**Viðauki við almennar staðarreglur GSÍ 2023**

**vegna Hlíðavallar í tengslum við unglingamótaröðina 26. - 28. Maí 2023**

1. Vallarmörk

Vallarmörk eru girðingarstaurar þar sem þeir eru, innri brún malbikaðs göngustígar sem liggur með sjónum og Úlfarsá meðfram 5., 8., 12., 13. og 16. braut og hvítir hælar. Þar sem bæði hvítir hælar og hvít lína hefur verið sprautuð á jörðina eru vallarmörk við línuna en hælarnir eru utan vallar og auðvelda að sjá hvar vallarmörk eru úr fjarlægð.

Við leik 10. Brautar eru vallarmörk handan lækjarfarvegarins sem liggur vinstra megin meðfram brautinni. Hvítir hælar handan við lækjarfarveginn eru til merkis um að það svæði sé utan vallar en vallarmörkin sjálf er innri brún hlaðins steinveggjar þeim megin lækjarfarvegarins.

1. Vítasvæði

Öll vítasvæði eru merkt með rauðum hælum, rauðum línum á jörðinni en þar sem engin rauð strik eru við snöggslegin svæði eru mörkin slátturlínan sem þar er. Rauðu hælarnir eru þarna bara til að auðvelda að greina vítasvæði úr fjarlægð. Ef ekkert snöggslegið svæði er nærri eru mörk vítasvæðisins ytri brún hælanna.

1. Framkvæmdir

Framkvæmdir við ný teigsvæði innan vallarins eru grund í aðgerð og mega kylfingar fá lausn frá þeim skv. reglu 16.1b. Mörk grundarinnar eru ysta brún framkvæmdanna.

1. Hreiður fugla

Fuglar hafa gert sér hreiður á Hlíðarvelli og stundum í nálægð eðlilegrar leiklínu. Hefur einn tréhæll með rauðum toppi verið settur upp við hreiðrin til að vekja athygli á þeim. Leikmenn mega taka lausn skv. reglu 16.1b og skilgreiningu á Grund í aðgerð.

Þá hefur einn fugl gert sér hreiður á 12. braut í brautarglompunni sem er nær flötinni og hefur öll glompan því verið skilgreind sem grund í aðgerð og ekki í leik. Lausn er skv. reglu 16.1b og eru mörk glompunnar mörk svæðisins.

1. Bætt lega

Þegar bolti leikmanns liggur innan almenna svæðisins og þar sem gras er slegið í brautarhæð eða neðar eða á flöt, má leikmaður taka vítalausa lausn einu sinni áður en högg er slegið, með því að leggja upphaflega boltann eða annan bolta innan þessa lausnarsvæðis og leika honum þaðan:

* Viðmiðunarstaðurinn: staðurinn þar sem boltinn liggur (sjá reglu 14.1)
* Stærð lausnarsvæðis, mæld frá viðmiðunarstað: ein kylfulengd frá viðmiðunarstað ef bolti liggur á snöggslegnu svæði, en púttershaus ef bolti liggur á flöt, en með eftirfarandi takmörkunum:
  + Það má ekki vera nær holunni en viðmiðunarstaðurinn og
  + Það verður að vera á almenna svæðinu ef bolti liggur á snöggslegnu svæði, en flöt/almenna svæðinu ef boltinn liggur á flöt.

Þegar farið er eftir þessari staðarreglu verður leikmaðurinn að velja stað til að leggja boltann og fara eftir aðferðum við að leggja bolta aftur skv. Reglu 14.2b(2) og 14.2e.

1. Staða hluta
2. Hælar sem sýna fjarlægð að flöt eru óhreyfanlegar hindranir.
3. Hælar sem sýna vítasvæði og grund í aðgerð eru hreyfanlegar hindranir.
4. Gervigras innan vallarins er hluti vallar.