



Règles locales

Parcours DOLMENS



Hors limites :

Les hors limites sont définis par des piquets blancs, des clôtures électriques (Sanglières) ou des clôtures. Si une ligne blanche au sol définit la lisière des limites, celle-ci prévaut.

Clôture électrique : Pour raison de sécurité un dégagement gratuit est autorisé à deux longueurs de club, plus une longueur si un coup normal n'est pas jouable.

Condition anormale du parcours :

Les zones dénudées sur les zones tondues ras du parcours.

Les obstructions inamovibles :

Tous les chemins, ponts et grilles avaloires.

Les cuvettes avec copeaux aux pieds des arbres, entre les trous 9 et 10.

Zones à pénalité :

En l'absence de piquet, la rupture de pente délimite la zone à pénalité, en présence d'une ligne, celle-ci prévaut.

Au trou n° 3, les zones à pénalités (piquets rouges), bordant la clôture électrique et situées à gauche du green ou derrière celui-ci, s'étendent à l'infini.

Au trou N° 6, elle intègre la zone de jeu interdit en face des départs et s'étend sur tout le côté droit.

Au trou 14, La zone à pénalité du green est délimitée par des piquets jaunes. (Si vous ne pouvez pas jouer la balle la **dropping zone est obligatoire**).

Zone de jeu interdit :

Au trou n° 6, en face les départs. Cette zone qui est délimitée par des piquets jaunes et verts, fait partie intégrante de la zone à pénalité qui s'étend sur la droite.

Il est interdit de pénétrer et de jouer à l'intérieur de cette zone

(Vous pouvez rejouer **avec un coup de pénalité**, du départ ou depuis la dropping zone située après la zone de jeu interdit).

Dropping zones :

Au trou n° 6 : Elle est située au-delà de la zone de jeu interdit. Il s'agit d'une option supplémentaire de dégagement (**avec pénalité**) si la balle se trouve dans la zone de jeu interdit ou dans la ZAP située sur tout le côté droit du trou.

Au trou n° 14, au niveau des départs violets. Vous devez utiliser cette option supplémentaire de dégagement en cas de balle injouable.

INFRACTION A UNE REGLE LOCALE SPECIFIQUE :

Stroke play : **2 coups de pénalité** Match play : **perte du trou**