



REGLES LOCALES

Vous êtes sur une base aérienne militaire opérationnelle. Veuillez ne pas quitter les limites du terrain de golf. En cas de problème veuillez téléphoner au Club House n° +32 244,26423 ou au corps de garde n° +32 244 26356

Pour les secours urgents, contactez le 112 puis le centre de sécurité +32 244 26535

Merci de votre compréhension.

Hors limites :

Sont délimités par :

- Des piquets blancs,
- Les clôtures limitant le parcours, les routes et les trottoirs asphaltés ou dallés, à l'exception des chemins qui traversent les trous 1/10 & 4/13
- Les clôtures anti-sanglier lorsque signalées par des piquets blancs.

Conditions anormales du parcours (La règle 16 s'applique)

Terrain en réparation (GUR)

- Les zones entourées d'un cercle de peinture blanche et/ou de piquets bleus.
- Dans les bunkers, les zones où le sable a été fortement creusé par le ruissellement de l'eau.
- Dans la Zone Générale : les ornières provoquées par les engins agricoles.
- Partout, les souches d'arbres déracinés et les trous qu'elles ont formés.
- Les zones de plantations dont le sol dispose d'une protection recouverte ou non de copeaux de bois
 - À droite de la butte du trou 9/18
 - À gauche, à droite et à l'arrière du green du trou 9/18

Obstructions inamovibles

- les chemins qui traversent le trou 1/10 & 4/13
- Les billes de chemin de fer du Bunker au trou 4/13
- les 5 grosses pierres au trou 4/13,
- les arbres avec tuteurs
- les boîtiers d'arrosage
- la bordure en béton qui entoure l'obstacle à pénalité rouge sur le fairway du trou 6/15 sauf si la balle repose dans la zone à pénalité

- la bordure en béton qui traverse l'intérieur du bunker devant le green du trou 5/14

Zones à pénalité (La règle 17 s'applique)

Zones à pénalité rouge

Délimitées par des piquets rouges, elles s'étendent indéfiniment au-delà de l'obstacle

Zones de Jeu Interdit

Délimitées par des piquets rouges à sommet vert. Elles s'étendent indéfiniment du côté de l'obstacle.

Interdiction d'y jouer et obligation de dégagement avec un coup de pénalité suivant la règle 17.1e

Clôture anti-sangliers.

Une partie du terrain est délimitée par la clôture anti-sangliers, les piquets blancs ou rouges définissent la zone.

Il est strictement interdit de les franchir :
Zone Interdite d'accès (Pénalité, voir code du comportement)

Si la clôture délimite une zone hors limite (piquets blancs)

1. Si la balle est hors limite, se référer à la règle 18.
2. « *Si la balle d'un joueur repose dans la zone générale à moins de deux longueurs de club de la **clôture électrique**, le joueur, peut **sans pénalité**, se dégager selon la Règle 16.1, en utilisant comme point de référence le point qui est à deux longueurs de club de la clôture. »*

Si la clôture délimite une zone à pénalité (piquets rouges)

- i. Si la balle **est dans la zone** à pénalité se référer à la règle **17.1d**. Ensuite, si nécessaire, appliquer le point **2** ci-dessus.
- ii. Si la balle **est dans la zone générale** à une distance inférieure à deux longueurs de club de la clôture électrique, Voir **2** ci-dessus.
- iii. Si la balle **est à l'intérieur d'une zone à pénalité** mais qu'il est certain ou quasiment certain (en accord avec son marqueur) qu'elle aurait pu être jouée dans la zone à pénalité, le joueur, peut **sans pénalité**, se dégager selon la Règle 16.1, en utilisant comme point de référence le point qui est à deux longueurs de club de la clôture.

Toujours sans se rapprocher du trou.

Pénalité pour avoir joué une balle d'un mauvais endroit en violation de la règle locale : pénalité générale selon la règle 14.7a. "

Balle provisoire

S'il y a un doute quant à la perte ou non d'une balle dans les zones de pénalité situées en bordure des fairways et délimitées par des piquets rouges ou rouges et verts, le joueur peut jouer une balle provisoire selon la règle 18.3 ainsi modifiée :

Si la balle originale est retrouvée en dehors de la zone de pénalité, le joueur doit continuer à jouer avec elle.

Si la balle originale est retrouvée dans la zone de pénalité endéans les 3 minutes autorisées, le joueur peut soit la jouer telle qu'elle repose soit continuer à jouer la balle provisoire.

Si la balle originale est, selon toute vraisemblance dans une zone délimitée par des piquets rouges et verts (jeu interdit), le joueur doit continuer à jouer la balle provisoire.

Si la balle originale n'est pas retrouvée dans les 3 minutes autorisées ou si l'on est quasi certain qu'elle se trouve dans une zone de pénalité, la balle provisoire devient la balle en jeu.

Pénalité pour non-respect de cette règle locale : Pénalité Générale

Balle hors limites

La règle locale E5 décrite en Annexe A est applicable sur tout le parcours. Le point de référence B sur le pictogramme doit être choisi en accord avec le marqueur.

Vigilance

Au départ du trou 6/15, veuillez sonner la cloche avant de jouer dès que l'équipe vous précédant est hors de portée.

Signalez votre présence si vous êtes en approche ou sur le green des trous 7/16. (Voir instructions sur panneaux)

Au départ de la butte du 5/14, assurez-vous que la route périphérique est libre et qu'aucun véhicule n'est en train d'approcher la zone de départ.

Priorité

Les joueurs sur les trous 7/16 ont priorité sur ceux qui sont sur les trous 6/15. Faites preuve de bon sens et de courtoisie. Soyez vigilants.

Distances

- Plateaux sur fairways vers le DEBUT DE GREEN : Blancs 200m ; Jaunes 150m ; Bleus 100m; Rouges 50m.
- Piquets Jaunes et Noirs latéraux : 135m du CENTRE GREEN

Règle locale temporaire

Ne s'applique que lorsque mentionnée sur la carte de score ou au tableau de départ.

Preferred Lie ("On place la balle")

Une balle reposant dans une zone tondue à hauteur de Fairway dans la Zone Générale peut être, sans pénalité, relevée et nettoyée. Avant de relever la balle, le joueur doit marquer son emplacement. Ayant relevé la balle, il doit la placer en un point à moins de 15 centimètres de l'endroit où elle reposait initialement, mais pas plus près du trou et ni dans un obstacle ni sur un green.

Pour appliquer cette procédure, le joueur doit suivre les règles 14.2b(2) et 14.2.e

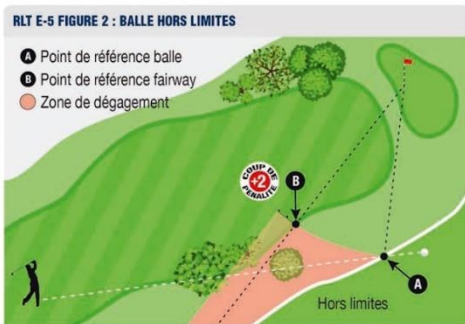
Pénalité pour infraction à la Règle Locale : Pénalité Générale

Évitez le jeu lent, remplacez les divots, relevez les pitch marks et ratissez les bunkers. Merci et bonne Partie.

Le Comité Sportif

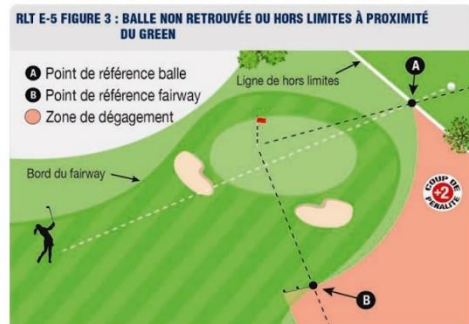
Le 06/05/2021

Annexe A



Quand on est sûr ou quasiment certain que la balle d'un joueur est hors limites, le joueur peut prendre un dégagement coup et distance ou, quand la Règle Locale Type E-5 est en vigueur, le joueur a l'option supplémentaire, avec deux coups de pénalité, de dropper et jouer une balle dans la zone de dégagement décrite ci-dessous :

Points de référence	Dimension de la zone de dégagement	Restrictions sur la zone de dégagement
A. Point de référence balle : Le point où la balle d'origine est estimée avoir franchi la lisière du parcours pour aller hors limites (point A).	N'importe où entre : <ul style="list-style-type: none"> • Une ligne partant du trou et passant par le point de référence balle (point A) (et à moins de deux longueurs de club à l'extérieur de cette ligne, mais toujours sur le parcours), et • Une ligne partant du trou et passant par le point de référence fairway (point B) (et à moins de deux longueurs de club de cette ligne côté fairway). 	La zone de dégagement : <ul style="list-style-type: none"> • Ne doit pas être plus près du trou que le point de référence balle, et • Doit être dans la zone générale.
B. Point de référence fairway : Le point sur le fairway du trou en train d'être joué (point B) qui est le plus près du point de référence balle, mais qui n'est pas plus près du trou que le point de référence balle.		
Note au joueur : Comme la zone de drop est susceptible d'être très grande, la balle peut rouler sur une distance importante depuis l'endroit où elle frappe le sol en premier et ne nécessite pas d'être droppée à nouveau.		



Quand la balle d'un joueur n'a pas été retrouvée, ou que l'on est sûr ou quasiment certain qu'elle est hors limites, le joueur peut prendre un dégagement coup et distance ou, quand la Règle Locale Type E-5 est en vigueur, le joueur a l'option supplémentaire, avec deux coups de pénalité, de dropper et jouer une balle dans la zone de dégagement décrite ci-dessous :

Points de référence	Dimension de la zone de dégagement	Restrictions sur la zone de dégagement
A. Point de référence balle : Le point où la balle d'origine est estimée être venue se reposer sur le parcours ou avoir franchi en dernier la lisière du parcours pour aller hors limites (point A).	N'importe où entre : <ul style="list-style-type: none"> • Une ligne partant du trou et passant par le point de référence balle (point A) (et à moins de deux longueurs de club à l'extérieur de cette ligne), et • Une ligne partant du trou et passant par le point de référence fairway (point B) (et à moins de deux longueurs de club de cette ligne côté fairway). 	La zone de dégagement : <ul style="list-style-type: none"> • Ne doit pas être plus près du trou que le point de référence balle, et • Doit être dans la zone générale.
B. Point de référence fairway : Le point sur le fairway du trou en train d'être joué (point B) qui est le plus près du point de référence balle, mais qui n'est pas plus près du trou que le point de référence balle.		
Note au joueur : Comme la zone de drop est susceptible d'être très grande, la balle peut rouler sur une distance importante depuis l'endroit où elle frappe le sol en premier et ne nécessite pas d'être droppée à nouveau.		