

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*).
- Bambuskepinga 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*).

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.