



## ROBOTGRÄSKLIPPARE

FÖRST! Ta alltid hänsyn till och var försiktig när du tar ett slag nära en klippare. De kostar mycket pengar. Om man uppenbart riskerar att skada en klippare så avvakta tills den har hunnit flytta sig.

### *Boll i vila:*

Roboten knuffar bort bollen

**Bollen återplaceras på den uppskattade punkten där bollen låg. Regel: 9.6**

**Om bollen är trasig eller inte går att få tag på inom några sekunder, får spelaren ta en annan boll. Regel: 14.2**

Roboten trycker ner bollen i marken / Roboten kör sönder bollen

**Om läget har förändrats skall bollen eller en annan boll placeras på den närmaste platsen inom en klubblängd som mest liknar det ursprungliga läget. Regel: 14.2**

Roboten står still och Spelaren störs av den i stans eller sving:

**Roboten är ett oflyttbart tillverkat föremål och lättnad får tas enl. Regel: 16.1 -- Sök närmaste punkt för lättnad och droppa i ett lättnadsområde omen klubblängd.**

### *Boll i rörelse:*

Bollen träffar roboten och studsar iväg

**Bollen spelas där den hamnar. 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 hamnade i/under roboten. Lättnadsområde om en klubblängd. Regel: 11.1**

Bollen hamnar på, eller under roboten som står still

**Roboten är ett oflyttbart tillverkat föremål och lättnad får tas enl. Regel: 16.1e – sök närmaste punkt för lättnad och droppa i ett lättnadsområde om en klubblängd.**