

HORS LIMITES (Règles 2 et 18)

La bordure coté *parcours* de tout mur, clôture, ligne ou alignement de piquets blancs et du chemin goudronné englobant le club-house, définit la limite du *parcours* (Rlt A-2.1).

Trous n° 3-4-5 : le lit du « Bourret »

Trous n° 10-11-12 : le stade d'approches et le practice.

ZONE À PÉNALITÉ (Règle 17)

Trou n° 3 : pour la zone à pénalité **rouge**, avec une pénalité d'un coup, le joueur peut :

- se dégager selon la Règle 17.1 ou
- en option, utiliser la dropping zone (DZ) située derrière le *green*.

ÉLÉMENT PARTIE INTÉGRANTE DU PARCOURS

Sont *élément partie intégrante* du *parcours* et ne donnent pas droit à dégagement :

- tous les chemins et tous les massifs de fleurs.

CONDITION ANORMALE DU PARCOURS (Règle 16.1)

Sont *terrain en réparation* :

- les traces d'engins nettement différenciées (ornières, indentations...), les zones délimitées par des lignes ou pointillés blancs.

Sont *obstruction inamovible* :

- les ensembles arbres avec tuteurs.
- les bouchons des évacuateurs d'eau des *greens* en matériau artificiel lorsqu'ils interfèrent avec la *ligne de jeu* (dégagement R 16.1d).

Sont *zone de jeu interdit* :

- **Trou n° 14** : Pour une balle reposant dans la *zone de jeu interdit* à gauche du chemin, le joueur doit obligatoirement se dégager sans pénalité en droppant une balle dans la dropping zone (DZ) située en bas du bunker. En cas d'interférence du stance ou du swing, le joueur doit se dégager selon la 16.1b.

Pénalité pour infraction aux Règles locales : pénalité générale

Rappel : en stroke play, en cas de doute quant à la procédure correcte, le joueur peut jouer une seconde balle selon la R 20.1c(3). Avant de rendre sa *carte de score*, le joueur doit obligatoirement rapporter les faits au *Comité* sous peine de disqualification.

CADENCE DE JEU RAPIDE (Règle 5.6)

Le *Comité* de l'épreuve a établi un temps de jeu maximum de 4H 20 à ne pas dépasser. Il sera attribué 3 minutes supplémentaires pour atteindre la salle du « recording ».