

GOLF DE LA CARTE - REGLES LOCALES

EDITION DU 01/02/2018

HORS LIMITES

- Les hors limites sont délimités par des piquets blancs et/ou des lignes au sol et/ou les câbles anti-sangliers. Si plusieurs limites sont présentes, celle se trouvant le plus à l'intérieur du terrain sera prise en compte. Les doubles piquets blancs signalent le début ou l'arrêt de la zone hors limite.
- Si votre balle est en jeu mais que vous êtes gêné par le câble anti sanglier vous pouvez vous dégager d'un club, sans pénalité et sans vous rapprocher du drapeau.

OBSTACLES D'EAU

- Les obstacles d'eau sont délimités par des piquets et/ou des lignes de couleurs au sol. Si sont présents à la fois des lignes et des piquets, les lignes prévalent sur les piquets.

OBSTRUCTIONS AMOVIBLES

- Les pierres dans les bunkers (R.24-1)

OBSTRUCTIONS INAMOVIBLES (R.24-2)

- Tous les chemins se trouvant sur le terrain : Tout chemin artificiel ou non et plus généralement toute zone évidente de passage doit être considérée comme donnant droit à un free drop au point le plus proche, à une longueur de club, sans se rapprocher du trou.
- Les panneaux indiquant la direction du trou suivant
- Les panneaux illustrant le trou au départ
- La cabane du starter
- Le passage en bois dans le bunker de droite du trou N°8
- Les poteaux et lignes électriques des trous 2, 6 et 7 : si la balle heurte le fil électrique ou les poteaux le soutenant, **le coup doit être rejoué.**
- Les ponts des trous 7 et 8
- Les arbres tuteurés et les massifs de fleurs
- Les câbles anti sangliers

TERRAIN EN CONDITION ANORMAL

- Les zones dénudées sur les greens. Si une telle zone interfère avec la ligne de putt, possibilité de se dégager en plaçant sa balle, au point le plus proche sans se rapprocher du trou. Si ce point n'est plus sur le green, **placer** sa balle à cet endroit.

TRACES D'ANIMAUX FOUISSEURS

- Grattes de lapins, taupinières arasées ou non, traces de sangliers ... Si **la balle** repose sur un trou ou un rejet d'animal fouisseur, possibilité de se dégager sans pénalité en déterminant le point le plus proche où il n'y a plus de gêne et en se droppant à une longueur de club sans se rapprocher du drapeau.
Attention, cette règle ne s'applique pas si c'est votre stance qui repose sur de telles traces.

BALLE RELEVÉE, DROPPÉE OU PLACÉE

Attention, cette règle locale n'est valable en compétition qu'avec l'accord préalable du Comité de l'épreuve.

- Une balle qui est enfoncée sur le terrain (en dehors des obstacles) peut être relevée, nettoyée et droppée, sans pénalité, aussi près que possible de l'emplacement où elle repose, mais pas plus près du trou.
- Une balle reposant sur une zone tondue ras du parcours peut, sans pénalité, être relevée et nettoyée. Avant de relever la balle le joueur doit marquer sa position. Ayant relevé la balle, il doit la placer à un emplacement situé à moins de quinze centimètres de l'endroit où elle reposait initialement, mais pas plus près du trou et ni dans un obstacle, ni sur un green.
- Un joueur ne peut placer sa balle qu'une seule fois et une fois placée la balle est en jeu (Règle 20-4). Si la balle ne s'immobilise pas à l'emplacement où elle a été placée, la Règle 20-3d s'applique. Si la balle s'immobilise à l'emplacement où elle a été placée et si par la suite elle se déplace, il n'y a pas de pénalité et la balle doit être jouée comme elle repose, à moins que les dispositions d'une autre Règle ne s'appliquent. Si le joueur ne marque pas la position de la balle avant de la relever, s'il déplace le marque-balle avant d'avoir remis la balle en jeu ou s'il déplace la balle de toute autre manière, telle qu'en la faisant rouler avec un club, il encourt une pénalité d'un coup.
- Note : "Zone tondue ras" désigne toute partie du terrain y compris les passages dans le rough, tondue à hauteur du fairway ou moins.