki beitt þótt matið hafi verið gróflega rangt ef talið er að það hafi verið eðlilegt og skynsamlegt miðað við kringumstæður, svo sem:

- Við að ákvarða staðinn þar sem boltinn þinn fór inn í vítasvæði þegar meta þurfti það úr mikilli fjarlægð.
- Þegar þú dæmir bolta þinn ósláanlegan og tekur aftur-á-línu lausn en mjög erfitt er að sjá beina línu frá holunni vegna gróðurs eða landslags.
- Þegar bolti þinn var kyrrstæður en utanaðkomandi áhrif hreyfðu hann.

Að losna undan víti með því að endurgera aðstæður (regla 8.1c)

Hvað er nýtt?

- Ef þú bætir aðstæður sem hafa áhrif á högg þitt með því t.d. að hreyfa eða beygja eitthvað getur þú losnað undan víti ef þú nærð að endurgera aðstæðurnar áður en þú slærð höggið, þannig að betrumbótin sé ekki lengur til staðar.

- Hins vegar hefurðu bara möguleika á að losna undan víti á þennan hátt ef þú hefur hreyft eða beygt einhvern gróður, óhreyfanlegar hindranir, hluta vallar eða vallarmarkahluti. Þú losnar ekki undan vítinu ef þú hefur bætt aðstæðurnar með því að breyta yfirborði jarðarinnar.

- Eftirfarandi eru dæmi um að endurgera slíkar aðstæður:
    - Setja vallarmarkastiku aftur á sinn stað, eftir að hún hefur verið fjarlægð.
    - Færa trjágrein aftur í upphaflega stöðu eftir að hún hefur verið færð.
    - Setja óhreyfanlega hindrun aftur á sinn stað eftir að hún hefur verið færð.

  Til að losna undan vítinu verður þú að nota upphaflega hlutinn og þú verður að geta eytt betrumbótinni algjörlega.

- Ekki er hægt að losna undan vítinu ef þú t.d.:
    - Setur torfusnepil í torfufar.
    - Fjarlægir eða þrýstir niður torfusneplum eða jafnar út holu.
    - Fjarlægir eða þrýstir niður sandi eða lausum jarðvegi.
    - Fjarlægir dögg, hrím eða vatn.

  Aðstæður sem hafa breyst við slíkar athafnir er ekki hægt að endurgera og þú munt fá víti.

Viðmið um hvenær bolti hafi hreyfst (regla 9.2)

Hvað hefur ekki breyst?

- Ef bolti hreyfist af öðrum orsökum en vegna náttúruaflanna þarf oftast að leggja boltann aftur á fyrri stað.
- Viðmið um sönnunarbyrði er notað til að ákvarða hvað olli því að boltinn hreyfðist.

Hvað er nýtt?

- Viðmiðið til að ákvarða hvað olli því að bolti hreyfðist hefur hingað til verið „líklegra en ekki“, sem merkir að ef 51% líkur voru taldar á að þú ollir hreyfingunni dæmdist að svo hafi verið.
- Nú hefur þessu viðmiði verið breytt í „vitað eða nánast öruggt“ og merkir að einstaklingur dæmist ekki hafa valdið hreyfingu bolta nema a.m.k. 95% líkur hafi verið á því. Þetta viðmið er miklu strangara en það fyrra og ætti að leiða til þess að leikmenn fái sjaldnar víti fyrir að hafa valdið hreyfingu bolta.
- Til dæmis: Ef augljóst er að bolti þinn hefur hreyfst eftir að þú stilltir þér upp við hann en nokkur tími leið frá því að þú athafnaðir þig og þar til boltinn hreyfðist veldur þessi tímamunur því að veruleg óvissa er um hvað olli því að boltinn hreyfðist. Því myndir þú líklega ekki fá víti.

Ósláanlegur bolti (regla 19)

Hvað hefur ekki breyst?

- Enginn annar en þú getur dæmt bolta þinn ósláanlegan.
- Þú getur ekki dæmt bolta ósláanlegan innan vítasvæðis.
- Þú getur áfram tekið fjarlægðarvíti þegar þú dæmir bolta þinn ósláanlegan.
- Þú getur líka tekið tveggja kylfulengda hliðarlausnina.
- Þú getur líka tekið aftur-á-línu lausn en framkvæmdin er lítillega breytt (sjá hér á eftir).
- Þegar bolti þinn er í glompu, ef þú tekur lausn gegn einu vítahöggi (hliðarlausn eða aftur-á-línu lausn) verður þú áfram að láta boltann falla innan glompunnar.
- Þú mátt nota nýjan bolta þegar þú dæmir bolta þinn ósláanlegan.

Hvað er nýtt?

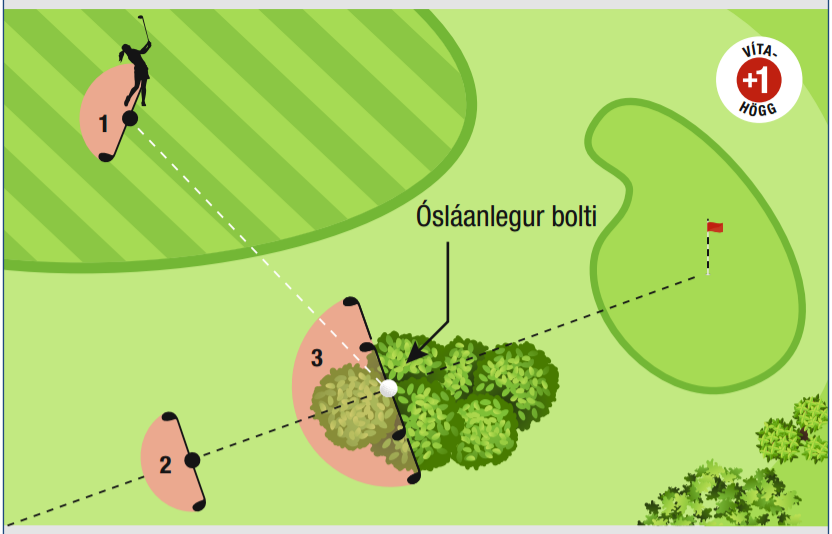
- Þegar þú dæmir bolta þinn ósláanlegan verður boltinn að stöðvast innan lausnarsvæðisins þegar þú lætur hann falla. Þetta er mjög mikilvægt:
    - Reglan um að boltinn megi rúlla allt að tvær kylfulengdir eftir að hann lendir á ekki lengur við. Ef boltinn rúllar út fyrir lausnarsvæðið verður að láta hann falla aftur. Ef það gerist aftur leggur þú boltann þar sem hann lenti á jörðinni í seinni tilrauninni. Þú ættir að hafa þetta í huga þegar þú velur þér stað til að láta boltann falla innan lausnarsvæðisins.
- Þegar þú velur aftur-á-línu lausnina þarftu ekki lengur að láta boltann falla beint á línuna heldur getur látið boltann falla allt að eina kylfulengd til hliðar við línuna.

  Þú ferð því aftur á línunni frá holunni í gegnum staðinn þar sem boltinn lá, velur þér stað á línunni (og best er að merkja staðinn með tíi) og lætur bolta falla innan einnar kylfulengdar frá þeim stað, ekki nær holunni. Ef þú gerir þetta innan glompu verður þú að láta boltann falla innan glompunnar.

Ef þú valdir ekki viðmiðunarstað á línunni líta reglurnar svo á að viðmiðunarstaðurinn sé sá staður á línunni sem er jafn langt frá holunni og staðurinn þar sem boltinn lenti þegar þú lést hann falla. Þetta skiptir máli því ef boltinn rúllar nær holunni en viðmiðunarstaðurinn verður þú að láta boltann falla aftur.

Sjá mynd á næstu síðu:

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 byggir á staðnum þar sem hann sló síðasta högg (sjá reglu 14.6 og mynd 14.6).

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

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

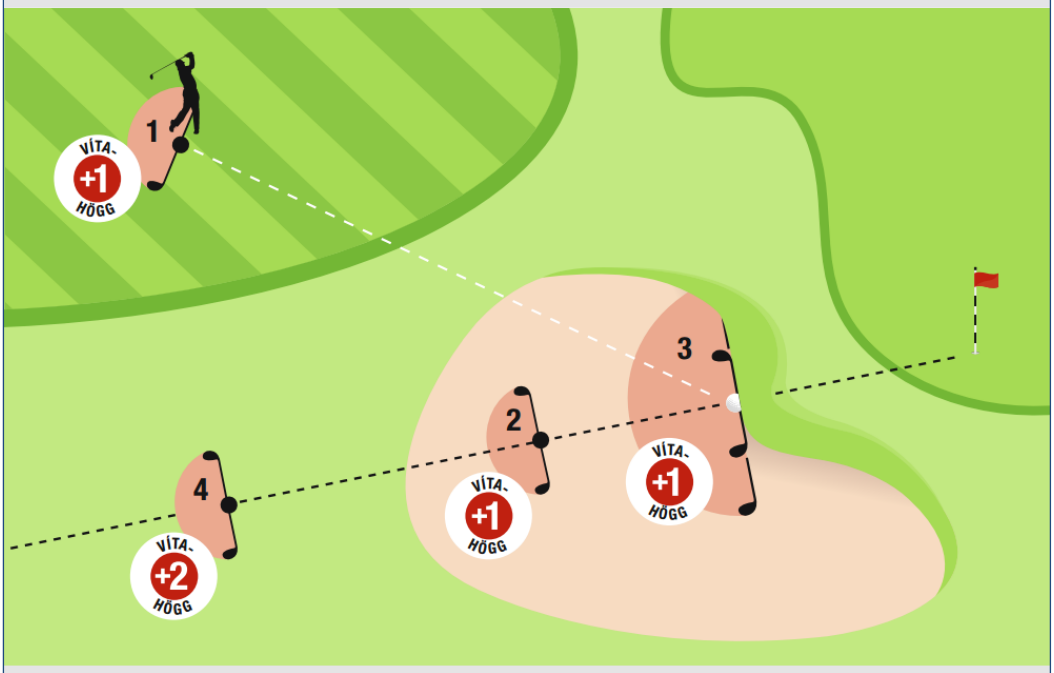
Viðmiðunarstaður	Stærð lausnarsvæðis	Takmörk á lausnarsvæði
Staður sem leikmaðurinn velur á vellinum. Staðurinn er á viðmiðunarlínunni og er lengra frá holunni en staðsetning upphaflega boltans (án takmarkana á hversu langt aftur á bak á línunni)	Ein kylfulengd frá viðmiðunarstaðnum	Lausnarsvæðið: • Má ekki vera nær holunni en viðmiðunarstaðurinn, og • Má vera á hvaða svæði vallarins sem er
Ábendingar: Þegar þú velur viðmiðunarstaðinn ættirðu að auðkenna hann með einhverjum hlut (svo sem tíi).		

(**3**) Leikmaðurinn má taka hliðarlausn.

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

- Þegar þú dæmir bolta þinn í glompu ósláanlegan hefur þú nýjan möguleika. Gegn tveimur vítahöggum máttu taka aftur-á-línu lausn og láta bolta falla utan glompunnar:

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.

- Þegar bolti er látinn falla verður hann að stöðvast innan lausnarsvæðisins. Ef tveir eða fleiri hlutar vallarins eru innan lausnarsvæðisins verður boltinn að stöðvast á sama svæði vallarins og þar sem hann lenti.

  Til dæmis ef þú lætur bolta falla innan vítasvæðis verður hann að stöðvast innan vítasvæðisins, ef þú lætur bolta falla innan almenna svæðisins verður boltinn að stöðvast innan almenna svæðisins og ef þú lætur bolta falla í glompu verður boltinn að stöðvast innan glompunnar.

Keppnisskilmálar og staðarreglur á GSÍ mótum

Keppnisskilmálar og staðarreglur á GSÍ mótum hafa breyst í samræmi við nýjar golfreglur. Margar breytinganna lúta einungis að nýjum reglunúmerum og breyttum hugtökum (svo sem vítasvæði í stað vatnstorfæra). Helstu efnislegu breytingarnar eru eftirfarandi:

- Innleiddar hafa verið nýjar hegðunarreglur. Samkvæmt þeim geta dómarar og mótsstjórnir beitt eins og tveggja högga vítum vegna brota á reglunum. Sem fyrr er hægt að veita leikmönnum frávísun fyrir alvarlega óviðeigandi hegðun.

- Reglu 4.1b(3) um skemmdar kylfur er breytt þannig að ef kylfa skemmist umtalsvert við venjulegan leik má leikmaðurinn skipta um kylfu.

Tímabundnar óhreyfanlegar hindranir (TÓH)

Staðarreglan um tímabundnar óhreyfanlegar hindranir eru að mestu óbreytt. Eftirfarandi eru helstu breytingarnar:

- Ef bolti þinn liggur þannig að bæði er áþreifanleg truflun og sjónlínutruflun frá tímabundinni óhreyfanlegri hindrun (t.d. ef bolti þinn er aftan við og mjög nálægt vinnupalli):
    - Áttu rétt á að taka lausn frá hvorri trufluninni sem þú vilt, með því að láta bolta falla „meira en eina kylfulengd en minna en tvær kylfulengdir“ frá TÓH, eða
    - Þú getur valið að taka bara lausn frá áþreifanlegu trufluninni með því að líta á TÓH sem venjulega óhreyfanlega hindrun.
    - Þú ræður hvora lausnina þú tekur en eftir að þú hefur látið bolta falla er ákvörðunin endanleg. Eftir það áttu ekki rétt á frekari lausn.

  Að geta valið um lausn á þennan hátt hefur verið í staðarreglum GSÍ undanfarin ár en er nú hluti almennra staðarreglna fyrir TÓH.

- Munurinn á „undir“ og „í“:
    - Nú er gerður greinarmunur á bolta sem er „undir“ TÓH án truflunar til hliðanna (t.d. ef eitthvað slútir fram yfir sjónvarpspall) og bolta sem er „í“ TÓH.
      Bolti sem er „undir“ TÓH hefur ekki sjálfkrafa áþreifanlega truflun, heldur einungis ef slík truflun er raunverulega fyrir hendi.
    - Ef bolti þinn er „undir“ TÓH áttu alltaf rétt á lausn vegna sjónlínutruflunar og lausnin er „meira en eina kylfulengd en minna en tvær kylfulengdir“, en áþreifanleg truflun fer eftir aðstæðum.
    - Þetta þýðir m.a. að undantekningar um lausn samkvæmt staðarreglunni eru í gildi og lausn kann að vera neitað , t.d. ef bolti þinn er ósláanlegur í runna undir TÓH.

  Mjög ólíklegt er að reyna muni á þessa reglubreytingu í golfmótum á Íslandi.

- Þegar þú mælir „meira en eina kylfulengd en minna en tvær kylfulengdir“ hefur þú ekki lengur val um hvaða kylfu þú notar til að mæla, heldur verður að nota lengstu kylfuna í golfpokanum (aðra en pútter).

- Eins og við aðrar lausnir máttu skipta um bolta þegar þú tekur lausn frá TÓH.

Í staðarreglum eru að jafnaði tilgreint hvaða mannvirki séu tímabundnar óhreyfanlegar hindranir, ef einhverjar. Á Íslandi koma slíkar hindranir helst við sögu í Íslandsmótinu í golfi og reynt er eftir fremsta megni að staðsetja þær þannig að þær séu sem minnst í leik. Sem fyrr hvetur dómaranefnd GSÍ leikmenn til að leita aðstoðar dómara ef þeir þurfa lausn frá tímabundnum óhreyfanlegum hindrunum.