

REGLES LOCALES SPECIFIQUES - MONTAPLAN

Ces règles locales complètent les règles locales permanentes des épreuves fédérales et annulent toutes autres règles locales préexistantes.

Hors limites et limites du parcours (Règle 18.2)

- En l'absence de ligne tracée au sol, au-delà des barrières électriques anti-sangliers et des clôtures.

Conditions anormales du parcours (Règle 16.1)

- Tous les chemins du parcours.
- Les zones de terre apparente sur les greens, sauf pour le stance.

Zone à pénalité (Règle 17)

- En l'absence de ligne, la lisière de la zone à pénalité est définie par ses limites naturelles (c'est-à-dire là où le sol s'incline vers le bas pour former la dépression pouvant contenir l'eau).
- Tous fossés marqués ou non sont considérés comme zone à pénalité rouge.

Balle placée (RLT E3)

- Si la balle repose sur une zone tondue ras dans la zone générale le joueur peut relever, nettoyer et placer une balle à moins d'une longueur de carte (voir guide officiel, page 481).

REGLES LOCALES SPECIFIQUES – LE BREUIL

Ces règles locales complètent les règles locales permanentes des épreuves fédérales et annulent toutes autres règles locales préexistantes.

Hors limites et limites du parcours

- En l'absence de ligne tracée au sol, au-delà des barrières électriques anti-sangliers et des clôtures.

Conditions anormales du parcours (Règle 16.1)

- Tous les chemins du parcours
- Les arbres avec tuteur/grillage et la cuvette forment une seule condition anormale.
- Les zones de terre apparente sur les greens, sauf pour le stance.
- Trous 9 et 13 : les berlinoises qui bordent les bunkers ne sont pas dans la zone à pénalité.

Zone à pénalité (Règle 17)

- Trou 10 - Pour le jeu de ce trou la zone à pénalité rouge à gauche s'étend à l'infini.

Tous les étangs à sec sont des zones à pénalité où le jeu et l'accès sont interdits pour des raisons de sécurité. Un dégagement doit être pris selon la Règle 17.

- Si un joueur y joue une balle, il sera considéré comme ayant joué d'un mauvais endroit, 2 coups de pénalité.
- Si un joueur y pénètre, il sera considéré comme ayant enfreint le code de comportement. La pénalité peut aller jusqu'à la disqualification.

Trous concernés :

Trou 3, à gauche

Trou 8, à droite

Trou 13, à gauche

Trou 14, à droite

Trou 15, à droite

Balle placée (RLT E3)

- Si la balle repose sur une zone tondue ras dans la zone générale le joueur peut relever, nettoyer et placer une balle à moins d'une longueur de carte (voir guide officiel, page 481).