

3./12.

Golfklúbbur Ness



Nesklúbburinn

Ágætu félagar.

Hér eru á einum stað þær aðstæður sem koma hvað oftast upp við leik í hliðarvatnstorfærunni á 3. braut Nesvallarins.

Flest önnur mál er hægt að fá botn í út frá þessum dæmum.

Í sumum dæmunum er bent á að um 5 leiðir sé að ræða, en bara bent á 4 ástæðan er kosturinn að fara á hliðina hinu megin við torfæruna, það er ekki fýsilegt af skiljanlegum ástæðum.

Þetta var yfirfarið af **Herði Geirssyni**, alþjóðadómara hjá GSÍ

Nokkrar spurningar eru líka spurðar oftar en aðrar.

Hér eru 3.

1. Má ég fara með tæki og tól inn í torfæruna og leggja frá mér?.

Svar: Já svo framarlega sem ekkert er gert til að prófa ástand torfærunnar, þannig að það er í lagi að keyra kerruna inn í eða eftir endilangri torfærunni, eða taka 2 - 3 járn með sér og leggja í torfæruna.

2. Má ég snerta strá og gróður í aftursveiflunni þegar högg er tekið í torfærunni?.

Svar: Já, að því tilskyldu að gróðurinn sé fastur, semsé ekki lausung, þá má snerta strá og annan gróður, ekki má snerta jörð þannig að þungi kylfunnar hvíli á jörð áður en högg er tekið.

3. Hvað með hælana sem sýna mörk torfærunnar?.

Svar. Trufli rauður eða gulur hæll stöðu eða sveiflusvið, má fjarlægja þá, ekki er veitt lausn frá hæl ef hællinn er í fyrirhugaðri leiklinu.

Muna verður að setja hællinn aftur á nákvæmlega sama stað.

**Athugið að lesa staðarreglur á öðrum völlum,
ekki er víst að sömu reglur gildi þar**

Góða skemmtun.
Erling Sigurðsson

3. brautin á Nesvelli

Hliðarvatnstorfæra. Regla 26



3. brautin á Nesvelli

Hliðarvatnstorfæra. Regla 26



Samkvæmt reglunni
á leikmaðurinn rétt á
að leika frá stað á
bessum bakka
torfærunnar líka,
það er varla kostur
í þessu dæmi.

Leikmaður leikur öðru höggi frá A - B

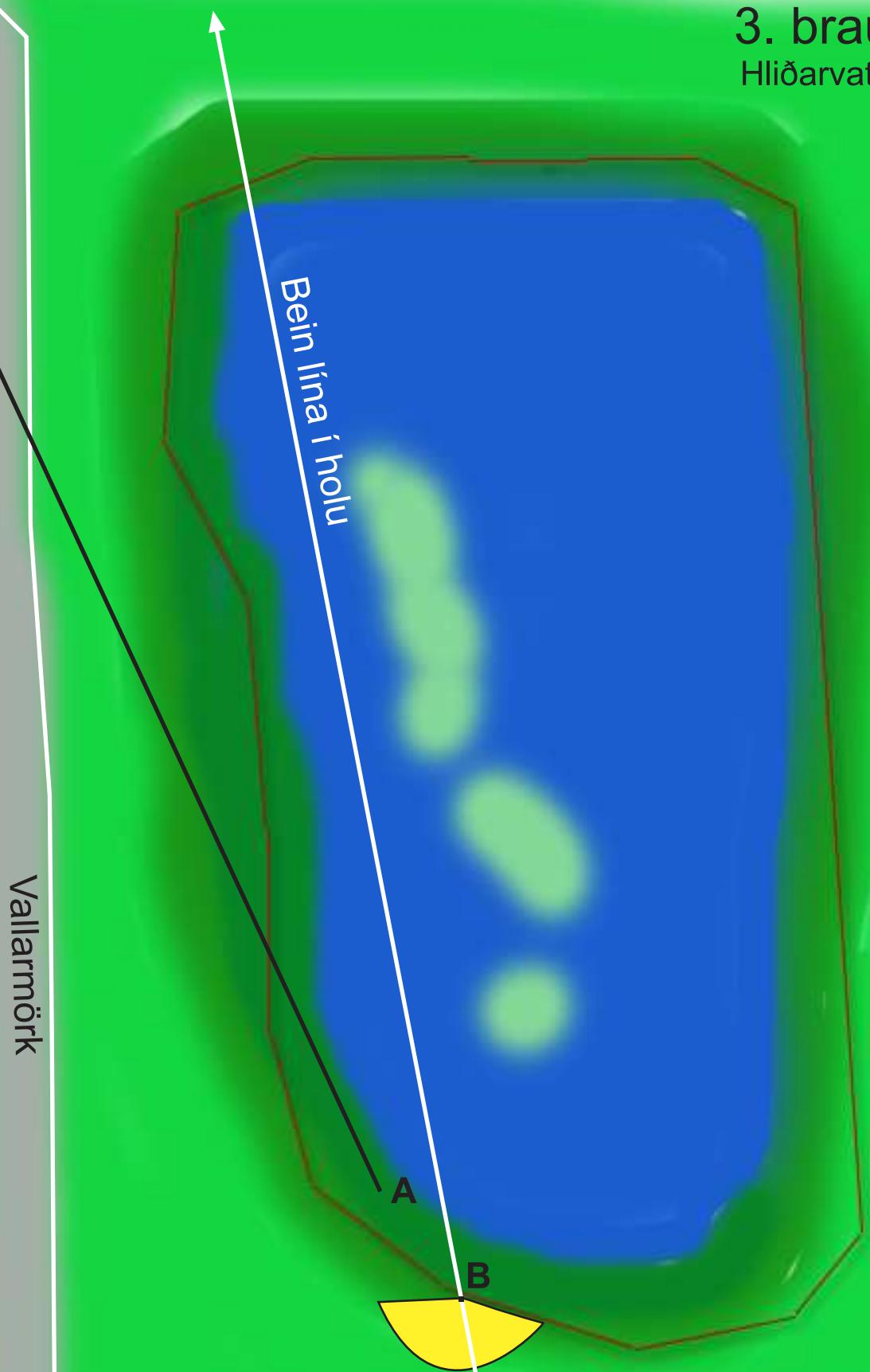
5 möguleikar eru í boði.

1. Leika frá stað B (högg 3)
2. Taka víti frá stað A (högg 4) (Endurtaka síðasta högg)
3. Taka víti frá C (högg 4) innan tveggja kylfulengda
frá stað sem boltinn skar torfæruna síðast (Gula svæðið)
4. Taka víti (högg 4) í beina línu í holu
frá stað C eins langt aftur og leikmaður kýs (Hvítan línan)

A

3. brautin á Nesvelli

Hliðarvatnstorfæra. Regla 26

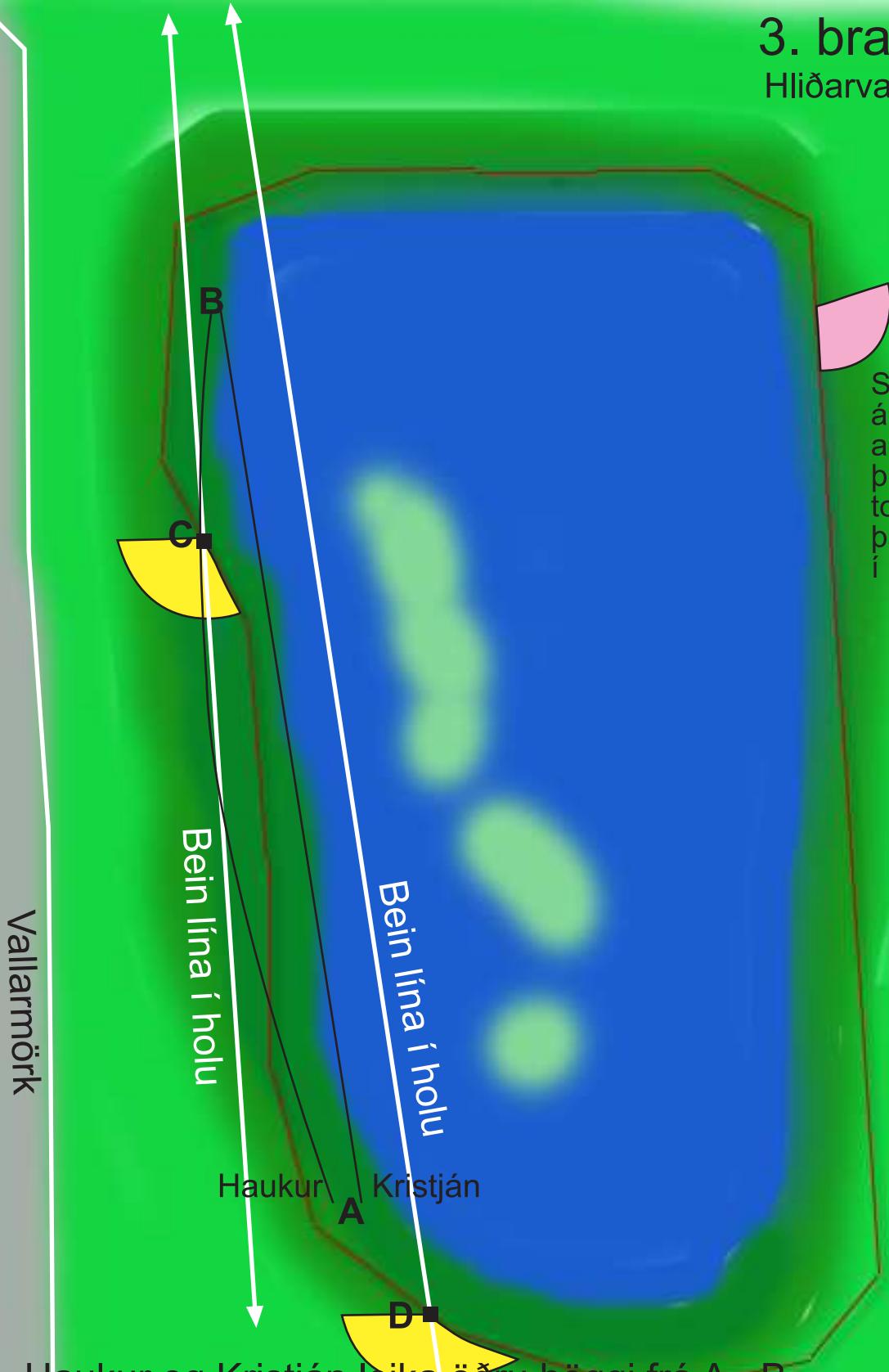


Leikmaður leikur öðru höggi frá A og út fyrir vallarmörk
4 möguleikar eru í boði.

1. Leika aftur frá stað A (högg 4)
2. Taka aukavíti (högg 5) frá stað B innan tveggja kylfulengda frá stað sem boltinn fór inní torfæruna síðast. (gula svæðið)
3. Eða eins langt aftur og leikmaður kýs í beina línu í holu frá stað B (högg 5) (hvítá línan)
4. Endurtaka höggið sem endaði í torfærunni. (högg 5)

3. brautin á Nesvelli

Hliðarvatnstorfæra. Regla 26



Samkvæmt reglunni
á Haukur rétt á
að leika frá stað á
þessum bakka
torfærunnar líka,
það er varla kostur
í þessu dæmi.

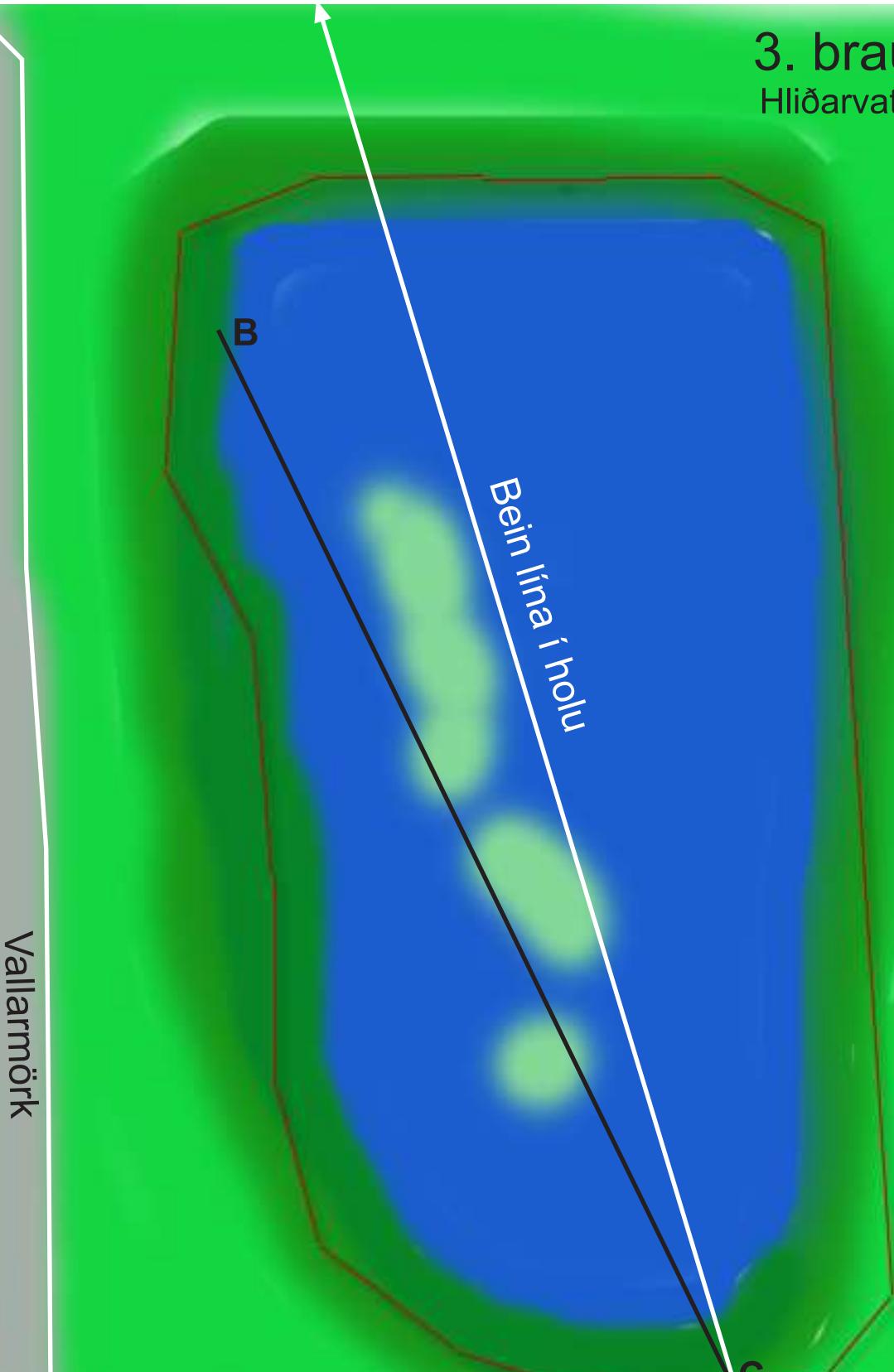
Haukur og Kristján leika öðru höggi frá A - B

5 möguleikar eru í boði fyrir hvorn sem er.

1. Báðir geta leikið frá B (högg 3)
2. Báðir geta leikið frá stað A (högg 4) Endurtekið síðasta högg
- 3a. Haukur getur tekið víti innan tveggja kylfulengda
frá stað C sem boltinn hans fór síðast inn í torfæruna. (högg 4)
- 3b. Kristján getur tekið víti innan tveggja kylfulengda
frá stað D sem boltinn fór síðast inn í torfæruna, (högg 4)
4. Báðir geta tekið víti (högg 4) í beina línu í holu
eins langt aftur frá stað sem boltinn fór síðast inn í torfæruna.

3. brautin á Nesvelli

Hliðarvatnstorfæra. Regla 26



Leikmaður leikur öðru höggi frá A - B eftir 5 mín. leit er boltinn sem öruggt er að endaði í torfærunni dæmdur týndur.

1. Leikmaðurinn verður að fara til baka og slá annað hvort frá sama stað aftur (högg 4)
2. Eða slá innan tveggja kylfulengda frá stað sem boltinn fór inn í torfæruna (högg 4) Gula svæðið.
3. Eða slá frá stað sem er í beina línu í holu frá punkti C eins langt aftur og hann vill. (högg 4)