

REGLA

1

Leikurinn, hegðun leikmannsins og reglurnar

1.1 Golfleikurinn

1.2 Viðmið um hegðun leikmanna

1.2a/1 Að ákvarða hvort um hafi verið að ræða alvarlega óviðeigandi hegðun

Við að ákvarða hvort leikmaður hafi viðhaft alvarlega óviðeigandi hegðun verður nefndin að líta til allra kringumstæðna. Jafnvel þótt *nefndin* telji hegðunina alvarlega kann hún að komast að þeirri niðurstöðu að viðeigandi sé að aðvara leikmanninn um að endurtekin slík eða svipuð hegðun muni leiða til frávísunar, í stað þess að veita honum frávísun eftir fyrstu upptöku.

Dæmi um athafnir leikmanns sem líklega myndu teljast alvarleg óviðeigandi hegðun eru:

- Valda vísitandi alvarlegum skemmdum á *flöt*.
- Vera ósáttur við uppsetningu vallarins og taka það upp hjá sjálfum sér að færa teigmerki eða vallarmarkastiku.
- Valda öðrum hættu, svo sem með því að kasta kylfu í átt að öðrum leikmanni eða áhorfanda.
- Trufla aðra leikmenn vísitandi þegar þeir slá *högg*.
- Fjarlægja *lausung* eða *hreyfanlegar hindranir* þannig að það skaði annan leikmann eftir að sá leikmaður hefur beðið hann um að láta hlutina liggja óhreyfða.
- Neita endurtekið að lyfta kyrrstæðum bolta sem truflar leik annars leikmanns í *höggleið*.
- Slá vísitandi frá *holunni* og síðan í átt að henni til að aðstoða *samherja* leikmannsins (svo sem til að *samherjinn* geti fræðst um brot á *flötinni*).
- Leika vísitandi ekki eftir golfreglunum og öðlast hugsanlegan ávinning með því, þrátt fyrir að hafa fengið víti fyrir brot á viðkomandi reglu.
- Beita endurtekið grófu eða móðgandi orðfæri.
- Nota forgjöf sem hefur verið aflað í þeim tilgangi að öðlast ósanngjarnt forskot eða að nota *umferðina* sem verið er að leika til að öðlast slíka forgjöf.
- Neita að þekkja bolta sem gæti verið bolti leikmannsins.

Dæmi um athafnir leikmanns sem teljast líklega ekki alvarleg óviðeigandi hegðun, þótt um óviðeigandi hegðun sé að ræða, eru:

- Berja kylfu í jörðina, skemma kylfuna og valda minniháttar skemmdum á grasinu.
- Kasta kylfu í átt að golfpoka, þótt kylfan hitti óvart einhvern einstakling.
- Trufla, af kæruleysi, annan leikmann sem er að slá högg.

1.3 Leikið samkvæmt reglunum

1.3b(1)/1 Frávísun leikmanna sem þekkja reglu en samþykkja að beita henni ekki

Ef tveir eða fleiri leikmenn samþykkja að beita ekki einhverri reglu eða víti sem þeir vita að á við fá þeir frávísun nema samkomulagið hafi verið gert áður en *umferðin* hefst og að samkomulagið hafi verið fellt niður áður en einhver leikmannanna sem hlut á að máli hefur sína *umferð*.

Til dæmis ákveða tveir leikmenn í *högggleik* að gefa þútt sem eru styttri en *kylfulengd*, þótt þeir víti að leika verði í *holu* á hverri holu.

Á fyrstu *flötinni* fréttir annar leikmaður í ráshópnum af þessu samkomulagi. Sá leikmaður krefst þess að leikmennirnir tveir sem komust að samkomulaginu leiki í *holu* og þeir gera það.

Þótt hvorugur leikmaðurinn sem stóð að samkomulaginu hafi fylgt samkomulaginu með því að leika ekki í *holu* fá þeir samt báðir frávísun því þeir samþykktu að líta fram hjá reglu 3.3c (Ekki leikið í *holu*).

1.3b(1)/2 Til að samþykki komist á um að sniðganga reglu eða víti verða leikmennirnir að vita af reglunni

Regla 1.3b(1) gildir ekki og það er vítalaust þótt leikmenn samþykki að sniðganga reglu sem þeir vita ekki af eða að beita ekki víti sem þeir vita ekki af.

Eftirfarandi eru dæmi þar sem tveir leikmenn þekkja ekki reglu eða vita ekki að þeir hafi sleppt víti og fá þess vegna ekki frávísun samkvæmt reglu 1.3b(1):

- Í *holukeppni* sammælast leikmennirnir tveir um að gefa öll þútt innan tiltekinnar lengdar, en vita ekki að samkvæmt reglunum mega þeir ekki sammælast á þennan hátt um að gefa þútt.
- Fyrir 36 holu leik í *holukeppni* ákveða tveir leikmenn að þeir muni aðeins leika 18 holur og að sá sem þá er undir í leiknum muni gefa leikinn. Leikmennirnir vita ekki að slíkt samkomulag er í andstöðu við keppnisskilmálana. Leikurinn hefst á þessum forsendum og leikmaðurinn sem er undir eftir 18 holur gefur leikinn. Þar sem leikmennirnir vissu ekki að samkomulag af þessu tagi er óleyfilegt stendur gjöfin.
- Í *högggleik* eru leikmaður og *ritari* hans (sem er einnig leikmaður) óvissir um hvort *lausnarsvæðið* vegna *grundar í aðgerð* er ein eða tvær *kylfulengdir*. Án þess að þekkja reglurnar sammælast þeir um að svæðið sé tvær *kylfulengdir* og leikmaðurinn tekur lausn og lætur bolta *falla* rétt innan tveggja *kylfulengda* frá *nálægasta stað fyrir fulla lausn*. Síðar í *umferðinni* fréttir *nefndin* af þessu. Þótt hvorugur leikmannanna fái frávísun samkvæmt reglu 1.3b(1), því þeir þekktu ekki regluna, hefur leikmaðurinn leikið af *röngum stað* og fær víti samkvæmt reglu 14.7 (leikið af *röngum stað*). Það er vítalaust að veita óvart rangar upplýsingar um golfreglurnar.

1.3b/2 Skýringar sem tengjast reglu 1.3b(2): Skynsamlegt mat

- 6.1/1 – Hvað gera á ef annað eða bæði teigmerki vantar.
- 9.6/2 – Hvar leggja á bolta aftur ef boltinn var hreyfður af óþekktum stað.
- 17.1a/1 – Bolti týndur, annað hvort innan vítasvæðis eða í óeðlilegum vallaraðstæðum við vítasvæðið.
- 17.1d(3)/2 – Leikmaður lætur bolta falla byggt á mati á því hvar boltinn skar síðast mörk vítasvæðis. Matið reynist svo rangt.

1.3c/1 Leikmaður fær ekki frávísun úr keppni ef umferðin gildir ekki

Í keppnum þar sem allar *umferðir* gilda ekki fær leikmaður ekki frávísun frá keppninni þótt hann fái frávísun úr einni *umferð*.

Til dæmis, í sveitakeppni með fjórum leikmönnum í sveit, þar sem þrjú bestu skor í hverri *umferð* mynda skor sveitarinnar í *umferðinni* fær leikmaður frávísun úr annarri *umferð* fyrir að leiðrétta ekki mistök við að leika *röngum bolta*. Skor leikmannsins gildir ekki fyrir sveitina í annarri *umferð* en skor leikmannsins myndi gilda í öðrum *umferðum* keppninnar.

1.3c/2 Að beita frávísunarvítum, gjafir og rangur höggafjöldi í umspili högggleiks

Í umspili *högggleiks* keppni er reglunum beitt þannig:

- Ef leikmaður hlýtur frávísun (til dæmis með því að slá *högg* með ósamþykktri kylfu), gildir frávísunin fyrir umspilið eingöngu og leikmaðurinn á rétt á verðlaunum sem hann kann að hafa unnið í keppninni sjálfri.
- Ef tveir leikmenn eru í umspilinu er öðrum leikmanninum heimilt að gefa umspilið gagnvart hinum leikmanninum.
- Ef leikmaður A gefur leikmanni B óvart upp rangan höggafjölda og það leiðir til þess að leikmaður B lyftir bolta sínum (til dæmi þegar leikmaður B heldur að hann hafi tapað umspilinu fyrir leikmanni A), má leikmaður B *leggja* bolta sinn *aftur*, vítalaust, og ljúka holunni. Leikmaður A fær ekki víti.

1.3c(1)/1 Athöfn annars einstaklings veldur reglubroti leikmanns

Leikmaður er ábyrgur ef athöfn annars einstaklings veldur reglubroti fyrir leikmanninn ef slíkt er gert að beiðni leikmannsins eða ef leikmaðurinn sér það og heimilar það.

Eftirfarandi eru dæmi um tilvik þar sem leikmaðurinn fær víti, því hann óskaði eftir eða heimilaði athöfnina:

- Leikmaður biður áhorfanda að færa *lausung* nærri bolta leikmannsins. Ef boltinn hreyfist fær leikmaðurinn eitt vítahögg samkvæmt reglu 9.4b (víti fyrir að lyfta eða vísvitandi hreyfa bolta eða að valda því að boltinn hreyfist) og boltann verður að *leggja aftur*.
- Leitað er að bolta leikmanns í háu grasi. Áhorfandi finnur boltann og þrýstir niður grasinu umhverfis boltann og bætir við það *aðstæðurnar sem hafa áhrif á höggið*. Ef leikmaðurinn sér hvað áhorfandinn er að fara að gera og grípur ekki til eðlilegra ráðstafana til að reyna að stöðva áhorfandann fær leikmaðurinn *almenna vítið* fyrir brot á reglu 8.1a (athafnir leikmann sem bæta *aðstæðurnar* sem hafa áhrif á höggið).

1.3c(4)/1 Leikmaður fær tvö eins höggs víti ef atburðarás er rofin

Ef leikmanni sem brýtur reglu með eins höggs refsingu verður ljóst að um brot hafi verið að ræða og brýtur regluna síðan aftur eða aðra reglu með eins höggs refsingu fær leikmaðurinn bæði vítin, eða samtals tvö vítahögg.

Til dæmis lyftir leikmaður bolta sínum á almenna svæðinu til að þekkja hann, án þess að merkja staðsetningu boltans. Annar leikmaður bendir honum á brotið og að hann fái eins höggs víti samkvæmt reglu 7.3. Áður en leikmaðurinn leggur boltann aftur hreinsar hann boltann meira en nauðsynlegt er til að þekkja hann, sem er einnig brot á reglu 7.3. Þegar leikmanninum var gert ljóst að um brot hafi verið á reglu 7.3 var atburðarásin rofin og því fær leikmaðurinn einnig eins höggs víti fyrir að hreinsa boltann. Leikmaðurinn fær því samtals tvö vítahögg.

1.3c(4)/2 Leikmaður brýtur reglu og brýtur síðan aðra reglu við næsta högg

Ef leikmaður brýtur reglu án þess að átta sig á brotinu og brýtur síðan sömu reglu eða aðra reglu við að leika bolta sínum fær leikmaðurinn aðeins eitt víti.

Til dæmis tekur leikmaður í högggleik lausn frá óhreyfanlegri hindrun nærri flötinni en lætur bolta óvart falla á röngum stað. Áður en hann leikur boltanum hreinsar leikmaðurinn sand á almenna svæðinu úr leiklínunni, andstætt reglu 8.1a og leikur boltanum síðan frá röngum stað. Þar sem atburðarásin var ekki rofin milli þess að fjarlægja sandinn og að leika frá röngum stað fær leikmaðurinn aðeins eitt almennt víti (tvö vítahögg).

REGLA

2

Völlurinn

2.1 Vallarmörk og út af

2.2 Skilgreind svæði á vellinum

2.3 Hlutir eða aðstæður sem kunna að trufla leik

2.4 Bannreitir

REGLA

3

Keppnin

3.1 Grunnatriði allra golfkeppna

3.2 Holukeppni

3.2b(1)/1 Leikmenn mega ekki gefa holur til að stytta leikinn vísvitandi

Pótt leikmaður megi gefa *mótherja* sínum holu hvenær sem er áður en holunni lýkur, mega leikmaðurinn og *mótherjinn* ekki komast að samkomulagi um að gefa hvor öðrum holur til að stytta leikinn.

Til dæmis, áður en leikur hefst komast leikmaður og *mótherji* hans að samkomulagi um að gefa til skiptis holur 6, 7, 8 og 9.

Ef þeir vita að reglurnar heimila þeim ekki að gefa holur á þennan hátt og hefja leikinn án þess að fella samkomulagið niður fá báðir leikmennirnir frávísun samkvæmt reglu 1.3b(1) (Leikmaður ábyrgur fyrir að beita reglunum).

Ef leikmennirnir vita ekki að þetta er óleyfilegt gilda úrslit leiksins.

3.2b(1)/1 Gjöf er ógild ef úrslit holu eru þegar ljós

Ef leikmaður gefur *mótherja* sínum holu en uppgötvar síðan að hann hafði lokið holunni í færri höggum en *mótherjinn* er gjöfin ógild, því holunni var þegar lokið.

3.2b(2)/1 Gjöf er ógild ef kylfuberi reynir að gefa

Ein þeirra athafna sem *kylfuberi* má ekki framkvæma er að gefa *mótherja* næsta högg, holu eða leik. Ef *kylfuberi* reynir slíkt er gjöfin ógild. Leikmaðurinn fær ekki víti vegna þessarar athafnar kylfuberans þar sem regla 10.3b(3) (athafnir sem *kylfubera* mega ekki framkvæma) kveður ekki á um víti.

Bregðist *mótherjinn* á einhvern hátt við tilraun *kylfuberans* til að gefa, svo sem með að lyfta bolta í leik, eða *boltamerki*, teldist það eðlilegur misskilningur eins og lýst er í reglu 3.2b(2). Það er vítalaust og *leggja* þarf *boltann* eða *boltamerkið aftur*, nema leikmaðurinn sjálfur gefi.

Hins vegar, ef *kylfuberinn* sem gaf á óleyfilegan hátt lyftir bolta eða *boltamerki mótherjans* eða bolta eða *boltamerki* leikmanns síns fengi leikmaður *kylfuberans* víti ef athöfnin bryti í bága við reglu 9.4 eða reglu 9.5.

3.2c(1)/1 Að gefa upp of háa forgjöf telst brot þótt holan sem það hefur áhrif á hafi ekki enn verið leikin

Ef leikmaður tilkynnir *mótherja* sínum of háa forgjöf áður en komið er að holunni þar sem þetta hefur áhrif fær leikmaðurinn samt frávísun því þessi of háa forgjöf gæti hafa haft áhrif á leikskipulag *mótherjans*.

Til dæmis, á meðan leikmenn bíða eftir að geta leikið á fyrsta *teig* tilkynnir leikmaður A að forgjöf hans sé 12, þótt í raun sé hún 11. Leikmaður B tilkynnir að forgjöf hans sé 10 og leikmaður B slær högg til að hefja leik á fyrstu holu.

Leikmaður A fær frávísun samkvæmt reglu 3.2c(1) því leikmaður B sló *högg* í þeirri trú að leikmaður A fengi tvö högg í forgjöf.

3.2c(1)/2 Leikmaður gefur mótherja rangar upplýsingar um forgjöf fyrir leik með forgjöf

Ef leikmaður gefur *mótherja* sínum rangar upplýsingar í tengslum við forgjöf sína og það leiðir til þess að leikmaðurinn gefur of fá högg eða þiggur of mörg högg fær leikmaðurinn frávísun samkvæmt reglu 3.2c(1).

Til dæmis tilkynnir leikmaður mótherja sínum ranga forgjafarröð eða ranga vallarforgjöf eða leikforgjöf sem leikmaðurinn reiknaði vitlaust og þessar upplýsingar eru notaðar til að ákvarða hversu mörg forgjafarhögg verða gefin í leiknum. Ef þetta leiðir til þess að leikmaðurinn þiggi of mörg högg eða gefi of fá högg og mistökin eru ekki leiðrétt áður en mótherjinn slær næsta högg fær leikmaðurinn frávísun (Nýtt).

3.2d(1)/1 Merking undantekningarinnar „Vítalaust ef engin áhrif á úrslit holu“

Við leik holu verður leikmaðurinn að upplýsa um réttan fjölda högga sem hann hefur fengið svo *mótherjinn* geti ákveðið hvernig hann muni leika holuna. Hins vegar, eftir að holu er lokið, ef leikmaður gefur upp rangan höggafjölda er það vítalaust samkvæmt undantekningu við reglu 3.2d(1) ef það hefur ekki áhrif á skilning *mótherjans* á hvort holan hafi unnist, tapast eða hún fallið.

Til dæmis, eftir að hafa lokið holu þar sem *mótherjinn* fékk 7 högg segist leikmaðurinn ranglega hafa fengið 5 á holuna, þegar hann í raun lék holuna á 6 höggum. Eftir að leikur er byrjaður á næstu holu uppgötvar leikmaðurinn að hann lék á 6 höggum. Þar sem rangur höggafjöldi hafði ekki áhrif á þá staðreynd að leikmaðurinn vann holuna er þetta vítalaust.

3.2d(1)/2 Leikmaður gefur upp rangan höggafjölda eftir að holu er lokið og mistökin uppgötvast nokkrum holum síðar

Ef leikmaður gefur upp rangan höggafjölda eftir að holu er lokið fær leikmaðurinn *almenna vítið* ef mistökin hafa áhrif á úrslit holunnar og eru ekki leiðrétt í tíma. Í slíkum tilfellum verður að leiðrétta stöðu leiksins.

Til dæmis, eftir að hafa lokið fyrstu holu segir leikmaðurinn *mótherjanum* að hann (leikmaðurinn) hafi leikið á 4 höggum, þótt réttur höggafjöldi hafi verið 5. *Mótherjinn* lék á 5 höggum á holunni. Eftir að hafa leikið nokkrar holur til viðbótar uppgötvar leikmaðurinn að hann hafði gefið *mótherjanum* upp rangan höggafjölda á fyrstu holu. Þótt holan hefði fallið ef réttur höggafjöldi hefði verið tilgreindur fær leikmaðurinn holutapsvíti á fyrstu holunni því mistökin höfðu áhrif á skilning leikmannanna á niðurstöðu holunnar. Leiðréttu verður stöðu leiksins.

3.2d(1)/3 Leikmaður gefur upp rangan höggafjölda eftir að holu lýkur og mistökin uppgötvast eftir að úrslit leiksins eru endanleg

Ef leikmaður gefur óvart upp rangan höggafjölda eftir að holu lýkur en mistökin uppgötvast ekki fyrr en eftir að úrslit leiksins eru endanleg (regla 3.2a(5) - Hvenær úrslit eru endanleg), gilda úrslit leiksins.

Til dæmis, eftir að hafa lokið 17. holu segir leikmaður *mótherja* sínum að hann hafi leikið holuna á 3 höggum, þótt hann hafi í raun leikið á 4 höggum. *Mótherjinn* lék holuna á 4 höggum. Leikmennirnir leika 18. holuna og leikmaðurinn vinnur leikinn 1/0. Úrslitin verða endanleg. Leikmaðurinn uppgötvar síðan að hann hafi gefið *mótherja* sínum upp rangt skor á 17. holu.

Þar sem leikmaðurinn gaf óvart upp rangan höggafjölda og úrslit leiksins eru endanleg er það vítalaust og úrslitin gilda, þ.e. að leikmaðurinn vann leikinn (regla 20.1b(3) - Óskað eftir úrskurði eftir að úrslit eru endanleg).

3.2d(1)/4 Að skipta um skoðun varðandi vítalausn felur ekki í sér að gefa upp rangan höggafjölda

Réttur höggafjölda felur bara í sér *högg* sem leikmaðurinn hefur þegar slegið og öll vítahögg sem hann hefur þegar bakað sér.

Til dæmis, bolti leikmannsins liggur innan *vítasvæðis* og *mótherjinn* spyr leikmanninn hvernig hann hyggist halda áfram. Þótt leikmaðurinn þurfi ekki að svara segist hann ætla að taka vítalausn. Eftir að *mótherjinn* slær ákveður leikmaðurinn að slá boltann þar sem hann liggur innan *vítasvæðisins*.

Leikmaðurinn hafði rétt á að skipta um skoðun og það er vítalaust því vangaveltur um hugsanlegar fyrirætlanir er annað en að gefa upp höggafjölda.

3.2d(2)/1 „Eins fljótt og kostur er“ þýðir ekki alltaf fyrir næsta högg mótherjans

Orðalagið „eins fljótt og kostur er“ felur í sér að tekið sé tillit til aðstæðna sem máli skipta, sérstaklega hversu nærri leikmaðurinn er *mótherjanum*.

Til dæmis, ef leikmaðurinn dæmir bolta sinn ósláanlegan þegar *mótherjinn* er hinum megin við brautina og *mótherjinn* leikur áður en leikmaðurinn getur gengið yfir til hans og sagt honum af vítinu getur „eins fljótt og kostur er“ þýtt á meðan þeir ganga í átt að holunni til að slá næstu *högg* sín.

Ekki er hægt að setja skýrar reglur um hvað „eins fljótt og kostur er“ felur í sér en það merkir ekki í öllum tilfellum áður en *mótherjinn* slær sitt næsta *högg*.

3.2d(3)/1 Að gefa vísvitandi upp ranga stöðu eða leiðrétta ekki misskilning mótherjans á stöðu leiksins getur leitt til frávísunar

Samkvæmt reglu 3.2d(3) er ætlast til að leikmenn viti stöðu leiksins en reglan krefst þess ekki að leikmaðurinn upplýsi *mótherjann* um stöðuna.

Ef leikmaður vísvitandi gefur upp ranga stöðu leiksins eða vísvitandi leiðréttir ekki misskilning *mótherjans* um stöðu leiksins hefur hann ekki gefið upp rangan höggafjölda. Hins vegar ætti *nefndin* að veita leikmanninum frávísun samkvæmt reglu 1.2a (Alvarleg óviðeigandi hegðun).

3.2d(4)/1 Merking þess „að koma sér saman um“ í reglu 3.2d(4)

Leikmaður í holukeppni sem veit eða heldur að mótherjinn hafi brotið reglu sem leiðir til vítis getur ákveðið að líta fram hjá reglubrotinu, en leikmaðurinn og mótherjinn mega ekki koma sér saman um að líta fram hjá reglubroti eða víti sem þeir vita að á við. Til að þeir hafi komið sér saman um það þurfa báðir leikmennirnir að hafa komið að ákvörðuninni um að líta fram hjá reglubrotinu eða vítinu.

Eftirfarandi dæmi lýsa því hvenær ekki er um slíkt samkomulag að ræða milli leikmanns og mótherja:

- Við leik holu sér leikmaðurinn að mótherjinn lyftir bolta sínum til að þekkja hann, án þess að merkja fyrst staðsetningu boltans. Leikmaðurinn segir mótherjanum að það sé brot á reglunum að merkja ekki staðsetningu boltans en að hann (leikmaðurinn) ætli ekki að bregðast við brotinu. Ákvörðunin um að bregðast ekki við brotinu var leikmannsins eins og því hafa þeir ekki komið sér saman um það.

- Við leik holi segir mótherjinn leikmanninum að hann (mótherjinn) hafi snert sand í aftursveiflunni í glompu. Leikmaðurinn staðfestir að þetta eigi að leiða til holutaps en segir mótherjanum að hann (leikmaðurinn) ætli ekki að bregðast við brotinu. Ákvörðunin um að bregðast ekki við brotinu var leikmannsins eins og því hafa þeir ekki komið sér saman um það.

Í slíkum tilfellum, þegar leikmaðurinn einn tekur ákvörðun um að bregðast ekki við reglubroti og tilkynnir það mótherjanum, má leikmaðurinn ekki skipta um skoðun eftir að annar hvor leikmaðurinn hefur slegið næsta högg á holunni, eða, ef fleiri högg verða ekki slegin á holunni, áður en annar hvor leikmaðurinn slær högg á næsta teig.

Eftirfarandi dæmi lýsa því hvenær um slíkt samkomulag er að ræða milli leikmanns og mótherja:

- Við leik holi sér leikmaðurinn að mótherjinn lyftir bolta sínum til að þekkja hann, án þess að merkja fyrst staðsetningu boltans. Leikmaðurinn segir mótherjanum að það sé brot á reglunum að merkja ekki staðsetningu boltans. Eftir spjall komast leikmaðurinn og mótherjinn að þeirri niðurstöðu að þeir vilji ekki beita vítum undir svona kringumstæðum þar sem enginn ávinningur virðist vera af því að brjóta regluna. Þar sem báðir leikmennirnir áttu þátt í niðurstöðunni hafa þeir komið sér saman um að líta fram hjá reglubroti og fá báðir frávísun samkvæmt reglu 1.3b.
- Við leik holi segir mótherjinn leikmanninum að hann (mótherjinn) hafi snert sand í aftursveiflunni í glompu. Leikmaðurinn staðfestir að þetta eigi að leiða til holutaps en mótherjinn leggur til að þeir líti fram hjá reglubrotinu þar sem ávinningurinn hafi í raun verið enginn. Leikmaðurinn ákveður að beita ekki vítinu. Þar sem aðkoma mótherjans hafði áhrif á ákvörðun leikmannsins um að bregðast ekki við reglubrotinu hafa þeir komið sér saman um að líta fram hjá reglubroti og fá báðir frávísun samkvæmt reglu 1.3b (Nýtt).

3.3 HöGGLEIKUR

3.3b/1 Leikmönnum verður að vera fylgt af ritara alla umferðina

Tilgangur *ritara* er að staðfesta að skor leikmanns á hverri holi sé rétt á *skorkorti* hans. Ef *ritari* fylgir ekki leikmanninum alla *umferðina* er ómögulegt að staðfesta *skorkortið*.

Til dæmis, ef leikmaður leikur nokkrar holur án *ritara* síns og *ritarinn* skráir síðan skor leikmannsins á holunum þar sem leikmaðurinn var einn er *skorkortið* ekki réttilega staðfest samkvæmt reglu 3.3b.

Þess í stað hefði leikmaðurinn átt að krefjast þess að *ritarinn* fylgdi honum allar holurnar. Ef *ritarinn* gat það ekki, átti leikmaðurinn biðja einhvern annan um að vera *ritari* sinn. Ef það var ekki hægt átti leikmaðurinn að stöðva leik og tilkynna málið til *nefndarinnar*, svo hægt væri að tilnefna annan *ritara*.

3.3b/2 Hugsanlega má samþykkja skorkort þótt upplýsingar séu skráðar á rangan stað

Þótt fylgja þurfi öllum kröfum reglu 3.3b áður en *skorkorti* er skilað er það víðalæst þótt réttar upplýsingar séu óvart skráðar annars staðar á *skorkortið* en gert er ráð fyrir, nema að skor hverrar holi á *skorkortinu* verður að vera hægt að rekja til réttrar holi (sjá skýringu 3.3b(3)/1).

Til dæmis:

- Ef leikmaðurinn og *ritarinn* staðfesta skor holanna í reiti þar sem hinum var ætlað að staðfesta hefur skor leikmannsins verið staðfest samkvæmt reglu 3.3b. Sama ætti við ef skorið væri staðfest með upphafsstöfum en ekki fullu nafni.

- Ef skor leikmanns er skráð á *skorkort ritara* og öfugt en skorin eru rétt og bæði *skorkortin* eru staðfest eru *skorkortin* samþykkt svo fremi að leikmennirnir upplýsi *nefndina* um hvort *skorkortið* tilheyri hvorum leikmanni. Þar sem mistökin eru stjórnunarlegs eðlis eru engin tímamörk á slíkri leiðréttingu (sjá reglu 20.2d(2)).

3.3b/3 Nota má annað skorkort ef opinbert skorkort misferst

Þótt leikmaður ætti að skila skorkortinu sem honum var afhent af *nefndinni* felur regla 3.3b ekki í sér kröfu um að sama *skorkortið* sé skilað ef það skemmist eða tapast.

Til dæmis, ef *ritarinn* týnir pappírskorkortinu sem hann fékk hjá *nefndinni* er í lagi að nota annað *skorkort* (t.d. almennt *skorkort* klúbbsins), svo fremi að *skorkortið* innihaldi skor leikmannsins og er staðfest af leikmanninum og *ritaranum*.

Ef rafrænt skorkerfi er notað og leikmaðurinn eða *ritarinn* missa netsamband, eða ef önnur tæknileg vandamál koma upp, ættu leikmennirnir að bera málið upp við *nefndina* eins fljótt og unnt er og í síðasta lagi um leið og *umferðinni* er lokið.

3.3b(2)/1 Leikmenn þurfa einungis að skrá skor á skorkortið

Munur er á því að ætlast til að leikmenn skrá skor *umferðar* í tölvu (svo sem vegna forgjafar) og að nota rafrænt form *skorkorts*, samþykkt af *nefndinni* (svo sem app fyrir skráningu *skorkorts*).

Nefndin getur krafist þess að leikmenn noti annars konar *skorkort* en á pappír (svo sem rafræna útgáfu), en *nefndin* hefur ekki leyfi til að víta leikmenn samkvæmt reglu 3.3b(2) fyrir að skrá skorið ekki annars staðar.

Hins vegar, til að aðstoða við framkvæmd móta (svo sem við skráningu og birtingu úrslita) getur *nefndin* beitt víti samkvæmt hegðunarreglum (regla 1.2b) eða beitt agaviðurlögum (svo sem að fella niður rétt til þátttöku í næsta mót) ef leikmenn skrá skorið ekki annars staðar.

3.3b(2)/2 Undanþága vegna ritara sem uppfyllir ekki skyldur sínar

Samkvæmt undantekningu við reglu 3.3b(2) er það vítalaust fyrir leikmanninn þótt *ritari* uppfylli ekki skyldur sínar varðandi *skorkortið*, ef leikmaðurinn fær engu um það ráðið.

Eftirfarandi eru dæmi um hvernig undantekningunni er beitt:

- Ef *ritari* yfirgefur *völlinn* með *skorkort* leikmannsins eftir að *umferð* er leikin ætti *nefndin* að reyna að ná sambandi við *ritarann*. Takist það ekki ætti *nefndin* að fá staðfestingu einhvers sem fylgdist með *umferðinni* á skori leikmannsins. Finnist enginn getur *nefndin* sjálf staðfest skor leikmannsins.
- Ef leikmaður þarf að leiðrétta skor á holu eftir að *skorkortið* hefur verið staðfest af *ritaranum*, en *ritarinn* er ekki tiltækur eða hefur horfið á braut, ætti *nefndin* að reyna að ná sambandi við *ritarann*. Takist það ekki ætti *nefndin* að samþykkja staðfestingu einhvers sem fylgdist með eða, ef enginn finnst getur *nefndin* sjálf staðfest skorið.

3.3b(3)/1 Skor á skorkorti þarf að tengjast rétttri holu

Samkvæmt reglu 3.3b þarf hvert skor á *skorkorti* að vera auðkennt rétttri holu.

Til dæmis, ef *ritari* skráir skor leikmanns á fyrri níu holunum í reiti fyrir seinni níu holurnar má samt samþykkja *skorkortið* ef mistökin eru leiðrétt með því að breyta númerum holanna þannig að þau tengist réttu skori á hverri holu.

Hins vegar, ef mistökin eru ekki leiðrétt og afleiðingin er sú að skor á holu er lægra en rétt er fær leikmaðurinn frávísun samkvæmt reglu 3.3b(3).

3.3b(4)/1 Víti til leikmanns sem lætur nefndina vísvitandi ekki vita af stjórnunarmistökum

Nefndin er ábyrg fyrir að leggja saman skor leikmannsins og að reikna forgjafarhögg leikmannsins í forgjafarkeppni og nota hana til að reikna nettóskor leikmannsins.

Ef nefndin gerir mistök við að framfylgja einhverjum þessara skyldna sinna eru það stjórnunarmistök og engin tímamörk eru á leiðréttingu slíkra mistaka (regla 20.2d(2)). Hins vegar, ef leikmaður uppgötvar slík mistök ber honum að tilkynna það nefndinni. Ef í ljós kemur að leikmaður vissi af slíkum mistökum en lét nefndina vísvitandi ekki vita af þeim ætti nefndin að veita leikmanninum frávísun samkvæmt reglu 1.2a (Alvarleg óviðeigandi hegðun). (Nýtt).

REGLA

4

Útbúnaður leikmannsins

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(1)/1 Slit við venjulega notkun breytir ekki samþykki

Venjuleg notkun felst í *höggum*, æfinga*höggum* og æfingasveiflum, ásamt athöfnum svo sem að fjarlægja kylfu og setja aftur í golfpoka. Ef slit á sér stað er litið á kylfu sem samþykkt og leikmaðurinn má halda áfram að nota kylfuna.

Eftirfarandi eru dæmi um slit við venjulega notkun:

- Efni inni í kylfuhaus losnar og kann að skrölta við *högg* eða þegar kylfuhausinn er hristur.
- Í grip kylfunnar myndast lægð þar sem þumallinn er lagður.
- Dæld myndast í miðju höggflatar kylfunnar við endurtekna notkun.
- Grópirnar á höggfleti kylfunnar hafa slitnað.

4.1a(1)/2 Víðalaust að slá högg með ósamþykktri kylfu ef höggið gildir ekki

Ef leikmaður slær *högg* með ósamþykktri kylfu fær leikmaðurinn ekki frávísun ef *höggið* gildir ekki í skori leikmannsins.

Eftirfarandi eru dæmi um tilvik þar sem leikmaðurinn fær ekki víti fyrir að slá *högg* með ósamþykktri kylfu:

- Leikmaðurinn notar kylfuna til að slá *högg* að varabolta sem verður aldrei í *leik*.
- Leikmaðurinn notar kylfuna til að slá *högg* en *höggið* er afturkallað, endurtekið eða gildir ekki af öðrum ástæðum.
- Leikmaðurinn notar kylfuna til að slá *högg* að öðrum bolta samkvæmt reglu 20.1c(3) en sá bolti gildir ekki í skori leikmannsins.

4.1a(2)/1 Merking hugtaksins „viðgerð“

Eftirfarandi eru dæmi um viðgerð:

- Að setja blýborða aftur á sinn stað eftir að hann dettur af kylfunni við *högg*. Með hliðsjón af eðli blýborða, ef borðinn helst ekki á kylfunni á fyrri stað má nota nýjan borða.
- Herða kylfur með stillanlegri virkni sem losnar á meðan *umferð* er leikin, en ekki að breyta stillingunni.

4.1b/1 Hvernig beita á leiðréttingarvíti þegar leikmaður hefur leik á holu í holukeppni

Ef einhver leikmaður í *holukeppni* hefur hafið leik á holu þegar brot á reglu 4.1b uppgötvast er víti til leiðréttingar á leikstöðu beitt við lok þeirrar holu. Ef leikmaðurinn sem braut af sér hefur ekki hafið leik á þeirri holu er hann á milli hola og er ekki brotlegur á næstu holu.

Til dæmis, eftir að hafa lokið fyrstu holu slær leikmaðurinn teig *högg* á annarri holu. Áður en *mótherjinn* slær sitt teig *högg* verður *mótherjinn* þess var að hann er með 15 kylfur, andstætt reglu 4.1b(1). Þar sem *mótherjinn* hefur ekki hafið leik á annarri holu er staða leiksins aðeins leiðrétt um eina holu, leikmanninum í hag, en leiðréttingin á sér ekki stað fyrr en við lok annarrar holu, þar sem leikur á annarri holu hófst þegar leikmaðurinn sló sitt teig *högg*.

4.1b(1)/1 Kylfur sem bornar eru fyrir leikmanninn teljast með gagnvart 14 kylfu hámarkinu

Fjórtán kylfu hámarkið á við um allar kylfur sem bornar eru af leikmanninum, *kylfubera* hans eða einhverjum sem hann biður um að bera kylfur.

Til dæmis, ef leikmaður byrjar *umferð* með 10 kylfum og biður annan einstakling um að ganga með ráshópnum og bera 8 viðbótarkylfur, sem leikmaðurinn ætlar að velja úr til að bæta við í golfpoka sinn telst leikmaðurinn hafa byrjað *umferðina* með fleiri en 14 kylfur.

4.1b(2)/1 Margir leikmenn mega bera kylfur sínar í sama golfpoka

Reglurnar banna ekki fleiri en einum leikmanni (svo sem *samherjum*) að bera allar kylfur sínar í einum golfpoka. Hins vegar ættu þeir að tryggja að kylfurnar séu skýrt auðkenndar hvorum leikmanni til að minnka hættu á brotum samkvæmt reglu 4.1b.

4.1b(2)/2 Ekki er leyft að samnýta kylfur fyrir högg sem gilda í skori

Bannið við því að samnýta kylfur á aðeins við um högg sem gilda í skori leikmanns. Það á ekki við um æfingasveiflur, æfinga *högg* eða *högg* sem slegin eru eftir að úrslit holu eru ljós.

Til dæmis er það vítalaut samkvæmt reglu 4.1b ef leikmaður fær lánaðan púttar á milli tveggja hola og slær nokkur æfingapútt á *flöt* síðustu holu.

4.1b(4)/1 Setja má saman kylfuhluti sem ekki eru bornir af eða fyrir leikmanninn

Regla 4.1b(4) bannar leikmanni að útbúa kylfu úr hlutum sem hann ber með sér eða hlutum sem annar einstaklingur ber fyrir leikmanninn. Reglan bannar leikmanninum ekki að útvega sér kylfuhluta til að útbúa kylfu eða láta færa sér kylfuhlutana.

Til dæmis, ef leikmanni er heimilt að bæta við kylfu (sjá reglu 4.1b(1)) eða að skipta um skemmda kylfu (sjá reglu 4.1b(3)) er lítið svo á að kylfuhlutar sem sóttir eru úr golfskálanum (til dæmi skáp leikmannsins), golfbúðinni, flutningabíl framleiðanda eða svipuðum stöðum séu ekki „bornir af einhverjum fyrir leikmanninn á meðan *umferð* er leikin“. Því má nota slíka hluti til að setja saman kylfu fyrir leikmanninn.

4.2 Boltar

4.2a(1)/1 Staða bolta sem er ekki á lista yfir samþykka bolta

Í keppni þar sem *nefndin* hefur ekki sett skilmála um að leikmenn verði að nota bolta af gerð eða tegund sem er á gildandi lista um samþykka golfbolta má leikmaðurinn nota eftirfarandi golfbolta:

- Tegundir og gerðir sem aldrei hafa verið prófaðar – litið er svo á að þeir uppfylli reglurnar og sönnunarbyrðin er á þeim sem fullyrðir að boltinn uppfylli ekki reglurnar.
- Tegundir og gerðir sem voru á fyrri útgáfu listans en hafa ekki verið lagðar aftur fram til endurstaðfestingar – litið er svo á að þessar tegundir og gerðir uppfylli enn reglurnar.

Hins vegar má ekki nota tegundir og gerðir sem hafa verið prófaðar og uppfylltu ekki kröfur *útbúnaðarreglnanna*, hvort sem staðarreglan hefur verið sett eða ekki.

4.2a(1)/2 Staða bolta sem eru merktir 'X-Out', 'Refurbished' og 'Practice'

Ef leikmaður velur að leika með bolta sem er merktur „X-Out“ eða „Practice“ af framleiðandanum, eða bolta sem hefur verið endurgerður er litið á slíka bolta þannig samkvæmt *útbúnaðarreglunum*:

- „X-Out“ is algeng merking á boltum sem framleiðandi telur haldinn ágöllum (oft eingöngu útlitslegum, svo sem með gallaðri málningu eða áprentun) og hefur því yfirstrikað tegundarheitið. „Refurbished“ vísar til notaðra golfbolta sem hafa verið hreinsaðir, og áprentaðir með „refurbished“ eða þvíumlíku.
- Ef ekki eru sterkar vísbendingar um að boltar merktir „X-Out“ eða „refurbished“ uppfylli ekki kröfur *útbúnaðarreglnanna* er leikmönnum heimilt að nota þá.
- Hins vegar, ef *nefndin* hefur sett staðarreglu um að boltar þurfi að vera á lista yfir samþykkt golfbolta má ekki nota svona golfbolta, jafnvel þótt finna megi merkingu boltans á listanum.
- Æfingaboltar (merktir „Practice“) eru yfirleitt boltar sem eru á listanum en hafa verið merktir með „Practice“ eða einhverju svipuðu. Litið er á þessa bolta á sama hátt og bolta sem eru merktir golfklúbbi, golfvelli, fyrirtæki, skóla eða eru með aðra slíka merkingu. Slíka bolta má nota jafnvel þótt *nefndin* hafi sett staðarreglu um að boltar þurfi að vera á lista yfir samþykkt golfbolta.

4.2a(1)/3 Víðalaust að slá högg að ósamþykktum bolta ef höggið gildir ekki

Ef leikmaður slær *högg* að ósamþykktum bolta, eða bolta sem ekki er á lista yfir samþykkt golfbolta þegar staðarreglan er í gildi, fær leikmaðurinn ekki frávísun ef *höggið* gildir ekki í skori leikmannsins.

Eftirfarandi eru dæmi þar sem leikmaðurinn leikur ósamþykktum bolta en fær ekki víti:

- Sem varabolta en varaboltinn verður aldrei í leik.
- Þegar höggið með boltanum er afturkallað, endurtekið eða gildir ekki af öðrum ástæðum.
- Sem annar bolti samkvæmt reglu 20.1c(3) en boltinn gildir ekki í skori leikmannsins.

4.3 Notkun útbúnaðar

4.3a/1 Takmarkanir varðandi flatarupplýsingar

Regla 4.3 setur skorður við notkun *útbúnaðar* og tækja sem kunna að aðstoða leikmann við leik sinn, í ljósi þess grundvallaratriðis að golf er krefjandi leikur þar sem árangur á að ráðast af dómgreind, færni og hæfileikum leikmannsins. Þessi skýring á reglu 4.3 takmarkar stærð og upplausn nákvæmra flatarkorta og sambærilegs rafræns efnis sem leikmaður kann að nota við leik *umferðartil* að aðstoða við mat á *leiklínu* á *flötinni* vegna höggs sem slegið er af flötinni. Með þessu er reynt að tryggja að hæfni leikmannsins við að meta yfirborð flatarinnar sé óaðskiljanlegur hluti þess að þúttu.

Flatarkort

Leikmaðurinn má nota flatarkort eða aðrar upplýsingar um *flötina*, með þeim skorðum að:

- Sérhver mynd af *flötinni* sé í skalanum 1:480 eða minni upplausn („skölunartakmörk“).
- Sérhver bók eða aðrir pappírar sem innihald kort eða mynd af *flötinni* sé ekki stærri en 4 ¼ tommur x 7 tommur („stærðartakmörk“). Þó mega holustaðsetningablöð sem sýna 9 eða fleiri holur á einu blaði vera stærri, að því tilskildu að sérhver mynd af stakri flöt sé innan skölunartakmarkanna.
- Stækkun á flatargögnunum er óleyfileg, önnur en notkun venjulegra gleraugna eða linsa.
- Handteiknaðar eða handskrifaðar upplýsingar um *flötina* eru því aðeins leyfðar að þær séu í bók eða á pappír sem eru innan stærðartakmarkanna og skráðar af leikmanninum eða *kylfubera* hans.

Rafræn eða stafræn flatarkort

Sérhverjar rafrænar eða stafrænar myndir af flötinni verða að vera innan framangreindra skölunar- og stærðartakmarka. Jafnvel þótt rafræn eða stafræn flatarkort uppfylli þessi takmörk er leikmaðurinn samt brotlegur við reglu 4.3 ef hann notar tæki á einhvern þann hátt sem samræmist ekki tilgangi þessara takmarka, svo sem með því að tækið:

- Stækki myndina umfram skölunar- eða stærðartakmörkin, eða
- Birti tillögu að *leiklínu*, út frá staðsetningu (eða áætlaðri staðsetningu) bolta leikmannsins (sjá reglu 4.3a(1)).

Sjá eftirfarandi skjal varðandi algengar spurningar í tengslum við flatarkort:

<https://www.randa.org/~media/rules-modernization/resources-center/files/green-reading-materials-faqs.ashx?la=en>

4.3a/2 Hvenær notkun miðunartækis leiðir til reglubrots

Ef leikmaður staðsetur „miðunartæki“ (sjá skilgreiningu í útbúnaðarreglunum) til að sýna leiklínuna og stillir síðan bolta sínum upp samkvæmt stefnu tækisins er leikmaður brotlegur gagnvart reglu 4.3a.

Til dæmis stöðvast bolti leikmanns á flötinni og leikmaðurinn merkir staðsetningu boltans með „miðunartæki“. Við það sýnir miðunartækið leiklínuna. Ef leikmaðurinn lyftir síðan boltanum og leggur hann aftur og snýr honum þá þannig að merking á boltanum falli að leiklínunni á tækinu er leikmaðurinn brotlegur gagnvart reglu 4.3a. (Nýtt)

4.3a(1)/1 Takmarkanir á að nota útbúnað til að mæla halla

Þótt leikmaður megi nota kylfu sína sem lóðmál við að meta eða mæla halla og landslag má ekki nota annan útbúnað til að meta halla og landslag.

Til dæmis má leikmaður ekki mæla halla með því að:

- Leggja drykkjarflösku niður og nota hana sem lóðmál.
- Halda á eða leggja niður hallamál.
- Nota spotta með þyngingu á endanum sem lóðmál.

REGLA

5

Að leika umferðina

5.1 Merking orðsins „umferð“

5.2 Æfing á vellinum fyrir eða á milli umferða

5.2b/1 Merking þess að hafa „lokið leik þann dag“ í högggleik

Í *högggleik* hefur leikmaður lokið leik síðustu umferð dagsins þegar hann mun ekki leika fleiri holur þann dag á *vellinum*, sem hluta keppninnar.

Til dæmis, eftir að hafa lokið leik í fyrstu *umferð* á fyrri degi tveggja daga 36 hola *högggleikskeppni* má leikmaður samkvæmt reglu 5.2b æfa sig á keppnis*vellinum* svo fremi að næsta *umferð* hans hefjist ekki fyrr en næsta dag.

Hins vegar, ef leikmaðurinn lýkur einni *umferð* en mun leika aðra *umferð* eða hluta *umferðar* á *vellinum* sama dag myndi æfing á *vellinum* brjóta í bága við reglu 5.2b.

Til dæmis, eftir að hafa lokið leik í *högggleiksundankeppni* fyrir *holukeppni* æfir leikmaður á *vellinum*. Eftir að leik er lokið kemur í ljós að leikmaðurinn var jafn í síðasta sæti um að komast áfram í *holukeppnina*. Skera átti úr um jafntefli með bráðabana högggleiks sem ætlunin var að leika á *vellinum* samdægurs, strax að loknum leik.

Ef æfing leikmannsins var fyrsta brot hans á reglu 5.2b fær leikmaðurinn *almenna vítið* sem beitt er á fyrstu holu bráðabanans. Annars fær leikmaðurinn frávísun úr bráðabananum samkvæmt reglu 5.2b fyrir að æfa á *vellinum* fyrir bráðabanann.

5.2b/2 Æfing kann að vera heimil á vellinum fyrir umferð í keppni sem nær yfir samfellda daga

Þegar keppni er áætluð á *velli* yfir samfellda daga og *nefndin* ætlar sumum keppendum að leika á fyrsta degi og öðrum síðar má leikmaður æfa á *vellinum* alla þá daga sem hann á ekki að leika sína *umferð*.

Til dæmis, ef keppni er áætluð á laugardegi og sunnudegi og leikmaður á einungis að leika á sunnudegi má hann æfa sig á *vellinum* á laugardegi.

5.2b/3 Beiting vítis fyrir að æfa á vellinum fyrir umferð í högggleik

Í reglu 5.2b kemur fram að leikmanni er óheimilt að æfa á vellinum fyrir umferð í högggleik. Vítaákvæði reglu 5.2b afmarkast ekki við að slá högg, því hugtakið „æfing á vellinum“ felur einnig í sér að prófa yfirborð flatar með því að rúlla bolta eða nudda yfirborðið.

Ef leikmaður nuddar yfirborð einnar flatar hefur hann aðeins brotið reglu 5.2b einu sinni, hversu oft sem hann nuddaði yfirborð þeirrar flatar (Viðbót, desember 2022).

5.2/1 Merking orðsins „völlur“ í reglu 5.2

Við beitingu reglu 5.2 er orðið „völlur“ (þegar það er ekki notað sem skilgreint hugtak) notað um holurnar sem leiknar eru í umferðum keppninnar á þeim degi.

Eftirfarandi eru dæmi um hvenær æfing er leyfð fyrir umferð:

- Leikmaður sem á að leika í keppni á einum velli má leika á öðrum velli fyrir þann dag, jafnvel þótt báðir vellirnir séu á sömu landareigninni, án vallarmarka á milli vallanna.
- Leikmaður sem á að leika í keppni á holum 1-9 má leika á holum 10-18 fyrir þann dag. (Nýtt)

5.3 Upphaf og lok umferðar

5.3a/1 Mjög sérstakar aðstæður sem réttlæta að víti vegna rástíma sé felld niður

Hugtakið „mjög sérstakar aðstæður“ í undantekningu 3 við reglu 5.3a merkir ekki óheppileg eða óvænt atvik sem leikmaðurinn ræður engu um. Leikmaðurinn ber ábyrgð á að ætla sér nægan tíma til að komast á *völlinn* og hann verður að gera ráð fyrir hugsanlegum töfum.

Engar sérstakar leiðbeiningar eru í reglunum um að ákvarða hvaða aðstæður eru mjög sérstakar, það fer eftir atvikum og verður að metast af *nefndinni*.

Mikilvægt atriði sem ekki er fjallað um í dæmunum hér á eftir er að taka ætti tillit til þess ef margir leikmenn eiga hlut að máli, að því marki að *nefndin* kunni að telja atvikið mjög sérstakt.

Eftirfarandi eru dæmi um aðstæður sem ætti að telja mjög sérstakar:

- Leikmaðurinn var á vettvangi slyss og veitti lækisfræðilega aðstoð eða þurfti að gefa skýrslu sem vitni og myndi ella hafa mætt á réttum tíma.
- Eldvarnakerfi fór í gang á hóteli leikmannsins og hann varð að yfirgefa hótelið. Þegar leikmaðurinn gat farið aftur inn í hótélherbergi sitt til að klæðast eða sækja útbúnað sinn var honum orðið ómögulegt að mæta á rásstað á réttum tíma.

Eftirfarandi eru dæmi um aðstæður sem ætti almennt ekki að telja mjög sérstakar:

- Leikmaðurinn villist eða bíll hans bilar á leiðinni á *völlinn*.
- Þung umferð eða slys veldur því að ferðin á *völlinn* tekur lengri tíma en leikmaðurinn reiknaði með.

5.3a/2 Merking hugtaksins „rásstaður“

Í reglu 5.3a er „rásstaður“ *teigur* holunnar þar sem leikmaðurinn mun hefja *umferð* sína, samkvæmt ákvörðun *nefndarinnar*.

Til dæmis getur *nefndin* ræst suma ráshópa á fyrsta *teig* og aðra á tíunda *teig*. Ef ræst er af öllum *teigum* getur *nefndin* ákveðið á hvaða holu hver ráshópur eigi að ræsa.

Nefndin getur sett viðmið um hvað felst í að leikmaður sé á rásstað. Til dæmis getur *nefndin* tilkynnt að til að vera á rásstað verði leikmaðurinn að vera innan áhorfendagirðingar við *teig* holunnar sem hann á að leika.

5.3a/3 Merking hugtaksins „tilbúinn til leiks“

Hugtakið „tilbúinn til leiks“ merkir að leikmaðurinn hafi minnst eina kylfu og bolta sem hann getur notað án tafa.

Til dæmis, ef leikmaður mætir á rásstað sinn fyrir rástímann með bolta og kylfu (jafnvel þótt það sé púttur leikmannsins) telst hann tilbúinn til leiks. Ákveði leikmaðurinn að bíða eftir annarri kylfu þegar komið er að honum að leika getur hann bakað sér víti fyrir óhæfilega töf (regla 5.6a).

5.3a/4 Leikmaður á rásstað en yfirgefur síðan rásstaðinn

Ef leikmaður er á rásstað, tilbúinn til leiks, en yfirgefur síðan rásstaðinn af einhverjum ástæðum fer reglan sem beitt er eftir því hvort leikmaðurinn er tilbúinn til leiks á rásstaðnum á rástíma sínum.

Til dæmis er rástími leikmanns er kl. 9:00 og hann er tilbúinn til leiks á rásstaðnum kl. 8:57. Leikmaðurinn uppgötvar þá að hann hafði gleymt einhverju í skáp sínum í búningsklefanum og yfirgefur rásstaðinn. Ef leikmaðurinn er ekki mættur aftur á rásstað kl. 9:00:00 er hann of seinn á rásstað og regla 5.3a á við.

Hins vegar, ef leikmaðurinn var á rásstaðnum, tilbúinn til leiks, kl. 9:00 og yfirgaf þá rásstaðinn kann leikmaðurinn að hljóta víti samkvæmt reglu 5.6a (óhæfileg töf) þar sem hann uppfyllti kröfur reglu 5.3a um að vera tilbúinn til leiks á rásstað á rástíma sínum.

5.3a/5 Holukeppni hefst á annarri holu þegar báðir leikmenn mæta of seint

Þegar báðir leikmennirnir í viðureign í *holukeppni* mæta á rásstað, tilbúnir til leiks, innan fimm mínútna frá rástíma sínum og hvorugur hefur lent í mjög sérstökum aðstæðum (undantekning 3) tapa þeir báðir fyrstu holunni og fyrsta holan fellur því.

Til dæmis ef rástíminn er kl. 9:00 og leikmaðurinn mætir á rásstað tilbúinn til leiks kl. 9:02 og *mótherjinn* mætir tilbúinn til leiks kl. 9:04 tapa þeir báðir fyrstu holunni, jafnvel þótt leikmaðurinn hafi mætt á undan *mótherjanum* (undantekning 1). Því er fyrsta holan jöfn og leikurinn hefst á annarri holu. Það er vítalaut þótt þeir leiki fyrstu holuna til að komast á *teig* annarrar holu.

5.4 Leikið í ráshópum

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

5.5a/1 Reglubrot að slá æfingahögg með bolta af svipaðri stærð og samþykktur golfbolti

„Æfingahögg“ samkvæmt reglu 5.5a nær ekki einungis yfir *högg* sem slegin eru með kylfu að samþykktum golfbolta, heldur að öllum öðrum tegundum bolta sem eru af svipaðri stærð og golfbolti, svo sem æfingaboltum úr plasti.

Að slá *tíi* eða náttúrulegum hlutum (svo sem steinum eða könglum) með kylfu teljast ekki æfingahögg.

5.5c/1 Leyfi til viðbótaræfingar fellur niður þegar höggleiðsumferð hefst aftur

Þegar *nefndin* hefur leik að nýju í *höggleið* eftir að honum var frestað hafa allir leikmenn sem áður höfðu byrjað *umferð* sína hafið leik að nýju. Þar af leiðir að þeir leikmenn mega ekki lengur æfa sig á annan hátt en leyft er samkvæmt reglu 5.5b (Takmarkanir á æfingu á milli hola).

Til dæmis, ef *nefndin* frestar leik og ákveður að leikur skuli hefjast aftur kl. 8:00 næsta morgun, má leikmaður sem er í þriðja ráshópi sem á að hefja leik að nýju á tilteknum *teig* ekki halda áfram æfingu á æfingasvæði eftir að leikur hefur byrjað kl. 8:00.

Umferð leikmannsins er hafin jafnvel þótt ráshópur hans geti ekki strax slegið næsta *högg*. Eina æfing sem er leyfð er að þútta eða vippa á eða nærri *flöt* síðustu holu, á æfingapútt *flöt* eða á *teig* næstu holu.

5.6 Óþarfa tafir. Leikið rösklega

5.6a/1 Dæmi um tafir sem teljast eðlilegar og óeðlilegar

Óeðlilegar tafir í skilningi reglu 5.6a eru tafir sem orsakast af athöfnum leikmannsins, eru á valdi leikmannsins og hafa áhrif á aðra leikmenn eða tefja keppnina. Stuttar tafir vegna eðlilegra hluta sem eiga sér stað í *umferðinni* eða eru ekki á valdi leikmannsins eru venjulega talðar „eðlilegar“.

Taka þarf tillit til allra kringumstæðna þegar ákvarðað er hvort athafnir séu eðlilegar eða óeðlilegar, svo sem hvort leikmaðurinn bíður eftir öðrum leikmönnum í sama ráshópi eða í ráshópnum á undan.

Eftirfarandi eru dæmi um athafnir sem myndu líklega teljast eðlilegar:

- Stoppa í stutta stund í golfskálanum eða veitingahúsi til að fá mat eða drykk.
- Ráðfæra sig við aðra í ráshópnum um hvort ljúka eigi holunni þegar *nefndin* hefur frestað leik, af ástæðum sem ekki eru hættulegar (regla 5.7b(2)).

Eftirfarandi eru dæmi um athafnir sem myndu líklega teljast óeðlilegar ef þær valda meiri en stuttri töf á leik:

- Fara til baka á *teig* frá *flöt* til að sækja kylfu sem gleymdist.
- Halda leit að *týndum* bolta áfram í nokkrar mínútur eftir að þriggja mínútna leitartíminn er liðinn.
- Stöðva í golfskálanum eða veitingahúsi til að fá mat eða drykk, í meira en nokkrar mínútur, hafi *nefndin* ekki heimilað það.

5.6a/2 Leikmanni sem slasast eða veikist skyndilega eru venjulega heimilaðar 15 mínútur til að jafna sig

Ef leikmaður veikist skyndilega eða slasast (t.d. vegna hitaslags, býflugnastungu eða fær golfbolta í sig) ætti *nefndin* venjulega að gefa leikmanninum allt að 15 mínútur til að jafna sig. Ef leikmaðurinn getur ekki haldið leik þá áfram teldist hann vera að valda óhæfilegri töf á leik.

Nefndin ætti einnig að öllu jöfnu að beita þessum sömu tímamörkum sem heildartíma sem leikmaður fær ef hann þarf að þiggja meðferð vegna meiðsla á meðan *umferð* er leikin.

5.7 Að stöðva leik. Að hefja leik að nýju

5.7a/1 Hvenær leikmaður hefur stöðvað leik

Að stöðva leik í skilningi reglu 5.7a getur orsakast af meðvitaðri athöfn leikmannsins eða það getur falist í svo langri töf að hún teljist stöðvun leiks. Fjallað er um tímabundnar tafir, hvort sem þær eru eðlilegar eða óeðlilegar, í reglu 5.6a (Óeðlileg töf).

Eftirfarandi eru dæmi um tilvik þar sem *nefndin* myndi líklega veita leikmanni frávisun samkvæmt reglu 5.7a fyrir að hafa stöðvað leik:

- Leikmaðurinn gengur af vellinum í bræði, án þess að ætla að snúa til baka.
- Leikmaðurinn stoppar í golfskálanum í langan tíma eftir níu holur til að horfa á sjónvarp eða fá sér málsverð, þegar *nefndin* hefur ekki heimilað það.
- Leikmaðurinn leitar skjóls frá rigningu í umtalsverðan tíma.

5.7b/1 Að láta bolta falla eftir að leikur hefur verið stöðvaður felur ekki í sér að hafa ekki stöðvað leik

Það er víðalega þótt leikmaður fylgi reglu eftir að leikur hefur verið stöðvaður, til dæmis með því að láta bolta falla, ákvarða nálægasta stað fyrir fulla lausn eða með því að halda leit áfram.

Með tilliti til tilgangs reglu 5.7b(1) er hins vegar mælt með að allir leikmenn leiti strax skjóls ef nefndin hefur lýst yfir tafarlausri frestun leiks, án þess að aðhafast neitt annað.

5.7b(1)/1 Kringumstæður sem réttlæta að leikmaður stöðvi ekki leik

Samkvæmt reglu 5.7b(1) verða allir leikmenn að stöðva leik tafarlaust ef *nefndin* tilkynnir tafarlausu frestun leiks. Tilgangur þessarar frestunar að er að tæma völlinn eins fljótt og mögulegt er þegar hugsanleg hættu er fyrir hendi, svo sem vegna eldinga.

Hins vegar getur skapast óvissa eða misskilningur um hvenær frestun er tilkynnt og slíkt getur skýrt eða réttlætt að leikmenn stöðvuðu ekki leik tafarlaust. Í þessum tilvikum leyfir undantekningin við reglu 5.7b *nefndinni* að ákvarða að ekki hafi verið um brot að ræða á reglunni.

Ef leikmaður slær *högg* eftir að leik hefur verið frestað verður *nefndin* að skoða allar staðreyndir málsins áður en hún ákveður hvort leikmaðurinn eigi að fá frávísun.

Eftirfarandi eru dæmi um tilvik þar sem *nefndin* myndi líklega ákvarða að réttlætanlegt hafi verið að leik var haldið áfram eftir að frestun var lýst yfir:

- Leikmaðurinn er á afskekktum hluta vallarins og heyrir ekki merkjagjöfina um frestun leiks, eða misskilur hana og heldur t.d. að um bílflaut hafi verið að ræða.
- Leikmaðurinn hefur tekið sér *stöðu* með kylfu sína aftan við boltann eða hefur byrjað baksveifluna fyrir *höggið* og lýkur *högginu* án tafa.

Dæmi um tilvik þar sem *nefndin* myndi líklega ákvarða að ekki hafi verið réttlætanlegt að halda leik áfram væri ef leikmaður heyrir merki um frestun leiks en vill flýta sér að slá *högg* áður en hann stöðvar leik, t.d. til að ljúka holu með stuttu þútti eða nýta sér hagstæðan vind.

5.7c/1 Leikmenn verða að hefja leik að nýju þegar nefndin kemst að þeirri niðurstöðu að ekki sé lengur hættu af eldingum

Öryggi leikmanna er í fyrirrúmi og *nefndin* ætti ekki að taka áhættu með því að setja leikmenn í hættu. Regla 5.7a (Þegar leikmenn mega eða verða að hætta leik) heimilar leikmanni að stöðva leik ef hann hefur ástæðu til að ætla að hættu sé af eldingum. Undir þessum kringumstæðum, ef ótti leikmannsins er á rökum reistur, á hann lokaorðið.

Hins vegar, ef *nefndin* hefur fyrirskipað að leikur skuli hefjast að nýju eftir að hafa beitt allra eðlilegra ráða til að skoða aðstæður og komist að þeirri niðurstöðu að engin hættu sé lengur af eldingum verða allir leikmenn að hefja leik að nýju. Ef leikmaður neitar því þar sem hann telur að enn sé hættu getur *nefndin* ákvarðað að áhyggjur leikmannsins séu óparfar og veita má leikmanninum frávísun samkvæmt reglu 5.7c.

5.7d(1)/1 Hvort leikmaður verði að sætta sig við að lega bolta í glompu hafi batnað eða versnað meðan á frestun stóð

Þegar bolti er lagður aftur þegar leikur er hafinn að nýju á regla 14.2d (Hvar leggja á bolta aftur þegar lega hefur breyst) ekki við og leikmaðurinn þarf ekki að endurgera upphaflegu *leguna*.

Sem dæmi er bolti leikmanns *sokkinn* í *glompu* þegar leik er frestað. Á meðan frestunin stendur yfir er *glompan* yfirfarin af vallarstarfsmönnum og sandurinn sléttaður. Leikmaðurinn verður að

halda leik áfram með því að leggja bolta á áætlaðan stað þar sem boltanum var lyft, jafnvel þótt þetta sé ofan á sandinum en ekki í *sokkinni legu*.

Hins vegar, ef *glompan* hefur ekki verið yfirfarin af vallarstarfsmönnum á leikmaðurinn ekki endilega rétt á þeim *aðstæðum sem hafa áhrif á höggið* sem hann hafði áður en leik var frestað. Ef *aðstæðurnar sem hafa áhrif á höggið* hafa versnað vegna *náttúruaflanna* (svo sem vinds eða vatns), má leikmaðurinn ekki bæta þessar *aðstæður* (regla 8.1d).

REGLA

6

Að leika holu

6.1 Að hefja leik á holu

6.1b(1)/1 Bolta leikið utan teigsins í holukeppni og höggið ekki afturkallað af mótherjanum

Ef högg utan *teigsins* er ekki afturkallað þegar leikur á holu hefst ákvarðar regla 6.1b(1) að leikmaðurinn leiki boltanum þar sem hann liggur. Hins vegar er leikmanninum ekki alltaf heimilt að leika boltanum þar sem hann liggur.

Til dæmis slær leikmaður utan teigmerkjanna (svo sem af röngu teigstæði) þegar hann hefur leik á holu. Boltinn hafnar *út afog mótherjinn* afturkallar ekki *höggið*.

Þar sem *högg* leikmannsins var ekki afturkallað og boltinn er *út afverður* leikmaðurinn að taka fjarlægðarvíti með því að leika bolta þaðan sem hann sló síðasta *högg*. Hins vegar, fyrst *höggið* var ekki slegið innan *teigsins* verður að láta boltann *falla* og ekki má tíða hann (sjá reglu 14.6b - Síðasta högg af almenna svæðinu, úr vítasvæði eða glompu).

6.2 Að leika bolta af teignum

6.2b(4)/1 Teigmerki hreyfð án þess að bæta aðstæður

Ef leikmaður veldur því að teigmerki hreyfist (svo sem með því að falla um það, slá það í bræði, eða lyfta því án sýnilegrar ástæðu), án þess að það bæti aðstæðurnar sem hafa áhrif á höggið er það vítalaust, jafnvel þótt leikmaðurinn setji teigmerkið ekki aftur á sinn stað áður en hann leikur frá teignum.

Þar sem það getur haft alvarleg áhrif á keppnina ef teigmerki eru hreyfð ætti ekki að hreyfa þau og ef þau eru hreyfð ætti að setja þau aftur á sinn stað.

Hins vegar, ef leikmaður hreyfir teigmerki vegna þess að hann telur að þau eigi að vera á öðrum stað eða eyðileggur þau af yfirlögðu ráði getur *nefndin* valið að veita leikmanninum frávísun fyrir alvarlegar óviðeigandi hegðun gegn anda leiksins (regla 1.2a).

6.3 Bolti sem er notaður við leik holu

6.3a/1 Hvað gera á þegar boltum er víxlað á óþekktum stað

Ef tveir leikmenn uppgötva, eftir að hafa leikið í *holu*, að þeir hafa lokið holunni með bolta hvor annars en geta ekki áttað sig á hvar boltunum var víxlað við leik holunnar er það vítalaust.

Til dæmis, eftir að hafa lokið holu uppgötvast að leikmaður A lék í *holu* með bolta leikmanns B og leikmaður B lék í *holu* með bolta leikmanns A. Báðir leikmennirnir eru vissir um að þeir léku í *holu* með boltunum sem þeir léku af *teignum*.

Undir þessum kringumstæðum og í ljósi þess að leikmaður má hefja leik á holu með hvaða samþykktum bolta sem er (regla 6.3a) ætti að ákvarða að boltunum hafi verið víxlað áður en leikur hófst á holunni, nema sannanir séu fyrir öðru.

6.3c(1)/1 Merking hugtaksins „Vítahögg sem orsökduðust beinlínis við leik þess bolta“

Þegar *högg* sem slegin eru að tilteknum bolta gilda ekki í skori leikmannsins, gilda heldur ekki þau vítahögg sem leikmaðurinn fékk við leik þess bolta, nema leikmaðurinn fái víti sem einnig gátu átt við leik boltans sem var í *leik*.

Eftirfarandi eru dæmi um víti sem litið er fram hjá, vegna þess að þau gátu ekki einnig átt við um boltann sem var í *leik*:

- Að snerta bolta vísvitandi eða valda því vísvitandi að boltinn *hreyfist* (regla 9.4).
- *Kylfuberi* leikmannsins stendur á „takmarkaða svæðinu“ þegar leikmaðurinn tekur sér *stöðu* (regla 10.2b(4)).
- Að snerta sand í aftursveiflunni fyrir *höggið* (regla 12.2b(2)).

Eftirfarandi eru dæmi um víti sem ekki er litið fram hjá, vegna þess að þau áttu einnig við um boltann sem var í *leik*:

- Að slá æfinga*högg* við leik holu (regla 5.5a).
- Að leika *röngum bolta* (regla 6.3c(1)).
- Að biðja um eða veita *ráð* (regla 10.2a).

6.4 Leikröð þegar hola er leikin

6.4b(1)/1 Merking orðanna „í sömu röð“ í reglu 6.4b(1) þegar leikmenn leika í annarri röð á næsta teig á undan

Orðin „í sömu röð“ í reglu 6.4b(1) vísa til þess í hvaða röð leikmennirnir í ráshópnum hefðu átt að leika á næsta teig á undan, jafnvel þótt þeir hafi í raun leikið í annarri röð.

Til dæmis á leikmaður A teiginn á 6. holu en til að flýta fyrir slær B fyrstur af teignum. Ef leikmennirnir fá sama skor á 6. holunni á A enn þá teiginn á 7. teig því það er sama röð og leikmennirnir hefðu leikið á síðasta teig ef þeir hefðu ekki ákveðið að leika „ready golf“. (Nýtt)

6.4c/1 Ekki er hægt að afturkalla högg ef varabolta er leikið í annarri röð af teignum

Ef leikmaðurinn sem á *teiginn* ákveður að leika *varabolta* eftir að *mótherji* hans hefur leikið *varabolta* má leikmaðurinn ekki afturkalla *högg mótherjans* með *varaboltanum* samkvæmt reglu 6.4a(2).

Til dæmis á leikmaður A *teiginn* og leikur fyrstur af *teignum*. Leikmaður B (*mótherjinn*) leikur næst og þar sem bolti hans kann að vera *út af* ákveður hann að leika *varabolta* og gerir það. Eftir að leikmaður B hefur leikið *varaboltanum* ákveður leikmaður A að leika einnig *varabolta*.

Þar sem leikmaður A gaf fyrirætlanir sínar um að leika *varabolta* til kynna eftir að leikmaður B hafði leikið hefur leikmaður A afsalað sér réttinum til að afturkalla *högg* leikmanns B með *varaboltanum*. Hins vegar má leikmaður A samt leika *varabolta*.

6.5 Að ljúka leik á holu

6.5/1 Hvenær leikmaður eða lið hefur lokið holu

Í nokkrum reglum (til dæmis 4.1b, 4.3, 5.5b og 20.1b(2)) er mikilvægt að gera sér grein fyrir hvenær leik á holu er lokið.

Eftirfarandi eru dæmi um hvenær leikmaður hefur lokið holu og er þar með staddur á milli hola.

Holukeppni:

Tvímennningur: Þegar leikmaðurinn hefur leikið í holu, næsta högg hans hefur verið gefið eða úrslit holunnar liggja ljós fyrir.

Fjórmenningur: Þegar liðið hefur leikið í holu, næsta högg þess hefur verið gefið eða úrslit holunnar liggja ljós fyrir.

Fjórleikur: Þegar báðir samherjarnir hafa leikið í holu, næstu högg þeirra hafa verið gefin eða úrslit holunnar liggja ljós fyrir.

Höggleikur:

Einstaklingskeppni: Þegar leikmaðurinn hefur leikið í holu.

Fjórmenningur: Þegar liðið hefur leikið í holu.

Fjórleikur: Þegar báðir samherjarnir hafa leikið í holu, eða annar þeirra hefur leikið í holu og hinn getur ekki náð betra skori.

Stableford, Par/skolli og hámarksskor: Þegar leikmaðurinn hefur leikið í holu eða hefur hætt leik á holunni og fær núll punkta, tapar holunni eða fær hámarksskor.

REGLA

7

Leit að bolta: Að finna og þekkja bolta

7.1 Hvernig leita á að bolta á eðlilegan hátt

7.1a/1 Dæmi um athafnir sem teljast líklega ekki hluti af eðlilegri leit

Eftirfarandi eru dæmi um athafnir sem myndu tæplega teljast eðlilegur hluti af leit og myndu leiða til *almenna vítisins* ef af þeim leiddi bót á *aðstæðunum sem hafa áhrif á höggð*.

- Aðhafast eitthvað til að slétta grassvæði umfram það sem er eðlilegt til að ganga um svæðið eða leita að boltanum á svæðinu þar sem talið er að boltinn liggi.
- Fjarlægja vísitandi af jörðinni eitthvað sem vex.
- Brjóta trjágrein til að eiga auðveldara með að komast að boltanum þegar slíkt væri hægt án þess að brjóta trjágreinina.

7.2 Hvernig þekkja á bolta

7.2/1 Að þekkja bolta sem ekki er hægt að ná til

Ef leikmaður sér bolta í tré, eða á öðrum stað þar sem hann nær ekki til boltans, getur hann ekki gengið út frá því sem vísu að þetta sé hans bolti, heldur verður hann að þekkja boltann á einhvern máta sem lýst er í reglu 7.2.

Þetta er hægt að gera jafnvel þótt leikmaðurinn nái ekki til boltans, svo sem:

- Með kíkí eða fjarlægðarmæli, til að sjá auðkenni sem ótvírætt gefa til kynna að þetta sé bolti leikmannsins.
- Með því að ákvarða að annar leikmaður eða áhorfandi hafi séð boltann stöðvast á þessum tiltekna stað eftir *högg* leikmannsins.

7.3 Að lyfta bolta til að þekkja hann

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

7.4/1 Að áætla upphaflegan stað til að leggja aftur bolta sem hreyfðist við leit

Þegar bolti leikmanns hreyfist af slysní við leik og ákvarða þarf upphaflega staðsetningu, þar sem *leggja* á boltann *aftur*, ætti leikmaðurinn að horfa til allra auðfáanlegra upplýsinga um hvar boltinn var áður en hann *hreyfðist*.

Til dæmis, þegar áætla á upphaflega staðsetningu boltans ætti leikmaðurinn að skoða:

- Hvernig boltinn fannst (til dæmis hvort stigið var ofan á hann, honum sparkað eða hann hreyfður með kylfu eða hönd).
- Hvort hann var sýnilegur eða ekki.
- Staðsetning hans með tilliti til jarðarinnar og gróðurs, svo sem hvort hann lá upp á eða ofan í grasi og hversu djúpt í grasinu hann lá.

Hins vegar, við að *leggja* boltann *aftur* þarf leikmaðurinn ekki að leggja aftur *lausung* (svo sem lauf) sem kunna að hafa hreyfst, því *lausung* er ekki hluti *legunnar* og í mörgum tilvikum væri nærri ómögulegt að endurgera upphaflegu aðstæðurnar ef leggja þyrfti *lausungina* aftur.

Til dæmis, við að leita að bolta sem er hulinn lafi innan *vítasvæðis* sparkar leikmaðurinn í boltann og hreyfir við lafunum sem voru nærri boltanum. Þótt *leggja* verði boltann *aftur* á upphaflegan eða áætlaðan stað þarf ekki að koma lafunum aftur fyrir á upphaflegan stað, jafnvel þótt boltinn hafi augljóslega legið ofan á lafi.

7.4/2 Merking orðanna „reynir að finna“

Í reglu 7.4 og undantekningu 2 við reglu 9.4 (Bolti hreyfður af slyzni áður en hann finnst) kemur fram að það er vítalaust ef bolti er hreyfður af slyzni við „að reyna að finna hann“. Með orðunum „að reyna að finna hann“ er átt við allar athafnir sem telja má eðlilegan hluta þess að leita að boltanum, þar á meðal athafnir sem leyfðar eru í reglu 7.1 (Hvernig leita á að bolta á eðlilegan hátt). Hins vegar er ekki átt við neinar athafnir áður en leitin hefst, svo sem að ganga að svæðinu þar sem talið er að boltinn sé.

Til dæmis slær leikmaður bolta inn í skóg. Hann áttar sig ekki á að boltinn lenti í tré og endurkastaðist til baka í átt að teignum. Þegar leikmaðurinn er enn nokkurn spöl frá svæðinu þar sem hann heldur að boltinn sé og áður en hann byrjar að leita sparkar hann óvart í boltann. Þar sem þetta gerðist ekki við leit að boltanum fær leikmaðurinn eitt vítahögg samkvæmt reglu 9.4b fyrir að valda því óvart að boltinn hreyfðist. Leikmaðurinn þarf að leggja boltann aftur.

7.4/3 Bolti hreyfður þegar leit er stöðvuð tímabundið

Í skýringu 7.4/2 kemur fram að leikmaður fær víti ef hann hreyfir bolta sinn þegar leikmaðurinn er ekki að leita að boltanum.

Hins vegar, ef leikmaðurinn veldur því fyrir slyzni að boltinn hreyfist á meðan leit hefur verið stöðvuð tímabundið af ástæðum sem leikmaðurinn gat ekki stjórnað fær leikmaðurinn ekki víti fyrir að hreyfa boltann.

Til dæmis:

- Leikmaðurinn stöðvar leit að bolta sínum til að víkja til hliðar svo annar ráshópur geti farið fram úr. Við að víkja til hliðar hreyfir leikmaðurinn óvart bolta sinn.
- Nefndin stöðvar leik og leikmaðurinn stígur óvart á bolta sinn og hreyfir hann þegar leikmaðurinn er að ganga í burtu frá svæðinu.

Völlurinn leikinn eins og komið er að honum

8.1 Athafnir leikmanns sem bæta aðstæður sem hafa áhrif á höggið

8.1a/1 Dæmi um athafnir sem myndu líklega skapa hugsanlegan ávinning

Eftirfarandi eru dæmi um athafnir sem bæta líklega aðstæðurnar sem hafa áhrif á höggið (þ.e. eru líklegar til að skapa leikmanninum hugsanlegan ávinning):

- Leikmaður lagfærir boltafar á *almenna svæðinu* eða leggur torfusnepil aftur í torfufar innan nokkurra metra framan við bolta sinn í *leiklínunni*, áður en hann slær *högg* sem gæti orðið fyrir áhrifum af boltafarinu eða torfufarinu (til dæmis þútt eða lágt vipp).
- Bolti leikmanns liggur í flatarglompu og leikmaðurinn sléttar fótspor framan við boltann á *leiklínunni* áður en hann slær stutt *högg* þar sem ætlunin er að boltinn fljúgi yfir svæðið sem var sléttað (sjá reglu 12.2b(2) - Hvenær snerting á sandi leiðir ekki til vítis).

8.1a/2 Dæmi um athafnir sem munu líklega ekki skapa hugsanlegan ávinning

Eftirfarandi eru dæmi um athafnir sem munu líklega ekki bæta aðstæðurnar sem hafa áhrif á höggið (þ.e. munu líklega ekki skapa hugsanlegan ávinning):

- Áður en leikmaður slær 150 metra inná *högg* frá *almenna svæðinu* lagfærir hann lítið boltafar, sléttar fótspor í *glompu* eða leggur torfusnepil í torfufar á *leiklínu* sinni, nokkra metra framan við boltann.
- Bolti leikmanns liggur í miðri, grunnri og langri brautarglompu. Nokkrum metrum framan við boltann, og í *leiklínunni*, er fótspor og leikmaðurinn sléttar það áður en hann slær langt *högg* yfir sléttaða svæðið (sjá reglu 12.2b(2) - Hvenær snerting á sandi leiðir ekki til vítis).

8.1a/3 Leikmaður sem bætir aðstæður vegna fyrirhugaðs höggs er brotlegur þótt hann slái öðruvísi högg

Ef leikmaður ætlar sér að leika boltanum á tiltekinn hátt, bætir *aðstæðurnar sem hafa áhrif á það tiltekna högg* og ekki er hægt að endurgera *aðstæðurnar* er leikmaðurinn brotlegur við reglu 8.1a hvort sem hann slær boltann að lokum á þennan hátt eða ákveður að leika á annan hátt þar sem bættu *aðstæðurnar* skipta ekki máli.

Til dæmis, ef leikmaður brýtur trjágrein sem truflar *stöðu* hans eða sveiflu vegna fyrirhugaðs *höggs* þegar hægt hefði verið að taka *stöðu* án þess að brjóta greinina kemst leikmaðurinn ekki undan víti með því að leika boltanum í aðra átt eða með því að taka lausn á öðrum stað, þar sem greinin hefði ekki haft áhrif á *höggið*. Þetta gildir einnig ef leikmaðurinn braut trjágrein þegar hann hóf leik á holu og færði sig á annan stað innan *teigsins*.

Sjá reglu 8.1c um hvort komast megir hjá víti með því að endurgera bættar aðstæður.

8.1a/4 Dæmi um að hreyfa, beygja eða brjóta óhreyfanlega hindrun

Hluti af girðingu sem er *út af* (og er því ekki *vallarmarkahlutur*) hallar inn á *völlinn* og leikmaðurinn ýtir girðingunni aftur í lóðréttu *stöðu*. Með þessu brýtur leikmaðurinn reglu 8.1a

sem bannar leikmanni að bæta *aðstæðurnar sem hafa áhrif á höggið* með því að hreyfa *óhreyfanlega hindrun*. Leikmaðurinn fær *almenna vítið* nema hann endurgeri *aðstæðurnar* með því að koma girðingunni aftur í upphaflega stöðu áður en hann slær næsta *högg*, eins og heimilað er í reglu 8.1c (Að forðast víti með því að endurgera bættar aðstæður).

Undir þessum kringumstæðum, þótt regla 8.1a banni að *óhreyfanlegar hindranir* séu hreyfðar, beygðar eða brotnar, hefur leikmaðurinn kost á að taka vítalaus lausn frá truflun vegna þess hluta *óhreyfanlegu hindrunarinnar* sem hallaði inn á *völlinn*, samkvæmt reglu 16.1b (Lausn frá óeðlilegum vallaraðstæðum).

8.1a/5 Ekki leyfilegt að byggja stöðu með því að staðsetja útbúnað

Skilgreiningin á „*stöðu*“ felur ekki eingöngu í sér að leikmaðurinn komi fótum sínum fyrir heldur að öllum líkamanum sé komið fyrir við að undirbúa og slá *högg*.

Til dæmis er leikmaður brotlegur við reglu 8.1a fyrir að *bæta* svæði fyrirhugaðrar *stöðu* ef hann leggur handklæði eða annan hlut á runna til að verja líkama sinn á meðan hann slær *högg*.

Þurfi leikmaður að slá *högg* á hnjónum vegna þess að bolti hans er undir tré og leikmaðurinn leggur handklæði á jörðina til að forðast að blotna eða verða skítugur við að leggjast á hnén er leikmaðurinn að byggja *stöðu*. Hins vegar mætti leikmaðurinn sveipa handklæði um mittið eða klæðast regnfötum áður en hann leggst á hnén til að slá *höggið* (sjá reglu 10.2b(5) - Áþreifanleg aðstoð og skjól fyrir höfuðskepnunum).

Ef leikmaður kemur einhverjum hlut þannig fyrir að er óleyfilegt og uppgötvar síðan mistökin áður en hann leikur boltanum getur hann forðast víti með því að fjarlægja hlutinn áður en hann slær *höggið*, svo fremi að engar aðrar bætur hafi orðið á *aðstæðunum sem hafa áhrif á höggið*.

8.1a/6 Ekki leyfilegt að breyta yfirborði jarðar til að byggja stöðu

Leikmanni er heimilt að koma fótum sínum tryggilega fyrir við að taka sér *stöðu* en er brotlegur við reglu 8.1a ef hann breytir jörðinni þar sem hann mun taka sér *stöðu*, ef sú breyting bætir svæði fyrirhugaðrar *stöðu*.

Eftirfarandi eru dæmi um að breyta jörðinni sem myndu líklega bæta *aðstæðurnar sem hafa áhrif á höggið*.

- Sparka niður sandi í *glompukanti* með fætinum til að fá sléttara svæði til að standa á.
- Grafa fæturna óhóflega í mjúka jörð til að fá fastari grunn fyrir *stöðuna*.

Leikmaður er brotlegur við reglu 8.1a um leið og hann hefur bætt *aðstæðurnar* með því að breyta jörðinni til að byggja *stöðu* og getur ekki forðast víti með því að reyna að koma *aðstæðunum* í upphaflegt ástand.

Takmarkanirnar á að breyta jörðinni (regla 8.1a(3)) innifela ekki að fjarlægja *lausung* eða *hreyfanlegar hindranir* á svæði fyrirhugaðrar *stöðu*, svo sem að fjarlægja mikið magn barnnála eða laufs þar sem leikmaðurinn mun standa til að leika boltanum.

8.1a/7 Leikmaður má krefsa nærri bolta til að finna hvort trjárætur, steinar eða hindranir eru undir yfirborði jarðar, en því aðeins að þetta bæti ekki aðstæður

Regla 8.1a bannar leikmanni ekki að snerta jörðina innan þess svæðis sem innifelur *aðstæðurnar sem hafa áhrif á höggið*, svo fremi að *aðstæðurnar* séu ekki bættar.

Til dæmis má leikmaður kanna svæðið umhverfis boltann, þegar boltinn liggur einhvers staðar á *vellinum*, með *tí* eða öðrum hlut, án þess að *bæta aðstæðurnar sem hafa áhrif á höggið*, til að athuga hvort kylfa hans kynni að hitta trjárót, stein eða *hindrun* undir yfirborði jarðarinnar þegar *höggið* er slegið.

Hins vegar, sjá skýringu 12.2b/2 ef leikmaðurinn krefsar í sandi í *glompu* til að prófa ástand hans.

8.1a/8 Að breyta yfirborði jarðar innan lausnarsvæðis er óheimilt

Áður en leikmaðurinn lætur bolta *falla* til að taka lausn, má hann ekki leggja torfusnepil í torfufar innan *lausnarsvæðisins* eða gera annað til að breyta yfirborði jarðarinnar á þann hátt sem *bætir aðstæðurnar sem hafa áhrif á höggið*.

Hins vegar gildir þetta bann aðeins eftir að leikmanninum verður ljóst að hann þarf eða má láta bolta *falla* á þessu *lausnarsvæði*.

Til dæmis, ef leikmaður leikur bolta, leggur torfusnepilinn aftur í torfufarið og uppgötvar síðan að hann verði að leika þaðan aftur gegn fjarlægðarvíti, vegna þess að boltinn er *út af*, er innan *vítasvæðis*, er ósláanlegur eða að leika ætti *varabolta*, er leikmaðurinn ekki brotlegur við reglu 8.1a þótt torfan hafi verið lögð innan *lausnarsvæðisins*.

8.1a/9 Þegar torfusnepill hefur verið lagður aftur má ekki fjarlægja hann eða þrýsta honum niður

Regla 8.1a(3) bannar að bæta *aðstæðurnar sem hafa áhrif á höggið* með því að þrýsta torfusnepli niður, fjarlægja torfusnepil eða færa torfusnepil í torfufari. Slík torfa telst hluti jarðarinnar (en ekki *lausung*), jafnvel þótt hún sé ekki föst eða farin að gróa.

Torfusnepill hefur verið lagður aftur þegar stærsti hluti hans er í torfufari og með ræturnar niður (hvort sem er í torfufarinu þaðan sem torfusnepillinn kom upphaflega).

8.1b/1 Leikmanni heimilt að grafa fætur niður oftari en einu sinni við að taka stöðu

Regla 8.1b leyfir leikmanni að koma fótum sínum tryggilega fyrir við að taka sér *stöðu* og þetta má gera oftari en einu sinni áður en *höggið* er slegið.

Til dæmis getur leikmaður stigið í *glompu* án kylfu, grafið fætur sína niður við að taka *stöðu* til að herma eftir *högginu*, farið aftur og sótt kylfu og grafið fæturna síðan aftur í sandinn og slegið *höggið*.

8.1b/2 Dæmi um að „taka sér stöðu á eðlilegan hátt“

Þótt leikmanni sé heimilt að leika í hvaða átt sem er á hann ekki rétt á venjulegri *stöðu* eða sveiflu. Hann verður að búa við *aðstæðurnar* og nota þá leið sem veldur minnstri truflun.

Eftirfarandi eru dæmi um athafnir sem teljast eðlilegar við að taka *stöðu* og eru heimilar samkvæmt reglu 8.1b, jafnvel þótt einhver bót verði við það:

- Að bakka inn í trjágreinar eða *vallarmarkahlut* þegar það er eina leiðin við að taka sér *stöðu* fyrir það *högg* sem leikmaðurinn velur að slá, jafnvel þótt greinin eða *vallarmarkahluturinn* hreyfist við það, bognar eða brotnar.
- Að beygja trjágrein með höndunum til að komast undir tré og leika bolta, þegar það er eina leiðin til að komast undir tréð til að taka sér *stöðu*.

Sjá skýringu 8.1b/4 varðandi hvenær leikmaður fær víti fyrir að ganga lengra en nauðsynlegt er við að taka sér *stöðu*.

8.1b/3 Dæmi um athafnir sem fela ekki í sér að „taka sér stöðu á eðlilegan hátt“

Eftirfarandi eru dæmi um athafnir sem teljast ekki eðlilegar við að taka sér *stöðu* og munu leiða til vítis samkvæmt reglu 8.1a ef þær *bæta aðstæðurnar sem hafa áhrif á höggið*.

- Vísvitandi hreyfa, beygja eða brjóta greinar með hönd, fæti eða líkama til að losna við þær úr baksveiflunni eða *högginu*.

- Standa í háu grasi eða gróðri á þann hátt að það þrýstist niður og til hliðanna þannig að það sé ekki fyrir svæði fyrirhugaðrar *stöðu* eða sveiflu þegar hægt hefði verið að taka sér *stöðu* án þess.
- Hengja eina grein við aðra eða flétta tvær greinar saman til að þær séu ekki fyrir *stöðu* eða sveiflu.
- Nota hönd til að beygja grein sem skyggir á boltann eftir að *staða* er tekin.
- Beygja grein sem er fyrir við að taka sér *stöðu* þegar hægt hefði verið að taka sér *stöðu* án þess.

8.1b/4 Að bæta aðstæður innan teigsins takmarkast við jörðina

Regla 8.1b(8) heimilar leikmanni að bæta *aðstæður sem hafa áhrif á höggið á teignum*. Þessari takmörkuðu undanþágu við reglu 8.1a er aðeins ætlað að heimila leikmanni að breyta áþreifanlegum aðstæðum á yfirborði jarðarinnar innan *teigsins* sjálfs (þar á meðal við að fjarlægja hluti sem vaxa þar), hvort sem boltinn er tíaður eða honum leikið af jörðinni.

Þessi undantekning heimilar leikmanni ekki að bæta *aðstæður sem hafa áhrif á höggið* vegna teighöggs hans með því að aðhafast eitthvað utan *teigsins*, svo sem að brjóta trjágreinar sem eru annað hvort utan *teigsins* eða á tré sem vex utan teigsins en slúta yfir *teiginn* og kunna að trufla svæði fyrirhugaðrar sveiflu.

8.1b/5 Leikmaður sléttar glompu til að „halda vellinum snyrtilegum“ eftir að hafa leikið bolta út úr glompunni

Eftir að bolta í *glompu* hefur verið leikið og boltinn er utan *glompunnar* heimila reglur 8.1b(9) og 12.2b(3) leikmanninum að halda *vellinum* snyrtilegum og koma *glompunni* í það ástand sem hún ætti að vera í, jafnvel þótt það *bæti aðstæður sem hafa áhrif á högg* leikmannsins. Þetta gildir þótt athafnir leikmannsins séu vísitandi bæði til að halda *vellinum* snyrtilegum og til að *bæta aðstæðurnar sem hafa áhrif á höggið*.

Til dæmis stöðvast bolti leikmanns í stórrí *glompu* nærri *flöt*. Þar sem leikmaðurinn getur ekki slegið í átt að *holunni* slær hann aftur á bak í átt að *teignum* og boltinn stöðvast utan *glompunnar*.

Í þessu tilviki má leikmaðurinn slétta svæðin sem hann breytti við að leika boltanum (svo sem fótsporur sem mynduðust við að komast að boltanum) og má einnig slétta önnur svæði í *glompunni*, hvort sem leikmaðurinn myndaði förin eða þau voru þar fyrir þegar leikmaðurinn kom að *glompunni*.

8.1b/6 Þegar lagfæra má skemmd sem er að hluta á flötinni og að hluta utan hennar

Ef afmarkað svæði með skemmd er bæði á og utan *flatarinnar* má lagfæra allt svæðið.

Til dæmis, ef boltafar er á jaðri *flatarinnar*, að hluta á *flötinni* og að hluta utan hennar er óeðlilegt að leyfa leikmanni einungis að laga þann hluta skemmdarinnar sem er á *flötinni*. Því má lagfæra allt boltafarið (bæði á og utan *flatarinnar*).

Sama á við um önnur afmörkuð svæði skemmda, svo sem *dýraför*, hófför eða för eftir kylfur.

Hins vegar, ef hluti skemmda nær út fyrir *flötina* og ekki er hægt að greina hann sem hluta skemmdarinnar á *flötinni* má ekki lagfæra þann hluta, ef slíkt myndi bæta *aðstæðurnar sem hafa áhrif á höggið*.

Til dæmis má laga heilt skófar með takkaförum sem nær út fyrir *flötina*. Hins vegar, ef eitt skófar með takkaförum er á *flötinni* og annað utan hennar má bara laga skófarið sem er á *flötinni*, þar sem þetta eru tvö aðskilin svæði skemmda.

8.1d(1)/1 Dæmi þegar leikmönnum er heimilt að endurgera aðstæður sem hafa breyst vegna athafna annars leikmanns eða utanaðkomandi áhrifa

Eftirfarandi eru dæmi um hvenær slík endurgerð er leyfð:

- *Leiklína* leikmanns versnar vegna boltafars sem myndaðist á *almenna svæðinu* vegna bolta sem var leikið af einhverjum eftir að bolti leikmannsins stöðvaðist.
- *Lega* eða svæði fyrirhugaðrar *stöðu* eða fyrirhugaðrar sveiflu leikmanns versnar við að högg annars leikmanns myndar kylfufar eða eys sandi, jarðvegi, grasi eða öðru efni á eða umhverfis bolta leikmannsins.
- Bolti leikmanns í *glompu* liggur nærri bolta annars leikmanns í *glompunni*. *Staða* eða sveifla þess leikmanns við *högg* veldur verri *aðstæðum sem hafa áhrif á högg* leikmannsins.

Í öllum slíkum tilfellum er leikmanninum heimilt að endurgera aðstæðurnar vítalaust, en þarf ekki að gera það.

8.1d(1)/2 Leikmaður á rétt á að láta lausung eða hreyfanlegar hindranir liggja þar sem þær voru þegar bolti stöðvaðist

Almennt á leikmaður rétt á þeim *aðstæðum sem hafa áhrif á höggið* sem leikmaðurinn bjó við þegar bolti hans stöðvaðist. Leikmaður má hreyfa *lausung* eða *hreyfanlegar hindranir* (regla 15.1 og regla 15.2) en ef *aðstæðurnar sem hafa áhrif á högg* annars leikmanns versna við það má sá leikmaður endurgera *aðstæðurnar* með því að setja þessa hluti aftur á sama stað, samkvæmt reglu 8.1d.

Til dæmis stendur leikmaður frammi fyrir þútti niður í móti og tínir upp *lausung* sem er á milli bolta hans og holunnar en skilur vísvitandi eftir lausung sem er aftan við holuna. Annar leikmaður fjarlægir *lausungina* aftan við holuna, sem gæti aðstoðað fyrri leikmanninn með því að stöðva bolta hans.

Þar sem *aðstæðurnar sem hafa áhrif á högg* leikmannsins hafa versnað má hann leggja *lausungina* aftur.

8.1d(2)/1 Dæmi um aðstæður sem hafa versnað vegna náttúrulegra hluta eða náttúruaflanna og leikmanni er ekki heimilt að endurgera

Regla 8.1d heimilar leikmanni ekki að endurgera *aðstæðurnar sem hafa áhrif á höggið* ef þær breyttust fyrir tilverknað náttúrulegra hluta eða *náttúruaflanna* (svo sem vindi eða vatni).

Eftirfarandi eru dæmi um tilvik þar sem ekki má endurgera slíkar *aðstæður*:

- Trjágrein fellur og breytir *legu* bolta leikmannsins eða svæði *stöðu* hans eða *sveiflu*, án þess að valda því að boltinn *hreyfist*.
- Skilti eða önnur *hindrun* fellur eða fýkur í stöðu sem breytir einni eða fleiri *aðstæðum sem hafa áhrif á höggið*. Sjá reglu 15.2 (Hreyfanlegar hindranir) og reglu 16.1 (Óeðlilegar vallaraðstæður) varðandi hvaða lausn kann að vera leyfð frá *hindruninni*.

8.1d(2)/2 Leikmaður má ekki endurgera aðstæður sem hafa áhrif á höggið ef þær versnuðu fyrir tilverknað kylfubera eða annars einstaklings að ósk leikmannsins

Leikmaður má ekki endurgera *aðstæður sem hafa áhrif á höggið* ef þær versnuðu fyrir tilverknað leikmannsins sjálfs.

Þetta gildir einnig þegar *aðstæðurnar* versnuðu af völdum *kylfubera* leikmannsins, *samherja* hans eða annars einstaklings sem aðhafðist með leyfi leikmannsins (þó má leikmaður alltaf endurgera *aðstæðurnar sem hafa áhrif á högg* ef þær versnuðu fyrir tilverknað dómara).

Eftirfarandi eru dæmi um kringumstæður þar sem ekki má endurgera *aðstæðurnar*:

- *Kylfuberi* eða *samherji* leikmannsins gengur þvert í gegnum *glompu* til að sækja hrifu og skilur eftir sig spor í sandinum en sporin gera *leiklínu* leikmannsins verri.
- Leikmaðurinn biður annan einstakling um að fjarlægja reipi sem aðskilur áhorfendur frá leikmönnum. Við að fjarlægja reipið losnar trjágrein sem reipið hafði skorðað og svæði fyrirhugaðrar sveiflu leikmannsins versnar.

8.1d(2)/3 Ef leikmaður fer inn í glompu í leiklínu sinni má hann ekki endurgera aðstæður sem hafa versnað

Leikmenn ættu að fara varlega þegar þeir aðhafast eitthvað sem gæti breytt *aðstæðum sem hafa áhrif á högg*, því ef *aðstæðurnar* versna verður leikmaðurinn að búa við það.

Til dæmis tekur leikmaður lausn frá *óeðlilegum vallaraðstæðum* aftan við *glompu* og lætur bolta *falla*. Boltinn rúllar inn í *glompuna*. Ef leikmaðurinn myndar fótspor þegar hann stígur í *glompuna* til að sækja boltann og láta hann *falla* aftur má leikmaðurinn ekki koma *glompunni* í fyrra ástand, ef slíkt myndi bæta *aðstæðurnar* samkvæmt reglu 8 því leikmaðurinn bar ábyrgð á að *aðstæðurnar* versnuðu.

Við slíkar kringumstæður gæti leikmaðurinn notað annan bolta þegar hann lætur bolta *falla* í seinna skiptið (regla 14.3a) eða sýnt sérstaka varkárni þegar hann sækir boltann til að forðast að *aðstæðurnar sem hafa áhrif á högg* versni.

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

8.2b/1 Dæmi um vísitandi athafnir leikmanns til að bæta aðrar ápreifanlegar aðstæður sem hafa áhrif á eigin leik

Regla 8.2 á bara við um að breyta ápreifanlegum aðstæðum, öðrum en *aðstæðum sem hafa áhrif á högg* þegar bolti leikmannsins er kyrrstæður á *vellinum* eða þegar leikmaðurinn er ekki með bolta í leik.

Eftirfarandi eru dæmi um athafnir leikmanns samkvæmt reglu 8.1a (Athafnir sem ekki er leyfðar vegna bættra aðstæðna) sem væru brot á reglu 8.2 ef þær væru framkvæmdar vísitandi til að bæta aðrar ápreifanlegar aðstæður til að hafa áhrif á eigin leik (að undanskildu því sem er sérstaklega leyft í reglum 8.1b eða c):

- Bolti leikmanns er rétt utan *flatarinnar* og þótt *leiklína* hans sé beint að holunni er leikmaðurinn hræddur um að boltinn kunni að hafna í nálægri *glompu*. Áður en hann slær höggið rakar leikmaðurinn sand í þeirri *glompu* til að tryggja góða *legu* ef boltinn skyldi hafna þar.
- Bolti leikmanns liggur efst í brattri brekku og þar sem leikmaðurinn er hræddur um að vindur kunni að feykja boltanum niður brekkuna frá *holunni* áður en hann nær að leika honum þrýstir leikmaðurinn vísitandi niður grasi neðan við brekkuna ef boltinn kynni að stöðvast þar.

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

8.3/1 Báðir leikmenn fá víti ef ápreifanlegar aðstæður eru bættar með vitneskju hins

Ef leikmaður biður annan leikmann um að breyta ápreifanlegum aðstæðum til bóta fyrir leik sinn, eða heimilar honum það:

- Fær leikmaðurinn sem breytir aðstæðunum *almenna vítið* samkvæmt reglu 8.3 og
- Fær leikmaðurinn sem óskar eftir eða heimilar bótina einnig *almenna vítið* samkvæmt reglu 8.1 (Athafnir leikmanns sem bæta aðstæðurnar sem hafa áhrif á höggið) eða 8.2 (Vísvitandi athafnir leikmanns í þeim tilgangi að breyta öðrum ápreifanlegum aðstæðum til að hafa áhrif á kyrrstæðan bolta leikmannsins eða tilvonandi högg), eftir atvikum.

Til dæmis í *höggleið* biður leikmaður A, vegna þekkingarleysis á reglunum, leikmann B um að brjóta grein af tré sem er í *leiklínu* A. Leikmaður B gerir það og báðir leikmennirnir fá víti. Leikmaður A fær tvö vítahögg fyrir brot á reglu 8.1, því leikmaður B braut greinina að ósk A. Leikmaður B fær tvö vítahögg fyrir brot á reglu 8.3.

REGLA**9**

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

9.1 Bolta leikið þar sem hann liggur

9.2 Að ákvarða hvort bolti hreyfðist og hvað olli þá hreyfingunni

9.2a/1 Hvenær litið er svo á að bolti hafi hreyfst

Eins og fram kemur í skilgreiningunum hefur bolti ekki „hreyfst“ nema hann færist af upphaflegum stað og stöðvist á öðrum stað, auk þess sem hreyfingin þarf að vera nægilega mikil til að hægt sé að sjá hana berum augum. Til að líta svo á að bolti hafi hreyfst verður að vera vissa eða nánast öryggi um að boltinn hafi hreyfst.

Eftirfarandi er dæmi um hvenær er vitað eða nánast öruggt að bolti hafi hreyfst:

- Leikmaður merkir og lyftir bolta sínum á flötinni og leggur hann svo aftur. Þegar leikmaðurinn stígur frá rúllar boltinn stutta vegalengd og stöðvast. Leikmaðurinn sér þetta ekki en annar leikmaður sér boltann hreyfast og lætur leikmanninn vita. Þar sem vitað er að boltinn hreyfðist verður leikmaðurinn að leggja hann aftur á upphaflegan stað samkvæmt reglu 13.1d(2) (Bolti hreyfður af náttúruöflunum).

Eftirfarandi er dæmi um hvenær hvorki er vitað né nánast öruggt að bolti hafi hreyfst:

- Leikmenn, A og B leika innáhögg sín á flötina en vegna landslags flatarinnar sjá þeir ekki hvar boltarnir stöðvast. Án þess að leikmennirnir viti það hitti bolti leikmanns B bolta leikmanns A sem var kyrrstæður og bolti A rúllaði frá holunni. Svo fremi að leikmennirnir fái ekki vitneskju um þetta áður en leikmaður A slær næsta högg fær leikmaður A ekki víti fyrir að leika bolta sínum frá staðnum þar sem hann stöðvaðist eftir að bolti leikmanns B hitti hann.

9.2a/2 Leikmaður er ábyrgur fyrir athöfnum sem valda því að boltinn hreyfist jafnvel þegar hann verður þess ekki var að boltinn hreyfðist

Eins og fram kemur í skýringu 9.2a/1 hefur leikmaður ekki leikið af röngum stað ef hvorki er vitað né nánast öruggt þegar boltanum er leikið að hann hafi hreyfst af völdum utanaðkomandi áhrifa.

Hins vegar, ef athafnir leikmannsins (eða athafnir kylfubera hans eða samherja) ollu því að boltinn hreyfðist er litið svo á að leikmaðurinn hafi vitað að boltinn hreyfðist og að hann hafi valdið hreyfingunni. Þetta gildir jafnvel þótt hann verði þess ekki var að athafnir hans ollu því að boltinn hreyfðist, því sú staðreynd að leikmaðurinn viti ekki að hann hafi brotið reglurnar leysir hann ekki undan víti.

Eftirfarandi eru dæmi um þetta:

- Bolti leikmanns liggur á almenna svæðinu og leikmaðurinn fjarlægir lausung nærri boltanum. Við það hreyfist boltinn. Þar sem leikmaðurinn horfði ekki á boltann varð hann þess ekki var að boltinn hreyfðist. Leikmaðurinn fær eitt högg í víti samkvæmt

reglu 15.1b (Bolti hreyfist þegar lausung er fjarlægð) og hann verður að leggja boltann aftur.

- Kylfuberi leikmanns eða samherji leikmannsins fjarlægði stikur og reipi og við það hreyfðist boltinn. Á sama tíma var leikmaðurinn að horfa á annan leikmann slá högg. Þetta er vítalaust samkvæmt reglu 15.2a(1) (Að fjarlægja hreyfanlega hindrun) en leikmaðurinn verður að leggja boltann aftur.

Í báðum tilvikum, jafnvel þótt leikmaðurinn hafi ekki orðið þess var að boltinn hreyfðist, ef það kemur síðar í ljós að boltinn hafði hreyfst og leikmaðurinn hafði þá leikið boltanum án þess að leggja hann aftur á upphaflegan stað fær leikmaðurinn almenna vítið fyrir að leika af röngum stað, samkvæmt reglu 14.7a (Staður þar sem leika verður boltanum).

[Sjá skýringar á skilgreiningunni á „Vitað eða nánast öruggt“.](#)

9.2b/1 Að ákvarða hvort athafnir leikmannsins hafi valdið hreyfingu bolta þegar útbúnaður kemur við sögu

Regla 9.4 á við þegar vitað er eða nánast öruggt að athafnir leikmannsins ollu hreyfingu boltans leikmannsins. Þetta á til dæmis við þegar athafnir leikmannsins valda því að hlutur hreyfir boltann. Þó á regla 9.4 ekki alltaf við þegar bolti leikmannsins hefur hreyfst og útbúnaður hans kemur við sögu.

Eftirfarandi eru dæmi um hvenær regla 9.4 á við því vitað er eða nánast öruggt að leikmaðurinn olli hreyfingu boltans:

- Leikmaðurinn leggur golfpoka sinn frá sér í brekku og pokinn dettur samstundis, lendir á boltanum og hreyfir hann.
- Leikmaðurinn missir kyflu sem veldur því að boltinn hreyfist.

Eftirfarandi eru dæmi um hvenær regla 9.6 á við vegna þess að ekki er vitað eða nánast öruggt að leikmaðurinn hafi valdið hreyfingu boltans:

- Leikmaðurinn leggur golfpoka sinn frá sér og tiltekinn tími líður áður en pokinn dettur, lendir á boltanum og hreyfir hann.
- Leikmaðurinn leggur handklæði ofan á golfpoka sinn. Handklæðið fýkur síðan, lendir á boltanum og veldur því að boltinn hreyfist.

Þessi viðmið eiga einnig við þegar ákvarða þarf hvort athafnir mótherjans hafi valdið því að bolti leikmannsins hreyfðist (regla 9.5). (Nýtt)

9.3 Bolti hreyfist vegna náttúruaflanna

[Sjá skýringu 13.1d\(2\)/1 – Leggja verður bolta aftur ef hann hreyfist eftir að hafa verið lagður til að taka lausn.](#)

9.4 Bolta lyft eða hann hreyfður af leikmanni

9.4a/1 Aðferð þegar bolti leikmanns er losaður úr tré

Regla 9.4 á alltaf við þegar bolti í leik er á vellinum, þar á meðal í tré. Hins vegar, ef leikmaðurinn ætlar ekki að leika boltanum þar sem hann liggur heldur er einungis að reyna að þekkja boltann eða ætlar að endurheimta hann til að nota aðra reglu, eiga undantekningarnar við reglu 9.4b við og það er vítalaust. Til dæmis:

- Við leit að bolta sínum sér leikmaður bolta uppi í tré en getur ekki þekkt hann. Leikmaðurinn klifrar upp í tréð í þeim tilgangi að þekkja boltann og við það dettur boltinn óvart niður úr trénu. Í ljós kemur að þetta er bolti leikmannsins. Í þessu tilfelli,

þar sem boltinn var hreyfður af slysi við eðlilegar athafnir við að reyna að þekkja hann er vítalaust þótt boltinn hafi hreyfst (regla 7.4). Leikmaðurinn verður að leggja boltann aftur eða má þess í stað nota lausnarreglu (svo sem reglu 19 - Ósláanlegur bolti). Í tveimur tilvikum er eini kostur leikmannsins að taka lausn samkvæmt lausnarreglu:

- » Leikmaðurinn getur ekki lagt boltann aftur vegna þess að hann nær ekki til staðarins þar sem boltinn hreyfðist þegar leikmaðurinn reyndi að þekkja hann, eða
 - » Leikmaðurinn nær til staðarins en boltinn tollir ekki á staðnum og leikmaðurinn nær ekki til staðar þar sem hann myndi tolla samkvæmt reglu 14.2e (Bolti sem er lagður aftur tollir ekki).
- Bolti leikmanns er ófundinn er talið er að hann sé fastur uppi í tré á almenna svæðinu. Leikmaðurinn gefur skýrt til kynna að ef boltinn finnst muni hann taka lausn vegna ósláanlegs bolta samkvæmt reglu 19. Leikmaðurinn hristir tréð, boltinn fellur niður og leikmaðurinn þekkir hann sem sinn innan þriggja mínútna frá því hann hóf leit. Nú má leikmaðurinn taka lausn samkvæmt reglu 19 (Ósláanlegur bolti), gegn einungis einu vítahögg samkvæmt þeirri reglu en ekki er viðbótar víti fyrir að valda því að boltinn hreyfðist. Ef fyrri staðsetning boltans í trénu er óþekkt verður að áætla hana þegar farið er að samkvæmt reglu 19.

Hins vegar, ef leikmaðurinn hreyfir boltann þegar er ekki að reyna að þekkja hann eða þegar hann ætlar ekki að taka lausn samkvæmt annarri reglu fær leikmaðurinn víti fyrir brot á reglu 9.4. Til dæmis:

- Bolti leikmanns er í tré og leikmaðurinn hugsar sér að leika honum. Við undirbúning fyrir höggið veldur leikmaðurinn því af slysi að boltinn dettur niður úr trénu. Leikmaðurinn fær eitt vítahögg samkvæmt reglu 9.4 fyrir að valda því að boltinn hreyfðist. Leikmaðurinn verður að leggja boltann aftur eða taka lausn samkvæmt lausnarreglu. Ef leikmaðurinn tekur lausn samkvæmt reglu 19 fær hann samtals tvö vítahögg, eitt samkvæmt reglu 9.4 og annað samkvæmt reglu 19.

9.4b/1 Að snerta bolta vísitandi veldur víti þótt boltinn hreyfist ekki

Þegar leikmaður snertir vísitandi bolta sinn í leik, jafnvel þótt boltinn hreyfist ekki, fær leikmaðurinn eitt vítahögg samkvæmt reglu 9.4b.

Til dæmis fær leikmaðurinn eitt högg í víti ef hann:

- Snýr boltanum á flötinni til að stilla af línu á boltanum, án þess að merkja fyrst legu boltans, jafnvel þótt boltinn haldist kyrr á sama stað. Hefði leikmaðurinn merkt legu boltans áður en hann snerti hann eða sneri honum hefði leikmaðurinn ekki fengið víti.
- Snýr boltanum, hvar sem er á vellinum, til að þekkja boltann, án þess að hafa áður merkt staðsetningu hans og í ljós kemur að þetta er bolti leikmannsins.
- Snertir boltann vísitandi með kylfu í undirbúningi fyrir að slá högg.
- Heldur boltanum föstum með höndinni, eða styður við boltann með barrköngli eða stilk til að koma í veg fyrir að boltinn hreyfist þegar hann fjarlægir lausung eða dustar eitthvað af boltanum.

9.4b/2 Merking orðanna „við að framfylgja reglu“ í undantekningu 4 við reglu 9.4b

Í undantekningu 4 er orðalagið „við að framfylgja reglu“ til að ramma inn tímann sem undantekningin nær yfir vegna leikmanns sem hreyfir bolta sinn í leik við „eðlilegar athafnir“. Varðandi merkingu orðanna „eðlilegar athafnir“ sjá skýringu 9.4b/3.

Notkun orðanna „við að framfylgja reglu“ gefur til kynna að allar eðlilegar athafnir við að beita reglu hafa tiltekið upphaf og endi. Ef hreyfing boltans á sér stað á þessu tímabili á undantekningin við.

Eftirfarandi eru dæmi um aðstæður sem undantekning 4 nær til, með þeim afleiðingum að það er víðalega þótt boltinn hreyfist:

- Leikmaðurinn finnur bolta sem hann heldur að sé sinn bolti í leik. Við að reyna að þekkja boltann stígur leikmaðurinn að boltanum til að merkja legu hans og lyfta honum. Við það rennur leikmaðurinn til og hreyfir boltann. Jafnvel þótt leikmaðurinn hafi ekki verið beinlínis að merkja legu boltans eða lyfta honum þegar boltinn hreyfðist telst boltinn hafa hreyfst við það að leikmaðurinn var að reyna að þekkja hann.
- Leikmaðurinn hefur látið bolta falla við að taka lausn og beygir sig síðan niður til að fjarlægja tíð sem afmarkaði lausnarsvæðið. Þegar hann stendur upp missir leikmaðurinn óvart kylfu sem hann hélt á, kylfan lendir á boltanum og hreyfir hann úr stað. Jafnvel þótt leikmaðurinn hafi verið búinn að láta boltann falla til að taka lausn telst boltinn hafa hreyfst þegar leikmaðurinn var að taka lausn.

9.4b/3 Merking orðanna „eðlilegar athafnir“ í undantekningu 4 við reglu 9.4b

Í mörgum tilfellum er í golfreglunum ætlast til að leikmaður aðhafist eitthvað nærri eða rétt við boltann (svo sem að lyfta honum, merkja staðsetningu hans, mæla o.s.frv.). Ef boltinn hreyfist af slysi við þessar „eðlilegu athafnir“ gildir undantekning 4 við reglu 9.4.

Hins vegar eru aðrar aðstæður þar sem leikmaðurinn aðhefst eitthvað fjær boltanum og þótt boltinn myndi hreyfast sem afleiðing slíkra athafna ætti undantekning 4 samt við því athafnirnar teldust vera „eðlilegar“.

Eftirfarandi er dæmi um slíkt:

- Leikmaðurinn nálgast bolta sinn til að taka lausn og sparkar óvart í stein eða missir óvart kylfu og við þetta hreyfist boltinn.
- Leikmaðurinn fjarlægir stiku og snæri (hreyfanlegar hindranir) sem stýra umferð áhorfenda í nokkurri fjarlægð frá boltanum. Við að fjarlægja stikuna slaknar á snærinu við aðra stiku sem fellur við það á jörðina og hreyfir við boltanum.
- Leikmaðurinn endurgerir leiklínu sína með því að sópa sandi frá flatarsvuntunni með derhúfu sinni, samkvæmt reglu 8.1d (Að endurgera aðstæður sem hafa versnað eftir að bolti stöðvaðist). Sandurinn berst á boltann og veldur því að hann hreyfist.

Undantekning 4 við reglu 9.4 nær ekki til sumra annarra kringumstæðna vegna þess að athafnir leikmannsins eru ekki „eðlilegar“. Eftirfarandi eru dæmi um slíkt:

- Leikmaðurinn nálgast bolta sinn til að taka lausn og sparkar í bræði í stein sem hreyfir boltann.
- Leikmaðurinn kastar niður kylfu innan lausnarsvæðis þegar hann undirbýr mælingu. Við það rekst kylfan óvart í boltann og veldur því að hann hreyfist.
- Leikmaðurinn lyftir hrífu eða kylfu úr glompu og kastar út úr glompunni. Hrífan eða kylfan dettur aftur ofan í glompuna, hittir boltann og veldur því að boltinn hreyfist.

9.4b/4 Leikmaður lyftir bolta samkvæmt reglu 16.1b sem heimilar vítalausa lausn en ákveður svo að taka ekki vítalausa lausn

Ef leikmaður lyftir bolta sínum á almenna svæðinu til þess að taka vítalausa lausn samkvæmt reglu 16.1b (Óeðlilegar vallaraðstæður), en ákveður síðan að fylgja ekki þeirri reglu þótt lausn sé leyfileg hefur leikmaðurinn fyrirgert rétti sínum samkvæmt reglu 16.1b til að lyfta boltanum.

Eftir að hafa lyft boltanum, en áður en hann gerir nokkuð annað, hefur leikmaðurinn eftirfarandi möguleika:

- Leggja boltann aftur á upphaflegan stað gegn einu vítahögg (regla 9.4b).
- Leggja boltann aftur á upphaflegan stað gegn einu vítahögg (regla 9.4b) og taka síðan lausn samkvæmt reglu 19.2 (Lausn vegna ósláanlegs bolta), gegn einu viðbótar vítahögg og fá þannig samtals tvö högg í víti.
- Taka racleitt lausn samkvæmt reglu 19.2b eða c, án þess að leggja boltann aftur og nota staðinn þar sem boltinn upphaflega lá sem viðmiðunarstað fyrir lausnina, gegn einu vítahögg samkvæmt reglu 19.2 og einu viðbótarvítahögg samkvæmt reglu 9.4b, eða samtals gegn tveimur vítahöggum.
- Láta boltann falla samkvæmt reglu 16.1b og síðan annaðhvort leika boltanum þar sem hann liggur, vítalaut, eða, með nýja staðsetningu sem viðmiðunarstað, taka lausn samkvæmt einhverjum möguleikanna í reglu 19.2, gegn aðeins einu vítahögg.
- Taka racleitt fjarlægðarlausn, án þess að láta boltann falla samkvæmt reglu 16.1b, gegn einu vítahögg samkvæmt reglu 19.2a og engu vítahögg samkvæmt reglu 9.4b þar sem leikmaðurinn þarf ekki að ákvarða viðmiðunarstað áður en hann tekur lausn samkvæmt reglu 19.2a.

Skýringar tengdar reglu 9.4b:

- [Sjá skýringu 7.4/2 – Merking orðanna „reynir að finna“](#)
- [Sjá skýringu 7.4/3 – Bolti hreyfður þegar leit er stöðvuð tímabundið](#)

9.5 Bolta lyft eða hann hreyfður af mótherja í holukeppni

9.5b/1 Leikmaður segist eiga bolta sem hefur fundist og þetta veldur því að mótherjinn lyftir öðrum bolta sem reynist svo vera bolti leikmannsins

Samkvæmt reglu 9.5b fær mótherji eitt vítahögg ef hann lyftir bolta leikmannsins, nema ein af undantekningunum eigi við.

Til dæmis finnur leikmaður A bolta og segir að það sé hans bolti. Leikmaður B (mótherjinn) finnur annan bolta og lyftir honum. Þá uppgötvar leikmaður A að hann átti ekki boltann sem hann fann og að hann átti boltann sem leikmaður B lyfti.

Þar sem boltinn var í raun ekki fundinn þegar leikmaður B lyfti bolta leikmanns A er litið svo á að boltinn hafi hreyfst fyrir slysni við leit og undantekning 3 við reglu 9.5b gildir. Leikmaðurinn eða mótherjinn verður að leggja boltann aftur án þess að neinn fái víti.

9.6 Utanaðkomandi áhrif lyfta bolta eða hreyfa hann

9.6/1 Vindur hreyfir við utanaðkomandi áhrifum sem valda svo hreyfingu bolta

Vindur er ekki í sjálfu sér utanaðkomandi áhrif en ef vindur hreyfir utanaðkomandi áhrif sem svo valda því að bolti leikmanns hreyfist gildir regla 9.6.

Til dæmis ef bolti leikmanns stöðvast í plastpoka (hreyfanlegri hindrun) sem liggur á jörðinni og vindhviða blæs pokanum af stað og pokinn hreyfir boltann er pokinn (utanaðkomandi áhrif) talinn hafa hreyft boltann. Leikmaðurinn má annaðhvort:

- Taka rակleitt lausn samkvæmt reglu 15.2a með því að áætla staðinn beint undir þar sem boltinn lá kyrrstæður í pokanum, áður en boltinn hreyfðist, eða
- Leggja boltann aftur og beita reglu 9.6 (með því að leggja aftur boltann og pokann) og ákveða síðan hvort hann vilji leika boltanum þar sem hann liggur eða taka lausn samkvæmt reglu 15.2a (Lausn frá hreyfanlegri hindrun).

9.6/2 Hvar leggja á bolta aftur ef boltinn var hreyfður af óþekktum stað

Ef bolti hefur hreyfst vegna utanaðkomandi áhrifa og upphaflegur staður er ekki þekktur verður leikmaðurinn að áætla eftir bestu getu (regla 1.3b(2)) hvar boltinn hafði stöðvast áður en hann var hreyfður.

Til dæmis geta leikmenn ekki séð hluta flatarinnar og aðliggjandi svæði á tiltekinni holu þegar þeir leika í átt að flötinni. Nærri flötinni er glompa og vítasvæði. Leikmaður leikur í átt að flötinni og sér ekki hvar boltinn stöðvast. Leikmennirnir sjá einstakling (utanaðkomandi áhrif) með bolta. Einstaklingurinn sleppir boltanum og hleypur á brott. Leikmaðurinn þekkir boltann sem sinn. Leikmaðurinn veit ekki hvort boltinn var á flötinni, á almenna svæðinu, í glompunni eða innan vítasvæðisins.

Þar sem útilokað er að vita hvar eigi að leggja boltann aftur verður leikmaðurinn að meta það eftir bestu getu. Ef jafn líklegt er að boltinn hafi stöðvast á flötinni, á almenna svæðinu, í glompunni eða innan vítasvæðisins er eðlileg niðurstaða að áætla að boltinn hafi stöðvast á almenna svæðinu.

9.6/3 Leikmaður fréttir að bolti hafi hreyfst eftir að hann slær högg

Ef ekki er vitað eða nánast öruggt að bolti leikmannsins hafi hreyfst vegna utanaðkomandi áhrifa verður leikmaðurinn að leika boltanum þar sem hann liggur. Ef leikmaðurinn fréttir ekki að boltinn hafi í raun hreyfst af völdum utanaðkomandi áhrifa fyrr en eftir að hann hefur leikið boltanum hefur leikmaðurinn ekki leikið af röngum stað því þessar upplýsingar lágu ekki fyrir þegar hann sló höggið.

9.6/4 Kyrrstæðum bolta leikið og síðan kemur í ljós að hann hafði hreyfst vegna utanaðkomandi áhrifa. Bolti reynist vera rangur bolti

Ef leikmaður uppgötvar, eftir að hafa leikið bolta sínum, að boltinn hafði verið færður inn á völlinn af utanaðkomandi áhrifum, eftir að boltinn hafði stöðvast út af, hefur leikmaðurinn leikið röngum bolta (sjá skilgreiningu). Þar sem þetta var hvorki vitað né nánast öruggt þegar boltanum var leikið fær leikmaðurinn ekki víti fyrir að leika röngum bolta, samkvæmt reglu 6.3c(1). Hann kann þó að þurfa að leiðrétta mistökin með því að fara að samkvæmt reglu 18.2b (Hvað gera á þegar bolti er týndur eða út af), eftir því hvenær þetta kemur í ljós:

- Í holukeppni verður leikmaðurinn að leiðrétta mistökin ef sú staðreynd að boltinn var færður inn á völlinn af utanaðkomandi áhrifum kemur í ljós áður en mótherjinn slær sitt næsta högg eða aðhefst eitthvað sambærilegt (svo sem að gefa holuna).
- Ef mistökin uppgötvast eftir að mótherjinn slær sitt næsta högg eða aðhefst eitthvað sambærilegt verður leikmaðurinn að ljúka holunni með ranga boltanum.
- Í högggleik verður leikmaðurinn að leiðrétta mistökin ef sú staðreynd að boltinn var hreyfður inn á völlinn af utanaðkomandi áhrifum kemur í ljós áður en leikmaðurinn slær högg til að hefja leik á annarri holu, eða ef um síðustu holu umferðarinnar er að ræða, áður en hann skilar skorkorti sínu. Ef þetta uppgötvast eftir að leikmaðurinn

hefur slegið högg á næstu holu eða, ef um síðustu holu umferðarinnar er að ræða, eftir að hann skilar skorkorti sínu gildir skorið með ranga boltanum.

9.7 Boltamerki lyft eða það hreyft

REGLA**10**

Að undirbúa og slá högg. Ráðlegging og aðstoð. Kylfuberar

10.1 Að slá högg

10.1a/1 Dæmi um að ýta, moka eða skófla

Merking eftirfarandi hugtaka skarast en merkinguna er hægt að skilgreina með eftirfarandi þremur dæmum um að nota kylfuna á einhvern hátt sem ekki er leyft samkvæmt reglunum:

- Leikmaður slær stutt þútt í holu með enda kylfuhauðsins, með hreyfingu sem líkist þeirri sem notuð er í billjard. Slík hreyfing felur í sér að boltanum er ýtt.
- Leikmaður hreyfir kylfuna eftir yfirborði jarðarinnar og dregur hana til sín. Slík hreyfing felur í sér að boltanum er skafið.
- Leikmaður ýtir kylfunni undir og mjög nálægt boltanum. Leikmaðurinn lyftir síðan og hreyfir boltann með hreyfingu fram á við og upp. Slík hreyfing felur í sér að boltanum er mokað.

10.1a/2 Annað efni kann að vera á milli boltans og kylfuhauðsins við högg

Við að slá bolta hreinlega er ekki nauðsynlegt að kylfuhauðinn snerti boltann. Stundum getur ýmist efni lent á milli.

Dæmi um að slá boltann hreinlega er þegar bolti sem liggur upp að girðingu sem skilgreinir út af og leikmaðurinn slær í utanverða girðinguna til að hreyfa boltann.

10.1b/1 Leikmaður má ekki festa kylfu með framhandlegg upp við líkama

Að halda framhandleggnum upp við líkamann þegar högg er slegið er óbein leið við að festa kylfuna.

Tvennt þarf til að „festipunktur“ skapist: (1) Leikmaðurinn verður að halda framhandleggnum upp við líkamann, og (2) Leikmaðurinn verður að halda kylfunni þannig að hendurnar séu aðskildar og hreyfast óháðar hvor annarri.

Til dæmis, við að slá högg með löngum þútt heldur leikmaðurinn framhandlegg upp við líkama sinn til að mynda fastan punkt en neðri höndin heldur neðar á skaftinu til að sveifla neðri hluta kylfunnar.

Hins vegar er leikmanni heimilt að halda öðrum eða báðum framhandleggjum upp að líkama sínum við högg, svo fremi að hann geri það ekki til að mynda festipunkt.

10.1b/2 Vísitandi snerting við klæðnað á meðan högg er slegið er reglubrot

Ef klæðnaði er haldið upp að líkamanum með kylfu eða griphöndinni er litið á klæðnaðinn sem hluta líkama leikmannsins með tilliti til reglu 10.1b. Ekki má sniðganga tilganginn um frjálsa sveiflu með því að hafa eitthvað á milli líkama leikmannsins og kylfu eða handar.

Til dæmis ef leikmaður klæðist regnjakka, notar meðallangan þútt og þrýstir kylfunni að líkama sínum er hann brotlegur við reglu 10.1b.

Því til viðbótar er það brot á reglu 4.3 (Óheimil notkun á útbúnaði) ef leikmaðurinn notar griphöndina vísitandi til að halda klæðnaði sem hann klæðist á einhverjum hluta líkamans (til dæmis að halda skyrtuermi með höndinni) á meðan hann slær högg, því klæðnaðurinn er ekki hugsaður til slíkra nota og þetta gæti aðstoðað leikmanninn við að slá höggið.

10.1b/3 Snerting af slysnri við klæðnað þegar högg er slegið er vítalaus

Þótt kylfan eða griphöndin snerti klæðnaðinn af slysnri þegar högg er slegið er það vítalaust.

Þetta getur gerst undir ýmsum kringumstæðum þegar leikmaðurinn:

- Klæðist víðum fötum eða regnfatnaði.
- Hefur þannig líkamsbyggingu að handleggirnir hvíla eðlilega þétt við líkamann.
- Heldur kylfunni mjög nálægt líkamanum.
- Snertir klæðnaðinn af öðrum ástæðum þegar hann slær högg.

10.2 Ráðlegging og önnur aðstoð

10.2a/1 Leikmaður má fá upplýsingar frá sameiginlegum kylfubera

Ef fleiri en einn leikmaður sameinast um kylfubera má hver þeirra leikmanna sem er fá upplýsingar frá kylfuberanum.

Til dæmis sameinast tveir leikmenn um kylfubera og báðir slá teighögg sín á svipaðan stað. Annar leikmaðurinn tekur kylfu til að slá höggið en hinn leikmaðurinn er óviss. Sá sem er óviss má spyrja sameiginlega kylfubera hvaða kylfu hinn leikmaðurinn valdi.

10.2a/2 Leikmaður verður að reyna að stöðva áframhaldandi ráðgjöf frá utanaðkomandi

Ef leikmaður fær ráð frá einhverjum öðrum en kylfubera sínum (til dæmis áhorfanda) án þess að óska eftir slíku, er það vítalaust fyrir leikmanninn. Hins vegar, ef leikmaðurinn heldur áfram að fá ráð frá sama einstaklingnum verður leikmaðurinn að reyna að stöðva ráðgjöfina frá þeim einstaklingi. Geri leikmaðurinn það ekki er lítið svo á að hann sé að biðja um ráð og fær víti samkvæmt reglu 10.2a.

Í sveitakeppnum (regla 24) á þetta einnig við um leikmann sem fær ráð frá liðsstjóra sem hefur ekki verið tilnefndur sem ráðgjafi.

10.2b/1 Ekki má nota sjálfstandandi púttara við miðun

[Athugið: Innleiðingu reglna sem ná yfir tiltekna notkun sjálfstandandi púttara er frestað til 1. janúar 2025. Sjá nánar í skýringu 10.2b(3)/2]

Að því gefnu að sjálfstandandi púttar uppfylli kröfur útbúnaðarreglnanna má nota hann til að slá högg (regla 4.1a(1)). Hins vegar má leikmaðurinn (eða kylfuberi hans) ekki stilla slíkum púttar upp til aðstoðar sem bryti í bága við reglu 10.2b.

Til dæmis má leikmaðurinn ekki stilla púttarnum upp rétt aftan við eða rétt við staðinn þar sem boltinn liggur á flötinni, til að sýna leiklínuna, eða til að aðstoða leikmanninn við að taka sér stöðu, í bága við reglu 10.2b(3). (Nýtt)

10.2b(3)/1Að leggja kylfuhúsinn á jörðina aftan við boltann til að aðstoða leikmanninn við að taka stöðu er leyfilegt

[Athugið: Innleiðingu reglna sem ná yfir tiltekna notkun sjálfstandandi púttara er frestað til 1. janúar 2025. Sjá nánar í skýringu 10.2b(3)/2]

Regla 10.2b(3) heimilar leikmanni ekki að leggja niður einhvern hlut (svo sem miðunarstöng eða golfkylfu) til að aðstoða leikmanninn við að taka sér stöðu.

Hins vegar kemur þetta bann ekki í veg fyrir að leikmaður leggi haus kylfu sinnar niður aftan við boltann, til dæmis þegar leikmaðurinn stendur aftan við boltann og leggur kylfuhausinn þvert á leiklínuna og færir sig síðan til að taka sér stöðu um leið og hann heldur um kylfunu.

10.2b(3)/2 Frestun á innleiðingu reglna um tiltekna notkun sjálfstandandi púttara

Innleiðingu reglna sem lúta að tiltekinni notkun sjálfstandandi púttara samkvæmt reglu 10.2b(3) er frestað um tvö ár, eins og hér greinir:

- Til 1. janúar 2025 má leikmaður nota sjálfstandandi púttar með því að leggja hann niður rétt fyrir aftan eða rétt við staðinn þar sem boltinn stöðvaðist, til að aðstoða við miðun, að taka sér stöðu eða að staðsetja fætur.
- Frá 1. janúar 2025 mun regla 10.2b(3) ná til sjálfstandandi púttara og athafnirnar sem lýst er í málsgreininni hér að framan verða þá óleyfilegar. Hins vegar má leikmaður áfram nota sjálfstandandi púttar sem samræmis reglunum til að slá högg eða aðhafast það annað sem reglurnar leyfa.

10.2b(4)/1 Kyfuberi á takmarkaða svæðinu veitir aðstoð áður en leikmaðurinn byrjar að taka sér stöðu

Regla 10.2b(4) heimilar kyfubera ekki að standa vísvitandi á takmarkaða svæðinu til að aðstoða leikmanninn við miðun. Þetta tryggir að miðun sé ein af áskorunum sem leikmaðurinn verður einn að takast á við.

Í þeim tilvikum að leikmaður hefur ekki enn þá byrjað að taka sér stöðu fyrir höggið, en:

- Fætur eða líkami leikmannsins eru nærri slíkri stöðu að hún gæti aðstoðað við miðun og
- Kyfuberiinn stendur vísvitandi á takmarkaða svæðinu og aðstoðar leikmanninn við miðun

telst leikmaðurinn hafa byrjað að taka sér stöðu fyrir höggið (þótt fæturnir séu ekki komnir í þá stöðu). (Nýtt)

10.2b(5)/1 Leikmaður má biðja annan einstakling sem var ekki vísvitandi á tilteknum stað um að færa sig eða að vera kyrr

Þótt leikmaður megi ekki leggja hlut niður eða staðsetja einstakling í þeim tilgangi að skyggja á sólarljós má leikmaðurinn biðja einstakling (svo sem áhorfanda) um að hreyfa sig ekki svo að skuggi haldist yfir boltanum, eða að hreyfa sig svo að skuggi áhorfandans sé ekki yfir boltanum.

10.2b(5)/2 Leikmaður má klæðast hlífðarfatnaði

Þótt leikmaður megi ekki bæta aðstæðurnar sem hafa áhrif á höggið til að verja sig fyrir höfuðskepnunum má hann klæðast hlífðarfatnaði til að verjast höfuðskepnunum.

Til dæmis, ef bolti leikmanns stöðvast rétt við kactus væri það brot á reglu 8.1a (Athafnir sem bæta aðstæðurnar sem hafa áhrif á höggið) ef hann legði handklæði ofan á kactusinn til að bæta fyrirhugaða stöðu sína. Hins vegar mætti vefja handklæði um líkama leikmannsins til að verja hann fyrir kactusnum.

10.3 Kyfubera

10.3a/1 Leikmaður flytur kyf á vélknúnum golfbíl og ræður einstakling til að sinna öllum öðrum verkefnum kyfubera

Ef kyfur leikmanns eru fluttar á vélknúnum golfbíl sem leikmaðurinn ekur má ráða einstakling til að sinna öllum öðrum skyldum kyfubera og sá einstaklingur telst þá vera kyfuberi.

Þetta er leyfilegt að því tilskyldu að leikmaðurinn hafi ekki fengið einhvern annan til að aka golfbílnum. Í því tilviki væri ökumaðurinn einnig kyfuberi, þar sem hann flytur kyfur leikmannsins, og leikmaðurinn fengi víti samkvæmt reglu 10.3a(1) fyrir að hafa fleiri en einn kyfubera.

10.3a/2 Leikmaður má vera kyfuberi fyrir annan leikmann þegar hann er sjálfur ekki að leika umferð

Leikmaður í keppni má vera kyfuberi fyrir annan leikmann í sömu keppni, nema þegar leikmaðurinn er að leika sína umferð eða ef staðarreglur heimila leikmanninum ekki að vera kyfuberi.

Til dæmis:

- Ef tveir leikmenn leika í sömu keppninni, en á ólíkum rástímum sama dag, mega þeir vera kyfubera fyrir hvorn annan.
- Í höggleik, ef leikmaður í ráshópi hættir keppni á meðan umferð er leikin má hann vera kyfuberi fyrir annan leikmann í ráshópnum.

REGLA

11

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

11.1 Bolti á hreyfingu hittir af slysní einstakling eða utanaðkomandi áhrif

11.1b/1 Að leika þaðan sem bolti stöðvaðist þegar endurtaka þarf höggið er ekki að leika frá röngum stað

Þegar leikmaður á að endurtaka högg samkvæmt reglu og gerir það (svo sem samkvæmt reglu 11.2c(2) – Hvaðan leika á bolta sem hefur verið vísvitandi sveigður úr leið eða stöðvaður af flötinni) gildir upphaflega höggið ekki í skori leikmannsins, eins og það hafi aldrei verið slegið. Ef leikmaðurinn leggur bolta sinn ekki aftur til að endurtaka höggið, heldur slær þaðan sem boltinn stöðvaðist gildir höggið og leikmaðurinn fær almenna vítið, en hefur ekki leikið af röngum stað.

Til dæmis slær leikmaður högg af flötinni og boltinn hittir bollann sem dróst upp úr holunni þegar flaggstöngin var fjarlægð (regla 11.1b(2)).

- Ef leikmaðurinn endurtekur höggið með því að leika upphaflega boltanum eða öðrum bolta af staðnum þaðan sem höggið var slegið, eins og ætlast er til af reglu 11.1b(2), gildir höggið sem slegið var í bollann ekki.
- Hins vegar, ef leikmaðurinn endurtekur ekki höggið heldur leikur boltanum þar sem hann stöðvaðist gildir höggið sem olli því að boltinn hitti bollann og leikmaðurinn fær almenna vítið.

11.1b/2 Hvað gera á ef bolti hreyfist eftir að hafa verið sveigður úr leið af slysní eða stöðvaður

Ef bolti stöðvast upp við einstakling eða utanaðkomandi áhrif eftir að hafa af slysní verið sveigður úr leið eða stöðvaður og einstaklingurinn eða utanaðkomandi áhrifin hreyfast eða eru hreyfð, gildir regla 9 og leikmaðurinn verður að fylgja þeirri reglu. Hins vegar er það vítalaut samkvæmt reglu 9 ef boltinn hreyfist eftir að hafa stöðvast upp við einstakling eða útbúnað (sjá undantekningu 5 við reglu 9.4b og undantekningu 3 við reglu 9.5b).

Eftirfarandi eru dæmi þar sem engin víti eiga við:

- Bolti leikmannsins liggur upp við fót mótherjans eftir að boltinn var af slysní stöðvaður af mótherjanum. Boltinn hreyfist svo þegar mótherjinn hreyfir sig. Leikmaðurinn verður að leggja boltann aftur samkvæmt reglu 9.5 en hvorki leikmaðurinn né mótherjinn fær víti.
- Bolti leikmannsins er á hreyfingu og er síðan stöðvaður af slysní af kylfu leikmannsins eftir að hafa rúllað til baka niður brekku. Boltinn hreyfist svo við að kylfan er færð. Leikmaðurinn verður að leggja boltann aftur samkvæmt reglu 9.4a en fær ekki víti.

Sjá reglu 9.6 varðandi aðrar kringumstæður þegar bolti er af slysi sveigður úr leið eða stöðvaður af utanaðkomandi áhrifum (svo sem dýri) og utanaðkomandi áhrifin hreyfast síðan og valda því að boltinn hreyfist.

11.1b/3 Hvað gera á ef bolti sem er leikið annars staðar en af flötinni er sveigður úr leið eða lyft af dýri

Ef bolti er á hreyfingu eftir að hafa verið leikið annars staðar en af flötinni og er stöðvaður eða sveigður úr leið af dýri er það vítalaut og leika þarf boltanum þar sem hann liggur (sjá reglu 11.1).

Hins vegar, ef dýrið tekur boltann á meðan boltinn er á hreyfingu er litið svo á að boltinn hafi stöðvast á dýrinu og taka þarf vítalauts lausn þar sem staðurinn þar sem dýrið tók boltann er viðmiðunarstaður (sjá reglu 11.1b(1)).

Til dæmis er bolti sem er leikið af brautinni tekinn af hundi á meðan boltinn er enn á hreyfingu. Boltinn hefur þá stöðvast á dýrinu á staðnum þar sem hundurinn tók boltann upp.

- Ef boltinn var tekinn upp á brautinni þarf að láta bolta falla innan einnar kylfulengdar og ekki nær holunni en staðurinn þar sem hundurinn tók boltann á almenna svæðinu.
- Ef boltinn var tekinn upp á flötinni þarf að leggja bolta á flötina á áætlaða staðnum þar sem hundurinn tók boltann. (Nýtt)

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

11.2a/1 Útbúnaður látinn liggja þar sem leikmaðurinn sér að hann geti aðstoðað ef boltinn lendir í honum

Regla 11.2 á við um aðstæður þar sem leikmaðurinn staðsetti ekki upphaflega útbúnað, annan hlut eða einstakling á tiltekinn stað í þeim tilgangi að bolti gæti sveigst af honum, en áttar sig á því eftir á að útbúnaðurinn, hluturinn eða einstaklingurinn getur sveigt boltann úr leið eða stöðvað hann.

Í eftirfarandi dæmi fær leikmaðurinn víti:

- Eftir að hafa rakað glompu leggur leikmaður hrífuna milli flatarinnar og glompunnar án umhugsunar um hvort hún gæti haft áhrif á boltann. Leikmaðurinn, sem þarf að þútta niður í móti í átt að glompunni, áttar sig á að hrífan gæti stöðvað boltann og leikur án þess að fjarlægja hrífuna fyrst. Leikmaðurinn þúttar og hrífan stöðvar boltann.

Í eftirfarandi dæmi fær leikmaðurinn ekki víti:

- Fyrri ráshópur hefur skilið hrífu eftir á milli flatar og glompu. Leikmaður sem þarf að þútta niður í móti í átt að glompunni sér hrífuna og hreyfir ekki við henni því hún gæti stöðvað boltann ef hann þúttar of fast. Leikmaðurinn þúttar og hrífan stöðvar boltann.

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

11.3/1 Niðurstaða vísitandi athafna til að hafa áhrif á bolta á hreyfingu skiptir ekki máli

Regla 11.3 gildir þegar leikmaður eða kylfuberi aðhafast vísitandi til að hafa áhrif á bolta á hreyfingu og leikmaðurinn er brotlegur við þessa reglu jafnvel þótt athöfnin hafi ekki haft áhrif á hvar boltinn stöðvast.

Eftirfarandi eru dæmi þar sem leikmaðurinn fær almenna vítið samkvæmt reglu 11.3 og verður í högggleik að leika boltanum þar sem hann stöðvaðist:

- Bolti leikmannsins liggur á almenna svæðinu, neðan við brekku. Leikmaðurinn slær högg og þegar boltinn rúllar til baka niður brekkuna stígur leikmaðurinn niður torfusnepil í þeim tilgangi að boltinn stöðvist ekki í slæmri legu.
- Þegar bolti annars leikmanns er á hreyfingu heldur leikmaðurinn að hrífa sem liggur á jörðinni geti stöðvað boltann eða sveigt hann úr leið. Því lyftir leikmaðurinn hrífunni.

Eftirfarandi eru dæmi þar sem leikmaðurinn fær ekki víti. Í högggleik verður að leika boltanum þar sem hann stöðvast:

- Bolti leikmanns liggur neðan við brekku á almenna svæðinu. Leikmaðurinn slær högg og boltinn byrjar að rúlla til baka niður brekkuna. Án þess að átta sig á því að boltinn var á leið í átt að svæðinu þaðan sem hann var sleginn stígur leikmaðurinn niður torfusnepil án þess að ætla að hafa nein áhrif á hvar boltinn myndi stöðvast. Þetta er vítalaust, jafnvel þótt boltinn stöðvist á svæðinu þar sem leikmaðurinn steig niður torfusnepilinn.
- Eftir að hafa slegið högg og á meðan boltinn er á hreyfingu lyftir leikmaðurinn nálægri hrífu til að rétta öðrum leikmanni sem er að fara að leika úr glompu. Bolti leikmannsins rúllar yfir svæðið þar sem hrífan lá.

REGLA

12

Glompur

12.1 Hvenær bolti er í glompu

12.2 Að leika bolta í glompu

12.2a/1 Bót verður við að fjarlægja lausung eða hreyfanlegar hindranir í glompu

Þegar *lausung* eða *hreyfanlegar hindranir* eru fjarlægðar í *glompu* kann sandur að hreyfast til. Það er vítalaut þótt þetta bæti *aðstæðurnar sem hafa áhrif á höggið* ef athafnirnar við að fjarlægja *lausungina* eða *hreyfanlegu hindranirnar* voru eðlilegar (regla 8.1b(2)).

Til dæmis, fjarlægir leikmaður köngul nærri bolta sínum og bætir *aðstæðurnar sem hafa áhrif á höggið* með því að draga köngulinn frá boltanum, þannig að köngullinn ryður frá sér sandhrúgu af svæði fyrirhugaðrar sveiflu leikmannsins.

Leikmaðurinn hefur getað notað aðra aðferð við að fjarlægja köngulinn, sem hefur haft minni röskun í för með sér (svo sem með því að lyfta könglinum beint upp án þess að draga hann frá boltanum). Þar sem athafnir hans eru ekki eðlilegar undir þessum kringumstæðum fær hann víti fyrir brot á reglu 8.1a (Að bæta aðstæðurnar sem hafa áhrif á höggið).

12.2b/1 Regla 12.2b á við um sandhrúgu frá dýrahölu í glompu

Ef bolti leikmanns liggur í *glompu*, á eða nærri sandhrúgu sem er hluti *dýrahölu* eiga takmarkanirnar í reglu 12.2b(1) við um að snerta sandinn og sandhrúguna.

Hins vegar má leikmaðurinn taka lausn frá *dýrahölnunni* (sem eru *óeðlilegar vallaraðstæður*) samkvæmt reglu 16.1c.

12.2b/2 Hvort leikmaður megi krafsa í glompu

Skýring 8.1a/7 staðfestir að leikmaður má krafsa hvar sem er á *vellinum* (þar á meðal í *glompu*), vítalaut, til að ákvarða hvort trjárætur, steinar eða *hindranir* kunni að trufla *högg* hans, svo fremi að leikmaðurinn *bæti* ekki *aðstæðurnar sem hafa áhrif á höggið*.

Til dæmis, þegar bolti leikmanns stöðvast nærri niðurfalli í *glompu* má leikmaðurinn nota *tí* til að krafsa í sandinn og ákvarða umfang niðurfallsins og hvort það muni trufla *högg* sitt.

Hins vegar, ef tilgangurinn með krafsinu er að prófa ástand sandsins hefur leikmaðurinn brotið reglu 12.2b(1).

12.2b/3 Regla 12.2 á áfram við þegar leikmaður hefur lyft bolta sínum úr glompu til að taka lausn en ekki enn ákveðið hvort hann ætli að taka lausn innan eða utan glompunnar

Ef leikmaður hefur lyft boltanum úr *glompu* til að taka lausn samkvæmt reglu en ekki enn ákveðið hvaða lausnaraðferð hann ætlar að nota eru takmarkanir reglu 12.2b(1) enn í gildi.

Til dæmis, ef bolti leikmanns er ósláanlegur í *glompu* eftir teig *högg* og leikmaðurinn er að hugleiða hvort hann ætli til baka á *teiginn* gegn *fjarlægðarvíti*, taka lausn innan *glompunnar*

eða taka aftur-á-línu lausn utan *glompunnar*, er leikmaðurinn brotlegur við reglu 12.2b ef hann vísvitandi prófar ástand sandsins í *glompunni* eða slær æfingasveiflu í sandinn.

Hins vegar, á sama hátt og að regla 12.2b(1) á ekki lengur við eftir að leikmaðurinn hefur leikið bolta og boltinn er ekki lengur í *glompunni*, á regla 12.2b(1) ekki lengur við eftir að leikmaðurinn hefur ákveðið að taka lausn utan *glompunnar*, svo fremi að lausnin sé svo tekin utan *glompunnar*.

12.3 Sérstakar reglur um lausn vegna bolta í glompu

13.1 Athafnir sem eru leyfðar eða skyldugar á flötum

13.1c Lagfæringar sem eru leyfðar á flötinni

Sjá skýringu 8.1b/6 varðandi hvenær lagfæra má skemmd sem er að hluta á og að hluta utan flatarinnar.

13.1c(2)/1 Skemmd hola telst skemmd á flötinni

Fjallað er um skemmdir á *holunni* í reglu 13.1c, sem hluti skemmda á *flötinni*. Leikmaðurinn má lagfæra skemmda *holu* nema skemmdin sé vegna eðlilegs slits. Regla 13.1c bannar að slíkar skemmdir séu lagaðar.

Til dæmis, ef *holan* skemmist við að fjarlægja *flaggstöngina* má leikmaðurinn laga *holuna* samkvæmt reglu 13.1c, jafnvel þótt skemmdin hafi breytt lögun *holunnar*.

Hins vegar, ef *hola* hefur skemmst og leikmaðurinn getur ekki lagfært hana (svo sem ef ekki er hægt að gera *holuna* hringlaga aftur) eða ef eðlilegt slit veldur því að *holan* er ekki lengur kringlótt, ætti leikmaðurinn að óska eftir því við *nefndina* að *holan* verði löguð.

13.1c(2)/2 Leikmaður má óska aðstoðar nefndarinnar þegar hann getur ekki lagfært skemmd á flötinni

Ef leikmaðurinn er ófær um að lagfæra skemmdir á *flötinni*, svo sem dæld eftir kylfu eða gamlan holutappa sem hefur sokkið, má leikmaðurinn óska eftir því við *nefndina* að skemmdin verði löguð.

Ef *nefndin* getur ekki lagfært skemmdina og bolti leikmannsins er á *flötinni* getur *nefndin* íhugað að veita leikmanninum lausn samkvæmt reglu 16.1, með því að skilgreina skemmda svæðið *grund í aðgerð*.

13.1d(2)/1 Leggja verður bolta aftur ef hann hreyfist eftir að hafa verið lagður til að taka lausn

Bolti leikmanns er á *flötinni* og leikmaðurinn hefur truflun frá *óeðlilegum vallaraðstæðum*. Leikmaðurinn ákveður að taka vítalausa lausn samkvæmt reglu 16.1d. Ef nálægasti staðurinn fyrir fulla lausn er á flötinni, eftir að hafa lagt boltann er litið svo á að honum hafi verið lyft og hann lagður aftur, samkvæmt reglu 13.1d(2).

Til dæmis, bolti leikmanns er í *tímabundnu vatni* á *flötinni*. Leikmaðurinn ákveður að taka lausn og leggur boltann á *nálægasta stað fyrir fulla lausn*, sem er á flötinni. Þegar leikmaðurinn undirbýr sig fyrir *höggið* valda *náttúruöflin* því að boltinn *hreyfist*. Leikmaðurinn verður að *leggja* boltann *aftur* á staðinn sem var *nálægasti staður fyrir fulla lausn*.

Hins vegar, ef nálægasti staðurinn fyrir fulla lausn er á almenna svæðinu og boltinn hreyfist af völdum náttúraflanna eftir að hafa verið lagður á þann stað verður að leika boltanum frá nýja staðnum, nema undantekning 2 við reglu 9.3 eigi við.

13.1e/1 Ekki má vísvitandi prófa yfirborð neinnar flatar

Regla 13.1e bannar leikmanni tvær tiltekna athafnir á *flötinni* eða á *rangri flöt*, í þeim tilgangi að afla upplýsinga um hvernig boltinn kynni að rúlla á *flötinni*. Reglan bannar leikmanni ekki aðrar athafnir, jafnvel þótt þær séu gerðar í þeim tilgangi að prófa flötina eða þótt bönnuðu athafnirnar séu framkvæmdar fyrir slysi.

Eftirfarandi er dæmi um athafnir sem fela í sér brot á reglu 13.1e:

- Leikmaður ýfir eða skrapar grasið á *flötinni* til að ákvarða hvernig grasið liggur.

Eftirfarandi eru dæmi um athafnir sem væru ekki brot á reglu 13.1e:

- Leikmaður gefur *mótherja* sínum næsta þútt og slær boltann í burtu á sömu línu og leikmaðurinn kann síðan að þútta eftir, en þó ekki vísvitandi í þeim tilgangi að afla upplýsinga um *flötina*.
- Leikmaður leggur lófa sinn á yfirborð *flatarinnar* á *leiklínu* sinni til að meta hversu rök *flötin* er. Þótt leikmaðurinn geri það til að prófa *flötina* er þetta ekki bannað samkvæmt reglu 13.1e.
- Leikmaður nuddar bolta á *flötinni* til að hreinsa mold af honum.

13.2 Flaggstöngin

13.2a(1)/1 Leikmaður á rétt á að hafa flaggstöngina í þeirri stöðu sem síðasti ráshópur skildi við hana

Leikmaður á rétt á að leika *völlinn* eins og hann kemur að honum, þar á meðal staðsetningu *flaggstangarinnar* eins og ráshópurinn á undan skildi við hana.

Til dæmis, ef ráshópurinn á undan skildi við *flaggstöngina* þannig að hún hallar frá leikmanninum á leikmaðurinn rétt á að leika með *flaggstöngina* í þeirri stöðu, telji hann það sér hagstætt.

Ef annar leikmaður eða *kylfuberi* réttir *flaggstöngina* af í *holunni* má leikmaðurinn hafa hana þannig eða láta setja *flaggstöngina* aftur í upphaflega stöðu.

13.2a(4)/1 Setja má aftur á fyrri stað flaggstöng sem ekki var gætt en var fjarlægð án leyfis leikmannsins

Ef leikmaður velur að leika með *flaggstöngina* í *holunni* og annar leikmaður fjarlægir *flaggstöngina* úr *holunni* án leyfis leikmannsins má láta setja *flaggstöngina* aftur í *holuna* þótt bolti leikmannsins sé á hreyfingu.

Hins vegar, ef athöfn hins leikmannsins var brot á reglu 13.2a(4) losnar hann ekki undan víti þótt hann setji *flaggstöngina* aftur í *holuna*.

13.2b(1)/2 Leikmaður má slá högg á meðan hann heldur á flaggstönginni

Regla 13.2b(1) leyfir leikmanni að slá *högg* með annarri höndinni þegar hann heldur á *flaggstönginni* í hinni höndinni. Þó má leikmaðurinn ekki nota *flaggstöngina* til að styðja sig á meðan hann slær *högg* (regla 4.3a).

Til dæmis má leikmaður:

- Fjarlægja *flaggstöngina* úr *holunni* með annarri höndinni áður en hann þúttar og halda á henni á meðan hann slær *högg* með hinni höndinni.
- Gæta *flaggstangarinnar* í *holunni* með annarri höndinni áður en og á meðan hann þúttar með hinni höndinni. Á meðan eða eftir að hann slær *högg* með annarri höndinni má hann fjarlægja *flaggstöngina* úr *holunni* en má ekki vísitandi láta boltann á hreyfingu hitta *flaggstöngina*.

13.3 Bolti yfir holubrún

13.3a/1 Merking eðlilegs tíma fyrir leikmann að fara að holunni

Að ákveða mörk eðlilegs tíma til að fara að *holunni* fer eftir aðstæðum varðandi *höggið* og felur í sér tíma vegna eðlilegra eða ósjálfráðra viðbragða leikmannsins við því að boltinn fari ekki í *holuna*.

Til dæmis getur leikmaður hafa slegið *högg* langt frá *flötinni* og það getur tekið hann nokkrar mínútur að komast að *holunni* á meðan aðrir leikmenn slá sín *högg* og allir ganga að *flötinni*. Eða, leikmaðurinn þarf að fara lengri leið að *holunni* til að ganga ekki í *leiklínu* annars leikmanns á *flötinni*.

13.3b/1 Hvað gera á þegar bolti sem er yfir holubrún hreyfist við að leikmaðurinn fjarlægir flaggstöngina

Ef boltinn sem slútir yfir *holuna* hreyfist þegar leikmaðurinn fjarlægir *flaggstöngina* verður hann að fara þannig að:

- Ef *vitað er eða nánast öruggt* að boltinn *hreyfðist* við að leikmaðurinn fjarlægði *flaggstöngina* er boltinn lagður aftur á holubrúnina og regla 13.3b á við. Þannig á biðtíminn samkvæmt reglu 13.3a ekki lengur við, því litið er svo á að boltinn sé kyrrstæður. Þetta er vítalaut gagnvart leikmanninum, þar sem *flaggstöngin* er *hreyfanleg hindrun* (regla 15.2a(1)).
- Ef *hreyfing* boltans orsakaðist ekki af því að leikmaðurinn fjarlægði *flaggstöngina* og boltinn fellur í *holuna* á regla 13.3a við.
- Ef boltinn *hreyfist* af völdum *náttúruaflanna*, en ekki vegna þess að *flaggstöngin* var fjarlægð, og slútir ekki lengur yfir *holuna* er það vítalaut og leika verður boltanum frá nýja staðnum (regla 9.3).

REGLA

14

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

14.1 Að merkja, lyfta og hreinsa bolta

14.1a/1 Að merkja boltann á réttan hátt

Í reglu 14.1a er orðalagið „rétt aftan við“ og „rétt við“ notað til að tryggja að staðsetning bolta sem hefur verið lyft sé merkt af fullnægjandi nákvæmni svo leikmaðurinn geti lagt boltann aftur á réttan stað.

Merkja má staðsetningu bolta hvar sem er umhverfis boltann svo fremi að merkt sé rétt við hann. Það þýðir að leggja má *boltamerkið* rétt fyrir framan eða til hliðar við boltann.

14.1c/1 Leikmenn verða að fara varlega þegar ekki má hreinsa bolta sem er lyft

Þegar leikmaður beitir einni af fjórum reglum innan reglu 14.1c þar sem hreinsun er ekki leyfð ætti leikmaðurinn að forðast tiltekna athafnir, því athöfnin sjálf getur leitt til þess að boltinn hreinsist, þótt ekki sé ætlunin að hreinsa neitt.

Til dæmis ef leikmaður lyftir bolta sínum sem gras eða annað loðir við og kastar boltanum til *kylfubera* síns sem grípur boltann með handklæði er líklegt að eitthvað af grasi eða öðru efni losni af boltanum, sem felur í sér að boltinn hefur hreinsast. Á sama hátt ef leikmaðurinn setur boltann í vasann eða kastar honum á jörðina geta slíkar athafnir valdið því að gras eða annað efni losni af boltanum, þannig að boltinn hreinsist.

Hins vegar, ef leikmaðurinn gerir þetta eftir að hafa lyft bolta sem vitað var að var hreinn áður en honum var lyft fær leikmaðurinn ekki víti, því boltinn var ekki hreinsaður.

14.1c/2 Hvenær hreinsa má bolta sem hefur verið hreyfður

Þegar búið er að lyfta bolta sem hefur hreyfst, vegna þess að regla krefst þess að boltinn sé lagður aftur, má alltaf hreinsa boltann nema í þeim fjórum tilvikum sem lýst er í reglu 14.1c.

Til dæmis, ef bolti leikmanns hefur stöðvast upp við hreyfanlega hindrun og boltinn hreyfist við að fjarlægja hindrunina þarf leikmaðurinn að leggja boltann aftur á upphaflega stað (regla 15.2a(1)) og má hreinsa boltann áður en hann gerir það. (Nýtt)

14.2 Að leggja bolta aftur á ákveðinn stað

14.2b(2)/1 Leikmaður lætur bolta falla þegar leggja á boltann aftur

Ef leikmaður lætur bolta *falla* þegar reglurnar krefjast þess að boltinn sé *lagður aftur* hefur boltinn verið *lagður aftur* á rangan hátt. Ef leikmaðurinn *leggur* boltann *aftur* á rangan hátt, en á réttan stað (þar á meðal ef leikmaðurinn lætur boltann *falla* og boltinn stöðvast á réttum stað)

fær leikmaðurinn eitt högg í víti ef boltanum er leikið án þess að mistökin séu leiðrétt samkvæmt reglu 14.5 (Leiðrétt mistök við að skipta um bolta, *leggja* bolta *aftur* eða *leggja* bolta).

Hins vegar, ef leikmaðurinn hefur látið bolta *falla* og boltinn stöðvast annars staðar en á réttum stað fær leikmaðurinn *almenna vítið* fyrir að leika af *röngum stað*, ef boltanum er leikið án þess að mistökin séu leiðrétt.

Til dæmis hreyfir leikmaður í *höggleið* bolta sinn við leit og á að *leggja* boltann *aftur*, vítalaust. Í stað þess að *leggja* boltann *aftur* á upphaflegan eða áætlaðan stað lætur leikmaðurinn boltann *falla* á þann stað, boltinn skoppar og stöðvast annars staðar. Leikmaðurinn leikur boltanum þaðan. Leikmaðurinn hefur *lagt* boltann *aftur* á rangan hátt og hefur einnig leikið af *röngum stað*. Leikmaðurinn fær einungis tvö vítahögg þar sem atburðarásin hefur ekki verið rofin (sjá reglu 1.3c(4)).

14.2c/1 Leggja má bolta aftur í svo til hvaða átt sem er

Þegar bolti sem hefur verið lyft er *lagður aftur* á tiltekinn stað er það staðurinn einn sem skiptir máli m.t.t. reglnanna. Snúa má boltanum hvernig sem er þegar hann er *lagður aftur* (svo sem að vísa merki í tiltekna átt) svo fremi að lóðrétt fjarlægð boltans frá jörðu sé óbreytt.

Til dæmis, þegar farið er eftir reglu sem leyfir ekki að boltinn sé hreinsaður lyftir leikmaðurinn bolta sínum og moldarklessa loðir við boltann. Snúa má boltanum hvernig sem er þegar hann er *lagður aftur* á upphaflegan stað (svo sem þannig að moldin snúi að holunni).

Hins vegar má leikmaðurinn ekki *leggja* boltann *aftur* þannig að boltinn hvíli á moldinni, nema boltinn hafi legið þannig áður. „Staðsetning“ boltans felur í sér lóðrétt staðsetningu miðað við jörðu.

14.2c/2 Að fjarlægja lausung frá staðnum þar sem leggja á bolta aftur

Samkvæmt undantekningu 1 við reglu 15.1a er skýrt að áður en bolti er *lagður aftur* má leikmaðurinn ekki fjarlægja *lausung* sem, ef hún væri fjarlægð þegar boltinn var kyrrstæður, myndi líklega valda því að boltinn *hreyfðist*. Þó eru aðstæður þar sem hreyfa má *lausung*, annaðhvort þegar boltanum er lyft eða áður en hann er lagður aftur. Þá þarf leikmaðurinn ekki að setja *lausungina* aftur á fyrri stað áður en eða eftir að boltinn er lagður aftur.

Til dæmis:

- Leikmaður merkir og lyftir bolta sínum á *almenna svæðinu* eftir að hafa verið beðinn um það því boltinn truflar leik annars leikmanns. Við að lyfta boltanum hreyfist lítil trjágrein sem lá upp að boltanum. Leikmaðurinn þarf ekki að færa greinina til baka þegar hann *leggur* boltann *aftur*.
- Leikmaður merkir og lyftir bolta sínum í *glompu* til að athuga hvort boltinn er skorinn. Við að lyfta boltanum fýkur laufblað sem hafði legið rétt aftan við *boltamerkið*. Leikmaðurinn þarf ekki að færa laufblaðið til baka þegar hann *leggur* boltann *aftur*.

14.2c/3 Ekki má þrýsta boltanum ofan í jörðina þegar bolti er lagður aftur

Þegar bolti er lagður aftur verður að leggja hann á upphaflegan stað. Í því felst meðal annars sama lóðrétt staðsetning og þar sem boltinn var áður en honum var lyft eða hann var hreyfður. Ef boltinn tollir ekki þegar reynt er að leggja hann aftur þarf að fara að samkvæmt reglu 14.2e (Hvað á að gera ef bolti tollir ekki á upphaflegum stað), en ekki þrýsta boltanum ofan í jörðina.

Til dæmis stöðvast bolti leikmanns upp við hreyfanlega hindrun í brekku innan glompu. Ef boltinn hreyfist þegar hreyfanlega hindrunin er fjarlægð á að leggja boltann aftur. Ef boltinn tollir ekki á upphaflega staðnum verður leikmaðurinn að leggja boltann á nálægasta stað innan glompunnar þar sem boltinn tollir og er ekki nær holunni. Ef leikmaðurinn, þess í stað, þrýstir

boltanum ofan í sandinn hefur hann lagt boltann aftur á rangan stað (regla 14.7) og hefur breytt legunni (regla 14.2d). Hann verður þá að leiðrétta mistökin með því að lyfta boltanum (regla 14.5b(2)), endurgera upphaflegu leguna og leggja boltann aftur samkvæmt reglum 14.2c og 14.2e. (Nýtt)

14.2d(2)/1Breytt lega kann að vera „nálægasti staður með líkastri legu“

Ef *lega* bolta leikmanns hefur breyst þegar bolta hans er lyft eða hann hreyfður og *leggja* á boltann *aftur* er hugsanlegt að breytta *legan* sé nálægasti staðurinn með *legu* sem er líkust upphaflegu *legunni* og leikmaðurinn kann að þurfa að leika úr breyttu *legunni*.

Til dæmis, bolti leikmanns stöðvast í kylfufari á brautinni. Vegna misskilnings leikur annar leikmaður boltanum og myndar við það dýpra kylfufar. Ef engin slík kylfuför eru innan einnar *kylfulengdar* sem líkjast upphaflegu *legunni* myndi sú *lega* sem er líkust upphaflegu *legunni* vera dýpra kylfufarið.

14.2e/1 Leikmaður verður að taka lausn gegn víti þegar staðurinn þar sem boltinn tollir er nær holunni

Þegar reglu 14.2e er fylgt kann að vera að eini staðurinn á sama *svæði vallarins*, ekki nær holunni þar sem boltinn tollir kyrr þegar hann er lagður sé nær holunni. Undir slíkum kringumstæðum verður leikmaðurinn að taka lausn gegn víti samkvæmt viðeigandi reglu.

Leikmaðurinn má ekki þrýsta boltanum niður til að hann tolli á staðnum (sjá skýringu 14.2c/3).

Til dæmis stöðvast bolti leikmanns upp við hrífu í niðurralla í *glompu* og boltinn hreyfist þegar hrífan er fjarlægð. Leikmaðurinn reynir að *leggja* boltann *aftur* eins og hann á að gera en boltinn tollir ekki á staðnum. Leikmaðurinn fer þá að samkvæmt reglu 14.2e án árangurs og sér að það eru engir aðrir staðir í *glompunni* sem eru ekki nær holunni.

Í þessu tilviki verður leikmaðurinn að taka lausn vegna ósláanlegs bolta, annað hvort með fjarlægðarlausn gegn einu vítahögg (regla 19.2a) eða aftur-á-línu lausn utan *glompunnar* gegn tveimur vítahöggum (regla 19.3b).

14.3 Að láta bolta falla innan lausnarsvæðis

14.3b(2)/1Bolti látinn falla úr hnéhæð í mishæðóttu landslagi

Samkvæmt reglu 14.3b(2) og skilgreiningunni á að „falla“ þarf leikmaður að láta bolta falla úr hæð sem samsvarar hnéhæð leikmannsins þegar hann stendur uppréttur.

Ef landslag er mishæðótt á eða nærri staðnum þar sem leikmaðurinn ætlar að láta boltann falla mun hæðin sem boltinn fellur til jarðar úr hnéhæð fara eftir því hvar leikmaðurinn stendur þegar hann lætur boltann falla.

Að því gefnu að boltinn falli úr hæð sem samsvarar hnéhæð í einhverri þeirri stöðu sem leikmaðurinn hefði getað staðið til að láta boltann falla á þennan stað hefur boltinn verið látinn falla úr hnéhæð.

Hins verður boltinn alltaf að falla í loftinu til að teljast hafa verið látinn *falla*, ekki má leggja boltann.

14.3c/1 Allt sem er innan lausnarsvæðisins telst til lausnarsvæðisins

Til *lausnarsvæðis* leikmanns telst hátt grass, runnar eða annar gróður sem vex þar. Ef bolti leikmannsins stöðvast í slæmri *legu* innan *lausnarsvæðisins* eftir að hafa verið látinn *falla* er boltinn samt sem áður innan *lausnarsvæðisins*.

Til dæmis lætur leikmaður bolta sinn *falla* á réttan hátt og boltinn stöðvast í runna innan *lausnarsvæðisins*. Runninn er hluti *lausnarsvæðisins* og þess vegna er boltinn í *leik* og leikmaðurinn má ekki láta boltann *falla* aftur samkvæmt reglu 14.3c.

14.3c/2 Láta má bolta falla innan bannreits

Við að láta bolta *falla* samkvæmt lausnarreglu má leikmaðurinn láta bolta *falla* innan *bannreits*, svo fremi að *bannreiturinn* sé innan *lausnarsvæðisins*. Hins vegar verður leikmaðurinn að því loknu að taka lausn samkvæmt viðeigandi reglu.

Til dæmis má leikmaður taka lausn frá *vítasvæði* og láta bolta *falla* innan *bannreits* í *óeðlilegum vallaraðstæðum*. Eftir að boltinn er látinn falla og hann hefur stöðvast innan *lausnarsvæðisins*, samkvæmt reglu 17 (Lausn frá vítasvæðum), verður leikmaðurinn að taka lausn samkvæmt reglu 16.1f.

14.3c(1)/1 Hvað gera á þegar bolti sem hefur verið látinn falla hreyfist eftir að hafa stöðvast við fót eða útbúnað leikmannsins

Leikmaður lætur bolta *falla* á réttan hátt en boltinn stöðvast fyrir slyzni við fót eða *útbúnað* leikmannsins (til dæmis tí sem afmarkar *lausnarsvæðið*). Boltinn stöðvast innan *lausnarsvæðisins*. Þetta er vítalaut, leikmaðurinn hefur lokið við að taka lausn og verður að leika boltanum þar sem hann liggur.

Ef boltinn hreyfist síðan þegar leikmaðurinn hreyfir fót sinn eða útbúnað verður leikmaðurinn að leggja boltann aftur samkvæmt reglu 9.4 en fær ekki víti því hreyfing boltans orsakaðist af eðlilegum athöfnum við að taka lausn samkvæmt reglu (sjá undantekningu 4 við reglu 9.4 - Hreyfing fyrir slyzni við að framfylgja reglu, hvar sem er nema á flötinni).

14.3c(2)/1 Hvar leggja á bolta sem hefur verið látinn falla tvisvar innan lausnarsvæðis sem hefur að geyma runna

Ef leikmaður verður að ljúka ferlinu við að láta bolta *falla* með því að leggja boltann samkvæmt reglum 14.2b(2) og 14.2e getur það endað með að leikmaðurinn reyni að leggja boltann annars staðar en á jörðinni, því hátt grass, runnar eða annar gróður sem vex þar til hluti lausnarsvæðisins (sjá skýringu 14.3c/1).

Til dæmis lætur leikmaður bolta *falla* inn í runna innan *lausnarsvæðisins* og í bæði skiptin sem hann lætur boltann *falla* stöðvast boltinn utan *lausnarsvæðisins*. Samkvæmt reglu 14.3c(2) verður leikmaðurinn nú að leggja boltann á staðinn þar sem hann snerti fyrst jörðina eftir að hafa verið látinn *falla* í annað sinn. Ef boltinn snerti fyrst runnann þegar boltinn var látinn *falla* í annað sinn felur orðið „jörð“ einnig í sér runnann og leikmaðurinn verður að reyna að leggja boltann þar sem hann snerti fyrst runnann. Hins vegar, ef boltinn tollir ekki á þeim stað eftir tvær tilraunir verður leikmaðurinn að leggja boltann á nálægasta stað þar sem hann tollir, þó ekki nær holunni, samkvæmt þeim takmörkunum sem koma fram í reglu 14.2e.

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

14.4/1 Bolti sem er lagður er ekki í leik nema það hafi verið ætlunin

Þegar bolti er lagður eða *lagður aftur* á jörðina verður að ákvarða hvort það var gert í þeim tilgangi að setja boltann aftur í *leik*.

Til dæmis merkir leikmaðurinn *legu* boltans á *flötinni* með því að leggja smámynt rétt aftan boltann, lyftir boltanum og réttir hann *kylfubera* sínum til að láta hreinsa hann. *Kylfuberinn* leggur boltann svo rétt aftan við eða rétt til hliðar við smámyntina (ekki á upphaflega staðsetningu boltans) til að aðstoða leikmanninn við að lesa *leiklínuna* frá stað hinum megin við holuna. Boltinn er ekki *í leik* þar sem *kylfuberinn* lagði hann ekki niður í þeim tilgangi að boltinn væri *í leik*.

Í þessu tilfelli er boltinn ekki *í leik* fyrr en hann er settur aftur niður í þeim tilgangi að *leggja* hann *aftureins* og regla 14.2 krefst. Ef leikmaðurinn slær *högg* að boltanum áður en boltinn verður *í leik* er leikmaðurinn að leika *röngum bolta*.

14.4/2 Ekki má láta bolta falla í tilraunaskyni

Aðferðin í reglu 14.3 við að láta bolta *falla* felur í sér að ákveðin óvissa er fyrir hendi þegar tekin er lausn samkvæmt reglu. Það er ekki í anda leiksins að prófa hvar bolti sem væri látinn *falla* myndi stöðvast.

Til dæmis, við að taka lausn frá göngustíg (*óhreyfanlegri hindrun*) ákvarðar leikmaður *lausnarsvæði* sitt og áttar sig þá á að boltinn kynni að rúlla og stöðvast í runna innan *lausnarsvæðisins*. Þar sem hann veit að boltinn er ekki *í leik* nema boltinn sé látinn *falla* í þeim tilgangi að hann verði *í leik* prófar leikmaðurinn að láta bolta *falla* innan *lausnarsvæðisins* til að sjá hvort hann rúlli inn í runnann.

Þar sem þetta er gegn anda leiksins er réttlætanlegt að *nefndin* veiti leikmanninum frávísun samkvæmt reglu 1.2a (Alvarlegar misgjörðir).

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

14.5b(1)/1 Leikmaður má breyta um lausnarsvæði þegar hann lætur bolta falla aftur vegna aftur-á-línu lausnar

Þegar leikmaður þarf að láta bolta *falla* öðru sinni eftir að hafa notað aftur-á-línu lausn samkvæmt reglu 16.1c(2) (Lausn vegna óeðlilegra vallaraðstæðna), reglu 17.1d(2) (Lausn vegna vítasvæða), eða reglu 19.2b eða reglu 19.3b (Lausn vegna ósláanlegs bolta), þarf hann að láta bolta *falla* aftur samkvæmt aftur-á-línu lausninni í viðeigandi reglu. Hins vegar, þegar hann lætur bolta *falla* í annað sinn má leikmaðurinn breyta staðnum á línunni þar sem hann lætur bolta falla, þannig að lausnarsvæðið sem myndast við það sé nær eða fjær holunni.

Til dæmis stöðvast bolti leikmanns innan *vítasvæðis* og hann velur að taka aftur-á-línu lausn. Leikmaðurinn lætur boltann *falla* á réttan hátt en boltinn rúllar út fyrir *lausnarsvæðið*. Þegar leikmaðurinn lætur bolta *falla* aftur samkvæmt aftur-á-línu lausninni má hann láta boltann falla á stað á línunni sem er nær eða fjær holunni og lausnarsvæðið ákvarðast samkvæmt þeim stað.

14.5b(1)/2 Leikmaður má nota annað svæði vallarins innan lausnarsvæða þegar hann lætur bolta falla aftur

Þegar *lausnarsvæði* leikmanns nær yfir fleiri en eitt *svæði vallarins* og hann þarf að láta bolta *falla* aftur samkvæmt þeirri lausnaraðferð má leikmaðurinn láta bolta *falla* á öðru *svæði vallarins* innan sama *lausnarsvæðisins*. Það breytir þó ekki hvernig reglu 14.3c er beitt.

Til dæmis velur leikmaður að taka lausn vegna ósláanlegs bolta samkvæmt reglu 19.2c (Hliðarlausn). *Lausnarsvæði* hans er að hluta innan *almenna svæðisins* og að hluta innan *glompu*. Þegar leikmaðurinn lætur bolta *falla* snertir boltinn fyrst *glompu* innan *lausnarsvæðisins* og stöðvast á *almenna svæðinu* eða utan alls *lausnarsvæðisins*, þannig að

leikmaðurinn verður að láta bolta *falla* aftur. Þegar hann gerir það má hann láta boltann *falla* á *almenna svæðinu*, innan *lausnarsvæðisins*.

14.6 Að slá næsta högg þaðan sem síðasta högg var slegið

14.7 Leikið af röngum stað

14.7b/1 Leikmaður fær víti fyrir hvert högg sem er slegið af svæði þar sem leikur er bannaður

Þegar bolti leikmanns stöðvast á svæði þar sem leikur er ekki heimill verður leikmaðurinn að taka lausn samkvæmt viðeigandi reglu. Í *höggleið*, ef leikmaðurinn leikur boltanum frá þessu svæði (svo sem af *bannreit* eða *rangri flöt*) fær hann tvö vítahögg fyrir hvert *högg* sem hann slær frá þessu svæði.

Til dæmis stöðvast bolti leikmanns á *bannreit* innan *vítasvæðis*. Leikmaðurinn fer inn á *bannreitinn* og slær *högg* að boltanum. Boltinn hreyfist aðeins nokkra metra og er enn innan *bannreitsins*. Leikmaðurinn slær þá annað *högg* að boltanum og boltinn stöðvast utan *bannreitsins*.

Hvert *högg* gildir og leikmaðurinn fær *almenna vítið* samkvæmt reglu 14.7 fyrir að leika af *röngum stað* fyrir hvert *högg* sem hann sló frá *bannreitnum*, eða samtals fjögur vítahögg. Leikmaðurinn þarf að ljúka holunni með boltanum sem var leikið frá *bannreitnum*, nema um *alvarlegt brot* hafi verið að ræða. Ef um *alvarlegt brot* var að ræða verður leikmaðurinn að leiðrétta mistökin (sjá reglu 14.7b).

14.7b/2 Bolti er á röngum stað ef kylfan hittir aðstæður sem verið er að taka lausn frá

Þegar leikmaður tekur lausn vegna truflunar frá *óeðlilegum vallaraðstæðum* þarf hann að taka lausn frá allri truflun vegna þeirra aðstæðna. Ef boltinn er látinn *falla* innan lausnarsvæðisins og stöðvast á einhverjum stað, þar sem leikmaðurinn hefur einhvers konar truflun frá þessum aðstæðum með tilliti til höggsins sem hann hefði slegið frá upphaflega staðnum ef aðstæðurnar væru ekki fyrir hendi er boltinn á *röngum stað*.

Til dæmis stöðvast bolti leikmanns á göngustíg og leikmaðurinn ákveður að taka lausn. Hann ákvarðar *nálægasta stað fyrir fulla lausn* með kylfunni sem hann hefði notað við að leika boltanum af göngustígnum. Eftir að hafa mælt *lausnarsvæðið* frá þessum stað, lætur leikmaðurinn bolta *falla* og boltinn stöðvast á stað sem leikmaðurinn telur að sé innan *lausnarsvæðisins*. Leikmaðurinn slær *högg* og í *högginu* slær hann í göngustíginn. Þar sem göngustígurinn var á svæði fyrirhugaðrar sveiflu leikmannsins hafði leikmaðurinn enn truflun. Þess vegna ákvarðaði hann ekki rétt *lausnarsvæði* og fær *almenna vítið* fyrir að leika af *röngum stað*.

Hins vegar, ef leikmaðurinn hafði truflun frá aðstæðunum vegna þess til dæmis að hann ákvað að leika í aðra átt, með annarri kylfu eða að hann rann til í *högginu* og sveiflan breyttist við það væri ekki litið svo á að hann hafi leikið af *röngum stað*.

REGLA

15

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

15.1 Lausung

15.1a/1 Að fjarlægja lausung af lausnarsvæði eða stað þar sem bolti verður látinn falla, lagður eða lagður aftur

Samkvæmt undantekningu 1 við reglu 15.1 er skýrt að áður en leikmaður leggur bolta aftur má hann ekki fjarlægja *lausung* sem hefði líklega valdið því boltinn hreyfðist ef hún væri fjarlægð á meðan boltinn lá á staðnum. Þetta er vegna þess að þegar boltinn lá upphaflega á staðnum átti leikmaðurinn á hættu að boltinn hreyfðist ef *lausungin* væri fjarlægð.

Hins vegar þegar láta á bolta *falla* eða þegar leggja á bolta er boltinn ekki settur aftur á ákveðinn stað og því er leyft að fjarlægja *lausung* áður en bolti er látinn *falla* eða er lagður.

Til dæmis, ef leikmaður beitir reglu 14.3b þegar bolti er látinn *falla* innan *lausnarsvæðis* eða reglu 14.3c(2) þegar bolti sem hefur verið látinn *falla* tollir ekki innan *lausnarsvæðisins* og leikmaðurinn verður að leggja bolta má hann fjarlægja *lausung* frá *lausnarsvæðinu* þar sem bolti verður látinn *falla* eða frá svæðinu þar sem leikmaðurinn mun leggja boltann.

15.2 Hreyfanlegar hindranir

15.3 Bolti eða boltamerki aðstoða við leik eða trufla leik

15.3a/1 Víti fyrir að láta bolta sem aðstoðar liggja kyrran krefst ekki vitneskju

Samkvæmt reglu 15.3a gildir að ef tveir eða fleiri leikmenn í *högg*leik sammælast um að láta bolta liggja á *flötinni* til að aðstoða einhvern leikmann, og *höggið* er slegið með boltann á þeim stað, fær hver leikmaður sem stóð að samkomulaginu tvö högg í víti. Víti fyrir brot á reglu 15.3a fer ekki eftir því hvort leikmennirnir vissu að slíkt samkomulag er óheimilt.

Til dæmis, áður en leikmaður leikur bolta í *högg*leik rétt utan *flatarinnar* biður hann annan leikmann um að lyfta ekki bolta sínum sem er nærri holunni, svo fyrri leikmaðurinn geti notað hann til að stöðva sinn bolta. Hinn leikmaðurinn veit ekki að slíkt er bannað og samþykkir að láta sinn bolta kyrran við holuna til að aðstoða hinn leikmanninn. Um leið og *högg* er slegið með boltann kyrran við holuna fá báðir leikmennirnir víti samkvæmt reglu 15.3a.

Sama ætti við ef leikmaðurinn sem átti boltann nærri holunni byðist til að láta boltann sem er í *leik* liggja til að aðstoða hinn leikmanninn og hinn leikmaðurinn þægi það og léki síðan bolta sínum.

Ef leikmennirnir vita að þeir mega ekki sammælast um þetta, en gera það samt, fá þeir báðir frávísun samkvæmt reglu 1.3b(1) fyrir að sniðganga vísvitandi reglu 15.3a.

15.3a/2 Leikmenn mega láta bolta sem aðstoðar liggja kyrran í holukeppni

Í *holukeppni* má leikmaður samþykkja að láta bolta sinn kyrran til að aðstoða mótherjann því hugsanlegur ávinningur af því skiptir einungis máli í þeim leik.

15.3/1 Aðferðir við að færa bolta eða boltamerki sem aðstoða eða trufla leik

Þegar leikmaður færir bolta sinn eða boltamerki samkvæmt reglu 15.3 ætti að leggja boltann eða boltamerkið til hliðar með því að mæla með kylfu, til dæmis kylfuháus eða fulla kylfulengd. Þetta má gera með því að mæla beint frá boltanum eða með því að merkja legu boltans og mæla frá merkinu.

Eftirfarandi eru dæmi:

- Leikmaðurinn merkir legu boltans og færir síðan boltamerkið sem nemur einum eða fleiri kylfuháusum til hliðar.
- Leikmaðurinn leggur kylfu eða kylfuháus niður til hliðar upp við boltann og færir boltann við hinn enda kylfunnar eða kylfuháussins, eða leggur boltamerki þar niður.

Við að færa boltann eða boltamerki ætti leikmaðurinn að miða kylfuna við einhvern fastan hlut (svo sem blett á flötinni eða vökvunarstút) til að tryggja að þegar hann leggur boltann aftur sé hægt að framkvæma skrefin í öfugri röð og leggja boltann á staðinn þaðan sem honum var lyft. (Nýtt)

REGLA

16

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

16.1 Óeðlilegar vallaraðstæður (þar á meðal óhreyfanlegar hindranir)

16.1a(3)/1 Hindrun sem truflar óeðlilegt högg þarf ekki að koma í veg fyrir að leikmaður fái lausn

Í sumum tilvikum getur leikmaður þurft að beita óeðlilegri sveiflu, *stöðu* eða leikátt við að leika bolta sínum, allt eftir aðstæðum hverju sinni. Ef þetta óeðlilega *högg* er réttlætanlegt miðað við kringumstæður á leikmaðurinn rétt á vítalausri lausn samkvæmt reglu 16.1.

Til dæmis er bolti réttthents leikmanns á *almenna svæðinu* en svo nærri *vallarmarkahlut* vinstra megin við brautina að hann verður að nota örvhenta sveiflu til að leika boltanum í átt að holunni. Við örvhenta sveiflu hefur *staða* leikmannsins truflun af *óhreyfanlegri hindrun*.

Leikmaðurinn á rétt á lausn frá *óhreyfanlegu hindruninni* því örvhent sveifla er réttlætanleg undir þessum kringumstæðum.

Eftir að hafa tekið lausn vegna örvhentrar sveiflu getur leikmaðurinn notað eðlilega réttthenta sveiflu við næsta *högg*. Ef *hindrunin* truflar sveiflu eða *stöðu* vegna réttthentrar sveiflu má leikmaðurinn taka lausn vegna réttthentrar sveiflu samkvæmt reglu 16.1b, eða leika boltanum þar sem hann liggur.

16.1a(3)/2 Leikmaður má ekki nota högg sem er greinilega óeðlilegt til að fá lausn frá aðstæðum

Leikmaður má ekki nota greinilega óraunsætt *högg* til að fá lausn frá *óeðlilegum vallaraðstæðum*. Ef *högg* leikmannsins er greinilega óraunsætt miðað við kringumstæður er lausn samkvæmt reglu 16.1 ekki heimil og leikmaðurinn verður annað hvort að leika boltanum þar sem hann liggur eða taka lausn vegna ósláanlegs bolta.

Til dæmis er bolti réttthents manns í slæmri *legu* á *almenna svæðinu*. Nálæg *óhreyfanleg hindrun* myndi ekki trufla eðlilegt réttthent *högg* en myndi trufla örvhent *högg*. Leikmaðurinn segir að hann ætli að slá næsta *högg* örvhent og heldur að hann fái lausn samkvæmt reglu 16.1b þar sem *hindrunin* myndi trufla slíkt *högg*.

Hins vegar, þar sem eina ástæðan fyrir leikmanninn að nota örvhent *högg* er að losna úr slæmri *legu* með því að taka lausn er örvhent *högg* greinilega óraunsætt og leikmaðurinn á ekki rétt á lausn samkvæmt reglu 16.1b (regla 16.1a(3)).

Sama myndi gilda um greinilega óraunsæja *stöðu*, leikátt eða val á kylfu.

16.1a(3)/3 Beiting reglu 16.1a(3) þegar bolti er neðanjarðar í dýraholu

Við að ákvarða hvort neita eigi um lausn samkvæmt reglu 16.1a(3) vegna bolta sem liggur neðanjarðar í *dýraholu*, þarf að meta *leguna* sem boltinn hefur ef hann lægi við inngang holunnar, en ekki staðsetningu boltans neðanjarðar í holunni.

Til dæmis stöðvast bolti leikmanns neðanjarðar í holu sem *dýr* hefur myndað á *almenna svæðinu*. Stór runni er rétt við og slútir yfir innganginn í *dýraholuna*.

Svæðið við inngang *dýraholunnar* er þess eðlis að það væri greinilega óraunsætt að slá *högg* að boltanum ef *dýraholan* væri ekki þarna (vegna runnans sem slútir yfir innganginn). Í slíku tilviki er leikmanninum ekki heimilt að taka lausn samkvæmt reglu 16.1b. Leikmaðurinn verður að leika boltanum þar sem hann liggur eða fara að samkvæmt reglu 19 (Óslánlegur bolti).

Ef boltinn liggur í *dýraholu* en er ekki neðanjarðar er staðsetning boltans notuð til að ákvarða hvort þá sé greinilega óraunsætt að leika boltanum og hvort regla 16.1a(3) eigi við. Ef regla 16.1a(3) á ekki við má leikmaðurinn taka vítalausa lausn samkvæmt reglu 16.1b. Sama myndi gilda vegna bolta sem væri neðanjarðar í *óhreyfanlegri hindrun*.

16.1b/1 Lausnaraðferð þegar bolti liggur í óeðlilegum vallaraðstæðum neðanjarðar

Þegar bolti fer inn í *óeðlilegar vallaraðstæður* og stöðvast neðanjarðar (og regla 16.1a(3) á ekki við) ræðst lausnaraðferðin eftir því hvort boltinn liggur innan *almenna svæðisins* (regla 16.1b), í *glompu* (regla 16.1c), innan *vítasvæðis* (regla 17.1c) eða er *út af* (regla 18.2b).

Eftirfarandi eru dæmi um hvernig lausn er heimil og hvernig lausn er tekin:

- Bolti fer inn í *dýraholu* um inngang sem er í flatar *glompu* og boltinn finnst undir *flötinni*. Þar sem boltinn er hvorki í *glompunni* né á *flötinni* er lausn tekin samkvæmt reglu 16.1b vegna bolta á *almenna svæðinu*. Staðurinn þar sem boltinn í *dýraholunni* liggur er notaður til að ákvarða *nálægasta stað fyrir fulla lausn* og *lausnarsvæðið* verður að vera á *almenna svæðinu*.
- Bolti fer inn í *dýraholu* um inngang sem er á stað utan vallarins. Hluti holunnar er innan vallarmarkanna og á *almenna svæðinu*. Boltinn finnst innan vallar, neðanjarðar og á *almenna svæðinu*. Lausn er tekin samkvæmt reglu 16.1b vegna bolta á *almenna svæðinu*. Staðurinn þar sem boltinn liggur í *dýraholunni* er notaður við að ákvarða *nálægasta stað fyrir fulla lausn* og *lausnarsvæðið* verður að vera á *almenna svæðinu*.
- Bolti fer inn í *dýraholu* um inngang sem er á almenna svæðinu en einungis um fet frá vallarmarkagirðingu. *Dýraholan* hallar mikið niður fyrir girðinguna og boltinn finnst utan vallarmarkanna. Þar sem boltinn er utan vallar verður leikmaðurinn að taka *fjarlægðarlausn* gegn einu vítahöggi og leika bolta þaðan sem síðasta *högg* var leikið (regla 18.2b).
- Bolti kann að hafa farið inn í *dýraholu* um inngang sem er á *almenna svæðinu* en hvorki er vitað né nánast öruggt að boltinn, sem hefur ekki fundist, sé í *óeðlilegum vallaraðstæðum*. Í þessu tilviki er boltinn *týndur* og leikmaðurinn verður að taka *fjarlægðarlausn* gegn einu vítahöggi og leika bolta þaðan sem síðasta *högg* var slegið (regla 18.2b).

16.1c/1 Leikmaður tekur mestu mögulegu lausn, ákveður síðan að taka aftur-á-línu lausn

Ef leikmaðurinn tekur *mestu mögulegu lausn* mun hann enn hafa truflun frá óeðlilegu ástandi vallarins og má taka lausn að nýju með því að nota aftur-á-línu aðferðina gegn einu vítahöggi. Ef leikmaðurinn velur að gera það er viðmiðunarstaðurinn fyrir aftur-á-línu lausnina þar sem boltinn stöðvaðist eftir að leikmaðurinn tók *mestu mögulegu lausn*.

16.1c/2 Eftir að hafa lyft bolta má leikmaður skipta um lausnaraðferð áður en hann setur bolta í leik

Ef leikmaður lyftir bolta sínum til að taka lausn samkvæmt reglu 16.1c er hann ekki bundinn við að þá lausnaraðferð sem hann valdi samkvæmt reglu 16.1c fyrr en upphaflegi boltinn er settur / *leik* eða honum skipt út fyrir annan bolta.

Til dæmis velur leikmaður að taka lausn frá *tímabundnu vatni* í *glompu* og lyftir boltanum í þeim tilgangi að taka vítalausa lausn innan *glompunnar* (regla 16.1c(1)). Leikmaðurinn áttar sig þá á því að staðurinn þar sem hann þarf að láta boltann *falla* innan *glompunnar*, samkvæmt reglunni, er mjög slæmur.

Eftir að hafa lyft boltanum, en áður en hann setur boltann / *leik* getur leikmaðurinn valið annan af þeim tveimur kostum sem reglan býður upp á, þótt upphaflega hafi hann ætlað að taka lausn samkvæmt reglu 16.1c(1).

16.1/1 Lausn frá óeðlilegum vallaraðstæðum kann að leiða til betri eða verri aðstæðna

Ef leikmaður fær betri *legu*, svæði fyrirhugaðrar sveiflu eða *leiklínu* við að taka lausn samkvæmt reglu 16.1 er það einfaldlega hans lukka. Ekkert í reglu 16.1 krefst þess að hann hafi sams konar *aðstæður* eftir að lausn er tekin.

Til dæmis, við að taka lausn frá vökvunarstút (*óhreyfanlegri hindrun*) í karga er *nálægasti staðurinn fyrir fulla lausn* eða *lausnarsvæðið* hugsanlega á brautinni. Ef þetta leiðir til þess að leikmaðurinn getur látið bolta *falla* á brautina er það leyfilegt.

Í sumum tilvikum geta aðstæðurnar verið lakari fyrir leikmanninn eftir að lausn er tekin, samanborið við aðstæðurnar áður en hann tók lausn, svo sem þegar *nálægasti staðurinn fyrir fulla lausn* eða *lausnarsvæðið* eru í grjóti.

16.1/2 Ef truflun er fyrir hendi frá öðrum óeðlilegum vallaraðstæðum eftir að lausn er tekin frá fyrri aðstæðum, má taka lausn aftur

Ef leikmaður hefur truflun frá öðrum *óeðlilegum vallaraðstæðum* eftir að hafa tekið fulla lausn frá *óeðlilegum vallaraðstæðum* stendur hann frammi fyrir nýjum aðstæðum og hann má taka lausn að nýju samkvæmt reglu 16.1.

Til dæmis eru tvö svæði með *tímabundnu vatni* nærri hvoru öðru á *almenna svæðinu*. Leikmaðurinn hefur truflun frá öðru svæðinu en ekki hinu. Hann tekur lausn samkvæmt reglu 16.1 og boltinn stöðvast innan *lausnarsvæðisins* á stað þar sem ekki er lengur truflun frá fyrra svæðinu með *tímabundna vatninu* en þess í stað er nú truflun frá hinu svæðinu.

Leikmaðurinn má leika boltanum þar sem hann liggur eða taka lausn frá seinna svæðinu, samkvæmt reglu 16.1.

Sama niðurstaða fæst ef truflun er vegna annarra óeðlilegra vallaraðstæðna.

16.1/3 Ef truflun er fyrir hendi frá tvennum aðstæðum getur leikmaðurinn valið frá hvorum hann tekur lausn

Stundum hefur leikmaður truflun frá tvennum aðstæðum á sama tíma. Þá má leikmaðurinn velja frá hvorum aðstæðunum hann tekur lausn. Ef hann hefur truflun frá hinum aðstæðunum eftir að hann hefur tekið lausn má hann taka nýja lausn frá aðstæðunum sem þá eru að trufla hann.

Eftirfarandi eru nokkur dæmi:

- *Óhreyfanleg hindrun á almenna svæðinu* truflar svæði fyrirhugaðrar sveiflu leikmannsins. *Hindrunin* er innan svæðis sem er merkt sem *grund í aðgerð*.

Leikmaðurinn má taka fyrst lausn frá *hindruninni*, samkvæmt reglu 16.1, láta bolta *falla* innan *grundarinnar* ef hún er hluti *lausnarsvæðisins* og velja síðan hvort hann leikur boltanum þar sem hann liggur innan *grundarinnar* eða tekur lausn samkvæmt reglu 16.1b.

Á sama hátt má leikmaðurinn taka lausn frá *grund í aðgerð* og ef þá er enn truflun frá *hindruninni*, taka þá lausn frá *hindruninni*.

- Bolti leikmanns er *sokkinn* á *almenna svæðinu*, innan *grundar í aðgerð*.

Leikmaðurinn má taka lausn samkvæmt reglu 16.1 vegna truflunar frá *grund í aðgerð* eða samkvæmt reglu 16.3 vegna *sokkins* bolta.

Hins vegar má leikmaðurinn ekki í slíkum tilfellum taka lausn frá báðum aðstæðunum í einu með því að láta bolta *falla* á einu *lausnarsvæði* sem ákvarðast af sameiginlegum *nálægasta stað fyrir fulla lausn* frá báðum aðstæðunum, nema í þeim kringumstæðum að leikmaðurinn hefur tekið endurtekna lausn frá báðum truflunum og er svo til kominn á sama stað og hann byrjaði.

16.1/4 Hvernig taka á lausn þegar bolti liggur á upphækkuðum hluta óhreyfanlegrar hindrunar

Þegar bolti liggur á upphækkuðum hluta *óhreyfanlegrar hindrunar* er *nálægasti staðurinn fyrir fulla lausn* á jörðinni undir *hindruninni*. Þetta er gert til að auðvelda að ákvarða *nálægasta stað fyrir fulla lausn* og koma í veg fyrir að hann verði í nálægri trjágrein.

Til dæmis stöðvast bolti á upphækkuðum hluta *óhreyfanlegrar hindrunar* á *almenna svæðinu*, til dæmis á göngubru yfir djúpa lægð.

Ef leikmaðurinn velur að taka lausn í þessu tilviki er litið fram hjá lóðréttri fjarlægð og *nálægasti staðurinn fyrir fulla lausn* er sá staður (staður X) á jörðinni beint fyrir neðan þann stað þar sem boltinn liggur á *hindruninni*, að því gefnu að leikmaðurinn hafi þar enga truflun eins og hún er skilgreind í reglu 16.1a. Leikmaðurinn má taka lausn samkvæmt reglu 16.1b með því að láta bolta falla innan *lausnarsvæðis* þar sem staður X er viðmiðunarstaður.

Ef truflun er vegna einhvers hluta *hindrunarinnar* (svo sem stoðvirkja) vegna bolta sem staðsettur er á stað X má leikmaðurinn taka lausn samkvæmt reglu 16.1b með því að nota stað X sem ímyndaða staðsetningu boltans til að finna *nálægasta staðinn fyrir fulla lausn*.

Sjá skýringu 16.1/5 varðandi þegar bolti liggur neðanjarðar og truflun er vegna *óhreyfanlegrar hindrunar*.

16.1/5 Hvernig mæla á nálægasta stað fyrir fulla lausn þegar bolti er neðanjarðar í óeðlilegum vallaraðstæðum

Þegar bolti er neðanjarðar í *óeðlilegum vallaraðstæðum* (svo sem göngum) er aðferðin önnur en þegar boltinn er upphækkaður. Þegar boltinn er neðanjarðar er tekið tillit til allra fjarlægða, láréttra og lóðréttra, þegar *nálægasti staðurinn fyrir fulla lausn* er ákvarðaður. Stundum myndi *nálægasti staðurinn fyrir fulla lausn* vera nærri inngangi ganganna og stundum væri hann á jörðinni beint ofan við staðinn þar sem boltinn liggur í göngunum.

Sjá skýringu 16.1/4 varðandi þegar bolti liggur á upphækkuðum hluta *óhreyfanlegrar hindrunar*.

16.1/6 Leikmaður má bíða með að ákvarða nálægasta stað fyrir fulla lausn þegar bolti er á hreyfingu í vatni

Þegar bolti er á hreyfingu í *tímabundnu vatni*, hvort sem leikmaður velur að lyfta boltanum sem hreyfist eða skipta um bolta við að taka lausn samkvæmt reglu 16.1, er honum heimilt að láta boltann hreyfast þar til hann er kominn á betri stað, áður en leikmaðurinn ákvarðar *nálægasta*

staðinn fyrir fulla lausn. Þetta má þó ekki tefja leik um of (undantekning 3 við reglu 10.1d og regla 5.6a).

Til dæmis hreyfist bolti leikmanns í *tímabundnu vatni* sem liggur þvert yfir brautina.

Leikmaðurinn kemur að boltanum þegar boltinn er á stað A og sér að þegar boltinn kemur að stað B, sem er fimm metra í burtu, verður *nálægasti staðurinn fyrir fulla lausn* mun hagstæðari en ef lausn er tekin frá stað A.

Svo fremi að leikmaðurinn tefji ekki leik um of (regla 5.6a) má hann bíða með að taka lausn þar til boltinn hafnar á stað B.

16.2 Hættulegar dýraaðstæður

16.3 Sokkinn bolti

16.3a(2)/1 Að álykta hvort bolti er sokkinn í eigin boltafari

Svo fremi að eðlilegt sé að ætla að boltinn sé í eigin boltafari má leikmaðurinn taka lausn samkvæmt reglu 16.3b.

Dæmi um hvenær eðlilegt er að ætla að bolti sé í eigin boltafari er þegar inná *högg* leikmanns lendir í mjúkum jarðvegi rétt framan við *flötina*, á *almenna svæðinu*. Leikmaðurinn sér boltann skoppa áfram en spólast svo aftur á bak. Þegar leikmaðurinn kemur að boltanum sér hann að boltinn er *sokkinn* í eina boltafarinu í nágrenninu. Þar sem eðlilegt er að ætla að boltinn hafi rúllað til baka í eigið boltafar má leikmaðurinn taka lausn samkvæmt reglu 16.3b.

Hins vegar, ef teig *högg* leikmanns lendir á brautinni og bolti skoppar yfir hæð á stað sem er ekki sjáanlegur á *teignum* og boltinn finnst svo í boltafari er ekki eðlilegt að álykta að boltinn sé *sokkinn* í eigin boltafari. Því má leikmaðurinn ekki taka lausn samkvæmt reglu 16.3b.

16.3b/1 Að taka lausn frá sokknum bolta þegar staðurinn beint fyrir aftan boltann er ekki á almenna svæðinu

Þegar leikmanni er heimilt að taka lausn frá sokknum bolta á almenna svæðinu kemur fyrir að staðurinn beint fyrir aftan þar sem boltinn er sokkinn er ekki á almenna svæðinu.

Undir þessum kringumstæðum þarf leikmaðurinn að finna þann stað á almenna svæðinu sem er ekki nær holunni en er nálægastur þeim stað þar sem boltinn er sokkinn. Sá staður verður viðmiðunarstaðurinn til að ákvarða lausnarsvæðið samkvæmt reglu 16.3b.

Þótt þessi staður sé yfirleitt mjög nærri staðnum þar sem boltinn er sokkinn getur staðurinn verið nokkurn spöl frá (til dæmis ef bolti er sokkinn rétt utan við vítasvæði og lögun vítasvæðisins er þannig að leikmaðurinn þarf að fara nokkurn spöl til vinstri eða hægri til að finna stað á almenna svæðinu sem er ekki nær holunni).

Þessi aðferð á einnig við þegar bolti er innan vallar en sokkinn rétt við vallarmörk eða ef bolti er sokkinn á glompukanti rétt ofan við glompuna. (Nýtt)

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

17.1 Möguleikar vegna bolta innan vítasvæðis

17.1a/1 Bolti týndur, annað hvort innan vítasvæðis eða í óeðlilegum vallaraðstæðum við vítasvæðið

Ef bolti leikmanns hefur ekki fundist á svæði þar sem *vítasvæði* og *óeðlilegar vallaraðstæður* liggja saman verður leikmaðurinn að beita skynsamlegu mati (regla 1.3b(2)) þegar staðsetning boltans er ákvörðuð. Ef slíkt skynsamlegt mat leiðir til þess að vitað er eða nánast öruggt að boltinn hafi hafnað í öðru hvoru svæðanna en jafn miklar líkur eru á því í hvoru þeirra verður leikmaðurinn að taka lausn samkvæmt reglu 17.

17.1d(3)/1 Leikmaður má mæla þvert yfir vítasvæði þegar hann tekur hliðarlausn

Við að taka hliðarlausn þegar boltinn skar síðast mörk rauðs *vítasvæðis* sem er mjög mjótt er hugsanlegt að leikmaðurinn geti mælt tvær *kylfulengdir* frá viðmiðunarstaðnum þvert yfir *vítasvæðið* við að ákvarða stærð *lausnarsvæðisins*. Hins vegar tilheyrir sá hluti vítasvæðisins sem er innan kylfulengdanna tveggja sem mældar voru frá viðmiðunarstaðnum ekki *lausnarsvæðinu*.

17.1d(3)/2 Leikmaður lætur bolta falla byggt á mati á því hvar boltinn skar síðast mörk vítasvæðis. Matið reynist svo rangt

Ef staðurinn þar sem bolti skar síðast mörk *vítasvæðis* er ekki þekktur verður leikmaðurinn að beita skynsamlegu mati til að ákvarða viðmiðunarstaðinn.

Samkvæmt reglu 1.3b(2) verður skynsamlegt mat leikmannsins samþykkt, jafnvel þótt viðmiðunarstaðurinn reynist síðar hafa verið rangur. Hins vegar getur gerst að í ljós kemur að viðmiðunarstaðurinn sé rangur áður en leikmaðurinn slær *högg* og þá verður að leiðrétta mistökin.

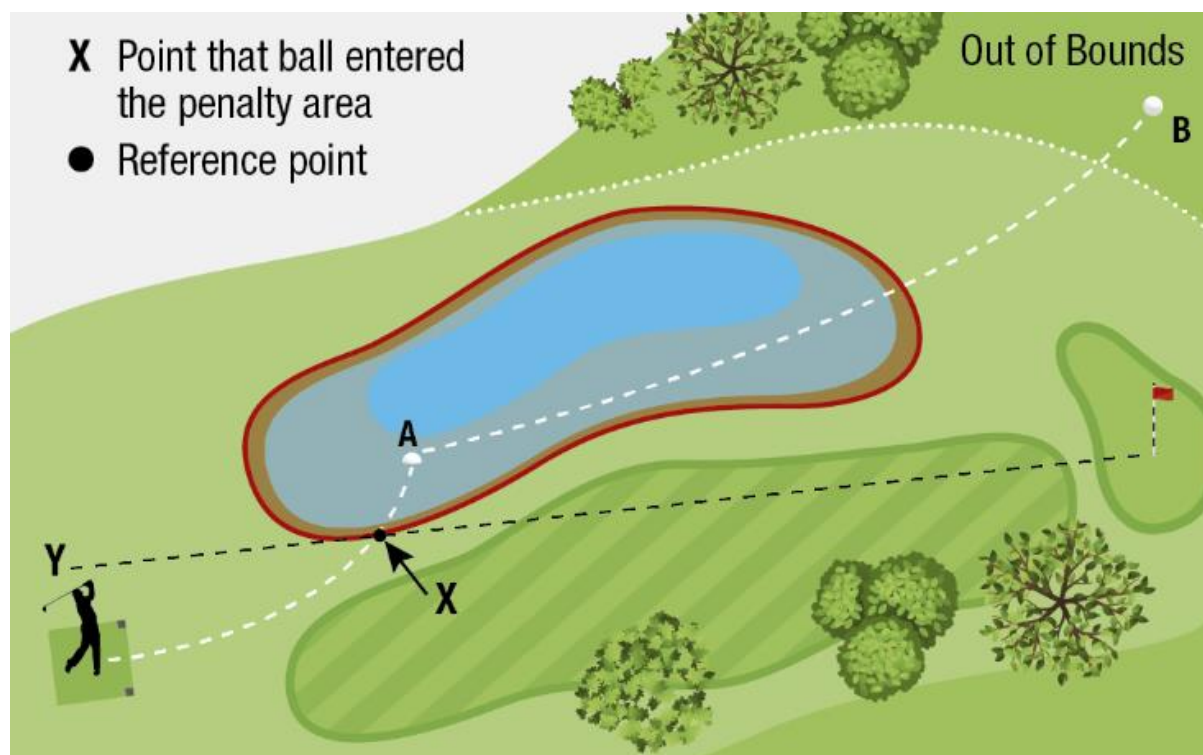
Til dæmis í *höggleið* er nánast öruggt að bolti leikmanns er innan rauðs *vítasvæðis*. Eftir að hafa ráðfært sig við aðra leikmenn í ráshópnum áætla leikmaðurinn hvar boltinn skar síðast mörk *vítasvæðisins*. Leikmaðurinn tekur síðan hliðarlausn og lætur bolta *falla* innan lausnarsvæðisins, út frá þeim viðmiðunarstað.

Áður en hann slær *högg* að boltanum sem hann lét *falla* finnur einn leikmannanna í ráshópnum upphaflega bolta leikmannsins innan *vítasvæðisins*, á stað sem bendir til að boltinn hafi síðast skorið mörk *vítasvæðisins* um það bil 20 metrum nær holunni en viðmiðunarstaðurinn sem leikmaðurinn áætlaði.

Þar sem þetta verður ljóst áður en leikmaðurinn sló högg að boltanum sem hann lét *falla* verður hann að leiðrétta mistökin, samkvæmt reglu 14.5 (Að leiðrétta mistök við að skipta um bolta, *leggja* bolta *aftur*, láta bolta *falla* og leggja bolta). Til þess verður leikmaðurinn að fara að samkvæmt reglu 17.1d eða reglu 17.2a með tilliti til réttis viðmiðunarstaðar og má nota hvaða lausnaraðferð sem hann kys samkvæmt þeirri reglu (sjá reglu 14.5b(2)).

17.2 Möguleikar eftir að bolta er leikið af vítasvæði

17.2b/1 Dæmi um lausnarkosti sem regla 17.2b heimilar



Á myndinni leikur leikmaður af *teignum* og boltinn stöðvast innan rauða *vítasvæðisins* á stað A. Leikmaðurinn velur að leika úr *vítasvæðinu* og slær boltann á stað B sem er *út af*.

Leikmaðurinn má taka *fjarlægðarlausn* samkvæmt reglu 18.2b með því að nota stað A sem viðmiðunarstað fyrir *lausnarsvæðið* og myndi næst slá fjórða *högg* sitt.

Ef leikmaðurinn tekur *fjarlægðarlausn* með því að láta bolta falla innan *vítasvæðisins* og velur síðan að leika boltanum ekki þar sem hann stöðvaðist:

- Má leikmaðurinn taka aftur-á-línu lausn hvar sem er á punktalínunni X-Y utan *vítasvæðisins* samkvæmt reglu 17.1d(2), taka hliðarlausn samkvæmt reglu 17.1d(3), með stað X sem viðmiðunarstað, eða leika öðrum bolta þar sem hann sló síðasta *högg* utan *vítasvæðisins* (þ.e. af *teignum*) samkvæmt reglu 17.2a(2).
- Ef leikmaðurinn velur einhvern þessara þriggja kosta fær hann eitt vítahögg til viðbótar, þ.e. samtals tvö vítahögg, eitt högg fyrir *fjarlægðarlausnina* og annað fyrir að taka aftur-á-línu lausn, hliðarlausn eða leika öðrum bolta þar sem hann sló síðasta *högg* sitt utan *vítasvæðisins* (þ.e. af *teignum*). Leikmaðurinn væri þá að leika sitt fimmta högg ef hann velur einhvern þessara kosta.

Leikmaðurinn má einnig taka slíka lausn beint utan *vítasvæðisins* án þess að láta bolta fyrst *falla* innan *vítasvæðisins*, en fengi samt samtals tvö vítahögg.

17.3 Engin lausn samkvæmt öðrum reglum vegna bolta innan vítasvæðis

REGLA

18

Fjarlægðarlausn. Bolti týndur eða út af. Varabolti

18.1 Fjarlægðarlausn gegn víti leyfð hvenær sem er

18.1/1 Bolti sem hefur verið tíaður má lyfta ef upphaflegi boltinn finnst innan þriggja mínútna leitartímans

Þegar leikið er aftur frá *teignum* er bolti sem hefur verið lagður, látinn *falla* eða tíaður innan *teigsins* ekki í *leik* fyrr en leikmaðurinn slær *högg* að honum (skilgreining á „Í leik“ og regla 6.2).

Til dæmis leikur leikmaður frá *teignum*, leita að bolta sínum í stutta stund og fer síðan til baka og tíar annan bolta. Áður en leikmaðurinn leikur boltanum sem hann tíaði, og innan þriggja mínútna leitartímans, finnst upphaflegi boltinn. Leikmaðurinn má sleppa því að leika tíaða boltanum og halda leik áfram með upphaflega boltanum, vítalaut, en má einnig taka *fjarlægðarlausn* gegn víti með því að leika aftur af *teignum*.

Hins vegar, ef leikmaðurinn hefur leikið frá almenna svæðinu og síðan látið annan bolta *falla* til að taka *fjarlægðarlausn* er niðurstaðan önnur því þá verður leikmaðurinn að halda leik áfram með boltanum sem hann lét *falla*, gegn fjarlægðarvíti. Ef leikmaðurinn héldi leik áfram með upphaflega boltanum væri hann að leika *röngum bolta*.

18.1/2 Ekki er hægt að komast undan víti með því að taka fjarlægðarlausn

Ef leikmaður lyftir bolta sínum þegar það má ekki er leikmaðurinn búinn að baka sér eitt vítahögg samkvæmt reglu 9.4b. Hann losnar ekki undan því víti þótt hann ákveði svo að taka *fjarlægðarlausn*.

Til dæmis hafnar teighögg leikmanns inni í skógi. Leikmaðurinn tekur upp bolta sem hann heldur að sé flækingsbolti en uppgötvar þá að þetta er hans bolti, í *leik*. Leikmaðurinn ákveður síðan að taka *fjarlægðarlausn*.

Leikmaðurinn fær eitt vítahögg samkvæmt reglu 9.4b til viðbótar við fjarlægðarvítið samkvæmt reglu 18.1, því á því augnabliki sem leikmaðurinn lyfti boltanum leyfðu reglurnar honum ekki að lyfta boltanum og leikmaðurinn hafði engan ásetning um að taka *fjarlægðarlausn*. Næsta högg leikmannsins verður það fjórða.

18.2 Bolti týndur eða út af: Taka verður fjarlægðarlausn

18.2a(1)/1 Leyfður leitartími þegar leit er trufluð tímabundið

Leikmaður hefur þrjár mínútur til að leita að bolta sínum áður en boltinn telst *týndur*. Hins vegar eru nokkur tilvik þar sem „klukkan stöðvast“ og sá tími er ekki talinn með í mínútunum þremur.

Eftirfarandi eru dæmi sem sýna hvernig fara á með leitartímann þegar leik er trufluð tímabundið:

- Leikmaður í *höggleik* leitar að bolta sínum í eina mínútu og finnur bolta. Leikmaðurinn heldur að þetta sé sinn bolti. Það tekur hann 30 sekúndur að ákveða hvernig *högg* hann ætli að slá, velja kylfu og leika boltanum. Leikmaðurinn uppgötvar svo síðar að þetta var *rangur bolti*.

Þegar leikmaðurinn kemur aftur á staðinn þar sem líklegt var að upphaflegi boltinn lægi og byrjar leitina að nýju hefur hann tvær mínútur til viðbótar til að leita. Leitartíminn stöðvaðist þegar leikmaðurinn fann ranga boltann og hætti leit.

- Leikmaður hefur leitað að bolta sínum í tvær mínútur þegar *nefndin* frestar leik. Leikmaðurinn heldur leit áfram. Þegar þrjár mínútur eru liðnar frá því leikmaðurinn hóf leit er boltinn *týndur*, jafnvel þótt leitartíminn hafi runnið út eftir að leik var frestað.
- Leikmaður hefur leitað að bolta sínum í eina mínútu þegar leik er frestað. Leikmaðurinn heldur leit áfram í eina mínútu, hættir þá leit og fer í skjól. Þegar leikmaðurinn fer aftur út á *völlinn* til að hefja leik að nýju má hann leita í eina mínútu í viðbót að boltanum, jafnvel þótt leikur hafi ekki hafist að nýju.
- Leikmaður finnur og þekkir bolta sinn í háum karga eftir tveggja mínútna leit. Leikmaðurinn yfirgefur svæðið til að sækja sér kylfu. Þegar hann kemur til baka finnur hann boltann ekki. Leikmaðurinn hefur eina mínútu til viðbótar til að leita áður en boltinn telst *týndur*. Þriggja mínútna leitartíminn stöðvaðist þegar boltinn fannst upphaflega.
- Leikmaður leitar að bolta sínum í tvær mínútur. Þá stígur hann til hliðar til að hleypa ráshópi fram úr. Leitartíminn stöðvast á meðan ekki er hægt að leita og leikmaðurinn hefur svo eina mínútu til viðbótar til að leita.
- Leikmaður leitar að bolta sínum sem talið er að sé á kafi í sandi í glompu. Leikmaðurinn er óviss um hvað hann má gera til að reyna að finna boltann. Eftir einnar mínútu leit stöðvar hann leitina til að spyrja dómara eða nefndina. Dómari kemur á staðinn eftir tvær mínútur og úrskurðar um hvað leikmaðurinn megi gera. Leikmaðurinn hefur þá tvær mínútur til viðbótar til að leita að boltanum.

18.2a(1)/2 Kylfuberi þarf ekki að byrja leit að bolta leikmannsins á undan leikmanninum

Leikmaður má segja *kylfubera* sínum að hefja ekki leita að bolta leikmannsins.

Til dæmis slær leikmaður langt teig *högg* í háan karga og annar leikmaður slær stutt teig *högg* í háa kargann. *Kylfuberi* leikmannsins leggur af stað í átt að staðnum þar sem bolti hans leikmanns kann að vera, til að byrja leit. Allir aðrir, þar á meðal leikmaðurinn gang í átt að staðnum þar sem bolti hins leikmannsins kann að vera, til að leita að þeim bolta.

Leikmaðurinn má segja *kylfubera* sínum að leita að bolta hins leikmannsins og bíða með að leita að bolta leikmannsins þar til aðrir geta aðstoðað.

18.2a(1)/3 Merking orðanna „eðlilegur tími til þess“ þegar bolti er þekktur

Í reglu 18.2a(1) kemur fram að leikmaður verði þegar í stað að reyna að þekkja bolta sem hefur fundist þegar talið er hugsanlegt að leikmaðurinn eigi boltann. Leikmanninum er heimill eðlilegur tími til þess að þekkja boltann.

Hins vegar, svo fremi að boltinn finnist og sé þekktur innan þriggja mínútna leitartímans má leikmaðurinn taka hvaða tíma sem er innan þriggja mínútnanna til að þekkja boltann. Ef boltinn finnst hins vegar nærri lokum þriggja mínútna leitartímans er eðlilegt að heimila leikmanninum allt að einni mínútu til að þekkja boltann.

Til dæmis finnur leikmaður bolta uppi í tré tveimur mínútum og 30 sekúndum eftir að leitin hófst en getur ekki samstundis þekkt boltann sem sinn. Í þessu tilfelli er eðlilegt að heimila leikmanninum eina mínútu til að reyna að þekkja boltann, þannig að ef leikmanninum tekst að þekkja boltann sem sinn innan þriggja mínútna og 30 sekúndna frá því að leitin hófst er boltinn ekki týndur. Hins vegar ef leikmaðurinn uppgötvar að þetta er ekki hans bolti eftir að þriggja

mínútna leitartíminn er liðinn er bolti leikmannsins týndur og leikmaðurinn fær ekki lengri tíma til að leita.

Á sama hátt, ef bolti finnst nærri lokum þriggja mínútna leitartímans en leikmaðurinn er ekki á staðnum þar sem boltinn finnst heimilar regla 18.2a(1) leikmanninum eðlilegur tími til að komast á staðinn þar sem boltinn er og að því loknu er eðlilegt að heimila leikmanninum allt að einni mínútu til viðbótar til að þekkja boltann. (Nýtt)

18.2a(2)/1 Vatnsstraumur ber bolta út af

Ef vatnsstraumur (*tímabundið vatn* eða vatn innan *vítasvæðis*) ber bolta *út af* verður leikmaðurinn að taka *fjarlægðarlausn* (regla 18.2b). Vatn er eitt *náttúruaflanna* en ekki *utanaðkomandi áhrif*. Því á regla 9.6a ekki við.

18.3 Varabolti

18.3a/1 Hvenær leikmaður má leika varabolta

Pegar leikmaður veltir fyrir sér hvort hann megi leika *varabolta* er eingöngu horft á þær upplýsingar sem leikmaðurinn býr yfir á þeim tíma.

Eftirfarandi eru dæmi um hvenær má leika *varabolta*:

- Hugsanlegt er að upphaflegi boltinn sé innan *vítasvæðis* en hann getur líka verið *týndur* utan *vítasvæðis* eða verið *út af*.
- Leikmaður heldur að upphaflegi boltinn hafði stöðvast á *almenna svæðinu* og að hann kunni að vera *týndur*. Ef boltinn finnst síðan innan *vítasvæðis* innan þriggja mínútna leitartímans verður leikmaðurinn að hætta með *varaboltann*.

18.3a/2 Leika má varabolta eftir að leit hefur byrjað

Leikmaður má leika *varabolta* vegna bolta sem kann að vera *týndur* þegar upphaflegi boltinn er ófundinn eða óþekktur, ef þriggja mínútna leitartíminn er ekki liðinn.

Til dæmis, ef leikmaður getur farið til baka þangað sem hann sló síðasta *högg* sitt og leikið *varabolta* áður en þriggja mínútna leitartíminn er liðinn má leikmaðurinn það.

Ef leikmaðurinn leikur *varabolta* og upphaflegi boltinn finnst svo innan þriggja mínútna leitartímans verður leikmaðurinn að halda leik áfram með upphaflega boltanum.

18.3a/3 Hver bolti tengist aðeins fyrri bolta þegar leikið er af sama stað

Pegar leikmaður leikur fleiri boltum frá sama stað tengist hver bolti einungis síðasta bolta á undan.

Til dæmis leikur leikmaður *varabolta* í þeirri trú að teig *högg* hans kunni að vera týnt eða *út af*. *Varaboltinn* er sleginn í sömu átt og upphaflegi boltinn og, án nokkurrar tilkynningar, slær leikmaðurinn þriðja boltanum af *teignum*. Sá bolti stöðvast á brautinni.

Ef upphaflegi boltinn er hvorki *týndur* né *út af* verður leikmaðurinn að halda leik áfram með honum, vítalaust.

Hins vegar, ef upphaflegi boltinn er *týndur* eða *út af* verður leikmaðurinn að halda leik áfram með þriðja boltanum sem hann lék af *teignum*, því honum var leikið án nokkurrar tilkynningar. Þess vegna er þriðji boltinn skiptibolti fyrir *varaboltann*, gegn fjarlægðarvíti (regla 18.1), óháð því hvar *varaboltinn* hafnaði. Leikmaðurinn væri kominn með fimm högg (að vítahöggum meðtöldum) með þriðja boltanum sem leikið var af *teignum*.

18.3b/2 Yfirlýsingar sem „gefa skýrt til kynna“ að verið er að leika varabolta

Pegar *varabolta* er leikið er best að tilkynna það með því að nota orðið „varabolti“. Hins vegar er annað orðalag leyfilegt ef skýrt kemur fram að leikmaðurinn ætli að leika *varabolta*.

Eftirfarandi eru dæmi um tilkynningar sem gefa skýrt til kynna að leikmaðurinn sé að leika *varabolta*:

- „Ég er að leika bolta samkvæmt reglu 18.3“.
- „Til öryggis ætla ég að slá annan“.

Eftirfarandi eru dæmi um tilkynningar sem gefa ekki skýrt til kynna að leikmaðurinn sé að leika *varabolta* og merkja því að leikmaðurinn sé að setja bolta *í leik* með fjarlægðarvíti:

- „Ég ætla að slá annan“.
- „Ég ætla að leika öðrum bolta“.

18.3c(1)/1 Athafnir vegna varabolta eru áframhald á leik varaboltans

Að aðhafast eitthvað annað en að slá *högg* að *varabolta*, svo sem að láta bolta *falla*, leggja eða skipta um bolta, nær holunni en þar sem upphaflegi boltinn er talinn vera felur ekki í sér að „leika“ *varaboltanum* og veldur því ekki að boltinn hætti að vera *varabolti*.

Til dæmis kann teig*högg* leikmanns að vera týnt 160 metrum frá holunni þannig að hann leikur *varabolta*. Eftir stutta leit að upphaflega boltanum fer leikmaðurinn áfram til að leika *varaboltanum* sem er í runna 150 metra frá *teignum*. Leikmaðurinn ákveður að *varaboltinn* sé ósláanlegur og lætur hann *falla* samkvæmt reglu 19.2c. Áður en hann leikur boltanum sem hann lét *falla* finnur áhorfandi upphaflega boltann, innan þriggja mínútna frá því leikmaðurinn hóf leit að honum.

Í þessu tilfelli er upphaflegi boltinn enn *í leik* því hann fannst innan þriggja mínútna frá því leit hófst og leikmaðurinn hefur ekki slegið *högg* að *varaboltanum* frá stað sem er nær holunni en þar sem upphaflegi boltinn var talinn vera.

18.3c(2)/1 Áætlaður staður upphaflegs bolta notaður til að ákvarða hvor boltinn er í leik

Í reglu 18.3c(2) er staðurinn þar sem leikmaðurinn „áætla“ að upphaflegur bolti sinn er notaður til að ákvarða hvort *varaboltanum* hafi verið leikið nær holunni en sá staður og hvor boltinn, sá upphaflegi eða *varaboltinn*, er *í leik*. Áætlaði staðurinn er ekki þar sem upphaflegi boltinn finnst að lokum, heldur staðurinn þar sem leikmaðurinn hefur ástæðu til að ætla að boltinn sé.

Eftirfarandi eru dæmi um hvernig ákvarðað er hvor boltinn er *í leik*:

- Leikmaður sem heldur að upphaflegur bolti sinn kunni að vera *týndur* eða út af leikur *varabolta*. *Varaboltinn* stöðvast ekki nær holunni en áætluð staðsetning upphaflega boltans. Leikmaðurinn finnur bolta og leikur honum, í þeirri trú að þetta sé upphaflegi boltinn. Þá uppgötvar leikmaðurinn að boltinn sem hann lék var *varaboltinn*. Í þessu tilviki var *varaboltanum* ekki leikið af stað nær holunni en þar sem áætlað var að upphaflegi boltinn lægi. Því má leikmaðurinn halda áfram leit að upphaflega boltanum. Ef upphaflegi boltinn finnst innan þriggja mínútna frá því leit hófst er hann áfram *í leik* og leikmaðurinn verður að hætta leik með *varaboltanum*. Ef þriggja mínútna leitartíminn rennur út áður en boltinn finnst er *varaboltinn í leik*.
- Leikmaður sem heldur að upphaflegur bolti sinn kunni að vera *týndur* eða hafi farið yfir veg sem skilgreinir vallarmörk leikur *varabolta*. Leikmaðurinn leitar í stutta stund að upphaflega boltanum en finnur hann ekki. Leikmaðurinn gengur þá áfram og leikur *varaboltanum* af stað sem er nær holunni en þar sem áætlað var að upphaflegi boltinn

lægi. Að því loknu gengur leikmaðurinn áfram og finnur þá upphaflega boltann innan vallar. Upphaflegi boltinn virðist hafa skoppað eftir veginum og hafnað innan vallar því hann fannst mun framar en áætlað var að hann lægi. Í þessu tilviki varð *varaboltinn í leik* þegar honum var leikið af stað sem var nær holunni en þar sem áætlað var að upphaflegi bolti lægi. Upphaflegi boltinn er ekki lengur *í leik* og hætta verður leik með honum.

18.3c(2)/2 Mótherji eða annar leikmaður má leita að bolta leikmannsins þrátt fyrir óskir leikmannsins um annað

Jafnvel þótt leikmaður velji að halda áfram leik með *varaboltanum* án þess að leita að upphaflega boltanum má *mótherji* hans eða aðrir leikmenn í *högg* leita að upphaflega boltanum svo fremi að það tefji ekki leik um of. Finnist upphaflegi boltinn á meðan hann er enn *í leik* verður leikmaðurinn að hætta leik með *varaboltanum* (regla 18.3c(3)).

Til dæmis lendir upphafshögg leikmannsins á þar 3 holu inni í þéttum skógi og hann velur að leika *varabolta*. *Varaboltinn* hafnar nærri holunni og þess vegna vill leikmaðurinn ekki finna upphaflega boltann. Hann gengur því beint að *varaboltanum* til að halda leik áfram með honum. *Mótherji* leikmannsins eða annar leikmaður í *högg* telur að það myndi koma sér betur ef upphaflegi boltinn myndist svo hann hefur leit að honum.

Ef hann finnur upphaflega boltann áður en leikmaðurinn slær annað *högg* að *varaboltanum* verður leikmaðurinn að hætta með *varaboltann* og halda leik áfram með upphaflega boltanum. Hins vegar, ef leikmaðurinn slær annað *högg* að *varaboltanum* áður en upphaflegi boltinn finnst verður *varaboltinn í leik* því hann er nær holunni en áætluð staðsetning upphaflega boltans (regla 18.3c(2)).

Í *holukeppni*, ef *varabolti* leikmannsins var nær holunni en bolti *mótherjans* má *mótherjinn* afturkalla höggið og láta leikmanninn leika í rétttri röð (regla 6.4a). Hins vegar breytir afturköllun höggsins ekki stöðu upphaflega boltans sem er ekki lengur *í leik*.

18.3c(2)/3 Þegar skor með varabolta í holu verður skor á holunni

Svo fremi að upphaflegi boltinn hafi ekki þegar fundist innan vallar gildir skorið með *varaboltanum*, sem er *í holu*, sem skor leikmannsins á holunni þegar leikmaðurinn lyftir boltanum úr holunni. Í þessu tilfelli er litið svo á að það að lyfta boltanum úr holunni sé jafngilt því að slá *högg*.

Til dæmis getur teig *högg* leikmanns A á stuttri holu verið týnt svo hann leikur *varabolta* sem hafnar í holunni. Leikmaður A vill ekki leita að upphaflega boltanum en leikmaður B, *mótherji* leikmanns A eða annar leikmaður í *högg*, fer að leita að upphaflega boltanum.

Ef leikmaður B finnur upphaflega boltann áður en leikmaður A lyftir *varaboltanum* úr holunni verður leikmaður A að hætta með *varaboltann* og halda leik áfram með upphaflega boltanum. Ef leikmaður A lyftir boltanum úr holunni áður en leikmaður B finnur upphaflega boltann er skor leikmanns A á holunni þrjú högg.

18.3c(2)/4 Varabolti sem leikmaður hefur lyft verður að bolta í leik

Ef leikmaður lyftir *varabolta* sínum þegar það má ekki samkvæmt reglunum og *varaboltinn* verður síðar *í leik* fær leikmaðurinn eitt vítahögg samkvæmt reglu 9.4b (Víti fyrir að lyfta bolta eða valda því að hann hreyfist) og verður að *leggja* boltann *aftur*.

Til dæmis heldur leikmaður í *högg* að teig *högg* sitt kunni að vera týnt og því leikur hann *varabolta*. Leikmaðurinn finnur bolta sem hann heldur að sé upphaflegi boltinn, slær *högg* að honum og tekur upp *varaboltann*. Síðar uppgötvar hann að boltinn sem hann lék var ekki upphaflegi boltinn heldur *rangur bolti*. Leikmaðurinn heldur áfram leit að upphaflega boltanum en finnur hann ekki innan þriggja mínútna.

Þar sem *varaboltinn* varð að bolta í *leik* með fjarlægðarvíti þarf leikmaðurinn að leggja þann bolta aftur og fær eitt vítahögg samkvæmt reglu 9.4b. Leikmaðurinn fær einnig tvö vítahögg fyrir að leika *röngum bolta* (regla 6.3c). Næsta *högg* leikmannsins er sjöunda högg hans.

Ósláanlegur bolti

19.1 Leikmaður má taka ósláanlega lausn hvar sem er, nema innan vítasvæðis

19.2 Lausnarmöguleikar vegna ósláanlegs bolta á almenna svæðinu eða á flötinni

19.2a/1 Leikmaður má taka fjarlægðarlausn þótt síðasta högg hafi verið slegið nær holunni en þar sem ósláanlegur bolti liggur

Ef bolti stöðvast fjær holunni en staðurinn þar sem honum var leikið má samt taka fjarlægðarvíti.

Eftirfarandi eru dæmi um hvenær fjarlægðarvíti kann að vera tekið nær holunni:

- *Högg* leikmanns af *teignum* lendir í tré, endurkastast til baka og stöðvast aftan við *teiginn*. Leikmaðurinn má leika aftur af *teignum* gegn einu vítahöggi.
- Leikmaður þarf að pútta niður í móti. Hann púttar, boltinn rúllar út af *flötinni* og í slæma *legu* eða inn í *vítasvæði*. Leikmaðurinn má leika aftur af *flötinni* gegn einu vítahöggi.

19.2a/2 Fjarlægðarlausn eingöngu heimil frá stað þar sem síðasta högg var slegið

Sá möguleiki að taka *fjarlægðarlausn* vegna ósláanlegs bolta vísar einungis til síðasta *höggs* leikmannsins. Leikmaður má ekki fara til baka þangað sem næstsíðasta *höggið* eða fyrri *högg* voru slegin.

Ef hvorki *fjarlægðarlausnin* né aftur-á-línu lausnin eru fýsilegar er eini möguleiki leikmannsins að taka hliðarlausn nokkrum sinnum, gegn vítahöggi í hvert sinn, þar til boltinn er kominn á stað þar sem hann er sláanlegur.

19.2/1 Engin trygging fyrir að bolti verði sláanlegur eftir að lausn er tekin vegna ósláanlegs bolta

Þegar tekin er lausn vegna ósláanlegs bolta verður leikmaðurinn að sætta sig við niðurstöðuna, jafnvel þótt hún sé óhagstæð, svo sem þegar bolti er látinn falla og hann stöðvast á upphaflegum stað eða í slæmri *legu* innan *lausnarsvæðisins*.

- Þegar boltinn sem var látinn *falla* hefur stöðvast innan *lausnarsvæðisins* stendur leikmaðurinn frammi fyrir nýrri stöðu.
- Ef leikmaðurinn kemst að þeirri niðurstöðu að hann geti ekki (eða vilji ekki) leika boltanum þar sem hann liggur nú má hann taka lausn að nýju vegna ósláanlegs bolta, gegn viðbótar vítahöggi, og samkvæmt einhverjum mögulegra lausnarmöguleika í reglu 19.

19-2/2 Látu má bolta falla á hvaða svæði vallarins sem er þegar lausn er tekin vegna ósláanlegs bolta

Leikmaður má taka lausn með því að láta bolta *falla* innan *lausnarsvæðis* á hvaða *svæði vallarins* sem er, samkvæmt þeim möguleikum sem lausn vegna ósláanlegs bolta býður. Þar á meðal má taka lausn frá *almenna svæðinu* og láta bolta *falla* innan *glömpu* eða *vítasvæðis*, á *flötina*, innan *bannreits* eða á *rangri flöt*.

Hins vegar, ef leikmaðurinn velur að láta bolta *falla* inni í *bannreit* eða á *ranga flöt* verður leikmaðurinn síðan að taka viðeigandi lausn samkvæmt reglunum frá *bannreitnum* eða röngu *flötinni*.

Á sama hátt, ef leikmaður velur að láta bolta *falla* innan *vítasvæðis* og getur síðan ekki (eða vill ekki) leika boltanum þar sem hann liggur er eini möguleiki leikmannsins að taka frekari lausn gegn fjarlægðarvíti með því að leika þaðan sem síðasta högg var slegið. Ástæðan er eftirfarandi:

- Lausn vegna ósláanlegs bolta má ekki taka aftur vegna þess að slíka lausn má ekki taka þegar boltinn liggur innan *vítasvæðis*.
- Ekki má heldur taka lausn úr *vítasvæðinu* með aftur-á-línu lausn eða hliðarlausn vegna þess að boltinn skar ekki mörk *vítasvæðisins* áður en hann stöðvast þar og því er enginn viðmiðunarstaður og engin leið að áætla viðmiðunarstað til að taka slíkar lausnir.
- Við að taka *fjarlægðarlausn* fær leikmaðurinn annað vítahögg (til viðbótar vítahögginu við að taka lausn vegna ósláanlegs bolta).

19.2/3 Viðmiðunarstaður vegna fjarlægðarlausnar breytist ekki fyrr en högg er slegið

Viðmiðunarstaðurinn vegna *fjarlægðarlausnar* breytist ekki fyrr en leikmaðurinn slær annað *högg* að bolta sínum í *leik*, jafnvel þótt leikmaðurinn hafi látið bolta *falla* samkvæmt einhverri reglu.

Til dæmis tekur leikmaður lausn vegna ósláanlegs bolta og lætur bolta *falla* samkvæmt aftur-á-línu lausn eða hliðarlausn. Boltinn sem var látinn *falla* helst innan lausnarsvæðisins en rúllar á slæman stað þannig að leikmaðurinn ákveður að boltinn sé aftur ósláanlegur.

Gegn viðbótar vítahöggi má leikmaðurinn nota aftur-á-línu lausnina eða hliðarlausnina aftur. Hann getur líka valið að nota *fjarlægðarlausnina* og viðmiðunarstaðurinn er þá þar sem hann lék síðast, áður en boltinn varð ósláanlegur í fyrra skiptið. Þessi viðmiðunarstaður vegna *fjarlægðarlausnar* breytist ekki því leikmaðurinn sló ekki *högg* að boltanum eftir að hann var látinn *falla*.

Niðurstaðan hefði orðið önnur ef leikmaðurinn hefði slegið *högg* að boltanum sem var látinn *falla*, því sá staður hefði þá orðið nýr viðmiðunarstaður fyrir *fjarlægðarlausn*.

19.2/4 Leikmaður má taka vítalausa lausn ef hann lyftir bolta til að taka lausn vegna ósláanlegs bolta en uppgötvar áður en hann lætur bolta falla að boltinn var í grund í aðgerð

Ef leikmaður lyftir bolta sínum til að taka lausn vegna ósláanlegs bolta og uppgötvar síðan að boltinn var innan *grundar í aðgerð* eða annarra óeðlilegra vallaraðstæðna má leikmaðurinn samt taka vítalausa lausn samkvæmt reglu 16.1, svo fremi að hann hafi ekki sett boltann í *leik* samkvæmt reglu 19 vegna ósláanlegs bolta.

19.2/5 Leikmaður verður að finna boltann til að taka aftur-á-línu lausn eða hliðarlausn

Ekki má nota aftur-á-línu lausnina eða hliðarlausnina samkvæmt reglum 19.2 og 19.3 nema upphaflegi boltinn hafi fundist, því í báðum lausnunum er staðsetning upphaflega boltans notuð sem viðmiðunarstaður. Ef önnur hvor lausnaraðferðin er notuð til að taka lausn vegna ósláanlegs bolta og miðað er við bolta sem er ekki bolti leikmannsins er litið svo á að leikmaðurinn hafi tekið *fjarlægðarlausn*, því það er eina reglan sem nota má ef leikmaðurinn hefur ekki fundið upphaflegan bolta sinn.

Til dæmis finnur leikmaður flækingsbolta í slæmri *legu*. Fyrir mistök heldur leikmaðurinn að þetta sé sinn bolti, ákveður að taka hliðarlausn (regla 19.2c) skiptir um bolta og leikur honum. Þegar leikmaðurinn gengur áfram til að slá næsta *högg* finnur hann bolta sinn. Þar sem leikmaðurinn vissi ekki staðsetningu upphaflega boltans þegar hann setti skiptiboltann *í leik* er litið svo á að hann hafi tekið *fjarlægðarlausn* og á *röngum stað* (regla 14.7).

Í *holukeppni* tapar leikmaðurinn holunni fyrir að leika af *röngum stað*.

Í *höggleik* fær leikmaðurinn eitt högg í víti fyrir að taka *fjarlægðarlausn* (regla 18.1) og tvö vítahögg til viðbótar fyrir að gera það á *röngum stað*. Ef rangi staðurinn fól í sér *alvarlegt brot* 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 *skorkorti* sínu.

19.3 Lausnarmöguleikar vegna ósláanlegs bolta í glompu

REGLA

20

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

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

20.1b(2)/1 Ósk um úrskurð þarf að bera fram tímanlega

Leikmaður á rétt á að vita alltaf stöðu leiks síns eða hvort eitthvað álitamál bíður úrskurðar. Ósk um úrskurð þarf að bera fram tímanlega til að koma í veg fyrir að leikmaður reyni að beita vítum síðar í leiknum. Hvort úrskurður verður veittur fer eftir því hvenær leikmanninum urðu ljósar staðreyndir málsins (ekki hvenær hann vissi að um víti var að ræða) og hvenær óskin um úrskurð var borin fram.

Til dæmis lyftir leikmaður A bolta sínum á réttan hátt á fyrstu holu í *holukeppni* án dómara, til að athuga hvort boltinn sé skemmdur samkvæmt reglu 4.2c(1). Hann ákvarðar að boltinn sé skorinn og skiptir um bolta samkvæmt reglu 4.2c(2). Án vitneskju leikmanns A sér leikmaður B ástand upphaflega boltans. Leikmaður B er ósammála leikmanni A um að boltinn sé skemmdur. Leikmaður B nefnir það þó ekki við leikmann A heldur ákveður að líta fram hjá hugsanlegu reglubroti. Báðir leikmennirnir leika í *holu* og leika síðan frá næsta *teig*.

Eftir leik á lokaholunni vinnur leikmaður A leikinn með einni holu. Þegar leikmennirnir ganga af *flötinni*, þar sem *nefndin* er til staðar, skiptir leikmaður B um skoðun og segir leikmanni A að hann sé ósammála boltaskiptunum á fyrstu holu. Leikmaður B óskar eftir úrskurði *nefndarinnar*.

Nefndin ætti að ákveða að óskin um úrskurð hafi ekki verið lögð fram tímanlega þar sem leikmaður B vissi um staðreyndir málsins við leik á fyrstu holu og sló síðan *högg* á annarri holu (regla 20.1b(2)). Því ætti *nefndin* að ákveða að úrskurður verði ekki veittur.

Úrslit leiksins standa, þ.e. leikmaður A vinnur leikinn.

20.1b(2)/2 Ef úrskurðað er eftir lok síðustu holu leiksins en áður en úrslit leiksins eru endanleg getur það leitt til þess að leikmann haldi leiknum áfram

Ef leikmaður uppgötvar hugsanlegt brot *mótherja* síns á reglunum eftir að þeir töldu sig hafa lokið síðustu holu leiksins getur leikmaðurinn lagt fram ósk um úrskurð. Ef *mótherjinn* braut reglurnar getur leiðrétt staða leiksins leitt til þess að leikmennirnir þurfa að halda aftur út á völlinn og halda leiknum áfram.

Til dæmis:

- Í leik á milli leikmanns A og leikmanns B vinnur leikmaður B 5/4. Á leið þeirra til baka í golfskálann og áður en úrslit leiksins eru endanleg kemur í ljós að leikmaður B var með 15 kylfur í golfpókanum. Leikmaður A óskar eftir úrskurði og *nefndin* úrskurðar réttilega að óskin hafi verið lögð tímanlega fram. Leikmennirnir þurfa að halda aftur út á 15. holu og halda leiknum áfram. Staða leiksins er leiðrétt með því að draga tvær holur frá leikmanni B (regla 4.1b(4)) og leikmaður B er þá þrjár holur upp þegar fjórar holur eru eftir.

- Í leik á milli leikmanns A og leikmanns B vinnur leikmaður B 3/2. Á leið þeirra til baka í golfskálann uppgötvar leikmaður A að leikmaður B sló í sand í æfingasveiflu í *glompu* á 14. holu. Leikmaður B vann 14. holuna. Leikmaður A óskar eftir úrskurði og *nefndin* úrskurðar réttilega að ósk leikmanns A um úrskurð hafi verið lögð tímanlega fram. Leikmaður B tapaði 14. holunni þar sem hann tilkynnti leikmanni A ekki um vítið (regla 3.2d(2)). Leikmennirnir þurfa að halda aftur út á 17. holu og halda leiknum áfram. Þar sem leikstaðan er leiðrétt með því að breyta sigri leikmanns B á 14. holunni í tap er leikmaður B nú eina holu upp þegar tvær holur eru eftir.

20.1b(4)/1 Að ljúka holu með tveimur boltum er ekki leyft í holukeppni

Að leika tveimur boltum á einungis við í *högggleik* vegna þess að í *holukeppni* skipta upptakomur sem verða í leiknum eingöngu máli fyrir leikmennina sem eru í þeim leik og leikmennirnir í leiknum geta gætt eigin hagsmuna.

Hins vegar, ef leikmaður í *holukeppni* er óviss um hvernig eigi að fara að og lýkur leik á holu með tveimur boltum gildir skor upphaflega boltans alltaf ef leikmaðurinn og *mótherjinn* vísa málinu til *nefndarinnar* og *mótherjinn* hefur ekki mótmælt því að leikmaðurinn léki öðrum bolta.

Hins vegar, ef *mótherjinn* mótmælir því að leikmaðurinn leiki öðrum bolta og óskar tímanlega eftir úrskurði (regla 20.1b(2)) tapar leikmaðurinn holunni fyrir að leika *röngum bolta* í andstöðu við reglu 6.3c(1).

20.1c(3)/1 Víðalaust að leika bolta sem var ekki í leik þegar tveimur boltum er leikið

Þegar leikmaður í högggleik er óviss um hvað eigi að gera og ákveður að leika tveimur boltum er það víðalaust ef annar boltinn sem var leikið er upphaflegur bolti leikmannsins og ekki lengur í *leik*.

Til dæmis finnst bolti leikmanns ekki innan *vítasvæðis* eftir þriggja mínútna leit. Leikmaðurinn tekur þá lausn á réttan hátt úr *vítasvæðinu* samkvæmt reglu 17.1c og leikur skiptibolta. Þá finnst upphaflegi boltinn innan *vítasvæðisins*. Þar sem leikmaðurinn veit ekki hvað sé rétt að gera ákveður hann að leika upphaflega boltanum sem öðrum bolta áður en hann slær fleiri *högg* og velur að skorið með upphaflega boltanum gildi. Leikmaðurinn leikur í *holu* með báðum boltum.

Boltinn sem var leikið samkvæmt reglu 17.1c varð að bolta í leik og skorið með þeim bolta er skor leikmannsins á holunni. Skorið með upphaflega boltanum getur ekki gilt því upphaflegi boltinn var ekki lengur í *leik*. Hins vegar fær leikmaðurinn ekki víti fyrir að leika upphaflega boltanum sem öðrum bolta.

20.1c(3)/2 Leikmaður þarf að ákveða að leika tveimur boltum áður en næsta högg er slegið

Regla 20.1c(3) krefst að leikmaður ákveðið að leika tveimur boltum áður en hann slær högg, til að ákvörðunin um að leika tveimur boltum eða hvor boltinn eigi að gilda litist ekki af högginu sem var verið að leika. Að láta bolta *falla* er ekki jafngilt því að slá *högg*.

Eftirfarandi eru dæmi um hvernig þessari kröfu er fylgt:

- Bolti leikmanns stöðvast á malbikuðum göngustíg á almenna svæðinu. Þegar leikmaðurinn tekur lausn lyftir hann boltanum, lætur boltann *falla* utan réttis *lausnarsvæðis* og leikur honum. *Ritari* leikmannsins segist hafa efasemdir um hvar boltinn var látinn *falla* og bendir leikmanninum á að hann kunni að hafa leikið af *röngum stað*.

Þar sem leikmaðurinn er óviss um hvað hann eigi að gera vill hann ljúka holunni með tveimur boltum. Hins vegar er of seint að beita reglu 20.1c(3) því leikmaðurinn hefur þegar slegið *högg* og því verður hann að bæta *almenna vítinu* við skor sitt fyrir að leika

af *röngum stað* (regla 14.7). Ef leikmaðurinn heldur að þetta geti verið *alvarlegt brot* á að leika frá *röngum stað* ætti hann að leika öðrum bolta samkvæmt reglu 14.7 til að forðast hugsanlega frávísun.

Ef *ritari* leikmannsins hafði uppi efasemdir um hvar boltinn var látinn *falla* áður en leikmaðurinn sló *högg* að boltanum og leikmaðurinn var þá óviss um hvað hann ætti að gera hefði hann getað lokið holunni með tveimur boltum samkvæmt reglu 20.1c(3).

Bolti leikmanns liggur innan *vítasvæðis* sem er skilgreint með rauðum stikum. Ein stikanna truflar fyrirhugaða sveiflu leikmannsins og leikmaðurinn er óviss um hvort hann megji fjarlægja stikuna. Leikmaðurinn slær næsta *högg* án þess að fjarlægja stikuna. Þá ákveður leikmaðurinn að leika öðrum bolta eftir að hafa fjarlægt stikuna og fá úrskurð frá *nefndinni*. *Nefndin* ætti að úrskurða að skorið með upphaflega boltanum gildi því óvissan skapaðist þegar boltinn lá innan *vítasvæðisins* og truflun var vegna stikunnar. Leikmaðurinn hefði þurft að taka ákvörðun um að leika tveimur boltum áður en hann sló *högg* að upphaflega boltanum.

20.1c(3)/3 Leikmaður má lyfta upphaflegum bolta og láta hann falla, leggja hann eða leggja hann aftur þegar tveimur boltum er leikið

Regla 20.1c(3) krefst þess ekki að upphaflega boltanum sé leikið þar sem hann liggur. Yfirleitt er upphaflega boltanum leikið þar sem hann liggur og annar bolti settur *í leik* samkvæmt viðeigandi reglu. Hins vegar er einnig heimilt að setja upphaflega boltann *í leik* samkvæmt viðkomandi reglu.

Til dæmis, ef leikmaður er óviss um hvort bolti hans liggi í *óeðlilegum vallaraðstæðum* á *almenna svæðinu* getur hann ákveðið að leika tveimur boltum. Leikmaðurinn getur þá tekið lausn samkvæmt reglu 16.1b (Lausn frá óeðlilegum vallaraðstæðum) með því að lyfta upphaflega boltanum, láta hann *falla* og leika honum. Síðan getur leikmaðurinn lagt annan bolta þar sem upphaflegi boltinn lá á óvissa staðnum og leikið honum þaðan.

Í slíkum tilvikum þarf leikmaðurinn ekki að *merkja* staðsetningu upphaflega boltans áður en hann lyftir honum, þótt mælt sé með því.

20.1c(3)/4 Skylda leikmannsins til að ljúka holu með öðrum bolta eftir að hafa tilkynnt að hann ætli að leika öðrum bolta og til að velja hvor boltinn eigi að gilda

Eftir að leikmaður hefur tilkynnt að hann ætli að leika tveimur boltum samkvæmt reglu 20.1c(3) og hefur annaðhvort sett bolta *í leik* eða slegið *högg* að öðrum boltanna er leikmaðurinn bundinn við ferlið í reglu 20.1c(3). Ef leikmaðurinn leikur ekki öðrum hvorum boltanum eða leikur honum ekki *í holu* og það er boltinn sem *nefndin* myndi ákvarða að ætti að gilda fengi leikmaðurinn frávísun fyrir að leika ekki *í holu* (regla 3.3c - Ekki leikið í holu). Hins vegar er það vítalaut þótt leikmaðurinn leiki ekki *í holu* þeim bolta sem ekki mun gilda.

Til dæmis liggur bolti leikmanns í hjólförum. Leikmanninum finnst að merkja hefði átt svæðið sem *grund í aðgerð*. Hann ákveður að leika tveimur boltum og tilkynnir að hann vilji að seinni boltinn gildi. Leikmaðurinn slær síðan *högg* að upphaflega boltanum úr hjólförum. Eftir að hafa séð hvernig það *högg* heppnaðist ákveður leikmaðurinn að leika ekki öðrum bolta. Í lok *umferðarinnar* tilkynnir leikmaðurinn málið til *nefndarinnar*.

Ef *nefndin* ákvarðar að hjólförin séu *grund í aðgerð* fær leikmaðurinn frávísun fyrir að hafa ekki leikið seinni boltanum *í holu* (regla 3.3c).

Hins vegar, ef *nefndin* ákvarðar að hjólförin séu ekki *grund í aðgerð* gildir skor leikmannsins með upphaflega boltanum og hann fær ekki víti fyrir að leika ekki öðrum bolta.

Niðurstaðan yrði sú sama ef leikmaður leikur eitt eða fleiri *högg* að öðrum bolta en tekur hann svo upp áður en hann lýkur holunni.

20.1c(3)/5 Nota verður varabolta sem annan bolta ef óvissa er fyrir hendi

Pótt regla 20.1c(3) segi að annar bolti samkvæmt þessari reglu sé ekki sama og *varabolti* samkvæmt reglu 18.3 (*varabolti*) á hið andstæða ekki við. Þegar leikmaður ákveður að leika tveimur boltum eftir að hafa leikið *varabolta* og er óviss um hvort upphaflegi boltinn sé *út af* eða *týndur* utan vítasvæðis verður leikmaðurinn að meðhöndla *varaboltann* sem annan bolta.

Eftirfarandi eru dæmi um að leikmaður megi nota *varaboltann* sem annan bolta:

- Leikmaðurinn er óviss hvort upphaflegur bolti hans er *út af* svo hann lýkur holunni með upphaflega boltanum og *varaboltanum*.
- Leikmaður veit eða er nánast öruggur um að upphaflegur bolti hans, sem hefur ekki fundist, er í *óeðlilegum vallaraðstæðum* en veit ekki hvað hann á að gera. Því lýkur hann holunni með *varaboltanum* og öðrum bolta þar sem hann tekur lausn samkvæmt reglu 16.1e.

20.1c(3)/6 Leikmaður má leika einum bolta samkvæmt tveimur ólíkum reglum

Þegar leikmaður er óviss um rétta aðferð samkvæmt reglunum er mælt með að hann leiki tveimur boltum samkvæmt reglu 20.1c(3). Hins vegar er ekkert sem hindrar leikmanninn í að leika einum bolta samkvæmt tveimur ólíkum reglum og óska svo eftir úrskurði áður en hann skilar *skorkorti* sínu.

Til dæmis stöðvast bolti leikmanns á stað þar sem boltinn er ósláanlegur. Svæðið er ómerkt en leikmanninum finnst að það ætti að vera *grund í aðgerð*. Óviss um hvað hann eigi að gera og tilbúinn til að fá eitt vítahögg ef svæðið er ekki *grund í aðgerð* ákveður leikmaðurinn að leika einum bolta og láta hann *falla á lausnarsvæði* sem ákvarðast af reglunni um *grund í aðgerð* (regla 16.1) en um leið, gegn einu vítahöggi, innan *lausnarsvæðisins* sem ákvarðast af reglunni um ósláanlegan bolta (regla 19.2).

Ef *nefndin* úrskurðar að svæðið sé *grund í aðgerð* fær leikmaðurinn ekki víti fyrir að dæma boltann ósláanlegan. Ef *nefndin* úrskurðar að svæðið sé ekki *grund í aðgerð* fær leikmaðurinn eitt vítahögg fyrir lausn vegna ósláanlegs bolta.

Ef leikmaðurinn notaði framangreinda aðferð og boltinn stöðvaðist á stað þar sem truflun er vegna aðstæðnanna (þarf þá að láta boltann *falla* aftur samkvæmt reglu 16.1 en ekki samkvæmt reglu 19.2) ætti leikmaðurinn að fá aðstoð *nefndarinnar* eða leika tveimur boltum samkvæmt reglu 20.1c(3).

20.2 Úrskurðir vegna álitamála um reglurnar

Önnur form höggleiks og holukeppni einstaklinga

21.1 Stableford

21.2 Hámarksskor

21.3 Par/skolli

21.4 Príleikur holukeppni

21.4/1 Í príleik holukeppni er hver leikmaður að leika tvo aðskilda leiki

Í *príleik holukeppni* er hver leikmaður er að leika tvo sjálfstæða leiki og því geta komið upp aðstæður sem hafa áhrif á annan leikinn en ekki hinn.

Til dæmis gefur leikmaður A leikmanni B næsta *högg*, holu eða leikinn. Gjöfin hefur engin áhrif á leikinn milli leikmanns A og leikmanns C eða á leikinn milli leikmanns B og leikmanns C.

21.5 Önnur form golfleiks

21.5/1 Leikmaður má leika í mörgum afbrigðum höggleiks á sama tíma

Leikmaður má keppa samtímis í mörgum afbrigðum *höggleikskeppna*, svo sem venjulegum *höggleik*, *Stableford*, *hámarksskori* og *pari/skolla*.

Fjórmenningur (einnig þekkt sem slegið til skiptis)

22.1 Yfirlit um fjórmenning

22.2 Hvor samherji má koma fram fyrir liðið

22.3 Samherjar verða að slá til skiptis

22.3/1 Ef leikið er aftur af teig í blönduðum fjórmenningi verður að leika af sama teig

Í blönduðum *fjórmenningi* þar sem karlar og konur leika af ólíkum *teigum*, til dæmis ef karl leikur frá grænum teig og slær bolta sinn *út af*, verður konan að slá næsta *högg* af græna *teignum*.

22.3/2 Að ákvarða hvor boltinn er í leik þegar báðir samherjar í fjórmenningi slá af sama teig

Ef bæði leikmaðurinn og *samherji* hans slá fyrir mistök báðir frá sama *teignum* verður að ákvarða hvor átti að leika.

Til dæmi eru leikmenn A og B *samherjar* í liði A-B. Leikmaður A slær fyrst af *teig* og leikmaður B slær síðan líka af sama *teig*.

- Ef leikmaður A átti að leika er bolti leikmanns B bolti liðsins í *leik* gegn fjarlægðarvíti (regla 18.1). Liðið er komið með þrjú högg (þar með talið eitt vítahögg) og leikmaður A á að slá næst.
- Ef leikmaður B átti að leika tapar liðið holunni í *holukeppni* eða fær tvö vítahögg í *högggleik* fyrir að leika í rangri röð, fyrst leikmaður A lék fyrst. Í *högggleik* er bolti leikmanns B bolti liðsins í *leik*. Liðið er komið með þrjú högg (þar með talin tvö vítahögg) og leikmaður A á að leika næst.

22.3/3 Leikmaður má ekki vísitandi slá vindhögg svo að samherji hans slái næst

Leikmaður má ekki breyta leikröðinni með því að slá vísitandi vindhögg að boltanum. „Högg“ er hreyfing kylfunnar fram á við í þeim tilgangi að hitta boltann. Ef leikmaðurinn sló vísitandi vindhögg hefur hann því ekki slegið *högg* og hann á að leika næstur.

Til dæmis eru leikmenn A og B *samherjar* í liði A-B. Ef leikmaður A slær vísitandi vindhögg svo að leikmaður B geti slegið næsta *högg* hefur leikmaður A ekki slegið *högg* því hann ætlaði sér ekki að hitta boltann. Ef leikmaður B slær boltann næstur fær *liðið* A-B *almenna vítið* því leikmaður B lék í rangri röð þar sem leikmaður A átti að leika næstur.

Hins vegar, ef leikmaður A slær vindhögg af slysi, en ætlaði að hitta boltann, hefur hann slegið *högg* og leikmaður B á að slá næstur.

22.3/4 Hvað gera á þegar rangur samherji slær varabolta

Ef lið ákveður að leika *varabolta* verður honum að vera leikið af þeim *samherja* sem átti að slá næsta *högg liðsins*.

Til dæmis eru leikmenn A og B *samherjar* í liði A-B. Leikmaður A leikur bolta sínum og vafi er um hvort boltinn sé *út afeða týndur* utan *vítasvæðis*. Ef liðið ákveður að leika *varabolta* verður leikmaður B að slá *varaboltann*. Ef leikmaður A leikur *varaboltanum* fyrir slysni er það vítalaust ef upphaflegi boltinn finnst og *varaboltinn* verður ekki að bolta *í leik*.

Hins vegar, ef upphaflegi boltinn er *týndur* og *varaboltinn* verður að bolta *í leik* tapar liðið holunni í *holukeppni* eða fær tvö vítahögg í *högggleik* fyrir að leika í rangri röð, því leikmaður A lék *varaboltanum*. Í *högggleik* verður að hætta með *varaboltann* og leikmaður B verður að fara á staðinn þar sem A sló síðasta *högg* að upphaflega boltanum og setja bolta þar *í leik* (regla 18.2b).

22.4 Að hefja umferðina

22.5 Samherjar mega deila kylfum

22.6 Takmarkanir á að leikmaður standi aftan við samherja þegar högg er slegið

23.1 Yfirlit um fjórleik

23.2 Skor í fjórleik

23.2a/1 Úrslit holu þegar engum bolta er leikið í holu á réttan hátt

Ef enginn leikmaður lýkur holu í *fjórleik holukeppni* vinnur það lið holuna sem síðast tók upp bolta sinn eða fékk síðast frávísun á holunni.

Til dæmis er liðið A-B að leika gegn liði C-D í *fjórleik holukeppni*. Á einni holunni leikur leikmaður A bolta leikmanns C fyrir mistök og leikmaður C leikur bolta leikmanns A. Báðir leika í *holu* með bolta hins. Leikmaður B og leikmaður D slá báðir inn í *vítasvæði* og taka upp bolta sína. Við leik á næstu holu uppgötva leikmaður A og leikmaður C að þeir hafa leikið *röngum bolta* á síðustu holu.

Þá úrskurðast að leikmaður A og leikmaður C fá frávísun á síðustu holu. Ef leikmaður B tók sinn bolta upp á undan leikmanni D vinnur liðið C-D holuna og ef leikmaður D tók sinn bolta upp á undan leikmanni B vinnur liðið A-B holuna. Ef ekki er hægt að ákvarða hvor leikmaðurinn tók sinn bolta upp fyrst ætti *nefndin* að úrskurða að holan hafi endað jöfn.

23.2b/1 Skor á holu verður að vera skráð á réttan samherja

Í *fjórleik högggleiks* þurfa *samherjarnir* að skila *skorkorti* með réttu skori á holum og sem tengjast réttum *samherja*. Eftirfarandi eru dæmi um skor í *fjórleik* m.t.t. hvernig skorkortið er fyllt út og því skilað af liði A-B:

Í forgjafarkeppni leika bæði leikmaður A og leikmaður B í *holu* á fjórum höggum á tiltekinni holu þar sem leikmaður B fékk forgjafarhögg en ekki leikmaður A. *Rítarinn* skráði brúttóskorið 4 hjá leikmanni A, ekkert brúttóskor hjá leikmanni B og nettóskor liðsins sem 3. *Skorkortinu* var skilað þannig til *nefndarinnar*. Niðurstaðan er að skorið 4 hjá leikmanni A er skor liðsins á holunni. *Nefndin* er sá aðili sem einn ber ábyrgð á að beita forgjafarhöggum. Skor liðsins er 4 eins og það er merkt leikmanni A. Skráning *ritarans* á nettóskorinu 3 skiptir ekki máli.

Á tiltekinni holu tekur leikmaður A bolta sinn upp og leikmaður B leikur í *holu* á 5 höggum. *Rítarinn* skráir skorið 6 hjá leikmanni A og skorið 5 hjá leikmanni B. *Skorkortinu* er skilað þannig. Þetta er vítalaut því skorið sem gildir fyrir liðið á holunni er rétt skráð.

Á tiltekinni holu tekur leikmaður A bolta sinn upp og leikmaður B leikur í *holu* á 4 höggum. Af slysn skráir *ritarinn* skorið 4 hjá leikmanni A og ekkert skor hjá leikmanni B. *Skorkortinu* er skilað þannig. Niðurstaðan er að liðið fær frávísun því skor liðsins á þessari holu er merkt leikmanni A en leikmaður A lauk ekki leik á holunni.

23.2b/2 Beiting undantekningar við reglu 3.3b(3) þegar röngu skorkorti er skilað

Eftirfarandi dæmi sýna hvernig beita á reglum 3.3b(3) (Rangt skor á holu) og 23.2b. Í öllum dæmunum skilar liðið A-B *skorkorti* með röngu skori á holu og mistökin uppgötvast eftir að *skorkortinu* er skilað, en áður en keppninni er lokið.

- Leikmaður A skilar skorinu 4 og leikmaður B skorinu 5. Leikmaður A snerti sand í glompu með kylfu í aftursveiflu fyrir högg og vissi af vítinu fyrir brot á reglu 12.2b(1) (Takmarkanir á að snerta sand í glompu) áður en hann skilaði skorkortinu, en sleppti vítinu á skorkorti sínu. Undantekningin við reglu 3.3b(3) á ekki við, því leikmaður A vissi af vítinu og liðið fær frávísun samkvæmt reglu 23.2b.
- Leikmaður A skilar skorinu 4 og leikmaður B skorinu 5. Leikmaður A braut reglu 12.2b(1) með því að snerta sand í æfingasveiflu í glompu en hvorugur samherjanna gerði sér grein fyrir vítinu áður en skorkortinu var skilað. Undantekningin við reglu 3.3b(3) á við. Þar sem skor leikmanns A gildir fyrir liðið á holunni verður nefndin að beita almenna vítinu á skor leikmanns A á holunni, fyrir brot á reglu 12.2b(1). Skor liðsins á holunni er því 6. Reglurnar heimila liðinu því aðeins að láta skor leikmanns B gilda ef skor beggja samherjanna var það sama á holunni (regla 23.2b(2)).
- Leikmaður A skilar skorinu 4 og leikmaður B skorinu 6. Leikmaður A hreyfði bolta sinn þegar hann fjarlægði lausung og braut þar með reglu 15.1b. Leikmaður A lagði boltann aftur en vissi ekki af vítahögginu. Leikmaður B varð vitni að þessu og vissi af vítinu. Skorkortinu er skilað með skorinu 4 fyrir leikmann A og 6 fyrir leikmann B. Skor leikmanns A hefði átt að vera 5, með vítahögginu. Undantekningin við reglu 3.3b(3) á ekki við því leikmaður B vissi af atvikinu og vítinu sem hefði átt að vera innifalið í skori leikmanns A. Liðið fær frávísun samkvæmt reglu 23.2b.
- Leikmenn A og B skila báðir skorinu 4. Leikmaður A lyfti bolta sínum til að þekkja hann á almenna svæðinu en óþarft var að lyfta boltanum til að þekkja hann. Hvorki leikmaður A né leikmaður B gerðu sér grein fyrir vítinu fyrir brot á reglu 7.3 áður en skorkortinu var skilað. Þar sem bæði skorin eru eins á skorkortinu má nefndin velja hvort skorið sem er. Ef nefndin hafði valið skor leikmanns A, sem síðar kom í ljós að var rangt, mun nefndin velja skor leikmanns B, sem er rétt, og þetta er vítalaut fyrir liðið.

23.3 Hvenær umferð hefst og lýkur. Hvenær holu lýkur

23.4 Annar eða báðir samherjar mega koma fram fyrir hönd liðsins

23.4/1 Að ákvarða forgjafarhögg í holukeppni ef annar leikmaðurinn getur ekki keppt

Ef, í fjórleik *holukeppni* með forgjöf, leikmaðurinn með lægstu forgjöfina getur ekki leikið er ekki litið fram hjá honum, að því gefnu að hann muni hugsanlega hefja leik fyrir liðið á milli leiks tveggja hola. Það merkir í *holukeppni* áður en einhver leikmaður úr öðru hvoru liði hefur hafið leik á holu.

Forgjafarhögginn eru reiknuð eins og allir fjórir leikmennirnir væru viðstaddir. Ef röng forgjöf er gefin upp fyrir leikmanninn sem er fjarverandi gildir regla 3.2c(1) (Að ákvarða forgjöf).

23.5 Athafnir leikmanns sem hafa áhrif á leik samherja

23.6 Leikröð liðs

23.6/1 Að fyrirgera rétti sínum til að leika í þeirri röð sem lið telur best

Ef lið í *fjórleik holukeppni* segir eða gefur í skyn að sá leikmaður liðsins sem á boltann sem er lengst frá holunni muni ekki ljúka holunni hefur sá leikmaður fyrirgert rétti sínum til að ljúka holunni og liðið má ekki breyta þeirri ákvörðun eftir að *mótherjinn* hefur leikið.

Til dæmis er lið A-B að leika gegn liði C-D í *fjórleik holukeppni*. Allir boltarnir fjórir eru á *flötinni*, leikmenn A, B og D hafa slegið tvö *högg* en leikmaður C fjögur. Boltar leikmanns A og leikmanns C eru um tíu fet frá holunni, bolti B tvö fet frá holunni og bolti leikmanns D þrjú fet frá holunni. Leikmaður C tekur sinn bolta upp. Leikmaður A leggur til að leikmenn B og D leiki.

Eftir að leikmaður D hefur leikið hefur leikmaður A fyrirgert rétti sínum til að leika og skor hans getur ekki gilt fyrir liðið (t.d. ef leikmaður B missir sitt þútt). Niðurstaðan yrði önnur ef leikmaður B hefði verið lengra frá holunni en leikmaður D. Ef leikmaður B þúttar fyrst og missir þúttið hefði leikmaður A enn rétt á að ljúka holunni ef hann leikur áður en leikmaður D leikur.

23.6/2 Samherjar mega ekki tefja leik um of þegar þeir leika í þeirri röð sem hentar þeim best

Eftirfarandi eru dæmi um aðstæður þar sem *samherjar liðs* A-B leika í þeirri röð sem þeir telja best en kunna að fá víti samkvæmt reglu 5.6a fyrir óhæfilega töf:

- Teighögg leikmanns A á þar 3 holu, sem leika þarf yfir *vítasvæði*, stöðvast innan *vítasvæðisins* en teighögg leikmanns B stöðvast á *flötinni*. Liðið fer að *flötinni* án þess að leikmaður A leiki bolta samkvæmt reglunni um *vítasvæði*. Leikmaður B þúttar fjórum sinnum áður en hann lýkur holunni. Leikmaður A ákveður þá að yfirgefa *flötina*, fara aftur á *teiginn* og setja annan bolta í leik.
- Eftir teighögginn er bolti leikmanns A 200 metra frá holunni og bolti leikmanns B er 220 metra frá holunni. Leikmaður A slær annað *högg* sitt áður en leikmaður B slær. Bolti leikmanns A stöðvast 30 metra frá holunni og liðið ákveður að láta leikmann A ganga að sínum bolta og leika þriðja *högg* sitt.

23.6/3 Hvenær mótherji getur afturkallað högg liðs í holukeppni

Þegar báðir leikmenn liðs leika utan *teigsins* í *fjórleik holukeppni* má einungis afturkalla síðara *höggið* samkvæmt reglu 6.1b.

Til dæmis leikur lið A-B gegn liði C-D í *fjórleik holukeppni*. Ef leikmenn A og B leika báðir utan *teigsins*, fyrst leikmaður A og síðan leikmaður B getur lið C-D afturkallað *högg* leikmanns B en ekki *högg* leikmanns A.

Regla 6.1b krefst þess að afturköllun höggsins sé gerð strax. Þetta á líka við ef bæði leikmaður A og leikmaður B léku þegar annaðhvort leikmaður C eða leikmaður D áttu að leika á holunni.

23.7 Samherjar mega deila kylfum

23.7/1 Samherjar mega halda áfram að gefa ráð og samnýta kylfur eftir að samhliða leikjum er lokið

Þegar *fjórleikur* og tvímenningur er leikinn samhliða í *holukeppni* eru leikmenn liðs ekki lengur *samherjar* þegar *fjórleiknum* lýkur. Hins vegar mega leikmennirnir sem voru *samherjar* halda áfram að gefa hvor öðrum ráð og samnýta kylfur það sem eftir er beggja tvímenninganna.

Til dæmis er lið A-B að leika gegn liði C-D í *fjórleik holukeppni* og samtímis er leikin tvímenningur þar sem leikmaður A leikur gegn leikmanni C og leikmaður B gegn leikmanni D. Báðir leikirnir eru 18 holur. Leikmenn A og B samnýta 14 kylfur sem leikmaður A kom með. Ef *fjórleiknum* lýkur á 16. holu en báðir tvímenningarnir eru jafnir mega leikmenn A og B halda áfram að nota kylfurnar sem þeir völdu til leiks (samnýttu kylfurnar) og gefa hvorum öðrum ráð, þrátt fyrir að leikmaður A og leikmaður B séu ekki lengur *samherjar*.

23.8 Takmarkanir á að leikmaður standi aftan við samherja þegar högg er slegið

23.8/1 Beiting vítis ef leikmaður stendur á eða nærri framlengingu leiklínunnar aftan við samherja

Ef leikmaður í fjórleik stendur á eða nærri framlengingu leiklínunnar aftan við samherja sinn, í andstöðu við annaðhvort reglu 10.2b(4) eða 23.8 fer beiting vítis eftir því hver var ástæðan þess að leikmaðurinn stóð þarna og, ef um víti er að ræða, hvort annaðhvort leikmaðurinn eða samherjinn högnuðust á brotinu.

Dæmi:

- Leikmaðurinn fær almenna vítið samkvæmt reglu 23.8 ef hann stendur á eða nærri framlengingu leiklínunnar til að aðstoða sjálfan sig við næsta högg sitt (til dæmis til að átta sig á broti fyrir næsta þútt sitt, út frá því hvernig bolti samherjans mun rúlla).
- Samherjinn fær almenna vítið samkvæmt reglu 10.2b(4) ef leikmaðurinn stóð á takmarkaða svæðinu til að stilla samherjanum upp fyrir næsta högg samherjans og samherjinn sló höggið án þess að báðir leikmennirnir stæðu fyrst upp úr stöðum sínum.
- Ef leikmaðurinn stóð á takmarkaða svæðinu til að stilla samherjanum upp fyrir næsta högg samherjans og sá um leið hvernig næsta högg leikmannsins kynni að brotna á flötinni fá báðir, leikmaðurinn og samherjinn, almenna vítið. Ástæðan er sú að brot samherjans á reglu 10.2b(4) aðstoðaði leikmanninn og því fengi leikmaðurinn sama víti (sjá reglu 23.9a(2)). (Nýtt)

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

23.9a(2)/1 Dæmi um að brot leikmanns aðstoðar við leik samherja

Ef brot leikmanns í *fjórleik* aðstoðar við leik *samherja* hans fær *samherjinn* sama víti. Þetta gildir bæði í *holukeppni* og *höggleik*.

Eftirfarandi eru dæmi þar sem báðir *samherjar* liðs A-B fá sama víti:

- Lið A-B leikur gegn liði C-D. Bolti leikmanns B er nærri holunni og getur hugsanlega stöðvað þútt leikmanns A. Leikmaður C vill að leikmaður B merki staðsetningu bolta síns og lyfti honum. Leikmaður B neitar að lyfta boltanum og leikmaður A þúttar, samhliða því að bolti leikmanns B aðstoðar hann við miðun. Leikmaður B fær *almenna vítið* samkvæmt reglu 15.3a (Bolti á *flötinni* aðstoðar við leik) fyrir að lyfta ekki boltanum sem getur aðstoðað við leik og, þar sem brotið aðstoðaði leikmann A, fær leikmaður A einnig *almenna vítið*.

Bolti leikmanns A er *út af* og leikmaður A ákveður að ljúka ekki holunni. Bolti leikmanns B er í svipaðri fjarlægð frá holunni. Leikmaður A lætur bolta *falla* nærri bolta leikmanns B og leikur honum á *flötina* og aðstoðar þannig B. Þar sem holunni er ekki lokið og úrslit holunnar liggja ekki fyrir telst áframhaldandi leikur A vera æfing, í

andstöðu við reglu 5.5a (Æfingahögg við leik holu). Þar sem æfing leikmanns A aðstoðaði leikmann B fær leikmaður B einnig almenna vítið.

23.9a(2)/2 Dæmi um að brot leikmanns komi niður á leik mótherja

Ef brot leikmanns í *fjórleik holukeppni* kemur niður á leik *mótherjans* fær *samherji* leikmannsins sama víti.

Til dæmis er lið A-B að leika gegn liði C-D í *fjórleik holukeppni*. Leikmaður A gefur upp rangan höggafjölda sinn við annaðhvort leikmann C eða leikmann D en allir leikmennirnir fjórir geta enn unnið holuna. Lið C-D skipuleggur leik sinn út frá þessum upplýsingum og annar þeirra slær högg.

Leikmaður A fær *almenna vítið* samkvæmt reglu 3.2d(1) (Að upplýsa *mótherja* um höggafjölda) fyrir að upplýsa ekki um réttan höggafjölda. Leikmaður B fær sama víti því brotið kom niður á leik *mótherjanna*. Því tapar liðið A-B holunni.

23.9a(2)/3 Að gefa upp rangan höggafjölda eða upplýsa mótherja ekki um víti telst aldrei skaða mótherjann þegar leikmaður er ekki í baráttu um holuna

Þegar leikmaður í *fjórleik holukeppni* er ekki lengur í baráttu á holu og hann gefur annaðhvort upp rangan höggafjölda eða upplýsir *mótherja* ekki um víti telst það aldrei skaða *mótherjann* því skor leikmannsins á holunni mun ekki skipta máli í leiknum.

Til dæmis, lið A-B leikur gegn liði C-D í *fjórleik holukeppni*. Leikmaður A fær eitt vítahögg en segir mótherjunum ekki frá því. Ef leikmaður B leikur síðan í holu áður en C eða D slá högg eða gera eitthvað sambærilegt og skor B er lægra en skor A gæti hafa fengið án vísins er lítið svo á að A sé ekki í baráttu um holuna og einungis leikmaður A fær frávísun á holunni samkvæmt reglu 3.2d.

24.1 Yfirlit um sveitakeppnir**24.2 Keppnisiskilmálar í sveitakeppnum****24.3 Liðsstjóri****24.4 Leyfilegar ráðleggingar í sveitakeppnum****24.4/1 - Nefndin getur sett takmarkanir vegna liðsstjóra og ráðgjafa**

Nefndin má setja staðarreglu um hverjir megi vera liðsstjórar eða ráðgjafar og má einnig setja skorður við atferli liðsstjóra og ráðgjafa:

Eftirfarandi eru dæmi um slíkar skorður:

- Að leyfa einungis áhugakylfingi að vera liðsstjóri og/eða ráðgjafi.
- Ákveða að liðsstjórar og/eða ráðgjafar megi ekki stíga inn á flatir.
- Að ráð megi bara gefa beint við leikmann en ekki í gegnum talstöð, síma eða á annan rafrænan hátt.

REGLA**25**

Breytingar vegna fatlaðra leikmanna

25.1 Yfirlit

25.2 Breytingar vegna blindra leikmanna

25.3 Breytingar vegna aflimaðra leikmanna

25.4 Breytingar vegna leikmanna sem nota aðstoðartæki við hreyfingu

25.5 Breytingar vegna leikmanna með þroskahömlun

25.6 Almenn ákvæði vegna allra tegunda fötlunar

Skilgreiningar

Óeðlilegar vallaraðstæður

Ráðlegging

Ráðlegging/1 - Munnlegar athugasemdir og athafnir sem eru ráð

Eftirfarandi eru dæmi um athugasemdir eða athafnir sem teljast *ráðlegging* og eru óleyfilegar:

- Leikmaður talar um kylfuval og ætlar öðrum kylfingi sem á eftir að slá svipað *högg* að heyra það.
- Í *höggleið* einstaklinga sýnir leikmaður A, sem hafði nýlega leikið í *holu* á 7. holu, leikmanni B, en bolti hans var rétt utan *flatarinnar*, hvernig best er að slá næsta *högg*. Þar sem leikmaður B hefur ekki lokið holunni fær leikmaður A víti á 7. holu. Ef báðir höfðu lokið leik á 7. holu fær leikmaður A vítið á 8. holu.
- Bolti leikmanns liggur illa og leikmaðurinn veltir fyrir sér hvað hann eigi að gera. Annar leikmaður segir: „Þú getur alls ekki slegið boltann. Ef ég væri þú myndi ég dæma hann ósláanlegan.“ Þessi athugasemd er *ráðlegging* því hún gæti haft áhrif hvernig leikmaðurinn ákveður að leika á holunni.

Ráðlegging/2 - Sumar munnlegar athugasemdir og athafnir eru ekki ráð

Eftirfarandi eru dæmi um athugasemdir eða athafnir sem eru ekki *ráðlegging*:

- Við leik á 6. holu spyr leikmaður annan leikmann hvaða kylfu hann hafi notað á 4. holu sem er þar 3 hola af svipaðri lengd.
- Leikmaður slær annað *högg* sem stöðvast á *flötinni*. Annar leikmaður gerir það sama. Fyrri leikmaðurinn spyr þá seinni leikmanninn hvaða kylfu hann hafi notað fyrir annað *höggið*.
- Eftir að hafa slegið *högg* segir leikmaður „Ég hefði átt að nota 5 járn“ við annan leikmann í ráshópnum sem á eftir að slá inn á *flötina*. Þetta var ekki sagt í þeim tilgangi að hafa áhrif á leik hins leikmannsins.
- Leikmaður horfir ofan í golfpoka annars leikmanns til að sjá hvaða kylfu hann notaði við síðasta *högg*, án þess að snerta eða hreyfa neitt.
- Þegar leikmaður skoðar púttlínu sína biður hann *kylfubera* annars leikmanns um *ráðleggingu*, í þeirri trú að hann sé að tala við sinn eigin *kylfubera*. Leikmaðurinn uppgötvar mistökin strax og segir *kylfuberanum* að svara ekki.

Ráðlegging/3 – Hvenær yfirlýsingar sem fela í sér almennar upplýsingar teljast vera ráðlegging

Vítalaust er að veita almennar upplýsingar. Þó telst slíkt fela í sér ráðleggingu ef með því er einnig reynt að hafa áhrif á kylfuval leikmannsins, hvernig hann slær högg eða hvernig hann ákveður að leika holu eða umferð.

Eftirfarandi eru dæmi um yfirlýsingar sem eru ekki *ráðlegging*:

- „Vítasvæðið er fimm metrum framan við flötina.“
- „Vindurinn blæs úr vestri, sem þýðir að á þessari holu kemur vindurinn frá hægri.“

Eftirfarandi eru dæmi um yfirlýsingar sem eru *ráðlegging*:

- „Vítasvæðið er fimm metrum framan við flötina þannig að þú ættir að passa að taka nógu langa kylfu til að tryggja að þú náir inn á miðja flöt.“
- „Það er meðvindur á þessari holu þannig að þú þarft að passa að boltinn lendi framan við flötina.“

Dýr

Dýrahola

Svæði vallarins

Boltamerki

Vallarmarkahlutur

Vallarmarkahlutur/1 - Staða þess sem er fast við vallarmarkahlut

Hlutir sem eru festir við *vallarmarkahlut* en tilheyra ekki *vallarmarkahlutnum* samkvæmt skilgreiningu eru *hindranir* og leikmaður kann að eiga rétt á vítalausri lausn frá þeim.

Vilji *nefndin* ekki veita vítalausa lausn frá *hindrunum* sem eru festar við *vallarmarkahlut* má *nefndin* setja staðarreglu sem lýsir *hindrunina hluta vallar*. Þar með missir hluturinn stöðu sína sem *hindrun* og vítalaus lausn er ekki heimil.

Til dæmis, ef skástífur eru svo nærri vallarmarkagirðingu að leikmenn fengju í raun vítalausa lausn frá *vallarmarkahlutnum* ef stífurnar væru *hindranir*, getur *nefndin* kosið að skilgreina stífurnar *hluta vallar*.

Glompa

Kylfuberi

Kylfulengd

Kylfulengd/1 Hvernig á að mæla þegar lengsta kylfan brotnar

Ef lengsta kylfan sem leikmaðurinn hefur í *umferðinni* brotnar er brotna kylfan samt sem áður notuð áfram til að ákvarða stærð lausnarsvæða leikmannsins. Hins vegar, ef lengsta kylfan brotnar og leikmanninum er heimilt að skipta henni út fyrir nýja kylfu (regla 4.1b(2)) og hann gerir það er ekki lengur litið á brotnu kylfuna sem lengstu kylfu leikmannsins.

Ef leikmaðurinn hefur *umferð* með færri en 14 kylfum og ákveður svo að bæta við kylfu sem er lengri en kylfurnar sem hann hóf leik með er nýja kylfan notuð við mælingar, svo fremi að hún sé ekki púttur.

Nefndin

Nefndin/1 Að takmarka skyldur og ábyrgð nefndarmanna

Nefndin getur kosið að takmarka hlutverk sumra nefndarmanna, ákveða að tiltekna ákvarðanir þurfi að hafa samþykki ákveðinna nefndarmanna eða falið fólki utan nefndarinnar tiltekna skyldur.

Dæmi:

- Takmarka skyldur dómara í holukeppni eða högggleik.
- Ákvarða að einungis tilteknir dómarar eða nefndarmenn geti framfylgt leikhraðareglum.
- Ákveða að minnst þrjá nefndarmenn þurfi til að taka ákvörðun um frávísun leikmanns vegna alvarlegrar óviðeigandi hegðunar samkvæmt reglu 1.2.
- Heimila golfkennara, framkvæmdastjóra eða öðrum tilteknum einstaklingi leyfi til að úrskurða fyrir hönd nefndarinnar.
- Heimila vallarstjóra að stöðva leik fyrir hönd nefndarinnar.
- Takmarka hvaða dómarar hafi leyfi til að skilgreina ómerkt svæði sem grund í aðgerð á meðan á keppni stendur. (Nýtt)

Aðstæður sem hafa áhrif á höggið

Völlur

Falla

Sokkinn

Útbúnaður

Útbúnaðarreglur

Flaggstöng

Fjórleikur

Fjórmenningur (einnig þekkt sem slegið til skiptis)

Almennt svæði

Almennt víti

Grund í aðgerð

Grund í aðgerð/1 - Skemmdir af völdum nefndarinnar eða vallarstarfsmanna ekki alltaf grund í aðgerð

Hola eftir vallarstarfsmann er *grund í aðgerð* jafnvel þótt hún sé ekki merkt sem slík. Hins vegar eru skemmdir eftir vallarstarfsmenn ekki sjálfkrafa alltaf *grund í aðgerð*.

Eftirfarandi eru dæmi um skemmdir sem eru ekki sjálfkrafa *grund í aðgerð*:

- För eftir dráttarvél (eðlilegt væri að *nefndin* lýsti djúp för sem *grund í aðgerð*).
- Gamall holutappi sem hefur sokkið niður fyrir yfirborð *flatarinnar*. Sjá þó reglu 13.1c (bætur sem eru leyfðar á *flötinni*).

Grund í aðgerð/2 Bolti í tré innan grundar í aðgerð er innan grundar í aðgerð

Ef tré er rótfast innan *grundar í aðgerð* og bolti leikmanns liggur á grein trésins er boltinn í *grund í aðgerð* jafnvel þótt greinin slúti út fyrir skilgreind mörk grundarinnar.

Ef leikmaðurinn ákveður að taka vítalausa lausn samkvæmt reglu 16.1 og staðurinn á jörðinni beint undir staðnum þar sem boltinn liggur í trénu er utan grundarinnar er viðmiðunarstaðurinn til að ákvarða lausnarsvæðið staðurinn og taka lausn sá staður á jörðinni.

Hins vegar, ef staðurinn beint undir staðnum þar sem boltinn liggur í trénu er innan grundarinnar (eða önnur truflun er fyrir hendi á þeim stað, svo sem að leikmaðurinn verði að

standa í aðstæðunum) ætti að nota þann stað sem viðmiðun til að ákvarða nálægasta stað fyrir fulla lausn.

Grund í aðgerð/3 - Fallið tré eða trjástubbur ekki alltaf grund í aðgerð

Fallið tré eða trjárót sem *nefndin* ætlar að flytja, en er ekki byrjuð að flytja, er ekki sjálfkrafa *grund í aðgerð*. Hins vegar, ef verið er að grafa frá eða saga niður tréð eða trjárótina til að fjarlægja það síðar teljast þau vera „staflað efni sem á að fjarlægja“ og því *grund í aðgerð*.

Til dæmis er tré sem hefur fallið á almenna svæðinu og er enn fast við rætur sínar ekki *grund í aðgerð*. Hins vegar gæti leikmaður óskað eftir lausn frá *nefndinni* og réttlætanlegt væri að *nefndin* skilgreindi svæðið sem tréð þekur *grund í aðgerð*.

Hola

Í holu

Í holu/1 Allur boltinn þarf að vera neðan yfirborðsins til að teljast í holu þegar boltinn er sokkinn í kanti holunnar

Þegar bolti er *sokkinn* í kanti *holunnar* og boltinn er ekki allur neðan yfirborðs *flatarinnar* er boltinn ekki *í holu*. Þetta gildir jafnvel þótt boltinn snerti *flaggstöngina*.

Í holu/2 Bolti telst í holu jafnvel þótt hann sé ekki „kyrrstæður“

Orðið „kyrrstæður“ í skilgreiningu á *í holu* er notað til að gera ljóst að ef bolti fer í *holuna* og skoppar upp úr henni aftur er boltinn ekki *í holu*.

Hins vegar, ef leikmaður fjarlægir bolta úr holunni á meðan boltinn er enn á hreyfingu (til dæmis þegar hann skróltir í botni holunnar) telst boltinn *í holu* þrátt fyrir að hann sé ekki kyrrstæður í *holunni*.

Eiga teiginn

Óhreyfanleg hindrun

Óhreyfanleg hindrun/1 Torf umhverfis hindrun er ekki hluti hindrunarinnar

Allt torf sem liggur að *óhreyfanlegri hindrun* eða þekur *óhreyfanlega hindrun* er ekki hluti *hindrunarinnar*.

Til dæmis er vatnslögn að hluta neðanjarðar og að hluta ofanjarðar. Þótt lögnin sem er neðanjarðar valdi því að torfið lyftist er torfið samt ekki hluti *óhreyfanlegu hindrunarinnar*.

Bæta

Í leik

Hluti vallar

Vitað eða nánast öruggt

Vitað eða nánast öruggt/1 - Að beita viðmiði um „vitað eða nánast öruggt“ þegar bolti hreyfist

Þegar ekki er „vitað“ hvað olli *hreyfingu* bolta verður að líta til allra upplýsinga sem eru auðfáanlegar og meta slík gögn til að ákvarða hvort það sé „nánast öruggt“ að leikmaðurinn, *mótherji* eða *utanaðkomandi áhrif* hafi valdið *hreyfingu* boltans.

Pótt það fari eftir kringumstæðum er eftirfarandi dæmi um hugsanlegar auðfáanlegar upplýsingar:

- Áhrif athafna nærri boltanum (svo sem hreyfing á *lausung*, æfingasveiflur, að leggja kylfuhaus á jörðina og að taka sér *stöðu*).
- Tíminn milli slíkra athafna og þess að boltinn hreyfðist.
- *Lega* boltans áður en hann hreyfðist (svo sem á braut, liggjandi á háu grasi, á ójöfnum á yfirborði eða á *flötinn*).
- Ástand yfirborðsins nærri boltanum (svo sem hallinn á jörðinni eða tilvist ójafna o.s.frv.).
- Vindhraði og vindátt, regn og önnur veðurskilyrði.

Vitað eða nánast öruggt/2 Nánast örugg vitneskja skiptir ekki máli ef hún verður ljós eftir að þriggja mínútna leitartíminn er liðinn

Þegar leitað er að bolta samkvæmt reglu sem byggir á viðmiði um *vitað eða nánast öruggt* (til dæmis regla 17.1d) verður ákvörðun um hvort eitthvað er *vitað eða nánast öruggt* að byggja á vitneskju sem er ljós leikmanninum við lok þriggja mínútna leitartímans.

Eftirfarandi eru dæmi um tilvik þar sem síðari vitneskja leikmannsins skiptir ekki máli:

Teighögg leikmanns stöðvast í háum karga þar sem er stór *dýrahola*. Eftir þriggja mínútna leit er ákvarðað að hvorki sé vitað né nánast öruggt að boltinn sé í *dýraholunni*. Þegar leikmaðurinn er á leiðinni aftur á *teiginn* finnst boltinn í *dýraholunni*. Jafnvel pótt leikmaðurinn hafi ekki enn sett annan bolta í *leik* verður leikmaðurinn að taka fjarlægðarlausn vegna *týnds* bolta (regla 18.2b - Hvað gera á ef bolti er *týndur* eða út af) því það var hvorki vitað né nánast öruggt að boltinn væri í *dýraholunni* þegar leitartíminn rann út.

Leikmaðurinn finnur ekki bolta sinn og heldur að hann kunni að hafa verið tekinn af áhorfanda (*utanaðkomandi áhrifum*). Þó eru ekki nægar sannanir fyrir því til að það sé nánast öruggt. Stuttu eftir að þriggja mínútna leitartíminn rennur út kemur í ljós að áhorfandi tók boltann. Leikmaðurinn verður að taka fjarlægðarlausn vegna *týnds* bolta (regla 18.2b) því sú staðreynd að *utanaðkomandi áhrif* hreyfðu boltann kom ekki í ljós fyrr en eftir að leitartíminn rann út.

Vitað eða nánast öruggt/3 Leikmaður veit ekki að bolta hans var leikið af öðrum leikmanni

Það verður að vera *vitað eða nánast öruggt* að bolta leikmanns hafi verið leikið af öðrum leikmanni sem *röngum bolta*, til að líta megi svo á að boltinn hafi verið hreyfður.

Til dæmis, í *höggleið*, slá leikmaður A og leikmaður B teig *högg* sín á sömu slóðir. Leikmaður A finnur bolta og leikur honum. Leikmaður B gengur áfram til að leita að sínum bolta en finnur hann ekki. Eftir þrjár mínútur leggur leikmaður B af stað til baka á *teiginn* til að leika öðrum bolta. Á leiðinni finnur leikmaður B bolta leikmanns A og veit þá að leikmaður A hefur leikið hans bolta.

Leikmaður A fær *almenna vítið* fyrir að leika *röngum bolta* og verður að leika næst sínum eigin bolta (regla 6.3c). Bolti leikmanns A var ekki *týndur* þótt báðir leikmennirnir hafi leitað í meira en þrjár mínútur því leikmaður A hóf ekki leit að sínum bolta, leitinn var að bolta leikmanns B. Varðandi bolta leikmanns B var sá bolti *týndur* og leikmaður B verður að setja annan bolta *í leik* með fjarlægðarvíti (regla 18.2b), því hvorki var vitað né nánast öruggt þegar þriggja mínútna leitartíminn rann út að annar leikmaður hafi leikið boltanum.

Lega

Leiklína

Lausung

Lausung/1 Staða ávaxtar

Ávöxtur sem er ekki lengur áfastur trénu eða runnanum er *lausung*, jafnvel þótt ávöxturinn komi af tré eða runna sem ekki finnst á vellinum.

Til dæmis er hálfétinn ávöxtur eða niðurskorinn ávöxtur og hýði sem hefur verið fjarlæggt af ávexti *lausung*. Þegar slíkt er borið af leikmanninum er það þó *útbúnaður* leikmannsins.

Lausung/2 Þegar lausung verður að hindrun

Hægt er að umbreyta *lausung* í *hindrun* með smíði eða framleiðslu.

Til dæmis er trjábolur (*lausung*), fyrir tilstilli framleiðslu, orðinn að bekk (*hindrun*) þegar hann hefur verið klofinn og fætur festir við hann, í framleiðslu.

Lausung/3 Staða munnvatns

Leikmaðurinn hefur val um hvort hann lítur á munnvatn sem *tímabundið vatn* eða *lausung*.

Lausung/4 Lausung notuð í yfirborð vegar

Möl er *lausung* og leikmaður má fjarlægja *lausung* samkvæmt reglu 15.1a. Þessi réttur leikmannsins er óbreyttur þótt vegur verði manngerður þegar hann er þakinn möl og þar með *óhreyfanleg hindrun*. Sama gildir um vegi og stíga sem þaktir eru steinum, muldum skeljum, trjáflísum eða öðru slíku.

Í þessum tilvikum má leikmaðurinn:

- Leika boltanum þar sem hann liggur á *hindruninni* og fjarlægja möl (*lausung*) frá veginum (regla 15.1a).

- Taka vítalausa lausn frá *óeðlilegum vallaraðstæðum* (*óhreyfanlegri hindrun*) (regla 16.1b).

Leikmaðurinn má einnig fjarlægja sumt af mölinni af veginum til að skoða þann kost að leika boltanum þar sem hann liggur, áður en leikmaðurinn ákveður hvort hann vilji taka vítalausa lausn.

Týndur

Týndur/1 Leitartíminn heldur áfram þótt leikmaðurinn fari til baka til að leika varabolta

Ef leikmaðurinn hefur byrjað leit að bolta sínum og fer til baka þaðan sem hann sló síðasta *högg* til að leika *varabolta* heldur þriggja mínútna leitartíminn áfram að líða hvort sem einhver heldur leit áfram eða ekki.

Týndur/2 Leitartími þegar leitað er að tveimur boltum

Þegar leikmaður hefur leikið tveimur boltum (til dæmis boltanum sem er í *leik* og *varabolta*) og leitar að báðum, ræðst það hvort leikmanninum hafi tvo aðskilda þriggja mínútna leitartíma af aðstæðum.

Ef boltarnir eru á sama svæði þannig að hægt er að leita að þeim báðum á sama tíma hefur leikmaðurinn aðeins þrjár mínútur til að leita að báðum boltunum.

Hins vegar, ef líklegast er að boltarnir séu það fjarri hvor öðrum að ekki er hægt að leita að þeim báðum samtímis hefur leikmaðurinn þrjár mínútur til að leita að hvorum bolta.

Því til viðbótar geta aðrar kringumstæður valdið því að leikmaðurinn fær þrjár mínútur til að leita að hvorum bolta jafnvel þótt þeir séu á svipuðum slóðum. Til dæmis:

- Vitni sjá upphaflega boltann hverfa inn í runna. Varaboltinn er í nálægum karga en klárlega ekki í runnunum.
- Upphaflegi boltinn skoppar á brautinni og vitað er að hann er í karganum rétt utan brautarinnar. Varaboltinn lendir mun utar í karganum en þar sem upphaflegi boltinn gat hugsanlega stöðvast.

Merkja

Ritari

Holukeppni

Hámarksskor

Hreyfanleg hindrun

Hreyfður

Hreyfður/1 Þegar bolti sem liggur á hlut hefur hreyfst

Þegar ákvarða á hvort *leggja* eigi bolta *aftur* eða hvort leikmaður fái víti er lítið svo á að bolti hafi því aðeins hreyfst að hann hafi hreyfst með tilliti til tiltekins hlutar aðstæðanna eða hlutarins sem hann liggur á, nema allur hluturinn sem boltinn hvílir á hafi hreyfst með tilliti til jarðarinnar.

Eftirfarandi er dæmi þar sem bolti hefur ekki hreyfst:

- Bolti liggur í trjágreinum. Trjágreinarnar hreyfast en staðsetning boltans í trénu breytist ekki.

Eftirfarandi eru dæmi þar sem bolti hefur hreyfst:

- Bolti liggur í kyrrstæðum plastbolla. Bollinn sjálfur hreyfist með tilliti til jarðarinnar því vindurinn feykir bollanum.
- Bolti liggur í eða á kyrrstæðum golfbíl, sem byrjar síðan að hreyfast.

Hreyfður/2 - Sjónvarpsefni sýnir að staðsetning kyrrstæðs bolta breyttist en svo lítið að ekki var sjáanlegt berum augum

Þegar ákveða þarf hvort kyrrstæður bolti hafi hreyfst verður leikmaðurinn að tryggja að matið byggist á öllum auðfáanlegum upplýsingum á þeim tíma, svo hann geti ákvarðað hvort leggja eigi boltann aftur samkvæmt reglunum. Þegar bolti leikmannsins hefur færst frá upphaflegri staðsetningu og stöðvast annars staðar sem nemur svo litlu að það er ekki sýnilegt berum augum á því augnabliki er sú niðurstaða leikmannsins að boltinn hafi ekki hreyfst endanleg, jafnvel þótt síðar komi í ljós, með aðstoð flókins tæknibúnaðar, að það var rangt.

Á hinn bóginn, ef *nefndin* ákvarðar, byggir á öllum fáanlegum upplýsingum, að boltinn hafi hreyfst það mikið að það var sýnilegt berum augum telst boltinn hafa hreyfst, jafnvel þótt enginn hafi í raun séð hann hreyfast.

Náttúruöflin

Nálægasti staður fyrir fulla lausn

Nálægasti staður fyrir fulla lausn/1 - Teikningar sem sýna nálægasta stað fyrir fulla lausn

Á myndinni er hugtakið „*nálægasti staður fyrir fulla lausn*“ í reglu 16.1 (óeðlilegar vallaraðstæður) sýnt í tengslum við lausn frá truflun vegna *óhreyfanlegrar hindrunar*, vegna réttshents kylfings.

„*Nálægasta staðinn fyrir fulla lausn*“ verður að túlka nákvæmlega. Leikmaðurinn má ekki velja hvoru megin við *óhreyfanlegu hindrunina* boltinn verður látinn *falla*, nema um sé að ræða tvo „*nálægasta staði fyrir fulla lausn*“. Jafnvel þótt braut sé öðru megin við *óhreyfanlegu hindrunina* og runnar hinum megin, ef „*nálægasti staðurinn fyrir fulla lausn*“ er í runnunum er það „*nálægasti staður fyrir fulla lausn*“ leikmannsins.

Nálægasti staður fyrir fulla lausn/2 - Leikmaður fylgir ekki leiðbeiningum um að ákvarða nálægasta stað fyrir fulla lausn

Þótt mælt sé með ákveðnu ferli við að ákvarða *nálægasta staðinn fyrir fulla lausn* krefjast reglurnar þess ekki að leikmaðurinn ákvarði þennan stað þegar hann tekur lausn samkvæmt viðeigandi reglu (svo sem þegar hann tekur lausn frá *óeðlilegum vallaraðstæðum* samkvæmt reglu 16.1b (Lausn vegna bolta á *almenna svæðinu*)). Ef leikmaðurinn ákvarðar ekki *nálægasta stað fyrir fulla lausn* nákvæmlega eða ákvarðar rangan *nálægasta stað fyrir fulla lausn* fær leikmaðurinn því aðeins víti að þetta leiði til þess að hann láti bolta falla innan *lausnarsvæðis* sem uppfyllir ekki kröfur reglunnar og boltanum er síðan leikið.

Nálægasti staður fyrir fulla lausn/3 - Hvort leikmaður hafi tekið ranga lausn ef aðstæður trufla enn högg með kylfu sem ekki var notuð til að ákvarða nálægasta stað fyrir fulla lausn

Þegar leikmaður tekur lausn frá *óeðlilegum vallaraðstæðum* er hann einungis að taka lausn frá truflun sem hann hefur vegna kylfu, stöðu, sveiflu og *leiklínu* sem hefðu verið notuð við leik bolta frá þeim stað. Þegar leikmaðurinn hefur tekið lausn og ekki er lengur truflun vegna *höggins* sem leikmaðurinn hefði slegið, eru allar frekari truflanir nýjar aðstæður.

Til dæmis liggur bolti leikmanns í háum karga á almenna svæðinu, u.þ.b. 210 metra frá *flötinni*. Leikmaðurinn velur fleygjárn fyrir næsta *högg* og þá snertir *staða* hans línu sem skilgreinir *grund í aðgerð*. Leikmaðurinn ákvarðar *nálægasta stað fyrir fulla lausn* og lætur bolta *falla* innan viðeigandi *lausnarsvæðis* samkvæmt reglu 14.3b(3) (Láta verður bolta *falla* innan *lausnarsvæðis*) og reglu 16.1 (Lausn frá óeðlilegum vallaraðstæðum).

Boltinn rúllar í góða *legu* innan *lausnarsvæðisins*. Þar sýnist leikmanninum að hægt sé að leika næsta *högg* með 3 tré. Ef leikmaðurinn hefði notað fleygjárn í næsta *högg* væri engin truflun frá grundinni. Hins vegar snertir fótur leikmannsins aftur línuna sem skilgreinir grund í aðgerð þegar hann notar 3 tré. Þetta eru nýjar aðstæður og leikmaðurinn má leika boltanum þar sem hann liggur eða taka lausn frá nýju aðstæðunum.

Nálægasti staður fyrir fulla lausn/4 - Leikmaður ákvarðar nálægasta stað fyrir fulla lausn en er ókleift að slá fyrirhugað högg

Tilgangurinn með að ákvarða *nálægasta stað fyrir fulla lausn* er að finna viðmiðunarstað sem er eins nærri og mögulegt er núverandi staðsetningu boltans, en þar sem aðstæðurnar trufla þó

ekki. Við að ákvarða *nálægasta staðinn fyrir fulla lausn* er leikmanninum ekki tryggð góð eða sláanleg *lega*.

Til dæmis, ef leikmaður er ófær um að slá *högg* frá, að því er virðist, rétt *lausnarsvæði* sem mælt er frá *nálægasta staðnum fyrir fulla lausn*, annaðhvort vegna þess að *leiklínan* er hindruð af tré eða leikmaðurinn getur ekki tekið aftursveiflu fyrir fyrirhugað *högg* vegna runna, breytir þetta ekki þeirri staðreynd að staðurinn er *nálægasti staðurinn fyrir fulla lausn*.

Pegar bolti er kominn í *leik* verður leikmaðurinn að ákveða hvers konar *högg* hann ætlar að slá. Þetta *högg*, þar á meðal val á kylfu, getur verið ólíkt því sem hann hefði slegið frá upphaflega staðnum, ef aðstæðurnar væru ekki fyrir hendi.

Ef útilokað er að láta boltann *falla* alls staðar á tilgreindu *lausnarsvæði* á leikmaðurinn ekki rétt á lausn frá aðstæðunum.

Nálægasti staður fyrir fulla lausn/5 - Leikmanni ómögulegt að ákvarða nálægasta stað fyrir fulla lausn

Ef aðstæður koma í veg fyrir að leikmaður geti ákvarðað *nálægasta stað fyrir fulla lausn* verður að áætla staðinn og *lausnarsvæðið* er síðan ákvarðað út frá þeim áætlaða stað.

Til dæmis, við að taka lausn samkvæmt reglu 16.1 kemst leikmaður ekki að til að ákvarða *nálægasta stað fyrir fulla lausn* vegna þess að sá staður er inni í trjából eða að vallarmarkagirðing hindrar leikmanninn í að meta rétta *stöðu*.

Leikmaðurinn verður að áætla *nálægasta staðinn fyrir fulla lausn* og láta bolta *falla* á *lausnarsvæði* út frá þeim stað.

Ef ekki er hægt að láta bolta *falla* á viðeigandi *lausnarsvæði* á leikmaðurinn ekki rétt á lausn samkvæmt reglu 16.1.

Bannreitur

Bannreitur/1 – Staða hluta sem vaxa og slúta yfir bannreit

Staða gróðurs sem slútir yfir *bannreit* fer eftir tegund *bannreitsins*. Þetta skiptir máli vegna þess að gróður getur verið hluti *bannreitsins* og þá verður leikmaðurinn að taka lausn.

Til dæmis, ef *bannreitur* hefur verið skilgreindur sem vítasvæði (þar sem jaðrar framlengjast upp frá jörðu og niður fyrir jörðu) eru allir hlutar gróðurs sem nær yfir jaðar *bannreitsins* ekki hluti *bannreitsins*. Hins vegar, ef *bannreitur* hefur verið skilgreindur sem *grund í aðgerð* (en henni tilheyrir öll jörð innan svæðisins og allt sem vex þar og nær út fyrir mörk þess) er allt sem slútir yfir mörk *bannreitsins* hluti hans.

Hindrun

Mótherji

Út af

Utanaðkomandi áhrif

Par/skolli

Samherji

Vítasvæði

Staður fyrir mestu mögulegu lausn

Varabolti

Flöt

Dómari

Lausnarsvæði

Lausnarsvæði/1 Að ákvarða hvort bolti er innan lausnarsvæðis

Almennt hefur bolti stöðvast innan lausnarsvæðis ef einhver hluti boltans er innan einnar eða tveggja kylfulengda.

Hins vegar, þegar tekin er lausn samkvæmt reglu sem hefur viðmiðunarstað (til dæmis þegar tekin er lausn frá óhreyfanlegri hindrun) er bolti ekki innan lausnarsvæðisins ef einhver hluti boltans er nær holunni en viðmiðunarstaðurinn.

Þegar tekin er aftur-á-línu lausn eða ef fallreitir er notaður sem lausnarsvæði er enginn viðmiðunarstaður fyrir hendi. Þá er boltinn innan lausnarsvæðisins ef einhver hluti boltans er innan lausnarsvæðisins eða ofan við það. Þetta gildir jafnvel þótt hluti boltans sé nær holunni en fremri jaðar lausnarsvæðisins. (Nýtt)

Leggja aftur

Umferð

Skorkort

Alvarlegt brot

Lið

Stableford

Staða

Högg

Högg/1 - Að ákvarða hvort högg var slegið

Ef leikmaður byrjar framsveifluna með kylfu í þeim tilgangi að hitta boltann telst það *högg*, þegar:

- Kylfuhausinn er sveigður úr leið eða stöðvaður af *utanaðkomandi áhrifum* (svo sem trjágrein), hvort sem kylfuhausinn lendir í boltanum eða ekki.
- Kylfuhausinn losnar af skaftinu í framsveiflunni og leikmaðurinn heldur framsveiflunni áfram með skaftinu, hvort sem skaftið lendir í boltanum eða ekki.
- Kylfuhausinn losnar af skaftinu í framsveiflunni, leikmaðurinn heldur framsveiflunni áfram með skaftinu og kylfuhausinn fellur niður og lendir á boltanum.

Athafnir leikmannsins teljast ekki *högg* í eftirfarandi tilvikum:

- Kylfuhausinn losnar af skaftinu í framsveiflunni. Leikmaðurinn stöðvar framsveifluna áður en hann kemur að boltanum en kylfuhausinn fellur niður, lendir á boltanum og *hreyfir* hann.
- Kylfuhausinn losnar af skaftinu í aftursveiflunni. Leikmaðurinn lýkur framsveiflunni með skaftinu en hittir ekki boltann.
- Bolti er fastur í trjágrein hærra en hægt er að ná með kylfu. Ef leikmaðurinn veldur því að boltinn *hreyfist* með því að slá í grein neðar í trénu í stað boltans á regla 9.4 (Bolta lyft eða hann hreyfður af leikmanni) við.

Fjarlægðarlausn

Högggleikur

Skipta

Tí

Teigur

Tímabundið vatn

Príleikur

Rangur bolti

Rangur bolti/1 – Hluti rangs bolta er rangur bolti

Ef leikmaður slær *högg* að hluta flækingsbolta sem hann heldur að sé bolti sinn *í leik* hefur leikmaðurinn slegið *högg* að *röngum bolta* og regla 6.3c gildir.

Röng flöt

Rangur staður