



1.



Vallarmörk ná hringinn um brautina.

2.



Vallarmörk á 1.braut  
gilda ekki á braut 2.

68m - par 3

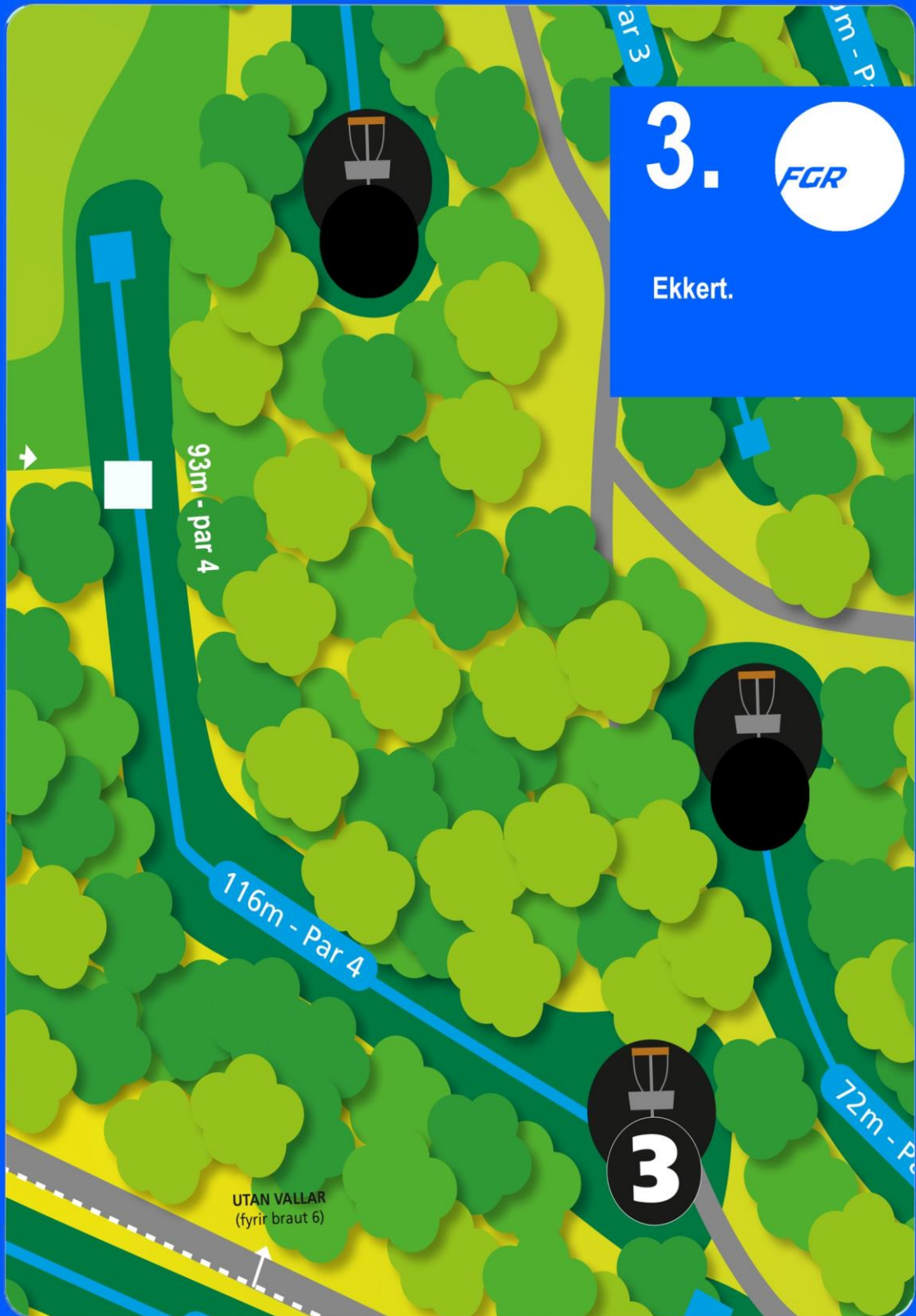
103m - Par 3

75m - Par 3

  
120 M

2





3.



Ekkert.

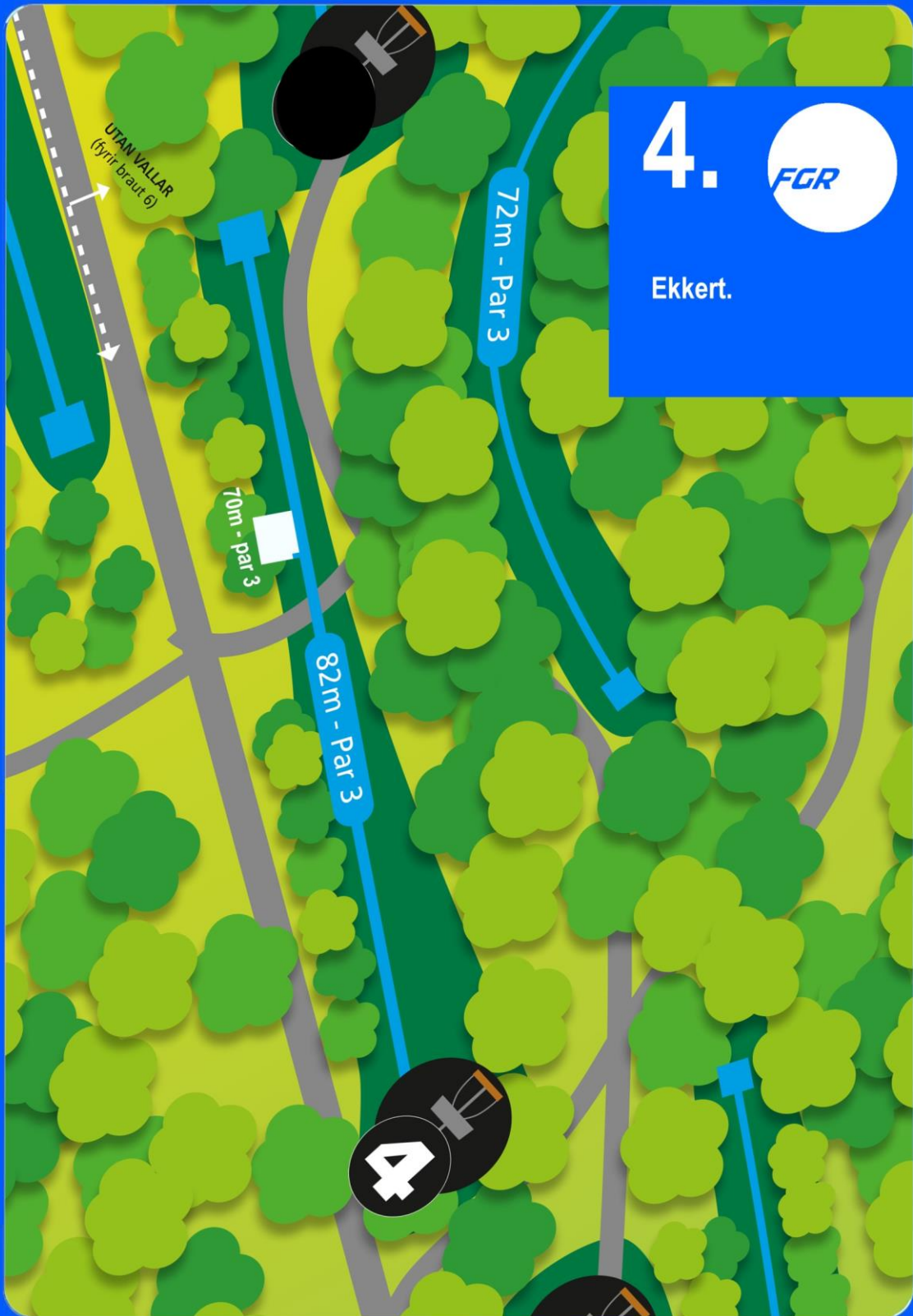
93m - par 4

116m - Par 4

72m - Pa

3

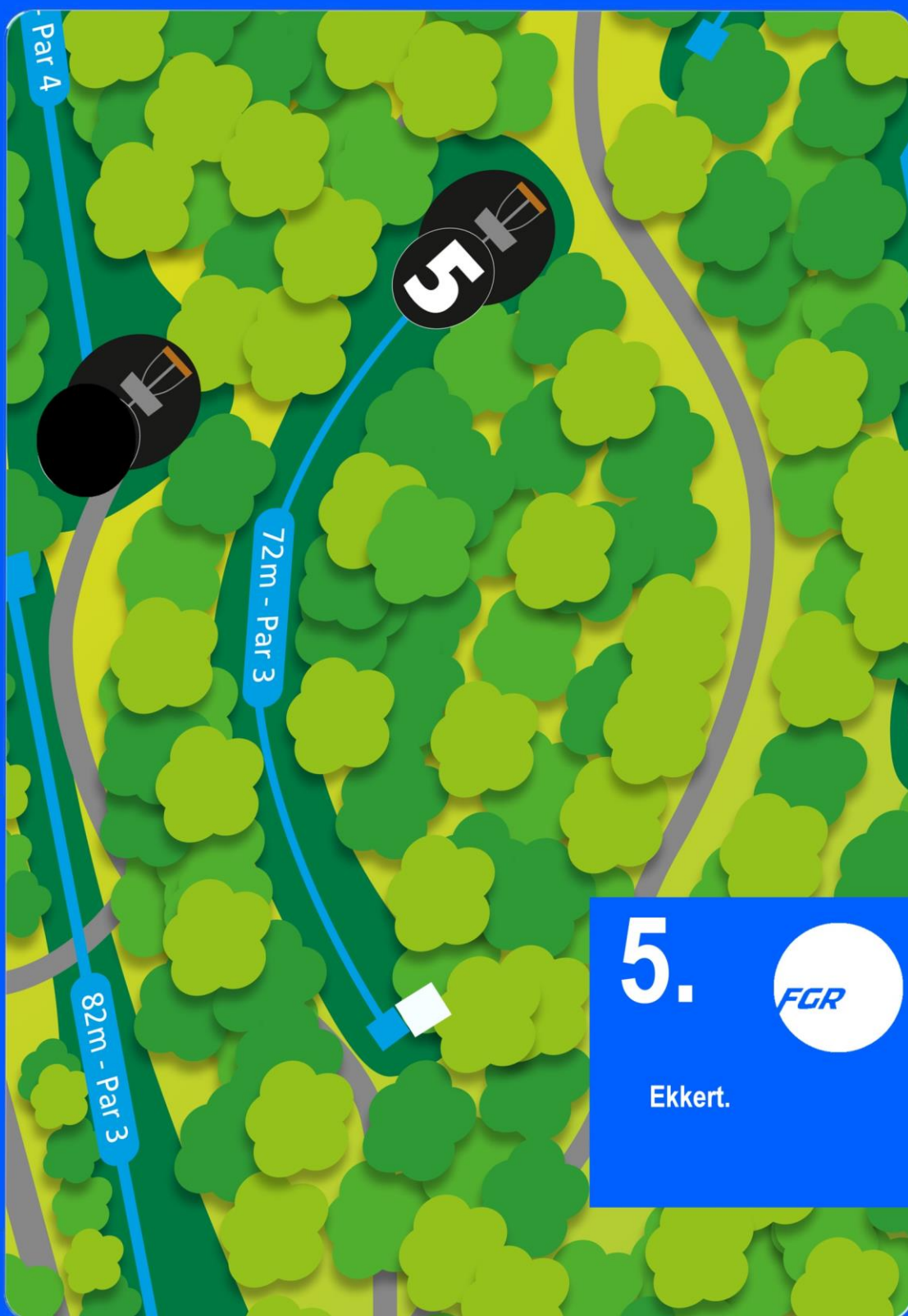
UTAN VALLAR  
(fyrir braut 6)



4.



Ekkert.



Par 4

5.

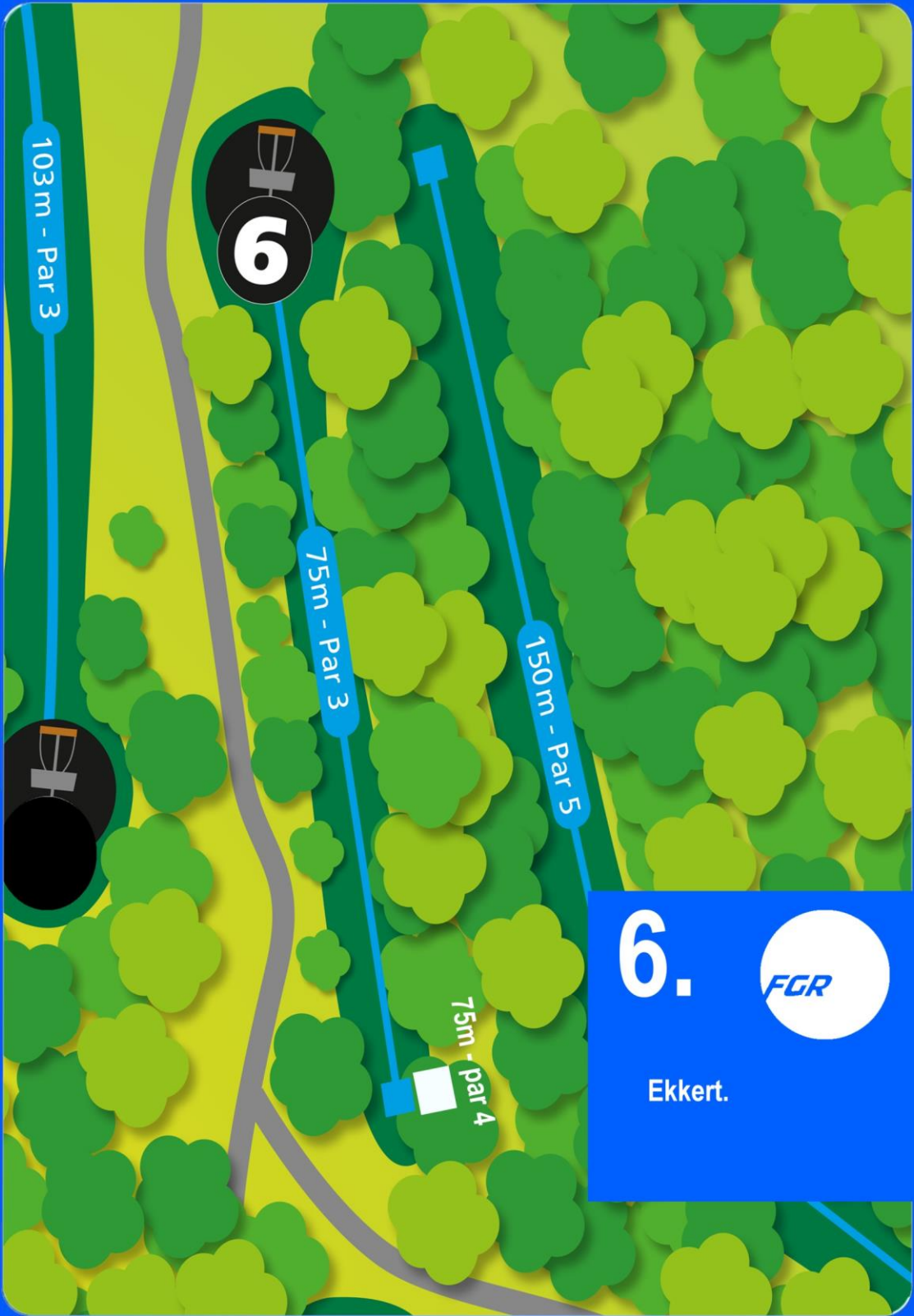
72m - Par 3

82m - Par 3

5.



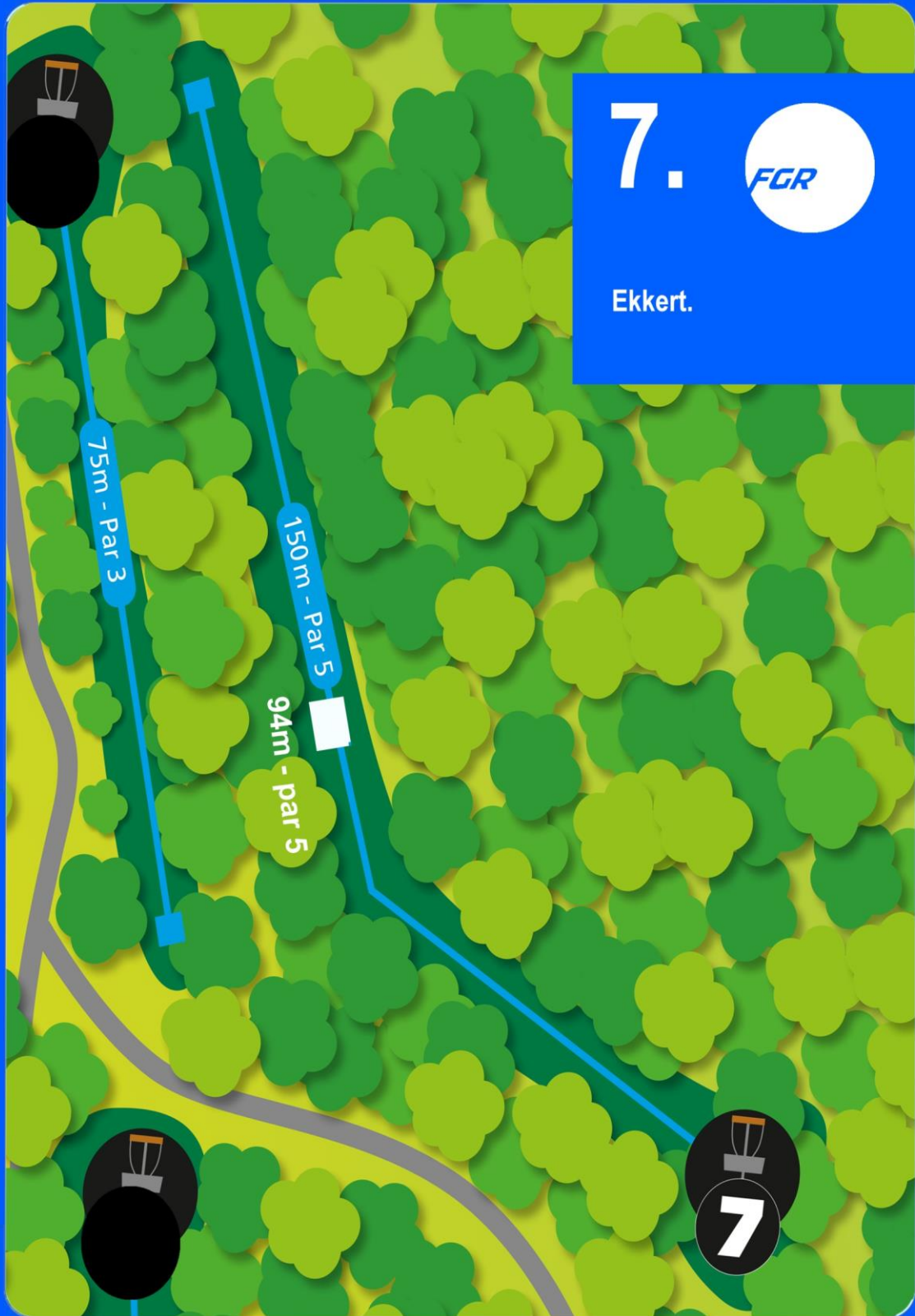
Ekkert.



6.



Ekkert.



7.   
Ekkert.

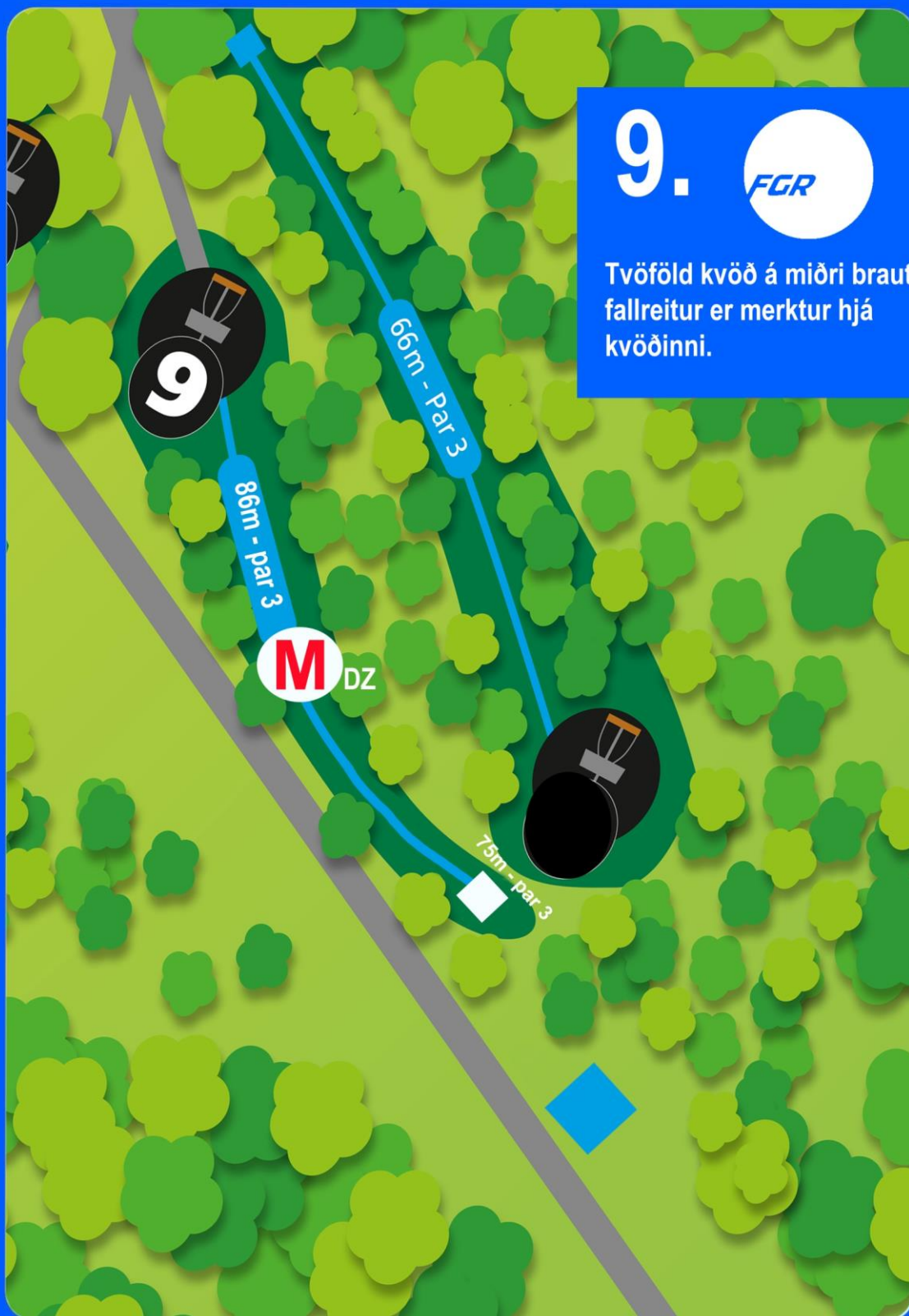


8.



Einföld kvöð.  
Hægra megin fyrir framan  
teig er kvöð sem þarf að  
kasta vinstra megin við.  
Fallreitur er blái/hvíti teigurinn.

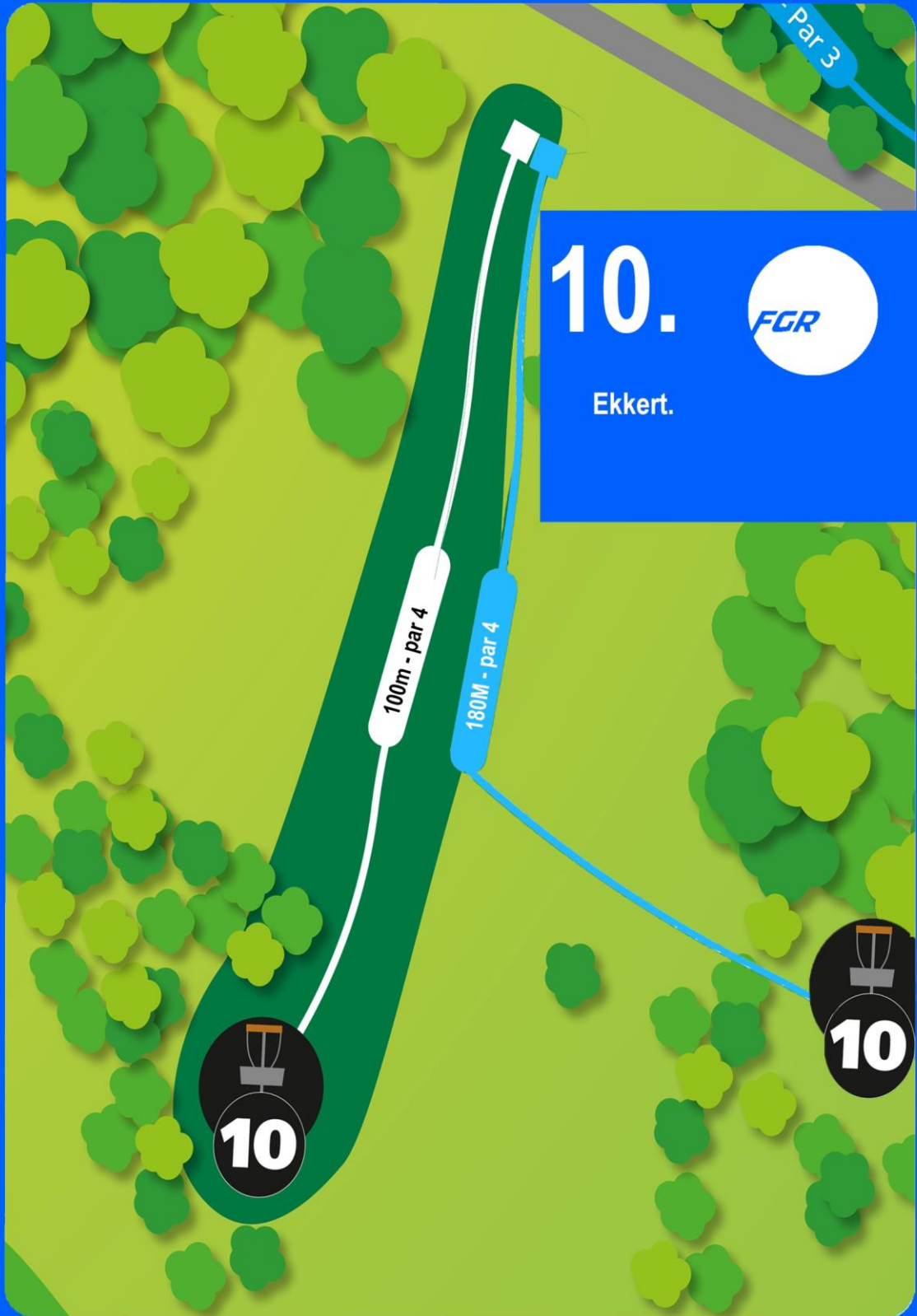




9.



Tvöföld kvöð á miðri braut fallreitur er merktur hjá kvöðinni.



Par 3

10.



Ekkert.

100m - par 4

180M - par 4

10

10



# 11.

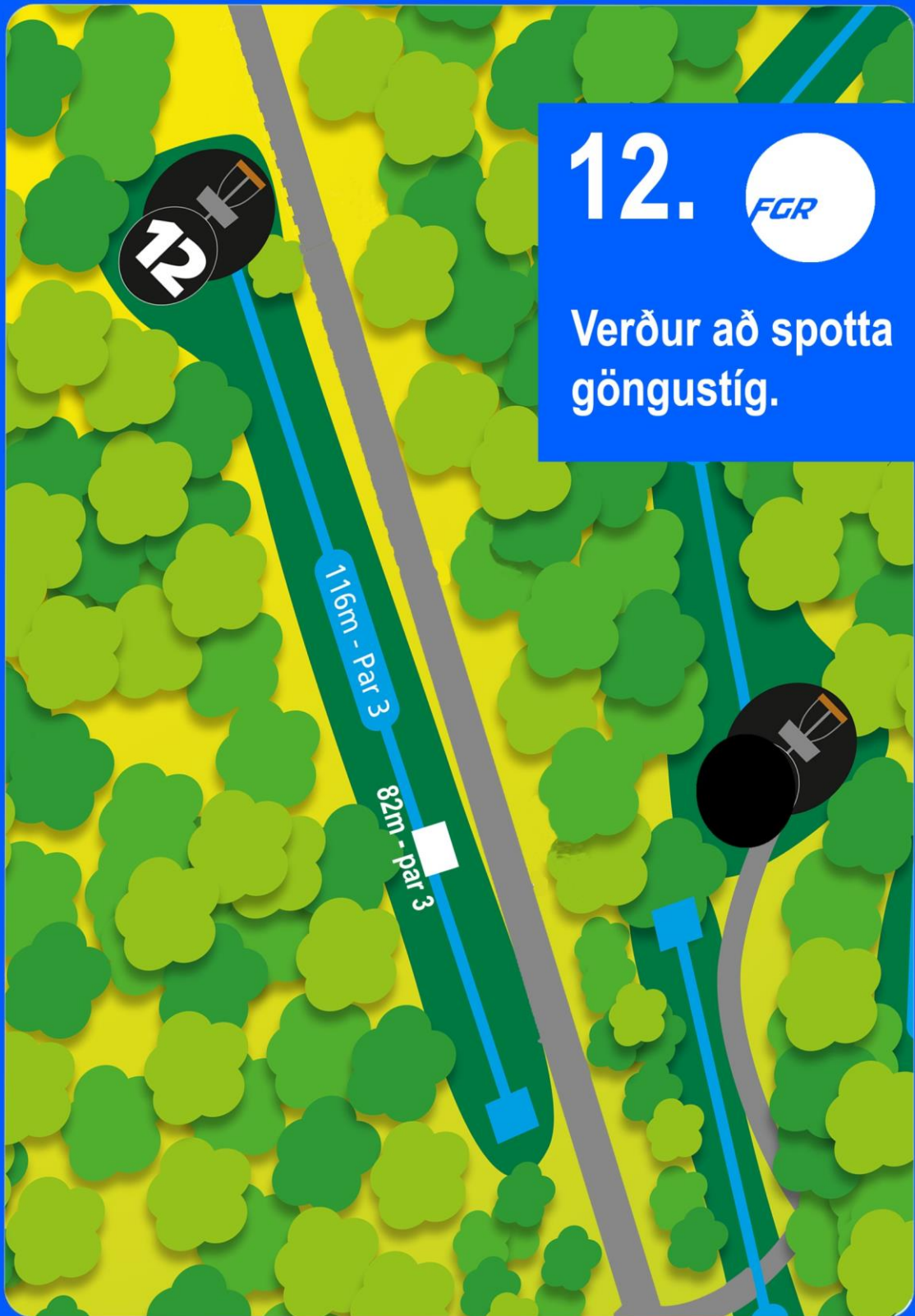


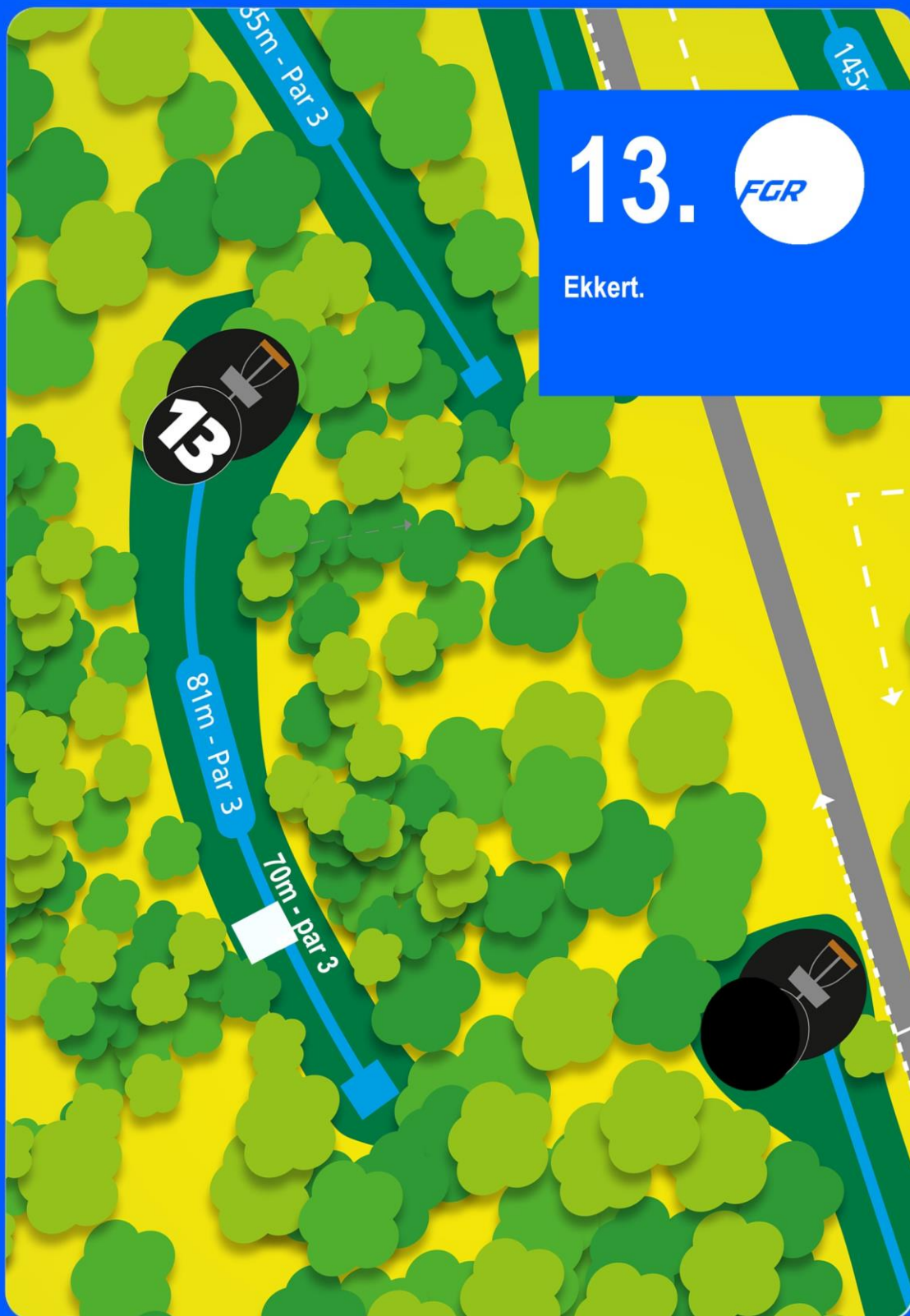
Fallreitur fyrir týndan disk á brautinni. Leyfilegt að kasta af teig og kalla Á TEIG “tyndur diskur” og fara beint á fallreit og kasta þar þriðja kasti. Einnig má sleppa að kasta af teig og fara beint á fallreit og kasta þar þriðja kasti.

12.



Verður að spotta göngustíg.





13.



Ekkert.

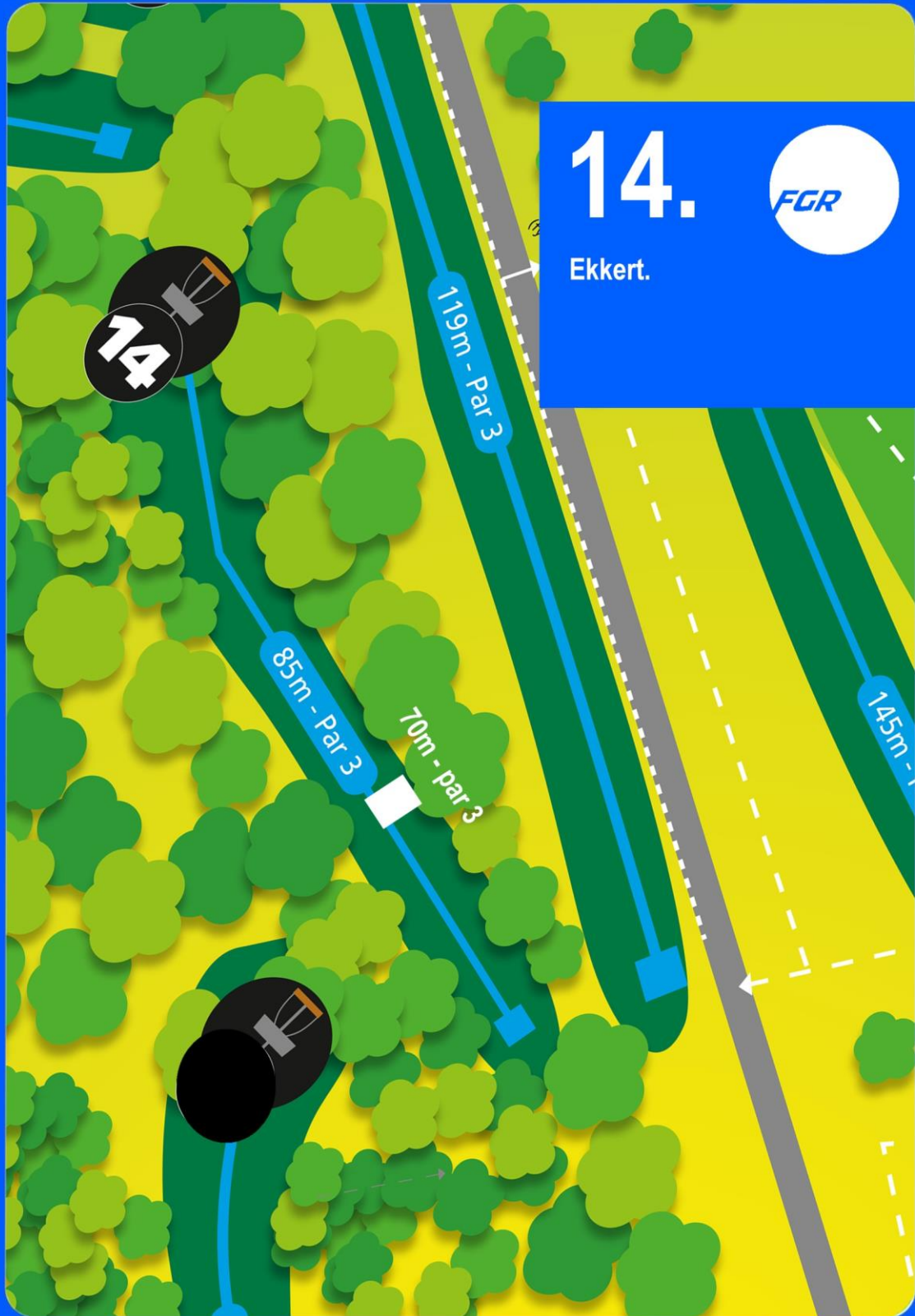


81m - Par 3

70m - Par 3

65m - Par 3

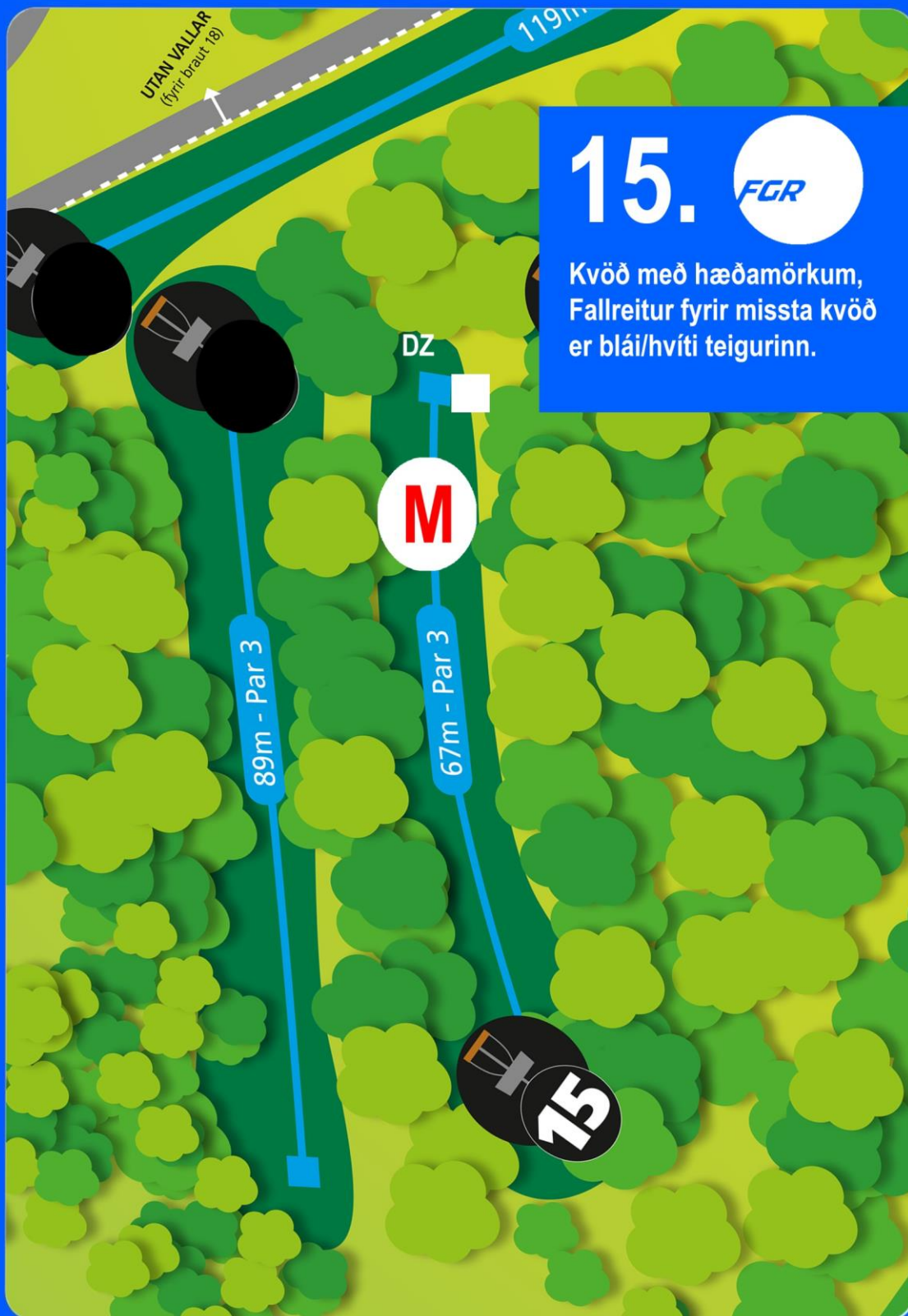
145m



14.



Ekkert.



15.



Kvöð með hæðamörkum,  
Fallreitir fyrir missta kvöð  
er blái/hvíti teigurinn.

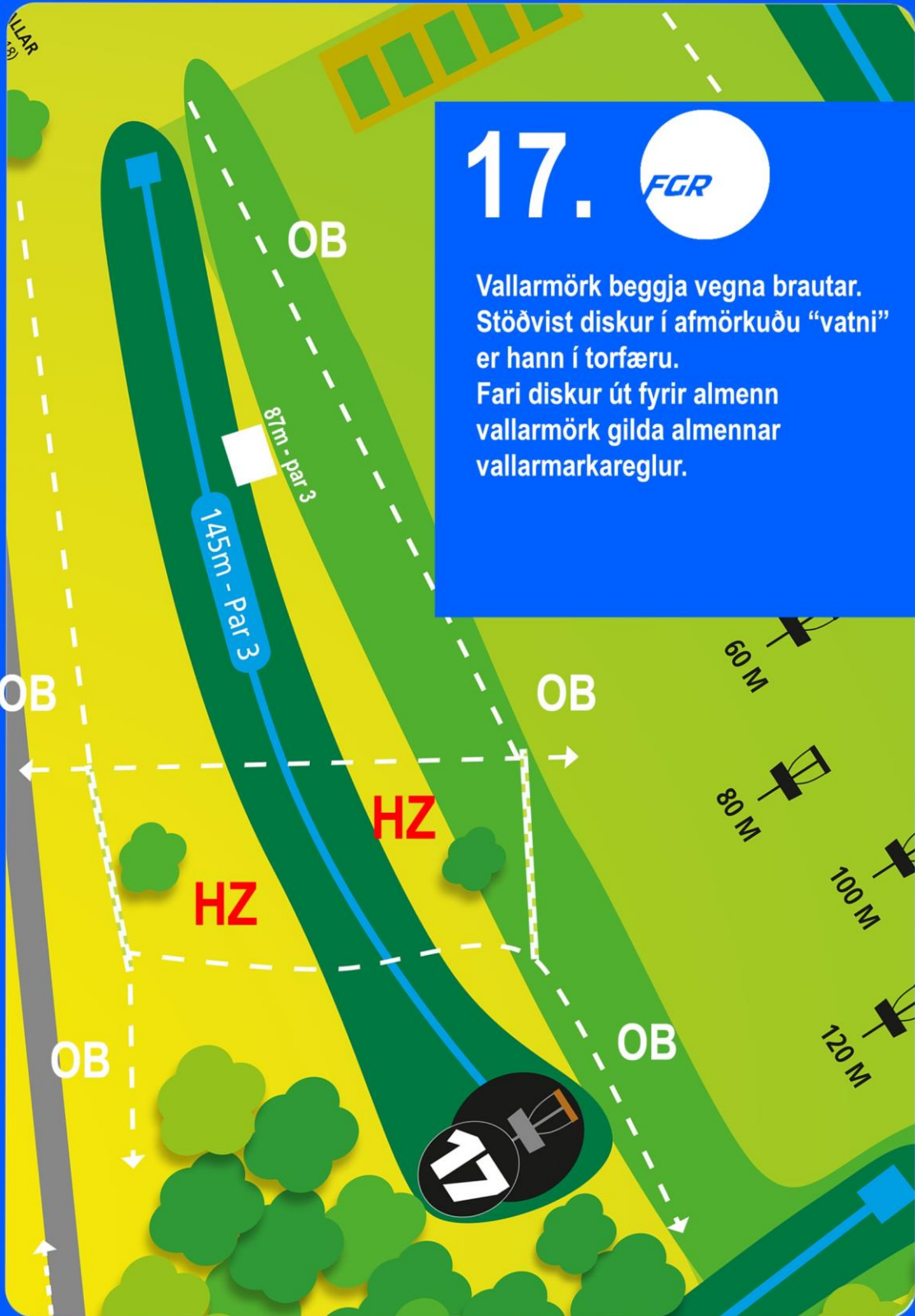


# 16.



Kvöð með hæðamörkum,  
Fallreitur fyrir missta kvöð  
er blái teigurinn.  
Fyrir aftan hliðið sem er  
neðst á brautinni er utan  
vallar.





17.



Vallarmörk beggja vegna brautar.  
Stöðvist diskur í afmörkuðu "vatni"  
er hann í torfæru.  
Fari diskur út fyrir almenn  
vallarmörk gilda almennar  
vallarmarkareglur.



18.



Vallarmörk hægra megin  
brautar, merkt með bandi.  
Óendalegt í báðar áttir.