

**Syfte med regeln:** 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 godkända klubbor och bollar,
- vara begränsad till maximalt 14 klubbor och
- vara begränsad när det gäller användning av annan utrustning som ger konstlad hjälp i sitt spel.

## 4

### Spelarens utrustning

Se [Utrustningsregler \(Equipment Rules\)](#) för detaljerade krav för klubbor, bollar och annan [utrustning](#) och processen för frågor och inlämning av [utrustning](#) för granskning av överensstämmelse.

#### 4.1

### Klubbor

#### 4.1a

### Godkända klubbor för att slå ett slag

(1) [Godkända klubbor](#). När ett [slag](#) utförs måste spelaren använda en klubba som överensstämmer med kraven i [Utrustningsreglerna \(Equipment Rules\)](#) när:

- den är ny, eller
- dess spelegenskaper har förändrats på något sätt (men se [Regel 4.1a\(2\)](#) när en klubba skadas under [ronden](#)).

**Men** om spelegenskaperna för en godkänd klubba förändras genom slitage vid normal användning, är den fortfarande en godkänd klubba.

En klubbas "spelegenskaper" är varje del, utformning eller egenskap, som påverkar hur den fungerar eller ger hjälp med siktnings, inklusive men inte begränsade till vikter, lie, loft, sikthjälpmedel och tillåtna externa delar.

(2) [Användning, lagning eller utbyte av en klubba som skadats under en rond](#). Om en godkänd klubba skadas under en [rond](#) eller medan spelet är avbrutet enligt [Regel 5.7a](#), utom som resultat av ett vredesutbrott, får spelaren laga den eller ersätta den med en annan klubba.

**Men** oavsett skadans art eller orsak anses klubban vara godkänd under resten av [ronden](#) (**men** inte under ett [särspel i slagspel](#), som är en [ny rond](#)).

Under resten av ronden får spelaren:

- fortsätta att slå slag med den skadade klubban eller
- utom som ett resultat av ett vredesutbrott, laga eller ersätta klubban med en annan klubba (se Regel 4.1b(4)).

Om spelaren ersätter den skadade klubban med en annan klubba, måste spelaren ta den skadade klubban ur spel innan ytterligare slag slås, och använda sig av förfarandet i Regel 4.1c(1).

“Skadats under en rond” avser när klubbans spelegenskaper förändrats genom någon handling under ronden (även medan spelet är avbrutet enligt Regel 5.7a) antingen:

- av spelaren (t ex genom att slå ett slag eller göra en övningssving med klubban, ta ur eller sätta tillbaka den i en golfbag, tappa eller luta sig mot den eller skada den)
- eller av varje annan person, något annat utomstående eller naturkrafter.

**Men** en klubba är inte “skadad under en rond” om dess spelegenskaper avsiktligt förändrats av spelaren under ronden på de sätt som anges i Regel 4.1a(3).

(3) Avsiktligt förändra en klubbans spelegenskaper under en rond. En spelare får inte slå ett slag med en klubba när spelaren avsiktligt har förändrat den klubbans spelegenskaper under ronden (även medan spelet är avbrutet enligt Regel 5.7a):

- genom att använda en justerbar funktion eller genom att fysiskt förändra klubban (**utom** när det är tillåtet att laga en skada enligt Regel 4.1a(2)) eller
- genom att applicera något ämne på klubbhuvudet (annat än för att rengöra det) för att påverka hur den fungerar när man slår ett slag.

**Undantag – Justerbar klubba återställd till ursprunglig position eller borttagande av otillåtna externa delar:** Det blir ingen plikt och klubban får användas för att slå ett slag i följande två situationer:

- Om en klubbans spelegenskaper förändrats genom att använda en justerbar funktion och, innan klubban används för att slå ett slag, klubban återställs så nära som det går till sitt ursprungsläge genom att justera tillbaka funktionen till som den var.
- En otillåten extern del (t ex ett klistermärke på klubbans slagyta) avlägsnas från klubban innan den används för att slå ett slag.

**Plikt för att slå ett slag i strid med Regel 4.1a: diskvalifikation.**

- Det blir ingen plikt enligt denna regel för att endast medföra (men inte slå något slag med) en klubba som inte är godkänd eller en klubba vars spelegenskaper avsiktligt förändrats under ronden.

- **Men** en sådan klubba räknas fortfarande in i 14-klubborsbegränsningen i [Regel 4.1b\(1\)](#).

## 4.1b

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

(1) [Begränsning till 14 klubbor](#). En spelare får inte:

- påbörja en [rond](#) med fler än 14 klubbor eller
- ha fler än 14 klubbor under [ronden](#).

Denna begränsning omfattar alla klubbor som medförs av eller åt spelaren. **Men**, den omfattar inte delar från en trasig klubba och separata delar (t ex ett klubbhuvud, skaft eller grepp) som medförs av eller åt spelaren från början av sin [rond](#).

Om spelaren påbörjar en [rond](#) med färre än 14 klubbor får spelaren komplettera med klubbor under [ronden](#) upp till 14-klubborsbegränsningen (se [Regel 4.1b\(4\)](#) för begränsningar för detta). En klubba anses som tillagd när spelaren slår sitt nästa [slag](#) med någon klubba medan den tillagda klubban är i spelarens besittning.

När spelaren blir medveten om att spelaren bryter mot denna regel genom att ha fler än 14 klubbor, måste spelaren ta den övertaliga klubban eller klubborna ur spel före sitt nästa [slag](#) genom att använda sig av förfarandet i [Regel 4.1c\(1\)](#):

- Om spelaren startat med fler än 14 klubbor, får spelaren välja vilken klubba, eller vilka klubbor, som ska tas ur spel.
- Om spelaren kompletterat med övertaliga klubbor under [ronden](#) är det dessa tillagda klubbor som måste tas ur spel.

Efter att en spelares [rond](#) har påbörjats och om spelaren plockar upp en annan spelares kvarlämnade klubba, eller om en klubba av misstag placerats i spelarens bag utan spelarens vetskap, betraktas inte klubban som en av spelarens klubbor när det gäller 14-klubborsbegränsningen (**men** den får inte användas).

(2) [Ingen delning av klubbor](#). En spelare är begränsad till de klubbor spelaren påbörjade [ronden](#) med eller som tillagts i enlighet med (1):

- Spelaren får inte slå ett [slag](#) med en klubba som används av någon annan som spelar på [banan](#) (även om den andra spelaren spelar i en annan grupp ("boll") eller tävling).

- När spelaren blir medveten om att han/hon brutit mot denna regel genom att slå ett slag med en annan spelares klubba, måste spelaren ta den klubban ur spel före sitt nästa slag genom att använda sig av förfarandet i Regel 4.1c(1).

**Se Regel 22.5 och 23.7 (begränsat undantag för spelformer med partners där partners får dela klubbor om de tillsammans inte har fler än 14 klubbor).**

(3) Inget byte av förlorade klubbor. Om en spelare startat med 14 klubbor, eller kompletterat med klubbor upp till 14-klubborsbegränsningen, och sedan förlorat en klubba under ronden eller medan spelet är avbrutet enligt Regel 5.7a, får spelaren inte byta ut den mot en annan klubba.

(4) Begränsningar när klubbor läggs till eller byts ut. När klubbor läggs till eller byts ut enligt Regel 4.1a(2) eller Regel 4.1b(1) får inte spelaren:

- orimligt fördröja spelet (se Regel 5.6a),
- lägga till eller låna någon klubba som medförs av eller åt någon annan spelare som spelar på banan (även om den andra spelaren spelar i en annan grupp ("boll") eller tävling) eller
- bygga en klubba av delar som medförts av eller åt spelaren eller någon annan spelare som spelar på banan (även om den andra spelaren spelar i en annan grupp ("boll") eller tävling).

När spelaren blir medveten om att spelaren har brutit mot denna regel genom att lägga till eller byta ut en klubba när det inte är tillåtet, måste spelaren ta den klubban ur spel före sitt nästa slag, enligt förfarandet i Regel 4.1c(1).

Om spelaren slår ett slag med en klubba som fortfarande medförs efter att ha tagits ur spel före ronden (Regel 4.1c(2)) eller under ronden (Regel 4.1c(1)), blir spelaren **diskvalificerad** enligt Regel 4.1c(1).

**Plikt för brott mot Regel 4.1b.** Plikten som läggs till baseras på när spelaren blir medveten om regelbrottet:

- Spelaren blir medveten om regelbrottet under spelet av hålet. Plikten läggs till vid slutet av det hål som spelas. I matchspel måste spelaren avsluta hålet, lägga det hålets resultat till matchresultatet och sedan lägga till plikten för att justera matchresultatet.
- Spelare blir medveten om regelbrottet mellan två hål Plikten läggs till vid slutet av det hål som just avslutats, inte på nästa hål.

**Plikt i matchspel – matchresultatet justeras genom avdrag av hål, maximalt två hål:**

- Detta är en plikt genom matchjustering – det är inte detsamma som plikten "förlust av hål".
- Vid slutet av hålet som spelas eller som just avslutats, justeras matchresultatet genom att dra av **ett hål** för varje hål där ett regelbrott har skett, med ett **maximalt avdrag om två hål** för ronden.

- Om en spelare som, till exempel, startat med 15 klubbor, blir medveten om regelbrottet under spelet av det tredje hålet, och sedan vinner det hålet för att bli tre upp i matchen, tillämpas den maximala justeringen med två hål och spelaren är nu ett upp i matchen.

**Plikt i slagspel – Två slags plikt, maximalt fyra slag:** Spelaren får den **allmänna plikten (två pliktslag)** för varje hål där ett regelbrott skett, med en **maximal plikt om fyra slag** för ronden (två slags plikt läggs till vart och ett av de två första hålen där regelbrotten skett).

## 4.1c

### Förfarande för att ta en klubba ur spel

(1) Under ronden. När en spelare blir medveten under en rond att han/hon bryter mot Regel 4.1b, måste spelaren, innan nästa slag slås, vidta en åtgärd som tydligt visar varje klubba som tas ur spel.

Detta kan göras antingen genom att:

- meddela detta till motspelaren i matchspel eller markören eller en annan spelare i gruppen ("bollen") i slagspel eller
- vidta någon annan tydlig åtgärd (t ex att vända klubban upp och ned i bagen, placera den på golvet i golfbilen eller ge klubban till någon annan person).

Spelaren får inte slå något slag under resten av ronden med någon klubba som tagits ur spel.

Om en klubba som tagits ur spel är en annan spelares klubba, får den andra spelaren fortsätta att använda klubban.

#### **Plikt för brott mot Regel 4.1c(1): diskvalifikation.**

(2) Före ronden. Om en spelare blir medveten om att han/hon av misstag har fler än 14 klubbor strax innan en rond påbörjas, bör spelaren försöka lämna kvar den övertaliga klubban eller klubborna.

**Men** som ett alternativ utan plikt:

- får spelaren ta varje sådan övertalig klubba ur spel innan ronden påbörjas genom förfarandet i (1), och
- de övertaliga klubborna får behållas av spelaren (**men** får inte användas) under ronden, och de räknas inte in i 14-klubborsbegränsningen.

Om en spelare avsiktligt tar med fler än 14 klubbor till sin första tee och påbörjar ronden utan att lämna kvar de övertaliga klubborna, tillåts inte detta alternativ och Regel 4.1b(1) gäller.

---

## 4.2

### Bollar

#### 4.2a

### Bollar godkända för spel av en rond

(1) Godkända bollar måste användas vid spel. För varje slag måste spelaren använda en boll som är godkänd enligt Utrustningsreglerna (Equipment Rules).

En spelare kan få en godkänd boll att spela med från vem som helst, även en annan spelare på banan.

(2) Avsiktligt förändrad boll får inte spelas. En spelare får inte slå ett slag med en boll vars spelegenskaper avsiktligt förändrats, t ex genom att slipa eller värma bollen eller genom att lägga på något ämne (annat än för att rengöra den).

**Plikt för att slå ett slag i strid med Regel 4.2a: diskvalifikation.**

#### 4.2b

### Bollen går i bitar under spelet av ett hål

Om en spelares boll går i bitar efter ett slag blir det ingen plikt och slaget räknas inte.

Spelaren måste spela en annan boll varifrån slaget slogs (se Regel 14.6).

**Plikt för att spela boll från fel plats i strid med Regel 4.2b: allmän plikt enligt Regel 14.7a.**

#### 4.2c

### Bollen blir hackad eller sprucken under spelet av ett hål

(1) Lyfta boll för att se om den är hackad eller sprucken. Om en spelare har rimliga skäl att tro att spelarens boll har blivit hackad eller sprucken under hålet som spelas:

- får spelaren lyfta bollen för att undersöka den, **men**:
- punkten där bollen låg måste först markeras, och bollen får inte rengöras (**utom** på green) (se Regel 14.1).

Om spelaren lyfter bollen utan sådana rimliga skäl (**utom** på green där spelaren får lyfta bollen enligt Regel 13.1b), inte markerar läget för bollen innan den lyfts eller rengör den när detta inte är tillåtet, får spelaren **ett slags plikt**.

(2) När en annan boll får bytas in. Spelaren får byta in en annan boll endast om det tydligt går att se att den ursprungliga bollen är hackad eller sprucken och att denna skada har skett på hålet som spelas – **men** inte om den bara är skrapad eller repad eller om bara ytskiktet är skadat eller om den är missfärgad.

- Om den ursprungliga bollen är hackad eller sprucken, måste spelaren återplacera antingen en annan boll eller den ursprungliga bollen på den ursprungliga punkten (se Regel 14.2).
- Om den ursprungliga bollen inte är hackad eller sprucken, måste spelaren återplacera den på dess ursprungliga punkt (se Regel 14.2).

Om en spelare slår ett slag med en felaktigt inbytt boll får spelaren **ett slags plikt** enligt Regel 6.3b.

Ingenting i denna regel förbjuder en spelare från att byta in en annan boll enligt någon annan regel eller byta boll mellan två hål.

**Plikt för att spela en boll från fel plats i strid med Regel 4.2c: allmän plikt enligt Regel 14.7a.**

---

## 4.3

### Användning av utrustning

Regel 4.3 gäller för all slags utrustning som spelaren skulle kunna använda under en rond, **utom** kravet på godkända klubbor och bollar som täcks av Regel 4.1 och 4.2 och inte av denna regel.

Denna regel gäller bara för hur utrustning används. Den begränsar inte den utrustning som en spelare får medföra under en rond.

#### 4.3a

### Tillåten och förbjuden användning av utrustning

En spelare får använda utrustning som hjälp i sitt spel under en rond, **utom** att en spelare inte får skapa en eventuell fördel genom att:

- använda utrustning (utom en klubba eller en boll) som på ett konstgjort sätt tar bort eller minskar behovet av skicklighet eller omdöme som är avgörande för spelets utmaning eller
- använda utrustning (även en klubba eller en boll) på ett onormalt sätt för att slå ett slag. "Onormalt sätt" innebär ett sätt som i grunden är annorlunda än dess avsedda användning och som inte är normalt vedertaget som en del av att spela spelet.

Denna regel påverkar inte tillämpningen av någon annan regel som begränsar åtgärder som en spelare får vidta med en klubba, boll eller annan utrustning (t ex att placera en klubba eller annat föremål för att

hjälpa spelaren att sikta, se [Regel 10.2b\(3\)](#)).

Vanliga exempel för användning av [utrustning](#) som är tillåten, och inte tillåten, under en spelares [rond](#) enligt denna regel är:

(1) [Information om avstånd och riktning](#).

- [Tillåtet](#). Att få information om avstånd eller riktning (t ex från en avståndsmätare eller kompass).
- [Inte tillåtet](#).
  - Att mäta höjdskillnader,
  - att tolka avstånds- eller riktningsinformation (t ex genom att använda en apparat för att få en rekommenderad [spellinje](#) eller ett rekommenderat klubbval baserat på bollens läge, eller
  - att använda ett hjälpmedel för att rikta in bollen (se definitionen för [utrustningsregler \(Equipment Rules\)](#)).

**Se Committee Procedures, [Section 8; Model Local Rule G-5](#) (tävlingsledningen får anta en lokal regel som förbjuder användning av avståndsmätare).**

(2) [Information om vind eller andra väderförhållanden](#).

- [Tillåtet](#).
  - Att få alla typer av väderinformation (inklusive vindhastighet) som är tillgänglig från väderprognoser eller
  - att mäta temperatur och fuktighet vid [banan](#).
- [Inte tillåtet](#).
  - Att mäta vindhastighet vid [banan](#) eller
  - att använda ett konstgjort föremål för att få annan vindrelaterad information (t ex pulver, en näsduk eller ett band för att bedöma vindriktning).

(3) [Information inhämtad före eller under ronden](#).

- [Tillåtet](#).
  - Att använda information som inhämtats före [ronden](#) (t ex information om spel från tidigare [ronder](#), svingtips eller klubbvalsrekommendationer) eller
  - att registrera (för användning efter [ronden](#)) spel- eller fysiologisk information från [ronden](#) (t ex slaglängd, spelstatistik eller hjärtfrekvens).
- [Inte tillåtet](#).



- Att bearbeta eller tolka spelinformation från ronden (t ex klubbvalsrekommendationer baserade på den aktuella rondens avstånd) eller
- att använda någon fysiologisk information som registrerats under ronden.

#### (4) Ljud och film.

- Tillåtet.
  - Att lyssna på ljudinspelning eller titta på film om ämnen som inte har att göra med tävlingen som spelas (t ex en nyhetsrapportering eller bakgrundsmusik). **Men** om detta görs, bör hänsyn tas till andra (se Regel 1.2).
- Inte tillåtet.
  - Att lyssna på musik eller annat ljud för att ta bort störningar eller som hjälp för svingtempo eller
  - att titta på sändning från tävlingen, som hjälper spelaren att välja klubba, slå ett slag eller att avgöra hur man ska spela under ronden, **förutom** att en spelare får titta på en sändning som visas för åskådare på banan, t ex på en storbildsskärm.

**Se Committee Procedures, Section 8; Model Local Rule G-8** (tävlingsledningen får anta en lokal regel som förbjuder eller begränsar användningen av ljud eller film under en rond).

#### (5) Handskar och greppmedel.

- Tillåtet.
  - Att använda en slät handske som överensstämmer med kraven i Utrustningsreglerna (Equipment Rules),
  - att använda harts, pulver eller andra fuktande eller torkande medel eller
  - att linda en handduk eller näsduk runt greppet.
- Inte tillåtet.
  - Att använda en handske som inte överensstämmer med kraven i Utrustningsreglerna (Equipment Rules) eller
  - att använda annan utrustning som ger en orättvis fördel när det gäller att greppa eller skapa grepptryck.

#### (6) Stretchredskap och tränings- eller svinghjälpmedel.

- Tillåtet.
  - Att använda sig av all utrustning för allmän stretchning (utom när man gör en övningssving), oavsett om utrustningen är utformad för stretchning, för användning inom golf (t ex en siktpinne

placerad över skuldrorna) eller för något syfte som inte har med golf att göra (t ex gummislang eller en rördel).

- Inte tillåtet.

- Att använda sig av någon form av golftränings- eller svinghjälpmedel (t ex en siktpinne eller en viktad headcover eller "donut weight") eller en inte godkänd klubba på något sätt som skapar en eventuell fördel genom att hjälpa spelaren att förbereda eller slå ett slag (t ex hjälp med svingplan, grepp, sikte, bollplacering eller uppställning).

Ytterligare vägledning för användning av utrustning som beskrivits ovan och andra typer av utrustning (t ex kläder och skor) finns i Utrustningsreglerna (Equipment Rules).

En spelare som är osäker på om spelaren får använda utrustning på ett speciellt sätt bör begära ett domslut av tävlingsledningen (se Regel 20.2b).

**Se Committee Procedures, Section 8; Model Local Rule G-6 (tävlingsledningen får anta en lokal regel som förbjuder användning av motordrivet transportmedel under en rond).**

## 4.3b

### Utrustning som används av medicinska skäl

(1) Medicinska undantag. En spelare bryter inte mot Regel 4.3 om utrustningen används som hjälp vid ett medicinskt tillstånd, så länge som:

- spelaren har medicinska skäl att använda utrustningen, och
- tävlingsledningen beslutar att användningen inte ger spelaren någon orättvis fördel över andra spelare.

**Se Regel 25.3a (status för proteser); Regel 25.4f (tillämpning av Regel 4.3 för rörelsehjälpmedel).**

(2) Tejp eller liknande beläggningar. En spelare får använda tejp eller liknande beläggning av medicinska skäl (t ex för att förhindra skada eller hjälp vid en befintlig skada), **men** tejp eller beläggningen får inte:

- läggas på i överdriven mängd, eller
- hjälpa spelaren mer än vad som är nödvändigt av medicinska skäl (t ex får den inte göra en led orörlig för att hjälpa spelaren att svinga klubban).

En spelare som är osäker på var och hur tejp eller liknande beläggningar får läggas på bör begära ett domslut av tävlingsledningen.

**Plikt för brott mot Regel 4.3**

- **Plikt vid första regelbrottet: allmän plikt.** Om regelbrottet inträffar mellan två hål läggs plikten på nästa hål.
- **Plikt för andra regelbrottet: diskvalifikation.** Denna plikt tillämpas även om regelbrottet var helt annorlunda än det regelbrott som gav den första plikten. Denna plikt gäller bara om någon mellanliggande händelse har inträffat efter det första regelbrottet (se Regel 1.3c(4)).