LOKALA REGLER – LJUSDALS GK

Uppdaterad: 2025-07-14

1. **OUT OF BOUNDS (Regel 2-1)**
På hål 1 markerar stängsel och pinnar mot parkeringen banans gräns, vänster sida.

2. **PLIKTOMRÅDEN (Regel 17)** Pliktområden som bara är definierat på en sida på hål 6, 15, är oändliga.
Hål 17: Fördjupning längs vänster sida fairway, är ej pliktområde.

3. **ONORMALA BANFÖRHÅLLANDEN (Regel 16-1)**

- Områden som identifieras av blå pinnar eller på annat sätt angetts som MUA.
- MUA varifrån spel är förbjudet identifieras av blåvita markeringar.
- Lägesförbättring på den finklippta delen med ett scorekort.
- Vit heldragen/streckad linje runt ett område definierar gränsen MUA.
  (gäller ej vit linje med pilar framför greener – väghänvisning).
- Grusfyllda dräneringssträngar.
- **Tillfälligt vatten hål 17**, fördjupningen v. sida fairway: ta referenspunkt och ta fri dropp där bollen bedöms ligga. (regel: 16.1e)

4. **AVSTÅNDSMÄTARE (Regel 4-3)** En spelare får skaffa sig information om avstånd genom att använda en avståndsmätare. En avståndsmätare som används för att även bedöma eller mäta andra förhållanden, som skulle kunna påverka hans spel (till exempel nivåskillnader, vindhastighet med mera), är ej tillåten.

5. **BOLL TRÄFFAR LEDNING** Om boll träffar ledningsstolpe eller tråd på hål: 4, 8, 9 eller 14 skall spelaren utan plikt omedelbart annullera slaget, spela en ny boll. Den första bollen är härmed ur spel.
Följande begränsningar gäller dock:
Hål 4 - Gäller ej metallstolparna vänster green.
Hål 14 – avser endast trästolparna framför vänster fairwaybunker samt ledningstråd som går från dessa stolpar fram till bakre delen av greenkant.

Robotgräsklippare på golfbanan

Stillastående robotgräsklippare:
När en robotklippare står i sin laddstation eller står stilla på banan definieras den som ett oflyttbart tillverkat föremål, Lättnad enligt Regel 16.1; spelaren får ta lättnad för störande inverkan av:

- Bollens läge
- Området för stans
- Området för avsedd sving

Robotgräsklippare i rörelse:

Roboten trycker ner bollen i marken eller kör sönder bollen:
Om läget har förändrats ska bollen, eller en annan boll, placeras på den närmaste platsen inom en klubblängd som mest liknar det ursprungliga läget, Regel 14.2.

Boll i vila, roboten knuffar undan bollen:

- Bollen återplaceras på den uppskattade punkten där bollen låg, Regel 9.6
- Om bollen är skadad eller inte går att få tag på inom några sekunder, får spelaren använda en annan boll, Regel 14.2

Boll i rörelse, spelarens boll träffar roboten och studsar iväg:
Bollen spelas där den stannar, Regel 11.1

Bollen hamnar ovanpå eller under roboten och följer med den:
Bollen eller en annan boll droppas på den uppskattade punkten rakt under där den först stannade på eller under roboten, Regel 11.1