

GOLF
MEÐ
SKYNSSEMI
EYKUR
ÁNÆGJUNA



GOLFSAMBAND ÍSLANDS

*Þýtt og staðfært: Þorsteinn Svörfuður Stefánsson
Myndir: GSÍ/Haukur Örn Birgisson
Hönnun/umbrot: HBK/Leturval
Prentun: Oddi hf.
Útgefandi: Golfsamband Íslands*

Inngangur

Bókin um golf með skynsemi fjallar um sjálfsagða hluti; öryggisatriði, tillitsemi, snyrtimennsku og góða umgengni.

Þetta eru allt einföld atriði en þrátt fyrir það eru siðareglur golfíþróttarinnar allt of oft þverbrotnar.

Með vaxandi fjölda kylfinga og þrengslum á golfvöllum eykst þörfin fyrir það að leika golf með skynsemi. Meiri þörf verður þannig á því að sýna tillitsemi og þolinmæði á golfvöllum.

Nauðsyn þess að hraða leik er til þess að sem flestir komist að og bið verði minni. Þá verður enn nauðsynlegra að ganga vel og af hirðusemi um völinn, laga för eftir uppslegnar torfur og boltaför, raka glompur og nota ruslatunnur. Góð umgengni skilar ykkur betri velli og án efa lægri gjöldum. Því er nauðsynlegt að gera átak í þessum efnum. Ef allir leggjast á eitt og fara eftir golfsiðareglum og beita heilbrigðri skynsemi eykur það ánægjuna af golfíþróttinni.

Í nýjstu útgáfu The Royal and Ancient Golf Club of St. Andrews eru birtar siðareglur fyrir golfíþróttina, sem eru ásamt golfreglum endurskoðaðar á fjögurra ára fresti. Í ný endurskoðuðum golfreglum frá 1. janúar 2004 hefur kaflinn um golfsiði og hegðun á golfvellinum verið aukinn verulega frá fyrri útgáfu. Þar er andi golfíþróttarinnar skilgreindur þannig: „Ólíkt mörgum íþróttum er golf að mestum hluta leikið án umsjónar dómara til úrskurðar eða eftirlits. Íþróttin byggist á réttsýni einstaklingsins, að taka tillit til annara og hlíta golfreglum. Allir leikmenn ættu alltaf að sýna yfirvegaða framkomu og dæmigerða fyrir kurteisi og sannan íþrótaanda. Þetta er andi golfíþróttarinnar.“ Jafnframt hefur verið bætt við heimild til að beita refsingu við brotum á siðareglum og jafnvel frávisun ef um alvarleg brot er um að ræða (regla 33:7).

Í þessu riti verða siðareglurnar útskýrðar nánar undir nafninu Golf með skynsemi. Ef allir kylfingar spila golf með skynsemi mun það auka ánægju af íþróttinni.



Öryggisatriði

Það er geysilegur kraftur í kylfuhausnum í sveiflunni og í golfbolta á flugi, nægilegur til að valda alvarlegum áverka og jafnvel dauða ef óhappið á sér stað nærri kylfingi þegar hann slær.

Golfboltinn er um það bil 46 g að þyngd og 42,7 mm í þvermál. Upphafshraði hans í högginu er 260 km/klst. eða 65 m á sek. Það er því ljóst að öryggisatriðin eru eitt það mikilvægasta þegar um er að ræða golf með skynsemi.

Varið ykkur á kylfunni á fyrsta teig

Það er sem betur fer sjaldgæft að kylfingur slasist af völdum golfkylfu, en þegar það hefur gerst hefur það nánast alltaf orðið á fyrsta teig.

Á þeim tíma sem flestir vilja leika, síðdegis og á frídögum, myndast oft biðraðir við fyrsta teig. Meðan beðið er tilheyrir það oft að hita upp, taka æfingasveiflu eða sveifla kylfunni, jafnvel í hugsunarleysi. Ef menn eru þá óvarkárir, eru kannski að tala um leið, getur slys orðið. Það er því mikilvægt að vera gætinn og athugull.

Sá sem ætlar að sveifla kylfu eða taka æfingasveiflu á að ganga afsíðis og fullvissa sig um að enginn sé nálægt. Aðrir leikmenn ættu ekki að standa aftan við þann eða þá sem hafa kylfu í hendi og ætla að sveifla henni. Hættan á meiðslum er ein af ástæðunum fyrir því að aðrir kylfingar eiga að standa í nokkurra metra fjarlægð frá þeim sem er að búa sig undir að slá æfingasveiflu eða högg. Það eru einnig fleiri ástæður fyrir þessu (sjá kaflann um Tillitssemi).



Golfboltinn getur verið lífshættulegur

Golfboltinn er þó algengasta og alvarlegasta hættan. Allt svæðið framman við leikmann sem ætlar að fara að slá er hættusvæði. Hann getur jafnvel hitt boltann svo skakkt að hann fljúgi nær hornrétt út til hliðar og í allt aðra átt en ætlað var.

Standið því aldrei fyrir aftan leikmann á teig heldur til hliðar við hann



eða gegnt honum þó aldrei frammar en boltinn sem á að slá. Ef leikmaður freistast til að slá bolta sem liggur nálægt tré eða grjóti verður hann að hafa í huga hættuna á að boltinn hitti tréð eða steininn og gæti því kastast til baka eða hvert sem er. Af því stafar slyshætta bæði fyrir leikmanninn og aðra nálæga. Reynið að komast hjá því að taka slíka áhættu og finnið hættuminni leiklínu eða takið víti og látið boltann falla utan hins hættulega svæðis.

Gætið varúðar þar sem útsýni er skert

Á mörgum golfvöllum eru hólar og hæðir sem skyggja á útsýnið. Víða á skógarvöllum skyggja tré á brautir og flatir einkum þar sem brautirnar liggja í sveigum (doglegs). Leikmenn sem fara um þannig svæði verða að vera vissir um að hóp-



urinn á undan sé kominn úr færi áður en slegið er. Hópur sem er í hvarfi getur einnig gert vart við sig með því að einn úr hópnum tekur sér stöðu þar sem hann er sjáanlegur þeim sem á eftir koma. Þegar allir hafa slegið sem eru í hvarfi hraða þeir sér áfram af hættusvæðinu. Hópurinn á eftir bíður þá í a.m.k. 30 sek. áður en slegið er.

Golfpoki á braut er aðvörun

Þeir sem verða að fara út af braut til að leita að bolta á svæði sem er í hvarfi fyrir þeim sem á eftir koma skulu skilja eftir kerru eða poka á vel sýnilegum stað á brautinni sem er þá viðvörun fyrir þá sem á eftir koma.

Sláið aldrei of snemma

Ekki slá ef minnsta hættu er á að boltinn hitti einhvern. Því skal ávallt beðið þar til leikmenn sem á undan eru séu komnir úr færi. Þetta gildir þó að sjálfsögðu ekki þegar leikmenn næst á undan hafa gefið ykkur merki um að fara fram úr enda séu þeir þá augljóslega viðbúnir og tilbúnir að fara í skjól eða hafi gengið til hliðar.

Vallarstarfsmenn eiga réttinn

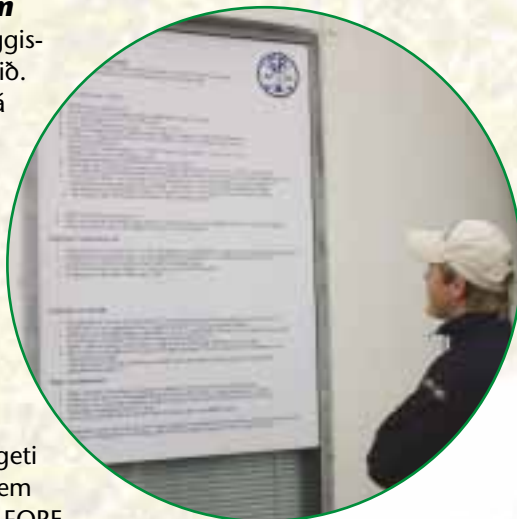
Stundum kemur það fyrir að leikmenn þurfi að bíða eftir vallarstarfsmönnum við slátt eða önnur vallarstörf. Leikmönnum er þá skylt að bíða eftir að vallarstarfsmenn ljúki verkum sínum eða að þeir gefi merki um að



óhætt sé að slá. Þetta gildir líka í þeim tilfellum þegar vallarstarfsmaður situr á dráttarvél með húsi. Sama regla gildir þegar ókunnugir fara framhjá eða eru staddir innan höggfæris. Það geta verið aðrir íþróttamenn á æfingu, gestir eða gangandi. Ef þörf krefur getur kylfingur gengið til viðkomandi og bent honum á öruggan stað.

Farið eftir öryggisákvæðum

Á mörgum golfvöllum eru öryggisákvæði sem gilda fyrir vallasvæðið. Þau eru oft skráð á skorkort eða á áberandi stað í klúbbhúsi eða á teig. Allir eru skyldugir að fara eftir þessum reglum. Leggið ykkur fram við að kynna ykkur staðar- og öryggisreglur þegar þið komið til leiks á ókunnum golfvelli.



Hrópið FORE ef minnsta hættu er á ferðum

Ef minnsta hættu er á að bolti geti hitt einhvern verður þú og þeir sem með þér eru að hrópa undir eins FORE (borið fram FOR) og veifa.

Beygið ykkur þegar þið heyrð hrópað FORE

Þegar heyrst hrópað FORE beygið ykkur í kút og snúðu baki í áttina sem hrópið kom úr. Sleppið kylfu, kerru eða poka og takið höndum um höfuðið því til hlífðar. Beygið ykkur eins mikið í kút og þið getið til þess að minnka hættuna á að boltinn hitti ykkur.



Tillitssemi

Mætið tímanlega til leiks

Sýnið tillitsemi með því að mæta tímanlega á fyrsta teig áður en leikur hefst. Ef um keppni er að ræða, segir í golfreglunum, að þið skuluð vera á fyrsta teig á skráðum tíma að viðlagðri frávisun. Fimm mínútna reglan að viðbættum tveimur vítishöggum gildir því aðeins að það sé tekið fram í keppnisskilmálum. Með því að venja ykkur á stundvísi sleppið þið við að þurfa að flýta ykkur og fara í taugarnar á þeim sem annars þyrftu að bíða.

Standið kyrr og hafið hljótt á meðan annar slær

Golf er einbeitingarleikur. Hávaði, óvænt hljóð eða hreyfing sem leikmaður skynjar nálægt sér getur truflað einbeitingu. Ef leikmaður slær höggið engu að síðu getur það misheppnast. Þess vegna eiga allir í hópnum og aðrir viðstaddir að standa kyrrir og hafa hljótt meðan aðrir leikmenn slá. Standið í a.m.k. þriggja metra fjarlægð. Haldið bolta, tí og kylfu þannig að ekkert hljóð geti heyrst og látið ekki skjáfa í hanskanum.

Tillitssemi gildir á öllum vellinum

Kylfingur er sjaldnast aleinn á vellinum. Takið tillit til annarra leikmanna í nágrenni við ykkur og í hópum á undan t.d. með því að tala ekki hátt, hlægja eða hrópa. Þegar þið ætlið að slá og teljið hópinn á undan vera rétt kominn úr færi, bíðið þó ef þeir eru að slá eða pútta. Hljóð frá bolta sem kemur niður nálægt leikmanni getur truflað einbeitni hans. Ef þið sláið of snemma og hafið hugsanlega valdið truflun er það almenn kurteisi að biðjast afsökunar eins fljótt og hægt er. Afsökunin er þá að sjálfsgöðu tekin til greina.

Verið vingjarnleg við þá sem ekki spila golf

Verið vingjarnleg við þá sem eru á vellinum og ekki leika golf svo að þeir fái ekki ranga hugmynd af golfi og kylfingum. Það er ekki heimsendir þótt þið þurfið að bíða augnablik eftir að gestir og áhorfendur komist úr færi. Þurfið þið



að biðja þá um að færa sig, bendið þeim þá á hættuna vingjarnlega og án þess að hækka röddina. Skammir og rifrildi eiga ekki að koma fyrir.

Hópur sem er lengra kominn á forgangsrétt

Stundum kemur fyrir að tveir hópar leika nálægt hver öðrum, t.d. þegar teigar liggja saman eða leikmaður hefur slegið yfir á ranga braut. Almenna umferðarreglan er sú að þeir sem lengra eru komnir í leiknum, þ.e. eru að leika braut með hærra númeri, eiga forgangsrétt. Ef þeir þurfa hins vegar að bíða eftir öðrum til þess að geta leikið eða að leita að bolta gildir þessi regla að sjálfsgöðu ekki.



GOLF MEÐ SKYNSEMI

Gætið að skugganum

Standið aldrei þannig að skuggi ykkar falli á bolta eða púttlínu annars leikmanns. Þetta á líka við um skugga af kerru eða poka.

Merkið boltann rétt

Legu bolta sem er lyft ætti að merkja með því að setja boltamerki, pening eða annan smáhlut fast aftan (miðað við holuna) við boltann. Ef boltamerkið truflar leik, stöðu



eða högg annars leikmanns ætti að færa boltamerkið eina eða fleiri púttershauslengdir til hliðar. Þetta er gert þannig:

1. Leggið boltamerkið fast aftan við boltann.
2. Takið boltann upp.
3. Ef þið þurfið að færa boltann mælið þá með púttershausnum og færið merkið þangað. Ef þið þurfið að færa hann fleiri púttershauslengdir þá endurtakið þið það eins og áður segir.
4. Munið að flytja færðan bolta aftur á sama stað áður en leikið er.
5. Tí á ekki að nota til að merkja bolta.



Gætið flaggstangarinnar vel

Flatirnar slitna mest næst holunni, þar sem stuttu púttin eru slegin og þar sem leikmenn beygja sig til að taka bolta sína upp úr holunni. Til þess



að draga sem mest úr slitinu eigið þið að halda um stöngina með beinum handlegg þegar þið gætið flaggstangarinnar. Haldið um flaggið svo það blakti ekki og trufla þann sem er að pútta. Athugið að stöngin sé ekki föst í holunni áður en púttað er. Leikmaður sem á boltann næst holunni gætir fyrst. Biðjið ekki um gæslu flaggstangar nema þið eigið langt pútt eða sjáið holuna illa vegna landslagsins á flötinni. Leikmaður sem fyrst púttar í holu gætir síðan flaggstangarinnar og setur hana aftur í holuna þegar leik er lokið.

Hjálpnið hinum að leita

Hjálpnið meðkeppendum og mótspilurum ykkar að leita af sama áhuga og væri það ykkar bolti. Leitið kerfisbundið.

Stillið skap ykkar

Golf getur reynt mjög á þolinmæðina, einkum þegar ykkur finnst þið vera óheppin hvað eftir annað, jafnframt því sem aðrir í hópnunum hafi heppnina stöðugt með sér. Ekki er hægt að ætlast til að þið séuð hress og kát yfir þessu en þið verðið samt að geta stillt ykkur. Andið djúpt og rólega og munið að fátt er skemmtilegra en golf. Það er skylda ykkar að vera kurteis og tillitssöm við meðspilarana. Til eru þeir sem alltaf kenna öðru og öðrum um þegar illa gengur. Sérlega ótilhlýðilegt er að vera alltaf að finna að vellið og flötunum. Hafið þá hugfast að golf er skemmtilegur leikur og heppnin getur gengið til liðs við ykkur þó seinna verði. Það er ófyrirgefanlegt að hrópa í reiði eða kasta kylfum í bræði.

Golf er ekkert réttlætisspil

Sættið ykkur við þá staðreynd að golf er ekki réttlætisspil. Munið að heppni og óheppni eru hluti af leiknum. Það er kannski einmitt þetta sem gerir golf svo skemmtilega og heillandi íþrótt.

Gefið ekki tæknilegar leiðbeiningar óbeðin

Það getur truflað einbeitingu leikmanns að gefa honum tæknilegar leiðbeiningar óbeðið. Það er í verkahring þjálfara og kennara að leiðbeina og kenna golfleik og golfsveiflu. Látið þá um það.

Verið jákvæð

Verið vingjarnleg og uppörvandi gagnvart öðrum kylfingum sem þið leikið með, hvort sem þeir eru með ykkur eða á móti í sjálfum leiknum.



Hælið þeim fyrir góð högg en munið jafnframt að öll högg eru ekki góð. Verið uppörvandi við þá sem eru óheppnir og leika illa. Gerið ekki minna úr því sem vel er gert með að kalla það heppni.

Mætið til leiks ef þið hafið skráð ykkur

Mætið til leiks ef þið hafið skráð ykkur annars raskast leikröðunin. Það er ekki gott að hafa tveggja manna hópa inn á milli í móti þar sem leikið er í þriggja eða fjögurra manna hópum. Það hefur í för með sér tafir og bið og er mjög truflandi fyrir þá tvo sem fyrir því verða. Mótstjórnin hefur af þessu óþarfa fyrirhöfn og afleiðingin verður oftast en ekki sú að tímaáætlun fer úr skorðum og veldur öðrum leikmönnum óþægindum. Ef leikmaður mætir ekki til leiks í holukeppni, vinnur mótspilari leikinn án þess að þurfa að leika. Slíkt er leiðinlegt og neikvætt fyrir mótið í heild.

Ljúkið mótinu

Ef þið takið þátt í móti, ljúkið því. Eina viðunandi ástæðan til að hætta er heilsufarsástæða eða hætta af völdum veðurs, t.d. þrumuveðurs. Að hætta vegna þess að illa gengur er heigulsháttur. Sá sem ekki getur unað því að fá háa skor á ekki að taka þátt í mótum. Veður er heldur ekki afsökun, það er og verður alltaf misjafnt.

Verið auðmjúk hvort sem þið vinnið eða tapið

Verið auðmjúk, einkum þegar þið eruð heppin og vinnið. Gortið aldrei. Verið góðir sigurvegarar. Reynið líka að vera sanngjörn þegar þið tapið. Enginn vinnur alltaf. Verið ekki með afsakanir. Látið mótherjum ykkar það eftir að segja frá óheppni ykkar. Óskið sigurveg-ara til hamingju þannig að hugur fylgi máli. Þið eigið að unna honum sigurgleðinnar. Ykkar tími mun koma.

Verið góðir skrifarar

Vandið ykkur þegar þið skráið skorkort meðkeppenda ykkar. Skráið skorina að lokinni hverri holu fyrir sig. Flýtið ykkur ekki burt eftir að leik er lokið.

		4		
	18	3		
5	14	4		
4	12	5		
3	16	3		
35		36		
36		37		
71		73		
	Forgjaf	4		
	Netto	69		
	Ritari			

Jason [Signature]

Ljúkið fyrst skrifaraskyldum ykkar, undirritið kortin og minnið hina í hópnum að gera slíkt hið sama.

Hjálpnið byrjendum

Verið hjálpsöm gagnvart byrjendum í golfi. Leiðbeinið þeim á jákvæðan hátt í þessu nýja umhverfi þeirra. Þjóðið þeim að spila með ykkur og kynnið þá fyrir öðrum. Minnst þess að þið voruð sjálf byrjendur og vissuð lítið og þekktu fáa.

Lærið golfreglurnar

Brot á golfreglum verða ekki afsökuð með því að kunnáttu og þekkingu skorti. Golfreglurnar eru margar og sumar þeirra erfiðar. Allar eru þær þó byggðar á eðli máls og heilbrigðri skynsemi. Lærið algengustu reglurnar. Hafið alltaf golfreglubókina við hendina og lærið að leita í henni og nota hana.

Virðið almennar og staðbundnar umgengisreglur

Sem félagar í viðurkenndum golfklúbbsi getið þið leikið nánast á hvaða velli sem er, hvar sem er í heiminum. Sem gestir eruð þið fulltrúar heimaklúbbs ykkar og lands og andlit þeirra út á við. Það er því sérstaklega mikilvægt að þið sem gestir farið eftir siðareglum golfíþróttarinnar og virðið almennar og staðbundnar umgengisreglur, sem venjulega eru skráðar á auglýsingatöflu viðkomandi golfklúbbs.

Umgengisreglur, sem reyndar geta verið dálítið breytilegar eftir klúbbum, eru m.a. þessar:

1. Vallargjald (hvernig greiða eigi, kvittun og skráning í gestabók).
2. Leikröðun (boltarena, tímapantanir, tímapöntunarlisti, hvort meðlimir hafi forgangsrétt, sér tímar fyrir gesti o.fl.)
3. Æfingasvæði (bannað að slá inn á æfingaflöt, æfingar með eigin boltum á vissum stöðum, o.s.frv.)
4. Leikleyfi (forgjöf sem skilyrði fyrir leik, krafa um að sýna gilt klúbbskírteini).



5. Skálinn (hvar óheimilt er að ganga á gaddaskóm, um hunda, hvort hægt er að fá handklæði lánuð, lokunartímar, reglur um klæðnað, o.s.frv.).
6. Annað (bílastæði, kerruleiga, golfbílar, krafa um sérstaklega búna golfskó (soft spikes), bann við golfvögnum, bann við reykingum og kröfur og öryggisákvæði á vellinum).

Flatargjald skal ætíð greiða áður en leikur hefst. Ef þið heimsækið golfklúbb þar sem skrifstofan er lokuð, skrifið þið nöfn ykkar, nafn heima-klúbbs, forgjöf og aðrar upplýsingar sem beðið er um, í flatargjaldsbókina. Þið látið greiðsluna í sérstakt umslag og leggið það á sérstakan stað, samkvæmt gefnum fyrirmælum. Athugið að hafa skiptimynt svo að þið getið borgað rétta upphæð.

Leggið ekki mikið undir

Golf er mikil keppnisíþrótt. Forgjafarkerfið, þar á einstökum holum og þar vallarins gera það að verkum að leikur um hverja holu svo og hver hringur er eða getur verið keppni út af fyrir sig enda þó ekki sé um opinberan kappleik að ræða. Það er því eðlilegt að spila um eitthvað t.d. golfbolta, kaffibolla, gosglas eða því um líkt.

Til eru þeir sem þó leggja meira undir. Það er auðvitað einkamál þeirra ef lítið ber á því. Það er þó ekki tilhlýðilegt að fara fram á að meira sé lagt undir en svo að allir í hópnum geti með góðu móti samþykkt það. Þetta á sérstaklega við er unglingar eiga í hlut.

Unið við forgjafarkerfið

Það er mikill kostur fyrir golfíþróttina að hafa forgjafarkerfið, en þó því aðeins að því sé fylgt nákvæmlega. Svindl með forgjöf eða að reyna að komast hjá eðlilegri lækun forgjafar í samræmi við framför og getu og fara svo í mót til að vinna góð verðlaun er ekki íþróttamannslegt. Þið kunið að verða litin hornauga auk þess að setja blett á golfíþróttina og iðkendur hennar.

Farið vel með völinn

Boltaför

Þegar boltinn kemur niður á flötina myndast far eftir hann í yfirborð flatarinnar. Því mýkri sem flötin er og því lóðréttar sem boltinn fellur, þeim mun dýpra verður farið. Dýpstu förin verða eftir að rignt hefur, á morgnana eftir dögg næturinnar eða ef flatirnar hafa verið vökvaðar um nóttina. Þá eru förin dýpri eftir bolta sem slegnir eru með styttri járnkylfum.

Grasið deyr fljótt

Jörðin pressast saman við niðurkomu boltans þannig að vaxtarkringumstæður grasrótanna breytast. Ef farið er ekki lagað strax, eða nógu fljótt, deyr grasið. Við það myndast svolítil lækkun í yfirborð flatarinnar, sem oftast sést ekki fljótt á litið, en er samt nægileg til að valda því að bolti sem kemur rúllandi hoppar til, missir ferð eða breytir um stefnu. Þúttið



verður því of stutt eða geigar. Boltafar sem lagað er strax jafnar sig á einum sólarhring. Boltafar sem ekki er lagað jafnar sig ekki það sumarið. Þannig getið þið oft sjálfum ykkur um kennt ef ykkur finnst flatirnar ójafnar.

Lagið förin með flatargaffli

Það er enginn vandi að gera við för eftir niðurkomu bolta ef notað er rétt áhald. Það er fjarri lagi að nóg sé að pota svolítið í yfirborð flatarinnar með túi. Nauðsynlegt er að hafa flatargaffal, sem hægt er að stinga svo djúpt að komist verði undir farið og þannig sé hægt að lyfta samanpressaðri jörðinni með rótum upp aftur. Það er víða skylda að hafa flatargaffal til þess að fá að leika. Þegar þið lagið farið, stingið þið gafflinum niður allt í kringum farið og lyftið því frá a.m.k. fjórum hliðum og jafnið svo yfirborðið með púttarhausnum eða með því að stíga létt á það. Þið getið notað langt tí frekar en ekkert en það er þó ekki fyllilega viðunandi. Gerið líka við önnur för og skemmdir sem þið sjáið meðan félagarnir pútta en þó án þess að trufla þá.



Styðjið ykkur ekki við púttarinn

Flatirnar geta einnig skemmt á annan hátt en við niðurkomu bolta. Margir hafa þann ósið að halla sér á púttar sinn eða flaggstöngina. Við



þetta geta flatirnar skemmt og grasvöxturinn truflast. Einnig getur grasið skemmt ef flaggstöngin er látin detta eða henni kastað á flötina. Leggið flaggstöngina varlega frá ykkur, helst í flatarkantinn.

Farið varlega með holubrúnirnar

Gætið þess að skemma ekki holubrúnirnar með flaggstönginni. Setjið hana varlega aftur í holuna þannig að hún sé rétt í henni. Það er ófyrirgefanlegt að skeyta skapi sínu með því að lemja henni niður í holuna. Óleyfilegt er einnig að nota kylfu eða púttar til þess að taka boltann upp úr holunni jafnvel þó hún sé full af vatni. Slíkt er einungis til þess fallið að skemma holuna.



GOLF MEÐ SKYNSEMI



Notið réttan skófatnað

Ekki má nota skó með tökkum, t.d. fótboltaskó, eða skó með mjög riffluðum sólum, þar sem þeir geta skemmt yfirborð flata. Golfskór með þéttum gúmmítökkum geta einnig valdið skemmdum á mjúkum flötum. Því ætti ekki að nota þá þegar nýbúið er að vökva eða í vætutið. Sumsstaðar er notkun þeirra alfarið bönnuð. Þetta ættuð þið að athuga áður en þið leikið á ókunnugum velli. Golfskór með málmgöddum eru víða bannaðir og ætlast til að golfskór með gúmmígöddum (soft spikes) séu notaðir. Einnig er rétt að hafa hugfast að golfskór með göddum geta valdið rispum og rífið upp gras ef óvarlega er gengið um flötina. Gera skal við skemmdir af þessu tagi að loknum leik á flötinni.





Farið vel með grasteiga og kraga (foregreen)

Flatirnar eru vönduðustu grasfletirnir á vellinum og þeir dýrustu í gerð og viðhaldi. Næst þar á eftir koma grasteigar og brautin umhverfis flatirnar sem kölluð er kragi (foregreen). Því skal viðhafa sérstaka gát í umgengni um þessi svæði vallarins. Bannað er að draga golfkerrur yfir grasteiga og kraga. Kerruhjólin valda þrýstingi á grasið, einkum ef hjólarðar þeirra eru mjóir. Draga skal kerrur í kringum þessi svæði jafnvel þótt krókur sé. Hins vegar er heimilt að leggja golfpoka á grasteiga. Á mörgum golfvöllum eru skilti, snúrur eða strik, sem vísa veginn. Farið eftir þessum umferðarmerkjum.

Grasteigar

Grasteigur er dýrt, sérhannað svæði og oft með sérstöku grasi. Grasteigar þurfa mikið viðhald því mikið mæðir á þeim. Vallarstarfsmenn flytja teigmerkin um teiginn til þess að grasið slitni ekki alltaf á sömu stöðunum. Þannig helst teigurinn betri og jafnari. Einnig fylla þeir í skemmdir og sár sem koma á yfirborðið einkum við notkun járnkylfanna. Nota skal tréti en ekki plasttí á grasteigum. Plasttíin geta skemmt viðkvæma hnífana í sláttuvélunum og auk þess fúna þau ekki og eyðast eins og trétiin.



Takið aldrei æfingasveiflu á grasteigum

Víða er æfingasveifla á teig algerlega bönnuð. Hins vegar er ekkert á móti því að sveifla kylfunni ef hún snertir ekki grasið á teignum. Viljið þið hins vegar taka æfingasveiflu skuluð þið fara til hliðar við teiginn og sveifla þar utan brautar. Á grasteigum skuluð þið aðeins leggja aftur þá torfusnepla sem festast aftur í fari sínu. Annars er hættu á að aðrir leikmenn renni til í sveiflunni ef þeir standa á lausri torfu. Einnig getur bolti og tí hreyfst í sveiflunni ef tíað er á lausri torfu.

Leggðu torfusnepla í kylfufarið

Í golfi er heppni og óheppni hluti af leiknum. Allt hefur þó sín takmörk. Dæmi um hið síðarnefnda er að þurfa að leika upp úr fari eftir uppslegna torfu sem ekki hefur verið lögð aftur í farið. Þið getið lagt ykkar að mörkum til að forða öðrum eða jafnvel ykkur sjálfum frá slíkri óheppni. Leggið því alla torfusnepla aftur í farið. Leggið torfusneplana rétt í farið og pressað þá niður með fætinum. Þannig vinnið þið tvennt; farið vel með völlinn og takið tillit til annarra. Þeir sem ekki leggja torfusnepla aftur í farið geta átt á hættu að fá ekki að leika aftur á vellinum eða jafnvel vera vísað af honum.



Gerður er greinarmunur á grasi og torfu

Torfan er bæði grasið og mold sú er tengir rótarkerfi grassins saman. Ekki er ástæða að leggja grasið aftur heldur einungis torfurnar. Þið leggið þær aftur jafnvel þótt þær séu fleiri en ein.

Hreint land, hreinn golfvöllur

Það tilheyrir golfíprótt-
inni að fara vel með
golfvöllinn og ganga
vel um. Því miður
sjást alltof oft
bréfsneplar, tómar
flöskur og annað
rusl á og í kring-
um teigana og
viðar jafnvel þó að
ruslafötur séu á
hverjum teig. Þetta
er sóðaskapur og til
vansa fyrir klúbbinn
og meðlimi hans.

Ef ekki er ruslafata ná-
lægt eruð þið með ágætis
ílát með ykkur sem er golfpok-
inn ykkar. Geymið rusl ykkar í honum
þar til inn er komið. Kastið ekki sígarettustubbum frá ykkur, þeir geta
valdið bruna og er þar að auki sóðaskapur.



Þegar þið æfið ein

Duglegir og áhugasamir kyflingar æfa sig oft einir á vellinum þegar ekki eru margir að spila. Varðandi æfingar af þessu tagi skuluð þið hafa tvennt hugfast:

1. Mest þrír boltar. Slítið ekki vellinum að óþörfu. Það er ekki vel séð að spila með meira en þremur boltum í senn.
2. Sparið völlinn. Helst ættuð þið að slá brautarhögg ykkar frá brautar-kantinum. Þannig hlífið þið brautinni og tefjið síður ef aðrir leik-
menn koma að.



Um glompur

Um glompur (sandgryfjur) gildir eitt lögmál. Skiljið við þær eins og þið viljið sjálf koma að þeim. Sandurinn í glompunni á að vera rakaður og sléttur. Ekki mega vera holur eða garðar sem gera höggið erfiðara. Rakið ekki einungis niður glompuna heldur verðið þið að athuga að sandurinn sé jafnþykkur í henni. Í svo til öllum glompum eru ein til tvær hrífur sem nota á til að raka sandinn og slétta eftir sig. Svo rakið þið auðvitað einnig spor eftir dýr og kærulausa kylfinga sem vanrækt hafa skyldu sína.

Ef ekki er hrífa í glompunni getið þið samt lagað hana eftir ykkur. Annað hvort notið þið fæturna eða kylfuna um leið og þið gangið aftur á bak út úr glompunni. Gætið þess að ganga niður glompuna þar sem hún er lægst til þess að sandurinn í hliðunum renni ekki niður.

Hrífan á að liggja í eða við glompuna jafnhliða leiklínu holunnar. Ef hrífan liggur þvert á leiklínuna eru meiri líkur fyrir því að boltinn hitti hana, stoppi eða þeytist í aðra átt. Það er heldur ekki réttlátt að bolti sem með réttu átti að fara niður í glompuna stoppi á hrífu sem liggur utan hennar.



Reynið að vinna tíma

Hægur leikur er vandamál

Á seinni árum hefur hægur leikur orðið eitt af mestu vandamálum golfþróttarinnar sem ekki hefur tekist að vinna bug á. Ekki er þó óeðlilegt að hringurinn taki lengri tíma fyrir byrjandann sem kannski notar 30 höggum meira en þeir bestu. Í raun og veru er tímamunurinn þó óverulegur vegna þess að þeir bestu vanda sig mun meira og ganga oft langt í vandvirkninni þannig að úr verður seinagangur. Þetta á sérstaklega við í golfmótum.

Haldið þessi tímamörk

Reynslan sýnir, án tillits til getu í golfi, að kylfingar geta leikið hringinn í mesta lagi á:

2 í hóp = þrjár klst.

3 í hóp = þrjár og hálf klst.

4 í hóp = fjórar klst.

Með öðrum orðum þýðir þetta að þriggja manna hópur getur að meðaltali leikið par-3 holur á 8 mín., par-4 holur á 12 mín. hverja og par-5 holur 15 mín. hverja.

Hraður leikur – góður leikur

Reynslan sýnir að flestir leika betur þegar haldið er uppi vissum hraða. Þá er auðveldara að halda uppi góðum takti í leiknum. Golf er góð hreyfing sem þið fáið meira út úr líkamlega ef þið gangið rösklega.

Tólf reglur um hraðari leik

1. Gangið rösklega og ákveðið um völlinn og beint að boltanum ykkar þegar allir hafa leikið.
2. Takið stefnuna á þann stað sem bolti hverfur utan brautar. Það á ekki aðeins við um ykkar eigin bolta heldur einnig bolta annarra.
3. Verið tilbúin að slá næsta högg svo þið getið slegið strax og röðin kemur að ykkur. Undirbúið höggið því tímanlega á teig og á flöt og á leiðinni að boltanum. Hafið bolta, tí og kylfu tilbúið á teig.
4. Oft tekur leikurinn á flötunum lengstan tíma. Þessu veldur oftast ónógur undirbúningur og óþarfa nákvæmni. Undirbúið púttinn ykkar meðan hinir pútta.
5. Skiljið kerruna eða pokann eftir þeim megin flatarinnar sem styst er að næsta teig. Gerið það áður en byrjað er að pútta.



6. Þakkið fyrir ykkur og takið strax upp boltann ykkar þegar þið fáið gefið pútt í holukeppni. Takið hann einnig upp ef þið getið ekki fengið neinn punkt lengur í punktakeppni.
7. Sá leikmaður er fyrstur lýkur leik skal taka flaggstöngina og setja hana í holuna þegar sá síðasti hefur púttað út.
8. Færið inn á skorkortið meðan hinir pútta þegar það er hægt. Þegar síðasti maður hefur lokið leik verða allir að fara strax af flötinni. Þeim skorkortafærslum sem eftir eru skal ljúka í hæfilegri fjarlægð frá flötinni eða á næsta teig. Ef þið eigið að slá fyrst af næsta teig og ekki náð að skrá skorina skal slá fyrst og skrifa svo á meðan hinir slá.
9. Golfreglurnar leyfa æfingapútt eftir að allir hafa lokið leik á flötinni ef enginn bíður fyrir aftan. Þetta má hins vegar ekki ef það tefur leik.
10. Fylgist með hópnum sem á eftir kemur og hleypið fram úr ef þurfa þykir. Reynið að dragast ekki aftur úr þeim sem á undan eru.
11. Takið með ykkur fleiri en eina kylfu ef þið skiljið pokann eftir og eruð ekki viss um hvaða kylfu þið notið við höggið.
12. Gerið við för eftir niðurkomu bolta og hreinsið bolta ykkar meðan hinir eru að pútta.



Að hleypta fram úr

Sú siðaregla, sem sennilega mest er brotin og veldur hvað mestri óánægju, er án efa reglan um hvenær og hvernig hleypta skuli fram úr:

1. Þegar hópur, sem á rétt á að fara fram úr, nær hópi sem þú ert í.
2. Hópar sem leika heilan hring (18 holar) og þinn hópur hefur hafið leik á annarri holu en þeirri fyrstu (oftast tíundu).
3. Þegar þinn hópur leikur hægar en þeir sem á eftir koma.
4. Ef þinn hópur hefur dregist aftur úr þannig að brautin fyrir framan ykkur er auð og hópurinn á eftir ykkur þarf að bíða.
5. Ef bolti einhvers leikmanns í þínum hóp er týndur og þið finnið hann ekki strax (1/2 mín.).

Aðeins er leyfilegt að leita í 5 mín. að hverjum bolta. Finnist hann ekki á þeim tíma er hann, skv. reglunni, týndur og bannað að leita lengur að honum. Eigandi hans verður að fara til baka og slá nýjan bolta gegn einu vítishöggi. Það er algengur misskilningur að ekki þurfi að hleypta fram úr fyrr en eftir þessar 5 mín. Hið rétta er að hleypta skuli fram úr þegar ljóst er að boltinn er ekki auðfundinn.

Einn leikmaður

Þegar leikmaður spilar eða æfir einn á vellinum verður hann að hleypta fram úr öllum 2ja, 3ja og 4ra manna hópum ef hann heldur ekki leikhraða, annars ákvarðast forgangsréttur á vellinum almennt af leikhraða hóps. Ef enginn er á undan getur leikmaðurinn þó líklegast farið hraðar en þeir og þá er allt í lagi þótt hann sé einn. Um helgar eða á öðrum tímum þegar margir eru á vellinum ættir þú ekki að leika einn. Tveggja og þriggja manna hópar sem koma að einum leikmanni á fyrsta teig eða þegar einn leikmaður nær þeim, þá ættu þeir að bjóða honum að leika með sér, eða ef fáir eru á vellinum ættu þeir a.m.k. að hleypta honum fram úr.

Leikur með fimm bolta í einum hóp er bannaður

Ekki er leyfilegt að leika með fleiri en fjóra bolta í hverjum hóp. Hins vegar er allt í lagi að 8 leikmenn fari út saman og leiki fjórmening („greensome“ eða „foursome“), þar sem þá eru einungis fjórir boltar í leik en tveir leikmenn slá hvor um sig annað hvert högg á hvern þeirra.

Þannig skuluð þið gera

Þegar þið hleypið fram úr farið þið að eins og hér segir. Standið með kerru og poka við brautarkantinn og veifið til leikmanna sem þið ætlið að



hleyppa fram úr. Fylgist síðan með boltum þeirra og sýnið þeim hvar þeir eru ef vafi leikur á því.

Ef þið finnið boltann, sem þið eruð að leita að, áður en þeir hafa farið framhjá megið þið slá ykkar bolta meðan þeir eru á leiðinni fram að sínum. Þið getið þá farið fram á að halda áfram en verðið þó að hafa það hugfast að þið eigið ekki rétt á því, þar sem þið höfðuð veifað þeim fram úr. Það getur þó verið heppilegra, einkum í keppni, að þið haldið áfram, ef þið hafið haldið í við þá sem eru á undan, ekki valdið bið og fundið bolta ykkar áður en þeir sem þið veifuðuð eru komnir að sínum boltum.



Fljótandi eða óhindrað gegnumspil

Svokallandi fljótandi gegnumspil þýðir að ykkar hópur fer fram úr hópum á undan í þrepum. Hægt er að gera það hvar sem er á vellinum, en einfaldast er að gera það við flatirnar. Einfaldasta dæmið um fljótandi gegnumspil er á par 3 holum. Þá er slegið frá sama stað, þ.e. af teignum, fjarlægðin þekkt og hægt að tíá upp boltann. Boltarnir lenda því oftast nær holunni, en þegar slegið er af braut, og auðveldara er fyrir leik-

mennina við flötina að fylgjast með þeim. Skiptingin gengur þá ennþá fljótar.

Fljóttandi gegnumspil á auðvitað að miða við aðstæður og getur því verið breytilegt. Ef tveggja manna hópur nær fjögurra manna hópi á teig er eðlilegt að þeir tveir sem á eftir komu slái. Síðan ganga allir fram að flötinni (á þar 3 holu) og þessir tveir pútta og fara svo strax á næsta teig. Þannig verður lítil sem engin bið fyrir hvorugan hópinn. Einnig er hægt að gera þetta á braut þegar hleypt er fram úr vegna leitar. Ef boltinn finnst áður en gegnumspil hefur átt sér stað er oft heppilegt að báðir hóparnir slái og gegnumspilið verði síðan í sambandi við högginn þar á eftir, sem oft er við flötina.

Athugið
að hver leikmaður í
3ja manna flokki
léki hverja braut
20 sekúndum hraðar
væri flokkurinn
20 mínútum fljótar
með 18 holu hring.

Leikröð í flokkum

Leikröðin í flokkum í golfi fer samkvæmt golfreglu nr. 10.

Á fyrsta teig

Í móti er dregið um röðina og hún verður samkvæmt ráslistanum. Í leik geta leikmenn dregið um röð eða kastað upp um hana. Í keppni liða (t.d. fjórbolti, betri bolti, greensome) ættu liðin að draga á milli liðanna, en í hverju liði ráða leikmenn sjálfir í hvaða röð þeir leika.

Á öðrum teig

Á öðrum teig ræðst röðin af árangrinum á fyrstu holu. Sá leikmaður eða lið, sem náði bestum árangri (lék á fæstum höggum, brúttó í leik án forgjafar, nettó í leik með forgjöf og fékk flesta punkta í punktakeppni eða vann holuna í holukeppni) á að slá fyrstur. Í leik liða slær það lið fyrst sem náði bestum árangri en leikmenn liðsins ráða í hvaða röð þeir slá. Ef leikmenn eða lið eru jöfn er sama röð og á teignum á undan.

Annars staðar á vellinum

Þegar bolti er í leik, hvar sem er á vellinum, skal fyrst leika þeim bolta sem fjarst er holu án tillits til þess hvort þeir eru á flöt eða ekki. Ef tveir eða fleiri eru jafnlangt frá holu skal draga um leikröðina. Þegar lið leika ráða leikmenn hvers liðs fyrir sig leikröðinni í sínu liði og mega þeir þá ákveða að bolta sem liggur nær holu skuli leikið fyrst.

Golfregla nr. 10 fjallar um leikröð og verður að fara eftir henni í öllum mótum og einnig í leik. Þó geta skapast þær aðstæður í högggleik að réttlæt看legt sé að leika í annari röð en reglan segir til um, ef það er óhætt, öryggisins vegna eða til þess að vinna tíma.

Dæmi um slíkar aðstæður eru eftirfarandi:

1. Áður en þú ferð að hjálpa til við leit að bolta sem er langt frá.
2. Ef leikmaður, sem á boltann lengst frá holu, getur ekki slegið öryggisins vegna, en annar getur það.
3. Ef allur hópurinn bíður og leikmaður ætlar aðeins að slá inn á braut eða upp úr torfæru.
4. Ef bolti leikmanns liggur utan við flötina getur hann leikið inn á þótt aðrir boltar á flötinni séu lengra frá holu.
5. Þúttið strax stutt þútt, en merkið þau ekki, nema því aðeins að þið þurfið að standa í þúttlínu annars. Á hörðum flötum hefur það þó litla þýðingu.



Um golfreglur

Um golf gilda flóknari reglur en um flestar aðrar íþróttir. Ekki nóg með það að reglurnar séu margar og sumar nokkuð erfiðar, heldur fylgir hverri reglu fjöldi golfdóma (decisions) sem kveðnir hafa verið upp af The Royal and Ancient Golf Club of St. Andrews í Skotlandi til nánari útskýringar á því hvernig túlka beri viðkomandi reglu eða regluhluta.

Þetta er hæstiréttur varðandi túlkun golfreglnanna og úrskurðir hans standa og eru notaðir til nánari skýringar á einstökum regluatriðum.

Að sjálfsgöðu er ekki nauðsynlegt að venjulegir áhugamenn í golfi kunni öll atriði í golfreglunum. Það er í flestum tilfellum nóg að kunna algengustu atriðin og hafa svo reglubókina með sér í golfpokanum til þess að geta flett upp í henni þegar vafaatriði koma fyrir. Því er öllum kylfingum nauðsynlegt að eiga reglubókina og kunna að fletta upp og finna í henni það sem þarf hverju sinni.

Það er mjög mikilvægt að allir sem iðka golf, leggi sig fram um að fara eftir golfreglunum, ekki aðeins í keppni heldur einnig í leik. Það er nefnilega engin önnur íþróttagrein sem leggur jafn mikla ábyrgð á leikmennina sjálfa hvað varðar það að framfylgja reglunum og sjá til þess að allt fari rétt fram. Hver kylfingur er því jafnframt dómari og sem slíkur er hann ekki aðeins fulltrúi sjálfs sín (eins og í holukeppni) heldur einnig allra hinna kylfinganna (eins og í högggleik). Það er því ábyrgðarhlutur að vera skrifari og kylfingar þurfa að finna þessa ábyrgð.

Þegar menn vilja kynna sér golfreglurnar er gott að byrja á efnisyfirlitinu til þess að fá yfirsýn yfir kerfislega uppbyggingu þeirra.

Síðan ætti að læra skilgreiningarnar, en þær eru grundvöllurinn að því að rétt regla sé notuð og á réttan hátt.

Að þessu loknu er mun auðveldara að kynna sér einstakar reglur.

Ekki verður með sanni sagt að viss regla eða reglur sé mikilvægari en önnur. Hins vegar koma sum atvik oftast fyrir en önnur og þess vegna er kannski hægt að segja að leggja beri meiri áherslu á þær reglur sem eiga við um þannig tilfelli.

Hægt er að segja að grundvallaratriði golfreglnanna séu þrjú:

1. Leiktu boltanum eins og hann liggur.
2. Leiktu völlinn eins og hann er.
3. Ef hvorugt er hægt, gerðu þá það sem er réttlátast.

Það má því segja að golfreglurnar fjalli um undantekningarnar frá tveimur fyrstu atriðunum og útskýringarnar á því þriðja.

Reglurnar eru flokkaðar eftir þeim atriðum sem þær fjalla um eins og sjá má í efnisyfirliti.

Aftast í reglubókinni er atriðaskrá sem er mjög gagnleg við leit í henni og er lesendum bent á að kynna sér notkun hennar.

Hér á eftir verður minnst á tíu algengar reglur en einkum er mikilvægt að þekkja vel vissar reglur um lausn úr ýmsum vanda.

1. Teigur. (regla 11)

Teigur er svæðið þar sem leikur á hverri holu hefst. Svæðið er rétt-hyrnt og tveggja kylfulengda langt. Framhlið þess og hliðarlínur ákvarðast af ystu brúnum tveggja merkja. Boltann má tíu hvar sem er innan teigsins, en leikmaður má standa utan hans.

2. Bolta leikið þar sem hann liggur (regla 13)

Leika skal boltanum eins og hann liggur nema regla eða staðarregla leyfi annað. Ekki má, að öðru leyti en því sem fram er tekið í reglum eða staðarreglum, hreyfa eða færa boltann, bæta legu hans, færa, beygja eða brjóta neitt sem er fast eða gróið, fjarlægja eða þrýsta niður sandi, lausum jarðvegi, upprifnum torfusneplum, öðru torfi sem lagt hefur verið á sinn stað eða öðrum ójöfnum, nema svo sem fyrir kann að koma við það að taka sér stöðu á eðlilegan hátt. Í torfæru má ekki snerta sandinn eða yfirborð vatns- eða hliðarvatnstorfæru fyrr en í sjálfu högginu (þ.e. ekki í baksveiflunni).

3. Bolti sleginn. (regla 14)

Högg er hreyfing kylfunnar fram á við í þeim tilgangi að slá og hreyfa boltann. Slá skal boltann hreinlega með kylfuhánum; ekki má krafsa, ýta eða moka honum.

4. Á flötinni. (reglur 16 og 17)

Á flötinni má leikmaður ekki snerta púttlínu sína nema: Hann á að gera við för eftir niðurkomu bolta, hann má færa til alla lausung, sand eða lausa mold á flötinni með því að taka hana upp, eða strjúka henni til hliðar með hendinni eða kylfu án þess að þrýsta nokkru niður. Hann má merkja bolta sinn og síðan lyfta honum og hreinsa. Við leik á flöt má boltinn ekki hitta flaggstöngina.

5. Lausung. (regla 23)

Lausung eru hlutir úr náttúrunni, þ.e. ekki gerðir af mannahöndum, svo sem steinar, laufblöð, kvistir, greinar, teðsla, orma og skorkvikindi eða hrúgur og haugar eftir þau, svo fremi að þeir séu ekki fastir, vaxandi, loði ekki við boltann eða séu jarðfastir (not solidly



embedded). Lausung má fjarlægja nema þegar bæði lausungin og boltinn liggja í torfæru.

6. Hindranir. (regla 24)

Hindranir eru allir hlutir, gerðir af mannahöndum, þar með talið yfirborð vega og stíga, nema hlutir sem ákvarða vallarmörk og sérhvert mannvirki sem nefndin lýsir hluta vallar.

Hindranir geta verið hreyfanlegar eða óhreyfanlegar. Hreyfanlegar hindranir má færa frá, ef þær trufla stöðu eða sveiflusvið leikmanns. Ef um óhreyfanlegar hindranir er að ræða má láta boltann falla víta-laust (leggja ef um flöt er að ræða) innan einnar kylfulengdar frá næsta stað sem er laus við truflunina og ekki er nær holu. Ef boltinn er í glompu verður að láta hann falla í glompuna til þess að sleppa við víti.

7. Óeðlilegt ástand vallar. (regla 25)

Aðkomuvatn er allt tímabundið samansafnað vatn á vellinum sem er sjáanlegt áður en eða eftir að leikmaður tekur sér stöðu og ekki er í vatnstorfæru. Ef boltinn finnst má lyfta honum, hreinsa hann og láta hann falla innan einnar kylfulengdar frá næsta bletti sem er laus við aðkomuvatnið og ekki er nær holu (leikmaðurinn skal þá einnig geta staðið utan svæðisins þegar hann tekur sér stöðu).

Ef boltinn er týndur í aðkomuvatni skal láta nýjan bolta falla innan einnar kylfulengdar frá þeim stað þar sem boltinn fór síðast inn í aðkomuvatnið (ekki er hægt að fara stystu leið út nema finna boltann!). Grund í aðgerð er merkt með bláum hælum og gildir sama regla um hana.

8. Vatnstorfærur. (regla 26)

Vatnstorfærur eru merktar með gulum hælum en hliðarvatnstorfærur með rauðum. Þeir eru innan torfærunnar. Ef bolti liggur í eða er týndur í vatnstorfæru hefur leikmaður um að velja:

- a. að leika boltanum þar sem hann liggur
- b. að slá höggið aftur (frá sama stað) gegn einu vítishöggi
- c. að, gegn einu vítishöggi, láta boltann falla handan við torfæruna, þannig að sá staður þar sem boltinn fór síðast yfir takmörk hennar sé í beinni línu milli hans og holunnar.

Leikmaðurinn getur farið eins langt aftur og hann vill.

Ef um er að ræða hliðarvatnstorfæru getur leikmaður auk valkosta a, b og c:

- d. látið boltann falla, gegn einu vítishöggi, öðru hvoru megin við hliðarvatnstorfæruna innan tveggja kylfulengda frá þeim stað þar sem upphaflegi boltinn fór síðast yfir takmörk hennar eða á mótvarandi stað hinum megin, jafnlangt frá holu.

9. Bolti týndur eða útaf; varabolti. (regla 27)

Bolti er týndur: a. ef leikmaður finnur hann ekki eða þekkir hann sem sinn bolta innan fimm mínútna frá því að hann eða lið hans hóf leit að honum, b. ef leikmaður hefur sett annan bolta í leik samkvæmt reglum, jafnvel þótt hann hafi ekki leitað að fyrri boltanum, og c. leikmaður hefur slegið varabolta þaðan sem líklegt er að upphaflegi boltinn sé eða frá stað nær holu. Þá verður varaboltiinn bolti í leik. Ef bolti týnist (utan við vatnstorfæru) eða er út af skal leikmaður slá næsta högg sitt eins nærri og hægt er þeim stað sem hann sló upphaflega boltann (þ.e. fara til baka) og bæta einu vítishöggi við skor sína á holunni. Ef hann hefur slegið varabolta má hann halda áfram með hann.

Varabolti:

Ef líkur eru til þess að bolti muni ekki finnast eða sé út af (vellinum) má leikmaður, til að vinna tíma, slá varabolta (einn eða fleiri ef þörf krefur), en hann verður first að tilkynna að hann ætli að gera það. (Annars er boltinn ekki varabolti, heldur bolti í leik með víti, höggi og fjarlægð (þ.e. bæði högginn teljast að viðbættu einu vítishöggi). Varabolta má aldrei leika ef upphaflegi boltinn finnst.


Ef bolti týnist (utan við vatnstorfæru) eða er út af skal leikmaður slá næsta högg sitt eins nærri og hægt er þeim stað sem hann sló upphaflega boltann (þ.e. fara til baka) og bæta einu vítishöggi við skor sína á holunni. Ef hann hefur slegið varabolta má hann halda áfram með hann.

10. Bolti ósláanlegur. (regla 28)

Leikmaður má dæma bolta sinn ósláanlegan, hvar sem er á vellinum nema í vatnstorfæru (þar gildir önnur regla). Ef hann gerir það á hann, gegn einu vítishöggi, um þrjá möguleika að velja:

- Fara til baka og slá höggið upp á nýtt eins nærri og hægt er upphaflega staðnum,
- Láta boltann falla innan tveggja kylfulengda frá þeim stað sem boltinn lá,
- Láta bolta falla handa við þann stað sem hann lá, í beinni línu á holu og má hann þá fara eins langt aftur og hann vill.





**Boltafar á flöt,
sem gert er við,
grær á einum sólarhring.**

**Boltafar,
sem ekki er gert við,
grær á mánuðum.**