

RÈGLES LOCALES AU GOLF DE LA FAUNE



1 : Position améliorée :

Lorsque la balle d'un joueur touche à une partie de la zone générale coupée à la hauteur de l'allée, le joueur peut prendre un dégagement sans pénalité, une fois seulement, en plaçant la balle originale ou une autre balle dans cette zone de dégagement et en la jouant de cette position. La zone de dégagement est d'une longueur de bâton sans s'approcher du trou.

2 : Obstacle d'eau latéral :

Toutes les zones naturelles sont considérées comme des zones de pénalité rouge. Afin de protéger ces zones écologiquement fragiles, il est recommandé de ne pas s'y aventurer. Trois options de dégagement : dégagement latéral de deux longueurs de bâton du point d'entrée sans se rapprocher du trou, dégagement par recul sur la ligne de jeu ou option coup et distance avec un coup de pénalité pour chacune des options. **Règle 17.1 d**

Lorsqu'il y a des affaissements près d'une zone de pénalité, cet endroit fait partie de la zone de pénalité.

3 : Sentier bordant une zone de pénalité :

Étant donné la très grande quantité de zones de pénalité, il n'est pas pratique de mettre des lignes rouges partout sur le terrain. Lorsqu'un sentier borde une zone de pénalité à moins de 3 longueurs de bâton, ce sentier détermine la limite de la zone à pénalité. (S'il y avait de la peinture, elle serait adjacente au sentier). À défaut d'un sentier, la limite d'une zone à pénalité est déterminée par le début de l'herbe non coupée ou le début des quenouilles. ***ATTENTION*** Les bordures des lacs et zones naturelles **ne sont pas des zones en réparation ni des zones de jeu interdit** mais font partie de la zone de pénalité. Le joueur peut jouer la balle où elle repose sans pénalité s'il juge qu'elle est jouable.

4 : Terrain en réparation :

Un dégagement sans pénalité est permis en laissant tomber la balle originale ou une autre balle dans une zone de dégagement basée sur le point le plus proche de dégagement complet et à partir de ce point à une longueur de bâton sans se rapprocher du trou. Il est toujours possible de jouer la balle où elle repose même en terrain en réparation. **Règle 16.1**

Normalement, lorsqu'il y a des défauts, de l'usure ou un manque de gazon dans l'herbe longue (rough), cet endroit ne devrait pas être considéré terrain en réparation.

*Et tout endroit que vous jugez terrain en réparation avec **l'accord de votre quatuor**. Cependant s'il s'avère que le quatuor a été trop généreux et qu'un membre du comité considère que le joueur n'aurait pas dû prendre un dégagement sans pénalité, il sera pénalisé de **deux coups** pour avoir joué du mauvais endroit.

5 : Grosses roches près des sentiers :

Lorsque des grosses roches sont adjacentes à un sentier, elles font partie du sentier. L'Option du dégagement sans pénalité pour un sentier s'applique.

6 : Trou no. 1 : Zone de pénalité marquée rouge/bout bleu :

Le côté gauche de l'allée est considéré zone de pénalité d'où le jeu est interdit. Il en est de même pour l'îlot qui est considéré zone de jeu interdit. Le joueur peut utiliser la zone de Laisser Tomber (DZ) située à droite de l'îlot avec **un coup de pénalité.**

7 : Trou no. 3 : Zone de pénalité marquée rouge :

S'il est établi ou certain que la balle est dans la zone de pénalité à l'arrière du vert # 3, incluant l'îlot de verdure, comme option additionnelle, le joueur peut utiliser la zone de laisser Tomber (DZ) avec **un coup de pénalité.**

8 : Trou no. 5 : Zone de pénalité marquée rouge :

Le côté gauche est considéré comme zone de pénalité. **Règle 17.1 d**

9 : Trou no. 7 : Zone de pénalité marquée jaune :

Le vert du trou # 7 est entouré de piquets jaunes. Aucun dégagement côté vert ne sera disponible. S'il est établi et certain que la balle est dans la zone de pénalité, le joueur a 3 options de dégagement avec un coup de pénalité.

- ☐ Rejouer le coup du départ
- ☐ Laisser tomber une balle sur le devant du tertre de départ si cela correspond au dernier point d'entrée
- ☐ Utiliser la DZ située près du départ JAUNE

Balle provisoire : Le trou # 7 est le seul endroit où il est permis de jouer une balle provisoire selon la règle locale B-3. Dans le but de sauver du temps, le joueur peut jouer une balle provisoire s'il y a un risque que le coup précédent ne soit pas dans la zone de pénalité. S'il est établi ou certain que la balle est dans la zone de pénalité, le joueur peut jouer la balle si elle est trouvée ou jouer la balle provisoire, au choix du joueur.

Note : La balle provisoire peut être jouée selon **une des options disponibles.**

10 : Trou no. 9 : Hors-limite : Il n'y a que le stationnement qui est hors limites. **Règle 18.2**

11 : Trou no. 11 : Zone de pénalité marquée rouge :

L'îlot à gauche du vert est une zone de pénalité. Un DZ est prévu comme option additionnelle avec **un coup de pénalité.**

12 : Trou no.12 : Zone de pénalité marquée rouge :

Le côté gauche est une zone à pénalité. Un DZ est prévu comme option additionnelle avec **un coup de pénalité.**

13 : Trou no.13 : Zone de pénalité marquée rouge :

Le côté droit où le petit sentier est une zone à pénalité. Un DZ est prévu comme option additionnelle avec **un coup de pénalité.**

