

Hard Card
(Reguły Lokalne obowiązujące w turniejach)



- 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 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:
- a) Wziąć uwolnienie zgodnie z Regułą 17.1, lub
 - b) Jako opcja dodatkowa, z jednym uderzeniem karnym, dropować piłkę oryginalną lub inną piłkę w strefie dropowania (mata po lewej stronie fairway). Strefa dropowania jest obszarem uwolnienia zgodnie z Regułą 14.3.
- F1. Nienormalne warunki na polu:
- a) Teren w naprawie zdefiniowany jest za pomocą niebieskich palików lub linii.
 - b) Nienormalnymi warunkami ziemnymi są odkryte kamienie w obszarze głównym. Zakłócenie to nie występuje, jeśli kamienie zakłócają tylko ustawienie gracza.
 - c) 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 są traktowane, 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
- K2. Tempo gry:
- Pierwsza grupa będzie uznana za nie zachowującą swojej pozycji gdy odległość między grupą poprzedzającą a daną grupą będzie większa niż odległość na starcie turnieju. Grupa która będzie uznana za niezachowującą swojej pozycji zostanie ostrzeżona przez sędziego. Jeżeli po dwóch dołkach grupa „out of position” to grupie będzie mierzony czas bez ponownego ostrzeżenia.
- Czas na uderzenie nie powinien przekroczyć: dla pierwszego gracza z grupy – 50 sekund na strzał do greenu, chip lub putt, oraz 40 sekund na strzał z tee lub uderzenie drugiego, trzeciego lub czwartego gracza.
- Czas spędzony na pomiarze odległości zaliczany jest do czasu na uderzenie. Na putting green’ie czas na uderzenie rozpoczyna się od momentu, gdy zawodnik miał wystarczającą ilość czasu na podniesienie, oczyszczenie i odłożenie piłki, naprawienie śladów po piłkach i starych dołkach, usunięcie naturalnych utrudnień ruchomych na swojej linii puttowania. Czas spędzony na odczytywaniu linii puttowania zaliczany jest do czasu na uderzenie. Jeżeli którykolwiek z graczy przekroczy ten czas, będzie on uważany za opóźniającego grę i otrzyma odpowiednią karę od sędziego.
- Karą za opóźnianie gry w jest:
- Pierwsze wykroczenie: jedno uderzenie karne
 - Drugie wykroczenie: kara główna
 - Trzecie wykroczenie: dyskwalifikacja