

Vallarmörk Regla 19

- Vallarmarkarhlutir eru hvítar stikur og girðingar umhverfis völlinn sem teljast varanlega fastar. Leika þarf bolta eins og hann liggur eða kaupa lausn frá þeim, eitt vítahögg skv. Reglu 19.
- Afmörkuð svæði innan vallar þ.m.t. æfingaflatar og æfingasvæði, klúbbhús ásamt stétt við það og bílastæði eru utan vallar.

Vítasvæði (merkt með rauðum stikum og línunum nema annað sé tekið fram)

- Rauð vítasvæði eru allt hraun við 3. 4. 7. 8. 15. 16 og 17. holu. Mörk vítasvæðisins eru hvorki merkt með stikum eða línu en er einu feti utan hraunjaðarins, þar sem boltinn fór síðast yfir mörkin.
- Á holum 2 og 5 eru tjarnir skilgreindar sem rauð vítasvæði og merkt með rauðum línunum.
- Á holum 5 og 12 eru rauð vítasvæði merkt með rauðum stikum sem eru hreyfanlegar hindranir.

Slegið í rafmagnslínu Regla 14.6.

- Ef bolti er sleginn í rafmagnslínu skal höggið endurtekið vítislaust frá þeim stað sem upphaflega höggið var slegi

Fallreitir (FR)

- Aftan við flötina á 6. holu er fallreitir sem viðbótarkostur vegna lausnar frá þjónustuvegi.
- Á 15. holu er fallreitir á fremsta teigsvæði sem skylt er að nota ef tekin er lausn frá rauðu vítasvæði þar.

Grund í aðgerð Regla 16.1. (Óeðlilegar vallaraðstæður)

- Bláar stikur og línur afmarka grund í aðgerð. Leika má innan svæðisins en veitt er vítislaus lausn úr grund í aðgerð.
- Bláar stikur með hvítum toppi og/eða hvít lína afmarka grund í aðgerð þaðan sem leikur er óheimill.
- Ómerkt skemmd svæði sem liggja upp að vegum og stígum með manngerðu yfirborði teljast samfelldar óeðlilegar vallaraðstæður þegar lausn er tekin samkvæmt reglu 16.1

Samskeyti og jaðrar skorinna grasþakna

- Bolti á almenna svæðinu. Leikmaðurinn má taka lausn samkvæmt reglu 16.1b.
- Bolti á flötinni. Leikmaðurinn má taka lausn samkvæmt reglu 16.1d. Þó er truflun ekki fyrir hendi ef samskeytin trufla einungis stöðu leikmannsins.
- Öll samskeyti innan sama svæðis tyrfingar teljast sömu samskeytin þegar lausn er tekin. Þetta merkir að ef leikmaður hefur truflun frá einhverjum samskeytanna eftir að hafa látið boltann falla verður leikmaðurinn að fara að eins og fram kemur í reglu 14.3c(2), jafnvel þótt boltinn liggja innan einnar kylfulengdar frá viðmiðunarstaðnum.

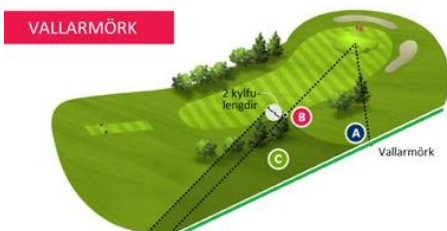
Hreyfanlegar hindranir Regla 15.2

- rauðar stikur
- Bláar stikur og bláir stikur með hvítum toppi
- Grænar stikur og kaðlar eru hreyfanlegar hindranir.

Óhreyfanlegar hindranir Regla 16.1

- Hleðslustöðvaskýli og slátturóbótar
- Fjarlægðarmerkingar, stikur sem marka vítasvæði, bekkir, boltapvottastandar og ruslafötur, auglýsingaflögg og skilti.
- Ofaníbörtnir vegir og stígar. (sjá einnig grund í aðgerð hér að ofan)
- Jarðfastir steinar á snöggslegnu svæði
- Ræsi og malarsvæði milli 10. og 11. brautar
- Það telst óhreyfanleg hindrun ef vökvunarbúnaður er innan tveggja kylfulengda frá flöt og bolti leikmanns er innan tveggja kylfulengda frá vökvunarbúnaði.

Viðbótarlausn ef bolti er týndur eða útaf



Bolti fer út fyrir vallarmörk á stað „A“

Kylfingur getur farið allt að 2 kylfulengdir inn á snögglegið svæði á braut á móts við staðinn þar sem boltinn fór útaf merkt „B“ (ekki nær holu). Eða láta boltann falla á skyggða svæðinu fjær holu „C“.

Lausnir „B“ og „C“: Tvö högg.

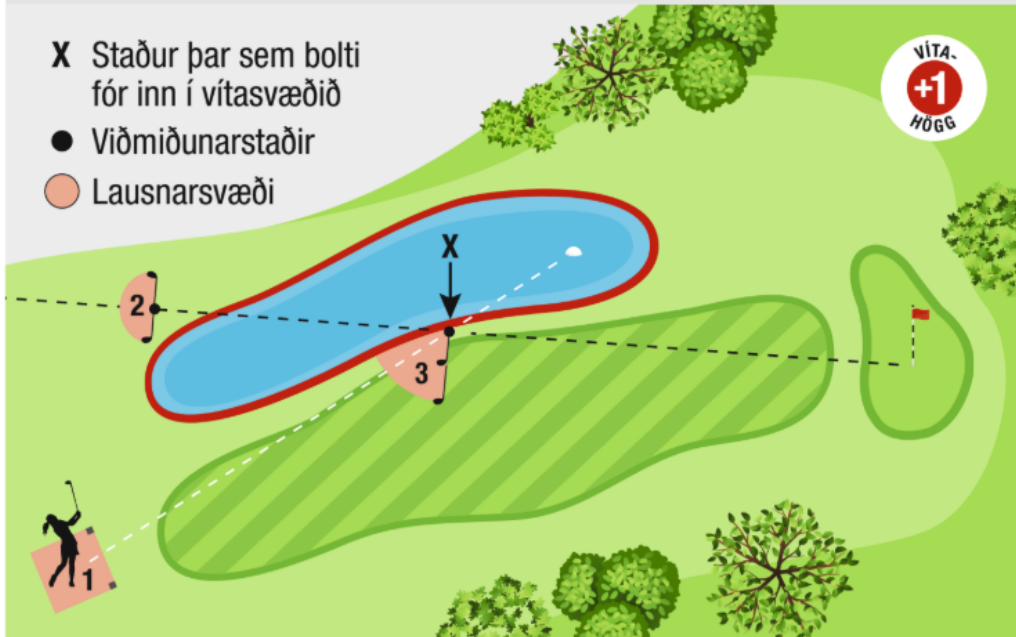
Eftir sem áður getur kylfingur endurtekið höggið þaðan sem síðasta högg var slegið. Eitt högg

Að öðru leyti skal leika samkvæmt golfreglum “Rules of golf as approved by R&A Limited and The United States Golf Association”. Víti fyrir brot á staðarreglu: Tvö högg í höggleik og holutap í holukeppni

Leiðbeinandi viðmið vegna leikhraða! Klukkur staðsettar við 6. og 15. teig eru stilltar þannig að þær sýni rástíma hópsins þegar þangað er komið ef leikur er skv. áætlun og frávik ef einhver eru.

MYND #2 17.1d: LAUSN VEGNA BOLTA Í RAUÐU VÍTASVÆÐI

- X Staður þar sem bolti fór inn í vítasvæðið
- Viðmiðunarstaðir
- Lausnarsvæði



Þegar vitað er eða nánast öruggt að bolti er í rauðu vítasvæði og leikmaðurinn vill taka lausn hefur hann **þrjá kosti**, gegn einu vítahöggi:

- (1) Leikmaðurinn má taka fjarlægðarlausn (sjá atriði (1) á mynd #1 17.1d).
- (2) Leikmaðurinn má taka aftur-á-línu lausn (sjá atriði (2) á mynd #1 17.1d).
- (3) Leikmaðurinn má taka hliðarlausn (eingöngu í rauðum vítasvæðum).
Viðmiðunarstaðurinn fyrir hliðarlausn er staður X.

Viðmiðunarstaður	Stærð lausnarsvæðis	Takmörk á lausnarsvæði
Áætlaði staðurinn þar sem upphaflegi boltinn fór síðast yfir jaðar rauða vítasvæðisins (staður X)	Tvær kylfulengdir frá viðmiðunarstaðnum	Lausnarsvæðið: <ul style="list-style-type: none"> • Má ekki vera nær holunni en viðmiðunarstaðurinn og • Má vera á hvaða svæði vallarins sem er nema sama vítasvæðinu