

## LOCAL RULES

### HORS LIMITES [Règle 18.2a]

Définis par des piquets blancs et/ou les clôtures.

Une balle se trouvant sur ou au-delà du sentier public longeant les trous n°2 & 11 est hors-limite.

### ZONE DE JEU INTERDIT - CONDITION ANORMALE DU PARCOURS [Règle 16.1f]

Définie par des piquets bleus ou des traits blancs sur le sol : le jeu y est interdit.

Une ravine creusée dans un bunker par l'effet de l'eau est considérée comme condition anormale du parcours [Règle 16.1c d'application].

### OBSTRUCTIONS INAMOVIBLES [dégauchement gratuit selon Règle 16.1]

Notamment : le grillage de protection des départs des trous n°2 & 11 ainsi que les fils métalliques de la clôture de la haie-vive de la ZES longeant les trous n°5 & 14.

Tous les chemins sont des éléments partie intégrante du parcours et ne sont donc pas des obstructions.

Balle heurtant les pylônes ou les câbles électriques haute-tension traversant les trous n°2 & 11, 3 & 12 : le coup ne compte pas et la balle doit être rejouée sans pénalité [Règle 14.6].

### JEU LENT [Règle 5.6a]

L'omission évidente de jouer une balle provisoire entraînera une pénalité pour avoir retardé indûment le jeu.

Les distances sur le fairway sont mesurées entrée de green

• Bleu 50m / • Rouge 100m / • Jaune 150m

### ZONES DE JEU INTERDIT & ZONES À PÉNALITÉ ROUGES :

Dans les deux zones écologiquement sensibles « ZES » (Piquets bicolores verts et rouges) situées le long des trous n°5 & 14 ainsi qu'entre les trous 7 & 16 et 9 & 18 : accès interdit et obligation de se dégager avec un coup de pénalité selon la règle 17.1e (1).

### INSTRUMENTS

Est autorisé, l'instrument qui n'est utilisé que pour mesurer les distances.

L'usage du téléphone mobile est déconseillé et son utilisation doit être exceptionnelle (cas d'urgence ou de danger).

### DEPARTS DANGEREUX

Les départs des trous n°2 & 11 sont prioritaires sur les départs des trous n°5 & 14. Les joueurs au départ des trous n°5 & 14 attendent que les joueurs des trous n°2 & 11 aient joué et soient en sécurité.

### SUSPENSION OU ARRÊT DU JEU

Suspension du jeu: 3 coups de corne de brume.

Reprise du jeu ou arrêt définitif: sur décision du responsable de la compétition.

### REGLES LOCALES TEMPORAIRES

Vérifiez avant de jouer quelles sont les règles temporaires d'application



BOX@TOBIRDIE.COM | © E. TURCO | © EUROPEAN REGISTERED DESIGN N°002296307-001/0003  
© ALL RIGHTS RESERVED - NO PART OF THIS PUBLICATION MAY BE REPRODUCED



The distances on the map are to the center of the green in a direct line. (50 to 300)