



5. Spelform och spelsätt

5.1 Spelform

[Regel 3.1a](#). Det finns två spelformer; matchspel och slagspel. Eftersom de har olika karaktär har de delvis olika regler. Man bör därför inte kombinera slag- och matchspel under samma rond. Om detta ändå görs finns riktlinjer gällande domslut i [Committee Procedures 6C \(11\)](#).

Den väsentligaste skillnaden mellan matchspel och slagspel är att ett hål måste spelas ut i slagspel för att spelaren ska få ett resultat på hålet, medan ett hål eller ett slag (eller bådaddera) i en match kan ges upp/skänkas.

5.1.1 Matchspel

[Regel 3.2](#)

Handicap i matchspel

Matchspel kan spelas med eller utan handicap. I en handicapmatch erhåller spelaren/sidan med den högre spelhandicapen hela skillnaden mellan de båda sidornas spelhandicap. Sidan med den lägre spelhandicapen spelar därefter med 0 erhållna slag.

Skillnaden i spelhandicapen fördelas enligt [index](#) på hålen i stigande följd (se definitionen av [index](#)). Vid 9-håls matchtävling fördelas hela skillnaden mellan spelarnas spelhandicap över 18 hål. Se även [11.2.6](#).

5.1.1.1 Treboll matchspel

[Regel 21.4](#).

5.1.2 Slagspel

[Regel 3.3](#).

Handicap i slagspel

Vid 9-håls slagtävling, slaggolftävling (maxantal slag) eller poängbogey med handicap fördelas spelhandicap enligt [index](#) över 18 hål. En spelare med plushandicap ger handicapslag till banan, med början på det hål som har [index](#) 18. Se även [11.2.6](#).

5.1.2.1 Poängbogey

[Regel 21.1](#)

5.1.2.2 Maxantal slag (till exempel slaggolf)

[Regel 21.2](#)



5.1.2.3 Par/bogey

[Regel 21.3](#)

5.1.3 Andra former av golfspel

[Regel 21.5](#)

5.1.3.1 Eclectic

Eclectic spelas över två eller fler på varandra följande ronder och där bästa bruttoresultat (om det är en scratchtävling) eller bästa nettoresultat (om det är en handicaptävling) på varje hål noteras efter hand som spelaren/sidan fått dem under någon av ronderna. Summan av dessa 18 bästa hålresultat utgör totalresultatet.

Handicap i eclectic

SGF rekommenderar att varje enskild rond som ingår i en eclectic spelas med aktuell full spelhandicap. Endast rond 1 i en individuell eclectic är en handicaprond såvida inte ronder spelade senare är enskilda tävlingar som ingår i en eclectic. Mycket bra resultat i ronder som inte är enskilda tävlingar och som ingår i en individuell eclectic, kan dock ligga till grund för handicapjustering om handicapkommittén finner detta motiverat.

5.1.3.2 Flaggtävling

Flaggtävling är en slagtävling i vilken varje spelare tilldelas en individuellt markerad flagga. Flaggan ska placeras där bollen ligger när spelaren förbrukat så många slag som motsvarar banans par plus spelhandicap. Skulle en spelare ha slag kvar efter att ha spelat det bestämda antalet hål, ska spelaren fortsätta på nästa rond så långt slagen räcker.

Anmärkning 1: Resultat uppnådda i flaggtävling är handicapgrundande efter beslut i handicapkommittén eller tävlingsledningen.

Anmärkning 2: Vinner gör den som spelat flest antal hål. Vid lika resultat vinner den spelare som ligger närmast hål på det hål där flaggan placeras.

Anmärkning 3: Om bollen efter spelarens näst sista eller sista slag är förlorad eller out of bounds placeras flaggan där detta slag slogs. Detsamma gäller om spelaren i sitt sista slag ådrar sig 1 slag plikt eller i sitt sista eller näst sista slag ådrar sig 2 slags plikt.

Anmärkning 4: Om bollen är förlorad i ett pliktområde på det näst sista eller sista slaget placeras flaggan vid sista skärningspunkten till pliktområdet.

5.1.3.3 Köpenhamnare (split sixes, 6-point game, American)

Köpenhamnare är en spelform mellan tre spelare och som spelas enligt slagspelsregler. Spelarna delar 6 poäng per hål på följande sätt:



- Det bästa resultatet på ett hål ger 4 poäng
- Det näst bästa 2 poäng
- Det sämsta 0 poäng

Om en spelare ensam är bäst och de andra lika, fördelas poängen 4-1-1. Om två är bäst och den tredje sämst fördelas poängen 3-3-0. Då alla tre är lika fördelas poängen 2-2-2.

Handicap i Köpenhamnare

Spelarnas spelhandicap kan fördelas som vanligt, alternativt får de två spelare med högst spelhandicap skillnaden till den spelare som får lägst spelhandicap. Spelaren med lägst spelhandicap spelar då med 0 i spelhandicap. Handicapslagen fördelas ut på hålen enligt [index](#). Se även [11.2.6](#).

5.2 Spelsätt

Spelsätten är individuellt, par och lag.

5.2.1 Individuellt

I individuellt spel bildar en spelare en sida.

5.2.2 Parspel

I parspel bildar två spelare sida, är varandras partners, och spelar på en boll eller på varsin boll i samma grupp ("boll").

5.2.2.1 Foursome

[Regel 22](#)

Handicap i foursome

SGF rekommenderar att parets spelhandicap beräknas på följande sätt:

1. Vardera spelare multiplicerar sin spelhandicap med 0,5
2. Resultaten från punkt 1, inklusive eventuell decimal, adderas
3. Summan avrundas till närmaste heltal

Se även [11.2.6](#).

5.2.2.2 Fyrboll

[Regel 23](#)

Handicap i fyrboll

SGF rekommenderar att parets spelhandicap beräknas på följande sätt:



1. Vardera spelaren multiplicerar sin spelhandicap med 0,9
2. Avrunda resultaten till närmaste heltal

I fyrboll match med handicap ska spelaren med lägst spelhandicap få 0 i spelhandicap. Övriga tre spelare får spelhandicap motsvarande skillnaden till den spelare som har lägst.

En spelares resultat i fyrboll är inte en handicaprond. Ett mycket bra resultat kan dock ligga till grund för handicapjustering om handicapkommittén finner detta motiverat. Se även [11.2.6](#).

5.2.2.3 Fyrboll – bäst/sämst

Spelas endast som matchspel. Spelas om två alternativt tre poäng per hål. Den sida vars bästa boll har bäst resultat vinner en, alternativt två, poäng, den sida vars sämsta boll har bäst resultat, vinner en poäng. Matchen slutar när en sida vunnit fler poäng än vad som återstår att spela om. Resultatet kan till exempel anges "vann på 17:e".

Anmärkning: I fyrboll bäst/sämst med handicap rekommenderar SGF att spelaren med lägst spelhandicap får 0 i spelhandicap. Övriga tre spelare får spelhandicap motsvarande skillnaden till den spelare som har lägst.

5.2.2.4 Greensome

[Committee procedures 9B](#).

Handicap i greensome

SGF rekommenderar att parets spelhandicap beräknas på följande sätt:

1. Spelaren med den lägre spelhandicaper multiplicerar sin spelhandicap med 0,6
2. Spelaren med den högre spelhandicaper multiplicerar sin spelhandicap med 0,4
3. Resultaten från punkt 1 och 2, inklusive eventuella decimaler, adderas
4. Summan avrundas till närmaste heltal

Ovan uträkning fungerar även om någon spelare har plushandicap, se [11.2.6](#).

Anmärkning 1: Pliktslag, som spelare ådrar sig, påverkar inte spelordningen i greensome. Om sidan ådrar sig pliktslag på en boll innan man har valt vilken boll man ska fortsätta med, är plikten kopplad endast till den bollen.

Anmärkning 2: I greensome kan man, från tee, endast spela provisorisk boll för en av de ursprungliga bollarna. Om en boll eller båda bollarna kan vara förlorad/ förlorade utanför ett pliktområde eller out of bounds får sidan välja att spela en provisorisk boll. En av spelarna väljer då att spela den provisoriska bollen från den tee partnern slog den ursprungliga bollen.

Den provisoriska bollen blir endast i spel om båda bollarna har gått out of bounds och/eller om ingen av dem hittas. Den spelare som inte slog den provisoriska bollen ska sedan slå nästa slag. Hittas en av de ursprungliga bollarna blir den parets boll i spel och den provisoriska bollen är ur spel. Den spelare vars boll inte hittades, ska nu slå nästa slag på partners hittade boll.



5.2.2.5 Irish greensome

Spelformen är en variant av greensome där båda spelarna slår ut från tee och sedan, på håll med par 4 och par 5, slår ytterligare ett slag på partnerns boll (oavsett om någon boll fått pliktslag). Därefter väljer paret vilken boll de vill fortsätta att spela på.

Handicap i Irish greensome

SGF rekommenderar att parets spelhandicap beräknas på samma sätt som för greensome. Se även [11.2.6](#).

5.2.3 Lagtävlingar

[Regel 24](#)

5.2.3.1 Lagtävlingar med matchspel

Den vanligaste och samtidigt mest ursprungliga lagtävlingen är lagmatchen där två lag möter varandra i delmatcher, till exempel individuellt och foursome. Så spelas till exempel Lag-EM och landskamper samt många klubbmatcher. I regel spelas delmatcherna över 18 håll utan avgörande vid lika resultat – om en match inte är avgjord efter fastställd rond får lagen 0,5 poäng vardera.

Vid lika resultat kan följande rangordning tillämpas:

- Antalet individuellt vunna matcher
- Inbördes mötet mellan lagen
- Lottdragning

5.2.3.2 Lagtävlingar med slagspel

För att alla lagmedlemmar ska få spela hela ronder samt kunna tillgodoräkna sig resultatet som handicaprond, kan även lagmatcher spelas som individuell slagtävling eller poängbogey. En annan typ av lagtävling är den som ingår i en individuell tävling. Då sammanräknas lagmedlemmarnas individuella resultat. Lagen kan vara föransmällda och bestå av ett bestämt antal namngivna spelare eller utgöras av ett bestämt antal spelare med de bästa resultaten.

Lagspel kan också vara till exempel scramble eller Pro-Am. Scramble och Pro-Am hanteras inte fullständigt av Regler för golfspel. Se även [Committee procedures 9](#).

5.2.3.3 Scramble

[Committee Procedures 9c](#). Scramble regleras inte fullständigt av Regler för golfspel. Varje tävlingsledning bör därför bestämma egna och tydliga tävlingsvillkor.

Ett exempel:

Samtliga spelare slår varsin boll från tee. Därefter väljer laget från vilken bolls läge de vill fortsätta spela från och markerar den. Spelarna placerar därefter i valfri ordning sina bollar inom en klubblängd från den valda bollens läge, dock inte närmare hålet, och spelar sina slag.



Spelet fortsätter löpande på detta sätt. I bunker återskapas den valda bollens läge genom att krattnig. Lagmedlemmar får ge varandra råd och stå i spellinjens förlängning både bakom bollen och bakom hålet.

Handicap i scramble

SGF rekommenderar att tävlingen spelas utan handicap. Detta sker lämpligen genom att spelarna delas in i så jämna lag som möjligt efter handicap både totalt och individuellt. Se även [11.2.6](#).

Vid spel med handicap rekommenderar SGF följande beräkning av lagets spelhandicap*:

Tvåmannalag:

1. Spelaren med den lägre spelhandicpen multiplicerar sin spelhandicap med 0,5.
2. Spelaren med den högre spelhandicpen multiplicerar sin spelhandicap med 0,2.
3. Resultaten från punkt 1 och 2, inklusive eventuella decimaler, adderas.
4. Summan, avrundad till närmaste heltal, blir lagets spelhandicap.

Tremannalag

1. Spelaren med lägst spelhandicap multiplicerar sin spelhandicap med 0,3
2. Spelaren med näst lägst spelhandicap multiplicerar sin spelhandicap med 0,2
3. Spelaren med tredje lägst spelhandicap multiplicerar sin spelhandicap med 0,1
4. Resultaten från punkt 1–3, inklusive eventuella decimaler, adderas
5. Summan, avrundad till närmaste heltal, blir lagets spelhandicap

Fyrmannalag

1. Spelaren med lägst spelhandicap multiplicerar sin spelhandicap med 0,2
2. Spelaren med näst lägst spelhandicap multiplicerar sin spelhandicap med 0,15
3. Spelaren med tredje lägst spelhandicap multiplicerar sin spelhandicap med 0,1
4. Spelaren med fjärde lägst spelhandicap multiplicerar sin spelhandicap med 0,05
5. Resultaten från punkt 1–4, inklusive eventuella decimaler, adderas
6. Summan, avrundad till närmaste heltal, blir lagets spelhandicap

Anmärkning 1: Handicap: När alla lag inte har samma antal spelare rekommenderas att "lägga in" en fiktiv spelare med ett handicap motsvarande lagets snitthandicap och därefter räkna ut spelhandicap.

Anmärkning 2: Tillvägagångssätt: När alla lag inte har samma antal spelare rekommenderas att lag med färre spelare får låta en spelare i laget slå två gånger vid varje slag och man byter i ett rullande schema. Alternativt kan man låta spelaren som slår slaget två gånger skifta mellan varje slag. Spelarna i dessa lag ska få så lika många hål/slag som möjligt där de slår varje slag två gånger.

Anmärkning 3: Spelformen kan modifieras i tävlingsvillkoren så att laget måste välja varje spelares utslag minst eller maximalt ett bestämt antal gånger.



5.2.3.4 Pro-Am

Pro-Am regleras inte fullständigt av Regler för golfspel. Varje tävlingsledning bör därför bestämma egna och tydliga tävlingsvillkor

Pro-Am är ett lagspel där lagen består av fyra spelare varav en är lagkapten, ofta en professionell spelare. Vanligtvis räknas de två bästa resultaten per hål. En variant är att lagkaptenens resultat alltid räknas, plus det bästa av de övriga tre. Ytterligare en variant är att endast räkna det bästa resultatet per hål inom bollen.

Handicap i Pro-Am

Varje spelare spelar förslagsvis med sin spelhandicap. Pro-Am räknas inte som handicapronde, men ett mycket bra resultat kan ligga till grund för handicapjustering om handicapkommittén finner detta motiverat.

Anmärkning: När alla lag inte har samma antal spelare rekommenderas att lag med färre spelare växelvis får låta spelarna i laget räkna sin score dubbelt (som två scorere) på varje hål.