

- 1) **HORS LIMITES** : Définis par clôtures/clôtures électriques, lignes blanches, alignement de piquets blancs,
 - Une balle est hors limites quand elle est au-delà des clôtures, clôtures électriques. (Exception **trou 2 et 10**)
 - La zone de réserve d'eau à droite du **trou N°3** est hors limites,
- 2) **TERRAINS EN REPARATION** :
- 3) **OBSTRUCTIONS INAMOVIBLES** :
 - Les chemins goudronnés et/ou gravillonnés,
 - L'ensemble arbre tuteuré et/ou cuvette à son pied,
 - Les traverses de bois dans les buttes de bunkers,
 - La clôture électrique sur la gauche du trou n°10
- 4) **ELEMENTS PARTIE INTEGRANTE** :
 - Les murs de gazon synthétique dans les bunkers,
 - Toutes les clôtures, clôtures électriques **sauf la clôture électrique sur la gauche du trou n°10**,
- 5) **ZONES DE JEU INTERDIT DANS LA ZAP – Drop obligatoire avec pénalité**
 - **Trou N°2** : la zone, sur la gauche de ce trou, au-delà de la clôture, y compris derrière le green, est une zone à pénalité rouge qui s'étend à l'infini où le jeu est interdit. Lorsque la balle repose dans cette zone le joueur doit se dégager **avec pénalité** selon la R 17.1e. De plus, sur ce trou, les grillages et poteaux délimitant cette zone sont déclarés partie intégrante du parcours et ne donnent droit à aucun dégagement sans pénalité.
 - **Trou n°10** : la zone, sur la gauche de ce trou, au-delà de la clôture, y compris derrière le green, est une zone à pénalité rouge qui s'étend à l'infini, où le jeu est interdit. (Dégagement obligatoire **avec pénalité** selon la R 17.1 e)
- 6) **ZONES DE JEU INTERDIT DANS CONDITION ANORMALE DU PARCOURS – Drop obligatoire sans pénalité**
 - **Trou N°13** : la zone sur la gauche du fairway délimitée par des alignements de piquets bleus est un terrain en réparation où le jeu est interdit.
 - **Trou N°15** : la zone sur la droite du fairway délimitée par des alignements de piquets bleus est un terrain en réparation où le jeu est interdit.
 - ➔ Pour ces trous N°13 et N°15, lorsqu'il y a interférence (balle, stance ou zone de swing intentionnel) le joueur **doit** se dégager sans pénalité selon la R16.1. f
- 7) **DROPPING ZONE – TROU N° 10** : Si le point d'entrée dans la zone à pénalité est entre les deux piquets verts cerclés de rouge, comme option supplémentaire à R17.1 le joueur pourra se dégager avec un coup de pénalité dans la dropping zone à gauche du green.

Pour une balle en dehors de la zone à pénalité, si la clôture électrique interfère entre les deux piquets verts cerclés de rouge comme option supplémentaire à la R16.1, le joueur pourra se dégager sans pénalité dans la dropping zone à gauche du green.

8) **BALLE PLACEE**

Quand la balle d'un joueur repose sur une partie de la zone générale tondue à hauteur de fairway ou moins, le joueur peut placer une balle à **une longueur de club** – règle locale type E3.

Cas particulier en raison du sable soufflé par le vent : Pour le trou N°14,

Une balle reposant dans la zone générale pourra toujours être placée dans la zone générale à moins de **2 longueurs de club** de l'endroit où elle repose, sans se rapprocher du trou, et si la balle est perdue dans cette zone une balle pourra être placée sans pénalité avec comme point de référence l'endroit estimé où la balle peut être perdue.

Vous avez également la possibilité de vous dropper, en arrière, à l'infini, dans l'axe du drapeau et sans pénalité.

Idem pour la gauche du trou n°15 avant le piquet des 135 m.

9) **PROBLEMES DE REGLES – R20.1 C (3)**

Rappel : En cas de doute quant à la procédure correcte, le joueur peut jouer une seconde balle selon la **R 20.1c(3)** – Avant de jouer, il doit **annoncer quelle balle il souhaite voir compter** si les règles autorisent la procédure. Avant de rendre sa carte de score, le joueur doit obligatoirement rapporter les faits au Comité sous peine de disqualification.

Pénalité pour infraction à une règle locale : pénalité générale
Temps de jeu maximum : 4h45