

## RÈGLES LOCALES

### I. HORS LIMITES

- Le hors limites est défini par la ligne entre les points au niveau du sol côté parcours reliant les piquets blancs ou les poteaux de clôture.
- Le terrain de tennis entre le 2 du "Parc" et le 1 de "La Forêt", délimité par sa clôture, est hors limites.
- Sur "Le Parc" uniquement, une balle venant reposer sur ou au-delà des routes d'entrée et de sortie du club est hors limites même si elle vient reposer sur une autre partie du parcours qui est en jeu pour les autres trous.

### 2. ZONE A PENALITE

Délimitée par des piquets ou par des marques au sol jaune ou rouge.

### 3. CONDITIONS ANORMALES DU PARCOURS

#### 3.a Terrain en réparation (GUR)

- Une zone définie par des lignes bleues ou des piquets bleus avec top vert est une condition anormale du parcours zone de jeu interdit. Le joueur n'est pas autorisé à jouer sa balle dans ou depuis une telle zone et doit se dégager (R 16.f(1)). Si la balle est hors de la zone mais que celle-ci interfère avec le stance ou le swing, le joueur doit se dégager (R 16.f(2)).
- Toutes les zones délimitées par des lignes blanches ou des piquets bleus autorisent le joueur à jouer la balle comme elle repose ou à se dégager.
- Les arbres tombés et déracinés, même s'ils sont encore attachés à la souche.
- Les tas de sable, de gravier ou de bûches.
- Les greens d'hiver définis par un cercle ayant 3 mètres de rayon autour du piquet "Winter Green" sont des zones de jeu interdit (si les greens d'été sont ouverts) : le joueur doit se dégager.

- Les marques profondes causées par un engin de greenkeeping (mais pas les empreintes superficielles causées par ces engins).
- Une balle reposant ou touchant du fin gravier (Kift) est considérée comme étant dans un terrain en réparation. Toutefois, le joueur ne bénéficiera pas de dégagement sans pénalité si cette interférence ne concerne que son stance.
- Dans un bunker, toute ravine ou rigole causée par de fortes pluies est un Terrain en Réparation. Le joueur peut se dégager en appliquant la Règle 16.1c.

### 3.b Obstructions inamovibles

- Les surfaces artificielles et les bordures des routes et des chemins.
- Sur le 15 du "Château", le joueur peut se dégager de l'interférence due aux poteaux et au filet (obstructions inamovibles) séparant le 15 du driving range et doit déterminer son point de dégagement sans passer à travers ou par-dessous le filet.

Pénalité pour infraction aux Règles locales

Stroke Play : deux coups - Match Play: perte du trou