



2.



Vallarmörk á 1.braut  
gilda ekki á braut 2.



120 M

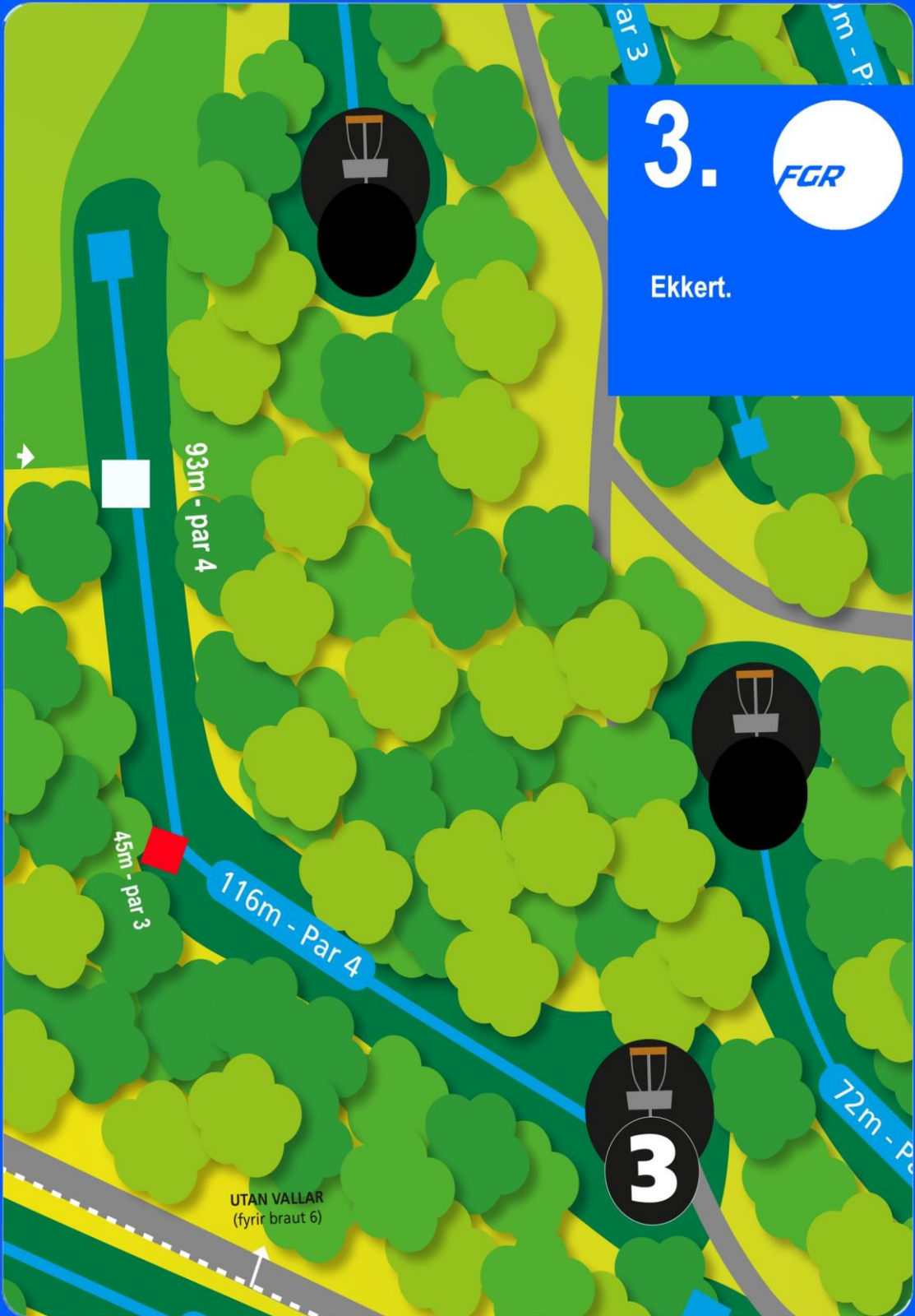
68m - par 3

103m - Par 3

55m - par 3

75m - Par 3

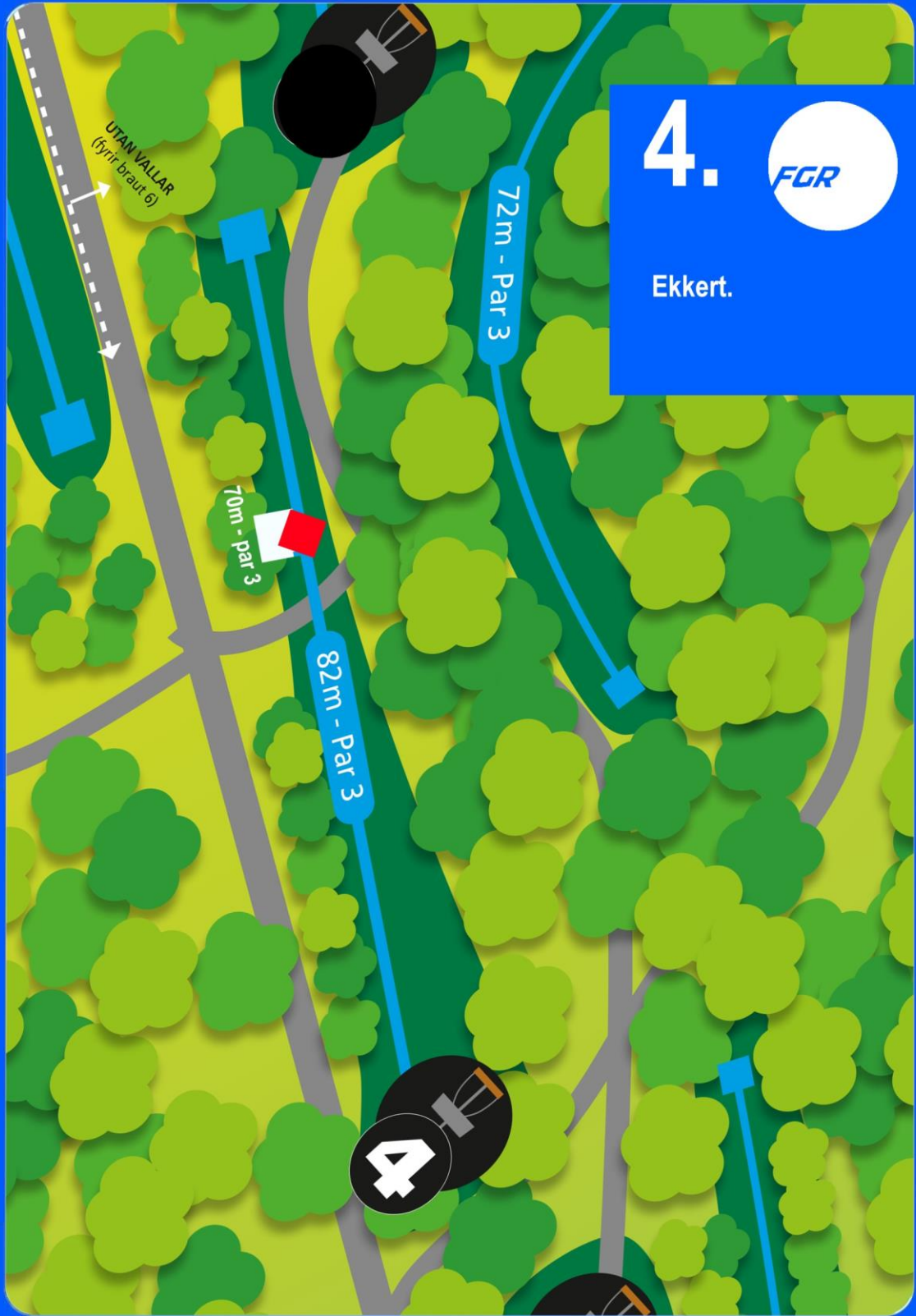
2



3.



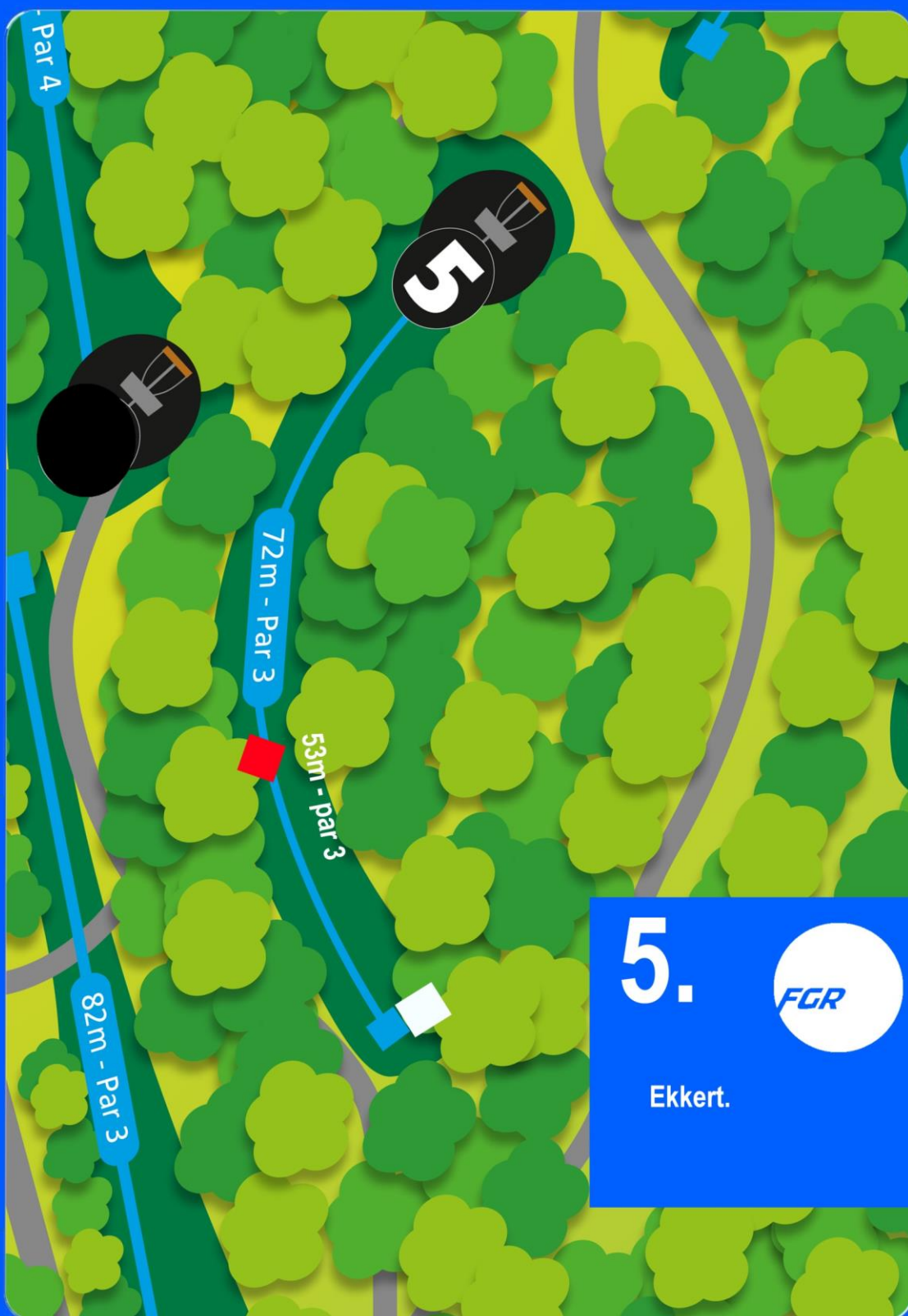
Ekkert.



4.



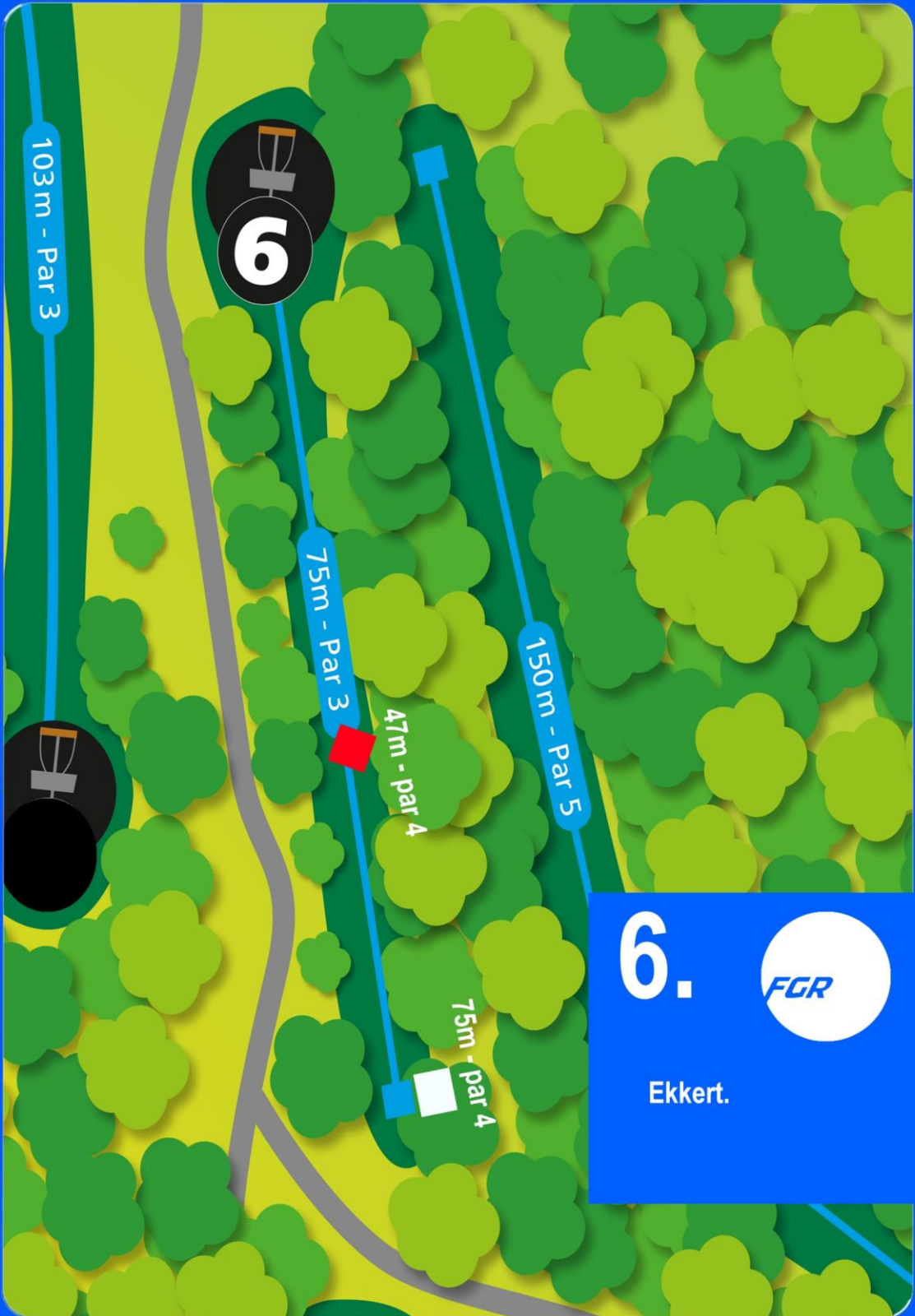
Ekkert.



5.



Ekkert.



6.

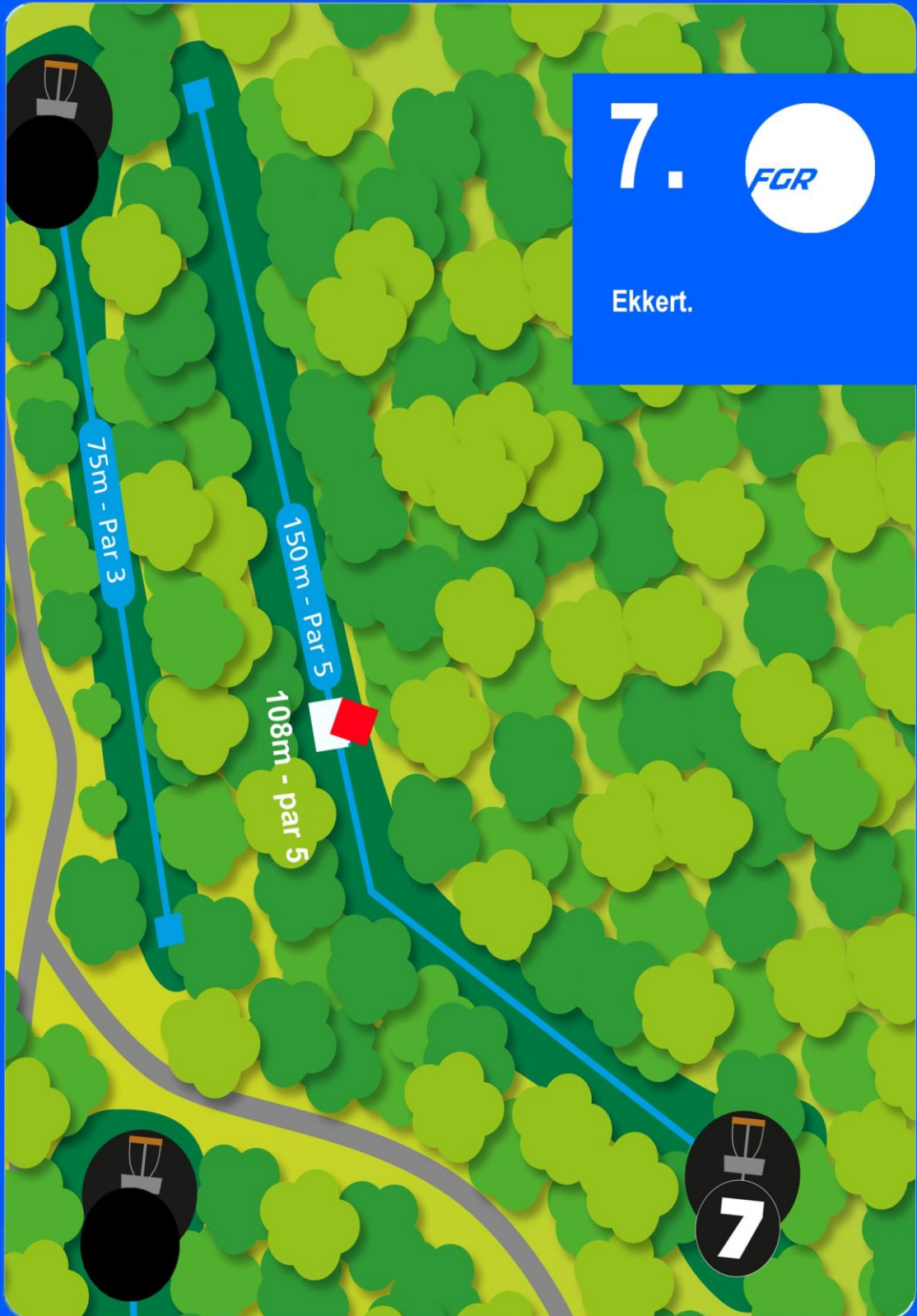


Ekkert.

7.



Ekkert.



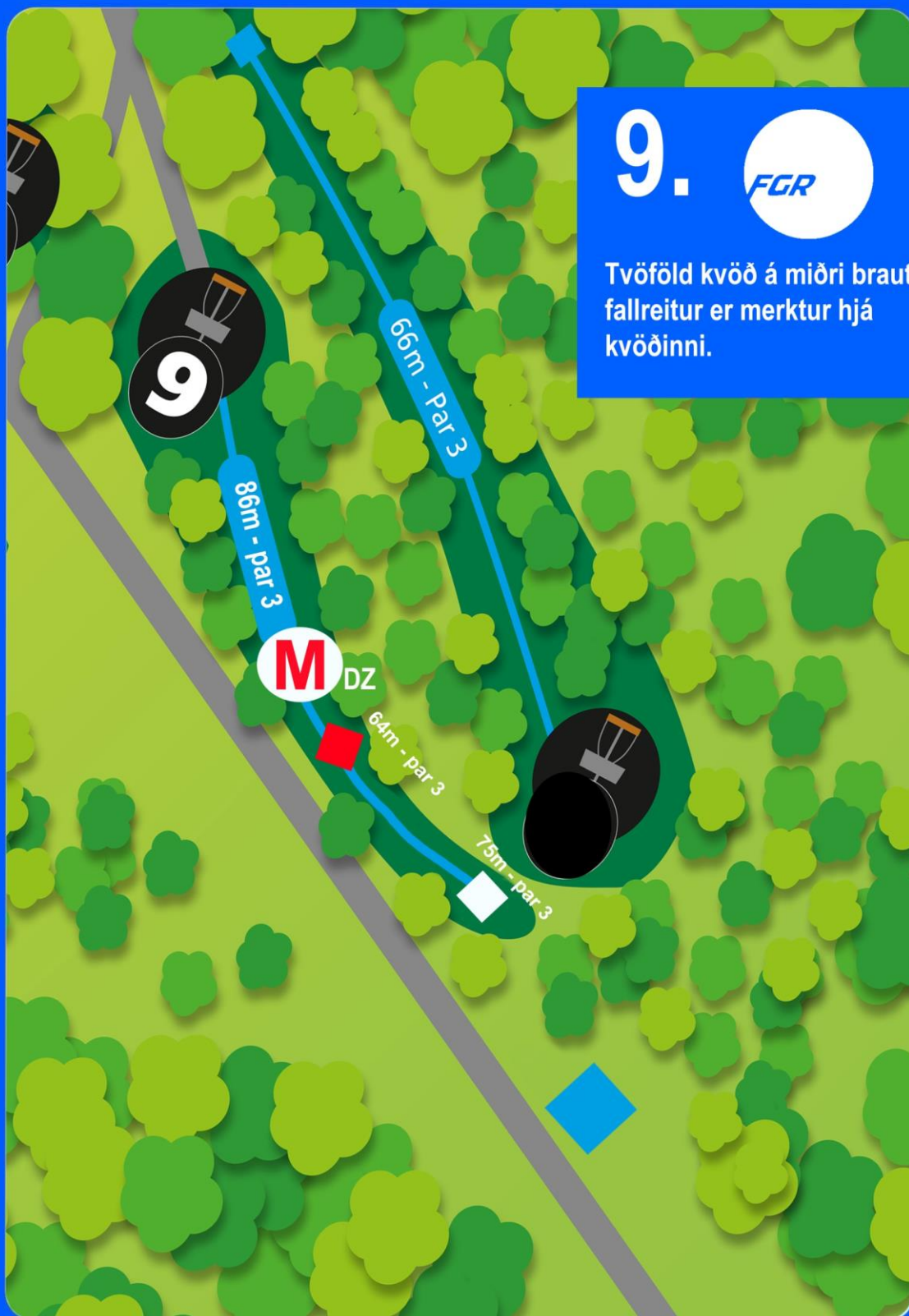


8.



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

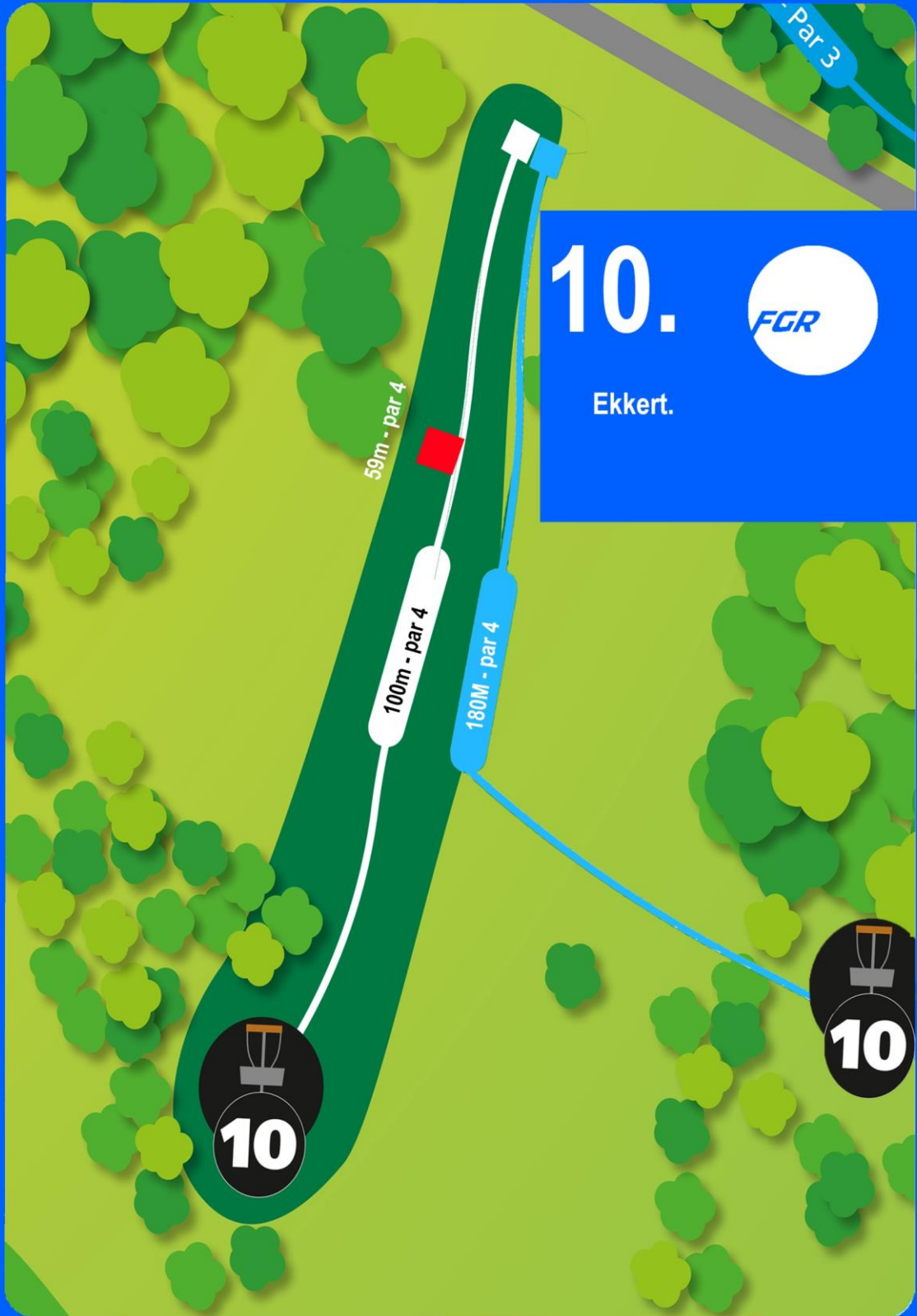




9.



Tvöföld kvöð á miðri braut fallreitir er merktur hjá kvöðinni.



10.



Ekkert.

59m - par 4

100m - par 4

180M - par 4

Par 3

10

10



# 11.

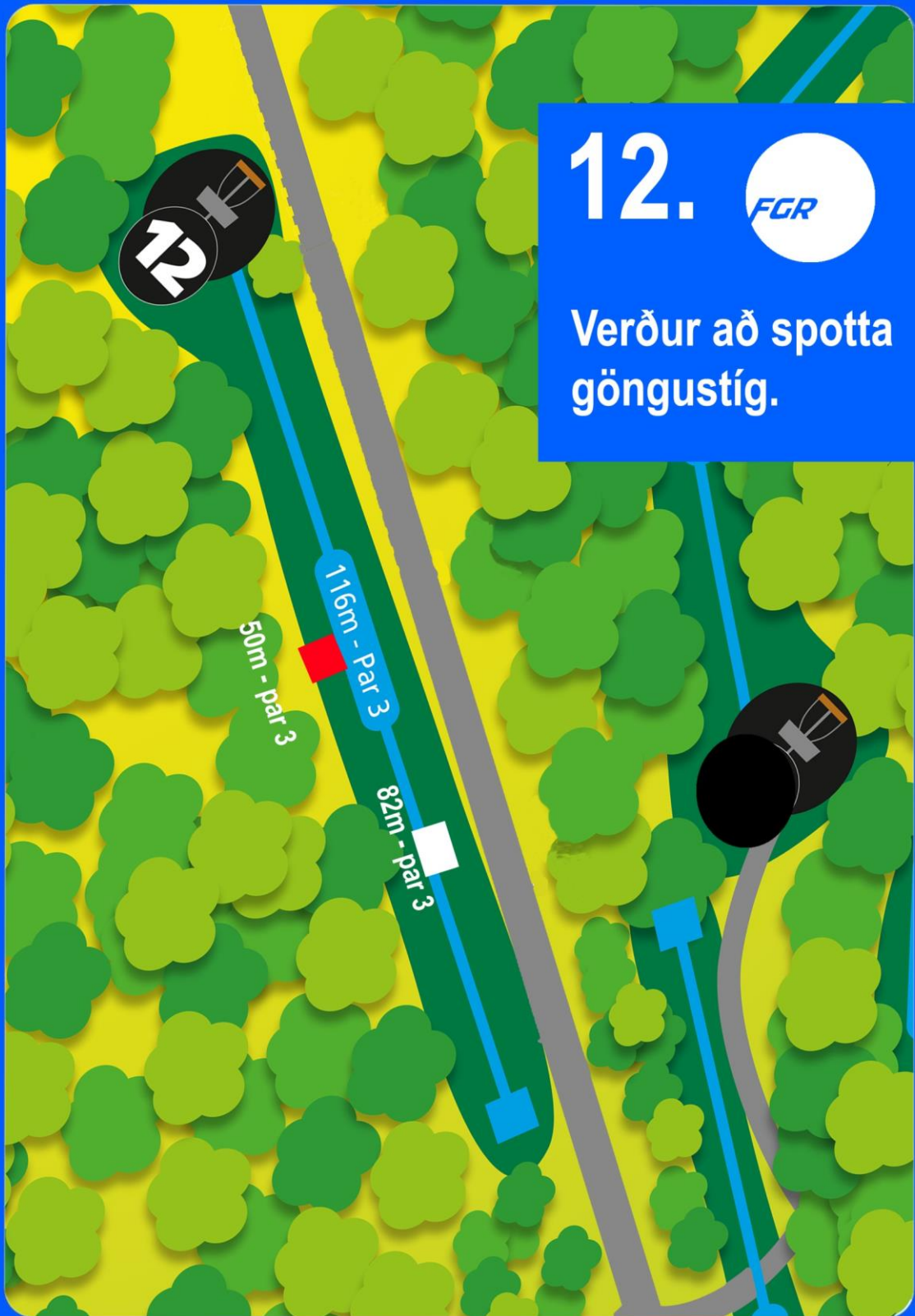


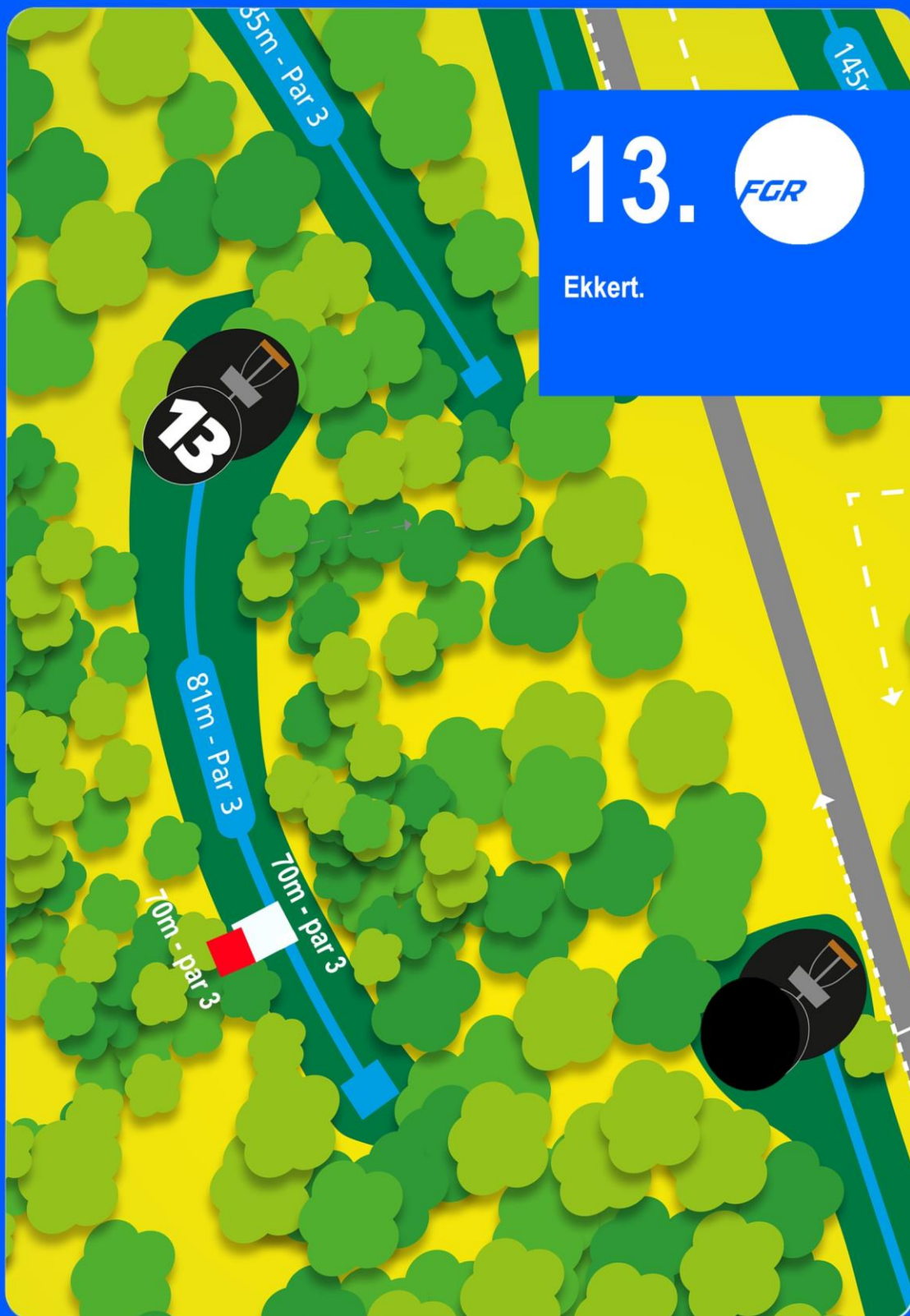
Fallreitur fyrir týndan disk á brautinni. Leyfilegt að kasta af teig og kalla Á TEIG "tyndur diskur" og fara beint á fallreit og kasta þar þriðja kasti. Einnig má sleppa að kasta af teig og fara beint á fallreit og kasta þar þriðja kasti.

12.



Verður að spotta göngustíg.

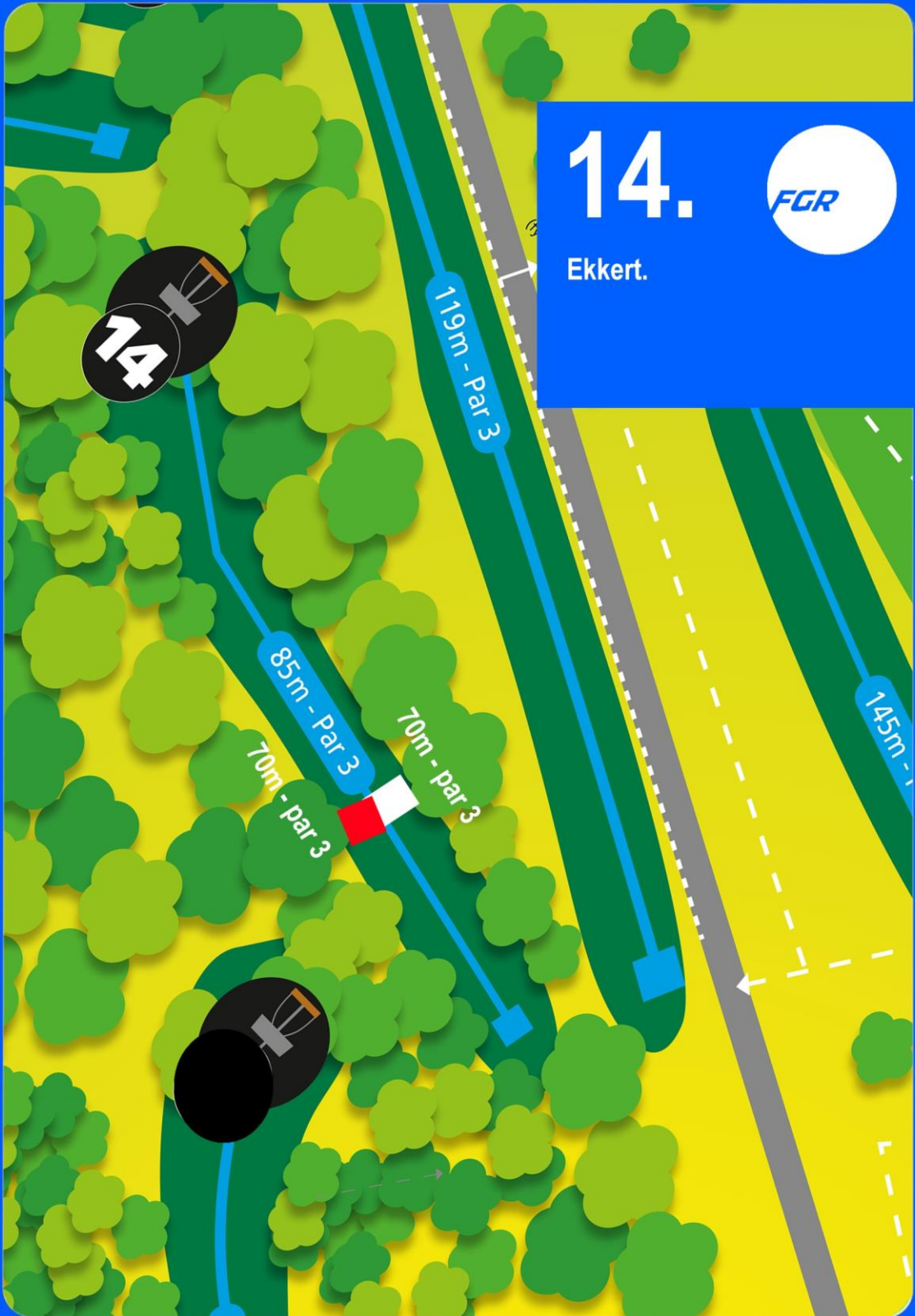




13.



Ekkert.



14.



Ekkert.



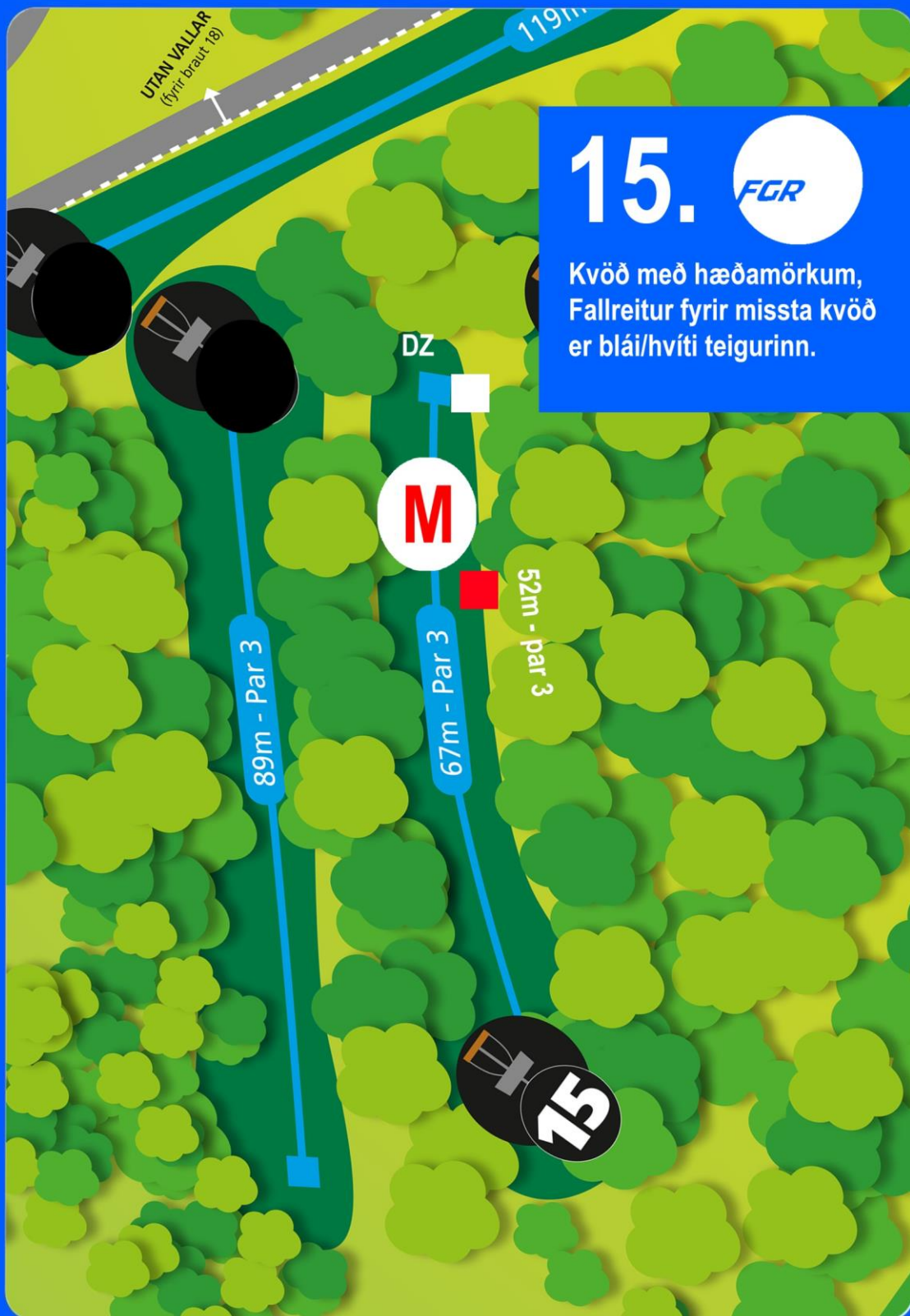
119m - par 3

85m - Par 3

70m - par 3

70m - par 3

145m - par 3



15.



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

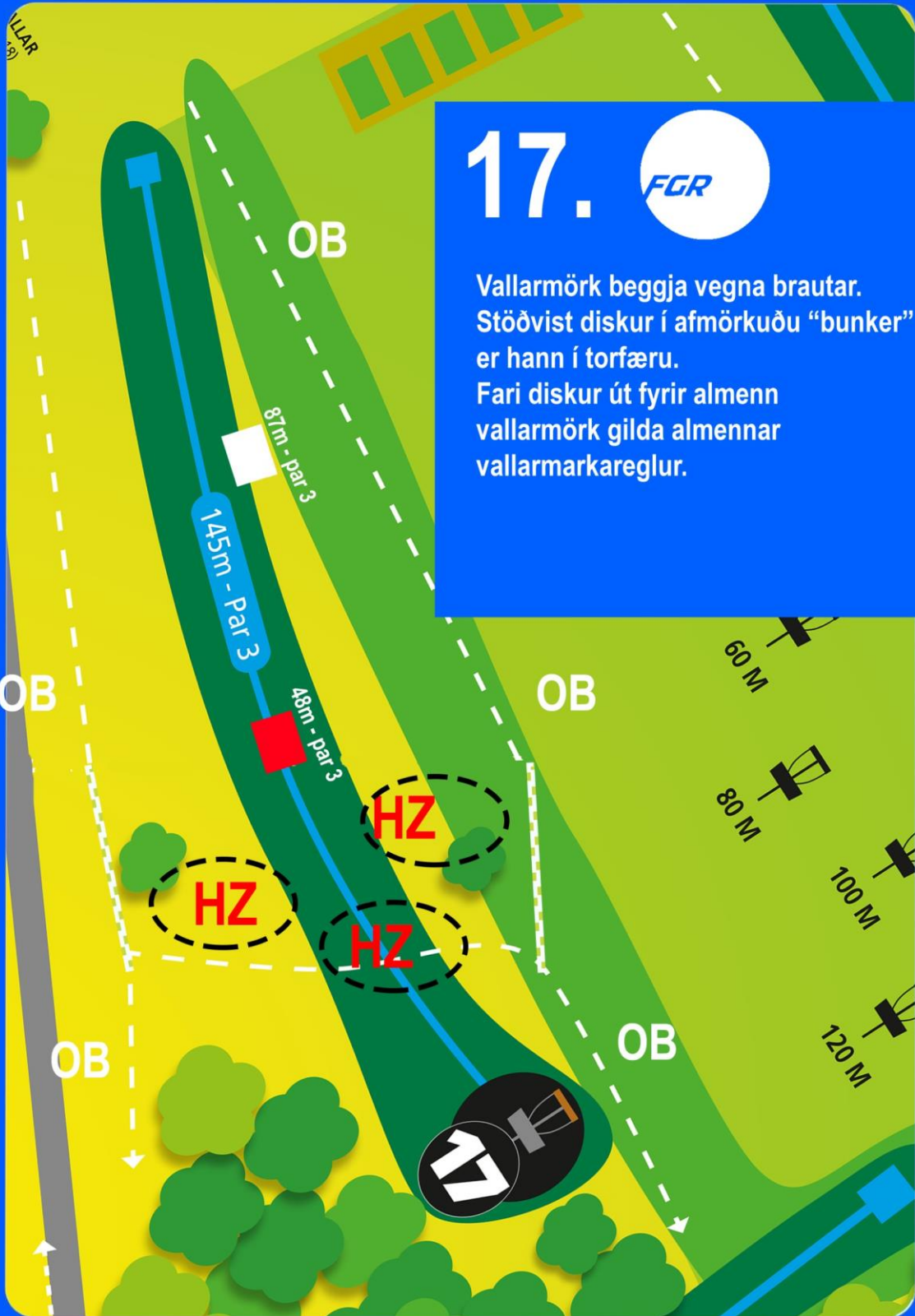


# 16.



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 “bunker”  
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.

spiluð sem  
braut 14



18.



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