

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 [déga- gement 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 PÉNALTÉ 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.

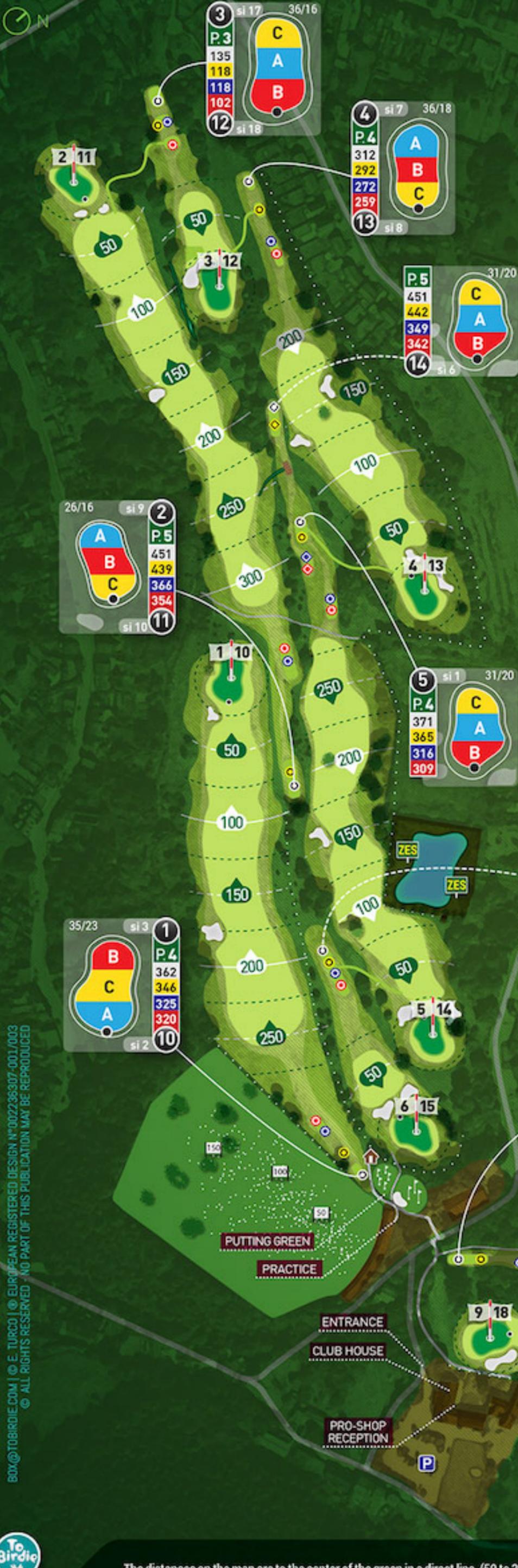
SUSPENSION OU ARRÊT DU JEU

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



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

