

Règles locales 2024



Marquage

Blanc : Out of bounds

Rouge : Penalty area

Bleu : Abnormal ground conditions

Rouge-vert : No play zone, entrée interdite

Distances jusqu'au début du green

Bleu - 75 m, Rouge - 100 m, Blanc - 125 m, Jaune - 150 m, Bleu - 200 m

Poteaux verts avec bandes blanches : 135 m jusqu'au milieu du green

Règle locale

Les maisons ainsi que la pierre encadrée du trou 16 font partie intégrante du parcours et ne sont pas des obstructions inamovibles.

Obstructions inamovibles, règle 16.1

Routes, bancs, panneaux de départ, cloches, raccords d'irrigation, arroseurs, clôtures, marques de distance, piquets directionnels, couvercles de puits, drains, fossés de drainage à côté des routes, arbres avec poteaux de soutien.

Zones de dropping

Des zones de dropping sont aménagées aux trous 11 et 14 :

Sur le trou 11, si la balle a été jouée dans la Penalty Area (Règle 17.1), il est possible, comme possibilité supplémentaire, de dropper avec un coup de pénalité dans la zone indiquée.

Sur le trou 14, si la balle repose dans le bas-marais entre le départ et la zone de dropping, la balle doit être droppée avec un coup de pénalité dans la zone indiquée.

Il est interdit de pénétrer dans le bas-marais et d'y jouer !

Interruption du jeu : Règle 5.7a et note

La règle 5.7a explique la procédure à suivre en cas d'interruption de jeu. En cas de danger, le jeu doit être interrompu immédiatement après l'annonce de l'interruption de jeu. Si un joueur n'interrompt pas le jeu immédiatement, il est disqualifié.

Une interruption de jeu est signalée comme suit :

a) Les sirènes retentissent pendant 25 secondes sans pause = interruption immédiate du jeu en raison d'un danger imminent.

b) les sirènes retentissent 2 fois 6 secondes avec une répétition = reprise du jeu

c) Les sirènes retentissent 2 fois 10 secondes = interruption définitive et immédiate du jeu.