

Regler tillämpliga i samband med robotgräsklippare

Boll i vila

1. **Robotgräsklipparen rubbar bollen** Bollen ska återplaceras där den låg innan den rubbades. [Regel 9.6](#). Om den exakta punkten där bollen låg inte är känd ska den uppskattas. Om bollen inte går att få tag på inom rimlig tid, får spelaren ta en annan boll. [Regel 14.2](#).
2. **Robotgräsklipparen trycker ner bollen i marken** Om läget har förändrats ska bollen eller en annan boll placeras på den närmaste platsen inom en klubblängd som mest liknar det ursprungliga läget. [Regel 14.2](#).
3. **Robotgräsklipparen skadar bollen** En hackad eller sprucken boll får bytas till en annan boll. [Regel 4.2](#).
4. **Bollen stannar på eller vid robotgräsklipparen som står still på banan** Om det finns en lokal regel där en robotgräsklippare som stannat/står still på banan definieras som ett [OFLYTTBART tillverkat föremål](#) (SGF:s rekommendation) får spelaren ta lättnad. [Regel 16.1](#). Annars definieras robotgräsklipparen som ett [FLYTTBART tillverkat föremål](#) om spelaren kan flytta på den med en rimlig ansträngning. [Regel 15.2](#).
5. **Bollen stannar på eller vid robotgräsklipparen som står still i sin laddstation** Om det finns en lokal regel där en robotgräsklippare som står still i sin laddstation definieras som ett oflyttbart tillverkat föremål (SGF:s rekommendation) får spelaren ta lättnad. [Regel 16.1](#).

Boll i rörelse

1. **Bollen träffar robotgräsklipparen (oavsett om den rör sig eller står still)** Bollen ska spelas där den stannar. [Regel 11.1](#).
2. **Bollen stannar ovanpå eller under robotgräsklipparen som rör sig och följer med den** Bollen eller en annan boll ska droppas i ett lättnadsområde på en klubblängd med en referenspunkt utifrån den uppskattade punkten rakt under där den först började följa med robotgräsklipparen. [Regel 11.1](#).