



Règles locales Spécifiques du parcours

1. Hors limites

Délimités par des piquets blancs.

2. Terrain en conditions anormales

Zones sans herbe sur le parcours, drains sur zones tondues rases et zones ensablées (hors bunkers) autorisent un dégagement total pour la balle et pour le stance.

3. Obstacles d'eau

Obstacles d'eau : délimités par des piquets jaunes ou des marques jaunes au sol.

Obstacles d'eau latéral : délimités par des piquets rouges ou des marques rouges au sol.

Jeu interdit dans l'obstacle si la balle ou le stance, ou le mouvement interfèrent avec les jeunes pousses.

Jeu interdit si la balle repose sur les bâches situées dans les obstacles d'eau des trous n°9, 12 et 16.

Des droopings zones sont aménagées sur les trous n° 9 et n°12.

4. Terrain en réparation

- Toute zone délimitée par des piquets bleus : jeu interdit, le joueur doit se dégager. (Règle 25-1b)
- Toute zone délimitée par des lignes blanches : le joueur peut jouer la balle comme elle repose ou se dégager. (Règle 25-1b)
- Les arbres tombés, coupés et déracinés même s'ils sont encore attachés à la souche.
- Dans un bunker, toute ravine ou rigole causée par de fortes pluies est un terrain en réparation. (Règle 25-1b)

5. Obstructions

- **Amovibles** : Les piquets des 135 mètres
- **Inamovibles** :

Rappel : Une obstruction définie comme inamovible ne doit jamais être enlevée (pénalités de 2 coups).

- **Les routes goudronnées** : A l'arrière du trou n°2 et à droite du trou n°16 à la hauteur du green

6. Les appareils de mesure de distance

Un joueur peut obtenir des informations sur les distances en utilisant un instrument qui mesure uniquement celles-ci. Si un joueur, pendant un tour conventionnel, utilise un instrument de mesure de distance qui permet de fournir ou de mesurer d'autres paramètres pouvant l'aider dans son jeu (par exemple, le dénivelé, la vitesse du vent, la température, etc.), le joueur est en infraction avec la Règle 14-3, pour laquelle la pénalité est la disqualification, que ces informations additionnelles aient été réellement utilisées ou non.

7. Règles de sécurité

Vent violent, jeu déconseillé.

Lorsque le panneau est placé à la cabane du caddy-master, il est dangereux de jouer à cause des chutes éventuelles de branches.

Le club abat chaque année les arbres malades et procède à des élagages mais ne peut bien évidemment pas éliminer toutes les branches fragiles.

La responsabilité du club ne peut être engagée lorsque le panneau « vent violent-jeu déconseillé» est placé.

8. Pénalité pour infraction aux règles locales

Stroke Play : deux coups

Match Play : perte du trou

En cas de "Balle Placée", la règle locale temporaire s'applique (voir tableau d'affichage)

9. Autres

Trou n°6 (bunker de gauche) :

Dans le cas, où la balle repose dans le bunker et que vous êtes gêné dans votre stance par l'arbre situé à l'intérieur de celui-ci, vous bénéficiez d'un drop sans pénalité selon la règle 25 dans la zone la plus proche sans vous rapprocher du trou.