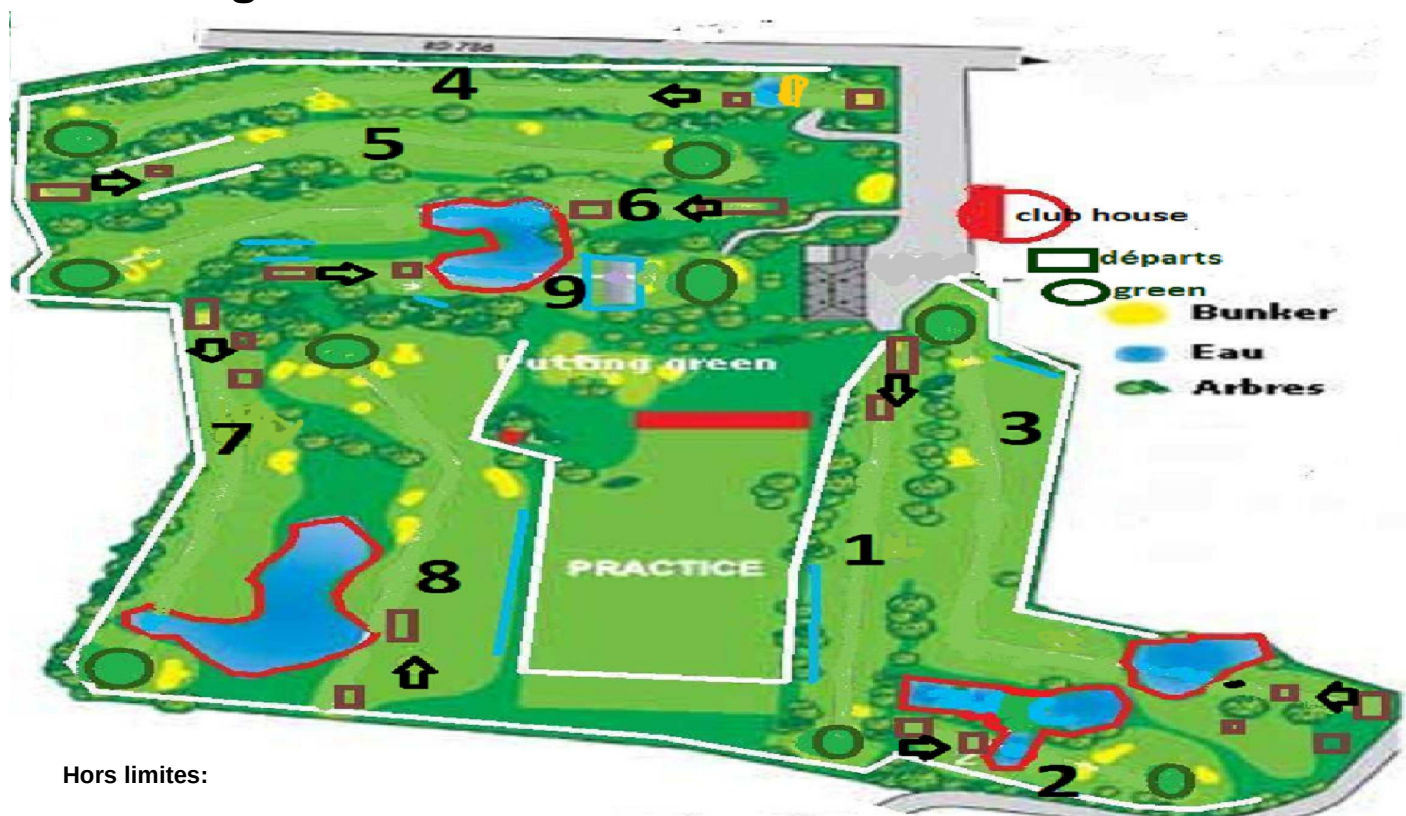


Règles locales 2011 du Golf de la Crinière



Hors limites:

Piquets blancs, clôtures limites du parcours, zone d'entraînement, practice, bordures en pierre devant le château

Le hors limite interne sur le départ du trou 5 (zone de sécurité) concerne exclusivement le jeu des trous 4 et 6

Obstruction inamovibles

Parterre entouré d'une bordure en pierre: dropper sans pénalité sans se rapprocher du trou

Toute balle touchant un électrique devra être rejouée sans pénalité

Les marches du château sont pour des raisons de sécurité en piquets bleus, dropper de 1 club en arrière sans pénalité

Rochers dans les bunkers: dropper dans l'obstacle en cas de gêne sans pénalité, têtes d'arroseurs, plaques de distances.

Terrain en réparation

Zones entourées ou signalées par des piquets bleus, tout détritrus mis en tas pour être évacué

taupinières., traces de roues d'engins : dropper sans pénalité à 1 club sans se rapprocher du trou.

Obstacles d'eau

Délimités par piquets jaunes sur le trou N°4, drop en reculant dans l'axe du trou, ou rejouer du départ

Piquets rouges pour tous les autres obstacles d'eau du parcours.

Les piquets rouges indiquent la présence d'un obstacle d'eau **et non la limite**, pour toute balle dans ces obstacles, possibilité de dropper à deux clubs (avec pénalité) (repaire en limite de pente de l'obstacle) a partir de l'entrée de la balle dans l'obstacle, ou en reculant aussi loin que souhaité dans l'axe du trou. Toute balle déclarée dans l'obstacle d'eau doit l'être de manière quasiment certaine par les compétiteurs, sinon, balle perdue et on rejoue du départ du coup (avec pénalité)

Trou N°6 les balles qui touchent le chêne à droite de l'obstacle, drop à deux clubs (avec pénalité) ou en reculant dans l'axe du trou

Trou N°9 toute balle qui reviens dans l'eau après avoir touché les marches doit être jouée en dropping zone

L'eau fortuite, l'eau en bordure ou en continuité des obstacles d'eau n'est pas en eau fortuite, dans les autres cas, le drop de dégagement doit se faire au plus près de l'emplacement de la balle; (sans pénalité)

En cas de désaccord sur un point de règlement, jouer les deux possibilités, les responsables des jeux valideront la bonne option.