



REGLES LOCALES

1. HORS LIMITES (règle 18.2)

- Sont définis par des piquets blancs, et/ou lignes blanches.
- La clôture métallique longeant les trous n° 5 et 7 est hors limites.
- Le driving range aux trous n° 8 et 9 est hors limites. Les traverses de chemin de fer tenant le filet de protection au niveau du sol délimitent le hors limites. Les traverses, les poteaux et le filet définissent le hors limites et ne sont pas une obstruction.

2. ZONE A PENALITE TROU N° 4 / BALLE PROVISOIRE

Si il y a un doute que la balle repose ou soit perdue dans la **Zone à Pénalité** devant le green du trou n° 4, le joueur peut jouer une balle provisoirement selon une des options applicables de la règle 17.1.

- Si la balle d'origine est retrouvée en dehors de la **Zone à Pénalité** le joueur doit continuer le jeu avec celle-ci.
- Si la balle d'origine est retrouvée dans la **Zone de Pénalité**, le joueur peut jouer la balle d'origine comme elle repose ou continuer avec la balle jouée provisoirement selon la règle 17.1.
- Si la balle d'origine n'est pas retrouvée ou identifiée dans la période des **3 minutes de recherche**, le joueur doit continuer avec la balle provisoire, qui devient la balle en jeu.

Alternative à la règle « coup et distance » pour une balle perdue ou hors limite

- Si on n'a pas joué une balle provisoire, une balle perdue ou hors limites peut être droppée dans la zone de dégagement définie avec 2 coups de pénalité, selon l'alternative à la procédure « coup et distance »
- Attention cette règle locale ne peut pas être appliquée aux différents championnats.

3. OBSTRUCTIONS INAMOVIBLES (règle 16.1)

- Les fontaines, les têtes et les satellites d'arrosage.
- Les regards de drainage, les panneaux de départ, les poubelles.
- Tous les chemins avec surface artificielle, y compris leurs bordures en bois.
- Tous les piquets avec corde bordant les chemins
- L'abri au départ des trous n° 15 et 17.

4. ELEMENTS PARTIES INTEGRANTES DU PARCOURS

- Les surfaces couvertes de copeaux.
- La dépression à gauche du trou n° 11.

5. ZONES DE JEU INTERDIT / dégagement obligatoire

- Les massifs de fleurs sont considérés comme terrain en réparation où le jeu est interdit (Règle 16-1).
- Les nouvelles plantations avec tuteurs sont considérées obstructions inamovibles (Règle 16-1).
- Les zones écologiques délimitées par des piquets bleus à capuchons verts sont des **zones de jeu interdit**. Il est strictement **interdit** d'y pénétrer pour jouer ou récupérer des balles. Si une balle se trouve dans cette zone ou si il y a évidence raisonnable qu'elle y soit perdue ou si il y a interférence avec le stance et/ou le swing, le joueur **doit** se dégager **sans pénalité** selon la (Règle 16-1.f)
- Si l'on peut identifier la balle : 1 club depuis le point de référence le plus proche sans se rapprocher.
- Si l'on ne peut pas identifier la balle : 1 club depuis le point d'entrée dans la zone.

Pénalité pour infraction aux règles locales :
Match play - perte du trou / Stroke play - 2 coups