

L'utilisation du GSM sur le terrain est déconseillée. Le GSM devrait être éteint ou placé en « mode silence » à fin de ne pas déranger les joueurs. Néanmoins, l'utilisation du GSM est permise en cas de nécessité absolue ou danger réel (raisons médicales ; urgence ; etc....). Il est strictement interdit de se trouver à plus de 2 personnes sur un caddy car. Les utilisateurs auront soin d'arrêter leur caddy-car loin des avant greens, greens et aires de départ. L'utilisation des chariots sur les avant green est fortement déconseillée. Il est interdit de se débarrasser de ses mégots de cigarettes sur les parcours.

JEU LENT
 Tout groupe de joueur doit maintenir le contact avec le groupe qui le précède et non pas se trouver simplement devant le groupe qui le suit.
 En cas de risque de balle perdue ou hors limite, le joueur jouera automatiquement une balle provisoire en prenant soin de l'annoncer au préalable. Obligation de céder le passage dès que l'équipe a un trou de retard sur l'équipe qui la précède ou cherche une balle.

INTERRUPTION DU JEU
 En cas de danger (foudre ou circonstances exceptionnelles), le Comité peut décider d'interrompre le jeu. Signal = un long coup de sirène. Les joueurs sont tenus de marquer leur balle et arrêter le jeu immédiatement.

RAPPEL GÉNÉRAL
 Votre balle est perdue si elle n'est pas retrouvée dans les 3 minutes après que vous ou votre cadet avez commencé à rechercher.
 Respectez le terrain, Relevez les pitches, Ratissez les bunkers, Remettez vos divots

HORS LIMITE (R 18-2)
 Une balle est hors limite quand elle est toute entière à l'extérieur de la lière du parcours. Les hors limite sont définis par des piquets blancs, ligne blanche au sol, clôture, ...
 Au trou n°4, les fils électriques sont considérés comme obstructions inamovibles et c'est la clôture qui définit le hors limite.

TERRAIN EN RÉPARATION (R16-1)
 Piquet bleu : drop obligatoire
 Lignes blanches au sol : drop facultatif

OBSTRUCTIONS (R 16)
 Obstructions inamovibles : Il y a interférence due à une obstruction inamovible lorsqu'une balle repose dans ou sur l'obstruction ou lorsque l'obstruction interfère avec le stance du joueur ou la zone de son mouvement intentionnel. Si la balle du joueur repose sur le green, il y a également interférence si une obstruction inamovible sur le green s'interpose sur sa ligne de putt. Sinon, une interposition sur la ligne de jeu n'est pas en soi une interférence selon cette Règle.
 Arbres portant un tuteur ou une gaine plastique.
 L'ensemble des chemins qui n'ont pas de surface artificielle, tels que ceux qui sont

recouverts de pierres ; de gravier ; de lave ou de terre, en ce compris les chemins, assiettes de servitude de passage (ex. Trou n°16) sont considérés comme conditions anormales du parcours.
 Bouches d'arrosage et système d'irrigation.
 Poubelles et bancs.
 Billes de chemin de fer.

QUELQUES REGLES LOCALES UTILES :
 1. Les abords du départ du trou n°10 recouverts de graminée et marqués par des piquets vert et blanc sont en « zone de jeu interdit » : il est donc prohibé d'y récupérer sa balle (R17.1e)
 Sanction : disqualification
 2. Interdit de jouer sur le putting green au fond du green du 18 : Celui-ci est considéré comme « Ground Under Repair » (toute balle se trouvant sur le putting green doit obligatoirement être marquée et droppée au point le plus proche sans se rapprocher du trou.)
 3. Parking : Tout le parking est zone « hors limite »
 4. Trous 12, 13 et 17 : priorité aux joueurs exécutant leur mise en jeu, sur les joueurs se trouvant aux départs des 13, 14 & 18.

Entrée de Green : ● Rouge 50 m / ● Bleu 100 m / ● Jaune 150 m / ● Blanc 200 m
 150 m Centre de green : Poteaux verts dans le rough (excepté 8, 100 m)

