

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
- ➡ À 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

Trou 7 : exemple de zone de jeu interdit



- 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