

Règles Locales Du Golf du Rochat

HORS LIMITES (R 18) :

Avertissement : Si la balle est Hors limites ou perdue, vous devez prendre un dégagement *coup et distance*, en ajoutant **un coup de pénalité** et en jouant une balle de l'endroit où le coup précédent a été joué.

- Les hors limites sont délimités par des piquets blancs, des barrières, des clôtures, ou des lignes blanches.
- Tout le practice est Hors Limites.
- Les routes principales (trous 4, 5, 6, 9, 18 et début du 10 jusqu'à la maison) sont hors limites.
- Une balle qui traverse une route définie comme hors limites et vient reposer au-delà de cette route est Hors Limites, même si elle repose sur une autre partie du parcours qui est dans les limites pour d'autres trous.

Hors limites interne :

- Durant le jeu du trou 6, le trou 1 est hors limite sur le côté droit du trou 6, défini par des piquets blancs côté trou 6 et vert côté trou 1, ce hors limite va jusqu'à l'intersection du hors limite du 1 et du 18.

Ces piquets sont considérés comme des éléments de limite durant le jeu du trou 6. Pour tous les autres trous, ce sont des obstructions inamovibles.

ZONE à PENALITE (R 17) = Option supplémentaire de dégagement :

Dropping Zone pour le jeu du trou 17 : Quand il y a certitude ou quasi-certitude qu'une balle est perdue dans la zone à pénalité après le premier pont jusqu'après le deuxième pont, le joueur peut utiliser comme option supplémentaire de dégagement avec **un coup de pénalité** la Dropping Zone (DZ) qui est située à gauche après le deuxième pont.

Pénalité pour avoir joué une balle d'un mauvais endroit en infraction avec la Règle locale : pénalité générale selon la Règle 14.7a.

OBSTRUCTIONS INAMOVIBLES (R 16) :

- Les arbres avec tuteurs et les massifs floraux,
- Tous les chemins empierrés, la route empierrée, les enrochements, les drains,

Pénalité pour infraction aux règles locales : Stroke-Play = pénalité générale (2 coups),
Match Play = perte du trou.

Aout 2019