

Règles locales



1. HORS LIMITES Règle 27-1

Ils sont délimités par :

- les piquets blancs
- les piquets blanc-verts entre les trous No 13 et 15 ne délimitent un hors limites que pour le jeu du trou No 13. Pour le jeu du trou No 15 (et de tous les autres trous) ces piquets sont considérés comme obstructions inamovibles.

2. TERRAINS EN CONDITIONS ANORMALES Règle-25-1

Sont considérés comme terrains en conditions anormales :

- les zones délimitées par des piquets bleus et/ou des lignes blanches
- les drainages ouverts recouverts de gravier
- les massifs floraux des deux côtés du chemin derrière le green No 18, et autour de l'horloge derrière le départ No 1, ainsi que toutes les surfaces délimitées par des piquets bleus avec une ficelle blanche sont terrain en condition anormale, à partir duquel le jeu est **interdit**. Si la balle d'un joueur repose dans cette zone, ou si celle-ci interfère avec le stance du joueur ou la zone de son mouvement intentionnel, le joueur **doit** prendre un dégagement selon la règle 25-1. Pénalité pour infraction à la règle: match play – perte du trou, stroke play – deux coups.
- Balle enfoncée (R. 25-2) :
Sur le parcours, une balle enfoncée dans son propre impact dans le sol peut être relevée sans pénalité, nettoyée et droppée aussi près que possible de l'emplacement où elle reposait, mais pas plus près du trou.

3. OBSTRUCTIONS INAMOVIBLES Règle 24-2

Sont considérées comme obstructions inamovibles :

- les arbres avec tuteur
- les chemins recouverts d'un revêtement artificiel, ainsi que leurs bordures
- les pierres en blanc et gris le long de la route d'accès
- si la barrière ou le chemin se trouvant à droite du green du trou No 6 gênent le stance du joueur ou la zone de son mouvement intentionnel, il a, en plus de la règle 24-2.b, la possibilité de dropper sa balle, sans pénalité, dans la dropping zone (DZ).
- Les piquets blancs-verts entre les trous 13 et 15.

4. OBSTRUCTIONS AMOVIBLES Règle 24-1

- Les pierres dans les bunkers sont considérées comme obstructions amovibles.

5. PARTIES INTEGRANTES DU PARCOURS

- Le Clubhouse et les constructions et installations y attachées
- Les pierres solidement enfoncées et les murs en pierre naturelle

6. BIOTOPE Règle 33-8

Il est interdit de jouer et de chercher sa balle dans le biotope.

- Le biotope à gauche des fairways 14 et 15 est marqué par des piquets jaunes-verts, verts et rouge-verts. Si une balle repose dans ce biotope, le joueur est **obligé** de prendre un dégagement avec un coup de pénalité selon la règle 26 (obstacles d'eau).
- Si une balle est si proche du biotope que le joueur doit prendre son stance dans le biotope, le joueur est **obligé** de prendre un dégagement sans pénalité selon la règle 25-1. Pénalité pour infraction à la règle : match play - perte du trou, stroke play – deux coups.

7. REMARQUES

- En cas de doute, procéder selon la règle 3-3.
- Les instruments qui mesurent uniquement les distances sont autorisés.
- Si une balle se trouve dans l'obstacle d'eau lors du jeu au trou 11, le joueur peut procéder selon la règle 26 (obstacle d'eau) ou, comme possibilité supplémentaire, dropper une balle avec un coup de pénalité dans la dropping zone située à côté de l'entrée du pont.
- Toutes les distances sur le terrain sont données pour le milieu du green.
- Une éventuelle suspension du jeu sera annoncée par un coup de canon (règle 6-8).
- La reprise du jeu sera donnée par deux coups de canon.
- Les couleurs des drapeaux :
 - rouge : sur la partie avant du green
 - blanc : au milieu du green
 - bleu : sur la partie arrière du green