



# Golfklúbbur Reykjavíkur

## Staðarreglur 2025 – Korpan

- Vallarmörk eru girðingar, hvítar línur og hvítar stikur. Á **2., 3., 9. og 27.** braut markar steinkantur á malbikuðum vegi vallarmörk. Á **3.** braut eru vallarmörk norðan (hægri) bakki árinna. 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 almenna svæðinu, vökvunarkerfi, lok á ræsum, brauta skilti, ásamt bekkjum og ruslatunnum á vellinum eru *óhreyfanlegar hindranir* sem lausn er veitt frá samkvæmt **reglu 16.1** (Óeðlilegar vallaraðstæður).
- Gervigrasstígur við hliðina á 6. flötina er grund í aðgerð og lausn er veitt samkvæmt **reglu 16.1**.
- Fallreitir, boltann þarf að láta falla innan fallreits og stöðvast innan hans:
  - 3. braut:**
    - Lendi bolti í vítasvæði, má fara á fallreit gegn einu vítahögg.
  - 13. braut:**
    - Lendi bolti í vítasvæði vinstramegin má fara á fallreit gegn einu vítahögg.
    - Lendi bolti á stíg vinstramegin, má fara á fallreit **vítalaust**.
  - 14. Braut:**
    - Lendi bolti innan vítasvæðis, má fara á fallreit flatarmegin við vítasvæðið gegn einu vítahögg.
    - Ef boltinn eftir upphafshögg fer alveg yfir vítasvæðið (Korpuá), þar sem hún er merkt sem rautt vítasvæði en hoppar þaðan tilbaka inn í vítasvæðið má leikmaður taka lausn samkvæmt **reglu 17.1** en þó aldrei nær holu.
  - 18. braut**, endi bolti innan vítasvæðis, má fara á fallreit gegn einu vítahögg. ATH. Fallreitir er staðsettur fyrir framan bláa teiginn, rétt við vítasvæðið.
  - 18. braut**, endi bolti í blóma/trjá beði við skálann eða fyrir aftan 18. flötina, eða handan þess, **verður** leikmaður að fara á fallreit sem staðsettur er við hliðina á 10. teig, **án vítis**.
- Vítasvæði:
  - Sé vítasvæði merkt aðeins öðrumegin, merkir það að mörk þess framlengjast óendanlega.
  - Sé vítasvæði merkt með hælum í háu grasi, miðast vítasvæðið við sláttur röndina, á háa grasinu.
  - Sé vítasvæði merkt með rauðum hælum með hvítum toppi verður leikmaðurinn að athafna sig samkvæmt **reglu 17.1e**. Leikmaðurinn verður að taka lausn gegn víti samkvæmt reglu 17.1d eða 17.2.
- Grund í aðgerð:
  - Sé grund í aðgerð merkt með bláum hælum með hvítum toppi eða bláar og hvítar línur er það bannsvæði og leikmenn verða að taka fría lausn útúr grundinni.
- Þegar bolti liggur innan *almenna svæðisins* og gras slegið í brautarhæð eða neðar, má taka vítalaus lausn einu sinni áður en *högg* er slegið, með því að leggja upphaflega boltann eða annan bolta innan þessa *lausnarsvæðis* og leika honum þaðan:
  - Viðmiðunarstaður: Staðurinn þar sem boltinn liggur (sjá reglu 14.1).
  - Stærð lausnarsvæðis: ein *kylfulengd* frá viðmiðunarstað.
  - Takmörk á staðsetningu lausnarsvæðis:
    - Það má ekki vera nær *holunni* en viðmiðunarstaðurinn
    - Það verður að vera á *almenna svæðinu*.
- Kylfingar verða að kynna sér vel leikhraðareglur, hegðunarreglur og aðrar auka staðarreglur sem birtar eru á upplýsingatöflu í klúbbhúsi.

### Tímabundnar staðarreglur:

Þangað til annað verður tilkynnt, þegar bolti liggur á flöt, má færa bolta um allt að einn púttershaus einu sinni fyrir hvert högg, en ekki nær holu.

**Víti fyrir brot á staðarreglu, almennt víti.**

Sími dómara í mótum: 660-9750