

REGLES LOCALES SPECIFIQUES

Ces règles locales complètent les règles locales permanentes de de la ffgolf et annulent toutes les autres règles locales existantes.

- **HORS LIMITES** : Les hors limites sont définis par les clôtures de la propriété et/ou des piquets blancs et/ou une ligne blanche au sol. Dans tous les cas, les lignes prévalent sur les piquets qui eux prévalent sur les clôtures.
Dans le jeu du trou 11, si la balle vient reposer de l'autre côté de la route et repose sur le trou 12, elle repose HL. Idem pour une balle jouée sur le trou 13 et venant reposer sur le trou 14.
- **ZONE A PENALITE ROUGE (R17.1d)** : Les ZAP du trou 1, à gauche et à droite, du trou 2 à gauche, du trou 3 à gauche, du trou 5 à gauche, du trou 10 à gauche, du trou 16 derrière le green et du trou 18 à droite, s'étendent toutes à l'infini.
- **DROPPING ZONES** : (Options supplémentaires à la R17/1d).
Dans le jeu du trou 14 si la balle du joueur repose dans la ZAP autour du green, en plus des options de la R17/1d le joueur pourra avec 1 cp de pénalité dropper une balle dans la DZ délimitée par une ligne blanche.
Dans le jeu du trou 15, si la balle du joueur repose dans la ZAP, en plus des options de la R17.1d le joueur pourra avec 1 coup de pénalité dropper une balle.
Pour les hommes : dans la DZ délimitée au niveau des repères rouges.
Pour les femmes : dans la DZ délimitée à la sortie du chemin à gauche.
- **PARTIES INTEGRANTES DU PARCOURS** :
Les ensembles cuvettes/tuteurs/arbres sont partis intégrantes du parcours.
Les chemins sont partis intégrantes du parcours.
Sur le trou 5 les souches résiduelles sont parties intégrantes du parcours (les trous dans les souches ne sont pas des trous faits par des animaux).
- **BALLE PLACEE** :
Les joueurs/joueuses sont autorisés à placer la balle sur toute zone tondu ras du parcours à une longueur de club selon les modalités définie par la règle locale type E-3.

TEMPS DE JEU IMPARTI 4H38

N° ACCUEIL : 0247567738