

# Règles Locales

## 1. Hors-limites (Règle 18.2)

Sont défini par des piquets blancs et/ou par une ligne. Une balle venant au repos sur ou au-delà de la route du Lac de Bret est hors limites, même si elle vient au repos sur une autre partie du parcours qui est en jeu pour les autres trous.

## 2. Elements partie intégrante

Les blocs erratiques isolés, les murs de pierre et amas de blocs de pierres, la station de pompage/WC (trous n°13 et n°14), la station électrique (trous n°10 et n°17) sont des parties intégrantes de l'aire de jeu. La balle se joue comme elle repose ou on précède avec un dégagement selon la Règle 19 (Balle injouable).

## 3. Zones de jeu interdit

Les zones définies par des piquets rouges avec têtes vertes sont des zones de jeu interdit. Quand une balle est dans cette zone il est interdit de jouer, de rechercher ou d'aller la récupérer. Un dégagement doit être pris depuis l'interférence causée par la zone de jeu interdit selon la Règle 17.1e avec un coup de pénalité. Si cette zone interfère avec le stance du jouer, il **doit** s'en dégager sans pénalité selon Règle 16.1f(2).

À noter : au trou n°8, la zone située à droite du chemin goudronné, est une zone de jeu interdit.

## 4. Zone de drop

La « dropping zone » du trou n°2 est une option supplémentaire à la Règle 17.1 si la balle est dans la zone de pénalité rouge derrière le green. Cette zone de dégagement est définie selon Règle 14.3.

## 5. Conditions anormales du parcours (y compris les obstructions inamovibles)

- Toute zone marquées par des piquets bleus et / ou des lignes blanches ou bleues
- French Drains (fossés de drainage remplis des pierres)
- Les ravines dans les bunkers

## 6. Protection des jeunes arbres

Les jeunes arbres identifiés par des tuteurs (haubans, câbles tenseurs, entourages grillagés) sont des zones d'où le jeu est interdit. Si la balle d'un joueur repose n'importe où sur le parcours, à l'exception d'une zone à pénalité, et qu'elle repose sur un tel arbre ou le touche, ou s'il y a interférence avec le stance du joueur ou la zone de son mouvement intentionnel, le joueur **doit** se dégager gratuitement selon la Règle 16.1f.

## 7. Lignes électriques

Si on est sûr ou quasiment certain que la balle d'un joueur a heurté une ligne électrique durant le jeu le coup ne compte pas. Le joueur **doit** jouer une balle sans pénalité de l'endroit d'où le coup précédent a été joué (voir Règle 14.6 pour la procédure à suivre).

## 8. Balle provisoire pour une balle dans une zone à pénalité au trou n°5

S'il y a un doute que la balle repose ou soit perdue dans la zone à pénalité du trou no. 5, le joueur peut jouer une balle provisoirement selon une des options applicables de la Règle 17.1.

Si la balle d'origine est retrouvée dans la période des 3 minutes de recherche en dehors de la zone à pénalité, le joueur doit continuer le jeu avec celle-ci.

Si la balle d'origine est retrouvée dans la période des 3 minutes de recherche et dans la zone de pénalité, le joueur peut jouer la balle d'origine comme elle repose où continuer avec la balle jouée provisoirement selon la Règle 17.1.

Si la balle d'origine n'est pas retrouvée ou identifiée dans la période des 3 minutes de recherche, le joueur **doit** continuer avec la balle provisoire, qui devient la balle en jeu.

**Pénalité pour infraction à une règle locale : Pénalité générale**