## **ZONES DE JEU INTERDIT**

OÙ (5 ZONES) AU TROU 2, À GAUCHE À PARTIR DU DÉBUT DE L'ALLÉE

ENTRE LES TROUS 6 ET 7

ENTRE LES TROUS 7 ET 8

AU TROU 10, À DROITE DE L'ALLÉE APRÈS LE MARQUEUR DU 150 V

ENTRE LES TROUS 13 ET 14

**POURQUOI** 

POUR PROTÉGER LES PLANTATIONS D'ARBRES AYANT EU LIEU AU COURS DES DERNIÈRES ANNÉES

**DÉLIMITATION** 

LES ZONES DE JEU INTERDIT SONT DÉLIMITÉES PAR DES PIQUETS VERTS

LES PIQUETS VERTS SONT COLLÉS AUX ARBRES AFIN DE FACILITER LA TONTE

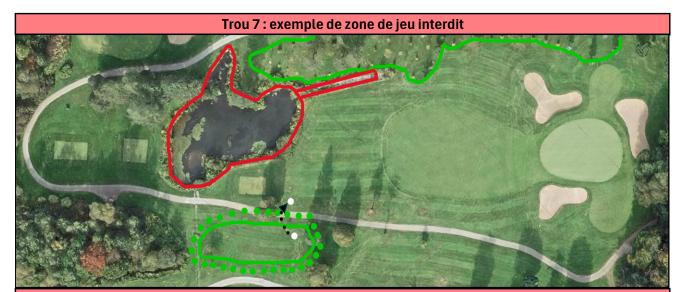
LA LIMITE DE CES ZONES SE PROLONGE DE 2 LONGUEURS DE BÂTON VERS LE TERRAIN À PARTIR DES PIQUETS VERTS ET DE LA LIGNE IMAGINAIRE QUI LES RELIE

**QUOI FAIRE** 

DÉGAGEMENT SANS PÉNALITÉ OBLIGATOIRE

A UNE LONGUEUR DE BÂTON DU POINT DE RÉFÉRENCE

LE POINT DE RÉFÉRENCE EST LE POINT SUR LA LIMITE DE LA ZONE DE JEU INTERDIT DU TROU JOUÉ À LA HAUTEUR DE LA BALLE



- 1) Suite au coup de départ, la balle se retrouve dans la zone de jeu interdit délimitée par la ligne imaginaire qui se retrouve à 2 longueurs de bâton autour de la zone définie par les lignes joignant les piquets verts
- 2) Il est interdit de jouer la balle dans la zone délimitée par la ligne imaginaire (ligne pointillée en vert)
- 3) Le joueur doit laisser tomber la balle à la hauteur du genou sans pénalité à l'intérieur d'une longueur de bâton de la ligne imaginaire vers le trou joué à environ la même distance du vert d'où elle reposait
- 4) Le joueur doit jouer son deuxième coup de l'endroit où la balle repose maintenant

