



## REGLES LOCALES SPECIFIQUES

*Ces règles locales complètent les règles locales permanentes de la FF Golf et annulent toutes les précédentes*

### **HORS LIMITES (Règle 18)**

- Le clubhouse, le practice et le parcours compact.
- Les routes publiques, les propriétés privées.
- A droite du trou #13 : le chemin gravillonné.

### **ZONES A PÉNALITÉ (Règle 17)**

- Les zones à pénalité sont définies par des lignes et/ou des piquets.
- En absence d'une ligne, la nature de l'obstacle est identifiée par des piquets et la lisière est déterminée par la rupture de pente naturelle et à défaut par le bord de tonte.
- Au trou #5 : comme option supplémentaire de dégagement, dropper une balle dans la dropping zone située à droite du passage au green. La dropping zone est définie par deux longueurs de club autour du piquet jaune à tête rouge avec 1 coup de pénalité (RLT8E-1).
- Au trou #14 : la zone à pénalité à droite du fairway jusqu'après le chêne., s'étend à l'infini

### **OBSTRUCTIONS INAMOVIBLES (RLT 8F-17)**

Toutes les routes et chemins sur le parcours, même non recouverts de surface artificielle. Dégagement gratuit selon la règle 16.1.

### **BALLE DÉVIEE PAR UNE CABLE ÉLECTRIQUE (RLT 8E-11)**

Si après un coup, la balle est déviée par un câble électrique ou le poteau supportant ce câble, le coup ne compte pas. Le joueur **doit** rejouer une balle, sans pénalité, de l'endroit d'où le coup précédent a été joué (R14.6)

### **BALLE PLACÉE (RLT 8E-3)**

Quand la balle d'un joueur repose sur une partie de la zone générale tondu ras, le joueur peut se dégager sans pénalité une seule fois en plaçant la balle d'origine ou une autre balle et en la jouant, de cette zone de dégagement :

- ♦ Point de référence : l'emplacement de la balle d'origine
- ♦ Dimension de la zone de dégagement mesurée à partir du point de référence : *une longueur de club*, mais avec ces limitations :
  - ne doit pas être plus près du trou que le point de référence et
  - doit être dans la zone générale

### **CADENCE DE JEU RAPIDE (Règle 5.6b)**

- L'application du « Prêt?: Jouez ! » est fortement recommandée.  
**Temps de jeu maximum est fixé en 3 balles à 4h45**

**Rappel :** En cas de *doute en stroke-play* quant à la procédure et en absence d'un arbitre, le joueur peut jouer une seconde balle selon la Règle 20.1c(3). Il doit obligatoirement rapporter les faits au recording sous peine de disqualification.

**Pénalité pour une infraction aux règles locales en stroke-play :**  
**pénalité générale (2 coups)**