
















Hole in One Pärnumaa nädalamäng 1. etapp

Raja reeglid:

- 1**  – OB vasakul kattega tee ja üle selle; paremal ja korvi taga märgitud tikkudega ja oranži värviga
- 2**  – kohustuslik rajapunkt ehk mando. Eksimuse korral +1 ja järgmine vise DZ.
- 3**  – OB paremal märgitud tikkude ja oranži värviga ning korvi taga OB joon märgitud oranži värviga
- 4-6**  – erireeglid puuduvad
- 7**  – OB vasakul märgitud tikkude ja värviga ning korvi taga. Enne korvi on HAZARD ala, mis on märgitud oranži tipuga tikkudega (ristkülik). Sattudes hazard alasse on karistuseks +1, aga viset jätkatakse samast kohast.
- 8**  – erireeglid puuduvad
- 9**  – OB korvi taga Liivi tee metallpiire ja üle selle. Kohustuslik rajapunkt ehk mando (kõrgepingeliini mast), millest tuleb mööda mängida vasakult. Eksimuse korral karistuseks +1 ja DZ.
- 10**  – OB paremal Liivi tee metallpiire
- 11**  – OB vasakul märgitud tikkudega ning paremal Liivi tee metallpiire ja üle selle.
- 12**  – värav (mando), millest tuleb läbi mängida. Eksimuse korral +1 ja DZ. Jõgi samuti OB
- 13-14**  – OB jõgi.
- 15**  – OB vasakul märgitud tikkudega (sama, mis 7 rada) ja paremal jõgi.
- 16**  – OB jõgi
- 17**  – erireeglid puuduvad
- 18**  – saarerada. Kui esimene vise ei peatu saarel, siis DZ ja karistuseks +1. Saar on märgitud oranžide tikkudega. DZ eksides tavaline OB reegel.