

SAINT-CYPRIEN GOLF & RESORT

REGLES LOCALES SPECIFIQUES

*En addition des Règles Locales Permanentes de la ffgolf, les règles locales suivantes s'appliquent.
Ces règles locales remplacent toutes les autres règles locales existantes.*

HORS LIMITES R18.2 : Au-delà de tous murs, chemins, clôtures ou piquets blancs et/ou lignes.

Trou n° 5 : Pour le jeu du trou n°5, le trou n°7 est entièrement hors limites. Les éléments de limites (piquets blancs) marquant le hors limites entre les trous 5 et 7 sont fixes pour le jeu du trou n°5 et obstructions inamovibles pour le jeu des autres trous.

Trou n° 10 : le hors limites à droite du fairway est délimité par le bord extérieur du chemin longeant ce trou.

Trou n° 13 : le hors limites à gauche du fairway après le pont est délimité par le bord extérieur du chemin longeant ce trou (continuité du chemin du trou n°10).

ZONES A PENALITES R17 :

Délimités par des lignes ou des piquets jaunes ou rouges. En l'absence de ligne au sol, la lisière de ces zones à pénalités suit la rupture naturelle de la pente ou la limite de tonte des hautes herbes puis l'alignement des piquets.

Trous n° 4, 8 et 14 : Pour le jeu de ces trous, les zones à pénalité rouges à droite et à gauche du fairway pour les trous n°4 et 14 et la zone à pénalité rouge à gauche du fairway pour le trou n°8 (incluant le passage au trou N°4) sont étendues jusqu'aux limites du parcours.

Trous n° 8, 9 : Pour le jeu de ces trous, les zones à pénalité rouge, (**8** : à gauche, du passage au trou n°4 jusqu'au green / **9** : à gauche du départ au green) sont délimitées par le bord extérieur des chemins longeant ces zones à pénalité.

Trous n° 11, 13, 16, 17 et 18 : Pour le jeu de ces trous, les ponts permettant de traverser les zones à pénalité jaunes sont dans les zones à pénalité et ne donnent pas droit à un dégagement gratuit.

ZONES DE JEU INTERDIT : Les zones à l'intérieur des zones à pénalité rouge des **trous N°1, 2, 16, 17 et 18 (à droite du fairway) délimitées par la clôture électrique, sont des zones de jeu interdit (R2.4)**. Quand une balle est dans la zone de jeu interdit à l'intérieur de la zone à pénalité, la balle ne doit pas être jouée comme elle repose et un dégagement doit être pris de l'interférence causée par la zone de jeu interdit selon la Règle 17.1e.

DROPPING ZONE - Trou n°1 : Si une balle est, ou si l'on est sûr ou quasiment certain qu'une balle qui n'a pas été retrouvée se trouve dans la zone à pénalité de droite, en plus des dégagements prévus par la R17.1, le joueur peut, comme option additionnelle, déposer une balle avec une pénalité d'un coup dans la DZ placée devant les arbres en bordure de cette zone à pénalité. La Dropping Zone est une zone de dégagement selon la Règle 14.3.

CONDITIONS ANORMALES DU PARCOURS (y compris obstructions inamovibles) - (R16) :

Sur les greens : Les zones dénudées (terre apparente) qui interfère avec la ligne de jeu d'une balle reposant sur le green. Le dégagement pour interférence uniquement avec le stance sera refusé.

Sur la zone générale :

- Les zones entourées de peinture blanche (en continue ou en pointillée) et toute zone endommagée par les sangliers et pas entièrement réparée, même si elle n'est pas marquée.
- Les arbres tuteurés (ensemble arbre – tuteur – cuvette au pied). et les nouvelles plantations
- Les rocailles entourant les fontaines aux trous 6-7 et 13-14
- **Trou N°13** : Les plantations entourant la fontaine où **le jeu est interdit** (Règle 2.4)
- Tous les chemins et leurs prolongements, quel que soit leur revêtement, sont obstructions inamovibles.

Barrière anti-sangliers (Trous : 1 ; 2 ; 4 ; 16 ; 17 ; 18) :

Cette barrière est fixe lorsqu'elle délimite un hors limites, auquel cas elle ne donne droit à aucun dégagement gratuit, et elle est obstruction inamovible dans tous les autres cas (R16.1).

Lorsqu'un hors limites, une zone à pénalité, est situé au-delà de la barrière et délimité par celle-ci et qu'aucune ligne n'est tracée au sol, la ligne qui délimite ces zones est déterminée par les points les plus à l'intérieur des poteaux de la clôture (coté zone générale), au niveau du sol.

CODE DE COMPORTEMENT (R1.2) :

- Interdiction pour les joueurs de pénétrer dans toutes les zones à pénalité ou le jeu est interdit.

TEMPS DE JEU MAXIMUM (partie de 3 joueurs) : 4H42

Pénalité pour infraction à une règle locale : Pénalité Générale