

- A1. Aut (granica pola) zdefiniowany jest przez linie przechodzącą na poziomie ziemi po wewnętrznej stronie (od strony pola) białych palików lub słupków płotu
- A4. Podczas gry dołka nr 2, jeżeli piłka spocznie na dołku nr 3 to piłka znajduje się na aucie.
- B1. Czerwony obszar kary po lewej stronie i za dołkiem nr 5 określony jest tylko z jednej strony i rozciąga się w nieskończoność.
- C2. Piasek, który nie jest terenem w naprawie oraz nie znajdują się przy nim grabie jest częścią obszaru głównego.
- E1. Jeżeli piłka na dołku nr 2 lub 3 spocznie w dowolnym obszarze kary lub jest wiadome, lub w zasadzie pewne, że piłka która nie została znaleziona spoczęła w dowolnym obszarze kary gracz ma następujące opcje uwolnienia:
- Wziąć uwolnienie zgodnie z Regułą 17.1, lub
 - Jako opcja dodatkowa, z jednym uderzeniem karnym, dropować piłkę oryginalną lub inną piłkę w strefie dropowania
 - Dla dołka nr 2 - mata po lewej stronie fairwaya
 - Dla dołka nr 3 – drop zona przy zejściu ze ścieżki.
- Strefa dropowania jest obszarem uwolnienia zgodnie z Regułą 14.3.
- E1. Jeżeli piłka na dołku nr 3 spocznie w *terenie w naprawie* lub jest wiadome, lub w zasadzie pewne, że piłka która nie została znaleziona spoczęła w *terenie w naprawie* gracz ma następujące opcje uwolnienia:
- Wziąć uwolnienie zgodnie z Regułą 16.1b, lub
 - Jako opcja dodatkowa, dropować piłkę oryginalną lub inną piłkę w strefie dropowania (drop zona przy zejściu ze ścieżki). Strefa dropowania jest obszarem uwolnienia zgodnie z Regułą 14.3.
- F1. Nienormalne warunki na polu:
- Teren w naprawie zdefiniowany jest za pomocą niebieskich palików lub linii.
 - Nienormalnymi warunkami ziemnymi są odkryte kamienie w obszarze głównym. Zakłócenie to nie występuje, jeśli kamienie zakłócają tylko ustawienie gracza.
 - Ścieżki, kamienie okalające ścieżki, kosze na śmieci, ławki, tablice z oznaczeniem dołków, studzienki odwadniające oraz zraszacze są sztucznymi utrudnieniami nieruchomymi
- F10. W obszarze głównym obszary zniszczone przez dziki (również naprawione przez pracowników pola) są traktowanie, jako teren w naprawie, z którego przysługuje uwolnienie zgodnie z Regułą 16.1b
- J1. Następujące sygnały dźwiękowe będą używane w celu zawieszenia i wznowienia gry:
- Jeden długi sygnał dźwiękowy – natychmiastowe przerwanie gry
- Trzy krótkie sygnały dźwiękowe –przerwanie gry
- Dwa krótkie sygnały dźwiękowe – wznowienie gry