

# Kohalikud reeglid



- Kaugusmärgid griini keskele:
  - valge - 200 m, kollane - 150 m, punane - 100 m.
- Trahvialad on tähistatud kollaste ja punaste vaiadega (*Reegel 17*).
- Remondiala on tähistatud siniste vaiadega või värviga (*Reegel 16.1*).
- Mängukeelualad on tähistatud vastava sildi või sinivalgete vaiadega. Väljaku piiri tähistavad valged vaiad on piiriobjektid (*Reegel 8.1a*).
- Teisaldamatud tehislikud takistused on ehitatud teed sh 18. raja bunkris olev puidust läbipääsutee, lambid 18. raja greeni saarel, pingid, kaugusmärgid, tiialade kõrval olevad rajakaardid, pallipesurid, vihmute ja kaevude kaaned, elektrikapid (*Reegel 16.1*).
- 1. raja parempoolses trahvialas paikneva kraavi vastaskallas ja selle tagune ala, sh tee, on mängukeeluala (*Reegel 17.1e*).
- Bambuskeppiga toetatud või sinise lindi või värviga märgistatud puud ja taimed loetakse mängukeelualas paiknevateks ja nende mõjualast mängimine on keelatud. Mängija peab võtma kohustusliku vabastuse (*Reegel 16.1f*).
- Mängides 11. rada on 12. raja feeri kõrguseks või madalamaks niidetud alad aut. Mängides 17. rada on 16. raja feeri kõrguseks või madalamaks niidetud alad aut (*Reegel 18.2a*).
- Kohaliku reegli näidis E-3 Eelispäiga reegel on kasutusel.  
Palli, mis asub feeri kõrguseks või sellest madalamaks niidetud edenemisalal, võib ilma karistuseta üles tõsta, puhastada ja ühe korra asetada edenemisalale ühe kokku murtud tulemuskaardi kaugusele palli esialgselt asukohast, kuid mitte lähemale lipule.

(2) Pall tuleb asetada vastavalt Reeglile 14.2b(2) ja 14.2e.

## Järgnevaid signaale kasutatakse mängu katkestamiseks ja jätkamiseks:

- Kohene katkestamine läheneva ohu tõttu: 1 pikk signaal;
- Katkestamine mitteohtliku olukorra tõttu: 3 järjestikust signaali;
- Mängu jätkamine: 2 järjestikust signaali;
- Märkus! Kui mäng peatatakse läheneva ohu tõttu, siis suletakse viivitamatult ka kõik harjutusalad.