

REGLES LOCALES SPECIFIQUES

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

Conditions anormales du parcours (Règle 16.1)

- Sur les greens : zones dénudées (terre apparente),
- Si la balle repose sur la terre apparente dans moins de 2 longueurs de club du bord de green, le joueur peut se dégager gratuitement au point le plus proche sans se rapprocher du trou
- Tous les chemins du parcours ainsi que les zones dénudées dans leurs continuités,
- Les zones marquées en bleu sur la zone générale.
- LES FILETS DES TROUS 1 ,3 et 4
- **Les berlinoises.**
- **TROU 6** : La balle est contre ou sur le chemin goudronné ou si le chemin interfère physiquement avec la zone de stance ou du swing intentionnels du joueur le dégagement complet s'effectuera côté fairway. Si la balle est dans la Zone à Pénalité pas de dégagement gratuit (R17.1).

Zones à pénalité (Règle 17)

- **Trou 6** : La zone à pénalité rouge à gauche puis à droite, s'étend à l'infini.
Si la balle repose dans la zone a pénalité devant les départs en plus des options de dégagements prévues par la règle 17.1 le joueur peut se **dégager avec 1 coup de pénalité** en droppant la balle d'origine où une autre balle dans la dropping zone marquée devant les départs rouges :
Cette DZ ne s'utilisera, en compétition, que pour les compétitions de club, et les compétitions ASGRA, TGV et Club des 5.
- **Trous 12, 13 et 14** : Les zones de pâturage à vaches,
Trou 12 : Si la balle est perdue dans la zone devant les départs (cuvette à droite) en plus des options de dégagements prévues pour une balle perdue le joueur peut se **dégager avec 1 coup de pénalité** en droppant la balle d'origine où une autre balle dans la dropping zone marquée en haut du chemin. **Cette DZ ne s'utilisera, en compétition, que pour les compétitions de club, et les compétitions ASGRA, TGV et Club des 5.**
- **Trou 13** : Balle entrant par le HL de droite, le joueur devra soit :
rejouer du départ avec 1 coup de pénalité
Jouer la balle dans la ZAP comme elle repose
Utiliser la DZ située à gauche de la ZAP avec 1 coup de pénalité

Lignes électriques

- **Trou 15 et 18** : Si on est sûr ou quasiment certain que la balle d'un joueur a heurté un câble électrique aérien le coup ne compte pas. Le joueur **doit** rejouer une balle sans pénalité de l'endroit d'où le coup précédent a été joué (voir Règle 14.6).

Appel Arbitre : 04 77 32 14 63