

REGLER FÖR GOLFSPEL 2023 - KLARGÖRANDE

I. Grunden för spelet (Regel 1-4)

Regel 1 – Spelet, spelares uppförande och reglerna

1.1 Golfspelet

1.2 Riktlinjer för spelares uppförande

Regel 1.2 Klargöranden: Riktlinjer för spelares uppförande

1.2a/1 – Bestämna om en spelare har begått ett allvarligt fall av dåligt uppförande

För att avgöra om en spelare har begått ett ”allvarligt fall av dåligt uppförande” måste *Kom/TL* ta hänsyn till alla omständigheterna

Även om *Kom/TL* bestämmer att det dåliga uppförandet är allvarligt, kan den anse att det är lämpligare att varna spelaren att en upprepning av det dåliga uppförandet eller liknande dåligt uppförande kommer att ge diskvalifikation, i stället för att diskvalificera spelaren i det första läget.

Exempel på spelares åtgärder som troligen kommer att anses vara allvarligt dåligt uppförande innefattar:

- Avsiktligt orsaka en allvarlig skada på en *green*.
- Ogilla banans uppsättning och tillåta sig att flytta på tee-markeringar eller gränspinnar.
- Utsätta andras säkerhet för fara, t ex att 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 den andre spelaren bett dem om att låta föremålet vara kvar.
- Upprepade gånger vägra att lyfta en boll *i vila* när den ger störande inverkan på en annan spelare i *slagspel*.
- Avsiktligt spela bort från *hål* och sedan mot *hål* för att hjälpa spelarens *partner* (t ex för att hjälpa spelarens *partner* att komma underfund med lutningarna på *green*).
- 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 i strid med den gällande regeln.
- Upprepade gånger använda ohyfsat eller stötande språk.
- Använda en handicap som skapats med avsikt att ge en orättvis fördel eller att använda *ronden* som spelades till att skapa en sådan handicap.
- Vägra att identifiera en hittad boll som skulle kunna vara spelarens boll.

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

- Slå 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.
- Vårslöst störa en annan spelare som slår ett *slag*.

Regel 1.3b(1) Klargöranden: Spela enligt reglerna

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

Om två eller flera spelare kommer överens om att inte bry sig om en 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 *hål*et som *hålade*, när de vet att de måste *håla* ut på varje *hål*.

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

Även om ingen av spelarna som gjorde överenskommelsen har handlat enligt den genom att inte *håla* ut, blir de ändå 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 spelare 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 efter ska skänka matchen, utan att veta att denna överenskommelse inte är i överensstämmelse med tävlingsvillkoren.

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 skänkningen.

** 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* får *Kom/TL* kännedom 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.

Klargöranden relaterade till Regel 1.3b(2): Rimlig bedömning

- 9.6/2 – Var en boll ska återplaceras när den rubbats från okänt läge
- 17.1a/1 – Boll förlorad antingen i pliktområde eller onormalt banförhållande som gränsar till pliktområde
- 17.1d(3)/2 – Spelare droppar boll grundat på bedömning av var bollen senast skar pliktområdets gräns och som visar sig vara fel punkt

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

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

Till exempel, i en lagtävling med fyra spelare per lag där de tre bästa scorerna 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 score för varje annan *rond* i tävlingen skulle kunna räknas.

1.3c/2 – Att tillämpa plikten diskvalifikation, skänkning och fel antal slag vid sarspel i slagspel

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

- Om en spelare diskvalificeras (t ex för att slå ett *slag* med en klubba som inte överensstämmer med reglerna) är spelaren bara diskvalificerad från sarspelet, och spelaren har rätt till varje pris som spelaren kan ha vunnit i själva tävlingen.
- Om två spelare är i sarspel, har en spelare rätt att skänka sarspelet 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 (t ex om spelare B då tror sig ha förlorat sarspelet till spelare A), har spelare B rätt att *återplacera* bollen utan plikt och spela färdigt hålet. Spelare A får ingen 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 – Spelare får två ett-slagsplikter när en händelse kommer emellan

Om en spelare bryter mot en regel som ger ett slags plikt blir medveten om regelbrottet och sedan bryter samma regel eller en annan regel som också ger ett slags plikt, får spelaren båda plikterna och totalt två slags plikt.

Till exempel, en spelare lyfter sin boll på *spelfältet* för att identifiera den utan att *markera* bollens läge. En annan spelare säger till spelaren om plikten, och att spelaren får ett slags plikt enligt Regel 7.3. Innan bollen *återplaceras*, rengör spelaren bollen mer än nödvändigt för att identifiera den, vilket också är ett brott mot Regel 7.3. När spelaren gjordes medveten om den första plikten, var detta en händelse som kom emellan och därför får spelaren också ett slags plikt för att rengöra bollen, vilket innebär att spelaren totalt får två slags plikt. (Ny)

1.3c(4)/2 – Spelare bryter mot en regel och bryter sedan mot en annan regel som del av spelarens nästa slag

Om en spelare bryter mot en regel utan att bli medveten om brottet och sedan bryter mot samma eller någon annan regel när han/hon spelar sin boll, får spelaren bara en plikt.

Till exempel, i *slagspel* tar en spelare lättad från ett *oflyttbart tillverkat föremål* nära *green* men *droppar* av misstag en boll på *fel plats*. Innan bollen spelas tar spelaren bort sand på sin *spellinje* på

spelfältet, vilket är ett brott mot Regel 8.1, och slår sedan ett *slag* från *fel plats*. Eftersom det inte var någon händelse som kom emellan borttagandet av sanden och spelet från *fel plats*, får spelaren bara en *allmän plikt*, dvs totalt två slags plikt. (Ny)

Regel 3.2 Klargöranden: Matchspel:

3.2b(1)1 – Spelare får inte skänka hål för att 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 skänkningar 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(1)2 – Skänkning inte giltig när resultatet av hål redan har avgjorts

Om en spelare skänker *motspelaren* hålet, men sedan upptäcker att spelaren hade *hålrat ut* med färre slag, var skänkningen inte giltig eftersom hålet redan hade avslutats. (Ny)

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

En av de åtgärder som en *caddie* inte får utföra är att skänka nästa *slag*, ett hål eller matchen till *motspelaren*. Om en *caddie* försöker skänka gäller inte den skänkningen. Det blir ingen plikt till spelaren för *caddiens* åtgärd eftersom Regel 10.3b(3) (Inte tillåtna åtgärder av caddie) inte föreskriver någon plikt.

Om *motspelaren* utför en åtgärd baserat på *caddiens* försök att skänka, t ex lyfter 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* såvida inte spelaren dessförinnan gör en skänkning. Men om *caddien* som gjorde den ogiltiga skänkningen lyfte *motspelarens* boll eller *bollmarkering*, eller sin spelares boll eller *bollmarkering*, skulle den *caddiens* spelare få en plikt om åtgärden var ett brott mot Regel 9.4 eller 9.5.

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 *motspelare* innan det hål som skulle påverkas har spelats, 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(1)2 – Spelare ger motspelare felaktig information om handicap före handicapmatch

Om en spelare ger *motspelaren* felaktig information med avseende på spelarens handicap, och detta resulterar i att spelaren ger för få eller får för många slag, är spelaren diskvalificerad enligt Regel 3.2c(1).

Till exempel, en spelare meddelar en *motspelare* en felaktig exakt handicap eller spelhandicap som spelaren beräknat felaktigt, och detta används för att bestämma hur många handicapslag det ska vara i matchen. Om detta innebär att spelaren kommer att få för många eller ge för få handicapslag på grund

av den felaktiga informationen, och detta misstag inte rättas till innan *motspelaren* gör sitt nästa *slag*, är spelaren diskvalificerad. (Ny)

3.2d(1)/1 – Innebörd 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 *motspelaren* kan bestämma hur hålet ska spelas. Men, efter att ett hål är avslutat, blir det enligt Undantaget i Regel 3.2d(1) ingen plikt om spelaren anger fel antal slag som slagits om detta inte påverkade *motspelarens* förståelse för om hålet vanns, förlorades eller delades.

Till exempel, efter att ha avslutat ett hål på vilket *motspelaren* hade 7 slag, anger spelaren av misstag att han/hon hade 5 slag, när spelaren faktiskt hade 6. Efter att ha påbörjat nästa hål inser spelaren att han/hon hade 6 slag. Eftersom det felaktigt angivna antalet slag inte ändrar det faktum att spelaren vann hålet, blir det ingen plikt.

3.2d(1)/2 – 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 har 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 hade 4 slag, när han/hon i själva verket hade 5 slag på hålet. *Motspelaren* hade 5 slag på hålet. Efter att ha spelat flera hål till, inser spelaren att han/hon uppgav fel antal slag till *motspelaren* på första hålet. Även om hålet skulle ha delats om rätt antal slag uppgetts, får spelaren plikten förlust av hål på första hålet eftersom misstaget påverkade uppfattningen om resultatet på hålet. Ställningen i matchen måste rättas till.

3.2d(1)/3 – Fel antal slag angivna av spelare efter att hål avslutats och misstaget upptäcks efter att resultatet av matchen är slutgiltigt

Om en spelare utan att veta om det anger fel antal slag som slagits 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 hade 3 slag, när han/hon i själva verket hade 4 slag. *Motspelaren* hade 4 slag på hålet. Spelarna spelar färdigt 18:e hålet med det slutgiltiga resultatet att spelaren som angav fel antal slag vinner matchen med 1 upp. Spelaren inser senare att han/hon angav fel antal slag till *motspelaren* på 17:e hålet. 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 matchresultat är slutgiltigt).

3.2d(1)/4 – Byta åsikt om att ta lättnad med plikt är inte att ange fel antal slag som slagits

Rätt antal slag som slagits avser *slag* som spelaren redan slagit och varje pliktstag som redan fåtts. Till exempel, spelarens boll ligger i ett *pliktområde* och *motspelaren* frågar om hur spelaren tänker 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 före motspelarens nästa slag

Uttrycket ”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 fram 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 det 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 medföra diskvalifikation

I Regel 3.2d(3) förväntas att spelarna känner till ställningen i matchen, men kräver inte att en spelare uppger ställningen i matchen till *motspelaren*.

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

3.2d(4)/1 – Innebörden av “komma överens” i Regel 3.2d(4)

En spelare i en match som vet eller tror att deras *motspelare* har brutit mot en regel som ger plikt kan välja att inte agera på brottet, men spelaren och *motspelaren* får inte komma överens om att bortse från ett brott eller en plikt som de vet gäller. För att det ska finnas en överenskommelse, behöver båda spelarna ha varit inblandade i beslutet att bortse från brottet eller plikten.

De följande exemplen visar när det inte finns en överenskommelse mellan en spelare och en *motspelare*:

- Under spel av ett hål, ser spelaren att *motspelaren* lyfter sin boll för att identifiera den utan att först *markera* dess läge. Spelaren upplyser *motspelaren* om att misstaget att inte *markera* är ett regelbrott men upplyser *motspelaren* om att spelaren inte kommer att agera på brottet. Det var spelarens eget beslut att inte agera på brottet och, följaktligen, har det inte funnits någon överenskommelse.
- Under spel av ett hål, meddelar *motspelaren* att han/hon rörde sand i sin baksving i en *bunker*. Spelaren bekräftar att detta innebär plikten förlust av hål, men upplyser att spelaren inte kommer att agera på brottet. Det var enbart spelarens beslut att inte agera på brottet och, följaktligen, har det inte funnits någon överenskommelse.

I sådana situationer, där en spelare fattar ett eget beslut att inte agera på ett regelbrott och meddelar *motspelaren* om detta beslut, får spelaren inte ändra beslutet efter att någon av spelarna slår sitt nästa slag på hålet, eller, om inga fler *slag* slås på det hålet, efter att någon spelare slår ett *slag* från nästa *tee*. De följande exemplen visar när det finns en överenskommelse mellan spelaren och *motspelaren*:

- Under spel av ett hål, ser spelaren att *motspelaren* lyfter sin boll för att identifiera den utan att först *markera* dess läge. Spelaren upplyser *motspelaren* om att misstaget att inte *markera* är ett regelbrott men, efter diskussion, kommer spelaren och *motspelaren* överens om att de inte vill lägga till plikter i situationer där det inte är någon klar fördel med regelbrottet. Eftersom båda spelarna var inblandade i att bestämma situationens lösning, och att de sedan kom överens om att inte lägga till plikten, så har det skett en överenskommelse om att bortse från regelbrottet, och båda spelarna diskvalificeras enligt Regel 1.3b.
- Under spel av ett hål, meddelar *motspelaren* att han/hon rörde sand i sin baksving i en *bunker*. Spelaren bekräftar att detta innebär plikten förlust av hål, men *motspelaren* föreslår spelaren att de överser med brottet eftersom ingen egentlig fördel vanns. Spelarna kommer överens om att inte tillämpa plikten. Eftersom spelaren påverkades av *motspelaren* i sitt beslut att inte agera på brottet har det skett en överenskommelse, och båda spelarna är diskvalificerade enligt Regel 1.3b. (Ny)

Regel 3.3 Klargöranden: Slagspel

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 spelet och rapportera till *Kom/TL* så att en annan *markör* kunde tilldelas.

3.3b/2 – Information som satts på fel plats på scorekort kan ändå 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 håll (se Klargörande 3.3b(3)/1).

Till exempel:

- Om spelaren och *markören* intyggar 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 scorererna är korrekta och båda *scorekort* är intygade, är *scorekort* godtagbara så länge som spelarna meddelar *Kom/TL* vilket *scorekort* som hör till vilken spelare. Eftersom misstaget är av administrativt slag, finns det ingen tidsgräns för att göra en sådan rättelse (se Regel 20.2d(2)).

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

Även om en spelare bör lämna in det *scorekort* som spelaren fick av *Kom/TL*, kräver inte Regel 3.3b att samma *scorekort* ska lämnas in om det skadats eller tappats bort.

Till exempel, om *markören* tappar bort ett pappers-*scorekort* som delats ut av *Kom/TL*, skulle det vara godtagbart att använda ett annat *scorekort* (t ex ett av klubbens *scorekort*) så länge som spelarens namn och hålscoren finns på det *scorekortet*, och att det intygats av spelaren och *markören*.

När elektroniska *scorekort* används och spelaren eller *markören* förlorar internetuppkopplingen eller om det blir något annat tekniskt problem, bör spelaren ta upp detta med *Kom/TL* så snart som möjligt och inte senare än omedelbart efter att *ronden* är avslutad.

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

Det är skillnad mellan att kräva att spelare ska föra in en score för en *rond* i en dator (t ex för att hantera handicap) och kräva att spelare ska föra in hålscoren genom att använda någon form av elektroniskt *scorekort* som godkänts av *Kom/TL* (t ex en *scorekortsapp* på mobiltelefonen).

Kom/TL kan kräva att spelarna använder ett annat *scorekort* än ett pappers-*scorekort* (t ex ett elektroniskt *scorekort*), men *Kom/TL* 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 (t ex att effektivt ta fram och förmedla tävlingsresultat), kan *Kom/TL* påföra en plikt enligt en Uppförandekod (Regel 1.2b) eller införa disciplinära åtgärder (t ex att neka tillträde till nästa tävling) för att underlätta att föra in scorer någon annanstans.

3.3b(2)/2 – 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 bör *Kom/TL* försöka kontakta *markören*. Men, om den inte kan göra detta, bör *Kom/TL* acceptera intygande av spelarens score från någon annan som såg *ronden*. Om någon sådan person inte finns tillgänglig, kan *Kom/TL* själv intyga spelarens score.

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

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

Enligt Regel 3.3b, måste varje score på scorekortet kunna härledas till rätt hål.

Till exempel, om en markör för in spelarens scorer på hål 1-9 i rutorna för hål 10-18 och omvänt på *scorekortet*, kommer *scorekortet* fortfarande att accepteras om misstaget korrigeras genom att hålnumren ändras, så att de följer rätt score för varje hål.

Men, om misstaget inte korrigeras, och detta leder till att en score på något hål är lägre än den som faktiskt gjordes på det hålet, är spelaren diskvalificerad enligt Regel 3.3b(3).

3.3b(4)/1 – Plikt för spelare som avsiktligt underlåter att uppmärksamma Kom/TL på ett administrativt misstag

Kom/TL är ansvarig för att summera spelarnas hålscore och, i en handicaptävling, för att fastställa hur många handicapslag som spelaren kommer att få för rondan och att beräkna spelarens nettoresultat.

Om *Kom/TL* gör ett fel när den utför någon av dessa skyldigheter, är detta ett administrativt misstag och det finns ingen tidsgräns för att rätta till ett sådant misstag (Regel 20.2d(2)). Men om en spelare lägger märke till ett sådant misstag, är spelaren skyldig att uppmärksamma *Kom/TL* på misstaget. Om det upptäcks att spelaren lade märke till ett sådant misstag och spelaren avsiktligt underlåter att uppmärksamma *Kom/TL* på detta, bör *Kom/TL* diskvalificera spelaren enligt Regel 1.2a (Allvarligt fall av dåligt uppförande). (Ny)

Regel 4.1 Klargöranden: Klubbor

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

Normal användning innefattar *slag*, övningsslag och övningssvingar liksom 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 ignoreras

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 använde klubban för att slå ett *slag* på en *provisorisk boll*, men den blev aldrig bollen i *spel*.

** Spelaren använde klubban för att slå ett *slag*, men slaget återkallades, spelades om eller räknades inte av annat skäl.

** 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 blytape som föll av vid ett *slag*. Med hänsyn till egenskaperna av blytape, får ny tape användas om den inte vill sitta kvar på klubban i samma läge.

** Skruva åt klubbor med justerbara mekanismer som lossnar under *ronden*, men inte att justera klubban till ett annat läge.

4.1b/1 – Hur plikt genom matchjustering ska tillämpas efter att någon spelare startat ett hål under match

Om någon spelare startat spelet av ett hål när ett brott mot Regel 4.1b upptäcks, läggs plikten 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 hålet, slår spelaren ut på andra hålet. Innan *motspelaren* slår ut blir *motspelaren* medveten om att han/hon 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.

4.1b(1)/1 – Klubbor 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 någon av dem ber att medföra klubbor.

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

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

Reglerna begränsar inte flera spelare (t ex *partners*) från att medföra sina klubbor i en och samma 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, övningsslag 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 medförts av eller för spelare

Regel 4.1b(4) begränsar en spelare från att bygga en klubba av delar som medförs av eller för spelaren eller någon annan spelare som spelar på *banan*. 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 (t ex från spelarens skåp), golfshopen, eller en tillverkarens bil, eller från någon liknande plats, inte vara ”medförda av någon åt spelaren under ronden” och är tillåtna att sättas samman av spelaren eller av någon annan.

Regel 4.2(1) Klargöranden: Bollar

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

I en tävling där *Kom/TL* 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 vara godkända fortsättningsvis.

Men märken och modeller som testats och funnits vara inte godkända enligt *utrustningsreglerna (Equipments Rules)* 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 (Equipment Rules)*:

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

I avsaknad av starka belägg för att en ”X-Out” eller ”Refurbished” boll inte är godkänd enligt *utrustningsreglerna (Equipments Rules)*, har spelaren rätt att använda den.

Men, om *Kom/TL* har antagit Listan över godkända golfbollar som en lokal regel, får sådana bollar inte användas även om identifieringsmarkeringarna 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 logga för en golfklubb eller golfbana, företag, skola eller annan logga.

Sådana bollar får användas även där *Kom/TL* 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 ignoreras

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, spelas om eller inte räknas av andra skäl..

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

Regel 4.3 Klargöranden: Användning av utrustning

4.3a/1 – Begränsningar i att använda greenbeskrivande material.

Regel 4.3 begränsar användningen av *utrustning* och apparater som skulle kunna hjälpa en spelare i sitt spel, med utgångspunkt från principen att golf är ett utmanande spel där framgång ska bero på spelarens omdöme, skicklighet och förmåga. Detta Klargörande av Regel 4.3 begränsar storleken och skalan på detaljerade *green*kartor och varje annat liknande elektroniskt eller digitalt material som en spelare får använda under en *rond* för att få hjälp med att läsa sin *spellinje* för alla slag som slås från *green*, så att spelarens förmåga att läsa en *green* förblir en väsentlig del av skickligheten att putta.

Greenkartor

Spelaren har rätt att använda en *green*karta eller annan *green*information, med undantag för att:

- Varje avbildning av en *green* måste begränsas i storlek till 3/8 inch per 5 yards (1:480) eller mindre ("skalgränsen").
- Varje bok eller annan publikation som innehåller en karta eller en bild av en *green* får inte vara större än 4 1/4 inches x 7 inches (108 mm x 178 mm) ("storleksgränsen"), men ett "hålplaceringsark" som visar 9 eller fler hål på ett enda pappersark får vara större, under förutsättning att varje bild av en enskild *green* uppfyller skalgränsen.
- Ingen förstoring av *green*information är tillåten annat än genom en spelares normala användning av ordinerade glasögon eller linser.
- Handtecknad eller skriven information om en *green* är bara tillåten om den finns i en bok eller på ett papper som uppfyller storleksgränsen och har skrivits av spelaren och/eller dennes *caddie*.

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 *green*karta uppfyller ovanstående gränser, bryter spelaren ändå mot Regel 4.3 om spelaren använder någon apparat på ett sätt som inte överensstämmer med dessa gränserns syfte, t ex genom att:

- förstora bilden av *greenen* bortom skalan eller storleksgränserna, eller
- skapa en rekommenderad *spellinje* grundad på läget (eller det uppskattade läget) för spelarens boll (se Regel 4.3a(1)). (Ny)

4.3a/2 – När användning av hjälpmedel för att rikta in bollen resulterar i regelbrott

Om en spelare använder ett hjälpmedel för att rikta in bollen (se definition i *Utrustningsregler (Equipment Rules)*) för att visa *spellinjen* och sedan placerar sin boll enligt anvisning från detta hjälpmedel, bryter spelaren mot Regel 4.3a.

Till exempel, en spelares boll blir liggande på *green* och spelaren markerar sin bolls läge med ett hjälpmedel för att rikta in bollen. När detta görs, placeras hjälpmedlet för att rikta in bollen för att visa *spellinjen*. Om spelaren sedan lyfter och återplaceras sin boll (vilket innefattar att rotera den) så att en markering på bollen anpassas till hjälpmedlet för att rikta in bollen, bryter spelaren mot Regel 4.3a (Ny).

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

Även om en spelare får använda sin klubba 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.

Regel 5.2 Klargöranden: Övning på banan före eller mellan ronder

5.2/1 – Innebörden av "bana" i Regel 5.2

I Regel 5.2 används ordet "bana" (när det inte används som en definition i kursiv stil) till att avse hålen som används för varje rond av tävlingen som ska spelas den dagen.

Exempel på när övning är tillåten före en *rond* innefattar när:

- En spelare som ska spela en tävling på en bana får spela på den andra banan tidigare samma dag, även om båda banorna ligger på samma område utan några gränser mellan de två.
- En spelare som ska spela en tävling på hålen 1-9 får spela på hålen 10-18 tidigare samma dag. (Ny)

5.2b/1 – Innebörden av att "avsluta spelet av sin sista rond 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* kvalificeringsrond för en *matchspelstävling*, övar en spelare på *banan*. Efter att slagspelet avslutats, delar spelaren den sista kvalificeringsplatsen för *matchspelstävlingen*. Delningen ska avgöras genom sarspel i slagspel hål-för-hål som är planerat att spelas omedelbart efter spel samma dag på samma *bana*.

Om spelarens övning var dennes första brott mot Regel 5.2b, får spelaren den *allmänna plikten* 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 – Övning kan tillåtas på banan före en rond i en tävling över flera dagar i följd

När en tävling över flera dagar ska äga rum på en *bana* och *Kom/TL* har schemalagt 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 schemalagd att spela sin *rond*.

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

5.2b/3 – Tillämpning av plikt för att öva på banan före en rond i slagspel

Regel 5.2b förklarar när det inte är tillåtet att öva på banan före en *rond* i slagspel. Plikten enligt Regel 5.2b är inte begränsad till att slå ett slag eftersom begreppet "öva på banan" även innefattar att pröva ytan på *green* genom att rulla en boll eller gnugga ytan.

Om en spelare gnuggar ytan på en enskild *green*, har spelaren bara brutit mot Regel 5.2 en gång oavsett hur många gånger spelaren rubbar ytan på samma *green*.

Regel 5.3 Klargöranden: Påbörja och avsluta en rond

5.3a/1 – Exceptionella omständigheter som berättigar till att upphäva plikt för missad starttid

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 exceptionellt, det beror på omständigheterna i varje enskilt fall och måste lämnas till *Kom/TL* att fatta beslut om.

En viktig faktor som inte finns med i exemplen nedan, är att hänsyn bör tas till en situation där många spelare är inblandade i sådan grad att *Kom/TL* bör bedöma situationen som exceptionell.

Exempel på omständigheter som bör anses som exceptionella innefattar:

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

** Det blir ett brandlarm på spelarens hotell och spelaren måste evakuera. När spelaren kan återvända till sitt rum för att klä sig eller för att hämta sin *utrustning*, är detta för sent för spelaren att hinna till sin starttid.

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

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

** Tätt 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 hål där spelaren ska starta sin *rond* enligt vad som bestämts av *Kom/TL*.

Till exempel, kan *Kom/TL* starta några grupper på 1:a *tee* och några grupper på 10:e *tee*. Vid en "kanonstart" kan *Kom/TL* tilldela varje grupp ett särskilt hål att starta på.

Kom/TL kan fastställa en norm för vad det innebär att spelaren är på startplatsen. Till exempel, *Kom/TL* kan ange att för att vara på startplatsen, måste spelaren vara innanför avspärrningsrepen på den *tee* på det hål 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 lämnar startplatsen av något skäl, beror den regel som ska tillämpas på 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 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 drabbats av exceptionella omständigheter (Undantag 3), får båda plikten förlust av hål 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 plikten förlust av hål 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 hållets *tee*.

Regel 5.5 Klargöranden: Övning under ronden eller medan spelet är avbrutet

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

Ett ”övningsslag” enligt Regel 5.5a täcker inte bara att slå en godkänd boll med en klubba, utan också att slå vilken annan typ av boll som helst som har liknande storlek som en golfboll, t ex en plastboll för övning.

Att slå på en *peg* eller något naturföremål med en klubba (t ex en sten eller en grankotte) är inte ett övningsslag.

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

I *slagspel*, när spelet återupptas av *Kom/TL* 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 övningsslag mellan två hål).

Till exempel, om *Kom/TL* avbryter spel för dagen och spelet ska återupptas 8:00 fm följande dag, har en spelare vars grupp ska vara den tredje gruppen att spela från en viss *tee* inte 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 deras grupp inte har möjlighet att slå sina nästa *slag* direkt. Den enda övning som är tillåten är chipping och puttning på eller nära *green* på det senaste avslutade hålet, varje övningsgreen eller *tee* på nästa hål.

Regel 5.6a Klargöranden: Orimlig fördröjning; Raskt speltempo

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 åtgärder 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 avgöra vilka åtgärder som är rimliga eller orimliga beror på alla omständigheter, inklusive om spelaren väntar på andra spelare i gruppen eller gruppen före.

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

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

** Ta tid för att rådgöra med andra som spelar i gruppen för att bestämma om hålet ska spelas färdigt när det är ett normalt spelavbrott av *Kom/TL* (Regel 5.7b(2)).

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

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

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

** Stanna vid klubbhuset eller en kiosk för att få mat eller dryck under mer än några minuter om inte *Kom/TL* 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 (t ex av värmeutmattning, ett getingsting eller att träffas av en golfboll), bör *Kom/TL* i normala fall tillåta att spelaren får upp till 15 minuter för att återhämta sig innan spelarens oförmåga att fortsätta spela skulle vara orimlig fördröjning av spel. *Kom/TL* bör också normalt tillämpa samma tidsgräns för den sammanlagda tiden som en spelare använder när denne får upprepade behandlingar under en *rond* för att lindra en skada.

Regel 5.7a Klargöranden: Avbryta spelet; Återuppta spelet

5.7a/1 – När en spelare har avbrutit spelet

Avbryta spelet enligt innebörden av Regel 5.7a kan antingen vara en avsiktlig åtgärd av spelaren eller 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 *Kom/TL* 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 stannar i klubbhuset efter nio hål under en längre tid för att se på TV eller för att äta lunch när *Kom/TL* inte har tillåtit detta.

** Spelaren tar skydd mot regn under en påtagligt lång tid.

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

Om en spelare efter att spelet avbrutits fortsätter enligt någon regel, t ex att *droppa* en boll, fastställa *närmaste punkten för fullständig lätnad* eller fortsätta att leta, blir det ingen plikt.

Men om *Kom/TL* har signalerat ett omedelbart avbrott, rekommenderas det, med hänsyn till avsikten med Regel 5.7b(1), att alla spelare omedelbart tar skydd utan att utföra några andra åtgärder..

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

Om *Kom/TL* beordrar ett omedelbart spelavbrott enligt Regel 5.7b(1), måste alla spelare genast stoppa spel. Avsikten med detta spelavbrott är att så snart som möjligt få *banan* utrymd när det föreligger en potentiellt farlig situation, t ex 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 *Kom/TL* att bestämma att det inte är ett brott mot regeln.

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

Exempel på när *Kom/TL* troligen kommer att bestämma att fortsatt spel är berättigat efter spelavbrott innefattar när en spelare:

**Är på en avsides liggande del av *banan* och inte hör signalen för spelavbrott, eller misstar signalen för något annat, t ex en biltuta.

**Redan har tagit en *stans* med en klubba bakom bollen eller börjat baksvingen för ett *slag* och genomför *slaget* utan att tveka.

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

5.7c/1 – Spelare måste återuppta spelet när *Kom/TL* bedömer att det inte är någon risk för åska
Spelarnas säkerhet är av största vikt och *Kom/TL* får 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 har skäl att tro att det är fara för blixtnedslag. I denna situation, om spelarens tro är rimlig, är spelaren den som slutgiltigt avgör.

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

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

Vid *återplacering* av en boll vid återupptagande av spelet, gäller inte Regel 14.2d (Var bollen ska återplaceras om det ursprungliga läget har förändrats) och spelaren behöver inte 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 utan att bollen är 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* (t ex vind eller vatten), får spelaren inte *förbättra* dessa försämrade förhållanden (Regel 8.1d).

Regel 6.1 Klargöranden: Påbörja spel av hål Starta spelet av ett hål

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, när spelet av ett hål startar slår en spelare en boll *out of bounds* från utanför *tee* (t ex från fel uppsättning av 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* får bollen inte peggas utan måste *droppas* (se Regel 14.6b – Föregående slag från spelfältet, ett pliktområde eller en bunker).

Regel 6.2 Klargöranden: Spela en boll från tee

6.2b(4)/1 – Teemarkering rubbas utan förbättring

Om en spelare orsakar att en teemarkering rubbas (t ex genom att snubbla över den, slå på den i vredesmod eller lyfta den utan något uppenbart skäl), utan att detta förbättrar *förhållanden som påverkar slaget*, blir det ingen plikt även om spelaren inte återplacerar den innan spelaren spelar från *tee*.

Men eftersom att rubba teemarkeringar kan ha en påtaglig inverkan på tävlingen bör de inte rubbas, och om de rubbas ska de sättas tillbaka.

Emellertid, om en spelare rubbar en teemarkering för att spelaren tycker att den bör vara i något annat läge, eller avsiktligt förstör teemarkeringen, kan *Kom/TL* välja att diskvalificera spelaren för ett allvarligt fall av dåligt uppförande i strid med spelets anda (Regel 1.2a).

Regel 6.3 Klargöranden: En boll som används vid spelet av ett hål

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

Om två spelare efter att ha *hålut* 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 *hålut* med spelare B:s boll och spelare B *hålut* med spelare A:s boll. Båda spelarna är säkra på att de *hålade ut* med den boll som de spelade från *tee*.

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

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 spelarens score, räknas inte några pliktslag som spelaren får vid spel av den boll som inte räknas, såvida inte spelaren 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 bollen eller orsaka att den *rubbas* (Regel 9-4).

** Spelarens *caddie* står ”i det otillåtna området” när spelaren tar en *stans* (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 övnings*slag* under spelet av ett hål (Regel 5.5a).
** Spela på *fel boll* (Regel 6.3c(1)).
** Be om eller ge *råd* (Regel 10.2a).

Regel 6.4 Klargöranden: Spelordning vid spelet av ett hål

6.4b(1)/1 Innebörden av ”i samma ordning” i Regel 6.4b(1) när spelare spelade i fel ordning på föregående tee

Uttrycket ”i samma ordning” i Regel 6.4b(1) syftar på den ordning i vilken spelarna i gruppen skulle ha spelat från föregående *tee*, även om de spelade i en annan ordning.

Till exempel, spelare A har *honnören* på hål 6, men spelare B spelar först från *tee* för att vinna tid. Om spelarna har samma score på hål 6, stannar *honnören* på hål 7 kvar hos spelare A, eftersom det är samma ordning i vilken spelarna skulle ha spelat från föregående *tee* om de inte valt att spela ”ready golf”. (Ny)

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

Om en spelare som har *honnören* beslutar sig för att spela en *provisorisk boll* efter att spelarens *motspelare* har spelat en *provisorisk boll*, kan 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 boll kan vara *out of bounds*, beslutar spelare B sig för att spela en *provisorisk boll* och gör så. Efter att spelare B spelat den *provisoriska bollen*, beslutar sig spelare A för att också spela en *provisorisk boll*.

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

Regel 6.5 Klargöranden: Avsluta spelet av ett hål

6.5/1 – När en spelare eller en sida har avslutat ett hål

Det finns flera regler (t ex Reglerna 4.1b, 4.3, 5.5b och 20.1b(2)) där det är viktigt att förstå när ett hål har avslutats.

Exempel på när en spelare har avslutat ett hål och därför är mellan spelet av två hål:

Matchspel:

Singel: När spelaren har *hålåt ut*, spelarens nästa *slag* har skänkts eller resultatet av hålet har fastställts.

Foursome: När sidan har *hålåt ut*, sidans nästa *slag* har skänkts eller resultatet av hålet har fastställts.

Fyrboll: När båda *partners* har *hålåt ut*, båda deras nästa *slag* har skänkts eller resultatet av hålet har fastställts.

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 (t ex slaggolf): När spelaren har *hålåt ut*, eller har plockat upp bollen efter att ha scorat 0 poäng, förlorat hålet eller nått den maximala scoren.

Regel 7.1 Klargöranden: Hur man letar efter en boll på ett ärligt sätt

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

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

- ** Vidta en åtgärd för att platta till områden med gräs utöver vad som rimligen är nödvändigt för att gå igenom eller leta efter bollen i området där bollen förmodas ligga.
- ** Avsiktligt ta bort något växande från marken; eller
- ** Bryta en trädgren för att lättare komma åt bollen när den kunde ha nåtts utan att göra så.

Regel 7.2 Klargöranden: 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 i något annat läge där spelaren inte kan få tag i bollen, får spelaren 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 spelaren inte kan få tag i bollen, t ex genom 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 stannade på den specifika platsen efter spelarens *slag*.

Regel 7.4 Klargöranden: En boll 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 alla 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 (t ex 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 varje växande föremål, t ex om den låg mot eller under gräs och hur djupt ned i gräset den låg.

När bollen *återplaceras*, behöver inte spelaren återplacera *lösa naturföremål* (t ex 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 är täckt av löv i ett *pliktområde*, och spelaren sparkar till bollen och rubbar 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 säkert skulle ha legat under löven.

7.4/2 – Innebörden av ”försök att hitta”

I Regel 7.4 och Undantag 2 i Regel 9.4 (Oavsiktligt rubba bollen i ett försök att hitta eller identifiera bollen), blir det ingen plikt om en boll oavsiktligt *rubbas* under spelarens ”försök att hitta” den.

”Försök att hitta” innefattar åtgärder som rimligen kan anses vara en del av letandet efter bollen, innefattande åtgärderna som tillåts enligt Regel 7.1 (Hur man letar efter en boll på ärligt sätt). Det innefattar inte åtgärder innan ett letande börjar, t ex att gå fram till området där bollen förväntas vara.

Till exempel, en spelare boll slås mot ett område med träd. Spelaren är inte medveten om att bollen träffade ett träd och studsade bakåt mot *tee*.

När spelaren fortfarande är en bit ifrån området där spelaren tror att bollen troligen är och innan letandet påbörjas, sparkar spelaren oavsiktligt till sin boll. Eftersom detta inte var under försök att hitta bollen, får spelaren ett slags plikt enligt Regel 9.4b för att oavsiktligt *rubba* sin boll och måste *återplacera* bollen.

7.4/3 Boll rubbad när letande tillfälligt avbrutits

I Klargörande 7.4/2, får en spelare plikt om bollen *rubbas* när spelaren inte försöker hitta den.

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

Till exempel:

- Spelaren avbryter letandet efter sin boll för att komma ur vägen för en annan grupp som ska gå igenom. När spelaren går ur vägen, *rubbar* spelaren oavsiktligt sin boll.
- *Kom/TL* avbryter spelet och spelaren börjar lämna området och stiger oavsiktligt på och *rubbar* sin boll.

Regel 8.1 Klargöranden: Spelares åtgärder som förbättrar förhållanden som påverkar slaget

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 spelaren slår ett *slag* som skulle kunna påverkas av nedslagsmärket eller torvhålet (t ex en putt eller en låg chip).

** 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 är avsett att spelas över det utjämnade området (se Regel 12.2b(2) – När man vidrör sand i en *bunker* 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:

** Innan spelaren slår ett 130 meters inspel från *spelfältet*, lagar spelaren 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 en långsträckt *fairwaybunker* med låga kanter, och spelaren jämnar till fotsteg flera meter framför bollen i sin *spellinje* innan spelaren slår ett långt slag över det utjämnade området (se Regel 12.2b(2) – När man vidrör sand 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 slaget slås på annat sätt

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 inför starten av ett hål 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 åtgärd bryter mot Regel 8.1a, vilken förbjuder en spelare att *förbättra förhållanden som påverkar slaget* genom att flytta *oflyttbara tillverkade föremål*. Spelaren får den *allmänna plikten* om inte spelaren återställer *förhållandena* genom att föra tillbaka staketet till sitt ursprungliga läge före 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 – Inte tillåtet att bygga stans genom att placera ett föremål, t ex en handduk

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 förbereder 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 spelaren 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, ta bort störande element 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 som det inte har skett några andra *förbättringar* av *förhållanden som påverkar slaget*.

8.1a/6 – Förändra 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 spelaren förändrar marken där *stansen* ska tas om förändringen av marken *förbättrar* området för den avsedda *stansen*.

Exempel på att förändra marken som troligen kommer att *förbättra förhållandena som påverkar slaget* innefattar:

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

** Överdrivit grävande med fötterna i mjuk mark för att få en stadigare grund för *stansen*.

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

Begränsningarna i att förändra marken (Regel 8.1a(3)) innefattar inte att ta bort *lösa naturföremål* eller *flyttbara tillverkade föremål* från området för den avsedda *stansen*, t ex att ta bort stora mängder tallbarr eller löv från där en spelare 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 Klargörande 12.2b/2 om spelaren sonderar sand i en *bunker* för att testa sandens konsistens.

8.1a/8 – Ändra markytan i ett lätttnadsområde 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 förändra markytan på ett sådant sätt att det *förbättrar förhållanden som påverkar slaget*.

Men detta förbud gäller bara efter att spelaren blir medveten om att det krävs eller tillåts att spelaren *droppar* en boll i det *lättnadsområdet*.

Till exempel, om en spelare spelar en boll och återplacerar torvan, men först 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 även 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 den 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/1 – Spelare tillåten att gräva ner sig 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 ner i en *bunker* utan någon klubba, gräva ner sig med fötterna för att ta en *stans* och simulera att spela bollen, lämna *bunkern* för att hämta en klubba och sedan gräva ner sig med fötterna igen och slå *slaget*.

8.1b/2 – Exempel på att ”ta en stans på ett ärligt sätt”

Även om en spelare har rätt att 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 sätt som minst påverkar.

Exempel på åtgärder som anses vara att ta en *stans* på ett ärligt sätt och är tillåtna enligt Regel 8.1b, även om åtgärden ger en *förbättring* innefattar:

- Backa in i en gren eller ett *föremål för banans gräns* när detta är det enda sättet att ta en *stans* för det valda *slaget*, även om detta rubbar grenen eller *föremålet för banans gräns* ur vägen eller får det att böjas eller brytas.
- Böja en gren med händerna för att komma ner under ett träd för att spela en boll när detta är det enda sättet att komma under trädet för att ta en *stans*.

Se Klargörande 8.1b/3 för när en spelare får en plikt för att göra mer än nödvändigt för att ta en *stans*.

8.1b/3 – 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/4 – Förbättra förhållanden på tee är begränsat 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 att tillåta en spelare att endast ändra fysiska förhållanden på marken inom *tee* (inklusive att ta bort alla naturföremål som växer från detta område) 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*, t ex att bryta trädgrenar som finns antingen utanför *tee* eller har sina rötter utanför *tee* men hänger över *tee* och skulle kunna inverka på området för den avsedda svingen.

8.1b/5 – 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 tillstånd 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 *green*. Eftersom det inte går att spela mot *hållet*, spelar spelaren bakåt mot *tee* och bollen stannar utanför *bunkern*.

I det här fallet får spelaren jämna till området som spelaren förändrade 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 var ojämnheter som redan fanns där när spelaren anlände för att spela från *bunkern*.

8.1b/6 – När en skada som är delvis på och delvis utanför green får lagas

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

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

Detsamma gäller för andra enskilda skadeområden, t ex spår av *djur*, märken efter hovar eller fördjupningar orsakade av en klubba.

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

Till exempel, ett helt skoavtryck som börjar på *green* och sträcker sig utanför den får lagas. Men om ett skoavtryck är på *green* och ett annat skoavtryck är utanför *green*, får endast skoavtrycket på *green* lagas eftersom det är två skilda skadeområden.

8.1d(1)/1 – Exempel på när en spelare får återställa förhållanden som förändrats 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 runt spelarens boll.

** En spelares boll i en *bunker* ligger nära en annan spelares boll i *bunkern*, och den andre spelarens *stans* eller sving vid slaget försämrar 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

Generellt 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 försämrade *förhållandena 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 nedförsputt och tar bort *lösa naturföremål* mellan sin boll och *hållet* men lämnar avsiktligt några bakom *hållet*. En annan spelare tar bort de *lösa naturföremålen* bakom *hållet* som skulle kunna fungera som en "backstop" 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 en spelare att återställa de *förhållanden som påverkar slaget* som förändrades 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 spelarens *stans* eller swing, utan att orsaka att bollen *rubbas*.

** En vägvisare eller något annat *tillverkat föremål* välter eller blåser till ett läge som förändrar 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* försämras av spelaren själv.

Detta innefattar även när *förhållandena* försämras av spelarens *caddie* eller *partner* eller någon annan person som vidtar en åtgärd som godkänts av spelaren (med undantag för att en spelare alltid får återskapa de *förhållanden som påverkar slaget* som försämrats av en *domare*).

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 som används för åskådarkontroll, och när repet tas bort frigörs en gren som hållits tillbaka av repet och försämrar området för spelarens avsedda swing.

8.1d(2)/3 – Om en spelare går ner 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 försämma 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 ner i *bunkern*. Om spelaren skapar fotsteg när spelaren går ner i *bunkern* får att hämta bollen för att *droppa* den igen, har spelaren inte rätt att återställa *bunkern* till sitt föregående tidigare *förhållande* enligt Regel 8 eftersom spelaren var ansvarig för att ha försämrat dess *förhållande*.

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

Regel 8.2b Klargöranden: Spelares avsiktliga åtgärder för att förbättra andra fysiska förhållanden som påverkar spelarens egen boll i vila eller slag som ska slås

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 förändra 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 *green*, och även om spelarens *spellinje* är rakt mot *hållet* så är spelaren oroad för att spelarens boll skulle kunna hamna 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 gå ner i *bunkern*.

** En spelares boll ligger på toppen av en brant kulle, och eftersom spelaren är oroad för 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.

Regel 8.3. Klargöranden: Spelares avsiktliga åtgärder att förändra fysiska förhållanden i syfte att påverka en annan spelares boll i vila eller slag som ska slås

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

Om en spelare ber om, godkänner 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, godkänner eller tillåter förbättringen får också den *allmänna plikten*, antingen enligt Regel 8.1 (Spelares åtgärder som förbättrar förhållanden som påverkar slaget) eller 8.2 (Spelares avsiktliga åtgärder för att förändra andra fysiska förhållanden i syfte att påverka spelarens egen boll i vila eller slag som ska slås), beroende på vilken 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 9.2a Klargöranden: Avgöra om en boll har rubbats och vad som orsakade att den rubbades

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 *rubbad*, 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 *green*. När spelaren går därifrån, rullar bollen en kort bit och blir liggande. Spelaren ser inte detta men en annan spelare ser att bollen *rubbats* 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 slår sina inspel mot *green*, men på grund av *greenens* konturer kunde de inte se var bollarna stannade. Spelarna visste 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 någon plikt för att spela från där hans/hennes boll blev liggande 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

Som framgår av Klargörande 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*, behandlas spelaren som om spelaren visste om att bollen *rubbats* och att spelaren var upphovet till *rubbningen*. Detta gäller även när spelaren inte är medveten om att spelarens åtgärder fick bollen att *rubbas*, eftersom spelarens brist på kännedom om sitt eget brott inte undantar spelaren från plikt.

Exempel på detta innefattar:

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

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

I båda dessa situationerna, även om spelaren inte var medveten om att bollen *rubbades*, om det därefter blir känt att bollen *rubbades* och spelaren har slagit ett *slag* utan att först *återplacera* bollen, får spelaren den *allmänna plikten* för spel från *fel plats* enligt Regel 14.7a (Plats varifrån bollen måste spelas).

Se Klargörande till definition av "Känt eller så gott som säkert" för vägledning.

9.2b/1 – Avgöra om spelarens åtgärder fick bollen att rubbas när utrustning är inblandad

Regel 9.4 gäller när det är *känt eller så gott som säkert* att spelarens åtgärder orsakade att spelarens boll *rubbades*. Detta innefattar när en spelares åtgärder orsakar att ett föremål *rubbar* bollen. Men Regel 9.4 gäller inte alltid när spelarens boll har *rubbats* och spelarens *utrustning* är inblandad.

Exempel på när Regel 9.4 gäller, eftersom *det är känt eller så gott som säkert* att spelarens åtgärder var orsaken till att bollen *rubbades*, innefattar när spelaren:

- Sätter ner sin bag på en sluttning och bagen omedelbart faller ner på bollen och *rubbar* den.
- Tappar en klubba vilket får bollen att *rubbas*.

Exempel på när Regel 9.6 gäller, eftersom det inte är *känt eller så gott som säkert* att spelarens åtgärder var orsaken till att bollen *rubbades*, innefattar när spelaren:

- Sätter ner sin bag och det går en stund innan bagen faller ner på bollen och *rubbar* den.
- Lämnar en handduk ovanpå sin bag varpå handduken blåser ner på marken och får bollen att *rubbas*

Dessa principer skulle också gälla för att avgöra om en *motspeleares* åtgärder orsakade att en spelares boll *rubbades* (Regel 9.5). (Ny)

Klargöranden relaterade till Regel 9.3:

- Se Klargörande 13.1d(2)/1 - Boll måste återplaceras om den rubbas efter att en boll placerats för att ta lättnad

Regel 9.4 Klargöranden: Bollen lyft eller rubbad av spelare

9.4a/1 – Förfarande 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 Undantagen i Regel 9.4b och det blir ingen plikt. Till exempel:

- Under letande efter sin boll ser en spelare en boll som ligger 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 vidtar 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 lättnadsregel (t ex Regel 19 – Ospelbar boll).

I två situationer är spelarens enda alternativ att ta lättnad enligt en lättnadsregel:

- » 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 lättnad för ospelbar boll enligt Regel 19. Spelaren skakar trädet; bollen faller ner och identifieras av spelaren inom tre minuter från att letandet började.

Spelaren får nu ta lättnad enligt Regel 19 (Ospelbar boll) och bara lägga till ett slags plikt enligt den regeln 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 lättnad 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 9.4 för att ha orsakat att bollen *rubbades*. Spelaren måste *återplacera* bollen eller direkt ta lättnad enligt en lättadsregel. Om spelaren tar lättnad enligt Regel 19, får spelaren totalt två slags plikt, ett enligt Regel 9.4 och ett enligt Regel 19.

9.4b/1 – Boll avsiktligt vidrörd men inte rubbad resulterar i plikt för spelaren

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 läge, roterar bollen på *green* för att rikta in varumärket mot *hållet*, även om bollen blir kvar i samma läge. Om spelaren hade *markerat* bollens läge innan den vidrördes eller roterades, skulle det inte ha blivit någon plikt.
- utan att först *markera* bollens läge, 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 bort något från bollen.

9.4b/2 - Innebörden av ”under” i Regel 9.4b Undantag 4

Undantag 4 använder ”under” för att styra den tidsperiod under vilken Undantaget ska gälla för en spelare som *rubbar* sin boll *i spel* som ett resultat av ”rimliga åtgärder”. För innebörden av ”rimliga åtgärder”, se Klargörande 9.4b/3.

Användandet av ordet ”under” anger att varje rimlig åtgärd för att tillämpa en regel har en början och ett slut, och om bollens rörelse inträffar under 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 hans/hennes boll *i spel*. Under proceduren för identifiering närmar sig spelaren bollen för att *markera* och lyfta den men halkar oavsiktligt och rubbar *bollen*.

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

- 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, rubbades bollen när spelaren tog lättnad.

9.4b/3 – Innebörden av ”rimliga åtgärder” i Regel 9.4b Undantag 4

I många situationer, kräver reglerna att en spelare utför åtgärder nära eller invid bollen (t ex 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, även om bollen skulle kunna *rubbas* som ett resultat av dessa åtgärder, där Undantag 4 också gäller eftersom dessa åtgärder är ”rimliga”.

Dessa innefattar när:

- 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 pinnarna tas bort orsakar det 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 stänker 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* och träffar bollen som *rubbas*.

9.4b/4 – Spelare lyfter boll enligt Regel 16.1b som tillåter lättnad utan plikt men beslutar sig sedan 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 den regeln trots att lättnad går att få, gäller inte längre spelarens rätt att lyfta bollen enligt Regel 16.1b.

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 ett slags plikt (Regel 9.4b), och sedan ta lättnad enligt Regel 19.2 (Lättnad för ospelbar boll) och få ytterligare ett slags plikt 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 få ett slags plikt enligt Regel 19.2 och ytterligare ett slags plikt 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, för lättnad enligt något av alternativen i Regel 19.2, och då bara få ett slags plikt, eller
- direkt ta lättnad med *slag och distans* utan att droppa bollen enligt Regel 16.1b₂ med ett slags plikt 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.

Klargöranden relaterade till Regel 9.4b:

Se Klargörande 7.4/2 – Innebörden av “försöker att hitta”

Se Klargörande 7.4/3 – Boll rubbas när letande tillfälligt avbrutits

Regel 9.5b Klargöranden: Boll lyft eller rubbad av motspelare i matchspel

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 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 i själva verket inte var hans/hennes 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 *rubrats* under letande och Undantag 3 i Regel 9.5b gäller. Spelaren eller *motspelaren* måste återplacera bollen utan plikt till någon.

Regel 9.6 Klargöranden: Boll 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 (något *utomstående*) ha *rubbat* bollen. Spelaren kan antingen:

- direkt ta lätnad enligt Regel 15.2a genom att uppskatta punkten direkt under där bollen stannat i plastpåsen innan bollen *rubbad*es, eller
- *återplacera* bollen som *rubbad*es av påsen genom att tillämpa Regel 9.6 (genom att *återplacera* bollen och påsen) och sedan bestämma sig för att spela bollen som den ligger eller ta lätnad enligt Regel 15.2a (Lätnad från flyttbart tillverkat föremål).

9.6/2 – Var en boll ska återplaceras när den rubbades från en okänd plats

Om en boll har *rubbat*s 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 *rubbad*es.

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

Eftersom det är omöjligt att veta var bollen skulle *återplaceras*, måste spelaren använda sin rimliga bedömning. Om det är lika troligt att bollen stannade på *green*, på *spelfältet*, i *bunkern* eller i *pliktområdet*, skulle en rimlig bedömning vara att bedöma 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 *rubbat*s av något *utomstående*, måste spelaren spela bollen som den ligger. Om information om att bollen i själva verket *rubbad*es av något *utomstående* inte blir känd för spelaren förrän efter att bollen har spelats, spelade inte spelaren från *fel plats* eftersom denna information inte fanns när spelaren slog *slaget*.

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

Om en spelare upptäcker, efter att ha spelat sin boll, att den har *rubbat*s 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 tidpunkten då bollen spelades, får spelaren inte en 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 *rubbat*s in på banan av något *utomstående* görs innan *motspelaren* slår sitt nästa *slag* eller utför någon liknande åtgärd (t ex att skänka hålet).

Om 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 *rubbs* in på *banan* av något *utomstående* görs innan spelaren slår ett *slag* för att börja ett annat hål eller, för *rondens* sista hål, innan spelaren lämnar in sitt *scorekort*.

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

Regel 10.1 Klargöranden: Slå ett slag

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

Dessa termer har överlappande betydelse men kan definieras med dessa tre exempel 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 liknande den som används för göra en stöt i biljard eller i shuffleboard. Att *flytta* bollen på detta sätt är en stöt.
- En spelare rör klubban längs markytan och drar den mot sig. Att *flytta* bollen på detta sätt är en fösning.
- En spelare för in en klubba 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 – 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/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 måste två saker ske: (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 håller spelaren en underarm mot sin kropp för att skapa en fast punkt, medan den nedre handen hålls nere på 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 det inte skapar en förankringspunkt.

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

Kläder som hålls mot kroppen med en klubba eller en hand som greppar klubban behandlas som om det är en del av spelarens kropp med avseende på att tillämpa Regel 10.1b. Innebörden av en fritt svepande swing 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 ett klädesplagg som bärs på någon del av kroppen (t ex att hålla i en skjortärm med en hand) medan ett *slag* slås, 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 regelbrott

Att vidröra ett klädesplagg 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 regnställ,
- 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.

Regel 10.2a Klargöranden: Råd och annan hjälp

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 hindra 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 även för en spelare som får *råd* av en lagkapten som inte har namngivits som rådgivare.

10.2b/1 – Användning av självstående putter för hjälp med inriktning är inte tillåten

(Anmärkning: En senareläggning av införandet gäller till den 1 januari 2025 för vissa användningar av självstående putter. För mer information, se Klargörande 10.2b(3)/2.) (Tillagt december 2022)

Under förutsättning av att en självstående putter uppfyller *Utrustningsreglerna*, får den användas för att slå ett *slag* (Regel 4.1a(1)). Men spelaren (eller spelarens *caddie*) har inte rätt att sätta ner en sådan putter för att få hjälp på något sätt som skulle bryta mot Regel 10.2b.

Till exempel får spelaren inte sätta ner puttern i ett stående läge precis bakom eller alldeles intill den punkt där bollen ligger på *green* för att visa *spellinjen* eller för att hjälpa spelaren att ta sin *stans* för slaget i strid med Regel 10.2b(3). (Ny)

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

(Anmärkning: En senareläggning av införandet gäller till den 1 januari 2025 för vissa användningar av självstående putter. För mer information, se Klargörande 10.2b(3)/2.) (Tillagt december 2022)

Regel 10.2b(3) tillåter inte en spelare att lägga ned ett föremål (t ex 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, t ex när en spelare står bakom bollen och placerar klubbhuvudet vinkelrätt mot *spellinjen* och sedan, fortfarande hållande i klubban, går runt från bakom bollen för att ta sin *stans*.

10.2b(3)/2 – Senareläggning av införandet av vissa användningar av självstående putter

Två års senareläggning avseende vissa användningar av självstående putter enligt Regel 10.2b(3) gäller enligt följande:

- Fram till den 1 januari 2025 får en spelare använda en självstående putter genom att placera den precis bakom eller alldeles intill den punkt som bollen ligger på för att få hjälp med att sikta, ta sin *stans* eller placera fötterna.
- Från och med den 1 januari 2025 gäller Regel 10.2(3) för självstående putter, och de beskrivna handlingarna i ovanstående paragraf kommer inte längre att tillåtas. Men en spelare kommer fortfarande att få använda en självstående putter som överensstämmer med reglerna för att slå ett slag eller vidta andra åtgärder som är tillåtna enligt reglerna.

(Tillagt December 2022)

10.2b(4)/1 – Caddie i otillåtna området ger hjälp innan spelaren börjar ta stans

Regel 10.2b(4)/1 hindrar en *caddie* från att avsiktligt stå i det otillåtna området för att hjälpa spelaren att sikta. Detta säkerställer att siktandet mot det avsedda målet är en utmaning som spelaren ensam måste klara av.

I en situation där en spelare ännu inte har börjat ta sin *stans* för *slaget* men:

- spelarens fötter eller kropp är nära ett läge där hjälp med att sikta skulle kunna ges, och
- caddien avsiktligt står i det otillåtna området och ger hjälp med siktandet,

anses spelaren ha börjat ta en *stans* för *slaget* (även om spelarens fötter inte är i det läget). (Ny)

10.2b(5)/1 – Spelare kan be en annan person som inte avsiktligt placerats 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 (t ex 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.

Regel 10.3a Klargöranden: Caddies

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

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

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

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

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 (“bollen”).

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

11.1b/1 – Spela från där bollen stannade när slag måste spelas om är inte att spela från fel plats

När det krävs av en spelare att spela om ett *slag* enligt en regel och spelaren gör det (t ex enligt Regel 11.2c(2) – Plats som en avsiktligt påverkad eller stoppad boll måste spelas ifrån för slag som slagits från green), tas det ursprungliga slaget inte med i spelarens score som om det aldrig ägt rum. Men om spelaren inte *återplacerar* bollen och slår om *slaget*, utan i stället spelar från där bollen stannade, räknas *slaget* och spelaren får den *allmänna plikten*, men spelaren har inte spelat från *fel plats*.

Till exempel, en spelare slår ett *slag* från *green* som av misstag träffar en hålkopp som följde med ur *hållet* när *flaggstången* togs bort (Regel 11.1b(2)).

- Om spelaren slår om *slaget* genom att spela den ursprungliga eller en annan boll från punkten där det *slaget* slogs enligt Regel 11.1b(2), räknas inte *slaget* som träffade hålkoppen.
- Men om spelaren inte spelar slår om *slaget* och i stället spelar bollen från där den stannade, räknas *slaget* som resulterade i att bollen träffade hålkoppen och spelaren får den *allmänna plikten*.

11.1b/2 – Vad som ska göras när en boll rör sig efter att 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 på lämpligt sätt. Men det blir ingen plikt enligt Regel 9 om bollen *rubbas* efter att ha stannat mot en person eller *utrustning* (se Undantag 5 till Regel 9.4b och Undantag 3 till Regel 9.5b).

Exempel på när det inte blir någon plikt innefattar när:

- Spelarens boll stannar mot *motspelarens* fot efter att av misstag ha stoppats av *motspelaren*, och bollen *rubbas* som ett resultat av att *motspelaren* rör sig. Spelaren måste *återplacera* bollen enligt Regel 9.5a, men varken spelaren eller *motspelaren* får någon plikt.
- Spelarens boll i rörelse stoppas av misstag av spelarens klubba efter att ha rullat tillbaka ner för en backe, och bollen *rubbas* som ett resultat av att spelaren tar bort klubban. Spelaren måste *återplacera* bollen enligt Regel 9.4a men får ingen plikt.

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

11.1b/3 – Vad som ska göras när boll spelad från någonstans utom från green påverkas eller plockats upp av ett djur

Om en boll som spelas från någonstans utom från *green* är i rörelse och stoppas eller påverkas av ett *djur*, blir det ingen plikt och bollen måste spelas som den ligger (se Regel 11.1).

Men om ett *djur* plockar upp en boll i rörelse, har bollen stannat på djuret och lättad utan plikt måste tas genom att använda den punkt där djuret plockade upp bollen som referenspunkten (se Regel 11.1b(1)).

Till exempel, en boll spelad från fairway plockas upp av en hund medan den fortfarande är i rörelse. Bollen har stannat på *djuret* vid punkten där hunden plockade upp bollen.

- Om bollen plockades upp på fairway, måste en boll *droppas* på *spelfältet* inom en *klubblängd* och inte närmare hålet än punkten där bollen plockades upp av hunden.
- Om bollen plockades upp på *green*, måste en boll placeras på *green* på den uppskattade punkt där bollen plockades upp. (Ny)

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

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 en situation där en spelare från början inte placerade någon del av *utrustningen*, något annat föremål eller någon person med avsikt att påverka bollen i rörelse, men sedan inser att den/det skulle kunna påverka eller stoppa bollen och lämnar den/det avsiktligt kvar.

Exempel på där spelaren får plikt:

- Efter att ha krattat en *bunker*, placerar en spelare krattan mellan *green* och *bunkern*, utan någon 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.

Exempel på där spelaren inte får en plikt:

- En kratta har lämnats kvar mellan *green* 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.

Regel 11.3 Klargöranden: Avsiktligt ta bort föremål eller förändra förhållanden för att påverka en boll i rörelse

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

Regel 11.3 gäller när en spelare eller dennes *caddie* vidtar en avsiktlig åtgärd för 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 där bollen i *slagspel* måste *spelas* från där den stannar, innefattar när:

- En spelares boll ligger på *spelfältet* nedanför en sluttning. Spelaren slår ett *slag* och bollen börjar rulla tillbaka nerför sluttningen. Utan att vara medveten om att bollen återvänder till området varifrån den spelats, pressar spelaren ner en upphöjd torva utan 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 kommande *bunkerslag*. Spelarens boll rullar genom området som krattan lyftes från.

Regel 12.2 Klargöranden: Spela en boll i en bunker

12.2a/1 – Förbättring som 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 swing.

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

12.2b/1 – Regel 12.2b gäller för en sandhög från ett hål grävt 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 grävt av djur*, gäller begränsningarna i Regel 12.2b(1) för att vidröra den sandhögen.

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

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

Klargörande 8.1a/7 bekräftar att en spelare utan plikt får sondera var som helst på *banan* (inklusive i en *bunker*) 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 dräneringsbrunn i en *bunker*, får spelaren använda en peg för att fastställa brunnens 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 har bestämt sig för om att ta lättnad i eller utanför bunkern

Om en spelare har lyft sin boll 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* med plikten *slag och distans*, ta lättnad i *bunkern* eller ta lättnad bakåt på 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*.

Regel 13.1 Klargöranden: Tillåtna eller nödvändiga åtgärder på green

Klargöranden relaterade till Regel 13.1:

- Se Klargörande 8.1b/6 för när en skada som är delvis på och delvis utanför green får lagas.

13.1c(2)/1 – Skadat hål är en del av skador på green

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

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

Men om ett *hål* har skadats och spelaren inte kan laga skadan (t ex om *hålet* inte kan göras runt igen), eller om naturligt slitage, som spelaren inte får laga, gör att *hålet* inte är runt, bör spelaren begära att *Kom/TL* lagar det.

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

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

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

13.1d(2)/1 – Boll 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. Om den *närmaste punkten för fullständig lättnad* är på *green*, och bollen har placerats på denna punkt, behandlas bollen som om den hade lyfts och *återplacerats* 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*, *rubbas* bollen av *naturkrafter*. Spelaren måste *återplacera* bollen på den *närmaste punkten för fullständig lättnad*.

Men när *närmaste punkten för fullständig lättnad* är på *spelfältet* och bollen *rubbas* av *naturkrafter* efter att ha placerats på denna punkt, måste den spelas från dess nya punkt om inte Regel 9.3, Undantag 2 gäller.

13.1e/1 – Inte tillåtet att avsiktligt pröva en green

Regel 13.1e förbjuder en spelare från att vidta två specifika åtgärder på *green* 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 om 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 grässtråna växer.

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

- En spelare skänker sin *motspeles* nästa putt och slår iväg bollen på samma *spellinje* som spelaren kanske senare ska använda, men gör det inte avsiktligt för att få information om *green*.
- En spelare placerar sin handflata på *greenens* yta på sin *spellinje* för att avgöra hur blött det är på *green*. Även om spelaren gör detta för att pröva *green*, är denna åtgärd inte förbjuden enligt Regel 13.1e.
- En spelare gnuggar en boll på *green* för att rengöra den från jord

Regel 13.2 Klargöranden: Flaggstången

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 tycker att detta är 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 den andre spelaren inte en plikt genom att återplacera *flaggstången*.

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

Regel 13.2b(1) tillåter en spelare att göra ett enhands-*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 enhands-*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 enhands-*slaget* får spelaren ta bort *flaggstången* ur *hållet*, men får inte avsiktligt tillåta bollen i rörelse att träffa *flaggstången*.

13.3 Klargöranden: En boll på hålkanten

13.3a/1 – Innebörd av rimlig tid för spelaren att komma fram till hållet

Att avgöra gränserna för en rimlig tid att komma fram till *hållet* beror på förhållandena vid *slaget* och innefattar tid för en spelares naturliga eller spontana reaktion på att en boll inte går i *hål*.

Till exempel, en spelare kan ha spelat *slaget* från en bra bit 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 *green*. Eller så kan spelaren behöva ta en omväg till *hållet* för att gå runt andra spelares *spellinjer* på *green*.

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

Om spelarens boll på hålkanten rubbas efter att *flaggstången* har tagits bort av spelaren, måste spelaren fortsätta på följande sätt:

- Om det är *känt eller så gott som säkert* att spelarens borttagande av *flaggstången* orsakade att bollen *rubbad*, *återplaceras* bollen på *hålkanten* och Regel 13.3b gäller. Bollen behandlas som att den 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 rubbades 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 14.1 Klargöranden: Markera, lyfta och rengöra en boll

14.1a/2 – Markera en boll på rätt sätt

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

En boll får *markeras* på valfri plats runt bollen så länge som den *markeras* aldeles intill den, och detta innefattar att placera en *bollmarkering* framför eller vid sidan av bollen.

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

När en spelare tillämpar någon av de fyra reglerna som nämns i Regel 14.1c då rengöring inte är tillåten, finns det åtgärder som spelaren bör undvika eftersom, själva åtgärden kan resultera i att bollen blir rengjord, trots att det inte fanns någon avsikt att rengöra bollen.

Till exempel, om en spelare lyfter sin boll på vilken det sitter fast gräs eller annat skräp och kastar den till sin *caddie* som fångar 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 man visste var ren innan den lyftes, får spelaren inte en plikt eftersom bollen inte rengjordes.

14.1c/2 – När en rubbad boll får rengöras

När en *rubbad* boll har lyfts på grund av att en regel kräver att den ska *återplaceras*, får bollen alltid rengöras, med undantag för de fyra situationer som beskrivs i Regel 14.1c.

Till exempel, om en spelares boll blir liggande mot ett *flyttbart tillverkat föremål* och bollen *rubbas* när det *flyttbara tillverkade föremålet* tas bort, måste spelaren *återplacera* bollen på sin ursprungliga punkt (Regel 15.2a(1)) och får rengöra bollen innan detta görs. (Ny)

Regel 14.2 Klargöranden: Återplacera en boll på en punkt

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 misstaget rättas till enligt Regel 14.5 (Rätta till misstag som gjorts vid inbyte, återplacering, droppning eller placering av 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 misstaget rättas till.

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*. Spelaren får bara två slags plikt eftersom det inte kommit någon annan händelse emellan (se Regel 1.3c(4)).

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

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

Till exempel, när en regel som inte tillåter rengöring tillämpas, 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 genom 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 punkt där en boll 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 orsakat att bollen *rubbades*. Men det finns situationer där ett *lost naturföremål* skulle kunna röra sig, antingen när bollen lyfts eller innan den *återplaceras*, där det inte krävs 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 har 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. Det krävs inte av spelaren att lägga tillbaka lövet när bollen *återplaceras*.

14.2c/3 – En boll får inte tryckas ner i marken när den återplaceras

När en boll *återplaceras* måste den *återplaceras* på sin ursprungliga punkt. Den ursprungliga punkten innefattar samma vertikala läge som bollen var i innan den lyftes eller *rubbades*. Om bollen inte stannar kvar när spelaren försöker *återplacera* den, måste spelaren följa förfarandet i Regel 14.2e (Vad man ska göra om återplacerad boll inte stannar kvar på sin ursprungliga punkt) i stället för att trycka ner bollen i marken.

Till exempel, en spelares boll stannar mot ett *flyttbart tillverkat föremål* på slutningen i en *bunker*. Om bollen *rubbas* när det *tillverkade föremålet* tas bort, måste bollen *återplaceras*. Om bollen inte stannar på den ursprungliga punkten, måste spelaren placera bollen på den närmaste punkten i *bunkern* där bollen stannar och som inte är närmare *hål*et. Om spelaren i stället trycker ner bollen i sanden, har spelaren *återplacerat* bollen på en *fel plats* (Regel 14.7) och har ändrat dess *läge* (Regel 14.2d) och måste rätta till misstaget genom att lyfta bollen (Regel 14.5b(2)), återskapa det ursprungliga *läget* och *återplacera* bollen enligt Reglerna 14.2c och 14.2e. (Ny)

14.2d(2)/1 – Förändrat läge kan vara ”närmaste punkten i ett läge som mest liknar”

Om en spelares *läge* ändras när spelarens boll är lyft eller *rubbad* och måste *återplaceras*, kan det förändrade *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 förändrade *läget*.

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

14.2e/1 – Spelare måste ta lättnad med plikt när punkten som bollen stannar kvar på är närmare hål

När Regel 14.2e tillämpas är det möjligt att den enda punkten i samma *område på banan* där bollen stannar när den *placeras* är närmare *hål*et. Under sådana förhållanden 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 en punkt (se Klarläggande 14.2c/3).

Till exempel, en spelares boll stannar mot en kratta i nedförslutningens i en *bunker* och, när krattan tas bort, *rubbas* bollen. Spelaren försöker *återplacera* bollen som det 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 *hål*et.

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

Regel 14.3 Klargöranden: Droppa en boll i ett lättnadsområde

14.3b(2)/1 – Bollen droppad från knähöjd i ojämnt område

Regel 14.3b(2) och definitionen av ”droppa” kräver att en spelare ska *droppa* en boll från ett läge i spelarens knähöjd i stående position.

När det finns ojämn mark på och runt platsen där spelaren ska *droppa* bollen, beror sträckan som bollen kommer att falla till marken från knähöjd på var spelaren står när bollen *droppas*.

Under förutsättning att bollen faller ett avstånd som motsvarar knähöjd från en plats där spelaren kunde ha stått för att *droppa* bollen på punkten, har bollen *droppats* från knähöjd.

Men bollen måste alltid falla genom luften för att ha *droppats* och får inte placeras.

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 stannar i ett dåligt läge i *lättnadsområdet*, har den fortfarande stannat 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 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 en boll i ett pliktområde), måste spelaren ta lättnad enligt Regel 16.1f.

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

En spelare *droppar* en boll på rätt sätt, men bollen stoppas oavsiktligt av spelarens fot eller *utrustning* (t ex en *peg* som markerar *lättnadsområdet*) och stannar i *lättnadsområdet*. Det blir ingen plikt, spelaren har slutfört lättnadsproceduren och måste spela bollen som den ligger.

Om bollen sedan *rubbas* när spelaren rör sin fot eller *utrustningen*, måste spelaren *återplacera* bollen enligt Regel 9.4 men får ingen plikt eftersom *rubbnings* av bollen var ett resultat av rimliga åtgärder utförda när lättnad togs 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 – Var en boll som droppats på ett riktigt sätt två gånger ska placeras i ett lättnadsområde som innefattar en buske

Om en spelare måste fullfölja *droppnings*proceduren genom att placera en boll genom att tillämpa Reglerna 14.2b(2) och 14.2e, kan detta leda till att spelaren försöker placera bollen någon annanstans än på marken eftersom en spelares *lättnadsområde* innefattar gräs, buskar eller annat växande i området (se Klargörande 14.3c/1).

Till exempel, om spelaren *droppar* in i en buske i *lättnadsområdet*, och bollen vid båda *droppningarna* stannar utanför *lättnadsområdet*, föreskriver regel 14.3c(2) att spelaren måste placera en boll på den punkt där bollen som *droppats* den andra gången först träffade marken. 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.

Regel 14.4 Klargöranden: När spelarens boll åter är i spel efter det 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, måste det bestämmas om den lades 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 fallet är bollen inte *i spel* förrän den omflyttas med avsikten att *återplacera* bollen enligt Regel 14.2. Om en spelare slår ett *slag* mot bollen medan den är ur spel, skulle spelaren spela *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 testa hur en *droppad* boll kommer att reagera.

Till exempel, när lättnad tas för en gångväg (*oflyttbart tillverkat föremål*) bestämmer en spelare sitt *lättnadsområde* och inser att bollen skulle kunna rulla och stanna i en buske i *lättnadsområdet*. Eftersom spelaren känner 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 *Kom/TL* rätt att diskvalificera spelaren enligt Regel 1.2a (Allvarligt fall av dåligt uppförande).

Regel 14.5 Klargöranden: Rätta till misstag som gjorts vid inbyte, återplacering, droppning eller placering av en boll

14.5b(1)/1 - Spelare får byta plats vid omdroppning för lättnad på flagglinjen

När det krävs av en spelare att *droppa* en andra gång efter att ha använt lättnad på 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 alternativet lättnad på flagglinjen i den tillämpliga regeln. Men när det ska *droppas* andra gången, har spelaren rätt att ändra punkten så att *lättnadsområdet* som skapas är närmare eller längre ifrån *hållet*.

Till exempel, en spelares boll stannar i ett *pliktområde* och spelaren väljer att ta lättnad på flagglinjen. Spelaren *droppar* bollen på rätt sätt, men den rullar ut ur *lättnadsområdet*. När spelaren *droppar* igen enligt lättnad på flagglinjen, måste spelaren droppa på linjen och kan göra det närmare eller längre ifrån *hållet*, och *lättnadsområdet* förändras baserat på den punkten.

14.5b(1)/2 – Spelare 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 samma lättnadsalternativ, får spelaren *droppa* i ett annat *område på banan* inom samma *lättnadsområde*, men att göra så ändrar inte hur Regel 14.3c tillämpas.

Till exempel, en spelare väljer att ta lättnad för ospelbar boll enligt Regel 19.2c (Lättnad i sidled) för en boll på *spelfältet*, 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*.

Regel 14.7 Klargöranden: Spela från fel plats

14.7b/1 – Spelare får plikt för varje slag som gjorts från 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 ett sådant 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 *spelförbudszone*n och slår ett *slag* på bollen som bara rör sig några meter och är kvar i *spelförbudszone*n.

Spelaren slår sedan ett *slag* till på bollen och den stannar utanför *spelförbudszone*n.

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 *spelförbudszone*n för totalt fyra pliktslag. Spelaren måste spela ut *hål*et med bollen som spelades från *spelförbudszone*n, om det inte var ett *allvarligt brott*. För ett *allvarligt brott*, måste spelaren rätta till misstaget (se Regel 14.7b).

14.7b/2 – Boll 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* i *lättnadsområdet* och stannar på en punkt där spelaren har någon form av störande inverkan från det förhållandet baserat på det *slag* som spelaren skulle ha gjort från bollens ursprungliga läge om förhållandet inte var där, är bollen på *fel plats*.

Till exempel, en spelares boll stannar på en belagd gångväg 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 gångvägen. Efter att ha mätt ut *lättnadsområdet* från den punkten, *droppar* spelaren en boll som stannar på en plats som spelaren trodde var i *lättnadsområdet*. Spelaren slår sedan ett *slag* och träffar gångvägen under *slaget*. Eftersom gångvägen var i området för spelarens avsedda swing, hade spelaren fortfarande störande inverkan. Därför fastställde 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, t ex för att spelaren bestämde sig för att spela i en annan riktning, med en annan klubba, eller halkade med fötterna när *slaget* slogs vilket ändrade den avsedda swingen, skulle spelaren inte ha ansetts ha spelat från en *fel plats*.

Regel 15.1a Klargöranden: Lösa naturföremål

15.1a/1 – Borttagande av lösa naturföremål från lättnadsområde eller punkt där boll ska droppas, placeras eller återplaceras

Undantag 1 till Regel 15.1a klagör att, innan en boll *återplaceras*, får spelaren inte ta bort ett *löst naturföremål* som, om det flyttats medan bollen var i vila, sannolikt skulle ha orsakat att bollen *rubbas*. Detta med anledning av 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, om en spelare tillämpar Regel 14.3b när spelaren *droppar* en boll i ett *lätnadsområde* eller Regel 14.3c(2) när en *droppad* boll inte stannar kvar i *lätnadsområdet* och spelaren nu måste placera en boll, har spelaren rätt att ta bort *lösa naturföremål* från *lätnadsområdet* i vilket en boll ska *droppas* eller från på eller runt den punkt på vilken spelaren måste placera en boll.

15.3 Klargöranden: Boll eller bollmarkering som hjälper eller stör spelet

15.3/1 – Sätt att flytta boll eller bollmarkering som hjälper eller stör spelet

När en spelare flyttar sin boll eller *bollmarkering* enligt Regel 15.3, ska den placeras åt sidan genom att mäta med en klubba, t ex genom att använda klubbhuvudet eller en klubbas hela längd. Detta kan göras genom att mäta direkt från bollen eller genom att markera bollens läge och mäta därifrån.

Till exempel innefattar detta:

- Spelaren får *markera* bollens läge och sedan flytta *bollmarkeringen* ett eller flera klubbhuvuden åt sidan.
- Spelaren får placera en klubba eller ett klubbhuvud direkt vid sidan av bollen och flytta bollen till den andra änden av klubban eller klubbhuvudet, eller placera en *bollmarkering* på den punkten.

När bollen eller *bollmarkeringen* flyttas, bör spelaren rikta in klubban mot något fast föremål (t ex en fläck på *green* eller ett sprinklerhuvud) för att säkerställa att när bollen *återplaceras*, kan åtgärderna göras omvänt och bollen *återplaceras* på punkten från vilken den lyfts. (Ny)

15.3a/1 – Regelbrott för att lämna kvar en hjälpande boll på plats kräver inte kännedom om regeln

Enligt Regel 15.3a, om två eller flera spelare i *slagspel* 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 slags plikt. Ett brott mot Regel 15.3a beror inte på om någon av spelarna kände till att en sådan överenskommelse inte är tillåten.

Till exempel, innan en spelare i *slagspel* 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 en "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. Efter att *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* får en spelare gå med på att lämna kvar sin boll på plats för att hjälpa *motspelaren* eftersom resultatet av en eventuell fördel som skulle kunna uppstå genom överenskommelsen bara påverkar deras match.

Regel 16.1 Klargöranden: Onormala banförhållanden (inklusive oflyttbara tillverkade föremål)

16.1/1 – Lättnad från onormalt banförhållande kan ge bättre eller sämre förhållanden

Om en spelare får bättre *förhållanden som påverkar slaget* 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 dropa en boll på fairway, så är detta tillåtet.

I vissa situationer kan *förhållandena* vara mindre fördelaktiga för spelaren efter att lättnad tagits jämfört med *förhållandena* innan lättnad tas, t ex när *närmaste punkten för fullständig lättnad* är i ett område med klippblock.

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 av 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 utfall gäller om det finns störande inverkan av något annat *onormalt banförhållande*.

16.1/3 – Spelare 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 kan 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 sedan ta lättnad från det andra förhållandet.

Några exempel på detta innefattar:

- På *spelfältet* ger ett *oflyttbart tillverkat föremål* störande inverkan på området för spelarens avsedda sving, och spelarens boll ligger inom ett område som definierats som *mark under arbete*.

Spelaren skulle först kunna får först ta lättnad från det *tillverkade föremålet* enligt Regel 16.1, *dropa* bollen i *mark under arbete* om detta är en del av *lättnadsområdet*, och sedan kan välja ha möjlighet att spela bollen som den ligger i *mark under arbete* eller ta lättnad enligt Regel 16.1b.

Omvänt, får spelaren först ta lättnad från *mark under arbete* och sedan, 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 av *mark under arbete* eller enligt Regel 16.3 för *pluggad boll*.

Men i sådana situationer, får spelaren inte i en enda procedur samtidigt ta lättnad från två förhållanden 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 sett 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*, t ex en gångväg eller en bro över en djup svacka.

Om spelaren väljer att ta lättnad i denna situation tas ingen 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 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 *droppa* 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 Punkt X, får spelaren sedan ta lättnad enligt Regel 16.1b genom att använda Punkt X som bollens punkt för att hitta *närmaste punkten för fullständig lättnad*.

Se Klargörande 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 bestäms 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 det är upphöjt. I ett sådant fall måste hänsyn tas till vertikalt och horisontellt avstånd när *närmaste punkten för fullständig lättnad* bestäms. I en del fall kan *närmaste punkten för fullständig lättnad* vara vid ingången till tunneln, och i andra fall kan den vara på marken direkt över där bollen ligger i tunneln.

Se Klargörande 16.1/4 för när en boll ligger på en upphöjd del av ett *oflyttbart tillverkat föremål*.

16.1/6 – Spelare får avvakta med 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 i *tillfälligt vatten* tvärs över fairway. 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 vad som skulle vara fallet om lättnad tas från punkt A.

Så länge som spelaren inte orimligt fördröjer spelet (Regel 5.6a), får spelaren dröja med starten på lättnadsproceduren tills bollen når punkt B.

16.1a(3)/1 – Tillverkat föremål som ger störande inverkan på ett onormalt slag utesluter inte att en spelare får 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, en högerhänt spelares boll på spelfältet är så nära ett *föremål för banans gräns* på hållets vänstra sida att spelaren måste slå ett *vänsterslag* för att spela mot *hållet*. När spelaren ska slå *vänsterslaget* inverkar ett *oflyttbart tillverkat föremål* störande på spelarens *stans*.

Spelaren har rätt till lättnad från det *oflyttbara tillverkade föremålet* eftersom användningen av ett *vänsterslag* inte är helt orimligt under dessa omständigheter.

Efter att lättnadsproceduren för *vänsterslaget* är färdig, får spelaren sedan använda en normal högersving för nästa *slag*. Om det *tillverkade föremålet* ger störande inverkan på *högerslaget*, får spelaren ta lättnad för *högerslaget* enligt Regel 16.1b eller spela bollen som den ligger.

16.1a(3)/2 – Spelare får inte använda ett uppenbart orimligt slag för att få lättnad från förhållande

En spelare får inte använda ett uppenbart orimligt slag för att få lättnad från ett *onormalt banförhållande*. Om spelarens *slag* är uppenbart 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, en högerspelares boll ligger på *spelfältet* i ett dåligt läge. Ett närbeläget *oflyttbart tillverkat föremål* skulle inte inverka på spelarens normala *högerslag*, men skulle inverka på ett *vänsterslag*. Spelaren säger att nästa *slag* ska spelaren slå med ett *vänsterslag* och tror att Regel 16.1 då tillåter lättnad, eftersom det *tillverkade föremålet* skulle inverka på ett sådant *slag*.

Men eftersom det enda skälet för spelaren att använda ett *vänsterslag* är att komma undan ett dåligt läge genom att ta lättnad, är användningen av *vänsterslaget* uppenbart orimligt och spelaren tillåts inte ta lättnad enligt Regel 16.1b (Regel 16.1b (3)).

Samma principer skulle gälla för användningen av en uppenbart orimligt *stans*, spelriktning eller vald klubba.

16.1a(3)/3 – Tillämpningen av Regel 16.1a(3) när en boll ligger under marken i ett hål grävt av djur

När det ska t avgöras om lättnad enligt Regel 16.1b(3) inte ska tillåtas för en boll som ligger under markytan i ett *hål grävt av djur*, tas beslutet baserat på det *läge* som bollen skulle ha vid *hållets* ingång istället för bollens position under marken i *hållet*.

Till exempel, en spelares boll på spelfältet stannar under marken i ett *hål grävt av djur*. En stor buske är precis intill hålet och sträcker sig över ingången till *hållet grävt av djur*.

Områdets beskaffenhet runt ingången till *hållet grävt av djur* är sådant att om *hållet grävt av djur* inte fanns där, skulle det vara uppenbart 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 grävt av djur* men inte är under marken, används bollens punkt för att avgöra om det är uppenbart 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/1 – Lättnadsprocedur 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 17.1c) eller är *out of bounds* (Regel 18.2b).

Exempel på om lättnad kan fås och hur lättnad ska tas är som följer:

- En boll går in i ett *hål gjort av 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 djur* används för att fastställa *närmaste punkten för fullständig lättnad* och *lättnadsområdet* måste vara på *spelfältet*.
- En boll går in i ett *hål gjort av 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 gjort av djur* används för att fastställa *närmaste punkten för fullständig lättnad* och *lättnadsområdet* måste vara på *spelfältet*.
- En boll går in i ett *hål gjort av djur* genom en ingång som är på spelfältet men bara några decimeter från ett *out of bounds*-staket. *Hålet gjort av djur* sluttar brant ned under staketet, så att bollen hittas i vila utanför banans gräns. Eftersom bollen är *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 kan ha gått in i ett *hål gjort av 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/1 – Spelare tar största möjliga lättnad; Bestämmer sig sedan för att ta lättnad på flagglinjen

Om spelaren tar största möjliga lättnad, har spelaren fortfarande störande inverkan från det *onormala banförhållandet* och kan ta ytterligare lättnad genom att använda proceduren för lättnad på flagglinjen med ett pliktstag. Om spelaren bestämmer sig för att göra detta, är *referenspunkten* för lättnad på flagglinjen där bollen stannade efter att ha tagit största möjliga 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 spelaren inte bunden till det avsedda lättnadsalternativet enligt Regel 16.1c förrän den ursprungliga bollen sätts *i spel* eller en annan boll *bytt 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 att resultera i ett mycket svårt slag.

Efter att ha lyft bollen, men innan en boll sätts *i spel*, kan spelaren välja endera av de två alternativen i regeln trots att den ursprungliga avsikten var att ta lättnad enligt regel 16.1c(1).

Regel 16.3 Klargöranden: Pluggad boll

16.3a(2)/1 – Avgöra om 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 som finns i 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/1 – Ta lättnad för pluggad boll när punkt omedelbart bakom boll inte är på spelfältet

När en spelare har rätt att ta lättnad för en boll *pluggad* på *spelfältet*, finns det situationer när punkten omedelbart bakom där bollen är *pluggad* inte är på *spelfältet*.

När detta inträffar, kräver lättnadsproceduren att spelaren hittar den närmaste punkten på *spelfältet* som inte är närmare *hållet* än punkten omedelbart bakom där bollen *pluggades*, och denna punkt blir referenspunkt för att fastställa ett *lättnadsområde* enligt Regel 16.3b.

Medan denna punkt i normala fall är mycket nära punkten där bollen *pluggades*, skulle den kunna vara en bit bort (t ex när en boll *pluggas* precis utanför ett *pliktområde* skulle spelaren behöva gå en bit till höger eller vänster, baserat på pliktområdets form, för att hitta en punkt på *spelfältet* som inte är närmare *hållet*).

Denna procedur tillämpas också när en boll är innanför banans gräns men *pluggas* precis intill gränsen för *out of bounds* eller när den *pluggas* i väggen eller sidan omedelbart ovanför en *bunker*. (Ny)

Regel 17.1a Klargöranden: Alternativ för en boll i ett pliktområde

17.1a/1 – Boll förlorad antingen i ett pliktområde eller i ett onormalt banförhållande som gränsar till ett pliktområde

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 en rimlig bedömning har gjorts, 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.

17.1d(3)/1 – Spelaren får mäta över pliktområde 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 ingen del av *pliktområdet* inom de två *klubblängderna* mätt från referenspunkten är en del av *lättnadsområdet*.

17.1d(3)/2 – Spelare droppar boll grundat på bedömning av var bollen senast skar pliktområdets gräns och som 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 spelarna i gruppen, var bollen senast skar *pliktområdets* gräns. Spelaren tar lättnad i sidled och *droppar* en boll i *lättnadsområdet* 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 *hållet* 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 fortsätta enligt Regel 17.1d eller 17.2a med avseende på den korrekta referenspunkten och får använda valfritt lättnadsalternativ enligt den gällande regeln (se Regel 14.5b(2)).

Regel 17.2 Klargöranden: Alternativ efter att en boll spelats från ett pliktområde

17.2b/1 – Exempel på lättnadsalternativ som tillåts enligt Regel 17.2b

I diagrammet spelar en spelare från *tee* och bollen blir liggande i det röda *pliktområdet* vid punkt A. Spelaren väljer att spela från *pliktområdet* till punkt B, som är *out of bounds*.

Spelaren får ta lättnad med *slag och distans* enligt Regel 18.2b genom att använda punkt A som referenspunkten för *lättnadsområdet* och kommer att spela sitt 4:e slag.

Om spelaren tar lättnad med *slag och distans* genom att *droppa* en boll i *pliktområdet* och sedan bestämmer sig för att inte spela den *droppade* bollen från där den stannade:

- Får spelaren ta lättnad på flagglinjen var som helst på den prickade linjen X-Y utanför *pliktområdet* enligt Regel 17.1d(2), ta lättnad i sidled genom att använda punkt X som referenspunkt enligt Regel 17.1d(3), eller spela en boll från där det senaste *slaget* utanför *pliktområdet* slogs (i detta fallet från *tee*) enligt Regel 17.2a(2).
- Om spelaren väljer något av dessa tre alternativ, får spelaren ett ytterligare pliktslag, för totalt två pliktslag: ett slag för att ta lättnad med *slag och distans* plus ett slag för att ta lättnad på flagglinjen, ta lättnad i sidled eller för att spela en boll från där det senaste *slaget* utanför *pliktområdet* slogs (i detta fallet från *tee*). Alltså kommer spelaren att spela sitt 5:e slag under något av dessa alternativ.

Spelarens har också alternativet att ta lättnad utanför *pliktområdet* utan att först droppa en boll i *pliktområdet*, men kommer fortfarande att få totalt två pliktslag för att göra detta.

Regel 18.1 Klargöranden: 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 söktid

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 får överge den peggade bollen och fortsätta med den ursprungliga bollen utan plikt, men får också fortsätta enligt *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 på så sätt att spelaren måste fortsätta med den *droppade* bollen med plikt enligt *slag och distans*. Om spelaren fortsatte med den ursprungliga bollen i detta fallet, skulle spelaren spela *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 ett slags plikt enligt Regel 9.4b genom att bestämma sig för 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 sig då för att spela enligt *slag och distans*.

Spelaren får ett pliktslag enligt Regel 9.4b 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 det fjärde.

Regel 18.2 Klargöranden: Boll förlorad eller out of bounds: Lättnad med slag och distans måste tas

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 en klubba, och spelar bollen. Spelaren upptäcker sedan att det är *fel boll*.

När spelaren återvänder till området där den ursprungliga bollen troligen skulle finnas och återupptar letandet, har spelaren ytterligare två minuter på sig för att leta. Tiden för att leta stannade när spelaren fann *fel boll* och slutade leta.

- En spelare har letat efter sin boll i två minuter när spelet avbryts av *Kom/TL*. Spelaren fortsätter att leta. När tre minuter har gått från när spelaren började att leta, är bollen *förlorad* även om söktiden på tre minuter löper ut under tiden som spelet är avbrutet.
- 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 efter bollen 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 på sig för att leta innan bollen är *förlorad*. Söktiden på tre minuter 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 ytterligare en minuts letande.
- En spelare letar efter sin boll, som troligen är täckt av sand i en *bunker*. Spelaren är osäker på vilka åtgärder som spelaren har rätt att utföra för att försöka hitta bollen, så därför stoppar spelaren letandet efter en minut för att be en *domare* eller *Kom/TL* om ett domslut. Efter ytterligare två minuter, anländer en *domare* och ger spelaren ett domslut.

När spelaren återupptar sökandet, har spelaren två minuter på sig för att hitta bollen.

18.2a(1)/2 – Caddie behöver inte börja leta efter spelarens boll innan spelaren

En spelare kan instruera sin *caddie* att inte börja leta efter sin 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 platsen där spelarens boll skulle kunna vara för att börja

letandet. Alla andra, inklusive spelaren, går mot platsen 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 spelarens boll tills alla kan hjälpa till.

18.2a(1)/3 – Innebörden av ”rimlig tid att göra det” när boll identifieras

Regel 18.2a(1) säger att en spelare snarast måste försöka identifiera en boll som hittas, när det är troligt att den hittade bollen kan vara spelarens boll. Och när detta görs, har spelaren rätt till rimlig tid för att identifiera den.

Men så länge som spelarens boll har hittats men inte identifierats under söktiden på tre minuter, har spelaren återstoden av dessa tre minuter på sig för att identifiera den. Men när en boll hittas nära slutet på söktiden på tre minuter, är det rimligt att tillåta spelaren upp till en minut för att identifiera bollen.

Till exempel, en spelare hittar en boll i ett träd 2 minuter och 30 sekunder efter att letandet började men kan inte direkt identifiera den som sin. I detta fallet är det rimligt att ge spelaren en minut för att försöka identifiera bollen, vilket innebär att om spelaren kan identifiera den inom 3 minuter och 30 sekunder efter att letandet började, är bollen inte *förlorad*. Men om spelaren upptäcker att det inte är spelarens boll efter att söktiden på tre minuter har gått ut, är spelarens boll nu *förlorad* och spelaren har ingen ytterligare tid att leta.

På samma sätt, när en boll hittas nära slutet på söktiden på tre minuter men spelaren inte befinner sig där bollen hittas, ger Regel 18.2a(1) också spelaren en rimlig tid att komma fram till platsen där bollen är, och när spelaren är där, är det rimligt att ge spelaren upp till en minut för att identifiera den. (Ny)

18.2a(2)/1 – Boll flyttad out of bounds av rinnande vatten

Om rinnande vatten (antingen *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*, och inte något *utomstående*, och därför gäller inte Regel 9.6.

Regel 18.3 Klargöranden: Provisorisk boll

18.3a/1 – När spelare får spela provisorisk boll

När en spelare avgör om spelaren har rätt att spela en *provisorisk boll*, beaktas endast den information som är känd för spelaren vid den tidpunkten.

Exempel på när en *provisorisk boll* får spelas innefattar:

- Den ursprungliga bollen skulle kunna vara i ett *pliktområde*, men skulle också kunna vara *förlorad* utanför ett *pliktområde* 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 söktiden på tre minuter, 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* fram till den tidpunkt då söktiden på tre minuter har gått ut.

Till exempel, om en spelare kan återvända till punkten för spelarens föregående *slag* och spela en *provisorisk boll* innan söktiden på tre minuter har gått ut, får spelaren göra det.

Om spelaren spelar den *provisoriska bollen* och den ursprungliga bollen hittas inom söktiden på tre minuter, måste spelaren fortsätta spela med den ursprungliga bollen.

18.3a/3 – Varje boll är endast relaterad till föregående boll när den spelas från samma punkt
När en spelare spelar flera bollar från samma punkt, är varje boll endast relaterad till 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 något meddelande 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 något meddelande. Därför var den tredje bollen en *inbytt boll* för den *provisoriska bollen* med plikt enligt *slag och distans* (Regel 18.1), oberoende av den *provisoriska bollens* läge. Spelaren har nu slagit 5 slag (inklusive pliktslag) med den tredje bollen som spelades från *tee*.

18.3b/1 – Uttalande 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 uttalande. Men andra uttalanden som klargör att spelarens avsikt är att spela en *provisorisk boll* är godkända.

Exempel på uttalanden 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 uttalanden som inte klart anger att spelaren ska spela en *provisorisk boll*, och som innebär att spelaren kommer att sätta en boll i spel med *slag och distans* innefattar:

- ”Jag ska ladda om.”
- ”Jag spelar en till.”

18.3c(1)/1 – Åtgärder som vidtas med provisorisk boll är en fortsättning med provisorisk boll
Att vidta åtgärder andra än ett *slag* med en *provisorisk boll*, t ex 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 gör inte att bollen förlorar sin status som *provisorisk boll*.

Till exempel, en spelares utslag kan vara förlorat 175 meter från *hållet*, så spelaren spelar en *provisorisk boll*. Efter att ha letat en kort stund 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 – Uppskattad punkt för den ursprungliga bollen används för att bestämma vilken boll som är i spel

Regel 18.3c(2) använder punkten där spelaren ”bedömer” att den ursprungliga bollen är, 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 om den hittas. Utan det är den punkt som spelaren rimligen tror eller uppskattar att bollen befinner sig på.

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 *hållet* 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 fallet spelades inte den *provisoriska bollen* från en punkt närmare *hållet* 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 att letandet började, förblir den bollen *i spel* och spelaren måste överge den *provisoriska bollen*. Om den söktiden på tre minuter går ut innan den ursprungliga bollen hittas, är den *provisoriska bollen* bollen *i spel*.

- En spelare som tror att utslaget från tee skulle kunna vara *förlorat*, eller vara bortom en väg definierad som *out of bounds*, spelar en *provisorisk boll*. Spelaren letar en kort stund efter den ursprungliga bollen men hittar den inte. Spelaren går framåt och spelar den *provisoriska bollen* från en punkt närmare *hållet* än där den ursprungliga bollen uppskattades vara. Sedan går spelaren framåt och hittar den ursprungliga bollen innanför banans gräns. Den måste ha studsat längs vägen och sedan kommit tillbaka innanför banans gräns, eftersom den hittades mycket längre fram än vad som förväntades.

I detta fallet blir den *provisoriska bollen* bollen *i spel* när den spelades från en punkt närmare *hållet* än var den ursprungliga bollen uppskattades vara. Den ursprungliga bollen är inte längre *i spel* och måste överges.

18.3c(2)/2 – Motspelare eller annan spelare får leta efter spelarens boll trots spelarens begäran om motsatsen

Även om en spelare föredrar att fortsätta att spela *hållet* 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 tanke på 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 dem 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)/3 – När score med hålad provisorisk boll blir scoren för hålet

Så länge som den ursprungliga bollen ännu inte hittats inom banans gränser, blir scoren med en *provisorisk boll* som *hålats* spelarens score för hålet när spelaren lyfter bollen från *hållet*, eftersom att lyfta bollen från *hållet* i detta fallet är detsamma som att slå ett *slag*.

Till exempel, på ett korthål skulle spelare A:s utslag kunna vara *förlorat*, så spelare A spelar en *provisorisk boll* som går i *hål*. Spelare A vill inte leta efter sin ursprungliga boll, men spelare B, som är 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)/4 – 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, när spelaren tror att spelarens utslag i *slagspel* 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 söktiden på tre minuter.

Eftersom den *provisoriska bollen* blev bollen *i spel* med plikten *slag och distans*, måste spelaren *återplacera* den bollen och får ett pliktslag enligt Regel 9.4b. Spelaren får också två pliktslag för spel på *fel boll* (Regel 6.3c). Spelarens nästa *slag* blir det sjunde.

Regel 19.2 Klargöranden: Lättnadsalternativ för ospelbar boll på spelfältet eller på green

19.2/1 – Ingen garanti att en boll ska vara spelbar efter att ha tagit lättnad för ospelbar boll

När lättnad tas för ospelbar boll, måste en spelare acceptera resultatet även om det är ofördelaktigt, t ex 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 på nytt ta lättnad för ospelbar boll med ytterligare en plikt, och använda vilket som av lättnadsalternativen enligt Regel 19.

19.2/2 – Boll får droppas i vilket område som helst på banan när lättnad tas för ospelbar boll

En spelare får ta lättnad genom att *droppa* en boll i ett *lättnadsområde* i vilket *banområde* som helst enligt lättnadsalternativen för ospelbar boll. Detta innefattar att ta lättnad från *spelfältet* och *droppa* direkt i en *bunker* eller ett *pliktområde*, på *green*, i en *spelförbudszon* eller på *fel green*.

Men om spelaren väljer att droppa i en *spelförbudszon* eller på *fel green*, måste spelaren sedan fortsätta att ta den lättnad som krävs enligt reglerna för *spelförbudszonen* 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 plikt enligt *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 använda alternativet med lättnad på 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 med *slag och distans* tas, får spelaren ytterligare ett pliktslag (utöver det första pliktslaget för att ha tagit lättnad för ospelbar boll).

19.2/3 – Referenspunkten vid lättnad med slag och distans ändras inte förrän 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 ospelbar boll och *droppar* en boll enligt alternativet med lättnad på flagglinjen eller alternativet med lättnad 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 alternativet med lättnad på flagglinjen eller alternativet med lättnad i sidled, eller välja alternativet att ta lättnad med *slag och distans* och då som referenspunkt använda punkten där bollen senast spelades från innan den blev ospelbar första gången. Denna referenspunkt för *slag och distans* ändras inte eftersom spelaren inte slog något *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 referenspunkten för *slag och distans*.

19.2/4 – Spelaren får ta lättnad utan plikt om spelaren lyfter bollen för att ta lättnad för ospelbar boll och före droppning upptäcker att bollen var i mark under arbete

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 på flagglinjen eller i sidled

Lättnadsalternativen på 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 ta 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 gjorde 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 spelaren slår ett *slag* för att starta ett annat hål, eller för *rondens* sista hål, innan spelaren lämnar in sitt *scorekort*.

19.2a/1 – Spelare får ta lättnad med slag och distans även om punkten för föregående slag är närmare hål än där 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 när 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 varifrån det senaste slaget slogs

Alternativet att ta lättnad med *slag och distans* för en ospelbar boll gäller bara från där det senaste *slaget* slogs; en spelare har inte rätt att gå tillbaka till platsen för något ännu tidigare *slag* som slogs.

Om alternativet lättnad med *slag och distans* eller alternativet lättnad med flagglinjen inte är fördelaktigt, är det enda alternativet att ta lättnad i sidled flera gånger, varje gång med ett slags plikt, till dess att spelaren kan få en boll till ett spelbart läge.

Regel 20.1b(2) Klargöranden: Lösa regelproblem under rond

20.1b(2)/1 – Begäran om domslut måste göras i tid

En spelare har alltid rätt att veta ställningen i sin match eller att en begäran om domslut kommer att avgöras senare under matchen. En begäran om ett domslut måste göras i tid för att hindra en spelare från att försöka lägga till plikter senare i matchen. Om ett domslut kommer att 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 är 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, med 1/0. När spelare B går av *green* där *Kom/TL* är lätt tillgänglig, byter spelare B uppfattning och säger till spelare A att han/hon inte håller med om *inbytet* som spelare A gjorde på första hålet och gör en begäran till *Kom/TL* om ett domslut.

Kom/TL ska bestämma att begäran om domslut från spelare B inte gjordes i tid eftersom spelare B var medveten om fakta under spelet av det första hålet, och att det därefter slogs ett *slag* på andra hålet (Regel 20.1b(2)). Därför ska *Kom/TL* besluta att inget domslut ska ges.

Matchen står som spelad med spelare A som vinnaren.

20.1b(2)/2 – Domslut som ges efter avslutandet av sista hålet av matchen men innan resultatet av matchen är slutgiltigt kan göra att spelarna återupptar matchen

Om en spelare blir medveten om ett eventuellt regelbrott av sin *motsståndare* efter att ha avslutat vad de trodde var matchens sista hål, får spelaren göra en begäran om ett domslut. Om *motsspelaren* hade brutit mot reglerna, skulle den justerade ställningen i matchen 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 5/4. 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 *Kom/TL* 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 3 upp med fyra hål kvar att spela.
- I en match mellan spelare A och spelare B, vinner spelare B med 3/2. 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 *Kom/TL* 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 spelare B nu 1 upp med två hål kvar att spela.

20.1b(4)/1 – Avsluta hålet med två bollar är inte tillåtet i matchspel

Att spela två bollar är begränsat till *slagspel* eftersom, när en match spelas, berör händelser i den matchen bara spelarna som är inblandade i den och spelarna i 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 alltid den ursprungliga bollen om spelaren och *motspelaren* hänskjuter situationen till *Kom/TL* och *motspelaren* inte har invänt mot att spelaren spelade den andra boll.

Men om *motspelaren* invänder mot att spelaren spelade 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(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 i *slagspel* och beslutar sig för att spela två bollar, får spelaren ingen plikt om en av de bollar som spelades var spelarens ursprungliga boll som inte längre var *i spel*.

Till exempel, en spelares boll hittas inte i ett *pliktområde* efter tre minuters letande, så spelaren tar lättnad på rätt sätt från *pliktområdet* enligt Regel 17.1c och spelar en *inbytt* boll. Sedan hittas den ursprungliga bollen i *pliktområdet*. Osäker 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 scoren med den ursprungliga bollen ska räknas. Spelaren spelar ut hålet med båda bollarna.

Bollen som spelats enligt Regel 17.1c blev bollen *i spel* och scoren med den bollen är 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 med 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 gångväg på *spelfältet*. När spelaren tar lättnad, lyfter spelaren bollen och *droppar* den utanför det *lättnadsområde* som krävdes och spelar den. Spelarens *markör* ifrågasätter *droppningen* och informerar spelaren att han/hon kan ha spelat från *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 *fel plats* (Regel 14.7). Om spelaren tror att detta skulle kunna vara ett *allvarligt brott* för att spela från *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, kunde spelaren ha fullföljt hålet med två bollar enligt Regel 20.1c(3).

- En spelares boll ligger i ett *pliktområde* definierat av röda pinnar. En av pinnarna ger störande inverkan på spelarens avsedda sving och spelaren är osäker på om spelaren får ta bort pinnen. Spelaren slår sitt nästa *slag* utan att ta bort pinnen.

Vid denna tidpunkt beslutar spelaren sig för att spela en andra boll med pinnen borttagen och få ett domslut från *Kom/TL*. *Kom/TL* bör 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* på den ursprungliga bollen.

20.1c(3)/3 – Spelare 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 regel som än 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 boll där den ursprungliga bollen låg i det ifrågasatta 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 – Spelares skyldighet att avsluta hålet med en andra boll efter att ha meddelat sin avsikt att göra detta och att välja vilken 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 *Kom/TL* 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 borde 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 *Kom/TL*.

Om *Kom/TL* 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 *Kom/TL* beslutar att hjulspåret inte är *mark under arbete*, räknas spelarens score med den ursprungliga bollen, och spelaren får ingen plikt för att inte ha spelat en andra boll.

Resultatet skulle vara detsamma för en spelare som slog ett eller flera *slag* med en andra boll men tog upp den innan spelet på hålet avslutas.

20.1c(3)/5 – 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 motsatsen inte sann. När en spelare beslutar sig för att spela två bollar efter att ha spelat en *provisorisk boll* och då är osäker på om den ursprungliga bollen är *out of bounds* eller *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)/6 – Spelare har rätt att spela en boll enligt två olika regler

När en spelare är osäker på rätt procedur, rekommenderas det att spelaren spelar 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 borde vara *mark under arbete*, men som inte är markerat. Osäker på vad som ska göras och villig att acceptera ett slags plikt om det inte är *mark under arbete*, beslutar spelaren sig för att använda en enda boll och *droppa* i en del av det *lättnadsområde* som är tillåtet när lättnad tas för *mark under arbete* (Regel 16.1) och som samtidigt utgör en del av *lättnadsområdet* som är tillåtet när lättnad tas för ospelbar boll (Regel 19.2) med ett slags plikt.

Om *Kom/TL* beslutar att området är *mark under arbete*, får spelaren ingen plikt för att ha tagit lättnad för ospelbar boll. Om *Kom/TL* beslutar 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), bör spelaren begära hjälp av *Kom/TL* eller spela två bollar enligt Regel 20.1c(3).

Regel 21 Klargöranden: Andra former av individuellt slagspel och matchspel

21/1 – Spelare får tävla i flera slagspelsformer samtidigt

En spelare får samtidigt tävla i flera former av *slagspelstävlingar*, t ex vanligt *slagspel*, *poängbogey*, *maxantal slag* och *par/bogey*.

Regel 21.4 Klargöranden: Treboll matchspel

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 skänkingen påverkar inte matchen mellan spelare A och spelare C eller matchen mellan spelare B och spelare C.

Regel 22.3 Klargöranden: Sida måste slå slag i växelvis ordning

22.3/1 – När det spelas igen från tee i mixed foursome måste en boll spelas från samma tee

När det spelas mixed foursome där olika *tees* används av kvinnor och män och till exempel en man slår ut från *teen* som definieras med gröna teemarkeringar och slår sitt slag *out of bounds*, måste kvinnan spela nästa *slag* från den gröna *teen*.

22.3/2 – Bestämna vilken boll som är i spel när båda partnererna i foursome slår ut från samma tee

Om både spelaren och spelarens *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 enligt *slag och distans* (Regel 18.1). *Sidan* har slagit 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*, och *sidan* har slagit 3 slag (inklusive två pliktslag) och det är spelare A:s tur att spela härnäst.

22.3/3 – Spelaren får inte avsiktligt missa boll så att dennes partner kan spela

En spelare får inte ändra på vems tur det är att spela genom att avsiktligt missa bollen. Ett ”*slag*” är klubbans framåtriktade rörelse som görs för att träffa 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*, förlorar *sidan* matchen i *matchspel* eller får två pliktslag i *slagspel* för att ha spelat i fel ordning, eftersom spelare A spelade den *provisoriska bollen* i detta exempel. 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).

Regel 23.2 Klargöranden: Resultathantering i fyrboll

23.2a/1 – Resultat på hål när ingen boll hålats ut på rätt sätt

Om ingen spelare avslutar hålet i *fyrboll matchspel*, vinner den *sida* vars spelare är sist att lyfta bollen eller diskvalificeras för hålet.

Till exempel, *sidan* A-B spelar mot *sidan* C-D i en *fyrboll match*. På ett visst hål spelar spelare A av misstag spelare C:s boll och sedan spelar spelare C spelare A:s boll och båda *hålar ut* med den bollen. Spelare B och D slår båda in i ett *pliktområde* och tar upp sina bollar. Under spel på nästa hål fastställer spelare A och spelare C att båda spelade *fel boll* på det föregående hålet.

Domslutet är att spelare A och spelare C diskvalificeras för det föregående hålet. Därför, om spelare B tog upp sin boll innan spelare D, vann *sidan* C-D hålet och om spelare D tog upp sin boll innan spelare B, vann *sidan* A-B hålet. Om det inte kan fastställas vilken spelare som lyfte bollen först, bör *Kom/TL* döma att hålet delades.

23.2b/1 – Hålscoren måste kunna identifieras till rätt partner

I *fyrboll slagspel* krävs att *partners* lämnar in ett *scorekort* med korrekta hålscoren som kan identifieras till rätt *partner*. Det följande är exempel på resultathantering i *fyrboll* baserat på hur *scorekortet* har fyllts i 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* noterade en bruttoscore på 4 för spelare A, ingen bruttoscore för spelare B, och en nettoscore på 3 för *sidan*. *Scorekortet* lämnades in till *Kom/TL*.

Domslutet är att spelare A:s score på 4 är *sidans* score för hålet. Det är bara *Kom/TL* som har ansvaret för att tillämpa handicapslag. *Sidans* score är 4 eftersom den är hänförd till spelare A. *Markörens* notering av nettoscoren på 3 saknar betydelse.

- På ett hål tar spelare A upp och spelare B *hålar ut* på 5 slag. *Markören* noterar 6 slag för spelare A och 5 slag för spelare B. *Scorekortet* lämnas in 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 tog spelare A upp och spelare B *hålade ut* på 4 slag. Av misstag noterade *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 identifierades till spelare A, och spelare A fullföljde inte spelet på hålet.

23.2b/2 – Tillämpning av Undantag till Regel 3.3b(3) för att lämna in felaktigt scorekort

De följande situationerna visar hur Regel 3.3b(3) (Felaktig score på hål) och Regel 23.2b ska tillämpas. I samtliga fall 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 under baksvingen för ett *slag* och var medveten om plikten för ett brott mot Regel 12.2b(1) (Begränsningar för att vidröra sand i en *bunker*) innan *scorekortet* lämnades 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 *Kom/TL* 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 B:s score om båda *partnernas* 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 *rubgade* sin boll när spelaren tog bort ett *löst naturföremål* och bröt mot Regel 15.1b. Spelare A *återplacerade* bollen men var inte medveten om pliktslaget. 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 inklusive ett pliktslag.

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 desamma, kan *Kom/TL* räkna vilken som av scorerna. Om *Kom/TL* hade räknat spelare A:s score som senare visade sig vara fel, kan *Kom/TL* räkna spelare B:s score vilken är korrekt, och det blir ingen plikt till *sidan*.

Regel 23.4 Klargöranden: En eller båda partners får representera sidan

23.4/1 – Bestämna handicap i matchspel om en spelare inte kan tävla

Om spelaren med lägst handicap inte kan spela i en *fyrboll* match som spelas med handicap, räknas inte den saknade spelaren bort eftersom spelaren skulle kunna ansluta mellan spelet av två hål för att spela för *sidan*, vilket i matchspel innebär endast innan någon spelare från endera *sidan* har påbörjat spel av hålet.

Handicapslagen beräknas som om alla fyra spelarna är närvarande. Om fel handicap anges för den frånvarande spelaren gäller Regel 3.2c(1) (Uppge handicap).

Regel 23.6 Klargöranden: Spelordning för sidan

23.6/1 – Avstå från rätten att spela i den spelordning sidan bestämmer som bäst

Om en *sida* i en *fyrboll match* uppger eller låter förstå att den spelare på *sidan* 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 tar upp sin boll, och spelare A föreslår att spelare B och D ska spela. Efter att spelare D spelar, har spelare A förverkat rätten att spela och spelare A:s score kan inte räknas för *sidan* (t ex om spelare B missar sin putt). Resultatet skulle ha blivit annorlunda om spelare B hade varit längre ifrån hålet än spelare D. Om spelare B då puttar först och missar, skulle spelare A fortfarande ha rätt att fullfölja hålet om spelare A 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 spelar i den spelordning de bestämmer vara bäst men skulle kunna 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 slår fyra puttar 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 *hållet* och spelare B:s boll 220 meter ifrån *hållet*. Spelare A slår sitt andra *slag* innan spelare B spelar. Spelare A:s boll stannar 30 meter från *hållet* 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 *sidan* 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* spelar *sidan* A-B mot *sidan* C-D. Om spelare A och spelare B båda spelar från utanför *tee* och spelare A slår 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 göras omedelbart. Detta gäller också om spelare A och spelare B båda spelade när det var antingen spelare C:s eller spelare D:s tur att spela under spelet av hålet.

23.7 Klargöranden: Partners får dela klubb

23.7/1 – Partners kan fortsätta att ge råd och dela klubb efter att samtidig match slutat

När samtidiga *fyrbolls-* och singelmatcher spelas, är en *sidan* 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 klubb för återstoden av båda *singelmatcherna*.

Till exempel, *sidan* A -B spelar mot *sidan* C-D i en *fyrbollsmatch* med samtidiga singelmatcher där spelare A spelar mot spelare C och spelare B spelar mot spelare D. Båda matcherna spelas över 18 hål. Spelare A och B delar klubb, vilka alla 14 medförs av spelare A. Om *fyrbollsmatchen* slutar på 16:e hålet, men båda singelmatcherna är lika, får spelare A och spelare B fortsätta att använda klubborna som de valde att spela med (de delade klubborna) och ge *råd* till varandra, trots att spelare A och spelare B inte längre är *partners*.

Regel 23.8 Klargöranden: Begränsning för spelare att stå bakom partner när ett slag slås

23.8/1 – Tillämpa plikt när spelare står nära eller på en förlängning av spellinjen bakom partner

I *fyrboll*, en spelare står på eller nära en förlängning av *spellinjen* bakom sin *partner*, i strid med antingen Regel 10.2b(4) eller 23.8. Hur plikt ska tillämpas beror på varför spelaren stod där, och om det är ett regelbrott, huruvida antingen spelaren eller *partnern* hjälptes av detta regelbrott,

Exemplen innefattar:

- Spelaren får den *allmänna plikten* enligt Regel 23.8 om spelaren stod på eller nära en förlängning av *spellinjen* för att hjälpa sig själv med sitt nästa *slag* (t ex för att få information om hur den kommande putten skulle kunna falla av baserat på hur spelarens *partners* boll faller av på *green*).
- *Partnern* får den *allmänna plikten* enligt Regel 10.2b(4) om spelaren stod i det otillåtna området för att rikta in sin *partner* inför *partnerns* nästa *slag*, och *slaget* gjordes utan att både spelaren och *partnern* backar undan.
- Om spelaren stod i det otillåtna området för att rikta in sin *partner* inför *partnerns* nästa *slag*, och under tiden också råkade få se hur spelarens nästa *slag* skulle kunna falla av på *green*, får både spelaren och *partnern* den *allmänna plikten*. Detta beroende på att *partnerns* brott mot

Regel 10.2b(4) också hjälpte spelaren, så därför skulle spelaren få samma plikt (se Regel 23.9a(2)). Ny

Regel 23.9 Klargöranden: När plikt gäller bara för en partner eller gäller båda partners

23.9(2)/1 – Exempel på när spelares regelbrott hjälper partners spel

I både *fyrboll matchspel* och *slagspel* gäller att, när en spelares brott mot en regel hjälper spelarens *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 nära *hål*et och i ett läge för att kunna hjälpa spelare A 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 med att sikta.

Spelare B får den *allmänna plikten* enligt Regel 15.3a (Boll på green som hjälper spel) för att ha underlåtit att lyfta den hjälpande bollen, och eftersom detta hjälpte spelare A, får också spelare A den *allmänna plikten*.

- 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 *hål*et. Spelare A *droppar* en boll nära spelare B:s boll och spelar mot *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*.

23.9a(2)/2 – Exempel på när spelares regelbrott har negativ inverkan på motspelares spel

I *fyrboll matchspel* gäller att, om en spelares regelbrott har negativ inverkan på en motspelares 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 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 hade en negativ inverkan på en *motspelares* spel. Därför förlorar *sidan* A-B hålet.

23.9a(2)/3 – Ange fel antal slag som slagits eller underlåta att meddela motspelare om plikt anses aldrig inverka negativt på 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 inverka negativt på *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 får ett slags plikt och misslyckas med att underrätta *motspelarna* om detta. Om sedan spelare B hålar ut innan varken spelare C eller D slår ett *slag* eller vidtar någon liknande åtgärd, och spelare B:s resultat är lägre än det som spelare A skulle kunnat gjort utan att plikten lagts till, anses spelare A vara utom tävlan och bara spelare A är diskvalificerad från hålet enligt Regel 3.2d.

Regel 24.4 Klargöranden: Råd som tillåts i lagtävlingar

24.4/1 – Kom/TL kan fastställa begränsningar för lagkaptener och rådgivare

Kom/TL kan införa en lokal regel som begränsar vem som får fungera som lagkapten eller rådgivare och också begränsa en lagkaptens eller rådgivares uppträdande.

Exempel på begränsningar innefattar:

- Att bara tillåta amatörgolfare att fungera som lagkapten och/eller rådgivare.
- Bestämna att lagkaptener och/eller rådgivare inte tillåts vara på *green*.

Att *råd* måste ges personligen och inte via radio, telefon eller på annat elektroniskt sätt.