



Règles locales temporaires

1. Placer la balle

Quand la balle d'un joueur touche une partie du parcours tondu à hauteur du fairway ou moins, green inclus, le joueur peut se dégager gratuitement une seule fois en plaçant la balle d'origine ou une autre balle à une longueur de carte de l'emplacement d'origine, sans se rapprocher du trou.

2. Bunkers contenant de l'eau temporaire

Un bunker contenant de l'eau temporaire dont il n'est pas possible de se dégager gratuitement parce qu'il n'existe pas de point le plus proche de dégagement complet dans le bunker (Règle 16.1c(1)), est considéré comme terrain en réparation dans la zone générale.

Si la balle du joueur repose ou touche ce terrain en réparation ou si le terrain en réparation interfère avec le stance du joueur ou la zone de son swing intentionnel, le joueur peut se dégager gratuitement à une longueur de club du point le plus proche de dégagement complet dans la zone générale, sans se rapprocher du trou (Règle 16.1b).

3. Balle non retrouvée, enfoncée dans le fairway

Si la balle d'un joueur n'a pas été retrouvée, et que l'on est sûr ou quasiment certain qu'elle est enfoncée dans une zone de fairway dont le sol est humide et mou, le joueur peut se dégager gratuitement en droppant une autre balle à une longueur de club du point estimé de chute de la balle, sans se rapprocher du trou.

4. Greens temporaires

Sur un green temporaire (green d'hiver), tout coup à jouer d'une distance du bord du trou inférieure ou égale à une longueur du club le plus court du sac du joueur est « donné ». Le joueur n'est pas tenu de l'exécuter et doit rajouter 1 à son score.

5. Dégâts causés par les sangliers

Hors zones à pénalité, les parties du parcours endommagées par les sangliers, même récemment réparées, sont considérées comme terrain en réparation duquel le dégagement gratuit est autorisé selon la règle 16.1.