

Règles locales permanentes – Golf de Royat Charade – 2023

1. **Hors Limites (Règles 18.2)**

Pour rappel : 1 coup de pénalité + jouer une autre balle de l'endroit où le coup précédent a été joué

- Au-delà des piquets blancs définissant les limites du parcours.
- Le practice dans son intégralité, hormis lorsque joué du trou N° 2 / 11
- La zone d'entraînement 3 trous sur la gauche des trous N° 2 / 11, N° 8 / 17 et N° 9 / 18

2. **Zones à pénalité (Règles 17)**

Pour rappel : dégagement possible avec 1 coup de pénalité à une longueur de club du point de référence (voir règle 17.1d)

- L'obstacle d'eau devant le green du trou N° 3 / 12 est considéré comme une zone à pénalité jaune. En complément des options de la règle 17.1d, il est possible de se dropper dans la dropping zone délimitée par la zone tondu ras devant cet obstacle d'eau, sur toute la largeur de cet obstacle et sur une longueur de 3 clubs.
- La zone humide à gauche et à mi-chemin du trou N° 6 / 15 est considérée comme zone à pénalité rouge
- Le practice lorsque joué du trou N° 2 / 11. Le jeu y est interdit. La balle peut être rejouée depuis son emplacement initial ou dans la dropping-zone se trouvant à gauche du green (vers départ pitch & putt)

3. **Conditions anormales du parcours (y compris obstructions inamovibles) (Règle 16)**

Pour rappel : dégagement possible sans pénalité à une longueur de club du point de référence (point le plus proche du dégagement complet)

3.1. Terrains en réparation :

- Toutes zones délimitées par des lignes bleues et/ou des piquets bleus
- Les drains effondrés et/ou gravillonnés, les ravines dans les bunkers et les dénivellations dues au système d'arrosage automatique
- La zone de garage et entretien à droite du trou N° 9 / 18, incluant le bâtiment / garage, la zone de stationnement et de stockage du sable et la fosse remplie d'eau. Cette zone est normalement entourée de piquets bleus

3.2. Obstructions inamovibles

- Sont définies comme obstructions inamovibles tous les éléments du parcours fixés au sol ou difficiles à déplacer (bancs, poteaux, grillages (y compris en limite du parcours), murets, cabanes d'orage, mire, ...) ainsi que :
 - o Les chemins cailloutés, gravillonnés, et plus généralement recouverts d'un revêtement dur ou tassé
 - o La planche de passage sur le bord gauche de l'obstacle d'eau du trou N° 3/12, ainsi que les éléments (bois, planches, liner, ...) qui dépassent du sol sur le pourtour de cet obstacle.
- Cas particulier de la mire : toute balle dont la trajectoire est déviée par la mire du trou N° 3/12 peut être rejouée sans pénalité de l'endroit initial où elle a été jouée.

4. **Détritus dans les Bunkers (Règle 12)**

- Il est autorisé de retirer sans pénalité les pierres dans les bunkers, selon application de la règle générale 12.2a, sans déplacer la balle.

5. **Zones de jeu interdit (Règles 16.1f)**

Pour rappel : dégagement obligatoire (et sans pénalité) de l'interférence par les zones de jeu interdit définies ci-dessous. 2 coups de pénalité pour infraction à cette règle.

- Les petits arbres tutorés ainsi que les zones de jardins paysagés (platebandes, bosquets, ...) et tout ce qui pousse dedans
- De manière générale, toute zone visiblement retournée et en cours de réfection

6. **Balle relevée (Règle 9)**

- Toute balle reposant sur une zone tondu ras peut être relevée sans pénalité et placée à moins d'une longueur de carte, y compris sur les quelques zones entourant des monticules ou grosses pierres difficiles à tondre régulièrement, comme par exemple au trou N° 7 / 16
- Toute balle reposant dans la montée devant le green du trou N°8 / 17 ainsi qu'entre le bunker devant le green et le green du trou N° 4 / 13 peut être relevée sans pénalité et placée à moins d'une longueur de carte