



Règles Locales

Hors limites

Le hors limites est défini par la ligne entre les points au niveau du sol côté parcours des piquets blancs ou des poteaux de clôture. Les piquets et clôtures eux-mêmes sont hors limites.

Une balle venant au repos sur ou au-delà de la route publique entre les trous 9 et 18 est hors limites, même si elle vient au repos sur une autre partie du parcours qui est en jeu pour les autres trous.

Zones à pénalité (Règle 17)

Elles sont délimitées par des piquets et/ou lignes jaunes et par des piquets et/ou lignes rouges.

Dropping Zones aux trous No 5, 8, 9 et 15: Si une balle repose dans la zone à pénalité jaune devant le green du 5, du 8, du 9 ou du 15, le dégagement se fait selon la Règle 17.1d. Comme option supplémentaire le joueur peut dropper une balle dans la dropping zone.

Quand la balle a franchi en dernier la lisière de la zone à pénalité rouge au trou no 9, comme option de dégagement supplémentaire, le joueur peut dropper une balle sur le côté opposé de la zone à pénalité, pas plus près du trou.

En jouant le trou no 7, la zone à pénalité jaune devant le green du trou no 8 doit être jouée comme une zone à pénalité rouge.

Terrain en réparation (Règle 16)

Les zones sont délimitées par des piquets bleus et/ou lignes blanches.

Sont inclus aussi :

- tous les drains recouverts ou non de gravier.
- les endroits fraîchement semés et marqués d'un piquet bleu.
- les endroits fraîchement engazonnés.
- les empreintes profondes de pneu de tracteur. *
- les fentes de suintement de drainage. *

*Dans ces situations, le dégagement est possible uniquement si la position de la balle est affectée, le dégagement d'une gêne concernant le stance n'est pas permis.

Un seul piquet bleu et blanc indique une zone de Terrain en Réparation où le jeu est interdit et de laquelle le joueur doit se dégager selon la Règle 16-1.

Obstructions inamovibles (Règle 16)

- tous les chemins avec surfaces artificielles, ainsi que les fossés les bordant.
- les arbres munis de tuteur ou marqués d'un ruban bleu.
- les têtes d'arroseurs fixes.
- les boîtes de contrôle électrique.

Temps de jeu en compétition

Si un groupe termine le tour derrière le groupe précédent avec un intervalle de temps supérieur à celui du départ et plus que 4h15m après l'heure de départ, tous les joueurs du groupe sont sujets à une pénalité d'un coup.

Distances

- piquets 135m et distances sur les têtes d'arroseurs = entrée de green.
- distances sur les panneaux de départ = milieu de green.

Couleurs des drapeaux

- Bleu = Devant
- Blanc = Milieu
- Rouge = Arrière