

Les règles locales sont régies par le comité sportif et spécifiquement par le comité des règles.

#### A. Hors limites et limites du parcours

1. Les hors limites (HL) sont définis soit par des piquets blancs, soit par des clôtures et/ou des barrières.
2. (A3) Une balle venant au repos sur ou au-delà des routes traversant le parcours est hors limites, même si elle vient au repos sur une autre partie du parcours qui est en jeu pour les autres trous. Cela s'applique notamment pour :
  - la route longeant la gauche du T1,
  - la route entre le T5 et le T6,
  - la route entre le T6 et le T7,
  - la route longeant la gauche du T7.

#### B. Zones à Pénalité : NA

#### C. Bunkers : NA

#### D. Greens

Les greens 'nurseries' situés sur les trous T1 & T6 sans drapeau et flanqués d'un piquet bleu sont des mauvais greens. Idem pour le green d'entraînement avec drapeau à gauche du T6. Un dégagement complet sans pénalité est obligatoire.

#### E. Dégagements particuliers

1. (E3) Si le tableau de paramètres de jeu indique « On place la balle », quand la balle d'un joueur repose sur une partie de la zone générale tondue à hauteur de fairway ou plus bas, le joueur, après avoir marqué sa balle, peut se dégager gratuitement une seule fois en plaçant la balle d'origine ou une autre balle et en la jouant, de cette zone de dégagement:
  - Point de référence : l'emplacement de la balle d'origine.
  - Dimension de la zone de dégagement mesurée à partir du point de référence : une longueur de club sans se rapprocher du trou.
2. (E11) Balle déviée par la ligne électrique par-dessus des T2 & T3 : Si on est sûr ou quasiment certain que la balle d'un joueur a heurté cette ligne électrique, le coup ne compte pas. Le joueur doit jouer une balle sans pénalité de l'endroit d'où le coup précédent a été joué.
3. (E5) Le dégagement d'un Hors Limite avec 2 points de pénalités n'est pas d'application sur le terrain du Haras.

4. Les tas de Pierres (entre T4 & T5 & T7) protégeant les terminaisons de drains sont des obstructions inamovibles.

#### F. CAP : Conditions Anormales de Parcours & éléments partie intégrante

1. Sont considérées comme zones en conditions anormales et bénéficient de la règle du dégagement complet:
  - Toutes les zones encadrées par une ligne bleue ou blanche fermée ou délimitée par des piquets bleus : (zones de non-jeu) Il est obligatoire de prendre un dégagement complet gratuit.
  - Si la zone bleue est rubanée, la zone est interdite au jeu et à la marche. Prière de ne pas y récupérer vos balles.
2. Toutes les routes et chemins sur le parcours qu'ils soient ou non recouverts de surface artificielle, sont des éléments partie intégrante du parcours et ne permettent donc aucun dégagement gratuit possible.

#### G. Equipements spécifiques : NA

#### H. Entrainement

Voir le règlement des compétitions.

#### I. Procédures pour mauvais temps et interruptions de jeu

Une interruption de jeu pour une situation dangereuse nécessitant un retour immédiat sera signalée par la corne de brume en signal prolongé (marquez votre balle et abandonnez votre matériel). La reprise du jeu sera signalée par deux signaux courts. En cas d'orage et/ou de fortes pluies, un retour au club house permettra d'organiser la reprise de la compétition par la direction du tournoi.

#### J. Cadence de jeu

Vérifier toujours votre position par rapport aux groupes devant et derrière vous. Un trou de retard est déjà du jeu lent. Dans le doute n'hésitez pas à jouer une balle provisoire.

Procédure pour un groupe qui serait considéré comme « hors temps » pour une compétition. Il est recommandé de suivre le timing de jeu indiqué sur votre carte de score. Pour rappel, les pénalités encourues **par tout le flight** en cas de jeu lent sont :

- Première infraction : avertissement verbal de Marshall.
- Deuxième infraction : un coup de pénalité.
- Troisième infraction : pénalité générale appliquée en plus de la pénalité pour la deuxième infraction.
- Quatrième infraction : disqualification.

## K. Sécurité

- Les ouvriers sont prioritaires, attendez qu'ils dégagent ou qu'ils vous fassent un signe avant de jouer. Merci de veiller à la sécurité des personnes qui entretiennent le parcours.
- L'utilisation des sentiers **entre T1 et T2 et entre T2 et T3** est obligatoire.
- Le parcours comporte 3 franchissements de routes publiques. Soyez vigilant.
- Les greens T6 & T7 sont « aveugles ». Veillez à ne jouer ces greens qu'après qu'ils soient libérés.
- Les groupes arrivant sur un green, placeront sacs et chariots **sur le chemin qui les emmène vers le départ du trou suivant.**

## Règles Locales (synthèse)

(La version complète se trouve sur [www.golfduharas.be](http://www.golfduharas.be), aux valves réception )

- Hors limites et limites du parcours délimités par clôtures et piquets blancs.
- Les greens sans drapeaux **parfois** flanqués de piquets bleus sont des mauvais greens **desquels il est obligatoire de se dégager sans pénalité.**
- T2-T3 : Balle touchant les lignes HT, le coup doit être rejoué sans pénalité.
- Hors-limite : dégagement par 2 points de pénalité non autorisé.
- Toute route ou chemin est un élément partie intégrante du jeu.
- T4-T5 & T7, **les** tas de pierres de protection de fin de drain **sont des obstructions inamovibles.**
- Les conseils en camp et en équipe sont autorisés.
- Le jeu lent répétitif est sanctionnable.
- Obligation **d'emprunter les chemins de liaisons entre T1 et T2 et entre T2 et T3.**
- T6 & T7 : attention greens aveugles. **Veillez à ce qu'ils soient libres avant de jouer votre coup.**
- Le parcours comporte 3 franchissements de routes publiques. Soyez vigilant.
- Golf Cars : Respectez les chemins balisés.