



## Règles locales 2020

### ***Accès au parcours et comportement***

L'accès au parcours est réservé aux joueurs détenteurs de la carte verte ou classés.

Une tenue correcte est exigée en particulier pour les hommes : pantalon ou bermuda et polo avec manches et col boutonné ou tenue de pluie de golf (short court et T-shirt sans manches interdits).

Sur le parcours pensez à relever vos pitches sur les greens, à replacez vos divots sur les fairways et ratisser les bunkers.

Respectez vos partenaires de jeu en évitant de faire du bruit lorsqu'ils se préparent à jouer, en évitant de crier même envers vous même et en général adopter un comportement calme et courtois en toutes circonstances.

### ***Limites du parcours***

Les limites du parcours sont définies par des piquets blancs ou par des grillages.

**Trou n° 1** : le grillage du réservoir d'eau définit la limite de ce réservoir. Il est formellement interdit de franchir les limites de ce réservoir pour récupérer sa (ou une) balle.

**Trous n°2 & 3** : les piquets de la "sanglière" (clôture électrifiée anti sangliers) délimitent le parcours. Lorsque la sanglière interfère avec le mouvement normal du joueur, celui-ci a le droit à un dégagement selon la règle de l'obstruction inamovible.

Les filets empêchant la balle d'aller sur la route sont considérés comme des obstructions inamovibles.

**Trou n° 6 Practice** : Il est formellement interdit de franchir les limites du practice pour récupérer sa (ou une) balle.

### ***Zone à pénalité***

**Trou n° 6** : Lorsque la balle d'un joueur est retrouvée dans la zone à pénalité rouge entre la clôture du practice et le green, le joueur dispose comme option supplémentaire de dégagement de dropper sa balle sur le coté opposé de la zone à pénalité. Le point de référence de dégagement est le point estimé (coté green) à la même distance du trou que le point estimé où la balle a franchi en dernier la lisière de la zone à pénalité au dessus du grillage du practice. La zone de dégagement à partir de ce point est de 2 longueur de club sans se rapprocher du trou.

### ***Dropping Zones***



**Trou n°1** : Lorsque la balle s'immobilise dans la zone à pénalité rouge à droite du green, le joueur dispose d'une option supplémentaire de dégagement dans la dropping zone derrière le bunker de droite qui est matérialisée par une ligne rouge avec un coup de pénalité.

**Trou n° 4** : Lorsque la balle va dans la zone à pénalité jaune qui délimite la "mare", le joueur dispose d'une option supplémentaire de dégagement dans la dropping zone située dans le passage à droite de la mare qui est matérialisée par une ligne jaune avec un coup de pénalité.

### **Zones de jeu interdit**

**Trou n°3** : La zone à droite du départ rouge délimitée par les murets de pierre est zone de jeu interdit. Toute balle y reposant devra être droppée à l'extérieur de la zone sans pénalité selon la règle générale de dégagement. Les murets sont des obstructions inamovibles.

**Trou n°7** : La zone de plantation de vigne à droite du départ est zone de jeu interdit. Toute balle y reposant devra être droppée à l'extérieur de la zone sans pénalité selon la règle générale de dégagement..

### **Priorités**

Les joueurs faisant un tour complet de 18 trous ont la priorité aux trous n°1 s'ils viennent du n°11 et au trou n°5 s'ils viennent du n° 14.

### **Protection des jeunes arbres identifiés par un bambou dont l'extrémité est peinte en orange:**

Si un tel arbre interfère avec le lie de la balle, le stance d'un joueur ou la zone de son mouvement intentionnel, la balle doit être relevée, sans pénalité, et droppée selon la procédure prescrite dans la règle 16-1f (dégagement obligatoire pour une condition anormale du parcours où le jeu est interdit).

Exception : Un joueur ne peut obtenir un dégagement suivant cette règle locale si :

- il est déraisonnable pour lui de jouer un coup à cause d'une interférence due à toute autre chose que l'arbre, ou
- l'interférence due à l'arbre ne se produit que par l'emploi d'un stance, d'un mouvement ou d'une direction de jeu inutilement anormaux.

### **Jeu lent :**

Application des recommandations de la FFG : Prêts? Jouez! Voir les conseils FFG affichés au tableau des compétitions.

### **Animaux :**

En dehors des compétitions, les chiens tenus en laisse sont autorisés sur le parcours