

## 1 Spelet, spelares uppförande och reglerna

Syfte: Regel 1 presenterar dessa centrala principer för spelaren: Spela banan som den är och spela bollen som den ligger. Spela i enlighet med reglerna och i spelets anda. Du är ansvarig för att lägga till dina egna plikter, om du bryter mot en regel, så att du inte får någon möjlig fördel gentemot din motspelare i matchspel eller övriga spelare i slagspel.

## 2 Banan

Syfte: Regel 2 presenterar det grundläggande som varje spelare bör veta om banan: Det finns fem definierade områden på banan, och det finns flera typer av definierade föremål och förhållanden som kan ha störande inverkan på spelet. Det är viktigt att känna till vilket område på banan som bollen ligger i och statusen för varje störande föremål och förhållande, eftersom dessa ofta påverkar spelarens möjligheter att spela bollen eller ta lättnad.

## 3 Tävlingen

Syfte: Regel 3 omfattar de tre centrala delarna i alla golftävlingar: Spela antingen matchspel eller slagspel, spela antingen som enskild eller med en partner som en del av en sida, samt beräkna resultat antingen med bruttoscorer (utan tillämpning av handicapslag) eller med nettoscorer (med tillämpning av handicapslag).

## 4 Spelarens utrustning

Syfte: Regel 4 gäller för den utrustning som spelarna får använda under en rond. Baserat på principen att golf är ett utmanande spel där framgång bör bero på spelarens omdöme, färdigheter och förmågor: måste spelaren använda klubbor och bollar som överensstämmer med reglerna, är spelaren begränsad till inte fler än 14 klubbor och får normalt inte ersätta skadade eller förlorade klubbor och är begränsad när det gäller användning av annan utrustning som ger konstlad hjälp i sitt spel.

## 5 Spela rond

Syfte: Regel 5 gäller för hur en rond spelas – t ex var och när en spelare får öva på banan före eller under en rond, när en rond påbörjas och avslutas och vad som händer när spelet måste avbrytas eller återupptas. Spelare förväntas att: påbörja varje rond i tid, och spela utan avbrott och i rask takt under varje hål tills rondens avslutad. När det är en spelares tur att spela, rekommenderas att slaget utförs inom högst 40 sekunder och i regel snabbare än så.

## 6 Spela ett hål

Syfte: Regel 6 täcker hur ett hål ska spelas – t ex de speciella reglerna för att slå ut från tee för att starta ett hål, kravet att använda samma boll för hela hålet utom när det är tillåtet att byta boll, spelordning (som har större betydelse i matchspel än i slagspel) och att avsluta ett hål.

## 7 Leta efter en boll; Hitta och identifiera en boll

Syfte: Regel 7 tillåter spelaren att vidta rimliga åtgärder för att på ett ärligt sätt leta efter sin boll efter varje slag. Men spelaren måste fortfarande vara försiktig, eftersom det blir plikt om spelaren handlar på ett överdrivet sätt och förbättrar förhållandena som påverkar hans/hennes nästa slag. Spelaren får ingen plikt om bollen oavsiktligt rubbas vid försök att hitta eller identifiera den, men måste sedan återplacera bollen på dess ursprungliga punkt.

## 8 Banan spelas som den är

Syfte: Regel 8 omfattar en grundläggande princip för spelet: "spela banan som den är." När en spelares boll har stannat, får han/hon normalt lov att acceptera de förhållanden som påverkar slaget och inte förbättra dem innan bollen spelas. En spelare får emellertid vidta vissa rimliga åtgärder även om de förbättrar dessa förhållanden, och om möjligheterna att återskapa förhållandena utan plikt är begränsade, efter att de har förbättrats eller försämrats.

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

Syfte: Regel 9 omfattar en viktig princip av spelet: "spela bollen som den ligger." Om spelarens boll stannar och därefter rubbas av naturkrafter t ex vind eller vatten, måste spelaren normalt spela den från dess nya läge. Om en boll i vila lyfts eller rubbats av någon eller något utomstående innan slaget slås, måste bollen återplaceras på sin ursprungliga punkt. Spelare bör vara försiktiga nära en boll i vila, och en spelare som orsakar att den egna eller motspelarens boll rubbas får normalt plikt (utom på green).

## 10 Förbereda för och slå ett slag; Råd och hjälp; Caddies

Syfte: Regel 10 omfattar hur man förbereder sig för och genomför ett slag, inklusive råd och annan hjälp som spelaren kan få av andra (inklusive caddies). Den underliggande principen är att golf är ett spel som består av skicklighet och personlig utmaning.

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

Syfte: Regel 11 omfattar vad man ska göra när en spelares boll i rörelse träffar en person, djur, utrustning eller något annat på banan. När detta händer oavsiktligt, blir det ingen plikt och spelaren måste normalt acceptera resultatet, oavsett om det är bra eller inte, och spela från den plats där bollen stannat. Regel 11 begränsar också en spelare från att avsiktligt vidta åtgärder för att påverka var varje boll i rörelse skulle kunna stanna.

## 12 Bunkrar

Syfte: Regel 12 är en speciell regel för bunkrar, som är särskilt iordningställda ytor avsedda för att pröva spelarens förmåga att spela en boll från sanden. För att säkerställa att spelaren tar sig an denna utmaning finns det några begränsningar när det gäller att vidröra sanden innan slaget slås och var lättnad får tas för en boll i en bunker.

## 13 Greener

Syfte: Regel 13 är en särskild regel för greener. Greener är särskilt iordningställda för att spela en boll längs med marken, och det finns en flaggstång för hålet på varje green, så därför gäller vissa andra regler än för andra områden på banan.

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

Syfte: Regel 14 omfattar när och hur spelaren får markera läget för en boll i vila, lyfta och rengöra bollen och åter sätta en boll i spel så att den spelas från rätt plats. När en lyft eller rubbad boll ska återplaceras, måste samma boll läggas tillbaka på dess ursprungliga punkt. När man tar lättad med eller utan plikt, måste en inbytt boll eller den ursprungliga bollen droppas i ett visst lättadsområde. Om man gör fel när man använder sig av dessa förfaranden, kan detta rättas till utan plikt innan bollen spelas, men spelaren får plikt om han/hon spelar bollen från fel plats.

## 15 Lättad för lösa naturföremål och flyttbara tillverkade föremål (inklusive hjälpande eller störande boll eller bollmarkering)

Syfte: Regel 15 täcker när och hur spelaren får ta lättad utan plikt från lösa naturföremål och flyttbara tillverkade föremål. Dessa flyttbara naturliga och konstgjorda föremål betraktas inte som en del i utmaningen att spela banan, och en spelare får normalt sett ta bort dem om de stör spelet. Men spelaren måste vara försiktig när han/hon tar bort lösa naturföremål nära bollen utanför green, eftersom det blir plikt om detta får bollen att rubbas.

## 16 Lättad från onormala banförhållanden (inklusive oflyttbara tillverkade föremål), farliga situationer p g a djur, pluggad boll

Syfte: Regel 16 täcker när och hur spelaren kan ta lättad utan plikt genom att spela en boll från en annan plats, t ex när det blir störande inverkan från ett onormalt banförhållande eller en farlig situation p g a djur. Dessa förhållanden betraktas inte som en del i utmaningen att spela banan, och lättad utan plikt är normalt sett tillåtet utom i ett pliktområde. Spelaren tar normalt sett lättad genom att droppa en boll i ett lättadsområde, baserat på den närmaste punkten för fullständig lättad. Denna regel täcker också lättad utan plikt när en spelares boll är pluggad i sitt eget nedslagsmärke på spelfältet.

## 17 Pliktområden

Syfte: Regel 17 är en särskild regel för pliktområden, som utgörs av vattensamlingar eller andra områden definierade av tävlingsledningen, där en boll ofta förloras eller är omöjlig att spela. Med ett slags plikt kan spelare använda sig av särskilda lättadsalternativ för att spela en boll från en plats utanför pliktområdet.

## 18 Lättad med slag och distans; boll förlorad eller out of bounds; provisorisk boll

Syfte: Regel 18 täcker att ta lättad med plikt enligt slag och distans. När en boll är förlorad utanför ett pliktområde eller stannar out of bounds, blir den nödvändiga ordningen att spela från tee till hålet bruten; spelaren måste återuppta denna ordning genom att spela varifrån det föregående slaget slogs. Denna regel täcker även hur och när en provisorisk boll kan spelas för att spara tid när bollen i spel kan ha stannat out of bounds eller blivit förlorad utanför ett pliktområde.

## 19 Ospelbar boll

Syfte: Regel 19 täcker spelarens olika lättadsalternativ för en ospelbar boll. Detta gör det möjligt för spelaren att välja vilket alternativ som ska användas – normalt med ett slags plikt – för att komma ur en svår situation var som helst på banan (utom i ett pliktområde).

## 20 Lösning av regelproblem under rond; Domslut av domare och tävlingsledning

Syfte: Regel 20 täcker vad spelare bör göra när de har frågor om reglerna under en rond, inklusive de förfaringsätt (som skiljer sig i matchspel och slagspel) som gör det möjligt för en spelare att skydda sin rätt att få ett domslut vid ett senare tillfälle. Regeln täcker också rollen som domare, som är behöriga att avgöra frågor om fakta och tillämpa reglerna. Domslut från en domare eller tävlingsledningen är bindande för alla spelare.

## 21 Andra former av individuellt slagspel och matchspel

Syfte: Regel 21 omfattar fyra andra former av individuellt spel, inklusive tre former av slagspel där resultathanteringen skiljer sig från normalt slagspel; Poängbogey (scoren baseras på poäng som erhålls på varje hål); Maxantal slag (Slaggolf) (scoren på varje hål är maximerad); och Par/Bogey (matchspelsresultat används hål för hål).

## 22 Foursome

Syfte: Regel 22 omfattar foursome (spelad antingen som matchspel eller slagspel), där två partners tävlar tillsammans som en sida genom att växelvis spela en enda boll. Reglerna för denna spelform är i huvudsak de samma som i individuellt spel, förutom kravet på att partners slår ut på vartannat hål och spelar ut hålet genom att slå växelvis.

## 23 Fyrboll

Syfte: Regel 23 omfattar fyrboll (spelad antingen som matchspel eller slagspel), där partners tävlar som en sida där var och en spelar varsin boll. Sidans score på hålet är den lägsta av partnernas scorer på det hålet.

## 24 Lagtävlingar

Syfte: Regel 24 omfattar lagtävlingar (spelade antingen som matchspel eller slagspel), där flera spelare eller sidor tävlar som ett lag med kombinerade resultat från deras ronder eller matcher för att få fram ett totalt lagresultat.