



RÈGLES LOCALES CGCB – PARCOURS ROUGE

1. HORS LIMITES (RÈGLE 2.1)

Les limites du parcours sont définies par les lignes, piquets, supports de clôture électrique, grillages métalliques, clôtures peintes en blanc et murs délimitant le terrain, dans cet ordre de priorité, ainsi que par toutes les **routes**, y compris leurs trottoirs.

2. OBSTRUCTIONS INAMOVIBLES (RÈGLE 16.1)

Outre celles définies comme telles par les Règles :

a) Trou n°7 – La route qui le traverse ainsi que les poteaux et planches qui la délimitent sont considérés comme une seule et même obstruction lors de la détermination du point de dégagement le plus proche.

b) Les chemins asphaltés, avec leurs **glissières de sécurité**, constituent avec celles-ci une seule et même obstruction.

Au **trou n°12**, les balles reposant sur le chemin peuvent être dégagées à une longueur de club du point de dégagement le plus proche, sans se rapprocher du drapeau, du côté gauche du chemin.

c) Les **renforts en béton** des clôtures de hors limites font **partie intégrante du parcours** ; aucun dégagement n'est autorisé pour cette situation.

d) Tous les chemins asphaltés du parcours.

3. ZONES À PÉNALITÉ (RÈGLE 17)

a) Dans les zones à pénalité signalées par **des piquets**, ceux-ci indiquent la présence de la zone mais n'en définissent pas la limite. Celle-ci est définie soit par un marquage au sol, soit par le début de la dépression du terrain, dans cet ordre de priorité.

b) Dans les zones à pénalité dont certaines parties sont délimitées par des **planches**, la limite est définie par le bord des planches le plus proche de l'eau.

c) Lorsque les **piquets** indiquant une zone à pénalité sont placés au bord d'un chemin asphalté pour voitures, la limite de la zone à pénalité est définie soit par le marquage au sol, soit par le bord même du chemin, dans cet ordre de priorité.

d) Lorsqu'une zone à pénalité est délimitée par **une clôture ou un grillage métallique**, la base des poteaux de cette clôture définit le début de la zone.

e) Trou n°12 : Une zone de drop est prévue pour les balles ayant franchi la zone à pénalité dans la partie marquée par des glissières de sécurité peintes en blanc et rouge.

4. « WASTE AREAS » (ZONES SABLONNEUSES)

Il s'agit des zones dépourvues d'herbe et **recouvertes d'écorce d'arbre**. Elles font partie de la zone générale et sont considérées comme du rough. La balle qui s'y trouve est donc en jeu et doit être jouée telle qu'elle repose, sans dégagement.

5. CONDITIONS ANORMALES DU PARCOURS (RÈGLE 16)

a) Terrain en réparation

Une zone de drop est prévue à gauche du green du trou n°1 pour les balles reposant dans la zone marquée « TR » (terrain en réparation), où le jeu est interdit.

6. PLACEMENT DE LA BALLE

(selon les indications affichées au tableau du Caddie Master)

Procédures du Comité – Section **8E-3** : 20 centimètres.

Pénalité pour infraction à cette règle locale

Jeu en stroke play : **2 coups de pénalité** - Jeu en match play : **perte du trou**

Avril 2026