

REGLER FÖR GOLFSPEL – TOLKNINGAR

REGEL 1 - Spelet, spelarens uppförande och reglerna

1.1 Golfspelet

Ingen tolkning

1.2 Riktlinjer för spelares uppförande

1.2a Uppförande som förväntas av alla spelare

1.2a/1 – Innebörden av allvarligt fall av dåligt uppförande

Uttrycket ”allvarligt fall av dåligt uppförande” i Regel 1.2a är avsett att täcka spelares dåliga uppförande som är så långt från den förväntade normen i golf att den hårdare påföljden av att avlägsna spelaren från tävlingen är berättigad. Detta innefattar oärlighet, avsiktligt inkräkta på andra spelares rättigheter eller riskera andras säkerhet.

Tävlingsledningen måste bestämma om det dåliga uppförandet är allvarligt med hänsyn till alla omständigheter. Även om *tävlingsledningen* bestämmer att det dåliga uppförandet är allvarligt kan den inte den inställningen att det är lämpligare att varna spelaren att en upprepning av det dåliga uppförandet eller liknande dåligt uppförande kommer att leda till diskvalifikation i stället för att diskvalificera spelaren i det första läget.

Exempel på en spelares handlingar som troligen skulle anses vara allvarligt fall av dåligt uppförande innefattar:

- ** Avsiktligt orsaka en allvarlig skada på en *green*.
- ** Ogilla banans uppsättning och tillåta sig att flytta på teemarkeringar eller gränspinnar.
- ** Kasta en klubba mot någon annan spelare eller åskådare.
- ** Avsiktligt störa andra spelare medan de slår *slag*.
- ** Ta bort *lösa naturföremål* eller *flyttbara tillverkade föremål* till nackdel för någon annan spelare efter att spelaren bett spelaren om att lämna dem på plats.
- ** Upprepade gånger vägra att lyfta en boll *i vila* när den ger störande inverkan på en annan spelare i slagspel.
- ** Avsiktligt spela bort från *hållet* och sedan mot *hållet* för att hjälpa spelarens *partner* (såsom för att hjälpa spelarens *partner* att komma underfund med lutningarna på *greenen*).
- ** Avsiktligt inte spela enligt reglerna och därigenom möjligen kunna vinna en avsevärd fördel med att göra så, trots att ha fått en plikt för ett brott mot den gällande regeln.
- ** Upprepade gånger använda rått eller stötande språk.

** Använda ett handicap som skapats med avsikt att ge en orättvis fördel eller att använda *ronden* som spelades till att skapa ett sådant handicap.

Exempel på spelares handlingar som, trots att de innefattar dåligt uppförande, troligen inte skulle anses vara ett allvarligt fall av dåligt uppförande innefattar:

** Slänga en klubba i marken, skada klubban och orsaka en mindre skada i gräset.

** Kasta en klubba mot en golfbag som då oavsiktligt träffar någon annan person.

** Vårdslöst störa en annan spelare som slår ett *slag*.

1.2b Uppförandekod

Ingen tolkning

1.3 Spela enligt reglerna

1.3a Innebörd av “regler”; tävlingsvillkor

Ingen tolkning

1.3b Tillämpa reglerna

1.3b(1)/1 – Diskvalificera spelare som känner till en regel men avsiktligt kommer överens om att inte bry sig om den

Om två eller flera spelare avsiktligt kommer överens om att inte bry sig om någon regel eller plikt som de vet gäller, ska de diskvalificeras om inte överenskommelsen görs före *ronden* och återkallas innan någon spelare som är inblandad i överenskommelsen börjar sin *rond*.

Till exempel, i *slagspel*, kommer två spelare överens om att anse puttar inom en klubblängd från *hålet* som *hålade*, när de vet att de måste *håla* ut på varje *hål*.

Medan spelarna är på första hålets *green*, får en annan spelare reda på denna överenskommelse. Den spelaren begär att de två spelarna som slöt överenskommelsen ska *håla* ut och de gör det.

Även om ingen av spelarna som gjorde överenskommelsen har handlat enligt den genom att inte *håla* ut, är de fortfarande diskvalificerade eftersom de avsiktligt överenskom att inte bry sig om regel 3.3c (Att inte håla ut).

1.3b(1)/2 – För att överenskomma att inte bry sig om en regel eller plikt, måste spelarna vara medvetna om att regeln finns

Regel 1.3b(1) gäller inte och det blir ingen plikt om spelare kommer överens om att bortse från en regel som de inte är medvetna om eller underlåter att lägga till en plikt som de inte vet finns.

Exempel på där två spelare inte är medvetna om en regel, eller där de inte lyckats tillämpa en plikt, och därför inte är diskvalificerade enligt regel 1.3b(1) innefattar:

** I en match, kommer två spelare i förväg överens om att skänka alla puttar inom ett visst avstånd men de är inte medvetna om att reglerna förbjuder dem från att överenskomma om att skänka puttar på detta sätt.

** Före en 36 håls match, kommer två spelare överens om att de bara ska spela 18 hål och att den som då ligger ner ska skänka matchen, utan att veta att denna överenskommelse inte är i överensstämmelse med tävlingsreglerna.

Matchen spelas under dessa förutsättningar och den spelare som ligger under efter 18 hål skänker matchen. Eftersom spelarna inte vet att en sådan överenskommelse inte är tillåten så gäller skänkningsen.

** I en *slagspelstävling*, är en spelare och dennes *markör*, som också är en spelare, osäkra på om *lättadsområdet* för *mark under arbete* är en eller två *klubblängder*. Omedvetna om regeln, kommer de överens om att det är två *klubblängder* och spelaren tar lättad genom att *droppa* en boll nästan två *klubblängder* från *närmaste punkten för fullständig lättad*. Senare under *ronden* för *tävlingsledningen* kändedom om detta.

Även om ingen av spelarna diskvalificeras enligt regel 1.3b(1) eftersom de inte kände till regeln, har spelaren spelat från *fel plats* och får plikten enligt regel 14.7 (Spela från fel plats).

Det blir ingen plikt för att av misstag ge felaktig information om golfreglerna.

Tolkningar relaterade till regel 1.3b(2)

** 6.1/1 – Vad som ska göras när en eller flera teemarkeringar saknas

** 9.6/2 - Var en boll ska återplaceras när den rubbades från ett okänt läge

** 17.1a/2 – Boll förlorad antingen i pliktområde eller i onormalt banförhållande som gränsar till pliktområde

** 17.1d(3)/2 – Spelare droppar boll grundat på en bedömning av var bollen senast skar pliktområdets gräns visar sig vara fel punkt

1.3c Plikt

1.3c(1)/1 – En annan persons åtgärder bryter en regel för spelare

En spelare är ansvarig för när en annan persons åtgärder bryter en regel med avseende på spelaren om det görs på uppmaning av spelaren eller om spelaren ser åtgärden och tillåter den.

Exempel på när en spelare får plikten eftersom spelaren begärde eller tillät åtgärden innefattar:

** En spelare ber en åskådare att flytta på ett *löst naturföremål* i närheten av sin boll. Om bollen *rubbas* får spelaren ett slags plikt enligt regel 9.4b (Plikt för att lyfta, avsiktligt vidröra bollen eller orsaka att den rubbas) och bollen måste *återplaceras*.

** Det letas efter en spelares boll i högt gräs. En åskådare hittar bollen och pressar ner gräset runt bollen vilket *förbättrar förhållandena som påverkar slaget*. Om spelaren ser att detta kommer att hända, men inte vidtar rimliga åtgärder för att försöka stoppa åskådaren, får spelaren den *allmänna plikten* för brott mot Regel 8.1a (Spelares åtgärder som förbättrar förhållanden som påverkar slaget).

1.3c(4)/1 – Händelse som kommer emellan flera regelbrott ger flera plikter

När en spelare bryter mot flera regler eller mot samma regel flera gånger, bryts varje förbindelse mellan brotten av en händelse som kommer emellan och spelaren kommer att få flera plikter.

De tre typerna av händelser som kommer emellan där spelaren kommer att få flera plikter är:

** Slå ett *slag*. Exempel: I *slagspel*, en spelares boll är nära en buske. Spelaren bryter grenar och detta *förbättrar* området för den avsedda svingen (ett brott mot regel 8.1a). Spelaren slår ett *slag*, missar bollen, och bryter sedan flera grenar (ett brott mot regel 8.1a). I detta fall är *slaget* som missade bollen en händelse som kommer emellan de två brotten. Därför får spelaren två separata två-slags plikter enligt regel 8.1a, för totalt fyra pliktslag.

** Sätta en boll *i spel*. Exempel:

»» I *slagspel* ligger en spelares boll under ett träd. Spelaren bryter trädgrenar vilket *förbättrar förhållanden som påverkar slaget*, men bestämmer sedan att bollen är ospelbar. Spelaren *droppar* en boll inom två *klubblängder* enligt regel 19.2c (Lättnad i sidled) och bryter sedan flera trädgrenar. Utöver ett slags plikten enligt regel 19.2, får spelaren två separata två-slags plikter enligt Regel 8.1a för att *ha förbättrat förhållanden som påverkar slaget*, för totalt fem pliktslag.

»» En spelares boll ligger på fairway och spelaren *rubbar* oavsiktligt bollen i vila. I enlighet med regel 9.4 (Boll lyft eller rubbad av spelare) *återplaceras* spelaren bollen och lägger till ett pliktslag. Innan ett slag slås, *rubbar* spelaren åter oavsiktligt bollen. Spelaren får ett ytterligare pliktslag och måste *återplacera* bollen igen, för totalt två pliktslag.

** Bli medveten om brottet. Exempel: I *slagspel*, ligger en spelares boll i en *bunker* där spelaren tar flera övningssvingar och vidrör varje gång sanden. En annan spelare upplyser spelaren om att detta är ett brott mot reglerna. Spelaren håller inte med och tar ytterligare flera övningssvingar, som åter vidrör sanden innan *slaget* slås.

Att rätt informera spelaren om regelbrottet är en händelse som kommer emellan och därför får spelaren två separata två-slags plikter enligt Regel 12.2b (Begränsningar för att vidröra sand i bunker), för totalt fyra pliktslag.

1.3c(4)/2 – Flera regelbrott orsakade av en enda handling ger en enda plikt

En enda handling kan bryta två olika regler. I denna situation, läggs det till en plikt. I fallet med två regler med olika plikter, ska den högre plikten gälla.

Till exempel, en spelare pressar ner gräset bakom sin boll *i spel* och *förbättrar läget* i ruffen och *rubbar* också oavsiktligt bollen. Denna enda handling (att pressa ner gräset) bröt två regler, Regel 8-1a (Åtgärder som förbättrar förhållanden som påverkar slaget) och Regel 9.4b (Lyfta eller avsiktligt vidröra bollen eller orsaka att den rubbas) och bara en plikt gäller.

I detta fall är plikten enligt Regel 8.1a den *allmänna plikten* och plikten enligt Regel 9.4b är ett pliktslag. Därför, gäller den högre plikten och spelaren förlorar hålet i *matchspel* eller måste lägga till en total plikt av två slag *i slagspel* enligt Regel 8.1a och bollen måste *återplaceras*.

1.3c(4)/3 – Innebörden av icke-sammanhängande handlingar

Icke-sammanhängande handlingar är enligt med Regel 1.3c(4) en spelares handlingar som är av en annan sort eller har samband med en annan process.

Exempel på icke-sammanhängande handlingar där flera plikter gäller innefattar:

** Göra en övningssving som vidrör sand i en *bunker* och böja en överhängande trädgren som ger störande inverkan på spelarens sving.

** Flytta ett *oflyttbart tillverkat föremål* som *förbättrar* området för spelarens sving och pressa ner gräs bakom bollen.

Exempel på sammanhängande handlingar där bara en enda plikt gäller:

** Göra flera övningssvingar som vidrör sand i en *bunker*.

** Be om två olika sorters *råd*, så som vilken klubba spelaren använde och vad vindriktningen är, som båda sammanhänger med processen att välja vilken klubba som ska användas för nästa *slag*.

1.3c(4)/4 – Att inte återplacera bollen kan anses vara en separat och icke-sammanhängande handling

I det exempel som gavs i 1.3c(4)/2, bröt en enda handling av att pressa ned gräs och *rubba* bollen, två regler (Regel 8.1a och Regel 9.4b) och resulterade i att en enda plikt utdelades enligt Regel 8.1a (Åtgärder som förbättrar förhållanden som påverkar slaget).

Men Regel 9.4b (Lyfta eller avsiktligt vidröra bollen eller orsaka att den rubbas) kräver att den *rubbede* bollen ska *återplaceras* och, om den inte *återplaceras* innan *slaget*, kommer spelaren att få en extra plikt på två slag enligt Regel 9.4b. Att underlåta att *återplacera* bollen anses vara en separat och icke-sammanhängande handling.

1.3c/1 – Spelare diskvalificeras inte från en tävling när den ronden inte räknas

I tävlingar där inte alla *ronder* räknas är en spelare inte diskvalificerad från tävlingen för att ha blivit diskvalificerad från en enstaka *rond*.

Exempel på när en spelare inte diskvalificeras från tävlingen:

** I en handicaptävling där de två bästa av fyra *ronder* räknas, lämnar en spelare av misstag sitt *scorekort* med en högre handicap som påverkar hur många slag som fås i första *ronden*. Eftersom den högre handicapen påverkade det antal handicapslag som utdelades, är spelaren diskvalificerad från den första *ronden* i tävlingen och har nu bara tre *ronder* för att fastställa sina två bästa netto scorer.

** I en lagtävling med lag om fyra spelare, där de tre bästa scorererna för varje *rond* summeras för att utgöra lagets score för varje *rond*, diskvalificeras en spelare från andra *ronden* för att inte ha rättat till spelet på *fel boll*. Den spelarens score räknas inte för lagets score i andra *ronden* men spelarens scorer för varje annan *rond* i tävlingen skulle räknas.

1.3c/2 – Att tillämpa diskvalifikationsplikt, skänkningar och fel antal slag i slagspels särspele

Under ett särspele i *slagspel* tillämpas reglerna på följande sätt:

** Om en spelare diskvalificeras (såsom att slå ett *slag* med en klubba som inte överensstämmer med reglerna) är spelaren diskvalificerad från särspelet och spelaren har rätt till varje pris som spelaren kan ha vunnit i själva tävlingen.

** Om två spelare är i särspel har en spelare rätt att skänka särspelet till den andre spelaren.

** Om spelare A av misstag anger fel antal slag till spelare B och detta misstag gör att spelare B lyfter sin boll (såsom när spelare B tror sig ha förlorat särspelet till spelare A) har spelare B rätt att *återplacera* bollen utan plikt och spela färdigt hålet. Spelare A får ingen plikt.

REGEL 2 - Banan

2.1 Banans gränser och out of bounds

Ingen tolkning

2.2 Definierade områden på banan

Ingen tolkning

2.2a Spelfältet

Ingen tolkning

2.2b De fyra särskilda områdena

Ingen tolkning

2.2c Avgöra vilket område på banan en boll ligger i

Ingen tolkning

2.3 Föremål eller förhållanden som kan ha störande inverkan på spelet

Ingen tolkning

2.4 Spelförbudszoner

Ingen tolkning

Regel 3 - Tävlingen

3.1 Centrala delar i varje tävling

3.1a Spelform: matchspel eller slagspel

Ingen tolkning

3.1b Hur spelare tävlar: Spela som enskild eller som partners

Ingen tolkning

3.1c Hur spelare får resultat: bruttoscorer eller nettoscorer

Ingen tolkning

3.2 Matchspel

3.2a Resultat för hål och match

Ingen tolkning

3.2b Skänkningsar

3.2b(1)1 – Spelare får inte skänka hål för att avsiktligt förkorta en match

Även om en spelare har rätt att skänka ett hål till sin *motspelare* när som helst innan hålet är avslutat, har inte spelaren och *motspelaren* rätt att komma överens om att skänka hål till varandra för att avsiktligt avkorta matchen.

Till exempel, innan en match påbörjas, kommer en spelare och dennes *motspelare* överens om att växelvis skänka hålen 6, 7, 8 och 9 till varandra. Om de vet att reglerna inte tillåter att göra skänkningsar på detta sätt och börjar matchen utan att ha återkallat överenskommelsen är båda spelarna diskvalificerade enligt Regel 1.3b(1) (Spelares skyldigheter att tillämpa reglerna).

Om spelarna är omedvetna om att detta inte är tillåtet står resultatet av matchen som den spelats fast.

3.2b(2)1 – Skänkning är inte giltig när caddie försöker att skänka

En av de handlingar som en *caddie* inte får utföra är att skänka nästa *slag*, ett hål eller matchen till *motståndaren*. Om en *caddie* försöker skänka gäller inte den skänkningsen. Det blir ingen plikt till spelaren för *caddiens* handling eftersom Regel 10.3b(3) (Åtgärder inte tillåtna av caddie) inte föreskriver en plikt.

Om *motspelaren* handlar baserat på *caddiens* försök att skänka, så som att lyfta en boll *i spel* eller en *bollmarkering*, skulle detta vara ett rimligt missförstånd enligt Regel 3.2b(2). Det blir ingen plikt och bollen eller *bollmarkeringen* måste *återplaceras* om inte spelaren därefter gör en skänkning.

Men om *caddien*, som gjorde den ogiltiga skänknigen lyfte *motspelarens* boll eller *bollmarkering* eller sin spelares boll eller *bollmarkering* skulle den *caddiens* spelare få en plikt om handlingen var ett brott mot Regel 9.4 eller 9.5.

3.2c Tillämpa handicap i handicapmatch

3.2c(1)/1 – Ange högre handicap är ett regelbrott även om det hål som påverkas ännu inte har spelats

Om en spelare anger ett högre handicap till sin *motståndare* innan det hål som skulle påverkats spelas, är spelaren fortfarande diskvalificerad eftersom detta skulle kunna ha påverkat *motspelarens* spelstrategi.

Till exempel, medan det väntas vid första *tee* för att påbörja matchen, anger spelare A att dennes handicap är 12, medan det i verkligheten är 11. Spelare B anger att dennes handicap är 10 och spelare B slår ett slag för att påbörja spel på första hålet.

Spelare A är diskvalificerad enligt Regel 3.2c(1) eftersom spelare B slog ett *slag* i matchen med uppfattningen av att spelare A får två handicapslag.

3.2c(2)/1 – Handicapslag som inte tillämpats under en match upptäcks senare i match

Handicapslag som en spelare underlät att tillämpa hanteras på samma sätt som de som tillämpats av misstag.

3.2d Spelares och motspelares skyldigheter

3.2d(1)/1 – Antalet slag som slagits under spelet av ett hål behöver inte spelaren ange om det är spelarens tur att slå

Om *motspelaren* frågar spelaren om antalet slag som slagits när det är spelarens tur att spela, behöver inte spelaren lämna denna information direkt.

Spelaren behöver bara ange antalet slag innan *motspelaren* slår sitt nästa *slag* eller gör något liknande. Spelaren får spela sitt nästa slag innan spelaren lämnar sådan information.

3.2d(1)/2 – Innebörden av ” Ingen plikt om resultat på hålet inte påverkas” Undantag

Under spel av ett hål, måste en spelare ange rätt antal slag som slagits så att dennes *motspelare* kan bestämma hur hålet ska spelas. Men, efter att ett hål är avslutat, blir det ingen plikt om spelaren anger fel antal slag som slagits enligt Undantaget i Regel 3.2d(1) om detta inte påverkade *motspelarens* förståelse för om hålet vanns, förlorades eller delades.

Till exempel, efter att ha avslutat ett hål på vilket *motspelaren* scorade en 7:a, anger spelaren av misstag att spelaren scorade en 5:a, när spelaren faktiskt scorade en 6:a. Efter att ha påbörjat nästa hål inser spelaren att spelaren scorat en 6:a. Eftersom det felaktiga antalet slag inte ändrar det faktum att spelaren vann hålet blir det ingen plikt.

3.2d(1)/3 – Fel antal slag angivna av spelare efter att hål avslutats och misstaget upptäcks flera hål senare

Om en spelare anger fel antal slag efter att ett hål är avslutats, får spelaren den *allmänna plikten* om misstaget påverkar resultatet på hålet och inte rättas till i tid. I ett sådant fall måste ställningen i matchen rättas till.

Till exempel, efter att ha avslutat första hålet upplyser spelaren *motspelaren* om att spelaren scorade en 4:a men i själva verket scorade spelaren en 5:a på hålet. *Motspelaren* scorade en 5:a på hålet. Efter att ha spelat flera hål till, inser spelaren att denne angav fel antal slag som slagits på första hålet till *motspelaren*.

Även om hålet skulle ha delats om rätt antal slag angetts, får spelaren en förlust av hålet plikt på första hålet eftersom misstaget påverkade uppfattningen om resultatet på hålet. Ställningen i matchen måste rättas till.

3.2d(1)/4 – Fel antal slag angivna av spelare efter att hål avslutats och misstaget upptäcks efter att resultatet av match är slutgiltigt

Om en spelare anger fel antal slag som slagits utan att vara medveten om detta efter att ett hål är avslutat men misstaget inte inses förrän resultatet av matchen är slutgiltigt (Regel 3.2a(5) - När resultatet är slutgiltigt), står resultatet av matchen som den spelats fast.

Till exempel, efter att ha avslutat 17:e hålet, upplyser spelaren *motspelaren* om att spelaren scorade en 3:a men i själva verket scorade spelaren en 4:a. *Motspelaren* scorade en 4:a på hålet. Spelarna spelar 18:e hålet och resultatet för den spelare som vinner matchen med 1 upp blir slutgiltigt. Spelaren inser senare att spelaren angav fel antal slag som slagits på 17:e hålet till *motspelaren*.

Eftersom spelaren angav fel antal slag utan att vara medveten om det och resultatet av matchen är slutgiltigt blir det ingen plikt och resultatet av matchen står fast med spelaren som vinnare (Regel 20.1b(3) – Begäran om domslut efter det att matchresultatet är slutgiltigt).

3.2d(1)/5 – Byta åsikt om att ta lättnad med plikt är inte att ange fel antal slag som slagits

Rätt antal slag som slagits avses slag som spelaren redan slagit och varje pliktslag som redan fåtts.

Till exempel, spelarens boll ligger i ett *pliktområde* och *motspelaren* frågar spelaren om hur spelaren avser att fortsätta. Även om spelaren inte behöver besvara frågan anger spelaren att spelaren ska ta lättnad med plikt. Efter att *motspelaren spelar*, beslutar sig spelaren för att spela bollen som den ligger i *pliktområdet*.

Spelaren hade rätt att ändra sig och det blev ingen plikt för att göra så eftersom att ange kommande avsikter inte är detsamma som att ange antalet slag som slagits.

3.2d(2)/1 – ”Så snart som rimligen är möjligt” är inte alltid innan motspelarens nästa slag

Den svepande frasen ”så snart som rimligen är möjligt” tillåter att hänsyn tas till alla relevanta omständigheter, framför allt hur nära spelaren är till *motspelaren*.

Till exempel, om spelaren tar lättnad för ospelbar boll när *motspelaren* är på andra sidan av fairway och *motspelaren* spelar innan spelaren kan gå över för att upplysa *motspelaren* om plikten kan ”så snart som rimligen är möjligt” vara medan de går upp till *hållet* för att slå sina nästa *slag*.

Det finns ingen fastställd procedur för att avgöra vad som är ”så snart som rimligen är möjligt”, men den innebär inte alltid innan *motspelaren* slår sitt nästa *slag*.

3.2d(3)/1 – Avsiktligt ange fel ställning i match eller att inte rätta *motspelarens* missuppfattning av ställning i match kan resulterar i diskvalifikation

Regel 3.2d(3) förutsätter att spelare känner till ställningen i matchen, men kräver inte att en spelare anger ställningen i matchen till *motspelaren*.

Om en spelare avsiktligt anger en felaktig ställning i match eller avsiktligt inte rättar till *motspelarens* missuppfattning av ställningen i matchen har spelaren inte angett fel antal slag. Men *tävlingsledningen* bör diskvalificera spelaren enligt Regel 1.2a (Allvarligt fall av dåligt uppförande).

3.2d(3)/2 – Enighet om felaktig ställning i match på ett tidigare hål upptäckt senare i match

Om en spelare och dennes *motspelare* enas om en felaktig ställning i match så gäller den ställningen i matchen. Detta är inte detsamma som att ange ett felaktigt antal slag.

Till exempel, efter det 10:e hålet, säger en spelare av misstag till sin *motståndare* att matchen är delad och *motspelaren* håller med om denna ställning. Innan det 12:e hålet påbörjas inser *motspelaren* att denne i själva verket var 1 upp efter det 10:e hålet och ber om ett domslut baserat på att spelaren uppgav fel ställning i matchen.

Spelare förväntas känna till ställningen i matchen och eftersom spelarna var överens om den felaktiga ställningen i matchen och detta inte rättades till innan det 11:e hålet påbörjats, gäller den felaktiga ställningen i matchen. Det blir ingen plikt till spelaren som av misstag uppgav fel ställning i matchen.

3.3 Slagspel

3.3a Vinnare i slagspel

Ingen tolkning

3.3b Resultathantering i slagspel

3.3b(1)/1 -Markör ska diskvalificeras om markören medvetet intygar en felaktig score för en annan spelare

Om en *markör* medvetet intygar en felaktig score på ett hål (vilket innefattar en score på ett hål som inte innehåller en plikt som *markören* visste att spelaren fått på det hålet) bör *markören* diskvalificeras enligt Regel 1.2a (Allvarligt fall av dåligt uppförande).

Till exempel, en spelare lämnar in ett *scorekort* med en score som är lägre än den som faktiskt erhöles därför att spelaren var omedveten om en plikt som skulle ha lagts till. Emellertid var spelarens *markör*

medveten om plikten innan *scorekortet* lämnades in men underlät medvetet att upplysa spelaren om detta och intygade *scorekortet* i alla fall.

Även om Regel 3.3b(1) inte gäller för att medvetet intyga en felaktig score för en annan spelare är detta inte i enlighet med spelets anda. Därför bör *tävlingsledningen* diskvalificera markören enligt Regel 1.2a (Allvarligt fall av dåligt uppförande).

Spelarens score ska sedan rättas till på det sätt som anges i Regel 3.3b(3) (Felaktig score på hål).

3.3b(1)/2 – Markör kan vägra att intyga spelares score på grund av en oenighet

En *markör* behöver inte intyga en score på ett hål som *markören* tror är felaktig.

Till exempel, om det blir en diskussion mellan en spelare och dennes *markör* om det var ett regelbrott eller spelarens score för ett hål och *markören* rapporterar fakta om oenigheten till *tävlingsledningen* behöver *markören* inte intyga hålscoren för det hål som *markören* tror inte är rätt.

Tävlingsledningen kommer att behöva överväga tillgängliga fakta och fatta ett beslut om spelarens score på hålet i fråga. Om *markören* vägrar att intyga hålscoren, bör *tävlingsledningen* godta intygande från någon annan (såsom en annan spelare) som såg spelarens åtgärder på hålet i fråga eller kan *tävlingsledningen* själv intyga spelarens score på det hålet.

3.3b(2)/1 – Spelare behöver bara föra in scorer på ett scorekort

Det är skillnad mellan att begära att spelare ska föra in en score för en *round* i en dator (såsom för att hantera handicap) och begära att spelare ska föra in hålscoren med användande av någon form av elektroniskt *scorekort* som godkänts av *tävlingsledningen* (såsom en mobilapp för scorer).

Tävlingsledningen kan begära att spelarna använder ett annat *scorekort* än ett pappers*scorekort* (såsom en elektronisk form av *scorekort*) men *tävlingsledningen* har inte rätt att lägga på en plikt enligt Regel 3.3b(2) för att inte föra in scorer någon annanstans.

Men för att hjälpa till med administrativa uppgifter (såsom att effektivt ta fram och förmedla tävlingsresultat), kan *tävlingsledningen* påföra en plikt enligt en uppförandekod (Regel 1.2b) eller införa disciplinära åtgärder (såsom att neka tillträde till nästa tävling) för att underlätta att föra in scorer någon annanstans.

3.3b(2)/2 – Det behövs inget extra intygande när ändringar på scorekort görs

När *markören* eller *tävlingsledningen* godkänner en ändring av en hålscore på ett *scorekort*, behöver varken spelaren eller *markören* signera eller göra något extra intygande av den ändrade scoren.

Spelarens intygande gäller för alla hålscoren, och innefattar de som ändrades.

3.3b(2)/3 – Tillämpning av undantaget för markör som underlåter att utföra sina skyldigheter

Enligt Undantaget i Regel 3.3b(2), får en spelare inte någon plikt om det sker ett brott mot kraven på *scorekort* på grund av ett fel av *markören* som är utom spelarens kontroll.

Exempel på hur undantaget fungerar innefattar:

** Om en *markör* lämnar banan med spelarens *scorekort* efter en *rond* ska *tävlingsledningen* försöka kontakta *markören*. Men, om den inte kan göra detta, bör *tävlingsledningen* acceptera intygande om spelarens score från någon som såg *ronden*. Om ingen annan är tillgänglig kan *tävlingsledningen* själv intyga spelarens score.

** Om en spelare behöver ändra en hålscore efter att *scorekortet* har intygats av *markören*, men denne inte är tillgänglig eller redan har åkt, bör *tävlingsledningen* försöka kontakta *markören*. Om den inte kan göra detta, bör *tävlingsledningen* acceptera intygande om ändringen av någon som såg spelaren spela det hålet eller om någon sådan person inte är tillgänglig, kan *tävlingsledningen* själv intyga den scoren.

3.3b(3)/1 – Scorer på scorekort måste kunna härledas till rätt hål

Enligt Regel 3.3b måste varje hålscore på *scorekortet* kunna härledas till rätt hål.

Till exempel, om en *markör* för in spelarens första nio scorer i de sista nio rutorna och de sista nio scorerna i de första nio rutorna, kommer *scorekortet* fortfarande att vara godtagbart om misstaget rättas till genom att ändra hålnumren så att de stämmer överens med den rätta scoren för varje hål.

Men om misstaget inte rättas till och, som ett resultat av detta, en hålscore är lägre än den som faktiskt gjordes på det hålet, är spelaren diskvalificerad enligt Regel 3.3b(3).

3.3b(4)/1 - Innebörden av ”handicap” som spelaren måste ange på scorekortet

I *slagspelstävlingar* med handicap är det spelarens skyldighet att säkerställa att dennes handicap visas på *scorekortet*. Med ”handicap” avses handicapen för den *bana* och de *tees* som spelas, med undantag för eventuella handicapreduceringar som fastställts i tävlingsvillkoren.

Tävlingsledningen är ansvarig för att tillämpa handicapreduceringar och ändringar.

3.3b(4)/2 – Spelare är inte undantagen från plikt om tävlingsledningen tillhandahåller ett scorekort med en felaktig handicap

Om *tävlingsledningen* förser spelare med *scorekort* som innehåller deras handicap, måste varje spelare säkerställa att rätt handicap är angiven på deras *scorekort* innan det lämnas in.

Till exempel, som en vänlighet, väljer *tävlingsledningen* att ge ut förtryckta *scorekort* med datum och varje spelares namn och handicap. Om ett sådant *scorekort* av misstag anger en spelares handicap som högre än det faktiskt är, och detta påverkar det antal slag denne får, är spelaren diskvalificerad enligt Regel 3.3b(4) om denne inte rättar misstaget innan *scorekortet* lämnas in.

3.3b(4)/3 – Ingen plikt när ett högre handicap inte får någon effekt

Om en spelare lämnar in sitt *scorekort* med en högre handicap än denne har rätt till, men den högre handicapen inte påverkar hur många slag denne får eller ger, blir det ingen plikt eftersom det inte påverkar tävlingen.

Till exempel, ett tävlingsvillkor är att använda 90% av varje spelares handicap. En spelares handicap är 5, men spelaren lämnar in sitt *scorekort* som visar en handicap på 6. Eftersom 90% av 5 eller 6

motsvara 5 när de avrundas till närmaste heltal, så påverkar inte användandet av handicap 6 hur många handicapslag som spelaren får, så det blir ingen plikt.

3.3b/1 – Spelare måste åtföljas av en markör under hela ronden

Syftet med en *markör* är att intyga att en spelares score för varje hål är rätt angivet på spelarens *scorekort*. Om en *markör* inte är med spelaren under hela *ronden* kan inte *scorekortet* intygas på ett rätt sätt.

Till exempel, om en spelare spelar flera hål utan sin *markör* och *markören* för in spelarens score för de hål där spelaren spelade ensam, kan *scorekortet* inte intygas på rätt sätt enligt Regel 3.3b.

Spelaren skulle ha krävt att *markören* åtföljde spelaren på alla hålen. Om *markören* inte kunde göra detta, skulle spelaren ha bett någon annan person att fungera som sin *markör*. Om detta inte var möjligt var spelaren tvungen att avbryta spel och rapportera till *tävlingsledningen* så att en annan *markör* kunde tilldelas.

3.3b/2 – Information som satts på fel plats på scorekort kan fortfarande vara godtagbar

Även om alla krav i Regel 3.3b måste vara uppfyllda innan ett *scorekort* lämnas in, blir det ingen plikt om den rätta informationen av misstag förs in på någon annan plats på *scorekortet* än där den förväntades vara, med undantag för att varje hålscore på *scorekortet* måste gå att härleda till rätt hål (se 3.3b(3)/1).

Till exempel:

** Om spelaren och *markören* intygar hålscoren på den plats där det var tänkt att den andre skulle ha intygat, har spelarens score intygats på det sätt som krävs enligt Regel 3.3b. Det samma skulle vara sant om initialer användes för att intyga, istället för hela namnet.

** Om spelarens scorer förs på *markörens* *scorekort* och *markörens* på spelarens, men scorerna är korrekta och båda *scorekort* är intygade, är *scorekort* godtagbart så länge som spelarna meddelar *tävlingsledningen* vilket *scorekort* som hör till vilken spelare. Eftersom misstaget är av administrativt slag, finns det ingen tidsgräns för att göra en sådan rättelse (se 20.2d/1).

3.3b/3 – Ett annat scorekort kan användas om det officiella scorekortet tappas bort

Även om en spelare bör lämna in det *scorekort* som denne fick av *tävlingsledningen*, kräver inte Regel 3.3b att samma *scorekort* ska lämnas in om det skadades eller tappades bort.

Till exempel, om *markören* tappar bort ett pappers *scorekort* som delats utav *tävlingsledningen* skulle det vara godtagbart att använda ett annat *scorekort* (såsom ett av klubbens *scorekort*) så länge som det *scorekortet* innehåller spelarens namn och hålscoren och intygas av spelaren och *markören*. När ett elektroniskt resultatredovisningssystem används och spelaren eller *markören* förlorar internetuppkopplingen eller om det blir något tekniskt problem, bör spelaren ta upp detta med *tävlingsledningen* så snart som möjligt och inte senare än direkt efter *ronden* är avslutad.

3.3c Att inte håla ut

Ingen tolkning

Regel 4 - Spelarens utrustning

4.1 Klubbor

4.1a Godkända klubbor för att slå ett slag

4.1a(1)/1 – Slitage genom normal användning ändrar inte godkännande

Normal användning innefattar *slag*, övnings*slag* och övnings*svingar* och också åtgärder som att ta en klubba ur och sätta tillbaka en klubba i golfbagen. Om slitage genom normal användning uppkommer, behandlas spelarens klubba som godkänd, och spelaren får fortsätta att använda den.

Exempel på slitage genom normal användning innefattar när:

- ** Material inne i klubbhuvudet har lossnat och skulle kunna skramla under *slaget* eller när huvudet skakas.
- ** Ett slitagemärke har bildats på klubbans grepp där tummen är placerad.
- ** En fördjupning har bildats på klubbhuvudets slagyta genom upprepad användning.
- ** Skårorna på klubbhuvudets slagyta är slitna.

4.1a(1)/2 – Ingen plikt för slag med en inte godkänd klubba när slaget inte räknas

Om en spelare slår ett *slag* med en inte godkänd klubba diskvalificeras inte spelaren om *slaget* inte räknas i spelarens score.

Exempel på när spelaren inte får plikt för att slå ett *slag* med en inte godkänd klubba innefattar när:

- ** Spelaren använder klubban för att slå ett *slag* på en *provisorisk boll*, men den blir aldrig bollen i *spel*.
- ** Spelaren använde klubban för att slå ett *slag*, men slaget återkallades.
- ** Spelaren använde klubban för att slå ett *slag* på en andra boll enligt Regel 20.1c(3), men den bollen var inte den boll som räknades i spelarens score.

4.1a(2)/1 – Innebörden av ”lagning”

Exempel på lagning innefattar:

- ** Sätta tillbaka blytejp som fallit av vid ett *slag*. Med tanke på vad blytejp är, om blytejpen inte vill sitta kvar på klubban i samma läge, får ny tejp användas.
- ** Skruva åt klubbor med justerbara mekanismer som lossnar under *ronden*, men inte justera klubban till ett annat läge.

4.1b Begränsning till 14 klubbor; dela, komplettera eller byta ut klubbor under en rond

4.1b(1)/1 – Ett separat klubbhuvud och ett skaft är inte en klubba

Med avseende på regel 4.1b(1) är separata delar av en klubba inte en klubba och räknas inte in i spelarens 14-klubborsbegränsning.

Till exempel, om en spelare startar sin *rond* med 14 klubbor och också medför separata klubbdelar, anses spelaren bara medföra 14 klubbor och det är inget brott mot regel 4.1b(1).

4.1b(1)/2 – En klubba som brutits i bitar räknas inte in i 14-klubborsbegränsningen

En klubba som brutits i bitar räknas inte in i spelarens 14-klubborsbegränsning även om spelaren börjar en *rond* med den avbrutna klubban.

Till exempel, medan spelaren värmer upp på övningsområdet, bryts en spelares klubba av precis under greppet och spelaren startar *ronden* med den avbrutna klubban i sin bag. Den klubban räknas inte som en av de 14 klubbor som spelaren har rätt att medföra.

4.1b(1)/3 – Klubba som medförs åt spelare räknas in i 14-klubborsbegränsningen

14-klubborsbegränsningen gäller för varje klubba som medförs av spelaren, dennes *caddie* eller någon annan person som spelaren ber att medföra klubbor.

Till exempel, om en spelare börjar *ronden* med 10 klubbor och ber någon annan person att gå med gruppen och medföra 8 ytterligare klubbor från vilka spelaren avser att tillägga till sin bag under *ronden*, anses spelaren ha börjat *ronden* med fler än 14 klubbor.

4.1b(1)/4 – Klubba anses tillagd när nästa slag slås

En klubba anses tillagd när spelaren slår sitt nästa *slag* med vilken klubba som helst medan den tillagda klubban är i spelarens besittning. Detta gäller oavsett om spelaren tillåts att lägga till eller ersätta en klubba eller inte.

Till exempel, om en spelare som startar *ronden* med 14 klubbor bestämmer sig för att ersätta sin putter med en annan putter mellan spelet av två hål och gör detta utan att otillbörligt fördröja spelet, får spelaren ingen plikt om denne inser sitt misstag och rättar till det innan nästa *slag* slås med vilken klubba som helst.

4.1b(2)/1 – Flera spelare får medföra klubbor i en bag

Reglerna begränsar inte flera spelare (såsom *partners*) från att medföra sina klubbor i en bag. Men, för att minska risken för plikt enligt Regel 4.1b, bör de säkerställa att klubborna tydligt går att identifiera för varje spelare.

4.1b(2)/2 – Dela klubbor är inte tillåtet för slag som räknas i en spelares score

Förbudet mot att dela klubbor gäller bara för *slag* som räknas i en spelares score. Det gäller inte för övningssvingar, övnings*slag* eller *slag* som slås efter att resultatet på ett hål är avgjort.

Till exempel, blir det ingen plikt enligt Regel 4.1b om, mellan spelet av två hål, en spelare lånar en annan spelares putter och slår flera övningsputtar på det just avslutade hålets *green*.

4.1b(4)/1 – Klubbdelar får sättas ihop när de inte burits av eller för spelare

Regel 4.1b(4) begränsar en spelare från att bygga en klubba av delar som denne medför eller delar som någon annan person medför för denne. Det begränsar inte spelaren från att hämta delar för att bygga en klubba eller från att få delar förda till sig.

Till exempel, om en spelare tillåts att lägga till en klubba (se Regel 4.1b(1)) eller ersätta en skadad klubba (se Regel 4.1b(3)) anses inte klubbdelar som hämtades från klubbhuset (till exempel från spelarens skåp), golfshopen, eller en tillverkares lastbil, eller från någon liknande plats, inte vara buren av någon för spelaren under *ronden* och är tillåtna att sätta samman av spelaren eller av någon annan.

4.1b/1 – Hur justeringsplikt ska läggas till efter att någon spelare startat hål under match

Om någon spelare startat spelet av ett hål när ett brott mot Regel 4.1b upptäcks, läggs en plikt genom matchjustering till vid slutet av det hålet. Om spelaren som brutit mot regeln inte har startat hålet, är spelaren mellan hålen och bryter inte mot regeln på nästa hål.

Till exempel, efter att ha avslutat första hål, slår spelaren ut på andra hålet. Innan *motspelaren* slår ut blir *motspelaren* medveten om att denne medför 15 klubbor vilket bryter mot Regel 4.1b(1). Eftersom *motspelaren* inte har börjat spelet på andra hålet, justeras matchscoren bara med ett hål till spelarens fördel, men matchscoren revideras inte förrän det andra hålet är avslutat eftersom det andra hålet startade när spelaren slog ut.

4.1c Förfarande för att ta en klubba ur spel

Ingen tolkning

4.2 Bollar

4.2a Bollar godkända för spel av en rond

4.2a(1)/1 – Status för boll som inte står på listan över godkända bollar

I en tävling där *tävlingsledningen* inte har antagit den lokala regeln som kräver att spelare ska använda en boll av ett märke och modell på den aktuella listan över godkända golfbollar, får en spelare använda följande bollar:

** Märken och modeller som aldrig har testats – dessa förutsätts vara godkända och bevisbördan vilar på den person som påstår att bollen inte är godkänd.

** Märken och modeller som fanns med på en föregående lista men inte åter har inlämnats för att tas upp på den aktuella listan – dessa förutsätts att fortsätta vara godkända.

Men märken och modeller som testats och funnits inte vara godkända enligt *utrustningsreglerna* får inte spelas, oavsett om den lokala regeln antagits eller inte.

4.2a(1)/2 – Status för ”X-out”, ”Refurbished” och ”Practice” bollar

Om en spelare väljer att använda en boll som är märkt som ”X-Out” eller ”Practice” av tillverkaren eller om en boll har blivit renoverad behandlas dessa på följande sätt enligt *utrustningsreglerna*:

** ”X-Out” är det vanliga namnet som används för en golfboll som tillverkaren anser vara felaktig (ofta enbart av estetiska skäl, såsom färg- eller tryckningsfel) och, därför, har kryssat över märkesnamnet. ”Refurbished” syftar på en begagnad boll som har rengjorts och stämplats som ”refurbished” eller liknande stämpling.

I avsaknad av mycket starka skäl för att en ”X-Out” eller ”Refurbished” boll inte är godkänd enligt *utrustningsreglerna*, har spelaren rätt att använda den.

Men, om *tävlingsledningen* har antagit listan över godkända golfbollar som en lokal regel, får sådana bollar inte användas även om identifikations-markeringarna på bollen i fråga finns med på listan.

** ”Practice” bollar är vanligen listade, godkända bollar som har stämplats med ”Practice” eller annan liknande stämpling. ”Practice” bollar behandlas på samma sätt som golfbollar som har en loga för en golfklubb eller bana, företag, skola eller annan loga.

Sådana bollar får användas även där *tävlingsledningen* har antagit listan på godkända golfbollar som en lokal regel.

4.2a(1)/3 – Ingen plikt för att spela en inte godkänd boll när slaget inte räknas

Om en spelare slår ett *slag* med en inte godkänd boll eller en boll som inte finns på listan över godkända bollar när den lokala regeln gäller, diskvalificeras inte spelaren om *slaget* inte räknas i spelarens score.

Exempel på när en spelare inte får plikt innefattar när spelaren spelar en boll som inte är tillåten:

** Som en *provisorisk boll*, men den *provisoriska bollen* blir aldrig bollen *i spel*.

** När *slaget* med den bollen återkallas.

** Som en andra boll enligt regel 20.1c(3) men den bollen inte är bollen som räknas i spelarens score.

4.3 Användning av utrustning

4.3a Tillåten och förbjuden användning av utrustning

4.3a(1)/1 – Begränsningar av att använda utrustning för att mäta lutning

Även om en spelare får använda sin klubb som lodlina för att hjälpa till med att bedöma eller mäta lutning och konturer, finns det annan utrustning som en spelare inte får använda för att bedöma en lutning eller kontur.

Till exempel tillåts en spelare inte att mäta lutning genom att:

** Placera en flaska med vätska i för att fungera som ett vattenpass.

** Hålla eller placera ett vattenpass.

** Använda en vikt upphängd i ett snöre som lodlina.

4.3a(2)/1 – Använda konstgjorda föremål för att få vindrelaterad information är inte tillåtet

Regel 4.3a(2) ger ett enda exempel på ett konstgjort föremål som inte är tillåtet för att få vindrelaterad information (pulver för att bedöma vindriktning). Men andra konstgjorda föremål får inte användas enbart för att få vindrelaterad information.

Till exempel, om en spelare tar fram en näsduk med det enda syftet att hålla upp den i luften för att se i vilken riktning vinden blåser, är spelarens åtgärd ett brott mot regel 4.3.

4.3a(4)/1 – Se på video som visas på banan

Det är inte ett brott mot Regel 4.3a(4) om en spelare ser på video som visas till förmån för åskådarna på en golftävling.

Till exempel, om en spelare står på en *tee* och väntar på att spela, och spelaren har möjlighet att se direktutsändning från tävlingen, statistisk information, vindhastighet eller annat liknande är det inte ett brott mot Regel 4.3a om spelaren ser utsändningen eller ser informationen även om den skulle kunna hjälpa spelaren i att välja en klubba, slå ett *slag* eller bestämma hur man ska spela.

4.3a(5)/1 – Greenkartor

Syftet med tolkningen:

Regel 4.3 begränsar användningen av utrustning och apparater som skulle kunna hjälpa en spelare i sitt spel, med utgångspunkt i principen att golf är ett utmanande spel där framgång ska bero på spelarens omdöme, skicklighet och förmåga.

Denna tolkning av Regel 4.3 begränsar storleken och skalan på detaljerade *greenkartor* och varje annat liknande elektroniskt eller digitalt material som en spelare får använda under en *rond* för att hjälpa spelaren att läsa sin *spellinje* på *green* så att spelarens förmåga att läsa en *green* förblir en väsentlig del av förmågan att putta.

Greenkartor

Spelaren har rätt att använda en *greenkarta* eller annan *greeninformation*, med undantag för att:

- Varje avbildning av en *green* måste begränsas i storlek till 3/8 tum per yard (1:480) eller mindre ("skalagränsen");
- Varje bok eller annan publikation som innehåller en karta eller en bild av en *green* får inte vara större än 4 1/4 tum x 7 tum (108 mm x 176 mm) ("storleksgränsen") men ett "hålplaceringsark" som visar 9 eller fler hål på ett enda pappersark får vara större, under förutsättning av att varje bild av en enskild *green* uppfyller skalagränsen;
- Ingen förstoring av *greeninformation* är tillåten annat än en spelares normala bärande av ordinerade glasögon eller linser,
- Handtecknad eller skriven information om en *green* är bara tillåten om den ingår i en bok eller en publikation som uppfyller storleksgränserna och har skrivits av spelaren och/eller dennes *caddie*.

4.3a(5)/2 – Elektronisk eller digital greenkarta.

I elektronisk eller digital form, måste varje bild av en *green* uppfylla ovanstående skala och storleksgränser. Även när en elektronisk eller digital *greenkarta* uppfyller ovanstående gränser, bryter spelaren fortfarande mot Regel 4.3 om spelaren använder någon apparat på ett sätt som inte överensstämmer med dessa gränserns syfte, så som genom att:

- Förstora presentationen av *greenen* utöver skala eller storleksgränserna;
- Framställa en rekommenderad *spellinje* grundad på läget (eller det uppskattade läget) för spelarens boll (se Regel 4.3a(1)).

(Tolkning införd i november 2018 och tillagd till “Clarfications” i juli 2019).

4.3b Utrustning som används av medicinska skäl

Regel 4.3/1 – Spelare bryter mot Regel 4.3 mellan hål; Hur plikten läggs till

För första brottet mot Regel 4.3, får spelaren den *allmänna plikten* på det hål där brottet sker. Men om spelaren bryter mot Regel 4.3 mellan spelet av två hål, läggs plikten på det nästa hålet som ska spelas.

Till exempel, en spelare använder en siktpinne för att kontrollera sitt svingplan mellan spelet av två hål.

I *matchspel* förlorar spelaren nästa hål eller, i *slagspel*, får spelaren två pliktslag och kommer att starta nästa hål med att slå sitt tredje *slag*.

Regel 5 - Spela ronden

5.1 Innebörd av rond

Ingen tolkning

5.2 Övning på banan före eller mellan ronder

Ingen tolkning

5.2a Matchspel

Ingen tolkning

5.2b Slagspel

5.2b/1 – Innebörden av att ”avsluta spelet av sin sista rond för den dagen” i slagspel

I *slagspel*, har en spelare avslutat sin sista *rond* för den dagen när spelaren inte ska spela några fler hål den dagen på *banan* som en del av tävlingen.

Till exempel, efter att ha avslutat spel av första *ronden* på första dagen i en två-dagars 36-håls *slagspelstävling*, tillåts en spelare enligt Regel 5.2b att öva på *tävlingsbanan* senare den dagen så länge som spelarens nästa *rond* inte ska starta förrän nästa dag.

Men, om spelaren avslutar en *rond* men ska spela en annan *rond* eller en del av en *rond* på *banan* på samma dag, skulle övning på *banan* vara ett brott mot Regel 5.2b.

Till exempel, efter att ha avslutat spel i en *slagspels* kvalificerings *rond* för en *matchspels* tävling, övar en spelare på *banan*. Efter att spelet avslutats, delar spelaren den sista kvalificeringsplatsen för *matchspels* tävlingen. Delningen ska avgöras genom hål-för-hål *slagspels* sarspel som planeras att spelas omedelbart efter spel samma dag på den *banan*.

Om spelarens övning var dennes första brott mot Regel 5.2b, får spelaren den *allmänna plikten* lagd på det första hålet i sarspelet. I annat fall är spelaren diskvalificerad från sarspelet enligt Regel 5.2b för att ha övat på *banan* före sarspelet.

5.2b/2 – Övningslag efter hål men mellan ronder tillåtet

Tillåtelsen att öva i Regel 5.5b (Begränsningar för övningslag mellan två hål) tar över förbuden i Regel 5.2b på så sätt att en spelare tillåts att öva på eller nära *greenen* på det just avslutade hålet även om spelaren kommer att spela det hålet igen på samma dag.

Exempel på när det är tillåtet att öva puttning eller chippning på eller nära *greenen* på det just avslutade hålet även om spel för dagen inte är över innefattar när:

** En spelare spelar en 18-håls *slagspelstävling* på en 9-håls *banan* under en dag och övar puttning på den 3:e *greenen* efter att ha avslutat 3:e hålet under första ronden.

** En spelare spelar en 36-håls *slagspelstävling* på samma *banan* under en dag och övar chippning nära 18:e *greenen* efter att ha avslutat det 18:e hålet under första ronden.

5.2b/3 – Övning kan tillåtas på banan före en rond i en tävling som täcker flera dagar i följd

När en tävling över flera dagar ska äga rum på en *banan* och *tävlingsledningen* utser några spelare att spela första dagen och andra att spela på en senare dag, har en spelare rätt att öva på *banan* på vilken dag som helst där spelaren inte är inplanerad att spela sin *rond*.

Till exempel, om en tävling ska äga rum på lördag och söndag och en spelare bara är inplanerad att spela på söndagen, får spelaren öva på *banan* på lördagen.

5.3 Påbörja och avsluta en rond

5.3a När rond påbörjas

5.3a/1 – Exceptionella omständigheter som berättigar till att upphäva starttids plikt

Uttrycket ”exceptionella omständigheter” i Undantag 3 i Regel 5.3a avser inte olyckliga eller oväntade händelser utom en spelares kontroll. Det är en spelares skyldighet avsätta tillräckligt med tid för att kunna komma till *banan* och spelaren måste ta hänsyn till tänkbara förseningar.

Det finns inga speciella riktlinjer i reglerna för att avgöra vad som är ovanligt, det beror på omständigheterna i varje enskilt fall och måste lämnas till *tävlingsledningen* att fatta beslut om.

En viktig faktor som inte finns med i exemplen nedan är att hänsyn bör tas till en situation där flera spelare är inblandade i sådan grad att *tävlingsledningen* bör anse situationen vara ovanlig.

Exempel på omständigheter som bör anses som ovanliga innefattar:

** Spelaren var närvarande på platsen för en olycka och lämnade medicinsk hjälp eller var tvungen att ge ett vittnesmål och skulle i annat fall ha startat i tid.

** Det blir ett brandlarm på spelarens hotell och spelaren måste evakuera. Vid den tidpunkt då spelaren kan återvända till sitt rum för att klä sig eller för att hämta sin utrustning kan spelaren inte hinna till sin starttid.

Exempel på förhållanden som vanligtvis inte bör anses vara ovanliga innefattar:

** Spelaren hittar inte vägen eller dennes bil går sönder på väg till *banan*.

** Tät trafik eller en olycka gör att resan till *banan* tar längre tid än förväntat.

5.3a/2 – Innebörden av ”startplats”

I Regel 5.3a, är ”startplatsen” den *tee* på det håll där spelaren ska starta sin *rond* enligt vad som bestämts av *tävlingsledningen*.

Till exempel, kan *tävlingsledningen* starta några grupper på 1:a *tee* och några grupper på 10:e *tee*. Vid en ”kanonstart”, kan *tävlingsledningen* tilldela varje grupp ett särskilt håll att starta på.

Tävlingsledningen kan fastställa en norm för vad det innebär att spelaren är på startplatsen. Till exempel, kan *tävlingsledningen* ange att, för att vara på startplatsen, måste spelaren vara innanför publikrepen på den *tee* på det håll som ska spelas.

5.3a/3 – Innebörden av ”beredd att spela”

Uttrycket ”beredd att spela” innebär att spelaren har minst en klubba och en boll färdiga för omedelbar användning.

Till exempel, om en spelare anländer till sin startplats på starttiden med en boll och en klubba (även om det bara är spelarens putter), anses spelaren vara beredd att spela. Skulle spelaren besluta sig för att vänta på en annan klubba när det är spelarens tur att spela, kan denne få en plikt för att orimligt ha fördröjt spelet (Regel 5.6a).

5.3a/4 – Spelare på startplatsen men lämnar sedan startplatsen

När en spelare är på startplatsen beredd att spela, men sedan av något skäl lämnar startplatsen, är den regel som ska gälla beroende av om spelaren är beredd att spela på startplatsen på starttiden.

Till exempel, en spelares starttid är 9:00 och spelaren är beredd att spela på startplatsen 8:57. Spelaren inser att denne lämnat kvar något i ett skåp och lämnar startplatsen för att hämta det. Om spelaren inte återkommer till startplatsen 9:00:00 är spelaren sen i förhållande till sin starttid och Regel 5.3a gäller.

Men, om spelaren var beredd att spela på startplatsen 9:00 och sedan gick till sitt skåp, kan spelaren få plikten enligt Regel 5.6a (Orimlig fördröjning) eftersom spelaren uppfyllde kravet enligt Regel 5.3a genom att vara beredd att spela på startplatsen på starttiden.

5.3a/5 – Match som startar på andra hålet när båda spelarna är sena

När båda spelarna i en match kommer till startplatsen beredda att spela inte mer än fem minuter efter deras starttid och ingen har upplevt ovanliga omständigheter (Undantag 3), får båda en förlust av hålet plikt och resultatet på första hålet är en delning.

Till exempel, om starttiden är 9:00 och spelaren anländer till startplatsen beredd att spela 9:02 och *motspelaren* anländer beredd att spela 9:04, får båda en förlust av hålet plikt fastän spelaren anlände före *motspelaren* (Undantag 1). Därför, är första hålet delat och matchen startar lika på det andra hålet. Det blir ingen plikt om de spelar första hålet för att komma till andra hålets *tee*.

5.3b När en rond avslutas

Ingen tolkning

5.4 Spela i grupper

5.4a Matchspel

Ingen tolkning

5.4b Slagspel

Ingen tolkning

5.5 Övning under ronden eller medan spelet är avbrutet

5.5a Inga övningslag under spelet av ett hål

5.5a/1 – Övningslag med boll av liknande storlek som en godkänd boll är ett brott

Ett ”övningslag” enligt Regel 5.5a täcker inte bara att slå en godkänd boll med en klubba utan också att slå vilken annan boll som helst som har samma storlek som en golfboll, så som en plastboll för övning.

Att slå på en peg eller något naturföremål med en klubba (såsom en sten eller en grankotte) är inte ett övningslag.

5.5b Begränsningar för övningslag mellan två hål

5.5b/1 – När övning mellan hål är tillåten

En spelare får öva puttning och chippning när spelaren är emellan spelet av två hål. Detta är när spelaren har avslutat spelet på det föregående hålet, eller i en spelform som innefattar en *partner*, när sidan har avslutat spel på det föregående hålet.

Exempel på när en spelare är mellan spelet på två hål:

Matchspel:

Singel – När spelaren har *hålåt ut*, spelarens nästa *slag* har skänkts, eller resultatet på hålet har bestämts.

Foursome – När sidan har *hålåt ut*, dess nästa *slag* har skänkts, eller resultatet på hålet har bestämts.

Fyrboll – När båda *partners* har *hålåt ut*, deras nästa *slag* har skänkts, eller resultatet på hålet har bestämts.

Slagspel:

Individuellt – När spelaren har *hålåt ut*.

Foursome – När sidan har *hålåt ut*.

Fyrboll – När båda *partners* har *hålåt ut*, eller en *partner* har *hålåt ut* och den andre inte kan förbättra *sidans* score.

Poängbogey, Par/Bogey, och Maxantal slag

När spelaren har *hålåt ut*, eller har lyft bollen efter att ha scorat noll poäng, förlorat hålet eller kommit upp i den maximala scoren.

5.5c Övning medan spelet är avbrutet eller stoppat på annat sätt

5.5c/1 – Extra tillåtelse att öva gäller inte längre när slagspelsrond återupptas

I *slagspel*, när spelet återupptas av *tävlingsledningen* efter att det avbrutits, har alla spelare som startat sina *ronder* före avbrottet återupptagit spelet av sina *ronder*. Detta innebär, att dessa spelare inte längre har rätt att öva på annat sätt än vad som tillåts enligt Regel 5.5b (Begränsningar för övningslag mellan två hål).

Till exempel, om *tävlingsledningen* avbryter spel för dagen och spelet ska återupptas 8:00 fm följande dag, har inte en spelare vars grupp ska vara den tredje gruppen att spela från en viss *tee* rätt att fortsätta att öva på det anvisade övningsområdet efter att spel har återupptagits 8:00 fm.

Spelarnas *rond* har återupptagits, även om spelare i dennes grupp inte kan slå sina nästa *slag* direkt. Den enda övning som är tillåten är chippning och puttning på eller nära det senast avslutade hålets *green*, alla övnings*greener* eller *tee* på nästa hål.

5.6a Orimlig fördröjning av spel

5.6a/1 – Exempel på fördröjningar som anses vara rimliga eller orimliga

Orimliga fördröjningar enligt innebörden av Regel 5.6a är fördröjningar som orsakats av spelarens handlingar som ligger inom spelarens kontroll och som påverkar andra spelare eller fördröjer tävlingen. Korta fördröjningar som beror på normala händelser som inträffar under en *rond* eller ligger utanför spelarens kontroll behandlas vanligtvis som ”rimliga”.

Att bestämma vilka handlingar som är rimliga eller orimliga beror på alla omständigheter och innefattar om spelaren väntar på andra spelare i gruppen eller i gruppen före.

Exempel på handlingar som troligen kommer att behandlas som rimliga är:

** Kort stanna vid klubbhuset eller någon kiosk för att få mat eller dryck.

** Ta tid för att rådgöra med andra i spelgruppen för att bestämma om hålet ska spelas färdigt när det är ett normalt spelavbrott av *tävlingsledningen* (Regel 5.7b(2)).

Exempel på handlingar som, om de orsakar mer en kort fördröjning av spelet, troligen kommer att behandlas som orimlig fördröjning är:

** Återvända till *tee* från *greenen* för att hämta en förlorad klubba.

** Fortsätta att leta efter en *förlorad* boll i flera minuter efter att den tillåtna tre-minuters-söktiden har gått ut.

** Stanna vid klubbhuset eller en kiosk för att få mat eller dryck i mer än några minuter om inte *tävlingsledningen* har tillåtit det.

5.6a/2 – Spelare som drabbas av plötslig sjukdom eller skada tillåts normalt 15 minuter för att återhämta sig

Om en spelare plötsligt blir sjuk eller får en skada (så som av värmeutmattning, ett getingsting eller träffas av en golfboll), bör *tävlingsledningen* i normala fall tillåta att spelaren tar upp till 15 minuter för att återhämta sig innan spelarens oförmåga att fortsätta spela skulle vara att orimligt fördröja spelet.

Tävlingsledningen bör också normalt lägga till samma tidsgräns till den sammanlagda tiden som en spelare använder när denne får upprepade behandlingar under en *rond* för att lindra en skada.

5.6b Raskt speltempo

Ingen tolkning

5.7 Avbryta spelet; Återuppta spelet

5.7a När spelare får eller måste avbryta spelet

5.7a/1 – När en spelare har avbrutit spelet

Avbryta spelet enligt innebörden av Regel 5.7a kan antingen vara en avsiktlig handling av spelaren eller kan det vara ett uppehåll som är tillräckligt långt för att utgöra ett avbrott. Tillfälliga uppehåll, oavsett om de är rimliga eller orimliga, täcks av Regel 5.6a (Orimlig fördröjning av spel).

Exempel på där *tävlingsledningen* troligen kommer att diskvalificera en spelare enligt Regel 5.7a för att avbryta spelet innefattar när:

- ** Spelaren går av banan i vredesmod utan avsikt att återvända.
- ** Spelaren avbryter vid klubbhuset efter nio hål under en längre tid för att se på TV eller för att äta lunch när *tävlingsledningen* inte har tillåtit detta.
- ** Spelaren tar skydd mot regn under en påtagligt lång tid.

5.7b Vad spelare måste göra när tävlingsledningen avbryter spelet

5.7b(1)/1 – Omständigheter som berättigar en spelares misstag att inte avbryta spelet

Om en *tävlingsledning*, enligt Regel 5.7b(1), beordrar ett omedelbart spelavbrott, måste alla spelare genast sluta spela. Avsikten med spelavbrottet är att så snart som möjligt få *banan* utrymd när det föreligger en möjlig farlig situation, exempelvis åska.

Men, det kan råda förvirring eller osäkerhet när ett avbrott beordras och det kan föreligga omständigheter som förklarar eller berättigar varför spelare inte avbröt genast. I dessa fall tillåter Undantaget i Regel 5.7b *tävlingsledningen* att bestämma att det inte är ett brott mot regeln.

Om en spelare slår ett *slag* efter att spelet har avbrutits, måste *tävlingsledningen* ta hänsyn till alla tillämpliga fakta när den ska bestämma om spelaren ska diskvalificeras.

Exempel på när *tävlingsledningen* troligen skulle bestämma att det var berättigat att fortsätta spelet efter spelavbrott innefattar när en spelare:

- **Är på en avsides liggande del av banan och inte hör signalen för spelavbrott, eller misstar signal för något annat, så som en biltuta.
- **Redan har tagit en stans med en klubba bakom bollen eller börjat baksvingen för ett *slag* och utan att tveka genomför *slaget*.

Ett exempel på där *tävlingsledningen* troligen kommer att bestämma att fortsätta spel efter spelavbrott inte är berättigat är när spelaren hör signalen för att avbryta spelet men snabbt vill slå ett *slag* innan spelaren stoppar, såsom för att avsluta ett hål med en kort putt eller utnyttja en fördelaktig vind.

5.7b/1 – Droppa en boll efter att spelet har avbrutits är inte att misslyckas med att avbryta spelet

Att avbryta spel är enligt innebörden av Regel 5.7b att inte slå några ytterligare *slag*. Om en spelare därför, efter att spel avbrutits, fortsätter enligt någon regel, så som att *droppa* en boll, fastställa *närmaste punkten för fullständig lättnad* eller fortsätter ett letande, blir det ingen plikt.

Men om *tävlingsledningen* har signalerat ett omedelbart spelavbrott, rekommenderas det, med hänsyn till avsikten med Regel 5.7b(1), att alla spelare omedelbart ska ta skydd utan att vidta ytterligare åtgärder.

5.7c Vad spelare måste göra när spelet återupptas

5.7c/1 – Spelare måste återuppta spelet när tävlingsledningen bedömer att det inte är någon risk för åska

Spelarnas säkerhet är av den allra största betydelse och *tävlingsledningen* ska inte riskera att utsätta spelare för fara. Regel 5.7a (När spelare får eller måste avbryta spelet) tillåter en spelare att avbryta spelet om spelaren rimligen tror att det finns risk för åska. I denna situation, om spelarens övertygelse är rimlig, är spelaren den som slutgiltigt avgör.

Men, om *tävlingsledningen* har beordrat ett återupptagande av spelet efter att ha använt alla rimliga hjälpmedel för att avgöra att det inte längre finns risk för åska, måste alla spelare återuppta spelet. Om en spelare vägrar på grund av att denne tror att det fortfarande finns risk, kan *tävlingsledningen* dra slutsatsen att spelarens övertygelse är orimlig och denne kan diskvalificeras enligt Regel 5.7c.

5.7d Lyfta bollen när spelet avbryts, återplacera och byta in en boll när spelet återupptas

5.7d(1)/1 – Om en spelare måste acceptera ett läge i en bunker som försämrats eller förbättrats under ett spelavbrott

När *återplacering* av en boll vid återupptagande av spelet, Regel 14.2d (Var bollen ska återplaceras om det ursprungliga läget har förändrats) inte gäller och spelaren inte behöver återskapa det ursprungliga läget.

Till exempel, en spelares boll är pluggad i en *bunker* när spelet avbryts.

Under spelavbrottet ställs *bunkern* i ordning av banpersonalen och sandytan är nu jämn. Spelaren måste återuppta spelet genom att placera en boll på den uppskattade punkten från vilken bollen lyftes, även om detta kommer att bli på sandytan och inte pluggad.

Men, om *bunkern* inte har ställts i ordning av banpersonalen, är spelaren inte nödvändigtvis berättigad till *de förhållanden som påverkar slaget* som spelaren hade innan spelet avbröts. Om *de förhållanden som påverkar slaget* försämras av *naturkrafter* (såsom vind eller vatten), får spelaren inte *förbättra* dessa försämrade förhållanden (Regel 8.1d).

5.7d(1)/2 – Borttagande av lösa naturföremål innan en boll återplaceras när spelet återupptas

Spelaren får inte ta bort ett *löst naturföremål* innan en boll *återplaceras* som, om det togs bort när bollen var *i vila*, troligen skulle ha fått bollen att *rubbas* (Undantag 1 i Regel 15.1a). Men om *ett löst naturföremål* nu finns där, när spelet återupptas, som inte fanns där när bollen lyftes får detta *lösa naturföremål* tas bort innan bollen *återplaceras*.

Regel 6 - Spela ett hål

6.1 Starta spelet av ett hål

6.1a När ett hål startas

Ingen tolkning

6.1b En boll måste spelas från tee

6.1b(1)/1 - Boll spelad från utanför tee i matchspel och slaget inte återkallat av motspelaren

Om, när spelet av hålet i *matchspel* startar, ett *slag* som slås från utanför *tee* inte återkallas, föreskriver Regel 6.1b(1) att spelaren spelar bollen som den ligger. Men, spelaren har inte alltid rätt att spela bollen som den ligger.

Till exempel, om när spelet av ett hål startar, slår en spelare en boll *out of bounds* från utanför *tee* (t ex från fel teemarkeringar) och *motspelaren* återkallar inte *slaget*.

Eftersom, spelarens slag inte återkallas och bollen är *out of bounds*, måste spelaren ta *lättnad med slag och distans* genom att spela en boll ifrån där det senaste *slaget* slogs. Men, eftersom *slaget* inte slogs från innanför *tee* måste bollen *droppas*, inte peggas (se Regel 14.6b – Föregående slag från spelfältet, pliktområde eller bunker).

6.1/1 – Vad som ska göras om en eller båda teemarkeringarna saknas

Om en spelare upptäcker att en eller båda teemarkeringarna saknas, bör spelaren söka hjälp av *tävlingsledningen*.

Men, om hjälp inte går att få inom rimlig tid, bör spelaren använda sin rimliga bedömning (Regel 1.3b(2)) för att göra en uppskattning av läget för *tee*.

Förståeligt är att en sådan bedömning måste göras direkt och att den inte kan vara exakt, därför bör spelarens rimliga bedömning om läget för *tee* accepteras även om det senare visar sig ha varit fel (Regel 1.3b(2)).

6.2 Spela en boll från tee

6.2a När regler för tee gäller

Ingen tolkning

6.2b Regler för tee

6.2b(4)/1 – Teemarkering som rubbats av spelare ska återplaceras

Innan spelaren slår ett *slag* från en *tee*, får en spelare inte rubba en teemarkering på *tee* för att *förbättra förhållandena som påverkar slaget* (Regel 6.2b(4)).

Men, det skulle inte bli någon plikt om en spelare rubbar en teemarkering genom att:

** Snubbla på den,

** Slå på den i ilska (men *tävlingsledningen* skulle kunna anse detta vara ett allvarligt fall av dåligt uppförande) eller

** Lyfta den utan något påtagligt skäl.

Eftersom att flytta teemarkeringar kan ha en betydande inverkan på tävlingen, bör de inte flyttas, och om de flyttas bör de sättas tillbaka.

Men, om en spelare flyttar en teemarkering eftersom denne tycker att den skulle vara i något annat läge, eller avsiktligt förstör teemarkeringen, kan *tävlingsledningen* välja att diskvalificera spelaren för ett allvarligt fall av dåligt uppförande i strid med spelets anda (Regel 1.2a).

6.2b(6)/1 -Boll som blir liggande i vila på tee behöver inte spelas som den ligger

När som helst när en spelares boll är inom *tees* gränser, kan spelaren flytta bollen till någon annan punkt inom *tee*, och får spela den från en *peg* utan plikt.

Till exempel, en spelare slår sitt första *slag* från *tee*, får nätt och jämt kontakt med bollen, och bollen blir antingen liggande på marken på *tee* eller blir kvar på *peggen*.

Eftersom bollen är på *tee*, får spelaren antingen spela bollen som den ligger eller, fastän bollen är *i spel*, flytta bollen till någon annan punkt inom *tees* gränser och spela därifrån utan plikt. Spelaren får också placera bollen på en *peg* eller justera höjden på den *peg* som bollen ligger på.

6.3 En boll som används vid spelet av ett hål

6.3a Håla ut med samma boll som spelats från tee

6.3a/1 – Vad som ska göras när bollar har förväxlats på okänd plats

Om två spelare, efter att ha *hålats ut*, upptäcker att de avslutade ett hål med den andre spelarens boll men inte kan fastställa om bollarna förväxlades under spelet av hålet, blir det ingen plikt.

Till exempel, efter spel av ett hål, upptäcktes det att spelare A *hålade ut* med spelare B:s boll och spelare B *hålade ut* med spelare A:s boll. Båda spelarna är säkra på att de *hålade ut* med den boll de spelade från *tee*.

I denna situation, och eftersom en spelare har rätt att starta varje hål med någon godkänd boll (Regel 6.3a), bör det bestämmas att bollarna förväxlades innan spel av det hålet började, om det inte finns bevis på motsatsen.

6.3b Byta in en annan boll under spelet av ett hål

Ingen tolkning

6.3c Fel boll

6.3c(1)/1 – Innebörden av ”pliktslag enbart från att spela med den bollen”

När *slagen* som slås med en viss boll inte räknas i spelares score, räknas inte några pliktslag som spelaren får vid spel av den bollen som inte räknas om spelaren inte får en plikt som också skulle kunna gälla för spelarens boll *i spel*.

Exempel på plikter som det ska bortses ifrån eftersom de inte också kunde gälla för bollen *i spel* innefattar:

- ** Avsiktligt röra eller orsaka att bollen *rubbas* (Regel 9-4).
- ** Spelarens *caddie* står bakom spelaren när en *stans* tas (Regel 10.2b(4)).
- ** Vidröra sand i *bunker* i baksvingen för *slaget* (Regel 12.2b(2)).

Exempel på plikter som det inte ska bortses ifrån eftersom de också gäller för bollen *i spel* innefattar:

- ** Slå ett *övningslag* under spelet av ett hål (Regel 5.5a).
- ** Spela på *fel boll* (Regel 6.3c(1)).
- ** Be om eller ge *råd* (Regel 10.2a).

6.4 Spelordning vid spelet av ett hål

6.4a Matchspel

Ingen tolkning

6.4b Slagspel

Ingen tolkning

6.4c När en spelare ska spela en provisorisk boll eller en annan boll från tee

6.4c/1 – Slag kan inte återkallas när provisorisk boll spelats i fel ordning från tee

Om en spelare som har *honnören* bestämmer att spela en *provisorisk boll* efter att spelarens *motspelare* har spelat en *provisorisk boll*, får spelaren inte återkalla *motspelarens slag* med den *provisoriska bollen* enligt Regel 6.4a(2).

Till exempel, spelare A har *honnören* och spelar först från *tee*. Spelare B (*motspelaren*) spelar därefter och eftersom dennes bollen kan vara *out of bounds*, beslutar denne sig för att spela en *provisorisk boll* och gör så. Efter att spelare B spelat den *provisoriska bollen*, bestämmer sig spelare A för att också spela en *provisorisk boll*.

Eftersom spelare A bara klargjorde sina avsikter att spela en *provisorisk boll* efter att spelare B hade spelat, har spelare A övergett rätten att återkalla spelare B:s *slag* med den *provisoriska bollen*. Men, spelare A kan fortfarande spela en *provisorisk boll*.

6.4d När en spelare tar lättnad eller ska spela en provisorisk boll från någonstans utom från tee

Ingen tolkning

6.5 Avsluta spelet av ett hål

6.5/1 – En annan boll spelad efter att hålet avslutats utan veta om det

När en spelare har *hål ut*, är spelet av det hålet avslutat och spelaren får ingen plikt för att spela en annan boll.

Till exempel:

** Efter att inte ha kunnat hitta sin boll, sätter spelaren en annan boll *i spel* eller skänker hålet (skänkningen är inte godkänd eftersom hålet är avslutat).

** Efter att ha sökt efter sin boll i tre minuter, kan inte spelaren hitta den och fortsätter med en *provisorisk boll*.

** Spelaren, som tror att det är den ursprungliga bollen, spelar en *fel boll*.

Om spelaren inte visste att hålet var avslutat och försöker avsluta hålet med en annan boll, anses inte spelarens fortsatta spel vara övning (Regel 5.5a).

Regel 7 - Leta efter en boll; Hitta och identifiera en boll

7.1 Hur man letar efter en boll på ett ärligt sätt

7.1a En spelare får vidta rimliga åtgärder för att hitta och identifiera en boll

7.1a/1 – Exempel på handlingar som troligen inte är del av att leta på ett ärligt sätt

Exempel på handlingar som troligen inte skulle anses vara en rimlig del av ett ärligt letande, och kommer att resultera i den *allmänna plikten*, om det blir en *förbättring av förhållanden som påverkar slaget*, innefattar:

** Genomföra en åtgärd för att platta till områden med gräs utöver vad som rimligen är nödvändigt för att gå igenom det eller för att leta efter bollen i området där bollen förmodas ligga.

** Avsiktligt ta bort något växande från marken; eller

** Bryta en trädgren för att göra det lättare att komma åt bollen när den kunde ha nåtts utan att göra så.

7.1b Vad man gör om sand som påverkar läget för spelares boll flyttas undan under försök att hitta eller identifiera den

Ingen tolkning

7.2 Hur man identifierar en boll

7.2/1 – Identifiera en boll som inte går att få tag i

Om en spelare ser en boll i ett träd eller någon annan plats där spelare inte kan få tag i bollen, får spelare inte förutsätta att det är spelarens boll utan måste i stället identifiera den på något av de sätt som anges i Regel 7.2.

Detta kan göras även om spelare inte kan få tag i bollen, såsom att:

** Använda en kikare eller en avståndsmätare för att kunna se en markering som definitivt identifierar den som spelarens boll, eller

** Fastställa att en annan spelare eller åskådare såg att bollen blev liggande på denna specifika plats efter spelarens *slag*.

7.3 Lyfta en boll för att identifiera den

Ingen tolkning

7.4 Boll som rubbas av misstag vid försök att hitta eller identifiera den

7.4/1 – Uppskatta den ursprungliga punkten på vilken en boll som rubbats vid letande ska återplaceras

När en spelares boll oavsiktligt *rubbas* under letande och dess ursprungliga punkt där den måste *återplaceras* måste uppskattas, bör spelaren ta hänsyn till all rimligen tillgängliga bevis om var bollen låg innan den *rubbades*.

Till exempel, när en bolls ursprungliga punkt uppskattas, bör spelaren ta hänsyn till:

** Hur bollen hittades (till exempel, om den trampats på, sparkats till eller *rubbats* med en sökande klubba eller hand).

** Om den var synlig eller inte, och

** Dess läge i förhållande till marken och något växande föremål, såsom om den låg mot eller under gräs och hur djupt ned i gräset den låg.

När bollen *återplaceras*, behöver inte spelaren återplacera *lösa naturföremål* (såsom löv) som kan ha rubbats eftersom *lösa naturföremål* inte är en del av *läget* och, i många fall, skulle det vara nästan omöjligt att rekonstruera den ursprungliga situationen om *lösa naturföremål* behövde återplaceras.

Till exempel, när det letas efter en boll som täcks av löv i ett *pliktområde* och spelaren sparkar till bollen och flyttar löv som låg nära bollen. Även om bollen måste *återplaceras* på sin ursprungliga eller uppskattade plats, behöver inte löven läggas tillbaka i sina ursprungliga lägen även om bollen helt säkert skulle ha legat under löven.

7.4/2 – Spelare försöker få en boll i ett träd att lossna eller trampar på en boll i högt gräs under letande

Om en boll oavsiktligt rubbas när en spelare försöker hitta eller identifiera den, gäller Regel 7.4, och bollen måste återplaceras på den uppskattade punkten utan plikt.

Denna regel gäller också i situationer när spelaren försöker hitta bollen och vidtar rimliga åtgärder som troligen kommer att visa bollens läge genom att *rubba* den.

Exempel på dessa rimliga åtgärder innefattar när spelaren:

** Tror att spelarens boll har stannat i ett träd och skakar trädet i hopp om att få den att lossna och hitta bollen, eller

** Går genom högt gräs och sveper med sin fot fram och tillbaka i hopp om att stiga på eller *rubba* bollen för att hitta den.

Regel 8 - Banan spelas som den är

8.1 Spelares åtgärder som förbättrar förhållanden som påverkar slaget

8.1a Åtgärder som inte är tillåtna

8.1a/1 – Exempel på åtgärder som sannolikt kommer att skapa en möjlig fördel

Exempel på åtgärder som sannolikt skulle *förbättra förhållanden som påverkar slaget* (dvs. som troligen skulle ge spelaren en möjlig fördel)

innefattar när:

** En spelare lagar ett nedslagsmärke på *spelfältet* eller lägger tillbaka en torva i ett torvhål i *spellinjen* några meter framför spelarens boll innan ett slag slås som skulle kunna påverkas av nedslagsmärket eller torvhålan (till exempel, en putt eller en rullchip).

** En spelares boll ligger i en *bunker* vid *green* och spelaren jämnar till fotsteg framför bollen i sin *spellinje* innan spelaren spelar ett kort slag som avses spelas över det utjämnade området (se Regel 12.2b(2) – När sand vidrörs och detta inte leder till plikt).

8.1a/2 – Exempel på åtgärder som sannolikt inte kommer att skapa en möjlig fördel

Exempel på åtgärder som sannolikt inte skulle *förbättra förhållanden som påverkar slaget* (dvs. som troligen inte skulle ge spelaren en möjlig fördel)

innefattar när:

** Innan spelaren slår ett 130 meters inspel från *spelfältet*, lagar en spelare ett litet nedslagsmärke, jämnar till fotsteg i en *bunker* eller lägger tillbaka en torva i ett torvhål i sin *spellinje* flera meter framför bollen.

** En spelares boll ligger mitt i långsträckt *fairwaybunker* med låga kanter, och spelaren jämnar till fotsteg flera meter framför bollen i sin *spellinje* innan spelaren spelar ett långt slag över det utjämnade området (se Regel 12.2b(2) – När sand vidrörs i en *bunker* och detta inte leder till plikt).

8.1a/3 – Spelare som förbättrar förhållanden för det avsedda slaget bryter mot regeln även om ett annat slag slås

Om en spelare avser att spela en boll på ett visst sätt och förbättrar *förhållanden som påverkar slaget* för detta speciella slag, och plikten inte kan undvikas genom att återställa förhållandena, bryter spelaren mot Regel 8.1a oavsett om spelaren fortsätter att spela på det sättet eller spelar på något annat sätt som inte påverkas av den förbättringen.

Till exempel, om en spelare bryter en gren som påverkar området för spelarens *stans* eller sving för det avsedda *slaget* när en *stans* kunde ha tagits utan att bryta grenen, kan en plikt inte undvikas genom att spela bollen i en annan riktning eller ta lättnad till ett annat läge där den grenen inte skulle ha haft någon inverkan på *slaget*. Detta gäller också om en spelare bröt grenen när ett hål startas och sedan flyttade sig till ett annat läge inom *tee*.

Se Regel 8.1c för om en plikt kan undvikas genom att återställa *förbättrade förhållanden*.

8.1a/4 – Exempel på att flytta, böja eller bryta ett oflyttbart tillverkat föremål

En del av ett staket som är utanför *banan* (och därför inte är ett *föremål för banans gräns*) lutar in över *banan* och spelaren trycker tillbaka det till ett upprättstående läge.

Denna handling bryter mot Regel 8.1a, vilken förbjuder en spelare att *förbättra förhållanden som påverkar slaget* genom att rubba *oflyttbara tillverkade föremål*. Spelaren får den *allmänna plikten* om inte spelaren återställer *förhållandena* genom att föra tillbaka staketet till sitt ursprungliga läge innan sitt nästa *slag* enligt vad som tillåts i Regel 8.1c (Undvika plikt genom att återställa förhållanden som förbättrats).

I en sådan situation, även om Regel 8.1a förbjuder att flytta, böja eller bryta det *oflyttbara tillverkade föremålet*, har spelaren alternativet att ta lättnad utan plikt för störande inverkan av den delen av det *oflyttbara tillverkade föremålet* som lutar in över *banan* enligt Regel 16.1b (Lättnad för onormala banförhållanden).

8.1a/5 – Bygga stans genom att placera ett föremål så som en handduk är inte tillåtet

Definitionen av ”*stans*” innefattar inte bara var en spelare placerar sina fötter för att stå, utan också var spelarens hela kropp är placerad när spelaren förbered sig för eller slår ett *slag*.

Till exempel, bryter en spelare mot Regel 8.1a för att ha *förbättrat* området för den avsedda *stansen* om denne placerar en handduk eller något annat föremål på en buske för att skydda sin kropp medan ett *slag* slås.

Om en spelare behöver spela stående på knäna eftersom bollen är under ett träd, och spelaren placerar en handduk på marken för att undvika att bli våt eller smutsig, bygger spelaren sin *stans*. Men en spelare har rätt att vira en handduk runt sin midja eller sätta på sig regnkläder innan spelaren går ned på knä för att slå slaget (se Regel 10.2b(5) - Fysisk hjälp och skydd mot väderförhållanden).

Om en spelare har placerat ett föremål på ett sätt som inte är tillåtet men inser misstaget innan bollen spelas, kan plikten undvikas genom att ta bort föremålet innan *slaget* slås, så länge det inte har skett några andra förbättringar av *förhållanden som påverkar slaget*.

8.1a/6 – Ändra markytan för att bygga en stans är inte tillåtet

En spelare har rätt att placera sina fötter stadigt när en *stans* tas, men bryter mot Regel 8.1a om denne ändrar marken där *stansen* ska tas och genom att ändra marken *förbättrar* området för den avsedda *stansen*.

Exempel på att ändra marken som troligen kommer att *förbättra förhållanden som påverkar slaget* innefattar:

** Slå ned sand på sidan i en *bunker* med en fot för att skapa en jämn yta att stå på.

** Överdrivit grävande med fötter i mjuk mark för att vinna en stadigare förankring för *stansen*.

En spelare bryter mot Regel 8.1a så snart spelaren har *förbättrat förhållanden* genom att ändra markförhållanden för att bygga en *stans* och kan inte undvika en plikt genom att försöka återskapa markförhållandena till sitt ursprungliga skick.

Begränsningarna i att ändra marken (Regel 8.1a(3)) innefattar inte att ta bort *lösa naturföremål* eller *flyttbara tillverkade föremål* från området för den avsedda *stansen*, såsom att ta bort stora mängder tallbarr eller löv från där spelaren ska stå för att spela bollen.

8.1a/7 – Spelare får sondera nära bollen för att avgöra om trädrötter, stenar eller tillverkade föremål finns under markytan men endast om detta inte förbättrar förhållanden

Regel 8.1a förbjuder inte en spelare från att vidröra marken inom ett område som täcks av *förhållanden som påverkar slaget*, så länge som dessa *förhållanden* inte *förbättras*.

Till exempel, utan att förbättra *förhållanden som påverkar slaget*, när en boll ligger var som helst på *banan*, får en spelare sondera området runt bollen med en peg eller något annat föremål för att se efter om spelarens klubba skulle kunna slå i en rot, en sten eller ett *tillverkat föremål* under markytan när *slaget* slås.

Men, se 12.2b/2 för om spelaren sonderar sand i en *bunker* för att testa sandens beskaffenhet.

8.1a/8 – Ändra markytan i ett lättnadsområde är inte tillåtet

Innan en boll *droppas* för att ta lättnad, får en spelare inte lägga tillbaka någon torva i ett torvhål i *lättnadsområdet* eller vidta andra åtgärder för att ändra markytan på ett sådant sätt att det *förbättrar förhållanden som påverkar slaget*.

Men, detta förbud gäller bara efter att spelaren blir medveten om att spelaren måste eller får *dropa* en boll i detta *lättnadsområde*.

Till exempel, om en spelare spelar en boll, återplacerar torvan och inte förrän då inser att spelaren måste eller kan få spela igen därifrån med plikten slag och distans eftersom bollen är *out of bounds*, är i ett *pliktområde*, är ospelbar eller att en *provisorisk boll* bör spelas, bryter spelaren inte mot Regel 8.1a om den återplacerade torvan är i *lättnadsområdet*.

8.1a/9 – När torva är återplacerad och inte får tas bort eller pressas ner

Regel 8.1a(3) förbjuder att *förbättra förhållanden som påverkar slaget* genom att pressa ner, ta bort eller omplacera en torva i ett torvhål, vilken behandlas som en del av marken (och inte som ett *löst naturföremål*), även om det ännu inte sitter fast eller är växande.

En torva har återplacerats när det mesta av den, med rötterna nedåt, är i ett torvhål (oavsett om torvan är i samma torvhål som den kom ifrån eller inte).

8.1b Åtgärder som är tillåtna

8.1b/1 – Innebörden av att ”grunda klubban lätt”

Regel 8.1b tillåter en spelare att grunda klubban lätt precis framför eller bakom bollen, även om det *förbättrar* spelarens *läge* eller området för den avsedda svingen. Med att ”grunda klubban lätt” avses att låta klubbans vikt bäras av gräs, sand, jord eller något annat material på eller över markytan.

Men spelaren får plikten enligt Regel 8.1a om spelaren *förbättrar* läget eller området för den avsedda svingen genom att pressa ner klubban mer än lätt.

Se Regel 12.2b(1) (När att vidröra sand ger plikt) för när en spelare får en plikt för att vidröra sand i en *bunker*.

8.1b/2 – Spelare tillåten att gräva ner stadigt med fötterna mer än en gång när stansen tas

Regel 8.1b tillåter en spelare att placera sina fötter stadigt när en *stans* tas, och detta kan göras mer än en gång vid förberedelserna för att slå ett *slag*.

Till exempel, får en spelare gå in i en *bunker* utan någon klubba, gräva ner med fötterna för att ta en *stans* för att simulera att spela bollen, lämna *bunkern* för att hämta en klubba och sedan gräva ner med sina fötter igen och slå *slaget*.

8.1b/3 – Exempel på att ”ta en stans på ett ärligt sätt”

Även om en spelare får spela åt vilket håll som helst, har spelaren inte rätt till en normal *stans* eller sving och måste anpassa sig till situationen och använda det minst störande sättet att handla på.

Exempel på åtgärder som anses vara att ta *stansen* på ett ärligt sätt och är tillåtna enligt Regel 8.1b även om handlingen ger upphov till en *förbättring* innefattar:

** Backa in i en gren eller ett *gränsföremål* när detta är det enda sättet att ta en *stans* för det slag som valts, även om detta flyttar grenen eller *föremål för banans gräns* ur vägen eller får det att böjas eller brytas av.

** Böja en gren med sin hand för att komma under ett träd för att spela en boll när detta är det enda sättet att komma under trädet för att ta en *stans*. Se 8.1b/4 för när en spelare får en plikt för att göra mer än vad som är nödvändigt för att ta en *stans*.

8.1b/4 – Exempel på att inte ”ta en stans på ett ärligt sätt”

Exempel på åtgärder som inte anses vara att ta en *stans* på ett ärligt sätt och som ger en plikt enligt Regel 8.1a om de *förbättrar förhållanden som påverkar slaget* innefattar:

** Att avsiktligt röra, böja eller bryta av grenar med en hand, ett ben eller kroppen för att få dem ur vägen för baksvingen eller *slaget*.

** Att stå på högt gräs eller växter på ett sådant sätt att de trycks ned och åt sidorna så att de är ur vägen för området för den avsedda *stansen* eller svingen när en *stans* kunde ha tagits utan att göra så.

** Att böja en gren runt en annan eller att fläta ihop två växter för att hålla dem ur vägen för *stans* eller sving.

** Att använda en hand för att böja en gren som skymmer sikten mot bollen efter att ha tagit *stansen*.

** Att böja en störande gren när *stansen* tas när *stansen* kunde tagits utan att göra så.

8.1b/5 – Förbättra förhållanden på tee är begränsad till på marken

Regel 8.1b(8) tillåter en spelare att utföra åtgärder som *förbättrar förhållanden som påverkar slaget* på *tee*. Detta begränsade undantag till Regel 8.1a är avsett för att bara tillåta en spelare att ändra fysiska förhållanden på marken inom *tee* (vilket innefattar att ta bort något naturföremål som växer från detta) oavsett om bollen är peggad eller spelas från marken.

Detta undantag tillåter inte en spelare att *förbättra förhållanden som påverkar slaget* för sitt utslag genom att vidta åtgärder utanför *tee*, såsom att bryta trädgrenar som finns antingen utanför

tee eller när de har sina rötter utanför *tee* men hänger över *tee* och skulle kunna inverka på området för den avsedda svingen.

8.1b/6 – Spelare jämnar till i bunker ”av omsorg om banan” efter att ha spelat ut ur bunker

Efter att en boll i en *bunker* spelats och är utanför *bunkern*, använder Regel 8.1b(9) och 12.2b(3) omsorg om *banan* för att tillåta spelaren att återställa *bunkern* till det skick som den bör vara i, även om återställandet *förbättrar* spelarens *förhållanden som påverkar slaget*. Detta är sant även om spelarens handlande görs avsiktligt för att både visa omsorg om *banan* och för att *förbättra förhållanden som påverkar slaget*.

Till exempel, en spelares boll blir liggande i en stor *bunker* nära en *green*. Eftersom det inte går att spela mot *hållet*, spelar spelaren bakåt mot *tee* och bollen blir liggande utanför *bunkern*.

I detta fallet, får spelaren jämna till området som spelaren ändrade som ett resultat av att spela bollen (inklusive fotsteg för att komma till bollen) och får också jämna till andra områden i *bunkern*, oavsett om de skapades av spelaren eller redan fanns där när spelaren kom fram för att spela från *bunkern*.

8.1b/7 – När en skada som är delvis på och delvis utanför greenen får lagas

Om en enda sammanhängande skada är delvis på och delvis utanför en *green*, får hela skadeområdet lagas.

Till exempel, om en bolls nedslagsmärke är delvis på och delvis utanför *greenens* kant, är det orimligt att bara tillåta spelaren laga den del av skadan som är på *greenen*. Därför får hela nedslagsmärket (både på och utanför *greenen*) lagas.

Detsamma gäller för andra enskilda skadeområden, såsom spår av *djur*, märken efter hovar eller fördjupningar orsakade av klubbor.

Men, om en del av skadan sträcker sig utanför *greenen* och inte går att identifiera som en del av skadan på *greenen*, får den inte lagas om lagningen skulle *förbättra förhållanden som påverkar slaget*.

Till exempel, ett helt skoavtryck som börjar på *greenen* och sträcker sig utanför den får lagas. Men, om ett skoavtryck är på *greenen* och ett annat skoavtryck är utanför *greenen*, får bara skoavtrycket på *greenen* lagas eftersom de är två separata skadeområden.

8.1c Undvika plikt genom återställa förhållanden som förbättrats i strid med Regel 8.1a(1) eller 8.1a(2)

Ingen tolkning

8.1d Återställa förhållanden som försämrats efter att en boll har stannat.

8.1d(1)/1 – Exempel på när en spelare får återställa förhållanden som ändrats genom åtgärder av någon annan person eller av utomstående inverkan

Exempel på när återställande är tillåtet innefattar

** En spelares *spellinje* försämras av ett nedslagsmärke på *spelfältet* som gjordes av en boll som spelats av någon annan efter att spelarens boll stannade.

** En spelares *läge* eller område för avsedd *stans* eller sving försämras när en annan spelares slag skapar en torva eller lägger sand, jord, gräs eller annat material på eller runt spelarens boll.

** En spelares boll i en *bunker* ligger nära en annan spelares boll i *bunkern*, och den andre spelarens *stans* eller sving för att slå *slaget* slås förvärrar ett eller flera av spelarens *förhållanden som påverkar slaget*. I alla sådana situationer, får spelaren återställa *förhållanden* utan plikt, men behöver inte göra det.

8.1d(1)/2 – Spelare har rätt att låta lösa naturföremål och flyttbara tillverkade föremål vara kvar där de var när bollen stannade

Allmänt sett, har en spelare rätt till de *förhållanden som påverkar slaget* som spelaren hade när bollen stannade. Alla spelare får flytta *lösa naturföremål* och *flyttbara tillverkade föremål* (Regel 15.1 och 15.2), men om detta förvärrade *förhållanden som påverkar* en annan spelares *slag*, kan den spelaren återställa *förhållandena* genom att återplacera föremålen enligt Regel 8.1d.

Till exempel, en spelare har en nedförs putt och tar bort *lösa naturföremål* mellan sin boll och *hållet* men lämnar avsiktligt några bakom *hållet*. En annan spelare tar bort *lösa naturföremål* bakom *hållet* som skulle kunna fungera som stopp för spelarens boll.

Eftersom spelarens *förhållanden som påverkar slaget* har försämrats, har spelaren rätt att återplacera de *lösa naturföremålen*.

8.1d(2)/1 – Exempel på förhållanden som förändrats av ett naturföremål eller naturkrafter där spelare inte har rätt att återställa försämrade förhållanden

Regel 8.1d tillåter inte att återställa *förhållanden som påverkar slaget* som ändrades av ett naturföremål eller av naturkrafter (t ex av vind eller vatten).

Exempel på när återställande inte är tillåten innefattar:

** En gren faller från ett träd och ändrar *läget* för en spelares boll eller området för dennes *stans* eller sving, utan att orsaka att bollen *rubbas*.

** En skylt eller något annat *tillverkat föremål* faller över eller blåser till ett läge som ändrar ett eller flera *förhållanden som påverkar slaget*. Se Regel 15.2 (Flyttbara tillverkade föremål) och Regel 16.1 (Onormala banförhållanden) för vilken lättnad som skulle kunna fås från det *tillverkade föremålet*.

8.1d(2)/2 – Spelare har inte rätt att återställa förhållanden som påverkar slaget som försämrats av en caddie eller någon annan person på uppmaning av spelaren

En spelare har inte rätt att återställa *förhållanden som påverkar slaget* om *förhållandena* försämrades av spelaren själv.

Detta innefattar när *förhållandena* försämrats av spelarens *caddie* eller *partner* eller någon annan person som vidtar en åtgärd som godkänts av spelaren.

Exempel på situationer där *förhållandena* inte kan återställas innefattar:

** Spelarens *caddie* eller *partner* går igenom en *bunker* får att få hämta en kratta och lämnar fotsteg i sanden som försämrar spelarens *spellinje*, eller

** Spelaren ber någon annan person att ta bort ett rep för åskådarkontroll och, när repet tas bort, frigörs en gren som hållits tillbaka av repet och försämrar området för spelarens avsedda sving.

8.1d(2)/3 – Om en spelare går in i en bunker på spellinjen får spelaren inte återställa de försämrade förhållandena

Spelare bör vara försiktiga när de gör något som skulle kunna *påverka förhållandena som påverkar slaget* eftersom att försämrade dessa områden innebär att spelaren måste acceptera det försämrade *förhållandet*.

Till exempel, en spelare tar lättnad från ett *onormalt banförhållande* bakom en *bunker* och den droppade bollen rullar in i *bunkern*. Om spelaren skapar fotsteg när spelaren går in i *bunkern* får att hämta bollen för att *droppa* den igen, har spelaren inte rätt att återställa *bunkern* till sitt föregående *förhållande* enligt Regel 8 eftersom spelaren var ansvarig för att ha försämrat dess *förhållande*.

I ett sådant fall, skulle spelaren kunna använda en annan boll för den andra *droppningen* (Regel 14.3a) eller vara mer försiktig när den ursprungliga bollen hämtas för att undvika att försämrade *förhållandena som påverkar slaget*.

8.2 Spelarens avsiktliga åtgärder för att förändra andra fysiska förhållanden i syfte att påverka spelarens egen boll i vila eller slag som ska slås

8.2a När Regel 8.2 gäller

Ingen tolkning

8.2b Förbjudna åtgärder för att förändra andra fysiska förhållanden

8.2b/1 – Exempel på spelares avsiktliga åtgärder för att förbättra andra fysiska förhållanden som påverkar spelarens eget spel

Regel 8.2 gäller bara för att ändra fysiska förhållanden andra än *förhållanden som påverkar slaget* när spelarens boll är i vila på *banan* eller när spelaren inte har en boll *i spel*.

Exempel på en spelares åtgärder listade i regel 8.1a (Åtgärder som inte är tillåtna för att förbättra förhållanden) som skulle vara ett brott mot Regel 8.2 om de avsiktligt utförts för att *förbättra* andra fysiska förhållanden för att påverka sitt eget spel (utom vad som uttryckligen tillåts i Regel 8.1b eller c) innefattar när:

** En spelares boll ligger precis kort om *greenen* och, trots att spelarens *spellinje* är rakt mot *hållet*, är spelaren oroad av att spelarens boll skulle kunna stanna i en närbelägen *bunker*. Innan *slaget* slås, jämnar spelaren till sand i *bunkern* för att försäkra sig om ett bra läge om slaget som ska spelas går in i *bunkern*.

** En spelares boll ligger på toppen av en brant kulle och, eftersom spelaren är oroad av att vinden skulle kunna blåsa bollen ner för kullen bort från *hållet* innan spelaren kan spela den, pressar spelaren avsiktligt ner gräs nedanför kullen ifall bollen skulle bli liggande där.

** *Återplacera* eller placera en boll när spelet återupptas genom att stadigt trycka ner bollen i markytan för att hjälpa till med att hindra den från att rubbas av vind eller tyngdkraft och spelar bollen. Eftersom bollens punkt innefattar vertikal distans, är bollen på *fel plats*. Då dessa

sammanhängande åtgärder bryter mot flera regler, får spelaren bara den *allmänna plikten*. Se Regel 1.3c(4) (Tillämpa plikt vid flera regelbrott).

8.3 Spelarens avsiktliga åtgärder för att förändra andra fysiska förhållanden i syfte att påverka en annan spelarens boll i vila eller slag som ska slås

8.3a När Regel 8.3 gäller

Ingen tolkning

8.3b Förbjudna åtgärder för att förändra fysiska förhållanden

8.3/1 – Båda spelarna får plikt om fysiska förhållande förbättras med den andres spelarens kännedom

Om en spelare ber om, sanktionerar eller tillåter någon annan spelare att avsiktligt ändra fysiska förhållanden för att *förbättra* sitt spel:

** Den spelare som agerar på den begäran får den *allmänna plikten* enligt Regel 8.3, och

** Den spelare som ber om, sanktionerar eller tillåter förbättringen får också den *allmänna plikten* enligt Regel 8.1 (Spelares åtgärder som förbättrar förhållanden som påverkar slaget) eller 8.2 (Spelares avsiktliga åtgärder för att förändra fysiska förhållanden i syfte att påverka spelarens egen boll i vila eller slag som ska slås), vilkendera som gäller.

Till exempel, i *slagspel*, utan att vara medveten om reglerna, ber spelare A spelare B att bryta en gren från ett träd som är i spelarens *spellinje* och spelare B tillmötesgår detta; båda spelarna får plikt. Spelare A får två slags plikt för brott mot Regel 8.1 eftersom spelare B bröt grenen på uppmaning av spelare A. Spelare B får två slags plikt för brott mot Regel 8.3.

Regel 9 - Bollen spelas som den ligger; Boll i vila lyft eller rubbad

9.1 Bollen spelas som den ligger

9.1a Spela bollen varifrån den stannat

Ingen tolkning

9.1b Vad man ska göra när bollen rör sig vid baksving eller slag

Ingen tolkning

9.2 Avgöra om en boll har rubbats och vad som orsakade att den rubbades

9.2a Avgöra om en boll har rubbats

9.2a/1 – När en boll behandlas som om den har rubbats

Som angetts i Definitionerna, för att ha ”rubbats”, måste en boll i vila lämna sitt ursprungliga läge och stannat på någon annan punkt och rörelsen ska vara tillräckligt stor för att kunna ses med blotta ögat. För att behandla bollen som *rubbade*, måste det vara *känt eller så gott som säkert* att bollen har *rubbats*.

Ett exempel på när det är *känt eller så gott som säkert* att en boll har *rubbats* är:

** En spelare markerar, lyfter och *återplacerar* sin boll på *greenen*. När spelaren går därifrån, rullar bollen en kort bit och blir liggande. Spelaren ser inte detta men en annan spelare ser att bollen *rubbades* och talar om det för spelaren. Eftersom det är *känt* att bollen *rubbades* måste spelaren *återplacera* bollen på sin ursprungliga punkt enligt Regel 13.1d(2) (Boll rubbad av naturkrafter).

Ett exempel på när det inte är *känt eller så gott som säkert* att en boll har *rubbats* är:

** Spelare A och spelare B spelar sina inspel mot *greenen*, men på grund av *greenens* konturer kunde de inte se var bollarna stannade. Spelarna viste inte att spelare B:s boll träffade spelare A:s boll i vila och att den rullade iväg en bit längre bort från *hållet*. Så länge inte denna information kommer till spelarnas kännedom innan spelare A slår sitt nästa *slag*, får spelare A inte en plikt för att spela från där dennes boll stannade efter att ha träffats av spelare B:s boll.

9.2a/2 – Spelare är ansvariga för åtgärder som får en boll att rubbas även när de inte är medvetna om att bollen rubbades

I den andra punkten i 9.2a/1, slog spelaren inte ett *slag* från *fel plats* eftersom det inte var *känt eller så gott som säkert* att bollen hade *rubbats* vid den tidpunkt då bollen spelades.

Men, om det var spelarens åtgärder (eller åtgärder av spelarens *caddie* eller *partner*) som orsakade att bollen *rubbades*, är spelaren alltid ansvarig för rörelsen, även när spelaren inte är medveten om att spelarens åtgärder orsakade att bollen *rubbades*.

Exempel på detta innefattar:

** En spelares boll ligger på *spelfältet* och spelaren tar bort ett *löst naturföremål* nära bollen som får bollen att *rubbas*. Eftersom spelaren inte tittar på bollen, var spelaren inte medveten om att bollen *rubbades*. Spelaren får ett slags plikt enligt Regel 15.1b (Boll rubbad när löst naturföremål tas bort), och måste *återplacera* bollen.

** En spelares *caddie* eller dennes *partner* tog bort rep och pinnar och detta får bollen att *rubbas* medan spelaren tittade på när en annan spelare slår ett *slag*. Det blir ingen plikt för att ha *rubbat* bollen enligt Regel 15.2a(1) (Borttagande av flyttbart tillverkat föremål) men spelaren måste *återplacera* bollen.

** I båda dessa situationerna, även om spelaren inte var medveten om att bollen *rubbades*, om spelaren slår ett *slag* utan att först ha *återplacerat* bollen, får spelaren den *allmänna plikten* för spel från *fel plats* enligt Regel 14.7a (Plats varifrån bollen måste spelas).

9.2b Avgöra vad som fick bollen att rubbas

Ingen tolkning

9.3 Bollen rubbad av naturkrafter

Ingen tolkning

9.4 Bollen lyft eller rubbad av spelaren

9.4a När en lyft eller rubbad boll måste återplaceras

9.4a/1 – Procedur när en spelares boll fås att lossna från ett träd

Regel 9.4 gäller alltid när en boll är *i spel* på *banan*. Detta innefattar när en boll är i ett träd. Men, när spelaren inte avser att spela bollen som den ligger utan bara försöker identifiera den, eller avser att återfå den för att använda en annan regel, gäller Undantaget i Regel 9.4b och det blir ingen plikt. Till exempel:

** När spelaren letar efter sin boll ser spelaren en boll i ett träd men kan inte identifiera den. Spelaren klättrar upp i trädet i ett försök att identifiera bollen och när detta görs lossnar av misstag bollen från trädet. Bollen identifieras som spelarens boll.

I detta fall, eftersom bollen av misstag *rubbades* när spelaren vidtog rimliga åtgärder för att identifiera den, blir det ingen plikt för att ha *rubbat* bollen (Regel 7.4). Spelaren måste *återplacera* bollen eller får direkt använda en lätttnadsregel (t ex Regel 19 – Ospelbar boll).

I två situationer, är spelarens enda alternativ att ta lätttnad enligt en lätttnadsregel:

»» Spelaren kan inte *återplacera* bollen eftersom spelaren inte kan nå platsen varifrån bollen *rubbades* när spelaren identifiera den, eller

»» Spelaren kan nå platsen men bollen blir inte liggande på den punkten och spelaren kan inte nå den punkt där den kommer att stanna kvar enligt Regel 14.2e (Återplacerad boll stannar inte kvar på sitt ursprungliga ställe).

** En spelares boll har ännu inte hittats men antas ha fastnat i ett träd på *spelfältet*. Spelaren klargör att om bollen hittas ska spelaren ta lätttnad för ospelbar boll enligt Regel 19. Spelaren skakar trädet; bollen faller ner och identifieras av spelaren inom tre minuter från att letandet startade.

Spelaren får nu ta lättad enligt Regel 19 (Ospelbar boll) och bara lägga till ett pliktslag enligt den regeln och utan någon ytterligare plikt för att ha orsakat att bollen *rubbades*. Om den inte är känd, måste spelaren uppskatta punkten där bollen låg i trädet när Regel 19 tillämpas.

Men, om spelaren *rubbar* bollen när spelaren inte avser att identifiera den eller utan att avse att ta lättad enligt någon annan regel, får spelaren en plikt för ett brott mot regel 9.4. Till exempel:

** En spelares boll är i ett träd och spelaren avser att spela den. Vid förberedelserna för *slaget* får spelaren av misstag bollen att lossna.

Spelaren får ett slags plikt enligt Regel 19.4 för att ha orsakat att bollen *rubbades*. Spelaren måste *återplacera* bollen eller direkt ta lättad enligt en lättadsregel. Om spelaren tar lättad enligt Regel 9.4 får spelaren totalt två slags plikt, ett enligt Regel 9.4 och ett enligt Regel 19.

9.4b Plikt för att lyfta, avsiktligt vidröra bollen eller orsaka att den rubbas

9.4b/1 – Boll avsiktligt vidrörd men inte rubbad ger spelaren plikt

När bollen *i spel* avsiktligt vidrörs av spelaren, även om den inte *rubbas*, får spelaren ett pliktslag enligt Regel 9.4b.

Till exempel, får en spelare ett pliktslag om spelaren:

** Utan att först *markera* bollens punkt, roterar bollen på *greenen* för att ställa in reklammärket mot *hållet*, även om bollen blir kvar på samma punkt. Om spelaren hade *markerat* bollen innan bollen vidrördes eller roterades, skulle det inte ha blivit någon plikt.

** Utan att först *markera* bollens punkt, roterar bollen var som helst på *banan* för att identifiera den och bollen är spelarens boll.

** Avsiktligt vidrör bollen med en klubba vid förberedelserna för att slå ett *slag*.

** Håller bollen stadigt med sin hand eller placerar en kotte eller en pinne mot bollen för att hindra den från att *rubbas* när spelaren tar bort några *lösa naturföremål* eller borstar av något från bollen.

9.4b/2 – Innebörden av ”försöker att hitta”

I Regel 7.4 (Boll rubbad oavsiktligt vid försök att hitta eller identifiera den) och Undantag 2 i regel 9.4, blir det ingen plikt om en boll oavsiktligt rörde sig när spelaren ”försöker hitta” den. Att ”försöka hitta” innefattar åtgärder som rimligen kan anses vara en del av sökandet efter bollen, innefattande de åtgärder som är tillåtna enligt Regel 7.1 (Hur man letar efter en boll på ett ärligt sätt). Det innefattar inte åtgärder innan ett letande börjar så som att gå till området där bollen förväntas vara.

Till exempel, en spelares boll slås mot ett område med träd. Spelaren är inte medveten om att bollen slog i ett träd och studsade tillbaka mot *tee*. När spelaren fortfarande är en bit ifrån området där spelaren tror att bollen sannolikt är och innan letandet påbörjas, sparkar spelaren oavsiktligt till sin boll. Eftersom detta inte var medan spelaren försöker hitta bollen, får spelaren ett pliktslag enligt Regel 9.4b för att oavsiktligt *rubba* sin boll och måste *återplacera* bollen.

9.4b/3 – Boll rubbad när letande tillfälligt stoppas

I 9.4b/2 får en spelare en plikt om bollen *rubbades* när spelaren inte försöker hitta den.

Men, om en spelare oavsiktligt *rubbar* sin boll när letande tillfälligt stoppades på grund av omständigheter utanför spelarens kontroll, får spelaren ingen plikt för att *rubba* bollen.

Till exempel:

** En spelare stoppar letandet efter sin boll för att komma ur vägen för en annan grupp som spelar igenom. Medan spelaren går ur vägen, *rubbar* spelaren oavsiktligt sin boll.

** *Tävlingsledningen* avbryter spel och spelaren börjar att lämna området och stiger då oavsiktligt på och *rubbar* sin boll.

9.4b/4 - Innebörden av ”medan” i Regel 9.4b Undantag 4

Undantaget 4 använder ”medan” för att styra den tidsperiod när Undantaget ska gälla för en spelare som *rubbar* sin boll *i spel* som ett resultat av ”rimliga åtgärder”. För innebörden av ”rimliga åtgärder, se 9.4b/2.

Användandet av ordet ”medan” anger att varje rimlig åtgärd för att tillämpa en regel har en början och ett slut och, om bollens rörelse inträffar under den tiden som en sådan åtgärd äger rum, gäller Undantaget.

Exempel på situationer som täcks av Undantag 4, och därför inte ger någon plikt för att orsaka att bollen *rubbas*, innefattar när:

** Spelaren hittar en boll som spelaren tror är sin boll *i spel*. Under identifieringsproceduren, närmar sig spelaren bollen för att *markera* och lyfta den och halkar oavsiktligt och *rubbar bollen*.

Även om spelaren inte höll på att *markera* eller lyfta bollen när den *rubbad*, blev den ändå *rubbad* medan spelare höll på att identifiera bollen.

** Spelaren har *droppat* en boll när lättnad tas och sträcker sig sedan ner för att lyfta *peggen* som markerade *lättnadsområdet*. När spelaren reser sig upp tappar spelaren oavsiktligt en klubba som spelaren höll och klubban träffar och *rubbar* bollen *i spel*.

Även om spelaren redan har *droppat* bollen för att ta lättnad, rörde sig bollen medan spelaren höll på att ta lättnad.

9.4b/5 – Innebörden av ”rimliga åtgärder” i Regel 9.4b Undantag 4

I många situationer, kräver reglerna att en spelare utför åtgärder nära eller in på bollen (såsom att lyfta, *markera*, mäta etc.). Om bollen oavsiktligt *rubbas* när dessa ”rimliga åtgärder” görs, gäller Undantag 4 till Regel 9.4.

Men, det finns andra situationer när en spelare vidtar åtgärder längre ifrån bollen där, även om bollen skulle kunna ha *rubbats* som ett resultat av dessa åtgärder, gäller Undantag 4 också eftersom dessa åtgärder är ”rimliga”.

Dessa innefattar:

** Spelaren närmar sig sin boll med avsikt att ta lättnad och sparkar oavsiktligt till en sten eller tappar oavsiktligt sin klubba som träffar och *rubbar* bollen.

** Spelaren tar bort pinnar och rep (*flyttbara tillverkade föremål*) som används för åskådarkontroll en bit framför bollen och när en av pinnar tas bort, orsakar spelaren att andra blir lösa och faller till marken och *rubbar* spelarens boll *i spel*.

** Spelaren återställer *spellinjen* genom att borsta bort sand från området omedelbart utanför *greenen* med sin mössa enligt Regel 8.1d (Återställa förhållanden som försämrats efter att en boll har stannat) och då slår sanden emot bollen och orsakar att den *rubbas*.

I andra situationer, gäller inte Undantag 4 till Regel 9.4 eftersom spelarens åtgärder inte är ”rimliga”.

Dessa innefattar när:

** Spelaren närmar sig sin boll för att ta lättnad och sparkar i ilska till en sten som oavsiktligt träffar och *rubbar* bollen.

** Spelaren kastar ner en klubba i *lättnadsområdet* för att förbereda mätning, och klubban träffar och *rubbar* oavsiktligt bollen.

** Spelaren lyfter en *bunkerkratta* eller sin klubba och kastar ut den ur *bunkern*. Krattan eller klubban faller tillbaka ner i *bunkern*, träffar och *rubbar* bollen.

9.4b/6 – Spelare lyfter boll enligt Regel 16.1b som tillåter lättnad utan plikt men beslutar sig för att inte ta lättnad utan plikt

På *spelfältet*, om en spelare lyfter sin boll med avsikten att ta lättnad utan plikt enligt Regel 16.1b (Onormala banförhållanden) men sedan beslutar sig för att inte fortsätta enligt denna regel trots att lättnad går att få, är spelarens rätt att lyfta bollen enligt Regel 16.1b inte längre giltig.

Efter att ha lyft bollen men innan något annat görs, har spelaren följande alternativ:

** *Återplacera* bollen i sitt ursprungliga läge med ett slags plikt (Regel 9.4b);

** *Återplacera* bollen i sitt ursprungliga läge med en plikt av ett slag (Regel 9.4b) och sedan ta lättnad enligt Regel 19.2 (Lättnad för ospelbar boll), och får då en ytterligare plikt av ett slag för totalt två pliktslag;

** Ta lättnad direkt enligt Regel 19.2b eller c, utan att *återplacera* bollen och använda punkten där den ursprungliga bollen låg för att bestämma referenspunkten för lättnadsproceduren, och får då en plikt av ett slag enligt Regel 19.2 och en ytterligare plikt av ett slag enligt Regel 9.4b för totalt två pliktslag;

** *Droppa* bollen enligt Regel 16.1b och sedan antingen spela bollen som den ligger utan plikt eller, använda dess nya läge för att bestämma referenspunkten, ta lättnad enligt något av alternativen i Regel 19.2, och får då bara en plikt av ett slag; eller

** Ta lättnad direkt med *slag och distans*, utan att *droppa* bollen enligt Regel 16.1b, och får då en plikt av ett slag enligt Regel 19.2 och ingen plikt enligt Regel 9.4b, eftersom spelaren inte behöver fastställa en ny referenspunkt innan spelaren tar lättnad enligt Regel 19.2a.

9.5 Boll lyft eller rubbad av motspelare i matchspel

9.5a När en lyft eller rubbad boll måste återplaceras

Ingen tolkning

9.5b Plikt för att lyfta eller avsiktligt vidröra boll eller orsaka att den rubbas

9.5b/1 – Spelare förklarar hittad boll som sin och detta får motspelaren att lyfta en annan boll som visar sig vara spelarens boll

Enligt Regel 9.5b, får en *motspelare* ett pliktslag för att lyfta spelarens boll om inte ett av Undantagen gäller.

Till exempel, under ett letande hittar spelare A en boll och meddelar att den är spelarens. Spelare B (*motspelaren*) hittar en annan boll och lyfter den. Spelare A inser då att den hittade bollen var i själva verket inte spelarens boll och bollen som spelare B lyfte var spelare A:s boll.

Eftersom bollen i själva verket inte hittades när spelare B lyfte spelare A:s boll, anses den oavsiktligt ha rubbats under letande och Undantag 3

i Regel 9.5b gäller. Spelaren eller *motspelaren* måste *återplacera* bollen utan plikt till någon.

9.6 Bollen lyft eller rubbad av något utomstående

9.6/1 – Något utomstående som rörts av vinden får en boll att rubbas

Vind är inte i sig något *utomstående*, men om vind får något *utomstående* att *rubba* en spelares boll, gäller Regel 9.6.

Till exempel, om en spelares boll stannar i en plastpåse (*flyttbart tillverkat föremål*) som ligger på marken och en vindil blåser iväg påsen och *rubbar* bollen, anses påsen (*utomstående*) ha *rubbat* bollen. Spelaren kan antingen:

** Ta lättnad direkt enligt Regel 15.2a genom att uppskatta punkten direkt under där bollen stannat i plastpåsen innan bollen *rubbades*, eller

** *Återplacera* bollen som *rubbades* av påsen genom att tillämpa Regel 9.6 (genom att *återplacera* bollen och påsen) och sedan bestämma att spela bollen som den ligger eller ta lättnad enligt Regel 15.2a (Lättnad från flyttbart tillverkat föremål).

9.6/2 – Var en boll ska återplaceras när den rubbades från ett okänt läge

Om en boll har *rubbats* av något *utomstående* och den ursprungliga punkten där bollen låg inte är känd, måste spelaren använda sin rimliga bedömning (Regel 1.3b(2)) för att bestämma var bollen hade stannat innan den *rubbades*.

Till exempel, på ett visst håll, kan en del av *greenen* och omgivande område inte ses av spelarna som spelar mot den. Nära *greenen* finns en *bunker* och ett *pliktområde*. En spelare spelar mot *greenen* och kan inte säga var bollen stannade. Spelaren ser en person (*utomstående*) med en boll. Personen släpper en boll och springer iväg. Spelaren identifierar den som sin boll. Spelaren vet inte om bollen var på *greenen*, på *spelfältet*, i *bunkern* eller i *pliktområdet*.

Eftersom det är omöjligt att veta var bollen skulle bli *återplacerad*, måste spelaren använda rimlig bedömning. Om det är lika troligt att bollen stannade på *greenen*, på *spelfältet*, i *bunkern* eller i *pliktområdet*, skulle en rimlig bedömning vara att uppskatta att bollen stannade på *spelfältet*.

9.6/3 – Spelare får reda på att bollen rubbats efter att slaget slagits

Om det inte är *känt eller så gott som säkert* att en boll *rubbats* av något *utomstående*, måste spelaren spela bollen som den ligger. Om information om att bollen i själva verket *rubbades* av

något *utomstående* bara blir känd för spelaren efter att bollen har spelats, spelade inte spelaren från *fel plats* eftersom denna kunskap inte fanns när spelaren slog *slaget*.

9.6/4 – Boll i vila spelad och sedan upptäcks ha rubbats av utomstående; bollen visar sig vara fel boll

Om en spelare upptäcker, efter att ha spelat sin boll, att den har *rubbats* in på banan av något *utomstående* efter att bollen hade stannat *out of bounds*, har spelaren spelat *fel boll* (se Definition). Eftersom detta inte *var känt eller så gott som säkert* vid det tillfälle då bollen spelades, får spelaren inte plikt för att ha spelat *fel boll* enligt Regel 6.3c(1) men kan behöva rätta till sitt misstag genom att fortsätta enligt Regel 18.2b (Vad man ska göra när en boll är förlorad eller *out of bounds*) beroende på när upptäckten görs:

** I *matchspel*, måste spelaren rätta till misstaget om upptäckten av att bollen *rubbats* in på banan av det *utomstående* gjordes innan *motspelaren* slår sitt nästa *slag* eller utför någon liknande åtgärd (t ex att skänka hålet).

Om den upptäckten görs efter att *motspelaren* slår sitt nästa *slag* eller utför någon liknande åtgärd, måste spelaren fortsätta att spela ut hålet med *fel boll*.

** I *slagspel*, måste spelaren rätta till misstaget om upptäckten av att bollen *rubbats* in på banan av något *utomstående* görs innan ett *slag* slås för att börja ett annat hål eller, för *rondens* sista hål, innan spelaren återlämnar sitt *scorekort*.

Om den upptäckten görs efter att spelaren har slagit ett *slag* på nästa hål eller, för *rondens* sista hål, efter att ha återlämnat sitt *scorekort*, räknas spelarens score med *fel boll*.

9.7 En bollmarkering lyft eller flyttad

9.7a En boll eller bollmarkering måste återplaceras

Ingen tolkning

9.7b Plikt för att lyfta en bollmarkering eller orsaka att den flyttas

Ingen tolkning

Regel 10 - Förbereda för och slå ett slag; Råd och hjälp; Caddies

10.1 Slå ett slag

10.1a Slå bollen på ett ärligt sätt

10.1a/1 – Exempel på att stöta, fösa eller skyffla

Dessa termer har överlappande betydelse men kan definieras med dessa tre exempel på att använda klubban på ett sätt som inte är tillåtet enligt reglerna:

** En spelare hålar en kort putt genom att slå bollen med undersidan av klubbhuvudet, genom att använda en rörelse som liknande den som används för göra en stöt i biljard eller i shuffleboard. Att flytta bollen på detta sätt er en stöt.

** En spelare rör klubban längs markytan och drar den mot sig. Att flytta bollen på detta sätt är en fösning.

** En spelare låter klubban glida under och mycket nära bollen. Sedan lyfter och flyttar spelaren bollen genom att använda en rörelse framåt och uppåt. Att flytta bollen på detta sätt är en skyffling.

10.1a/2 – Spelaren får använda vilken del som helst av klubbhuvudet för att slå bollen på ett ärligt sätt

När bollen slås på ett ärligt sätt, får vilken del som helst av klubbhuvudet användas, inklusive klubbhuvudets tå, häl och baksida.

10.1a/3 – Annat material kan komma emellan bollen och klubbhuvudet vid slaget

När bollen slås på ett ärligt sätt, är det inte nödvändigt att klubbhuvudet får kontakt med bollen. Ibland kan annat material komma emellan.

Ett exempel på att slå bollen på ett ärligt sätt innefattar när en boll ligger mot nederdelen av ett staket som definierar *out of bounds* och spelaren slår ett slag mot staketets *out of bounds* sida för att få bollen att *rubbas*.

10.1b Förankra klubban

10.1b/1 – Spelare får inte förankra klubban med underarmen mot kroppen

Att hålla en underarm mot kroppen under ett *slag* är ett indirekt sätt att förankra klubban.

För att en "förankringspunkt" ska finnas till, måste två saker inträffa: (1) spelaren måste hålla en underarm mot kroppen: och (2) spelaren måste greppa klubban så att händerna är åtskilda och arbetar oberoende av varandra.

Till exempel, när ett *slag* slås med en lång putter, hålls spelarens underarm mot kroppen för att skapa en fast punkt, medan den nedre handen hålls nere längs skaftet för att svinga den lägre delen av klubban.

Men, en spelare har rätt att hålla en eller båda underarmarna mot sin kropp när *slaget* slås, så länge som det inte gör det skapar en förankringspunkt.

10.1b/2 – Avsiktlig kontakt med kläder under slaget är ett regelbrott

Kläder som hålls mot kroppen av en klubba eller handen som greppar klubban behandlas som om det är en del av spelarens kropp med avseende på att tillämpa Regel 10.1b. Innebörden av en frisvepande sving får inte kringgås genom att ha någonting som kommer emellan spelarens kropp och klubba eller hand.

Till exempel, om en spelare bär en regnjacka och använder en medellång putter, och pressar klubban mot sin kropp, bryter spelaren mot Regel 10.1b.

Dessutom, om spelaren avsiktligt använder en hand som greppar klubban för att hålla i en klädespersedel som bärs på någon del av kroppen (såsom att hålla i en skjortärm med en hand), är det ett brott mot Regel 4.3 (Förbjuden användning av utrustning) eftersom detta inte är dess avsedda användning och att göra så skulle kunna hjälpa spelaren med att slå det *slaget*.

10.1b/3 – Oavsiktlig kontakt med kläder under slaget är inte ett brott

Att vidröra en klädespersedel med klubban eller handen som greppar klubban och slå ett *slag* är tillåtet.

Detta skulle kunna inträffa i olika situationer när en spelare:

- ** Bär löst sittande kläder eller regnutrustning,
- ** Har en fysisk storlek eller kroppsbyggnad som gör att armarna naturligt vilar tätt mot kroppen,
- ** Håller klubban extremt nära kroppen, eller
- ** Av något annat skäl vidrör sin klädsel när ett *slag* slås.

10.1c Slå ett slag medan man står över eller på spellinjen

Ingen tolkning

10.1d Spela på en boll i rörelse

Ingen tolkning

10.2 Råd och annan hjälp

10.2a Råd

10.2a/1 – Spelare kan få information från delad caddie

Om en *caddie* delas av fler än en spelare, får vem som helst av spelarna som delar den *caddien* söka information från denne.

Till exempel, två spelare delar en *caddie* och båda slår sina utslag in i ett likartat område. En av spelarna får en klubba för att slå *slaget*, medan den andre är osäker. Den osäkra spelaren har rätt att fråga den delade *caddien* om vilken klubba den andre spelaren valde.

10.2a/2 – Spelare måste stoppa pågående rådgivning som ges självmant

Om en spelare får *råd* av någon annan än sin *caddie* (t ex en åskådare) utan att be om det, får spelaren ingen plikt. Men, om spelaren fortsätter att få *råd* av samma person, måste spelaren stoppa den personen från att ge *råd*. Om spelaren inte gör detta, behandlas spelaren som att ha bett om det *rådet* och får plikten enligt Regel 10.2a.

I en lagtävling (Regel 24), gäller detta för en spelare som får *råd* av en lagkapten som inte har namngivits som rådgivare.

10.2b Övrig hjälp

10.2b(3)/1 – Att sätta klubbhuvudet på marken bakom bollen för att hjälpa spelare att ta en stans är tillåtet

Regel 10.2b(3) tillåter inte en spelare att lägga ned ett föremål (såsom en siktpinne eller en golfklubba) för att hjälpa spelaren att ta en *stans*.

Men, detta förbud förhindrar inte en spelare från att sätta sitt klubbhuvud bakom bollen, så som när en spelare står bakom bollen och placerar klubbhuvudet lodrätt mot *spellinjen* och sedan går runt bakom bollen för att ta sin *stans*.

10.2b(4) – Exempel på när en spelare börjar ta sin stans

Regel 10.2b(4) tillåter inte en spelare att avsiktligt ha sin *caddie* stående bakom sig när spelaren börjar ta en *stans* eftersom att sikta mot det avsedda målet är en av de utmaningar som spelaren måste klara av själv.

Det finns ingen bestämd procedur för att avgöra när spelaren har börjat ta en *stans* eftersom varje spelare har sin egen rutin för att ställa upp sig. Men, om en spelare har sin kropp eller sina fötter nära ett läge där användbar information om att sikta mot det avsedda målet skulle kunna ges, ska det anses att spelaren har börjat att ta sin *stans*.

Exempel på när en spelare har börjat att ta sin *stans* innefattar:

** Spelaren står bredvid bollen men har ansiktet mot *hållet* med sin klubba bakom bollen, och börjar sedan vrida sin kropp för att se mot bollen.

** Efter att ha stått bakom bollen för att bestämma mållinjen, tar spelaren ett steg framåt och börjar sedan vrida sin kropp och sätter en fot på plats för *slaget*.

10.2b(5)/1 – Spelare kan be en annan person som inte avsiktligt ställts i ett visst läge att flytta sig eller stå kvar på platsen

Även om en spelare inte får placera ett föremål eller ställa en person i ett visst läge för att avskärma solljuset från bollen, får spelaren be en person (såsom en åskådare) att inte röra sig när den åskådaren redan står i ett läge, så att en skugga blir kvar över bollen, eller får be en åskådare att flytta sig, så att dennes skugga inte längre är över bollen.

10.2b(5)/2 – Spelare får bära skyddande klädsel

Även om spelaren inte får *förbättra förhållanden som påverkar slaget* för att skydda sig mot naturkrafterna, får spelaren bära skyddande klädsel för att skydda sig mot naturkrafterna.

Till exempel, om en spelares boll hamnar tätt intill en kaktus, skulle det vara ett brott mot Regel 8.1a (Åtgärder som förbättrar förhållanden som påverkar slaget) om spelaren placerade en handduk på kaktusen för att *förbättra* området för sin avsedda *stans*. Men, en handduk får lindas runt spelarens kropp för att skydda spelaren från kaktusen.

10.3 Caddie

10.3a Caddie får hjälpa spelare under rond

10.3a/1 – Spelare transporterar sina klubbor på en motordriven golfbil och hyr en person för att utföra alla andra caddieuppgifter

En spelare vars klubbor transporteras på en motordriven golfbil som spelaren kör får hyra någon person att utföra alla andra *caddieuppgifter*, och denna person anses vara en *caddie*.

Detta arrangemang är tillåtet under förutsättning av att spelaren inte också hyrde någon annan att köra golfbilen. I så fall, är den som kör golfbilen också en *caddie* eftersom personen transporterar spelarens klubbor, och spelaren får en plikt enligt Regel 10.3a(1) för att ha mer än en *caddie*.

10.3a/2 – Spelare får vara caddie åt någon annan spelare när denne inte spelar en rond

En spelare i en tävling får vara *caddie* åt någon annan spelare i samma tävling, utom när spelaren spelar sin *rond* eller när en lokal regel inte tillåter spelaren att vara *caddie*.

Till exempel:

** Om två spelare spelar i samma tävling men vid olika tidpunkter på samma dag, får de vara *caddie* åt varandra.

** I *slagspel*, om en spelare bryter under en *rond*, får spelaren vara *caddie* åt någon annan spelare i gruppen.

10.3b Vad en caddie får göra

Ingen tolkning

10.3c Spelaren är ansvarig för caddiens handlingar och brott mot regler

Ingen tolkning

Regel 11 - En boll i rörelse råkar träffa en person, ett djur eller föremål; Avsiktliga åtgärder för att påverka en boll i rörelse

11.1 En boll i rörelse träffar av misstag en person eller något utomstående

11.1a Ingen plikt för någon spelare

Ingen tolkning

11.1b En boll måste spelas som den ligger

11.1b/1 – Spela från där bollen stannade när ett slag inte ska räknas är att spela från fel plats

När ett *slag* återkallas av *motspelaren* (såsom enligt Regel 6.4a(2) – Spela i fel ordning) eller inte räknas enligt en regel (såsom enligt Undantag 2 i Regel 11.1b – När en boll som spelats från green av misstag träffar någon person, djur eller flyttbart tillverkat föremål (inklusive annan boll i rörelse) på green) ska det bortses ifrån i spelarens score som om det aldrig ägt rum.

Om spelaren inte *återplacerar* bollen, utan istället spelar från där bollen stannade, har spelaren spelat från *fel plats* och Regel 14.7 (Spela från fel plats) gäller eftersom spelaren var tvungen att spela om *slaget*.

Till exempel, en spelare slår ett *slag* på *green* som av misstag träffar en hålkopp som följde med ur *hållet* när *flaggstången* togs bort (Undantag 2 till Regel 11.1b). I stället för att *återplacera* en boll och spela om *slaget*, spelar spelaren bollen från där den stannade. *Slaget* med bollen som av misstag träffade hålkoppen räknas inte i spelarens score. Men, genom att inte *återplacera* en boll som det krävdes, har spelaren spelat från *fel plats* och Regel 14.7 gäller.

Detta gäller också om en spelare spelar i fel ordning och *slaget* återkallas av *motspelaren* enligt Regel 6.4(2).

11.1b/2 – Vad som ska göras när en boll rubbas efter att den av misstag påverkats eller stoppats

Om en boll stannar mot en person eller något *utomstående* efter att av misstag ha påverkats eller stoppats och personen eller det *utomstående* rör sig eller rubbas, gäller Regel 9, och spelaren måste följa den regeln. Men det blir ingen plikt enligt Regel 9 om bollen *rubbas* efter att ha stannat mot en person eller *utrustning*.

Exempel på när det inte blir någon plikt innefattar när:

** Spelarens boll stannar mot *motspelarens* fot efter att den av misstag stoppades av denne och bollen *rubbas* som ett resultat av att *motspelaren* rör sig. Spelaren måste *återplacera* bollen i enlighet med Regel 9.5 men varken spelaren eller *motspelaren* får någon plikt.

**Spelarens boll i rörelse stoppas av misstag av sin klubba efter att ha rullat tillbaka ner för en backe och bollen *rubbas* som ett resultat av att ta bort klubban. Spelaren måste *återplacera* bollen i enlighet med Regel 9.4 men får ingen plikt.

I andra situationer när en boll av misstag påverkades eller stoppades av något *utomstående* (såsom ett *djur*) och det *utomstående* rör sig och får bollen att *rubbas*, se Regel 9.6 för vad som ska göras.

11.2 En boll i rörelse avsiktligt påverkad eller stoppad av en person

11.2a När Regel 11.2 gäller

11.2a/1 – Utrustning lämnad i ett visst läge efter att spelaren inser att den skulle kunna vara till hjälp om bollen skulle träffa den

Regel 11.2 gäller i situationer där en spelare inte till att börja med placerar *utrustningen*, något annat föremål eller person med avsikt att påverka bollen i rörelse, men efter att ha placerats av spelaren, inser denne att det skulle kunna påverka eller stoppa bollen och lämnar det avsiktligt där.

Ett exempel på där en spelare får plikt är när:

** Efter att ha krattat en *bunker*, placerar en spelare krattan mellan *greenen* och *bunkern*, utan tanke på att den skulle kunna påverka bollen. Spelaren som nu har en putt nedför mot *bunkern*, inser att krattan skulle kunna stoppa bollen och spelar utan att först flytta krattan. Spelaren puttar och bollen stoppas av krattan.

Ett exempel på där spelaren inte får en plikt är när:

** En kratta har lämnats kvar mellan *greenen* och en *bunker* av en föregående grupp. En spelare, som har en putt nedför mot *bunkern* ser krattan och lämnar kvar den där eftersom den skulle kunna stoppa bollen om spelarens putt är för hård. Spelaren puttar och bollen stoppas av krattan.

11.2b När plikt gäller för en spelare

Ingen tolkning

11.2c Plats som en avsiktligt påverkad eller stoppad boll måste spelas ifrån

11.2c(1)/1 – Alternativ när en boll skulle ha kunnat stanna i ett pliktområde

När en boll i rörelse avsiktligt påverkas eller stoppas och det bedöms att den skulle kunna ha stannat i ett *pliktområde*, har spelaren valet att droppa en boll i *pliktområdet* (Regel 11.2c(1)) eller att ta lättnad från *pliktområdet* (Regel 17.1d).

Om spelaren beslutar sig för att ta lättnad från *pliktområdet* eftersom spelaren inte vill droppa en boll i *lättnadsområdet* inne i *pliktområdet*, måste spelaren uppskatta den punkt där bollen senast skar gränsen på *pliktområdet* när lättnad tas enligt Regel 17.1d.

11.3 Avsiktligt flytta föremål eller ändra förhållanden för att påverka en boll i rörelse

11.3/1 – Resultatet av avsiktliga handlingar för att påverka en boll i rörelse saknar betydelse

Regel 11.3 gäller när en spelare eller dennes *caddie* vidtar en avsiktlig åtgärd med avsikten att påverka en boll i rörelse, och spelaren bryter mot denna regel även om den avsiktliga åtgärden inte påverkar var bollen stannar.

Exempel på där spelaren får den *allmänna plikten* enligt Regel 11.3, och i *slagspel* måste spela bollen från där den stannar, innefattar när:

** Spelarens boll ligger på *spelfältet* nedanför en sluttning. Spelaren slår ett *slag* och, medan bollen rullar tillbaka ner för sluttningen pressar spelaren ner en upphöjd torva i avsikt att förhindra bollen från att stanna i ett dåligt läge.

** Spelaren tror att en kratta som ligger på marken skulle kunna stoppa eller påverka en annans spelares boll i rörelse, så därför lyfter spelaren krattan.

Exempel på där det inte blir någon plikt, och i *slagspel* måste spela bollen från där den stannar, innefattar när:

** En spelares boll ligger på *spelfältet* nedanför en sluttning. Spelaren slår ett *slag* och bollen börjar rulla tillbaka ner för sluttningen. Utan att vara medveten om att bollen återvänder till området varifrån den spelats pressar spelaren ner en upphöjd torva utan någon avsikt att påverka var bollen skulle kunna stanna. Det blir ingen plikt även om bollen stannar i det tillplattade området.

** Efter att ha slagit ett slag och medan bollen är i rörelse, lyfter en spelare en kratta i närheten för att ge den till annan spelare för ett stundande *bunkerslag*. Spelarens boll rullar genom området som krattan lyftes från.

Regel 12 - Bunkrar

12.1 När en boll är i en bunker

Ingen tolkning

12.2 Spela en boll i en bunker

12.2a Ta bort lösa naturföremål och flyttbara tillverkade föremål

12.2a/1 – Förbättring som ett resultat av att ta bort lösa naturföremål eller flyttbara tillverkade föremål från en bunker

När ett *löst naturföremål* eller ett *flyttbart tillverkat föremål* tas bort från en *bunker*, rubbas ofta sand i *bunkern* som ett resultat av att ta bort föremålet, och det blir ingen plikt om detta *förbättrar förhållanden som påverkar slaget* om åtgärderna som gjordes för att ta bort det *lösa naturföremålet* eller det *flyttbara tillverkade föremålet* var rimliga. (Regel 8.1b(2)).

Till exempel, en spelare tar bort en tallkotte nära sin boll och *förbättrar förhållanden som påverkar slaget* genom att dra bort tallkotten på ett sådant sätt att det också tar bort en sandhög från området för spelarens avsedda sving.

Spelaren kunde ha valt ett mindre inkräktande sätt att ta bort tallkotten (såsom att lyfta tallkotten rätt upp utan att dra den bakom bollen). Eftersom spelarens åtgärder inte är rimliga i denna situation, får spelaren plikt för brott mot Regel 8.1a (Förbättra förhållanden som påverkar slaget).

12.2b Begränsningar för att vidröra sand i en bunker

12.2b(3)/1 – Spelare har rätt att jämna till sand i en bunker för att ta väl hand om banan efter att ha tagit lättnad utanför bunkern

Enligt Regel 12.2b(3) får en spelare jämna till sand i en *bunker* av omsorg om *banan* utan plikt enligt Regel 8.1a (Åtgärder som inte är tillåtna) efter att en boll har spelets ut ur den *bunkern*. Uttrycket ”spelets ut ur *bunkern*” i Regel 12.2b(3) innefattar också att ta lättnad utanför *bunkern*.

Till exempel, en spelare bestämmer sig för att ta lättnad för ospelbar boll utanför en *bunker* med två slags plikt enligt Regel 19.3b (Lättnad med flagglinjen). Innan spelaren *droppar* en boll genom att använda proceduren för lättnad med flagglinjen utanför *bunkern* eller, efter att ha *droppat* en boll men innan spelaren slår sitt nästa *slag*, jämnar spelaren till fotsteg i *bunkern* på *spellinjen*. Regel 12.2b(3) gäller och det blir ingen plikt.

Under förutsättning av att spelaren avser att ta lättnad utanför *bunkern*, skulle det inte bli någon plikt även om spelaren jämnade till *bunkern* innan spelaren *droppar* bollen utanför *bunkern*.

12.2b/1 – Regel 12.2b gäller för en sandhög från ett hål gjort av djur i en bunker

Om en spelares boll ligger i en bunker på eller nära en sandhög som är en del av ett *hål gjort av djur*, gäller begränsningarna i Regel 12.2b(1) för att vidröra den sandhögen.

Men, spelaren får ta lättnad från ett *hål gjort av djur* (vilket är ett *onormalt banförhållande*) enligt Regel 16.1c.

12.2b/2 – Om spelare får sondera i en bunker

8.1a/7 bekräftar att en spelare får sondera var som helst på *banan* (inklusive i en *bunker*) utan plikt för att avgöra om trädrötter, stenar eller *tillverkade föremål* skulle kunna inverka på spelarens *slag*, så länge som spelaren inte *förbättrar förhållandena som påverkar slaget*.

Till exempel, när en spelares boll stannar nära en dränering i en *bunker*, kan spelaren använda en peg för att fastställa dräneringens utsträckning och om det skulle kunna inverka på spelarens *slag*.

Men, om avsikten med sonderingen är att testa sandens beskaffenhet bryter spelaren mot Regel 12.2b(1).

12.2b/3 – Regel 12.2 fortsätter att gälla när en spelare har lyft sin boll från en bunker för att ta lättnad men ännu inte bestämt sig för om att ta lättnad i eller utanför bunkern

Om en spelare har lyft bollen från en *bunker* för att ta lättnad enligt en regel, men ännu inte bestämt sig för vilket lättnadsalternativ som ska användas, fortsätter begränsningarna i Regel 12.2b(1) att gälla.

Till exempel, om en spelares utslag är ospelbart i en *bunker* och spelaren håller på att besluta sig för om att antingen gå tillbaka till *tee* igen med plikten *slag och distans*, ta lättnad i *bunkern* eller ta lättnad med flagglinjen utanför *bunkern*, bryter spelaren mot Regel 12.2b om spelaren avsiktligt testar sandens beskaffenhet i *bunkern* eller träffar sanden med en övningssving.

Men, precis som att Regel 12.2b(1) inte längre gäller efter att spelaren har spelat en boll och den är utanför *bunkern*, gäller inte Regel 12.2b(1) efter att spelaren beslutar sig för att ta lättnad utanför *bunkern* så länge som lättnaden faktiskt tas utanför *bunkern*.

12.3 Särskilda regler för lättnad för boll i bunker

Ingen tolkning

Regel 13 - Greener

13.1 Tillåtna eller nödvändiga åtgärder på green

13.1a När boll är på green

Ingen tolkning

13.1b Markera, lyfta och rengöra bollen på green

Ingen tolkning

13.1c Tillåtna förbättringar på green

Se 8.1b/7 för när skada som är delvis på och delvis utanför green får lagas.

13.1c(2)/1 – Spellinjen på green som skadats av misstag får lagas

En spelare har rätt till de *förhållanden som påverkar slaget* som spelare hade när spelarens boll stannade om inte *naturkrafter* eller spelaren orsakade skadan (Regel 8.1a). Men, skada som orsakats av spelaren på sin egen *spellinje* på *greenen* får lagas enligt Regel 13.1c(2).

Till exempel, om en spelare orsakar spikmärken när spelaren läser *spellinjen*, får spelaren vidta rimliga åtgärder för att laga skadan.

13.1c(2)/2 – Skadat hål är en del av en skada på green

Skador på *hålet* täcks av Regel 13.1c som en del av skador på en *green*. Spelaren får laga ett skadat hål om inte skadan är normalt slitage vilket Regel 13.1c inte tillåter att det lagas.

Till exempel, om *hålet* skadas när *flaggstången* tas bort, får det lagas av spelaren enligt regel 13.1c, även om skadan har ändrat *hålets* storlek.

Men, om ett *hål* har skadats och spelaren inte kan laga skadan (såsom att *hålet* inte kan göras runt igen) eller där naturligt slitage, som spelaren inte får laga, gör att *hålet* inte är runt, ska spelaren begära att *tävlingsledningen* lagar det.

13.1c(2)/3 – Spelaren får begära hjälp av tävlingsledningen när spelaren inte kan laga skada på green

Om en spelare inte kan laga en skada på *green*, såsom ett märke som gjorts av en klubba eller en gammal *hålplugg* som sjunkit ned under markytan, kan spelaren begära att *tävlingsledningen* lagar skadan.

Om *tävlingsledningen* inte kan laga skadan och spelarens boll ligger på *green*, bör *tävlingsledningen* överväga att ge spelaren lättnad enligt Regel 16.1 genom att definiera det skadade området som *mark under arbete*.

13.1d När boll eller bollmarkering rubbas på green

13.1d(1)/1 – Ingen plikt för av misstag rubba boll eller bollmarkering på green

Exempel på åtgärder enligt Regel 13.1d(1) som är oavsiktliga innefattar när:

** Spelaren vidtar normala åtgärder nära bollen innan spelaren försöker sig på ett *slag*, såsom en övningssving nära bollen eller adresserar bollen genom att placera puttern på marken nära bollen.

** Spelaren tappar ett mynt eller en klubba, träffar bollen och får den att rubbas.

** Spelarens *partner* eller *motspelare*, eller en av deras *caddies*, *rubbar* oavsiktligt bollen eller *bollmarkeringen*, t ex att sparka på bollen, tappa något på bollen, eller genom att trycka ner *bollmarkeringen*.

** Spelaren stiger av misstag på *bollmarkeringen* och den blir sittande kvar under spelarens sko.

I dessa exempel på *rubbing* av misstag, måste bollen eller *bollmarkeringen* återplaceras och det blir ingen plikt till någon. Om den exakta punkten från vilken bollen eller *bollmarkeringen* *rubbad*es inte är känd måste den uppskattas (Regel 14.2c).

13.1d(2)/1 – Bollen måste återplaceras om den rubbas efter att en boll placerats för att ta lättnad

En spelares boll är på *green* och spelaren har störande inverkan av ett *onormalt banförhållande*. Spelaren bestämmer sig för sig för att ta lättnad utan plikt enligt Regel 16.1d. Efter att bollen placerats, behandlas den som om den har lyfts och blivit återplacerad enligt Regel 13.1d(2).

Till exempel, en spelares boll är i *tillfälligt vatten* på *green*. Spelaren bestämmer sig för att ta lättnad och placerar en boll på punkten för *närmaste punkten för fullständig lättnad*. Medan spelaren förbereder sig för att slå *slaget*, får *naturkrafter* bollen att *rubbas*. Spelaren måste *återplacera* bollen på punkten för *närmaste punkten för fullständig lättnad*.

13.1e Ingen avsiktlig prövning av greener

13.1e/1 – Avsiktligt testa en green är inte tillåtet

Regel 13.1e förbjuder en spelare från att vidta två specifika åtgärder på *greenen* eller en *fel green* i avsikt att få information om hur en boll skulle kunna rulla på den. Den förbjuder inte en spelare från att vidta andra åtgärder även när de görs i avsikt att testa eller från att oavsiktligt utföra de förbjudna åtgärderna.

Ett exempel på en åtgärd som är ett brott mot regel 13.1e är när:

** En spelare gnuggar eller skrapar gräset på *green* för att avgöra åt vilket håll stråna växer.

Exempel på åtgärder som inte är ett brott mot regel 13.1e är när:

** En spelare skänker sin *motspelares* nästa putt och slår bort bollen på samma *spellinje* som spelaren kanske senare ska använda men gör det inte avsiktligt för att få information om *greenen*.

** En spelare placerar sin handflata på *greenytan* på sin *spellinje* för att avgöra hur blött det är på *greenen*. Även om spelaren gör detta för att testa *greenen*, är denna handling inte förbjuden enligt Regel 13.1e.

** En spelare gnuggar en boll på *greenen* för att rengöra den från lera.

13.1f Lättnad måste tas från fel green

Ingen tolkning

13.2 Flaggstången

13.2a Lämna flaggstången i hål

13.2a(1)/1 – Spelaren har rätt att lämna flaggstången i det läge som föregående grupp lämnade den

Spelaren har rätt att spela banan som spelaren finner den, vilket innefattar det läge i vilket föregående grupp lämnade *flaggstången*.

Till exempel, om den föregående gruppen återplacerade *flaggstången* i ett läge som lutade bort från spelaren, har spelaren rätt att spela med *flaggstången* i det läget om spelaren finner att detta är till fördelaktigt.

Om en annan spelare eller *caddie* centrerar *flaggstången* i *hållet*, kan spelaren behålla den i det läget eller få den återställd till sitt föregående läge.

13.2a(4)/1 – Opassad flaggstång som tas bort utan spelarens godkännande får sättas tillbaka

Om en spelare väljer att spela med *flaggstången* i *hållet* och någon annan spelare tar bort *flaggstången* ur *hållet* utan spelarens godkännande, får den sättas tillbaka i *hållet* medan spelarens boll är i rörelse.

Men, om den andre spelarens åtgärd var ett brott mot Regel 13.2a(4), undviker spelaren inte en plikt genom att återplacera *flaggstången*.

13.2b Ta bort en flaggstång från hålet

13.2b(1)/1 – Person som passar en flaggstång får stå var som helst

En person som passar flaggstången får stå var som helst när *flaggstången* hålls i, över eller bredvid *hållet*.

Till exempel, får personen som passar *flaggstången* stå direkt bakom eller vid sidan av *hållet* för att undvika att stå på någon annan spelares *spellinje*.

13.2b(1)/2 – Spelaren får slå ett slag medan spelaren håller flaggstången

Regel 13.2b(1) tillåter en spelare att göra ett en-hands slag medan spelaren håller *flaggstången* med den andra handen. Men spelaren får inte använda *flaggstången* för att stödja sig medan *slaget* slås (Regel 4.3a).

Till exempel, får en spelare:

** Ta bort *flaggstången* från *hållet* med en hand innan spelaren puttar och fortsätta att hålla den medan spelaren gör ett en-hands *slag* med den andra handen.

** Passa sin egen *flaggstång* i *hållet* med en hand före och under puttning med den andra handen. Medan eller efter att ha gjort en-hands *slaget*, får spelaren ta bort *flaggstången* ur *hållet*, men får inte avsiktligt tillåta bollen i rörelse att träffa *flaggstången*.

13.2c En boll som vilar mot en flaggstång som står i hålet

Ingen tolkning

13.3 En boll på hålkanten

13.3a Väntetid för att se om en boll på hålkanten kommer att falla i hål

13.3a/1 – Innebörden av rimlig tid för spelaren att komma fram till hålet

Att avgöra gränserna för en rimlig tid att komma fram till *hållet* beror på *slagets* omständigheter och innefattar tid för en spelares naturliga eller spontana reaktioner på när en boll inte går i *hål*.

Till exempel, en spelare kan ha spelat *slaget* från ett rejält avstånd från *green* och det kan ta spelaren flera minuter att komma fram till *hållet* medan andra spelare spelar sina slag och alla går fram till *greenen*. Eller, spelaren kan behöva ta en omväg till *hållet* för att gå runt andra spelares *spellinjer* på *greenen*.

13.3b Vad man gör om en boll på hålkanten lyfts eller rubbas innan väntetiden gått ut

13.3b/1 – Vad som ska göras om spelarens boll på hålkanten rubbas när spelaren tar bort flaggstången

Efter att *flaggstången* har tagits bort av spelaren och om spelarens boll är på hålkanten, rubbas, måste spelaren fortsätta på följande sätt:

** Om det är känt eller så gott som säkert att spelarens borttagande av *flaggstången* orsakade att bollen *rubbas*, återplaceras bollen på *hålkanten* och Regel 13.3b gäller. Bollen behandlas som om den skulle ha stannat och väntetiden enligt Regel 13.3a gäller inte längre. Spelaren får ingen plikt eftersom *flaggstången* är ett flyttbart tillverkat föremål (Regel 15.2a(1)).

** Om spelarens borttagande av *flaggstången* inte orsakade att bollen *rubbad*, och bollen faller ner i *hållet*, gäller Regel 13.3a.

** Om spelarens boll rörde sig på grund av *naturkrafter* till ett nytt läge som inte är på *hålkanten* och inte på grund av att *flaggstången* togs bort, blir det ingen plikt och bollen måste spelas från sitt nya läge. (Regel 9.3).

Regel 14 - Förfaranden med bollen: Markera, lyfta och rengöra; återplacera på en punkt; droppa i lättnadsområde; spela från fel plats

14.1 Markera, lyfta och rengöra boll

14.1a Läget för en boll som ska lyftas och återplaceras måste markeras

14.1a/1 – Bollen får lyftas på vilket sätt som helst

Det finns inga begränsningar i hur en boll får lyftas så länge som bollen inte lyfts på ett sådant sätt att det avsiktligt testar *greenen* (Regel 13.1e).

Till exempel, efter att bollens punkt på *green markerats*, får spelaren lyfta bollen med putterns baksida eller *flytta* den åt sidan med en klubba

14.1a/2 – Markera bollen på rätt sätt

Regel 14.1a använder ”precis bakom” och ”alldeles intill” för att säkerställa att platsen för en lyft boll *markeras* med tillräcklig säkerhet för att spelaren ska kunna *återplacera* den på den rätta punkten.

En boll kan *markeras* i vilket läge som helst runt bollen så länge som den *markeras* precis bakom eller alldeles intill den, och detta innefattar att placera en *bollmarkering* framför eller vid sidan av bollen.

14.1b Vem som får lyfta bollen

Ingen tolkning

14.1c Rengöra en lyft boll

14.1c/1 - Spelaren måste vara försiktig när en lyft boll inte får rengöras

När en spelare tillämpar någon av de fyra regler som nämns i Regel 14.1c där det inte är tillåtet att rengöra, finns det åtgärder som spelaren bör undvika eftersom, trots att det inte finns någon avsikt att rengöra bollen, kan själva åtgärden resultera i att bollen rengörs.

Till exempel, om en spelare lyfter sin boll på vilken det sitter fast gräs eller annat skräp och kastar den till sin *caddie* som tar den med en handduk är det troligt att en del av gräset eller annat skräp kommer att tas bort, vilket innebär att bollen rengjorts. På samma sätt, om spelaren placerar den bollen i sin ficka eller släpper den på marken, skulle dessa åtgärder kunna resultera i att en del gräs eller annat skräp tas bort från bollen, vilket innebär att den har rengjorts.

Men, om spelaren utför dessa åtgärder efter att ha lyft en boll som det var känt att den var ren innan den lyftes, får spelaren inte en plikt eftersom bollen inte rengjordes.

14.2 Återplacera en boll på en punkt

14.2a Den ursprungliga bollen måste användas

Ingen tolkning

14.2b Vem som måste återplacera bollen och hur den måste återplaceras

14.2b(2)/1 – Spelaren droppar en boll när bollen ska placeras

När en spelare *droppar* en boll när reglerna kräver att spelaren ska *återplacera* bollen, har bollen *återplacerats* på fel sätt. Om spelaren *återplacerar* bollen på fel sätt, men på den punkt som krävs (detta innefattar om spelaren *doppar* bollen och den stannar på den punkt som krävs) får spelaren ett slags plikt om bollen spelas utan att rätta till misstaget enligt Regel 14.5 (Rätta till misstag som gjorts vid inbyte, återplacering, droppning eller placering av en boll).

Men om spelaren har *droppat* en boll och bollen stannar någon annanstans än på den punkt som krävs, får spelaren den *allmänna plikten* för att spela från *fel plats* om bollen spelas utan att rätta till misstaget.

Till exempel:

** I *slagspel*, *rubbar* en spelare sin boll under letande och det krävs att bollen ska *återplaceras* utan plikt. I stället för att *återplacera* bollen på den ursprungliga eller uppskattade punkten, *droppar* spelaren bollen på den punkten, bollen studsar och stannar på en annan punkt, och spelaren spelar därifrån. Spelaren har *återplacerat* bollen på fel sätt och har också spelat från fel plats.

Eftersom spelarens regelbrott var en kombination av ett procedurbrott (*återplacera* bollen på fel sätt enligt regel 14.2b(2)) och att spela från *fel plats* vilket bryter mot Regel 14.7a, får spelaren totalt två pliktslag enligt Regel 14.7a (se Regel 1.3c(4) – Tillämpa plikt vid flerfaldiga regelbrott).

14.2c Punkt där bollen återplaceras

14.2c/1 – Bollen får återplaceras orienterad i nästan vilken riktning som helst

När en lyft boll *återplaceras* på en punkt, berör reglerna bara läget. Bollen får ställas riktas in på vilket sätt som helst när den *återplaceras* (t ex att ställa riktas in ett varumärke) så länge som bollens vertikala avstånd till markytan förblir densamma.

Till exempel, när en regel som inte tillåter rengöring används, lyfter spelaren sin boll och det sitter en bit lera på den. Bollen får riktas in på vilket sätt som helst när den *återplaceras* på sin ursprungliga punkt (t ex att rotera den störande leran mot *hållet*).

Men, spelaren får inte *återplacera* bollen i ett läge så att bollen vilar på leran om det inte var dess läge innan den lyftes. Bollens ”punkt” innefattar dess vertikala läge i förhållande till markytan.

14.2c/2 – Ta bort lösa naturföremål från punkten där bollen ska återplaceras

Undantag 1 till Regel 15.1a klargör att, innan en boll *återplaceras*, får spelaren inte ta bort *lösa naturföremål* som, om de flyttades när bollen var i vila, troligen skulle orsaka att bollen *rubbas*. Men det finns situationer där ett *löst naturföremål* skulle kunna röra sig antingen när bollen lyfts eller innan den *återplaceras*, och det krävs inte av spelaren att lägga tillbaka det *lösa naturföremålet* före eller efter att ha *återplacerat* bollen.

Till exempel:

** En spelare markerar och lyfter sin boll på *spelfältet* efter att ha uppmanats att göra så eftersom den ger störande inverkan på en annan spelares spel. Som ett resultat av att lyfta bollen, flyttas en lös kvist som ligger mot bollen. Det krävs inte av spelaren att lägga tillbaka kvisten när bollen återplaceras.

** En spelare markerar och lyfter sin boll i en *bunker* för att se om den fått ett hack. Medan bollen är lyft, flyttas ett löv som låg precis bakom *bollmarkeringen* bort av vinden. Spelaren är inte skyldig att lägga tillbaka lövet när bollen återplaceras.

14.2d Var bollen ska återplaceras om det ursprungliga läget har förändrats.

14.2d(2)/1 – Ändrat läge skulle kunna vara ”närmaste punkt med ett läge som mest liknar”

Om en spelares läge ändras när spelarens boll är lyft eller *rubbas* och måste *återplaceras*, kan det ändrade läget vara den närmaste punkten med ett läge som mest liknar spelarens ursprungliga läge, och det kan krävas av spelaren att spela bollen från det ändrade läget.

Till exempel, en spelares boll stannar i ett torvhål på fairway. En annan spelare som tror att det är dennes boll spelar den och gör torvhålet lite djupare. Om det inte finns något liknande torvhål inom en *klubblängd*, skulle den närmaste punkten med ett läge som mest liknar det ursprungliga läget vara en punkt i det fördjupade torvhålet.

14.2e Vad man ska göra om återplacerad boll inte stannar kvar på sitt ursprungliga ställe.

14.2e/1 – Spelaren måste ta lättnad med plikt när punkten där bollen vill stanna kvar i vila är närmare hålet

När spelaren följer Regel 14.2e, finns det en möjlighet att den enda punkten i *samma område på banan* där bollen vill stanna i vila när den *placeras* är närmare *hålet*. Under sådana omständigheter, måste spelaren ta lättnad med plikt enligt en tillämplig regel.

Spelaren får inte trycka ner bollen i marken för att säkerställa att den stannar kvar på punkten (se 8.2b/1).

Till exempel, en spelares boll stannar mot en kratta i slutningen nedför i en *bunker* och, när krattan tas bort, *rubbas* bollen. Spelaren försöker *återplacera* bollen vilket krävs, men den stannar inte kvar. Spelaren följer sedan utan framgång proceduren i Regel 14.2e och upptäcker att det inte finns några andra punkter att prova i den *bunkern* som inte är närmare *hålet*.

I detta fallet, måste spelaren ta lättnad för ospelbar boll antingen genom att använda *slag och distans* med ett slags plikt (Regel 19.2a) eller lättnad med flagglinjen utanför *bunkern* med två slags plikt (Regel 19.3b).

14.2/1 – Bollen behöver inte placeras på den ursprungliga punkten om spelaren ska fortsätta från någon annan plats

När en spelares boll måste *återplaceras* på sin ursprungliga punkt, behöver inte spelaren *återplacera* bollen om spelaren önskar ta lättnad enligt en regel eller spela bollen från någon annan plats.

Till exempel, om en spelares boll i vila i ett *pliktområde* rubbas av något *utomstående* (Regel 9.6), behöver inte spelaren *återplacera* bollen innan spelaren tar lättnad från *pliktområdet*.

Spelaren kan *återplacera* bollen och sedan ta lättnad från *pliktområdet* eller direkt ta lättnad från *pliktområdet*.

14.3 Droppa en boll i ett lättnadsområde

14.3a Den ursprungliga bollen eller en annan boll får användas

Ingen tolkning

14.3b Bollen måste droppas på ett riktigt sätt

14.3b(2)/1 – Bollen kan falla bara en kort sträcka när den droppas från knähöjd

Regel 14.3b(2) och Definitionen av ”droppa” kräver att en spelare ska *droppa* en boll från ett läge i spelarens knähöjd när spelaren står upp.

Men, även om bollen måste falla genom luften för att ha *droppats* (i stället för att ha placerats), kommer bollen inte alltid att falla sträckan från spelarens knä till marken.

Till exempel, spelaren har störande inverkan av ett *onormalt banförhållande*, och spelarens *lättnadsområde* är i en brant sluttning. Om spelaren är placerad med sina fötter nära den undre delen av sluttningen och med ansiktet vänt mot sluttningen för att *droppa* bollen, kan det hända att bollen bara kommer att falla en kort sträcka när den *droppas*, trots att den *droppas* från knähöjd.

14.3c En boll som droppas på ett riktigt sätt måste stanna inom lättnadsområdet

14.3c(1)/1 – Vad som ska göras när droppad boll rubbas efter att ha stannat mot spelarens fot eller utrustning

En spelare *droppar* en boll på rätt sätt, men bollen stoppades oavsiktligt av spelarens fot eller *utrustning* (såsom en *peg* som markerar *lättnadsområdet*) och stannar i *lättnadsområdet*. Det blir ingen plikt, spelaren har fullbordat att ta lättnad och måste spela bollen som den ligger.

Om bollen sedan *rubbas*, när spelaren rör sin fot eller *utrustningen*, måste spelaren *återplacera* bollen som det krävs enligt Regel 9.4 men får ingen plikt eftersom bollens rörelse var ett resultat av rimliga åtgärder utförda när lättnad tas enligt en regel (se Undantag 4 i Regel 9.4 – Oavsiktligt rubba bollen någonstans utom på green under tillämpning av en regel).

14.3c(2)/1 – Boll som droppats på ett riktigt sätt två gånger som stannar utanför lättnadsområdet får placeras utanför lättnadsområdet

Om en spelare måste fullfölja *droppningsproceduren* genom att placera en boll genom att använda Reglerna 14.2b(2) och 14.2e, kan detta leda till att spelaren placerar bollen utanför *lättnadsområdet*.

Till exempel, om spelaren *droppar* bollen en andra gång på rätt sätt nära kanten av *lättnadsområdet* och den bli liggande utanför *lättnadsområdet*, måste spelaren placera en boll på punkten där den först vidrörde marken efter andra *droppningen*. Men, om den placerade bollen inte stannar kvar på den punkten efter två försök, kan den närmaste punkten inte närmare *hållet* där bollen kommer att ligga kvar vara innanför eller utanför *lättnadsområdet*.

14.3c(2)/2 – Var ska en boll som droppats på ett riktigt sätt två gånger placeras i lättnadsområde med en buske i det

Om en spelare måste fullfölja *droppnings*proceduren genom att placera en boll genom att använda Reglerna 14.2b(2) och 14.2e, kan detta leda till att spelaren försöker att placera bollen någon annanstans än på marken.

Till exempel, om när spelaren *droppar* in i en buske i *lättnadsområdet*, och vid båda *droppningarna* stannar bollen utanför *lättnadsområdet*, föreskriver regel 14.3c(2) att spelaren måste placera en boll på den punkt där den först vidrörde marken efter den andra *droppningen*. Om bollen först träffade busken när den *droppades* andra gången, innefattar ”marken” busken, och spelaren måste försöka placera bollen där den först träffade busken. Men, om den placerade bollen inte stannar kvar på den punkten efter två försök, måste spelaren placera bollen på den närmaste punkten som inte är närmare *hållet* där bollen kommer att ligga kvar, enligt begränsningarna i Regel 14.2e.

14.3c/1 – Lättnadsområdet innefattar allt i lättnadsområdet

En spelares *lättnadsområde* innefattar högt gräs, buskar och annat växande i området. Om en spelares *droppade* boll blir liggande i ett dåligt läge i *lättnadsområdet*, har den fortfarande blivit liggande i *lättnadsområdet*.

Till exempel, en spelare *droppar* sin boll på rätt sätt och den stannar i en buske i *lättnadsområdet*. Busken är en del av *lättnadsområdet* och, därför är bollen *i spel* och spelaren får inte *droppa* igen enligt Regel 14.3c.

14.3c/2 – Bollen får droppas i en spelförbudszon

När en boll *droppas* enligt en lättnadsregel, får spelaren *droppa* en boll i en *spelförbudszon* så länge som *spelförbudszonen* är en del av *lättnadsområdet*. Men, spelaren måste sedan ta lättnad enligt den gällande regeln.

Till exempel, en spelare får ta lättnad från ett *pliktområde* och *droppa* en boll i en *spelförbudszon* i ett *onormalt banförhållande*. Men, efter att den *droppade* bollen stannat i *lättnadsområdet* i enlighet med vad som krävs i Regel 17 (Lättnad för boll i ett pliktområde), måste spelaren ta lättnad enligt Regel 16.1f.

14.3d Vad man ska göra om en boll som droppats på ett riktigt sätt avsiktligt påverkas eller stoppas av en person

Ingen tolkning

14.4 När en spelares boll åter är i spel efter att den ursprungliga bollen varit ur spel

14.4/1 – Placerad boll är inte i spel om det inte fanns någon avsikt att sätta den i spel

När en boll är placerad eller *återplacerad* på marken, behöver det bestämmas om den sattes ned med avsikten att sätta den *i spel*.

Till exempel, spelaren *markerar* bollen på *green* genom att placera ett mynt precis bakom bollen, lyfter bollen och ger den till sin *caddie* för att få den rengjord. *Caddien* placerar sedan bollen

precis bakom eller vid sidan av myntet (inte på bollens ursprungliga punkt) för att hjälpa spelaren att läsa *spellinjen* från andra sidan av hålet. Bollen är inte *i spel* eftersom *caddien* inte placerade den med avsikten att sätta den *i spel*.

I detta fall, är bollen inte *i spel* förrän den återförs med avsikten att *återplacera* bollen enligt vad som krävs i Regel 14.2. Om en spelare slår ett *slag* mot bollen medan den är ur spel, skulle spelaren spela en *fel boll*.

14.4/2 – Provdroppningar är inte tillåtna

Droppningsproceduren i Regel 14.3 innebär att det finns ett inslag av osäkerhet när lättnad tas enligt en regel. Det är inte i enlighet med spelets anda att prova hur en *droppad* boll kommer att reagera.

Till exempel, när lättnad tas för en golfbilsväg (*oflyttbart tillverkat föremål*) bestämmer en spelare sitt *lättnadsområde* och inser att bollen skulle kunna rulla och stanna i en buske i *lättnadsområdet*. Eftersom spelaren kände till att den *droppade* bollen inte skulle vara *i spel* utan avsikt, *provdroppar* spelaren en boll på ena sidan av *lättnadsområdet* för att se om den rullar in i busken.

Eftersom denna åtgärd är emot spelets anda, har *tävlingsledningen* rätt att diskvalificera spelaren enligt Regel 1.2a (Allvarligt fall av dåligt uppförande).

14.5 Rätta till misstag som gjorts vid inbyte, återplacering, droppning eller placering av en boll

14.5a Spelare får lyfta bollen för att rätta till ett misstag innan bollen spelas

Ingen tolkning

14.5b När spelaren får använda sig av en annan regel eller ett annat lättnadsalternativ för att rätta till misstag när lättnad tas

14.5b(3)/1 - Spelaren får ändra lättnadsområde vid omdroppning för lättnad med flagglinjen

När det krävs av en spelare att *droppa* en andra gång efter att ha använt lättnad med flagglinjen enligt Regel 16.1c(2) (Lättnad för onormala banförhållanden), Regel 17.1d(2) (Lättnad för pliktområde), eller Regel 19.2b eller Regel 19.3b (Lättnad för ospelbar boll), krävs det att spelaren *droppar* igen enligt lättnadsalternativet med flagglinjen i den tillämpliga regeln. Men, när det ska *droppas* en andra gång, har spelaren rätt att byta referenspunkt så att *lättnadsområdet* är närmre eller längre ifrån *hålet*.

Till exempel, en spelares boll stannar i ett *pliktområde* och spelaren väljer att ta lättnad med flagglinjen. Spelaren väljer en *referenspunkt* och *droppar* bollen på rätt sätt, men den rullar ut ur *lättnadsområdet*. När spelaren *droppar* igen enligt lättnad med flagglinjen, får spelaren välja en annan *referenspunkt* som är närmre eller längre ifrån *hålet*.

14.5b(3)/2 – Spelaren får byta område på banan i lättnadsområdet vid omdroppning

När en spelares *lättnadsområde* ligger i mer än ett *område på banan* och spelaren måste *droppa* igen enligt det lättnadsalternativet, får spelaren *droppa* i ett annat *område på banan* inom samma *lättnadsområde*.

Till exempel, en spelare väljer att ta lättnad för ospelbar boll enligt Regel 19.2c (Lättnad i sidled) och spelarens *lättnadsområde* är delvis på *spelfältet* och delvis i en *bunker*. Spelarens *droppning* vidrör först *bunkern* i *lättnadsområdet* och stannar på *spelfältet* eller utanför hela *lättnadsområdet*, så att spelaren måste *droppa* om. När spelaren gör detta, får spelaren *droppa* bollen på *spelfältsdelen* av *lättnadsområdet*.

14.5c Ingen plikt för en boll som lyfts för att rätta till misstag

Ingen tolkning

14.6 Slå nästa slag varifrån föregående slag slogs

14.6a Föregående slag slogs från tee

Ingen tolkning

14.6b Föregående slag slogs från spelfältet, ett pliktområde eller en bunker

Ingen tolkning

14.6c Föregående slag slogs från green

Ingen tolkning

14.7 Spela från fel plats

14.7a Plats varifrån bollen måste spelas

Ingen tolkning

14.7b Hur man avslutar ett hål efter att ha spelat från fel plats i slagspel

14.7b/1 – Spelaren får plikt för varje slag som gjorts från ett område där spel inte är tillåtet

När en spelares boll stannar i ett område där spel inte är tillåtet, måste spelaren ta lättnad enligt den gällande regeln. I *slagspel*, om spelaren spelar bollen från detta område (t ex en *spelförbudszon* eller en *fel green*) får spelaren två slags plikt för varje *slag* som gjorts från det området.

Till exempel, en spelares boll stannar i en *spelförbudszon* inne i ett *pliktområde*. Spelaren går in i *spelförbudszonen* och slår ett *slag* på bollen som bara rör sig några meter och är kvar i *spelförbudszonen*.

Spelaren slår sedan ett *slag* till på bollen och den stannar utanför *spelförbudszonen*.

Varje slag räknas, och spelaren får den *allmänna plikten* enligt Regel 14.7 för att spela från *fel plats* för varje *slag* som gjordes från *spelförbudszonen* för totalt fyra pliktslag. Spelaren måste spela ut *hål*et med bollen som spelades från *spelförbudszonen*, om det inte var ett *allvarligt brott*. Är det ett *allvarligt brott*, måste spelaren rätta till misstaget (se Regel 14.7b).

14.7b/2 – Bollen är på fel plats om klubban träffar förhållanden som det togs lättnad för

När en spelare tar lättnad från störande inverkan av ett *onormalt banförhållande*, krävs det att spelaren tar lättnad från all störande inverkan av det förhållandet. Om bollen *droppas* på en punkt eller stannar på en punkt där spelaren har någon form av störande inverkan från förhållandet, är bollen på *fel plats*.

Till exempel, en spelares boll stannar på en golfbilsväg och spelaren bestämmer sig för att ta lättnad. Spelaren uppskattar den närmaste *punkten för fullständig lättnad* genom att använda den klubba som spelaren skulle ha använt på vägen. Efter att ha mätt ut *lättnadsområdet* från den punkten, *droppar* spelaren en boll som stannar i *lättnadsområdet* och slår ett *slag*, och träffar då vägen under *slaget*. Eftersom vägen var i området för spelarens avsedda swing, hade spelaren fortfarande störande inverkan. Därför bestämde inte spelaren *lättnadsområdet* tillräckligt noga och får den *allmänna plikten* för att spela från en *fel plats*.

Men, om spelaren fick störande inverkan från förhållandet, till exempel bestämde spelaren sig för att spela i en annan riktning eller halkade spelarens fötter när *slaget* slås och ändrade den avsedda svingen, skulle spelaren inte ha ansetts ha spelat från en *fel plats*.

Regel 15 - Lättnad för lösa naturföremål och flyttbara tillverkade föremål (inklusive hjälpande eller störande boll eller bollmarkering)

15.1 Lösa naturföremål

15.1a Borttagande av lösa naturföremål

15.1a/1 – Ta bort ett löst naturföremål, inklusive hjälp från andra

Lösa naturföremål förekommer i många former och storlekar (såsom tallkottar och stora stenblock), och hjälpmedel och metoder med vilka de kan få tas bort är inte begränsade, med undantag för att borttagandet inte får fördröja spelet orimligt mycket (se Regel 5.6a).

Till exempel, en spelare får använda en handduk, handen eller en mössa, eller får lyfta eller knuffa ett *löst naturföremål* för att ta bort det. En spelare har också rätt att söka hjälp för att ta bort *lösa naturföremål*, t ex att be åskådare om hjälp med att ta bort en stor trädgren.

15.1/2 – Spelaren har rätt att bryta av en del av ett löst naturföremål

Även om Regel 15.1 tillåter en spelare att ta bort ett *löst naturföremål*, får spelaren också bryta av delar av ett *löst naturföremål*.

Till exempel, en spelares boll stannar bakom en stor gren som brutits av från ett träd. I stället för att söka hjälp från andra spelare att ta bort hela grenen, får spelaren bryta den del av den som är i vägen för spelaren.

15.1a/3 – Ta bort lösa naturföremål från lättnadsområde eller punkt där en boll ska droppas, placeras eller återplaceras

Undantag 1 till Regel 15.1a klargör att, innan en boll *återplaceras*, får spelaren inte ta bort ett *löst naturföremål* som, om det rördes medan bollen var i vila, troligen skulle orsaka att bollen *rubbas*. Detta beror på att när bollen är i sitt ursprungliga läge, riskerar spelaren att bollen *rubbas* när det *lösa naturföremålet* tas bort.

Men, när en boll ska *droppas* eller placeras, sätts inte bollen tillbaka på en bestämd punkt och därför är det tillåtet att ta bort *lösa naturföremål* innan en boll *droppas* eller placeras.

Till exempel, när en spelare tillämpar Regel 14.3b när spelaren *droppar* en boll i ett *lättnadsområde* eller Regel 14.3c(2) när en *droppad* boll inte vill stanna kvar i *lättnadsområdet* och spelaren nu måste placera en boll, har spelaren rätt att ta bort *lösa naturföremål* från det *lättnadsområde* i vilket en boll ska *droppas* eller på eller runt om den punkt på vilken spelaren måste placera en boll.

15.1b En boll rubbad när ett löst naturföremål tas bort

Ingen tolkning

15.2 Flyttbara tillverkade föremål

15.2a Lättnad från flyttbart tillverkat föremål

Ingen tolkning

15.2b Lättnad för en boll som inte hittas men är i eller på flyttbart tillverkat föremål

Ingen tolkning

15.3 Hjälpande eller störande boll eller bollmarkering

15.3a Hjälpande boll på green

15.3a/1 – Regelbrott för att lämna kvar en hjälpande boll på plats kräver inte kännedom om regeln

I *slagspel*, enligt Regel 15.3a, om två eller flera spelare kommer överens om att lämna kvar en boll på plats på *green* för att hjälpa någon spelare, och *slaget* slås med den hjälpande bollen lämnad kvar på plats, får varje spelare som gjorde överenskommelsen två pliktslag. Ett brott mot Regel 15.3a beror inte på om någon av spelarna kände till att en sådan överenskommelse inte är tillåten.

Till exempel, i *slagspel*, innan en spelare spelar från precis utanför *green*, ber spelaren en annan spelare att lämna kvar sin boll som ligger nära *hållet*, för att kunna använda den som ett bollstopp ("backstop"). Utan att veta att detta inte är tillåtet, går den andre spelaren med på att lämna sin boll vid *hållet* för att hjälpa den andre spelaren. När *slaget* slagits med bollen på plats, får båda spelarna plikten enligt Regel 15.3a.

Samma resultat skulle det bli om spelaren vars boll var nära hålet erbjöd sig att lämna kvar bollen *i spel* för att hjälpa den andra spelaren, och den andra spelaren accepterade erbjudandet och sedan spelade.

Om spelarna vet att de inte är tillåtna att göra en sådan överenskommelse men ändå gör det, är båda diskvalificerade enligt Regel 1.3b(1) för att avsiktligt åsidosätta Regel 15.3a.

15.3a/2 – Spelare har rätt att lämna kvar en hjälpande boll i matchspel

I *matchspel*, kan en spelare gå med på att lämna kvar sin boll på plats för att hjälpa motspelaren eftersom resultatet av någon fördel som skulle kunna uppstå genom överenskommelsen bara påverkar deras match.

15.3b Störande boll var som helst på banan

Ingen tolkning

15.3c Hjälpande eller störande bollmarkering

Ingen tolkning

Regel 16 - Lättnad från onormala banförhållanden (inklusive oflyttbara tillverkade föremål), farliga situationer p g a djur, pluggad boll

16.1 Onormala banförhållanden (inklusive oflyttbara tillverkade föremål)

16.1a När lättnad tillåts

16.1a(3)/1 – Tillverkat föremål som ger störande inverkan på ett onormalt slag får inte utesluta en spelare från att ta lättnad

I vissa situationer kan en spelare behöva ta en onormal sving, *stans* eller spelriktning när spelaren spelar sin boll för att anpassa sig till en given situation. Om det onormala *slaget* inte är helt orimligt enligt omständigheterna, får spelaren ta lättnad utan plikt enligt Regel 16.1.

Till exempel, på *spelfältet*, är en högerhänt spelares boll så nära ett *föremål för banans gräns* på hållets vänstra sida att spelaren måste göra en vänsterhands sving för att spela mot hålet. När spelaren ska göra vänsterhandssvingen, inverkar ett *oflyttbart tillverkat föremål* störande på spelarens *stans*. Spelaren har rätt till lättnad utan plikt från det *oflyttbara tillverkade föremålet* eftersom användningen av en vänsterhandssving inte är helt orimlig under dessa omständigheter.

Efter att lättnadsproceduren för vänsterhandssvingen är färdig, får spelaren sedan använda en normal högerhandssving för det nästa *slaget*. Om det *tillverkade föremålet* ger störande inverkan på högerhandssvingen, får spelaren ta lättnad för högerhandssvingen enligt Regel 16.1b eller spela bollen som den ligger.

16.1a(3)/2 – Spelare får inte använda ett klart orimligt slag för att få lättnad från förhållande

En spelare får inte använda ett klart orimligt slag för att få lättnad från ett *onormalt banförhållande*.

Om spelarens *slag* är klart orimligt under de givna omständigheterna, är lättnad enligt Regel 16.1 inte tillåten, och spelaren måste antingen spela bollen som den ligger eller ta lättnad för ospelbar boll.

Till exempel, på *spelfältet*, ligger en spelares boll i ett dåligt läge. Ett närbeläget *oflyttbart tillverkat föremål* skulle inte inverka störande på spelarens normala högerhands*slag*, men skulle ge störande inverkan på ett vänsterhands*slag*. Spelaren säger att nästa *slag* ska spelaren slå med ett vänsterhands*slag* och tror att, eftersom det *tillverkade föremålet* skulle inverka störande på ett sådant *slag*, tillåter Regel 16.1b lättnad.

Men, eftersom det enda skälet för spelaren att använda ett vänsterhands*slag* är för att komma undan ett dåligt läge genom att ta lättnad, är användningen av vänsterhands*slaget* klart orimligt och spelaren tillåts inte ta lättnad enligt Regel 16.1b (Regel 16.1a (3)).

Samma principer skulle gälla för användningen av en klart orimlig *stans*, spelriktning eller klubbval.

16.1a(3)/3 – Tillämpningen av Regel 16.1a(3) när en boll ligger under marken i ett hål gjort av djur

När det ska fattas beslut om att neka lättnad enligt Regel 16.1a (3) för en boll som ligger under marken i ett hål gjort av ett djur, fattas beslutet baserat på det läge som bollen skulle ha haft vid hålets ingång i motsats till bollens läge under marken i hålet.

Till exempel, på *spelfältet*, stannar en spelares boll under marken i ett *hål gjort av ett djur*. En stor buske är precis intill hålet och sträcker sig över ingången till *hållet som gjorts av ett djur*.

Områdets beskaffenhet runt ingången till *hållet som gjorts av ett djur* är sådant att om inte *hållet som gjorts av ett djur* inte fanns där, skulle det vara klart orimligt för spelaren att slå ett *slag* på bollen (på grund av busken som hänger över). I en sådan situation, får spelaren inte ta lättnad enligt regel 16.1b. Spelaren måste spela bollen som den ligger eller fortsätta enligt Regel 19 (Ospelbar boll).

Om bollen ligger i ett *hål som gjorts av ett djur* men inte är under marken, används bollens punkt för att avgöra om det är klart orimligt att spela bollen och om Regel 16.1a(3) gäller. Om Regel 16.1a(3) inte gäller, får spelaren ta lättnad utan plikt enligt regel 16.1b. Samma principer skulle gälla för en boll som är under marken i ett *oflyttbart tillverkat föremål*.

16.1b Lättnad för en boll på spelfältet

16.1b/1 – Lättnads procedur när en boll ligger under marken i ett onormalt banförhållande

När en boll går in i ett *onormalt banförhållande* och stannar under markytan (och Regel 16.1a(3) inte gäller), beror den lättnadsprocedur som gäller på om bollen ligger på *spelfältet* (Regel 16.1b), i en *bunker* (Regel 16.1c), i ett pliktområde (Regel 17.c) eller är *out of bounds* (Regel 18.2b).

Exempel på om lättnad är tillgänglig och hur lättnad ska tas är som följer:

** En boll går in i ett *hål gjort av ett djur* genom en ingång som är i en *bunker* vid *green* och hittas i vila under *green*. Eftersom bollen inte är i *bunkern* eller på *green*, tas lättnad enligt Regel 16.1b för en boll på *spelfältet*. Punkten där bollen ligger i *hållet gjort av ett djur* används för att bestämma närmaste punkten för fullständig lättnad och lättnadsområdet måste vara på *spelfältet*.

** En boll går in i ett *hål gjort av ett djur* genom en ingång som är på en punkt som är *out of bounds*. En del av hålet är innanför banans gräns och på *spelfältet*. Bollen hittas i vila innanför banans gräns, under markytan och på *spelfältet*. Lättnad tas enligt Regel 16.1b för en boll på *spelfältet*. Punkten där bollen ligger i *hållet som gjorts av ett djur* används för att bestämma närmaste punkten för fullständig lättnad och lättnadsområdet måste vara på *spelfältet*.

** En boll går in i ett *hål gjort av ett djur* genom en ingång som är på spelfältet men bara några decimeter från ett gränsstaket. Hålet som gjorts av ett djur sluttar brant ned under staketet, så att bollen hittas i vila bortom banans gränslinje. Eftersom bollen ligger *out of bounds*, måste spelaren ta *lättnad med slag och distans* genom att lägga till ett pliktslag och spela en boll från där det föregående *slaget* slogs (Regel 18.2b).

** En boll skulle kunna ha gått in i ett *hål gjort av ett djur* genom en ingång som är på *spelfältet* men det är inte *känt eller så gott som säkert* att bollen som inte hittats är i det *onormala banförhållandet*. I denna situation, är bollen *förlorad* och spelaren måste ta *lättnad med slag och distans* genom att lägga till ett pliktslag och spela en boll från där det föregående *slaget* slogs (Regel 18.2b).

16.1c Lättnad för en boll i bunker

16.1c/1 – Spelare tar maximalt tillgänglig lättnad; Bestämmer sig sedan för att ta lättnad med flagglinjen

Om spelaren tar maximalt tillgänglig lättnad, kan spelaren fortfarande ha störande inverkan från det *onormala banförhållandet* och kan ta ytterligare lättnad genom att använda proceduren med flagglinjen med ett pliktslag. Om spelaren bestämmer sig för att göra detta, är *referenspunkten* för lättnad med flagglinjen där bollen stannade efter att ha tagit maximal tillgänglig lättnad.

16.1c/2 – Efter att ha lyft bollen får spelaren ändra lättnadsalternativ innan en boll sätts i spel

Om en spelare lyfter sin boll för att ta lättnad enligt Regel 16.1c, är inte spelaren tvungen att följa det avsedda lättnadsalternativet enligt Regel 16.1c förrän den ursprungliga bollen sätts *i spel* eller en annan boll *byts in* enligt det alternativet.

Till exempel, en spelare väljer att ta lättnad från *tillfälligt vatten* i en *bunker* och lyfter bollen med avsikt att ta lättnad utan plikt i *bunkern* (Regel 16.1c(1)). Spelaren inser då att där reglerna kräver att bollen ska droppas i *bunkern* kommer det att resultera i ett mycket svårt slag.

Efter att ha lyft bollen, men innan bollen sätts *i spel*, kan spelaren välja något av de två regelalternativen trots att den ursprungliga avsikten var att ta lättnad enligt regel 16.1c(1).

16.1d Lättnad för en boll på green

Ingen tolkning

16.1e Lättnad för en boll som inte hittas men är i eller på onormalt banförhållande

Ingen tolkning

16.1f Lättnad måste tas för störande inverkan från spelförbudszon i ett onormalt banförhållande

16.1/1 – Lättnad från onormalt banförhållande kan ge bättre eller sämre förhållanden

Om en spelare får ett bättre *läge*, område för den avsedda svingen eller *spellinjen* när spelaren tar lättnad enligt Regel 16.1, är det spelarens goda tur. Det finns ingenting i Regel 16.1 som kräver att spelaren ska bibehålla identiska *förhållanden* efter att lättnad tas.

Till exempel, när spelaren tar lättnad från ett sprinklerhuvud (*oflyttbart tillverkat föremål*) i ruffen, skulle spelarens *närmaste punkt för fullständig lättnad* kunna vara belägen på fairway. Om detta gör att spelaren skulle kunna *droppa* en boll på fairway, är detta tillåtet.

I vissa situationer, kan *förhållandena* vara mindre fördelaktiga för spelaren efter att lättnad tagits jämfört med *förhållandena* innan lättnad tas, såsom när *närmaste punkten för fullständig lättnad* är i ett område med stenar.

16.1/2 – Om det finns störande inverkan av ett andra onormalt banförhållande efter att fullständig lättnad tagits från det första förhållandet, får ytterligare lättnad tas

Om en spelare har störande inverkan av ett andra *onormalt banförhållande* efter att ha tagit fullständig lättnad från ett *onormalt banförhållande*, är den andra situationen en ny situation och spelaren får ta lättnad igen enligt Regel 16.1.

Till exempel, på *spelfältet*, finns det två områden med *tillfälligt vatten* som är tätt intill varandra och spelaren har störande inverkan av ett område men inte det andra. Spelaren tar lättnad enligt Regel 16.1 och bollen stannar inom *lättnadsområdet* på en punkt där det inte längre är störande inverkan av det första området med *tillfälligt vatten*, men det är störande inverkan av det andra området. Spelaren får spela bollen som den ligger eller ta lättnad från det andra området enligt Regel 16.1.

Samma resultat gäller om det finns störande inverkan av något annat *onormalt banförhållande*.

16.1/3 – Spelaren kan välja att ta lättnad från vilket som helst av förhållandena när det finns störande inverkan av två förhållanden

Det finns situationer där en spelare skulle kunna ha störande inverkan av två förhållanden samtidigt och, i dessa situationer, kan spelaren välja att ta lättnad från vilket som helst av förhållandena. Om det, efter att ha tagit lättnad från ett förhållande, finns störande inverkan från det andra förhållandet, får spelaren ta lättnad från det andra förhållandet.

Några exempel på detta innefattar:

** På *spelfältet*, ger ett *oflyttbart tillverkat föremål* störande inverkan på spelarens avsedda sving och spelarens boll ligger inom ett område som definierats som *mark under arbete*.

Spelaren skulle först kunna ta lättnad från det *tillverkade föremålet* enligt Regel 16.1, *droppa* bollen i *mark under arbete* om detta är en del av *lättnadsområdet*, och sedan kunna välja att spela bollen som den ligger i *mark under arbete* eller ta lättnad enligt Regel 16.1.

Omvänt, skulle spelaren kunna ta lättnad från *mark under arbete* och, om det fortfarande är störande inverkan av det *tillverkade föremålet*, ta lättnad från det *tillverkade föremålet*.

** En spelares boll är *pluggad* på *spelfältet* i *mark under arbete*. Spelaren kan välja att ta lättnad enligt Regel 16.1 för störande inverkan från *mark under arbete* eller enligt Regel 16.3 för den *pluggade bollen*.

Men, i sådana situationer, får spelaren inte, i en enda procedur, samtidigt ta lättnad från två förhållandena genom att *droppa* en boll i ett enda *lättnadsområde* som bestämts av en kombinerad *närmaste punkt för fullständig lättnad* från båda förhållandena, utom i situationen där spelaren efter att ha tagit lättnad från störande inverkan från båda förhållandena i stort sätt är tillbaka där spelaren började.

16.1/4 – Hur lättnad tas när en boll ligger på en upphöjd del av ett oflyttbart tillverkat föremål

När en boll ligger på en upphöjd del av ett *oflyttbart tillverkat föremål*, är *närmaste punkten för fullständig lättnad* på marken under det *tillverkade föremålet*. Detta för att göra det lättare att fastställa *närmaste punkten för fullständig lättnad* och för att undvika att den skulle vara belägen på grenen på ett närbeläget träd.

Till exempel, en boll stannar på *spelfältet* på en upphöjd del av ett *oflyttbart tillverkat föremål*, såsom en gångväg eller en bro över en djup svacka.

Om spelaren väljer att ta lättnad i denna situation, tas det inte hänsyn till vertikalt avstånd, och *närmaste punkten för fullständig lättnad* är punkten (punkt X) på marken direkt under där bollen ligger på det *tillverkade föremålet*, under förutsättning av att spelaren inte har störande inverkan, som det definieras i Regel 16.1a, vid denna punkt. Spelaren får ta lättnad enligt Regel 16.1b genom att *dropa* en boll inom *lättnadsområdet* som bestämts genom att använda punkt X som referenspunkt.

Om det finns störande inverkan från någon del av det *tillverkade föremålet* (t ex en stöd Stolpe) för en boll som ligger vid punkten X, får spelaren sedan ta lättnad enligt Regel 16.1b genom att använda punkten X som bollens punkt för att hitta *närmaste punkten för fullständig lättnad*.

Se Tolkning 16.1/5 för när en boll ligger under markytan och har störande inverkan av ett *oflyttbart tillverkat föremål*.

16.1/5 – Hur närmaste punkten för fullständig lättnad mäts när en boll är under markytan i ett onormalt banförhållande

Proceduren för när en boll ligger under markytan i ett *onormalt banförhållande* (t ex en tunnel) är annorlunda än när den är upphöjd. I ett sådant fall, måste hänsyn tas till vertikalt och horisontellt avstånd när *närmaste punkten för fullständig lättnad* bestäms. I en del fall, skulle *närmaste punkten för fullständig lättnad* kunna vara vid ingången till tunneln, och i andra fall skulle den kunna vara på marken direkt över där bollen ligger i tunneln.

Se Tolkning 16.1/4 för när en boll ligger på en upphöjd del av ett *oflyttbart tillverkat föremål*.

16.1/6 – Spelaren får avvakta för att bestämma närmaste punkten för fullständig lättnad när en boll rör sig i vatten

När en boll rör sig i *tillfälligt vatten*, oavsett om en spelare väljer att lyfta bollen som rör sig eller *byta in* en annan boll när lättnad tas enligt Regel 16.1, har spelaren rätt att låta bollen röra sig till en bättre punkt innan *närmaste punkten för fullständig lättnad* bestäms så länge som spelaren inte orimligt fördröjer spelet (Undantag 3 till Regel 10.1d och Regel 5.6a).

Till exempel, en spelares boll rör sig tvärs över fairway i *tillfälligt vatten*

Spelaren kommer fram till bollen när den är vid punkt A och inser att när den kommer till punkt B, vilken är några meter bort, kommer spelarens *närmaste punkt för fullständig lättnad* att vara i ett mycket bättre läge än som skulle vara fallet om lättnad tas från punkt A.

Så länge som spelaren inte orimligt fördröjer spelet (Regel 5.6a) får spelaren fördröja starten på lättnadsproceduren tills bollen når punkt B.

16.2 Farlig situation pga. djur

16.2a När lättnad tillåts

16.2a/1 – Ingen lättnad utan plikt från farligt banförhållande

Om en spelares boll stannar på en punkt där spelaren har störande inverkan från en växt eller buske som skulle kunna orsaka fysisk skada, såsom en giftig murgröna eller en kaktus, även om spelaren

utsätts för utmanande omständigheter eller skulle kunna vara allergisk mot en viss växt, har spelaren inte rätt till lättnad utan plikt enligt reglerna.

16.2b Lättnad för farlig situation p g a djur

Ingen tolkning

16.3 Pluggad boll

16.3a När lättnad tillåts

16.3a(2)/1 – Avgöra om en boll är pluggad i sitt eget nedslagsmärke

Det måste vara rimligt att dra slutsatsen att bollen är i sitt eget nedslagsmärke för att spelaren ska få ta lättnad enligt Regel 16.3b.

Ett exempel på när det är rimligt att dra slutsatsen att bollen stannat i sitt eget nedslagsmärke är när en spelares inspel landar på mjuk mark på *spelfältet* precis kort om *green*. Spelaren ser bollen studsas framåt och sedan spinna tillbaka. När spelaren kommer fram till bollen, ser spelaren att den är *pluggad* i det enda nedslagsmärket i det området. Eftersom det är rimligt att dra slutsatsen att bollen spunnit tillbaka ner i sitt eget nedslagsmärke, får spelaren ta lättnad enligt Regel 16.3b.

Men, om en spelares utslag landar på fairway och bollen studsar över en kulle till ett läge där den inte kunde ses från *tee* men hittas i ett nedslagsmärke, är det inte rimligt att dra slutsatsen att bollen är *pluggad* i sitt eget nedslagsmärke och spelaren har inte rätt att ta lättnad enligt Regel 16.3b.

16.3b Lättnad för pluggad boll

Ingen tolkning

16.4 Lyfta boll för att se om den ligger i ett förhållande där lättnad tillåts

Ingen tolkning

Regel 17 - Pliktområden

17.1 Alternativ för en boll i ett pliktområde

17.1a När en boll är i ett pliktområde

17.1a/1 – Bollen är i pliktområdet även om pliktområdet är felaktigt markerat

Om de pinnar som definierar ett område med vatten som ett *pliktområde* har placerats felaktigt, har en spelare inte rätt att ta fördel av ett sådant misstag av *tävlingskommittén*.

Till exempel, en boll hittas i en vattensamling, som på grund av markens utformning, uppenbarligen är en del av *pliktområdet* men är utanför pinnar och, därför, formellt är utanför *pliktområdet*. Spelaren får inte begära att bollen som är i vila i vattnet är i *tillfälligt vatten* eftersom ett *pliktområde* innefattar varje vattensamling på *banan* oavsett om den markerats av *tävlingsledningen* eller inte (se definitionen av ”pliktområde”).

17.1a/2 – Boll förlorad antingen i ett pliktområde eller i ett onormalt banförhållande som gränsar till pliktområdet

Om en spelares boll inte hittas i ett område där det finns ett *pliktområde* och ett angränsande *onormalt banförhållande*, måste spelaren använda rimlig bedömning (Regel 1.3b(2)) när bollens läge bestäms. Om det, efter att ha gjorts en rimlig bedömning, är *känt eller så gott som säkert* att bollen har blivit liggande i ett av dessa områden men båda är lika troliga, måste spelaren ta lättnad med plikt enligt Regel 17.

17.1b En spelare får spela bollen som den ligger i ett pliktområde eller ta lättnad med plikt

Ingen tolkning

17.1c Lättnad för en boll som inte hittas men är i ett pliktområde

Ingen tolkning

17.1d Lättnad för en boll i ett pliktområde

17.1d(2)/1 Rekommendation att spelaren fysiskt markerar referenspunkten på referenslinjen

Regel 17.1d tillåter en spelare att välja en referenspunkt på referenslinjen som bestämmer *lättnadsområdet* för lättnad med flagglinjen. Även om spelaren bör ange punkten genom att använda ett föremål (såsom en peg) får spelaren välja en referenspunkt med synen.

Om spelaren har valt en referenspunkt med synen, används den punkten för att bestämma *lättnadsområdet* och utifall en boll måste *droppas* igen.

Anledningen till att rekommendera att referenspunkten markeras fysiskt är att det hjälper till med lätttnadsproceduren och bestämmer om bollen har *droppats* i och har stannat i *lättnadsområdet* (Regel 14.3).

17.1d(3)/1 – Spelaren får mäta över pliktområdet när lättnad tas i sidled

När lättnad i sidled tas där bollen senast skar gränsen till ett smalt, rött *pliktområde*, kan det vara möjligt för spelaren att mäta de två *klubblängderna* från referenspunkten tvärs över *pliktområdet* när *lättnadsområdets* storlek bestäms. Men, någon del av *pliktområdet* inom de två *klubblängderna* som mätts från referenspunkten är inte en del av *lättnadsområdet*.

17.1d(3)/2 – Spelare droppar boll grundat på en bedömning av var bollen senast skar pliktområdets gräns visar sig vara fel punkt

Om punkten där en boll senast skar gränsen till ett *pliktområde* inte är känd måste en spelare använda sin rimliga bedömning för att bestämma referenspunkten.

Enligt Regel 1.3b(2), kommer spelarens rimliga bedömning att godtas även om referenspunkten visar sig vara fel. Men det finns situationer när det, innan spelaren har slagit ett *slag*, blir känt att referenspunkten är fel och detta misstag måste rättas till.

Till exempel, i *slagspel*, är det *känt eller så gott som säkert* att spelarens boll är i ett rött *pliktområde*. Spelaren uppskattar, efter att ha rådfrågat de andra i gruppen, var bollen senast skar *pliktområdets* gräns. Spelaren tar lättnad i sidled och droppar en boll i *lättnadsområdet* med baserat på den referenspunkten.

Men innan spelaren slår ett slag mot den *droppade* bollen, hittar en av spelarna i gruppen spelarens ursprungliga boll inne i *pliktområdet* i ett läge som visar att bollen senast skar *pliktområdets* gräns ungefär 20 meter närmare hålet än den referenspunkt som spelaren hade uppskattat.

Eftersom denna information blev känd innan spelaren slog ett *slag* på den *droppade* bollen, måste spelaren rätta till misstaget enligt Regel 14.5 (Rätta till misstag som gjorts vid inbyte, återplacering, droppning eller placering av en boll). När detta görs måste spelaren handla enligt Regel 17.1 med avseende på den riktiga referenspunkten och får använda vilket som helst av lättnadsalternativ enligt den regeln (se Regel 14.5b(2)).

17.1e Lättnad måste tas för störande inverkan från en spelförbudszon i ett pliktområde

Ingen tolkning

17.2 Alternativ efter att en boll spelats från ett pliktområde

17.2a När en boll som spelats från ett pliktområde stannar i samma eller i ett annat pliktområde

Ingen tolkning

17.3 Ingen lättnad enligt andra regler för en boll i ett pliktområde

Ingen tolkning

Regel 18 - Lättnad med slag och distans; boll förlorad eller out of bounds; provisorisk boll

18.1 Lättnad med plikt enligt slag och distans tillåts när som helst

18.1/1 – Peggad boll får lyftas när den ursprungliga bollen hittas inom tre-minuters söktiden

När det spelas igen från *tee*, är en boll som placerats, *droppats* eller peggats på *tee* inte *i spel* förrän spelaren slår ett *slag* mot den (definition av ”i spel” och Regel 6.2).

Till exempel, en spelare spelar från *tee*, letar en kort stund efter sin boll och går sedan tillbaka och peggat en annan boll. Innan spelaren spelar den peggade bollen, och inom tre-minuters söktiden, hittas den ursprungliga bollen. Spelaren kan överge den peggade bollen och fortsätta med den ursprungliga bollen utan plikt, men får också fortsätta med *slag och distans* genom att spela från *tee*.

Men, om spelaren hade spelat från *spelfältet* och sedan *droppat* en annan boll för att ta lättnad med *slag och distans*, skulle resultatet ha blivit annorlunda därför att spelaren då måste fortsätta med den *droppade* bollen med plikten *slag och distans*. Om spelaren fortsatte med den ursprungliga bollen skulle spelaren spela en *fel boll*.

18.1/2 – Plikt kan inte undvikas genom att spela enligt slag och distans

Om en spelare lyfter sin boll när detta inte är tillåtet, kan spelaren inte undvika plikten ett slag enligt Regel 9.4b genom att bestämma att spela enligt *slag och distans*.

Till exempel, en spelares utslag stannar i ett område med träd. Spelaren tar upp en boll, i tron att det är en bortslagen boll, men upptäcker att bollen var bollen *i spel*. Spelaren bestämmer då att spela enligt *slag och distans*.

Spelaren får ett pliktslag enligt Regel 9.4a utöver plikten för *slag och distans* enligt Regel 18.1, eftersom när bollen lyftes hade spelaren inte rätt att lyfta den och hade inte för avsikt att spela enligt *slag och distans*. Spelarens nästa *slag* blir dennes fjärde.

18.2 En boll som är förlorad eller out of bounds: lättnad med slag och distans måste tas

18.2a När en boll är förlorad eller out of bounds

18.2a(1)/1 – Tillåten tid för att leta när letandet tillfälligt avbryts

En spelare har rätt att leta efter sin boll i tre minuter innan den blir *förlorad*. Men, det finns situationer när ”klockan stannar” och sådan tid räknas inte in i spelarens tre minuter.

De följande exemplen visar hur tiden ska räknas när ett letande tillfälligt avbryts:

** I slagspel, letar en spelare efter sin boll i en minut och hittar en boll. Spelaren antar att det är spelarens boll, tar 30 sekunder på sig för att bestämma hur *slaget* ska slås, väljer klubba och spelar bollen. Spelaren upptäcker sedan att det var en *fel boll*.

När spelaren återvänder till området där den ursprungliga bollen troligen skulle finnas och återupptar letandet, har spelaren två minuter att leta. Tiden stannade när spelaren fann *fel boll* och avbröt letandet.

** En spelare har letat efter sin boll i två minuter när spelet avbrytes av *tävlingsledningen*. Spelaren fortsätter att leta. När tre minuter har gått från när spelaren började letandet, är bollen *förlorad* även om den tre-minuters söktiden slutar när spelet avbryts.

** En spelare har letat efter sin boll i en minut när spelet avbryts. Spelaren fortsätter att leta i en minut till och slutar sedan att leta för att ta skydd. När spelaren återvänder till *banan* för att återuppta spelet, har spelaren rätt att leta i en minut till även om spelet inte återupptagits.

** En spelare hittar och identifierar sin boll i hög ruff efter två minuters letande. Spelaren lämnar området för att hämta en klubba. När spelaren återvänder kan bollen inte hittas. Spelaren har en minut för att leta innan bollen är *förlorad*. Tre-minuters söktiden stoppades när bollen först hittades.

** En spelare letar efter sin boll i två minuter, och går sedan åt sidan för att låta den efterföljande gruppen spela igenom. Söktiden stoppas när letandet tillfälligt avbryts, och spelaren har rätt till en minut letande till.

18.2a(1)/2 – Caddien behöver inte börja leta efter spelarens boll innan spelaren

En spelare kan instruera sin *caddie* att inte börja leta efter spelarens boll.

Till exempel, en spelare slår en lång drive ut i hög ruff och en annan spelare slår en kort drive ut i hög ruff. Spelarens *caddie* börjar gå i förväg mot läget där spelarens boll skulle kunna vara för att börja letandet. Alla andra, inklusive spelare, går mot den plats där den andre spelarens boll skulle kunna vara för att leta efter den spelarens boll.

Spelaren kan säga till sin *caddie* att leta efter den andre spelarens boll och skjuta upp letandet efter sin boll tills alla kan hjälpa till.

18.2a(1)/3 – Bollen kan bli förlorad om den inte identifieras direkt

När en spelare har möjlighet att identifiera sin boll inom tre-minuters söktiden men inte lyckas göra detta, är bollen *förlorad* när söktiden går ut.

Till exempel, en spelare börjar leta efter sin boll och efter två minuter hittar spelaren en boll som spelaren tror är en annan spelares boll och återupptar letandet efter sin boll.

Tre-minuters söktiden löper ut och sedan upptäcks det att bollen som spelaren hittade och trodde var någon annan spelares boll i själva verket var spelarens boll. I detta fall, är spelarens boll *förlorad* eftersom spelaren fortsatte letandet, och inte lyckades identifiera bollen direkt.

18.2a(2)/1 – Boll flyttad out of bounds av rinnande vatten

Om rinnande vatten (antigen *tillfälligt vatten* eller vatten i ett *pliktområde*) förflyttar en boll *out of bounds*, måste spelaren ta lättnad med *slag och distans* (Regel 18.2b). Vatten är en *naturkraft*, inte något *utomstående*, och därför gäller inte Regel 9.6.

18.2b Vad man ska göra när en boll är förlorad eller out of bounds

Ingen tolkning

18.3 Provisorisk boll

18.3a När provisorisk boll tillåts

18.3a/1 – När spelare får slå en provisorisk boll

När en spelare håller på att bestämma om spelaren har rätt att spela en *provisorisk boll*, ska bara informationen som spelaren känner till vid det tillfället övervägas.

Exempel på när en *provisorisk boll* får spelas innefattar:

** Den ursprungliga bollen skulle kunna vara i ett *pliktområde*, men den skulle också kunna vara *förlorad* utanför *pliktområdet* eller vara *out of bounds*.

** En spelare tror att den ursprungliga bollen stannade på *spelfältet* och att den skulle kunna vara *förlorad*. Om den senare hittas i ett *pliktområde* inom tre-minuters söktiden, måste spelaren överge den *provisoriska bollen*.

18.3a/2 – Spela provisorisk boll efter att letande har påbörjats är tillåtet

En spelare får spela en *provisorisk boll* för en boll som skulle kunna vara *förlorad* när den ursprungliga bollen inte har hittats och identifierats även om tre-minuters söktiden ännu inte har gått ut.

Till exempel, om en spelare kan återvända till punkten för spelarens föregående *slag* och spelar en *provisorisk boll* innan tre-minuters söktiden har gått ut, får spelaren göra detta.

Om spelaren spelar den *provisoriska bollen* och den ursprungliga bollen hittas inom tre-minuters söktiden, måste spelaren fortsätta med den ursprungliga bollen.

18.3a/3 – Varje boll sätts bara i samband med föregående boll när den spelas från samma punkt

När en spelare spelar flera bollar från samma punkt, har varje boll bara samband med den föregående bollen som spelats.

Till exempel, en spelare spelar en *provisorisk boll* då spelaren tror att spelarens utslag skulle kunna vara *förlorad* eller *out of bounds*. Den *provisoriska bollen* slås i samma riktning som den ursprungliga bollen och, utan att meddela något, spelar spelaren en annan boll från *tee*. Denna boll stannar på *fairway*. Om den ursprungliga bollen inte är *förlorad* eller *out of bounds*, måste spelaren fortsätta med den ursprungliga bollen utan plikt.

Men, om den ursprungliga bollen är *förlorad* eller *out of bounds*, måste spelaren fortsätta spel med den tredje bollen som spelades från *tee* eftersom den spelades utan att spelaren meddelade något. Därför, var den tredje bollen en *inbytt boll* för den *provisoriska bollen* med plikt av *slag och distans* (Regel 18.1), utan hänsyn till den *provisoriska bollens* läge. Spelaren har nu tagit 5 slag (inklusive pliktslag) med den tredje bollen som spelades från *tee*.

18.3b Meddela spel av en provisorisk boll

18.3b/1 – Vad som menas med att meddela spel av provisorisk boll

Även om Regel 18.3b inte anger till vem meddelandet om en *provisorisk boll* ska göras, måste ett meddelande göras så att personer i närheten kan höra det.

Till exempel, med andra personer i närheten, om en spelare uppger att spelaren ska spela en *provisorisk boll* men gör det på ett sådant sätt att bara spelaren kan höra det, uppfyller inte detta kravet i Regel 18.3b på att spelaren måste ”meddela” att spelaren ska spela en *provisorisk boll*. Varje boll som spelas under dessa omständigheter blir spelarens boll *i spel* med plikt av *slag och distans*.

Om det inte finns några personer i närheten som kan höra spelarens meddelande (såsom när en spelare återvänder till *tee* efter att kort ha letat efter sin boll), anses spelaren på rätt sätt ha meddelat sin avsikt att spela en *provisorisk boll* under förutsättning av att spelaren informerar någon om detta så snart det blir möjligt att göra detta.

18.3b/2 – Uttalanden som ”tydligt anger” att en provisorisk boll ska spelas

När det spelas en *provisorisk boll* är det bäst om spelaren använder ordet ”provisorisk” i sitt meddelande. Men andra uttalanden som gör det klart att spelarens avsikt är att spela en *provisorisk boll* är godkända.

Exempel på meddelanden som klart anger att spelaren ska spela en *provisorisk boll* innefattar:

** ”Jag ska spela en boll enligt Regel 18.3.”

** ”Jag ska spela en annan bara i fall att.”

Exempel på meddelanden som inte klart anger att spelaren ska spela en *provisorisk boll* och innebär att spelaren sätter en boll i spel med *slag och distans* innefattar:

** ”Jag ska ladda om.”

** ”Jag spelar en till.”

18.3c Spela en provisorisk boll tills den blir bollen i spel eller ges upp

18.3c(1) – Åtgärder som vidtas med den provisoriska bollen är en fortsättning med den provisoriska bollen

Att vidta åtgärder andra än ett *slag* med en *provisorisk boll*, såsom att *droppa*, placera eller *byta in* en annan boll närmare *hållet* än där den ursprungliga bollen uppskattas vara är inte att ”spela” den *provisoriska bollen* och orsakar inte att bollen förlorar sin status som en *provisorisk boll*.

Till exempel, en spelares utslag kan vara förlorat 175 meter från *hållet*, så spelaren spelar en *provisorisk boll*. Efter att kort ha letat efter den ursprungliga bollen, går spelaren framåt för att spela den *provisoriska bollen* som är i en buske 150 meter från *hållet*. Spelaren bestämmer att den *provisoriska bollen* är ospelbar och *droppar* den enligt Regel 19.2c. Innan spelaren spelar den *droppade* bollen, hittas spelarens ursprungliga boll av en åskådare inom tre minuter från när spelaren började leta.

I detta fallet, förblev den ursprungliga bollen *i spel* därför att den hittades inom tre minuter från det letandet började och spelaren hade inte slagit ett *slag* med den *provisoriska bollen* från en punkt närmare *hållet* än där den ursprungliga bollen uppskattades vara.

18.3c(2)/1 – Ursprungliga bollens uppskattade läge används för att bestämma vilken boll som är i spel

Regel 18.3c(2) använder punkten där spelaren ”uppskattar” att spelarens ursprungliga boll skulle vara när det bestäms om den *provisoriska bollen* har spelats från närmare *hållet* än den punkten,

och om den ursprungliga eller den *provisoriska bollen* är *i spel*. Den uppskattade punkten är inte där den ursprungliga bollen befinner sig när den hittas. Utan, det är den punkt som spelaren rimligen tror eller uppskattar att bollen skulle vara.

Exempel på att bestämma vilken boll som är *i spel* innefattar:

** En spelare, som tror att spelarens boll skulle kunna vara *förlorad*, eller *out of bounds*, spelar en *provisorisk boll* som inte stannar närmare hålet än den ursprungliga bollens uppskattade punkt. Spelaren hittar en boll och spelar den, i tron att det var spelarens ursprungliga boll. Spelaren upptäcker sedan att bollen som spelades var den *provisoriska bollen*.

I detta fall, spelades inte den *provisoriska bollen* från en punkt närmare *hålet* än den ursprungliga bollens uppskattade punkt. Därför, får spelaren återuppta letandet efter den ursprungliga bollen. Om den ursprungliga bollen hittas inom tre minuter från det letandet började, förblir den bollen *i spel* och spelaren måste överge den *provisoriska bollen*. Om tre-minuters söktiden går ut innan den ursprungliga bollen hittas, är den *provisoriska bollen* bollen *i spel*.

** En spelare, som tror att dennes utslag skulle kunna vara *förlorat* eller vara bortom en väg definierad som *out of bounds*, spelar en *provisorisk boll*. Spelaren söker kort efter den ursprungliga bollen men hittar den inte. Spelaren går framåt och spelar den *provisoriska bollen* från en punkt närmare *hålet* än där den ursprungliga bollen uppskattades vara. Sedan går spelaren framåt och hittar sin boll innanför banans gräns. Den ursprungliga bollen måste ha studsat längs vägen och sedan kommit tillbaka innanför banans gräns, eftersom den hittades mycket längre fram än vad som förväntades.

I detta fall, blir den *provisoriska bollen* bollen *i spel* när den spelades från en punkt närmare *hålet* än var den ursprungliga bollen uppskattades vara. Den ursprungliga bollen är inte längre *i spel* och måste överges.

18.3c(2)/2 – Spelaren kan be andra att inte leta efter spelarens ursprungliga boll

Om en spelare inte avser att leta efter sin ursprungliga boll eftersom spelaren skulle föredra att fortsätta med en *provisorisk boll*, kan spelaren be andra att inte leta, men det finns ingen skyldighet för dem att lyda.

Om en boll hittas, måste spelaren vidta alla rimliga åtgärder för att identifiera bollen, under förutsättning av att spelaren inte redan spelat den *provisoriska bollen* från närmare *hålet* än där den ursprungliga bollen uppskattades vara, i vilket fall den blir spelarens boll *i spel*. Om den *provisoriska bollen* ännu inte har blivit bollen *i spel* när en annan boll hittas, får vägran att göra en rimlig ansträngning för att identifiera den hittade bollen betraktas som ett allvarligt fall av dåligt uppförande i strid mot spelets anda (Regel 1.2a).

Efter att den andra bollen hittats, om den *provisoriska bollen* spelas från närmare *hålet* än där den andra bollen hittades, och det visar sig att den andra bollen var spelarens ursprungliga boll, var slaget på den *provisoriska bollen* i själva verket ett slag på en *fel boll* (Regel 6.3c). Spelaren kommer att få den *allmänna plikten* och måste, i *slagspel*, rätta till misstaget genom att fortsätta att spela med den ursprungliga bollen.

18.3c(2)/3 – Motspelaren eller annan spelare får leta efter spelarens boll trots spelarens begäran

Även om en spelare föredrar att fortsätta spel av hålet med en *provisorisk boll* utan att leta efter den ursprungliga bollen, får *motspelaren* eller någon annan spelare i *slagspel* leta efter spelarens ursprungliga boll så länge som det inte orimligt fördröjer spelet. Om spelarens ursprungliga boll

hittas medan den fortfarande är *i spel*, måste spelaren överge den *provisoriska bollen* (Regel 18.3c(3)).

Till exempel, på ett par 3 hål, går en spelares utslag in i tät skog, och spelaren spelar en *provisorisk boll* som stannar nära *hållet*. Med detta resultat, vill inte spelaren hitta den ursprungliga bollen och går direkt mot den *provisoriska bollen* för att fortsätta spel med den. Spelarens *motspelare* eller någon annan spelare i *slagspel* tror att det skulle vara till fördel för honom eller henne om den ursprungliga bollen hittades, så de börjar leta efter den. Om den ursprungliga bollen hittas innan spelaren slår ett *slag* till med den *provisoriska bollen* måste spelaren överge den *provisoriska bollen* och fortsätta med den ursprungliga bollen. Men om spelaren, slår ett *slag* till med den *provisoriska bollen* innan den ursprungliga bollen hittas, blir den bollen *i spel* eftersom den var närmare *hållet* än den ursprungliga bollens uppskattade punkt (Regel 18.3c(2)).

I *matchspel*, om spelarens *provisoriska boll* är närmare *hållet* än *motspelarens* boll, kan *motspelaren* återkalla *slaget* och få spelaren att spela i rätt ordning (Regel 6.4a). Men, att återkalla *slaget* skulle inte ändra på den ursprungliga bollens status, vilken inte längre är *i spel*.

18.3c(2)/4 – När scoren med en hålad provisorisk boll blir scoren för hålet

Så länge som den ursprungliga bollen inte redan hittats inom banans gränser, blir scoren med en *provisorisk boll* som *hålats* spelarens score för hålet när spelaren lyfter bollen från *hållet* då, i detta fall, är att lyfta bollen från *hållet* är detsamma som att slå ett *slag*.

Till exempel, på ett korthål, skulle spelare A:s utslag kunna vara *förlorat*, och därför spelar spelaren en *provisorisk boll* som hålas. Spelare A vill inte leta efter sin ursprungliga boll, men spelare B, spelare A:s *motspelare* eller någon annan spelare i *slagspel*, går för att leta efter den ursprungliga bollen.

Om spelare B hittar spelare A:s ursprungliga boll innan spelare A lyfter den *provisoriska bollen* ur *hållet*, måste spelare A överge den *provisoriska bollen* och fortsätta med den ursprungliga bollen. Om spelare A lyfter bollen ur *hållet* innan spelare B hittar spelare A:s ursprungliga boll, är spelare A:s score för hålet tre.

18.3c(2)/5 – Provisorisk boll som lyfts av spelaren blir senare bollen i spel

Om en spelare lyfter sin *provisoriska boll* när detta inte är tillåtet enligt reglerna, och den *provisoriska bollen* senare blir bollen *i spel*, måste spelaren lägga till ett pliktslag enligt Regel 9.4b (Plikt för att lyfta eller rubba boll) och måste *återplacera* bollen.

Till exempel, i *slagspel*, när spelaren tror att spelarens utslag skulle kunna vara *förlorat*, spelar spelaren en *provisorisk boll*. Spelaren hittar en boll som spelaren tror är den ursprungliga bollen, slår ett *slag* på den, tar upp den *provisoriska bollen* och upptäcker då att bollen som spelaren spelade inte var den ursprungliga bollen, utan en *fel boll*. Spelaren återupptar letandet efter den ursprungliga bollen men kan inte hitta den inom tre-minuters söktiden.

Eftersom den *provisoriska bollen* blev bollen *i spel* med plikt av slag och distans, måste spelaren *återplacera* den bollen och får ett pliktslag enligt Regel 9.4b. Spelaren får också två pliktslag för spel av *fel boll* (Regel 6.3c). Spelarens nästa *slag* blir dennes sjunde.

18.3c(3)/1 – Provisorisk boll kan inte tjäna som boll i spel om den ursprungliga bollen är ospelbar eller i ett pliktområde

En spelare har bara rätt att spela en *provisorisk boll* om spelaren tror att den ursprungliga bollen skulle kunna vara förlorad utanför ett *pliktområde* eller skulle kunna vara *out of bounds*. Spelaren

får inte bestämma att en andra boll som spelaren ska spela är både en *provisorisk boll* utifall att den ursprungliga bollen är förlorad utanför ett *pliktområde* eller är *out of bounds* och bollen *i spel* i fall att den ursprungliga bollen är ospelbar eller är i ett *pliktområde*. Om den ursprungliga bollen hittas innanför banans gräns eller det är *känt eller så gott som säkert* att den är i ett *pliktområde*, *måste den provisoriska bollen* överges.

Regel 19 - Ospelbar boll

19.1 En spelare får besluta att ta lättnad för ospelbar boll var som helst på banan utom i ett pliktområde

Ingen tolkning

19.2 Lättnadsalternativ för ospelbar boll på spelfältet eller på green

19.2a Lättnad med slag och distans

19.2a/1 – Spelare får ta lättnad med slag och distans även om punkten för det förgående slaget är närmare hålet än där den ospelbara bollen ligger

Om en boll stannar längre ifrån *hålet* än den punkt från vilken den spelades, får lättnad med *slag och distans* fortfarande tas.

Exempel på där lättnad med *slag och distans* kan bli närmare *hålet* innefattar när:

** En spelares slag från *tee* träffar ett träd, studsar bakåt och stannar bakom *tee*. Spelaren får spela igen från *tee* med ett slags plikt.

** En spelare har en putt nedför och puttar av *green* och bollen rullar av *green* till ett dåligt läge eller in i ett *pliktområde*. Spelaren får spela igen från *green* med ett slags plikt.

19.2a/2 – Lättnad med slag och distans är bara tillåten på punkten för det senaste slaget

Alternativet med att ta lättnad med *slag och distans* för en ospelbar boll gäller bara till där det senaste *slaget* slogs, en spelare har inte rätt att gå tillbaka till punkten för något tidigare *slag* som slogs före detta.

Om lättnad med *slag och distans* alternativet eller med flagglinje alternativet inte är till fördel, är det enda alternativet att ta lättnad i sidled flera gånger, varje gång med en plikt, till dess spelaren kan få en boll till ett spelbart läge.

19.2b Lättnad med flagglinjen

Ingen tolkning

19.2c Lättnad i sidled

19.2c/1 – Referenspunkten för lättnad i sidled när bollen inte är på marken

När en spelares boll ligger över marken (t ex i en buske eller ett träd) får spelaren ta lättnad i sidled genom att använda punkten på marken direkt under bollens punkt som sin referenspunkt.

** *Lättnadsområdet* är inom två *klubblängder* från och inte närmare *hålet* än den referenspunkten på marken (se Regel 19.2c).

** I vissa fall, skulle detta kunna tillåta att en boll *droppas* på en *green*. Men, om en ospelbar boll ligger på marken, används alltid punkten för den ursprungliga bollen som referenspunkten. Till exempel:

** Om en spelares boll ligger vid foten av en klippa eller en brant sluttning, är den ursprungliga bollens punkt referenspunkten.

** Detta innebär att spelaren inte får bortse från vertikalt avstånd och *droppa* en boll på toppen av klippan eller sluttningen inom två *klubblängder* från en punkt direkt över där bollen ligger på marken vid foten av klippan eller sluttningen.

19.2/1 – Ingen garanti att bollen ska vara spelbar efter att ha tagit lättnad för ospelbar boll

När det tas lättnad för ospelbar boll, måste en spelare acceptera resultatet även om det är ofördelaktigt, såsom när en *droppad* boll stannar i sitt ursprungliga läge eller i ett annat dåligt läge i *lättnadsområdet*.

** Efter att den droppade bollen stannat i lättnadsområdet, har spelaren en ny situation.

** Om spelaren bestämmer att spelaren inte kan (eller inte vill) spela bollen som den nu ligger, får spelaren ta lättnad för ospelbar boll igen, med en ytterligare plikt, och använda något av de tillämpliga alternativen enligt Regel 19.

19.2/2 – Boll får droppas i vilket område på banan som helst när lättnad tas för ospelbar boll

En spelare får ta lättnad genom att *droppa* en boll i ett *lättnadsområde* i vilket *område på banan* som helst enligt alternativen för ospelbar boll. Detta innefattar att ta lättnad från *spelfältet* och *droppa* direkt i en *bunker* eller ett *pliktområde*, på en *green*, inne i en *spelförbudszone* eller på en *fel green*.

Men, om spelaren väljer att droppa inne i en *spelförbudszone* eller in på en *fel green*, måste spelaren sedan fortsätta att ta den lättnad som krävs enligt reglerna för *spelförbudszone* eller *fel green*.

På samma sätt, om spelaren väljer att *droppa* i ett *pliktområde* och spelaren inte kan (eller inte vill) spela bollen från där den nu ligger, är det enda alternativet att ta ytterligare lättnad med *slag och distans* genom att spela från där det föregående *slaget* slogs eftersom:

** Lättnad för ospelbar boll får inte tas igen eftersom sådan lättnad inte är tillåten när en boll ligger i ett *pliktområde*.

** Lättnad från *pliktområdet* genom att ta lättnad med flagglinjen eller alternativet med lättnad i sidled får inte heller tas, eftersom bollen inte skar *pliktområdets* gräns innan den stannade och därför finns det ingen referenspunkt och inget sätt att uppskatta en referenspunkt för att ta sådan lättnad.

När lättnad tas med *slag och distans*, får spelaren ett pliktslag till (utöver det första pliktslaget för att ha tagit lättnad för ospelbar boll).

19.2/3 – Referenspunkten för lättnad med slag och distans ändras inte förrän ett slag slås

Referenspunkten som används för att ta lättnad med *slag och distans* ändras inte förrän spelaren slår ett slag till på sin boll *i spel*, även om spelaren har *droppat* en boll enligt en regel.

Till exempel, en spelare tar lättnad för en ospelbar boll och *droppar* en boll enligt antingen lättnadsalternativet med flagglinjen eller lättnadsalternativet i sidled. Den *droppade* bollen stannar kvar inom *lättnadsområdet* men rullar till ett läge som spelaren igen bestämmer är ospelbart.

Med ett extra pliktslag får spelaren igen använda lättnadsalternativet med flagglinjen eller lättnadsalternativet i sidled, eller kan välja *slag och distans* lättnadsalternativet genom att använda punkten där bollen senast spelades innan den blev ospelbar första gången som referenspunkt. Denna *slag och distans* referenspunkt ändras inte eftersom spelaren inte slår ett slag mot den droppade bollen.

Resultatet skulle vara annorlunda om spelaren slog ett *slag* mot den *droppade* bollen, eftersom den punkten skulle bli den nya *slag och distans* referenspunkten.

19.2/4 – Spelaren kan ta lättnad utan plikt om spelaren lyfter bollen för att ta lättnad för ospelbar boll och upptäcker att bollen var i mark under arbete innan droppning

Om en spelare lyfter sin boll för att ta lättnad för ospelbar boll och sedan upptäcker att den var i *mark under arbete* eller något *annat onormalt banförhållande*, får spelaren fortfarande ta lättnad utan plikt enligt regel 16.1 så länge som spelaren inte har satt en boll *i spel* enligt Regel 19 för att ta lättnad för ospelbar boll.

19.2/5 – Spelaren måste hitta bollen för att använda lättnadsalternativen med flagglinjen eller i sidled

Lättnadsalternativen med flagglinjen och i sidled enligt Regel 19.2 och 19.3 får inte användas utan att ha hittat den ursprungliga bollen eftersom båda kräver den bollens ursprungliga punkt som referenspunkt för lättnad. Om något av dessa lättnadsalternativ används för att ta lättnad för ospelbar boll med referens till en boll som inte är spelarens boll, anses spelaren ha tagit lättnad med *slag och distans* eftersom det är den enda regel som kan användas när spelaren inte har hittat sin ursprungliga boll.

Till exempel, en spelare hittar en bortslagen boll i ett dåligt läge. Spelaren tror av misstag att det är spelarens boll, och beslutar sig för att ta lättnad i sidled (Regel 19.2c), *byter in* en boll och spelar den. När spelaren går framåt för att spela sitt nästa *slag* hittar spelaren sin boll. Eftersom spelaren inte kände till den ursprungliga bollens punkt vid tidpunkten då den andra bollen byttes in, anses spelaren ha tagit lättnad med *slag och distans* och ha gjort det på en *fel plats* (Regel 14.7).

I *matchspel*, förlorar spelaren hålet för att ha spelat från en *fel plats*.

I *slagspel*, får spelaren ett pliktslag för att ha tagit lättnad med *slag och distans* (Regel 18.1) och ytterligare två pliktslag för att ha gjort det på en *fel plats*. Om *fel plats* var ett *allvarligt brott*, måste misstaget rättas till innan det slås ett *slag* för att påbörja ett annat hål, eller för *rondens* sista hål, innan spelarens *scorekort* lämnas in.

19.3 Lättnadsalternativ för ospelbar boll i bunker

19.3a Normala lättnadsalternativ (ett slags plikt)

Ingen tolkning

19.3b Ytterligare lättnadsalternativ (två slags plikt)

19.3b/1 – Ta lättnad för ospelbar boll utanför bunkern efter att först ha tagit lättnad för ospelbar boll i bunkern

Om en spelares boll ligger i en *bunker* och spelaren tar lättnad för ospelbar boll i *bunkern* med ett slags plikt enligt Regel 19.3a och sedan bestämmer att denne inte kan (eller vill inte) spela den *droppade* bollen som den nu ligger, har spelaren en ny situation.

** Lättnad för ospelbar boll kan tas igen enligt Regel 19.3a, med ett pliktslag till, för totalt två pliktslag, genom att antingen använda lättnad med *slag och distans* och spela igen från där det föregående *slaget* slogs eller genom att använda bollens nya punkt som referenspunkten för att ta lättnad med flagglinjen eller lättnad i sidled i *bunkern*.

** Om spelaren i stället bestämmer att ta lättnad genom att *droppa* bakom *bunkern* genom att använda det extra lättnadsalternativet enligt Regel 19.3b, får spelaren två pliktslag till utöver ett-slags plikten för att ha tagit lättnad första gången för ospelbar boll, för totalt tre pliktslag.

Regel 20 - Lösning av regelproblem under rond; Domslut av domare och tävlingsledning

20.1 Lösning av regelproblem under en rond

20.1a Spelare måste undvika orimlig fördröjning

Ingen tolkning

20.1b Regelproblem i matchspel

20.1b(2)/1 – Begäran om domslut måste göras i tid

En spelare har rätt att alltid veta ställningen i sin match eller att ett en begäran om domslut ska avgöras senare under matchen. En begäran om ett domslut måste göras i tid för att hindra en spelare från att lägga till plikter senare i matchen. Om ett domslut ska ges beror på när spelaren blir medveten om fakta (inte när spelaren får reda på att något var en plikt) och när begäran om ett domslut gjordes.

Till exempel, under första hålet i en match utan *domare* lyfter spelare A sin boll på rätt sätt för att se efter om den var skadad enligt Regel 4.2c(1), bestämmer att den är hackad och *byter in* en annan boll enligt Regel 4.2c(2). Utan att spelare A vet om det, ser spelare B den ursprungliga bollens skick och håller i tysthet inte med om spelare A:s bedömning. Men spelare B bestämmer sig för att överse med det eventuella regelbrottet och säger ingenting till spelare A. Båda spelarna *hålar ut* och spelar från nästa *tee*.

När det sista hålet är avslutat, är spelare A vinnare av matchen, 1 upp. När spelare B går av *green*, där *tävlingsledningen* är lätt tillgänglig, byter denne uppfattning och säger till spelare A att denne inte håller med om *inbytet* som spelare A gjorde på första hålet och gör en begäran till *tävlingsledningen* om ett domslut.

Tävlingsledningen ska bestämma att begäran om domslut från spelare B inte gjordes i tid eftersom spelare B var medveten om fakta under spelat av första hålet och, därefter, slogs ett *slag* på andra hålet (Regel 20.1b(2)). Därför ska *tävlingsledningen* besluta att inget domslut kommer att ges. Matchen står som spelad med spelare A som vinnaren.

20.1b(2)/2 – Domslut som görs efter avslutandet av sista hålet i en match men innan resultatet är slutgiltigt kan göra att spelarna återupptar matchen

Om en spelare blir medveten om ett eventuellt regelbrott av sin *motståndare* efter att ha avslutat vad de trodde var matchens sista hål, får spelarna göra en begäran om ett domslut. Om motspelaren hade brutit mot reglerna, skulle den justerade matchscoren kunna kräva att spelarna återvänder till *banan* för att återuppta matchen.

Till exempel:

I en match mellan spelare A och spelare B, vinner spelare B med scoren fem upp och fyra hål kvar. På väg tillbaka till klubbhuset och innan resultatet av matchen är slutgiltigt, upptäcks det att spelare B hade 15 klubbor i sin bag. Spelare A begär ett domslut, och tävlingsledningen bestämmer korrekt att spelare A:s begäran om ett domslut gjordes i tid. Spelarna måste återvända till det 15:e hålet och återuppta matchen. Scoren i matchen justeras genom att dra av två hål från spelare B (Regel 4.1b(4)) och spelare B är nu tre upp med fyra hål kvar att spela.

** I en match mellan spelare A och spelare B, vinner spelare B med scoren tre upp och två hål kvar. På väg tillbaka till klubbhuset, upptäcker spelare A att spelare B träffade sanden med en

övningssving i en *bunker* på 14:e hålet. Spelare B hade vunnit det 14:e hålet. Spelare A begär ett domslut och *tävlingsledningen* bestämmer korrekt att spelare A:s begäran om domslut gjordes i tid och att spelare B förlorade 14:e hålet för att inte meddela spelare A om plikten (Regel 3.2d(2)). Spelarna måste återvända till 17:e hålet och återuppta matchen. Eftersom ställningen i matchen har justerats genom att ändra spelare B:s vinst på det 14:e hålet till en förlust av hål, är nu spelare B ett upp med två hål kvar att spela.

20.1b(4)/1 – Spela ut ett hål med två bollar är inte tillåtet i matchspel

Att spela två bollar är begränsat till slagspel eftersom, när en match spelas, angår en händelse i den matchen bara de berörda spelarna i den och spelarna i den matchen kan skydda sina egna intressen.

Men, om en spelare i en match är osäker på den rätta proceduren och spelar ut hålet med två bollar, räknas den ursprungliga bollen alltid om spelaren och *motspelaren* hänvisar situationen till *tävlingsledningen* och *motspelaren* inte har invänt mot att spelaren spelade en andra boll.

Men, om *motspelaren* invänder mot att spelaren spelar en andra boll och gör en begäran om domslut i tid (Regel 20.1b(2)), förlorar spelaren *hålet* för att ha spelat en *fel boll* genom att bryta mot Regel 6.3c(1).

20.1c Regelproblem i slagspel

20.1c(3)/1 – Ingen plikt för att spela en boll som inte var i spel när två bollar spelas

När en spelare är osäker på vad som ska göras och bestämmer att spela två bollar, får spelaren ingen plikt om en av de bollar som spelades var spelarens ursprungliga boll som inte längre är *i spel*.

Till exempel, en spelares boll hittas inte i ett *pliktområde* efter ett tre-minuters letande, så spelaren tar som sig bör lättnad från *pliktområdet* enligt Regel 17.1c och spelar en *inbytt* boll. Sedan, hittas den ursprungliga bollen i *pliktområdet*. Inte säker på vad som ska göras, beslutar spelaren att spela den ursprungliga bollen som en andra boll innan spelaren slår några fler *slag*, och väljer att scora med den ursprungliga bollen. Spelaren spelar ut hålet med båda bollarna.

Bollen som spelats enligt Regel 17.1c blir bollen *i spel* och scoren med den bollen blir spelarens score för hålet. Scoren med den ursprungliga bollen kunde inte räknas eftersom den ursprungliga bollen inte längre var *i spel*. Men, spelaren får ingen plikt för att ha spelat den ursprungliga bollen som en andra boll.

20.1c(3)/2 – Spelaren måste bestämma att spela två bollar innan spelaren slår ett slag till

Regel 20.1c(3) kräver att en spelare bestämmer att spela två bollar innan spelaren slår ett *slag* så att spelarens beslut att spela två bollar eller valet av vilken boll som ska räknas inte påverkas av resultatet av den boll som just spelades. Att *droppa* en boll är inte detsamma som att slå ett *slag*.

Exempel på tillämpningen av detta krav innefattar:

** En spelares boll stannar på en belagd väg på *spelfältet*. När spelaren tar lättnad, lyfter spelaren bollen, *droppar* den utanför det *lättnadsområde* som krävdes och spelar den. Spelarens *markör* ifrågasätter *droppningen* och meddelar spelaren att denne kan ha spelat från en *fel plats*. Osäker på vad som ska göras, skulle spelaren vilja fullfölja hålet med två bollar. Men, det är för sent att använda Regel 20.1c(3) eftersom ett *slag* redan har slagits och spelaren måste lägga till den

allmänna plikten för att ha spelat från en *fel plats* (Regel 14.7). Om spelaren tror att detta skulle kunna vara ett allvarligt brott för att spela från en *fel plats*, bör spelaren spela en andra boll enligt Regel 14.7 för att undvika en möjlig diskvalifikation.

Om spelarens *markör* ifrågasatte *droppningen* innan spelaren slog ett *slag* på bollen och spelaren var osäker på vad som skulle göras, skulle spelaren ha fullföljt hålet med två bollar enligt Regel 20.1c(3).

** En spelares boll ligger i ett *pliktområde* definierat med röda pinnar. En av pinnarna ger störande inverkan på spelarens avsedda swing och spelaren är osäker på om spelaren får ta bort pinnen. Spelaren slår sitt nästa *slag* utan att ta bort pinnen.

I detta läget, beslutar spelaren sig för att spela en andra boll med pinnen borttagen och få ett domslut från *tävlingskommittén*. *Tävlingskommittén* skulle döma att scoren med den ursprungliga bollen är den score som räknas eftersom den osäkra situationen uppstod när bollen var i *pliktområdet* med störande inverkan av pinnen, och spelaren behövde fatta beslutet om att spela två bollar innan spelaren slår ett *slag* mot den ursprungliga bollen.

20.1c(3)/3 – Spelaren får lyfta den ursprungliga bollen och droppa, placera eller återplacera den när det spelas två bollar

Regel 20.1c(3) kräver inte att den ursprungliga bollen ska vara den boll som spelas som den ligger. Vanligtvis, spelas den ursprungliga bollen som den ligger, och den andra bollen sätts *i spel* enligt vilken som helst av reglerna som används. Men, att sätta den ursprungliga bollen *i spel* enligt regeln är också tillåtet.

Till exempel, om en spelare är osäker på om spelarens boll ligger i ett *onormalt banförhållande* på *spelfältet*, kan spelaren bestämma att spela två bollar. Spelaren får då ta lättnad enligt regel 16.1b (Lättnad från onormalt banförhållande) genom att lyfta, *droppa* och spela den ursprungliga bollen och sedan fortsätta genom att placera en andra bollen där den ursprungliga bollen låg i det tveksamma området och spela den därifrån.

I ett sådant fall, behöver spelaren inte markera punkten för den ursprungliga bollen innan den lyfts, även om det rekommenderas att detta görs.

20.1c(3)/4 – Spelordningen för en ursprunglig boll och en andra boll kan bytas

När en spelare är osäker på om rätt procedur och vill spela färdigt hålet med två bollar, kräver inte reglerna att den ursprungliga bollen spelas först, följd av den andra bollen. Bollarna får spelas i vilken ordning som helst som spelaren bestämmer.

Till exempel, osäker på vad som ska göras, beslutar spelaren att fullfölja spelet av hålet med två bollar och väljer att scora med den andra bollen. Spelaren får välja att spela den andra bollen före den ursprungliga bollen och växelvis slå *slag* med den ursprungliga och den andra bollen när spelaren fullföljer spelet av hålet.

20.1c(3)/5 – Spelares skyldighet att avsluta hålet med en andra boll efter att ha meddelat sin avsikt att göra detta och att välja viken boll som ska räknas

Efter att en spelare har tillkännagett sin avsikt att spela två bollar enligt Regel 20.1c(3) och antingen har satt en boll *i spel* eller slagit ett *slag* mot en av bollarna, är spelaren tvungen att följa proceduren i Regel 20.1c(3). Om spelaren inte spelar, eller inte *hålar ut* med, en av bollarna och den bollen är den som *tävlingsledningen* dömer skulle ha räknats, diskvalificeras spelaren för att

inte ha hålat ut (Regel 3.3c – Att inte håla ut). Men, det blir ingen plikt om spelaren inte *hålar ut* med en boll som inte ska räknas.

Till exempel, en spelares boll ligger i ett hjulspår som gjorts av ett fordon. I tron på att området skulle ha markerats som *mark under arbete*, beslutar sig spelaren för att spela två bollar och tillkännager att spelaren skulle vilja att den andra bollen räknas. Spelaren slår sedan ett *slag* mot den ursprungliga bollen från hjulspåret. Efter att ha sett resultatet av detta slag, beslutar sig spelaren för att inte spela en andra boll.

Efter att *ronden* avslutats, rapporteras fakta till *tävlingsledningen*. Om *tävlingsledningen* beslutar att hjulspåret är *mark under arbete*, är spelaren diskvalificerad för att inte ha *hålat ut* med den andra bollen (Regel 3.3c).

Men, om *tävlingsledningen* beslutar att hjulspåret inte är *mark under arbete*, räknas spelarens score med den ursprungliga bollen och spelaren får ingen plikt för att ha spelat en andra boll.

Resultatet skulle vara detsamma för en spelare som slog ett *slag* eller flera *slag* med en andra boll men lyfte den innan spelet på hålet avslutas.

20.1c(3)/6 – Provisorisk boll måste användas som andra boll när spelaren är osäker

Även om Regel 20.1c(3) anger att en andra boll som spelats enligt denna regel inte är detsamma som en *provisorisk boll* enligt Regel 18.3 (Provisorisk boll) är det omvända inte sant. När en spelare beslutar sig för att spela två bollar efter att ha spelat en *provisorisk boll* och då är osäker om den ursprungliga bollen är *out of bounds* eller är *förlorad* utanför ett *pliktområde*, måste spelaren behandla den *provisoriska bollen* som den andra bollen.

Exempel på att använda en *provisorisk boll* som en andra boll innefattar när:

** Spelaren är osäker på om spelarens ursprungliga boll är *out of bounds*, så spelaren avslutar hålet med den ursprungliga bollen och den *provisoriska bollen*.

** Spelaren *vet eller är så gott som säker* på att spelarens ursprungliga boll, som inte hittats, är i ett *onormalt banförhållande* och är osäker på vad som ska göras, så därför fullföljer spelaren hålet med den *provisoriska bollen* och en andra boll med lättnad enligt Regel 16.1e.

20.1c(3)/7 – Spelaren har rätt att spela en boll enligt två olika regler

När en spelare är osäker på rätt procedur, rekommenderas det att spela två bollar enligt Regel 20.1c(3). Men, det finns ingenting som hindrar spelaren från att spela en boll enligt två olika regler och begära ett domslut innan spelaren lämnar sitt *scorekort*.

Till exempel, en spelares boll stannar i ett ospelbart läge i ett område som spelaren tror skulle vara *mark under arbete*, men som inte är markerat. Osäker på vad som ska göras och villig att acceptera ett slags plikten om det inte är *mark under arbete*, beslutar spelaren att använda en boll och *droppa* den i det *lättnadsområde* som är tillåtet när lättnad tas för *mark under arbete* (Regel 16.1) och samtidigt i en del av *lättnadsområdet* som är tillåtet när lättnad tas för en ospelbar boll (Regel 19.2) med ett slags plikt.

Om *tävlingsledningen* beslutar att området är *mark under arbete*, får spelaren ingen plikt för att ha tagit lättnad för ospelbar boll. Om *tävlingsledningen* bestämmer att området inte är *mark under arbete*, får spelaren ett pliktslag för att ha tagit lättnad för ospelbar boll.

Om spelaren använder proceduren som beskrivits ovan och bollen stannar i ett läge där det är störande inverkan från förhållandet (tvungen att *droppa* igen för Regel 16.1 men inte för Regel 19.2), borde spelaren få hjälp av *tävlingsledningen* eller spela två bollar enligt Regel 20.1c(3).

20.2 Domslut angående regelfrågor

20.2a Domslut av domare

Ingen tolkning

20.2b Domslut av tävlingsledning

Ingen tolkning

20.2c Att använda "blotta ögat" som norm vid användning av videobevisning

Ingen tolkning

20.2d När felaktiga domslut ska korrigeras

20.2d/1 – Felaktigt domslut skiljer sig från ett administrativt misstag

Det finns begränsningar om när ett felaktigt domslut får rättas till, men det finns ingen tidsgräns för att rätta till ett administrativt misstag.

Ett felaktigt domslut har inträffat när en *domare* eller *tävlingsledningen* har försökt att tillämpa reglerna för en situation men har gjort detta på fel sätt, till exempel, genom att:

- ** Misstolka eller missförstå en regel,
- ** Inte tillämpat en regel, eller
- ** Tillämpat en regel som inte var tillämplig eller inte finns.

Detta till skillnad från ett administrativt misstag när en *domare* eller en *tävlingsledning* har gjort ett procedurfel med avseende på tävlingens administration, till exempel genom att:

- ** Felberäkna resultat vid en delad plats, eller
- ** Tillämpa en spelares hela handicap i en *slagspeltävling* när bara en procentdel skulle tillämpas.

20.2d/2 – Administrativa fel ska alltid rättas till

Tidsgränsen i Regel 20.2d, viken handlar om plikter, gäller inte för administrativa misstag av *tävlingsledningen*. Det finns ingen tidsgräns för att rätta till administrativa misstag.

Till exempel, finns det ingen tidsgräns för att rätta till:

- ** Ett handicap som felberäknats av *tävlingsledningen* och orsakar att en annan spelare vinner tävlingen.
- ** Ett pris som ges till fel spelare efter att *tävlingsledningen* inte lyckats anslå vinnarens score.

20.2e Att diskvalificera spelare efter att resultat av match eller tävling är slutgiltigt

20.2e/1 – Spelare upptäcks inte ha rätt att delta under tävling eller efter att resultatet av en match eller en tävling är slutgiltigt

Det finns ingen tidsgräns för att rätta till resultaten från en tävling när en spelare som har tävlat i tävlingen upptäcks inte ha haft rätt att delta.

Till exempel, upptäcks det att en spelare har spelat i en tävling med en maximal ålder och att spelaren som tävlat i tävlingen överskred den åldern, eller att en spelare har spelat i en tävling som var begränsad till amatörgolfare medan spelaren inte var en amatör, och då hade inte spelaren rätt att delta.

Under dessa omständigheter, behandlas spelaren som om denne inte hade startat i tävlingen, i motsats till att diskvalificeras från tävlingen, och scorer eller resultat rättas till i enlighet med detta.

20.3 Situationer som inte täcks av reglerna

Ingen tolkning

Regel 21 - Andra former av individuellt slagspel och matchspel

21.1 Poängbogey

21.1a Översikt av poängbogey

Ingen tolkning

21.1b Resultathantering i poängbogey

Ingen tolkning

21.1c Plikt i poängbogey

Ingen tolkning

21.1d Undantag från Regel 11.2 i poängbogey

Ingen tolkning

21.1e När en rond avslutas i poängbogey

Ingen tolkning

21.2 Maxantal slag (t.ex slaggolf)

21.2a Översikt av maxantal slag

Ingen tolkning

21.2b Resultathantering i maxantal slag

Ingen tolkning

21.2c Plikt i maxantal slag

Ingen tolkning

21.2d Undantag från Regel 11.2 i maxantal slag

Ingen tolkning

21.2e När en rond avslutas i maxantal slag

Ingen tolkning

21.3 Par/bogey

21.3a Översikt av par/bogey

Ingen tolkning

21.3b Resultathantering i par/bogey

Ingen tolkning

21.3c Plikt i par/bogey

Ingen tolkning

21.3d Undantag från Regel 11.2 i par/bogey

Ingen tolkning

21.3e När en rond avslutas i par/bogey

Ingen tolkning

21.4 Treboll matchspel

21.4a Översikt av treboll matchspel

Ingen tolkning

21.4b Spela i fel ordning

Ingen tolkning

21.4c En boll eller bollmarkering lyfts eller rubbas av en motspelare

21.4/1 – I treboll matchspel spelar varje spelare två olika matcher

I *treboll matchspel* kan det, eftersom varje spelare spelar två olika matcher, uppstå situationer som påverkar den ena matchen men inte den andra.

Till exempel, spelare A skänker nästa *slag*, ett hål eller matchen till spelare B. Den skänkningen påverkar inte matchen mellan spelare A och spelare C eller matchen mellan spelare B och spelare C.

21.5 Andra former av golfspel

21/1 – Spelare kan tävla i flera slagspelsformer samtidigt

En spelare får tävla samtidigt i flera former av *slagspelstävlingar*.

Regel 22 - Foursome

22.1 Översikt av foursome

22.1/1 – Individuella handicap måste anges på scorekortet

Enligt Regel 3.3b(4) (Handicap på scorekort), är det spelarnas skyldighet att säkerställa att spelarens handicap (se 3.3b(4)/1) är rätt angivet på *scorekortet*. I en *foursometävling*, skall detta gälla både spelaren och dennes partner.

Om *sidan* lämnar in ett *scorekort* på vilket handicapen för både spelaren och dennes partner inte är individuellt angivna, t ex att ha slagits samman till ett handicap för *sidan* eller har utelämnats, är *sidan* diskvalificerad.

22.2 Endera partnern får agera för sidan

Ingen tolkning

22.3 Sidan måste slå slag i växelvis ordning

22.3/1 – När det spelas igen från tee i mixed foursome måste bollen spelas från samma tee

När det spelas mixed foursome där olika *tee* används av kvinnor och män om, till exempel, en man slår ut från tee som definieras med gröna teemarkeringar och slår sitt slag *out of bounds*, kvinnan måste spela nästa *slag* från grön tee.

22.3/2 – Bestämna vilken boll som är i spel när båda partnerna i foursome slår ut från samma tee

Om både spelaren och dennes *partner* av misstag slår ut från samma *tee*, måste det bestämmas vems tur det var att spela.

Till exempel, spelare A och spelare B är *partners* i *sidan* A-B. Spelare A slår ut först, sedan slår spelare B ut från samma *tee*.

** Om det var spelare A:s tur att slå ut, skulle spelare B:s boll vara *sidans* boll i *spel* med plikt av *slag och distans* (Regel 18.1). *Sidan* har tagit 3 slag (inklusive ett pliktslag) och det är spelare A:s tur att spela härnäst.

** Om det var spelare B:s tur att slå ut, förlorar *sidan* hålet i *matchspel* eller får två pliktslag i *slagspel* för att ha spelat i fel ordning när spelare A spelade först. I *slagspel*, är B:s boll *sidans* boll i *spel*, *sidan* har tagit 3 slag (inklusive två pliktslag) och det är spelare A:s tur att spela härnäst.

22.3/3 – Spelaren får inte avsiktligt missa bollen så att dennes partner kan spela

En spelare får inte ändra vems tur det är att spela genom att avsiktligt missa bollen. Ett ”*slag*” är klubbans framåtriktade rörelse som görs för att slå bollen. Därför, om en spelare avsiktligt missade bollen har spelaren inte gjort ett *slag* och det är fortfarande spelarens tur att spela.

Till exempel, spelare A och spelare B är *partners* i *sidan* A-B. Om spelare A avsiktligt missar bollen så att spelare B kan slå slaget, har spelare A inte slagit ett *slag* eftersom det inte fanns någon avsikt att träffa bollen. Om spelare B därefter spelar bollen, får *sidan* A-B den *allmänna plikten* eftersom spelare B spelade i fel ordning då det fortfarande var A:s tur att spela.

Men, om spelare A har för avsikt att slå bollen och av misstag missar den, har denne slagit ett *slag* och det är spelare B:s tur att spela.

22.3/4 – Hur gå tillväga när provisorisk boll spelades av fel partner

Om en *sida* beslutar sig för att spela en *provisorisk boll*, måste den spelas av den *partner* vars tur det är att slå *sidans* nästa *slag*.

Till exempel, spelare A och spelare B är *partners* i *sidan* A-B. Spelare A slår sin boll och det är tveksamt om bollen är *out of bounds* eller är *förlorad* utanför ett *pliktområde*. Om *sidan* beslutar sig för att spela en *provisorisk boll*, måste spelare B spela den *provisoriska bollen*. Om spelare A, av misstag, spelar den *provisoriska bollen*, blir det ingen plikt om den ursprungliga bollen hittas och den *provisoriska bollen* inte blir bollen *i spel*.

Men, om den ursprungliga bollen är *förlorad* och den *provisoriska bollen* blir bollen *i spel*, eftersom spelare A spelade den *provisoriska bollen* i detta exempel, förlorar *sidan* hålet i *matchspel* eller får en plikt av två slag i *slagspel* för att ha spelat i fel ordning. I *slagspel* måste den *provisoriska bollen* överges och spelare B måste återvända till punkten för spelare A:s senaste *slag* på den ursprungliga bollen och sätta en boll *i spel* (Regel 18.2b).

22.4 Påbörja ronden

22.4a Partner som spelar först

Ingen tolkning

22.4b Starttid och startplats

Ingen tolkning

22.5 Partners får dela klubb

Ingen tolkning

Regel 23 - Fyrboll

23.1 Översikt av fyrboll

Ingen tolkning

23.2 Resultathantering i fyrboll

23.2a Sidans score på hålet i matchspel och slagspel

23.2a/1 – Resultatet på ett hål när ingen boll hålats ut på rätt sätt

I *fyrboll matchspel*, om ingen spelare avslutar hålet, vinner den *sidan* vars spelare är sist att lyfta bollen eller diskvalificeras för hålet.

Till exempel, *sidan* A-B spelar mot *sidan* C-D i *fyrboll match*. På ett visst hål, spelare A av misstag spelare C:s boll och sedan spelare C spelare A:s boll och båda *hålar ut* med den bollen. Spelare B och D spelar båda in i ett *pliktområde* och lyfter sina bollar. Under spel på nästa hål fastställer spelare A och spelare C att båda spelade en *fel boll* på det föregående hålet.

Domslutet är att spelare A och spelare C diskvalificeras för det föregående hålet. Därför, om spelare B lyfte sin boll innan spelare D, vann *sidan* C-D hålet och om spelare D lyfte bollen innan spelare B, vann *sidan* A-B hålet. Om det inte kan fastställas vilken spelare som lyfte bollen först, ska *tävlingsledningen* döma att hålet delades.

23.2b Sidans scorekort i slagspel

23.2b/1 – Score för hål måste kunna hänföras till rätt spelare

I *fyrboll slagspel*, krävs att *partners* lämnar in ett *scorekort* med rätt hålscore som kan identifieras till rätt *partner*. Det följande är exempel på resultathantering i *fyrboll* baserat på hur *scorekortet* har färdigställts och lämnats in av *sidan* A-B:

** I en handicaptävling, *hålade* både spelare A och spelare B *ut* på 4 slag på ett hål där spelare B fick ett handicapslag men inte spelare A. *Markören* förde in en bruttoscore på 4 för spelare A, ingen bruttoscore för spelare B, och en nettoscore på 3 för *sidan*. *Scorekortet* lämnades in till *tävlingsledningen*.

Domslutet är att spelare A:s score på är *sidans* score för hålet. Det är bara *tävlingsledningen* som har ansvaret för att tillämpa handicapslag. *Sidans* score är 4 eftersom den är hänförd till spelare A. *Markörens* notering av netto 3:an saknar betydelse.

** På ett hål, lyfter spelare A sin boll och spelare B *hålar ut* på 5 slag. *Markören* för in en score på 6 för spelare A och en score på 5 för spelare B. *Scorekortet* lämnas in till *tävlingsledningen* med dessa scorer angivna.

Det blir ingen plikt eftersom den *partners* score som räknas för *sidan* på det hålet är rätt angiven.

** På ett hål, lyfte spelare A sin boll och spelare B *hålade ut* på 4 slag. Av misstag, angav *markören* en score på 4 för spelare A och ingen score för spelare B. *Scorekortet* lämnas in i detta skick.

Domslutet är att *sidan* är diskvalificerad eftersom *sidans* score på det hålet hänfördes till spelare A, och spelare A fullföljde inte spelet på hålet.

23.2b/2 – Tillämpningen av Undantag till Regel 3.3b(3) för att lämna in ett felaktigt scorekort

De följande situationerna visar hur Regel 3.3b(3) (Felaktig score på hål) och Regel 23.2b ska tillämpas. I alla fallen, lämnar *sidan* A-B in ett *scorekort* med en felaktig score på ett hål och misstaget upptäcks efter att *scorekortet* lämnats in men innan tävlingen är avslutad.

** Spelare A lämnar in en score på 4 och spelare B lämnar in en score på 5. Spelare A vidrör sanden i en *bunker* med en klubba när baksvingen för ett *slag* tas och var medveten om plikten för ett brott mot Regel 12.2b(1) (Begränsningar för att vidröra sand i en *bunker*) innan *scorekortet* lämnas in men underlät att inkludera den i sin score för hålet.

Undantaget i Regel 3.3b(3) gäller inte eftersom spelaren var medveten om plikten och *sidan* diskvalificeras enligt Regel 23.2b.

** Spelare A lämnar in en score på 4 och spelare B lämnar in en score på 5.

Spelare A bröt mot Regel 12.2b(1) genom att vidröra sand när spelaren gjorde en övningssving i en *bunker* men ingen av *partnerna* var medveten om plikten innan *scorekortet* lämnades in.

Undantaget till Regel 3.3b(3) gäller. Eftersom spelare A:s score var scoren som skulle räknas på hålet, måste *tävlingsledningen* lägga till den *allmänna plikten* till spelare A:s score på hålet för ett brott mot Regel 12.2b(1).

Därför, är *sidans* score för hålet 6. Reglerna tillåter bara *sidan* att byta till spelare Bs score om båda *partners* scorer var desamma på hålet (Regel 23.2b(2)).

** Spelare A lämnar in en score på 4 och spelare B lämnar in en score på 6. Spelare A *rubbade* sin boll när spelaren tar bort ett *löst naturföremål* och bryter mot Regel 15.1b. Spelare A *återplacerade* bollen men var inte medveten om ett slags plikten. Spelare B bevittnade hela händelsen och var medveten om plikten. *Scorekortet* lämnas in med en score på 4 för spelare A och 6 för spelare B. Spelare A:s score skulle ha varit 5 med ett slags plikten inkluderad.

Undantaget i Regel 3.3b(3) gäller inte eftersom spelare B var medveten om händelsen och den uppkomna plikten som skulle ha tilldelats spelare A. *Sidan* är diskvalificerad enligt Regel 23.2b.

** Spelare A och B lämnar båda in scorer på 4. Spelare A lyfte sin boll för identifiering på *spelfältet* men lyftandet var inte rimligen nödvändigt för att identifiera bollen. Varken spelare A eller spelare B var medvetna om plikten för ett brott mot Regel 7.3 innan de lämnade in *scorekortet*.

Eftersom båda scorerna på *scorekortet* är de samma, kan *tävlingsledningen* räkna någon av scorerna. Om *tävlingsledningen* hade räknat spelare A:s score som senare befanns vara fel, kan *tävlingsledningen* räkna spelare B:s score, vilken är rätt, och det blir ingen plikt till *sidan*.

23.2c Undantag från Regel 11.2 i fyrboll

Ingen tolkning

23.3 När en rond påbörjas och avslutas; När ett hål är avslutat

23.3a När en rond påbörjas

Ingen tolkning

23.3b När en rond avslutas

Ingen tolkning

23.3c När ett hål är avslutat

Ingen tolkning

23.4 En eller båda partners får representera sidan

23.4/1 – Bestämma handicapen i matchspel om en spelare inte kan delta i tävlingen

Om, i en *fyrboll match* som spelades med handicap, spelaren med lägst handicap inte kan spela, räknas inte den frånvarande spelaren bort eftersom spelaren kan börja spela för *sidan* mellan spelet av två hål, vilket i *matchspel* innebär bara innan någon spelare på endera *sidan* har börjat spel på ett hål.

Handicapslagen beräknas som om alla fyra spelarna är närvarande. Om ett felaktigt handicap har angivits för den frånvarande spelaren gäller Regel 3.2c(1) (Uppge handicap).

23.5 En spelares åtgärder påverkar partners spel

23.5a Spelare tillåts att vidta åtgärder som rör partners boll som partnern får vidta

23.5a/1 – Åtgärder av en delad caddie kan ge plikt till båda partners

När *partners* i *fyrboll* delar en *caddie* och *caddiens* brott mot en regel inte kan tillskrivas en viss *partner*, pliktas båda *partners*.

Till exempel, *sidan* A-B spelar mot *sidan* C-D i en *fyrboll match*. *Partners* A och B delar en *caddie* och den *caddien* rubbar av misstag spelare C:s eller spelare D:s boll annat än under sökande utan specifika instruktioner från varken spelare A eller B. *Caddien* har brutit mot Regel 9.5b (Lyfta eller avsiktligt vidrör boll eller orsaka att den rubbas), men det finns ingen möjlighet att tillskriva plikten en viss av *sidans partners*. Därför, får både spelare A och spelare B ett pliktslag.

23.5b Partnern är ansvarig för spelarens åtgärder

Ingen tolkning

23.6 Spelordning för sidan

23.6/1 – Avstå från rätten att spela i den spelordning sidan bestämmer som bäst

I en *fyrboll match*, om en *sida* uppger eller låter förstå att den spelare vars boll är längst från *hållet* inte ska fullfölja hålet, har den spelaren förverkat sin rätt att fullfölja hålet, och *sidan* får inte ändra beslutet efter att en *motspelare* har spelat.

Till exempel, *sidan* A-B spelar mot *sidan* C-D i en *fyrboll match*. Alla fyra bollarna är på green med spelare A, B och D liggande på två medan C ligger på fyra. Spelare A:s och spelare C:s bollar är cirka tre meter från *hållet*, spelare B:s boll en halv meter ifrån och spelare D:s boll är en meter ifrån. Spelare C lyfter sin boll. Spelare A föreslår att spelare B och D ska spela

Efter att spelare D spelar, har spelare A avstått rätten att spela och dennes score kan inte räknas för *sidan* (till exempel, om spelare B missade sin putt).

Resultatet skulle ha blivit annorlunda om spelare B hade varit längre ifrån hålet än spelare D. Om spelare B puttade först och missar, skulle spelare A fortfarande ha rätt att fullfölja hålet om denne gör så innan spelare D spelar.

23.6/2 – Partners får inte orimligt fördröja spelet när de spelar i fördelaktig spelordning

Exempel på situationer där *sidan* A-B *partners* spelar i den spelordning de bestämmer vara bäst men kan få en plikt enligt Regel 5.6a för att orimligt fördröja spelet innefattar när:

** Spelare A:s utslag på ett par 3 hål som spelas helt över ett *pliktområde* stannar i *pliktområdet* medan spelare B:s utslag stannar på *green*. *Sidan* fortsätter till *green* utan att spelare A spelar en boll enligt regeln för *pliktområde*. Spelare B tar fyra putt för att fullfölja hålet. Spelare A bestämmer sig då för att lämna *green*, gå tillbaka till *tee* och sätta en annan boll i *spel*.

** Efter sina utslag, är spelare A:s boll 200 meter ifrån *hålet* och spelare B:s boll är 220 meter ifrån *hålet*. Spelare A slår sitt andra *slag* innan spelare B spelar. Spelare A:s boll stannar 30 meter från *hålet* och *sidan* bestämmer att låta spelare A gå framåt och slå sitt tredje *slag*.

23.6/3 – När sida i matchspel kan få slag återkallat av motståndare

När en *sidas* båda spelare spelar från utanför *tee* i *fyrboll* match, får bara det sista *slaget* som spelades återkallas enligt Regel 6.1b.

Till exempel, i en *fyrboll* match där *sidan* A-B spelar mot *sidan* C-D, om spelare A och spelare B båda spelar från utanför *tee* med spelare A spelande först följd av spelare B, kan *sidan* C-D återkalla spelare B:s *slag*, men inte spelare A:s.

Regel 6.1b kräver att återkallandet av *slaget* måste ske direkt. Detta gäller också om spelare A och spelare B båda spelar när det var antingen spelare C:s eller spelare D:s tur att spela under spel av hålet.

23.7 Partners får dela klubbor

23.7/1 – Partners kan fortsätta att ge råd och dela klubbor efter att samtidig match slutat

När samtidiga *fyrboll* och *singel* matcher spelas, är en *sidas* två spelare inte längre *partners* efter att *fyrbollsmatchen* slutar.

Men, de två spelarna som var *partners* har fortfarande rätt att ge varandra *råd* och dela klubbor för återstoden av båda singelmatcherna.

Till exempel, *sidan* A -B spelar mot *sidan* C-D i en *fyrboll* match med samtidiga singelmatcher där spelare A spelar mot spelare C och spelare B spelar mot spelare D, båda matcherna över 18 hål. Spelare A och B delar klubbor, vilka alla 14 medfördes av spelare A. Om *fyrbollsmatchen* slutar på 16:e hålet, men båda singelmatcherna är lika, får spelare A och spelare B fortsätta att använda de klubbor som valdes för att spela med (de delade klubborna) och ge råd till varandra, trots att spelare A och spelare B inte längre är *partners*.

23.8 När plikt gäller bara för en partner eller gäller för båda partners

23.8a Annan plikt än diskvalifikation

23.8a(2)/1 – Exempel på när spelares regelbrott hjälper partners spel

I både *fyrboll matchspel* och *slagspel*, när en spelares brott mot en regel hjälper sin *partner*, får *partnern* samma plikt.

Exempel på när sidan A-B:s båda partners får samma plikt innefattar:

** När *sidan* A-B spelar mot *sidan* C-D, är spelare Bs boll närmare *hållet* och i ett läge för att kunna hjälpa spelare B med att sikta sin putt. Spelare C kräver att spelare B markerar och lyfter spelare B:s boll. Spelare B nekar att lyfta bollen och spelare A puttar med spelare B:s boll som hjälp för denna att sikta.

Spelare B får den *allmänna plikten* enligt Regel 15.3a (Hjälpande boll på green) för att ha underlåtit att lyfta den hjälpande bollen och, eftersom detta hjälpte spelare A, får också spelare A den *allmänna plikten*.

** Spelare B tar en *stans* för en putt och slår *slaget* medan spelare A avsiktligt står i ett läge på eller nära en förlängning av *spellinjen* bakom bollen av vilket skäl som helst, Spelare B bryter mot Regel 10.2b(4) (Stå bakom spelare) för att ha tagit en *stans* medan A är i ett sådant läge och kommer att få den *allmänna plikten*.

Dessutom, när spelare A:s putt är på samma linje som spelare B:s och spelare B slår ett *slag* medan spelare A är på en förlängning av spelare B:s *spellinje*, hjälpte spelare B:s regelbrott så spelare A får också samma plikt som spelare B.

** Spelare A:s boll är *out of bounds* och spelare A bestämmer sig för att inte fullfölja hålet. Spelare B:s boll är på ett liknande avstånd från hålet. Spelare A *droppar* en boll nära spelare B:s boll och spelar till *green* och, genom att göra detta, hjälps spelare B.

Eftersom hålet inte är avslutat och resultatet ännu inte fastställts, anses spelare A:s fortsatta spel vara övning som bryter mot Regel 5.5a (Övningsslag under spelet av ett hål). Eftersom spelare A:s övning hjälpte spelare B, får spelare B också den *allmänna plikten*.

23.8a(2)/2 – Exempel på när spelares regelbrott skadar motspelares spel

I *fyrboll matchspel*, om en spelares regelbrott skadar en annan spelares spel, får också spelarens *partner* samma plikt.

Till exempel, *sidan* A-B spelar mot *sidan* C-D i en *fyrboll* match. Spelare A anger fel antal *slag* som spelaren slagit till antingen spelare C eller spelare D medan alla fyra spelarna är i färd med att spela under ett hål. *Sidan* C-D grundar sin strategi på denna information och en av dem slår ett *slag*.

Spelare A får den *allmänna plikten* enligt Regel 3.2d(1) (Informera motspelare om antalet slag) för att inte ha angivit rätt antal slag som slagits. Spelare B får samma plikt eftersom regelbrottet skadade en *motspelares* spel. Därför förlorar *sidan* A-B hålet.

23.8a(2)/3 – Ange fel antal slag som slagits eller underlåta att meddela motspelare om plikt anses aldrig skada motspelare när en spelare är utom tävlan

När en spelare i en *fyrboll* match är utom tävlan på ett hål och spelaren anger fel antal slag eller underlåter att meddela en *motståndare* om en plikt, anses detta aldrig skada *motspelarens* spel eftersom spelarens score på hålet inte har någon betydelse i matchen.

Till exempel, *sidan* A-B spelar mot *sidan* C-D i en *fyrboll* match. Spelare A har tagit 3 *slag*, spelare B 5 *slag*, spelare C 4 *slag* och spelare D har redan lyft sin boll. Spelare B orsakar att dennes boll *rubbas* och får ett pliktslag enligt Regel 9.4. Spelare B meddelar inte någon att denne har fått en plikt, *återplacerar* bollen och slår *slaget*. Spelare A och C *hålar* sedan båda *ut* för scorerer på 5. Eftersom B underlät att meddela *sidan* C-D om plikten, är spelaren diskvalificerad från hålet enligt Regel 3.2d. Men eftersom spelare Bs score inte hade någon betydelse för resultatet på det hålet (baserat på att B scorade mer än 5, C *hålade* sitt nästa slag för en 5:a och D hade lyft sin boll), skadade inte regelbrottet spelare C eller spelare D. Därför, får spelare A ingen plikt.

23.8b Diskvalifikationer

Ingen tolkning

Regel 24 – Lagtävlingar

Ingen tolkning