



Korpúfsstaðavöllur - Sjórinn/Áin/Landið Staðarreglur

- Vallarmörk eru girðingar, hvítar línur og hvítar stikur. Á **2,3,9 og 27. braut** markar steinkantur á malbikuðum vegi vallarmörk. Á **4. – 8. braut** marka malbikaðir gangstígar hægra megin vallarmörk. Á **9. braut** markar malbikaður stígur vinstra megin vallarmörk. Á **12. og 13. braut** markar malbikaður stígur hægra megin vallarmörk. Ávallt skal miða við þá brún malbiksins sem liggur nær vellinum.
- Jarðfastir steinar á snöggslegnu svæði á leið, fjarlægðarhælar, vökvunarkerfi, lok á ræsum, fjarlægðarstikur og önnur skilti, ásamt bekkjum og ruslatunnum eru óhreyfanlegar hindranir (**regla 24-2/3**).
- Steinar í glompum og girðingar til að stjórna umferð eru hreyfanlegar hindranir (**regla 24-1**).
- Við leik á vellinum má leikmaður afla sér upplýsinga um fjarlægð með því að nota fjarlægðarmæli (nota má snjallsíma eða lófátölvur til að mæla fjarlægð eingöngu). Ef leikmaður notar fjarlægðarmæli, meðan fyrirskipuð umferð er leikin, til að mæla eða meta aðrar aðstæður sem gætu haft áhrif á leik hans (t.d. hæðarmun, vindátt, vindhraða o.s.frv.) er hann brotlegur við **reglu 14-3**.
- Bolti hreyfist af slysi á flöt. NÝTT. Reglum 18-2, 18-3 og 20-1** er breytt sem hér segir: Þegar bolti leikmanns liggur á flöt er það vítalaust ef boltinn eða boltamerkið er hreyft af slysi af leikmanninum, samherja hans, mótherja, kylfubera annars þeirra eða útbúnaði. Boltann eða boltamerkið verður að leggja aftur eins og tilgreint er í **reglum 18-2, 18-3 og 20-1**. Þessi staðarregla á aðeins við þegar bolti eða boltamerki leikmanns liggur á flötinni og hreyfing verður af slysi. **Athugið:** Ef úrskurðað er að bolti leikmanns á flötinni hafi hreyfst vegna vinds, vatns eða annarra náttúrulegra orsaka, s.s. þyngdarafis, skal leika boltanum þar sem hann stöðvast. Hreyfist boltamerki af þessum orsökum er það lagt aftur á fyrri stað.
- Lendi bolti í vatnstorfæru á **14. eða 18. braut** og vinstra megin við **13. braut** neðan við veginn má láta bolta falla í þar til gerðan fallreit, flatarmegin við vatnstorfæruna, **gegn einu vítahöggi**. Boltann má ekki láta falla aftur stöðvist hann innan tveggja kylfulengda frá staðnum þar sem hann fyrst snerti fallreitinn, jafnvel þótt hann stöðvist nær holu eða utan fallreitsins. Ef boltinn eftir upphafshögg fer alveg yfir torfæruna (Korpuá) á **14. braut**, þar sem hún er merkt sem hliðarvatnstorfæra en hoppar þaðan tilbaka inn í hana má leikmaður taka lausn samkvæmt **reglu 26-1c** en þó aldrei nær holu.
- Á **16. braut** er blámerkt grund í aðgerð þaðan má fara vítalaust út úr, á þar gerða þrjá fallreiti. Stysta leið út úr, þó það sé nær holu.
- Bolta sem liggur á snöggslegnu svæði á leið, má merkja, lyfta og hreinsa og leggja aftur innan kylfulengdar frá upphaflegri legu þó ekki nær holu og **ekki nær flöt**. Einnig má færa um púttarhaus á öllum flötum.
- Bolta sem sokkinn er í eigin fari í jörðu eftir niðurkomu á leið má lyfta vítalaust, hreinsa og láta falla eins nærri og unnt er þeim stað sem honum var lyft af, en ekki nær holunni. Þegar boltinn er látinn falla verður hann að lenda fyrst á einhverjum hluta vallarins, á leið. **Ath:** Bolti er „sokkinn“ þegar hann liggur í eigin fari og hluti boltans liggur neðan við yfirborð jarðar. Bolti þarf ekki endilega að snerta jarðveg til að teljast sokkinn (gras, lausung og þess háttar kann að liggja milli boltans og jarðvegsins). Undantekningar: 1. Leikmaður má ekki taka lausn samkvæmt þessari staðarreglu sé boltinn sokkinn í sand á svæði sem ekki er snöggslegið. 2. Leikmaður má ekki taka lausn samkvæmt þessari staðarreglu ef truflun vegna einhvers annars en þess ástands sem staðarreglan fjallar um veldur því að höggið er greinilega óraunsætt.

Víti fyrir brot á staðarreglu: 2 högg, holutap í holukeppni
Dómarasími: 660-9750