

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 tehnilikud takistused on ehitatud teed sh 18. raja bunkris olev puidust läbipääsutee, lambid 18. raja greeni saarel, pingid, kaugusmärgid, tii-alade 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*).
- Eelispaik edenemisalal- kui mängija pall paikneb feeri niidetud edenemisalal on mängijal lubatud algne pall asetada kuni ühe kokku murtud tulemuskaardi ulatuses ei tohi asetada algsest asukohast lipuaugule lähemale. Reeglile 14.2b(2) ja 14.2e. Enne palli ülestõstmist tuleb Eelispaiga reegli alusel vabastust võttes võib mängija p Karistus kohaliku reegli rikkumise eest - üldine karistus Mängu katkestamine (*Reegel 57*).
- **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.