

Golfreglur fyrir byrjendur

Golfreglurnar eru á golf.is. Reglurnar eru 24 talsins og hver regla er í nokkrum liðum. Þar að auki eru skilgreiningar. Golfreglurnar er að finna á www.golf.is. Það er óþarfi fyrir byrjendur að sökkva sér djúpt í reglurnar, en þó gott að kunna helstu reglur. Þekking á reglunum getur sparað högg.

Hámark 14 kylfur

Byrjendur eru gjarnan hissa á þessari reglu, þ.e. að kylfingar þurfi margar kylfur. Þið þurfið ekki að hafa miklar áhyggjur en ekki mæta í mót með fleiri en 14 kylfur í pökanum 😊

Svæði vallarins

Alls eru svæði vallarins fimm. Almenna svæðið og:

- 1) Teigur holunnar sem þú ert að leika
- 2) Öll vítasvæði
- 3) Allar glompur
- 4) Flöt holunnar sem þú ert að leika

Teigur: Byrjunarreitur holu. Teigurinn er ferhyrnt svæði sem afmarkast að framan af tveim teigmerkjum. Ekki má fara aftur en tvær kylfulengdir frá teigmerkjum.



Vítasvæði: Svæði þar sem lausn er heimil gegn einu vítahöggi ef bolti leikmannsins hafnar þar.

Glompa („böñker“): Sér gert svæði úr sandi.

Flöt: Svæði á holunni sem leikmaður er að leika, sem er sérstaklega útbúið fyrir pútt.

Skilgreining á höggi

Högg er hreyfing kylfunnar fram á við til þess að hitta boltann.

Vindhögg og högg í jörð teljast því sem högg, þótt bolti sé ekki hittur.

Passið að slá réttan bolta

Það er auðvelt að ruglast á boltum. Ef maður slær rangan bolta þá fær maður tvö vítahögg sem bætast við. Mikilvægt er að merkja bolta með túss þannig að hægt sé að greina á milli. Sumir setja upphafsstafi, aðrir punkta eða strik.

Flötin (green)

Þú mátt gera hluti á flötinni sem eru venjulega ekki leyfðir utan flatarinnar, svo sem að merkja staðsetningu bolta þíns, lyfta honum, hreinsa hann og leggja hann aftur, lagfæra boltaför (og fleiri skemmdir) og fjarlægja sand og lausan jarðveg af flötinni. Þá er víðalegt þótt þú hreyfir bolta eða

boltamerki fyrir slysi á flötinni.

Flaggstöng: Þú mátt hafa flaggstöngina í holunni eða láta fjarlægja hana.

Boltanum leikið þar sem hann liggur

Spilaðu boltanum alltaf þaðan sem hann liggur nema reglurnar leyfir þér annað.

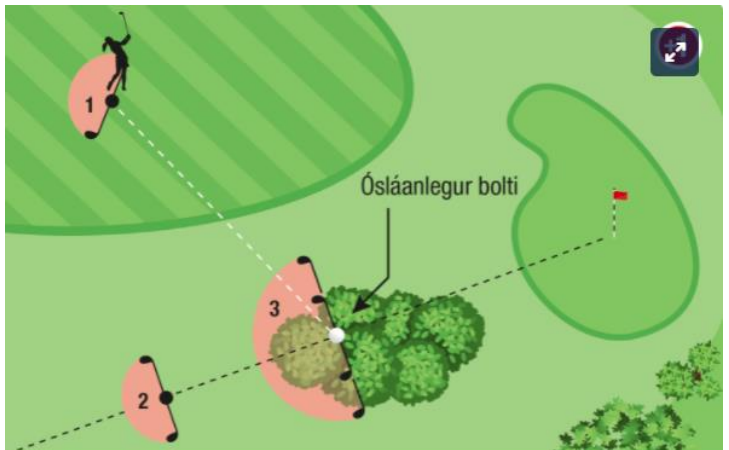
Ósláanlegur bolti

Þið eigið eftir að lenda í því að slá inn í runna eða á einhvern stað þar sem ómögulegt er að slá boltann. Þú ein(n) getur ákveðið að dæma bolta þinn ósláanlegan. Þessi regla útskýrir þá lausnarmöguleika sem þú hefur varðandi ósláanlegan bolta. Þú getur valið á milli þriggja kosta, oftast gegn einu vítahögg, til að losna úr erfiðum aðstæðum hvar sem er á vellinum (nema innan vítasvæðis). Sjá mynd til hliðar.

(1) Þú mátt endurtaka höggið sem kom þér í ógöngur og færð eitt högg í víti (þetta kallast fjarlægðarlausn).

(2) Þú mátt taka aftur-á-línu lausn með því að láta boltann falla á svæði í beinni línu afturábak frá flaggi.

(3) Þú mátt taka hliðarlausn.



MYND 19.2: LAUSNARMÖGULEIKAR VEGNA ÓSLÁANLEGS BOLTA Á ALMENNA SVÆÐINU

Athugaðu að ef þú finnur ekki boltann þá er fyrsti kosturinn eini möguleikinn, að endurtaka högg gegn víti.

Bolti týndur eða útaf

Bolti þinn er **týndur** ef hann hefur ekki fundist innan þriggja mínútna frá því að þú hefur leit að honum. Bolti er **út af** (out of bounds) ef hann lendir utan vallarmarka (utan girðingar á Hlíðarenda). Ef bolti þinn er týndur eða út af verður þú að leika bolta þaðan sem þú slóst síðasta högg og bæta einu höggi við í víti.

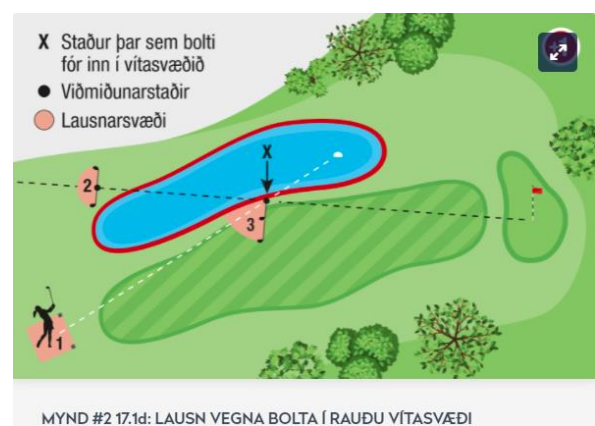
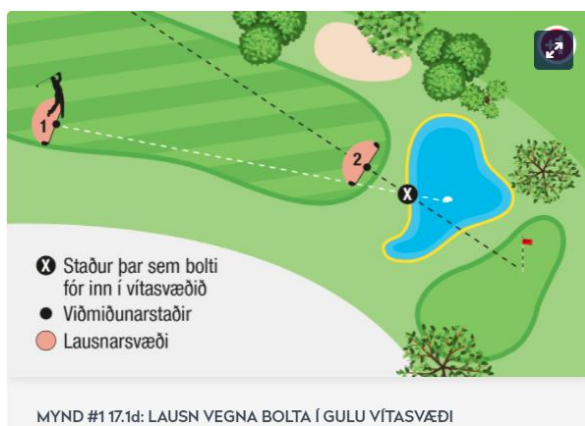
Dæmi: Kristján tekur dræv af fyrsta teig sem lendir utan girðingar. Hann þarf að taka annan bolta af teig og slá sitt þriðja högg.

Annað dæmi: Sirrý slær högg nr 2 á braut 2 og lendir boltinn í djúpu grasi sem ekki er vítasvæði. Hún finnur ekki boltann. Sirrý þarf slá annan bolta frá sama stað og það verður högg nr 4.

Ef bolti þinn kann að vera týndur utan vítasvæðis eða út af máttu flýta fyrir með því að leika öðrum bolta til vara, í stað þess að fara til baka og slá nýjan. Hins vegar, ef þú ert meðvituð um að eini staðurinn þar sem upphaflegi boltinn kann að vera týndur er innan vítasvæðis er varabolti ekki leyfður.

Vítasvæði

Vítasvæði eru svæði þar sem boltar týnast oft eða eru ósláanlegir. Vítasvæði geta verið gul eða rauð og eru merkt með línunum eða hælum. **Gegn einu vítahöggi máttu nota sérstakar lausnaraðferðir til að leika bolta utan vítasvæðisins.** Þú þarft ekki að finna boltann innan vítasvæðisins, en þú þarft að vera nánast viss um að boltinn sé í vítasvæðinu til að geta beitt lausninni. Þú mátt alltaf endurtaka höggið sem kom þér í vítasvæðið, gegn einu höggi í víti (kostur nr 1 á myndum). Ef þú lendir í gulu vítasvæði (tjörn á braut 2 á Hlíðarenda) máttu einnig fara í beina línu frá flaggi frá þeim stað sem boltinn skar vítalínuna (kostur nr 2 á mynd að neðan til vinstri). Ef þú lendir í rauðu vítasvæði (algengasta gerðin) þá máttu til viðbótar fara tvær kylfulengdir til hliðar frá staðnum þar sem boltinn skar vítasvæðið (kostur nr 3 á mynd til hægri)



Skorkort

Skorkort er skjalið þar sem skor leikmanns á hverri holu er skráð í höggleið. Skorkortið má vera á hvaða pappírs- eða rafrænu formi (t.d. golfbox).

Eftir umferðina verða þú og ritari þinn að staðfesta að skor þitt á hverri holu sé rétt og þú verður að skila skorkortinu til nefndarinnar.

Ráðgjöf

Þú mátt hvorki veita né þiggja ráð í golfkeppni, nema frá kylfubera eða liðsfélaga í liðakeppni. Hins vegar máttu spyrja um staðreyndir eins og t.d. fjarlægðir í hættusvæði eða flagg.

Skiljanlega tekur tíma að venjast reglunum. Þær síast inn eftir sem þið spilið meira og takið þátt í mótum.

Mikilvægast er að vera ófeimin að fara að spila og hafa gaman að þessu.

Góða skemmtun á vellinum!

Nokkur praktísk atriði

Við notum **Golfbox** appið til að skrá okkur á völinn eða til að skrá okkur í mót. Einnig er hægt að gera þetta á golf.is. Starfsmaður í golfskálanum aðstoðar ykkur ef þið lendið í vandræðum með appið.



Rástími er tíminn þegar fyrsta högg er slegið. Mætið tímanlega á völinn til að vera tilbúin þegar að ykkur kemur.

Það á enginn að stressa sig á vellinum en það er gott að temja sér ákveðna hluti eins og að ganga rösklega milli högga og frá flöt yfir á næsta teig og staðsetja kerru teigmegin við flöt áður en púttað er.

Par, fugl, skolli, skrambi, birdie, bogey...?

Par segir til um hvað góður kylfingur á að spila holuna á. Alltaf er gert ráð fyrir 2 púttum. Ef hola er par 4 þá er gert ráð fyrir að góður kylfingur noti tvö högg til að komast inn á flöt (green/grín) og svo tvö pútt. Á Hlíðarendavelli eru tvær holur par 5 (fyrsta og áttunda), tvær holur eru par 3 (þriðja og sjötta) og restin er par 4.

Fugl/birdie kallast skor á holu sem er einu undir pari.

Skolli/bogey kallast skor á holu sem er einu yfir pari.

Skrambi/double bogey er tvö högg yfir pari.

Örn/eagle er tvö högg undir pari.

Par vallar og forgjöf

Par vallar er höggafjöldi sem fæst með því að leggja pör brautanna saman. Það gerir 36 högg fyrir 9 holur á Hlíðarendavelli, 72 högg fyrir 18 holur. Kylfingur sem getur leikið allr brautir á pari er með forgjöf núll. Kylfingur sem leikur (að jafnaði) 18 brautir á einu yfir pari er með forgjöf 18, kylfingur sem leikur á tveimur yfir pari er með 36 og loks er kylfingur sem leikur á þremur yfir pari með 54 í forgjöf. Byrjendur byrja með 54 í forgjöf og lækka sig svo smám saman niður. Golfbox heldur utan um forgjöfina.

Forgjöfin gerir það að verkum að forgjafarhár kylfingur getur keppt við forgjafarlágan kylfing í punktakeppni. Byrjendur fá 54 í forgjöf sem þýðir að þeir fá þrjú högg í forgjöf á hverja holu umfram þann sem hefur 0 í forgjöf ($3 \times 18 = 54$). Golfbox reiknar forgjöf út frá árangri og smám saman lækkar forgjöfin.

Algengt er að nota punktakerfi í stað þess að telja högginn. Þá keppast kylfingar um að fá sem flesta punkta.

Dæmi: Jón er með 0 í forgjöf, og Gunna með 54 í forgjöf (þrjú högg á hverja braut). Þau spila holu sem er par 4 þannig: Jón fer á pari (4) og fær tvo punkta. Gunna spilar á 6 höggum sem er einu höggi betur en parið hennar (4+3). Hún fær aukapunkt og því þrjá punkta fyrir holuna. Í punktakeppni er hún sem sagt með betri árangur en Jón fyrir þessa holu.