

# Règles locales GCCN

1. Les **hors limites** sont définis par des lignes ou des piquets blancs. La route cantonale est hors limites. Une balle ayant traversé la route cantonale et reposante sur l'autre partie du terrain est hors limites. La zone des départs du trou n°1 délimitée par des bornes blanches et vertes est hors limites pour le jeu du trou n°2 uniquement. Ces bornes sont des éléments de limite pour le jeu du trou n°2. Pour le jeu des autres trous, ce sont des obstructions inamovibles.
2. La station de pompage à gauche du départ des dames du trou n°6 est une obstruction inamovible. Le joueur peut procéder au dégagement selon la règle 16.1
3. Les rochers à gauche du green n°5 et entre les trous n°12 et 15 ainsi que le mur de pierres au fond du green n°15 font **partie intégrante du terrain**.
4. Un **terrain en réparation** est défini par toute zone entourée d'une ligne blanche ou marqué par des piquets de couleur bleue. Les drainages ouverts recouvert de graviers ainsi que les zones dans les bunkers où le sable a été enlevé par le mouvement de l'eau (ravines) sont des terrains en réparation. Le joueur peut procéder au dégagement selon la règle 16.1
5. Les chemins recouverts de tartan ainsi que les chemins recouverts de graviers sont des obstructions inamovibles. Le joueur peut procéder au dégagement selon la règle 16.1
6. Si on est sûr ou quasiment certain que la balle d'un joueur a heurté une **ligne électrique** durant le jeu des trous n°1 et 2, le coup ne compte pas. Le joueur doit jouer une balle sans pénalité depuis l'endroit d'où le coup précédent a été joué selon la règle 14.6.
7. **Une interruption temporaire du jeu** est signalée par un coup de canon. **Le joueur marque sa balle immédiatement et retourne au clubhouse**. Une reprise de jeu est signalée par un coup de canon
8. **L'étang du trou n°9** est une **zone à pénalité rouge** quel que soit le trou joué. Si une balle est dans cette zone, y compris quand on est sûr ou quasiment certain que la balle qui n'a pas été retrouvée est venu reposer dans celle-ci, le joueur a les options de dégagement suivantes, avec un coup de pénalité :
  - Se dégager selon la règle 17.1, ou
  - Comme option supplémentaire, utiliser la dropping zone à gauche du pont de la manière suivante :
    - Dropper une balle sur ou à une longueur de club du tapis
    - Placer une balle sur le tapis.La dropping zone est une zone de dégagement selon la règle 14.3.

Il est strictement interdit de pénétrer ou de jouer une balle dans la partie plastifiée (ETANCHE) du lac. Des conséquences disciplinaires seront prises en cas de non-respect.

**Pénalité pour infraction à une règle locale : pénalité générale  
(Match Play : perte du trou ; Strokeplay : deux coups)**