

Granice igrališta (MLR A-1)

Granice igrališta na poljima 1,2,3,15,16 i 18 su označene zamišljenom linijom između unutarnjih rubova bijelih stupića u visini tla.

Zelena žičana ograda ispred terase klupske kuće označava granicu igrališta

Drop zone (MLR E-1.1)

Polje 7: Ako igračeva loptica završi u kaznenom području igrač ima dodatnu mogućnost ispuštanja loptice u drop zoni uz jedan kazneni udarac.

Polje 17: Ako igračeva loptica završi u lijevom kaznenom području (iza stazice), igrač može uz jedan kazneni udarac ispustiti lopticu u drop zonu blizu mostića.

Zaštita mladog drveća (MLR E-10.1)

Mlado drveće označeno drvenim kolcima ili plastičnim kolutovima su zone zabrane igre. Ako se igračeva loptica nalazi bilo gdje na igralištu osim kaznenog područja te dodiruje takvo drvo ili takvo drvo smeta pri zauzimanju stava odnosno izvođenja udarca igrač mora uzeti odterećenje bez kazne po pravilu 16.1f.

Definiranje neuobičajenih uvjeta igrališta (MLR F-1)

Tlo u popravku je označeno (zaokruženo) bijelom linijom. Električne žice na četvrtoj i petnaestoj rupi su nepomične prepreke i odterećenje bez kazne je dostupno po pravilu 16.1b.

Svi puteljci prekriveni šljunkom su nepomične prepreke i odterećenje bez kazne je dostupno po pravilu 16.1b.

Područja u bunkerima gdje je voda isprala pijesak te ostavila udubljenja su tlo u popravku.

Sve lovor višnje su tlo u popravku i oterećenje bez kazne je dostupno po pravilu 16.1b.

Panjevi su tlo u popravku i odterećenje bez kazne je dostupno po pravilu 16.1

Privremena voda u bunkerima (MLR F-16)

Bunker s plavim stupićem u kojima se nalazi privremena voda su tlo u popravku u općem području te igrač ima pravo na oterećenje bez kazne po pravilu 16.1b.

Bunker bez pijeska (15 rupa)

Fairway bunker na 15. rupi u kojem nema pijeska je tlo u popravku u općem području te igrač ima pravo na odterećenje bez kazne po pravilu 16.1 b

MLR E-3

Kada se igračeva loptica nalazi na fairwayu rupe broj 4 dozvoljeno je pomicanje loptice u području dužine jedne palice ali ne bliže rupi.