

## 1. Hors Limite

- Les hors limites sont définis par tous murs, clôtures ou piquets blancs
- Lorsqu'elles sont présentes, les clôtures électriques définissent le hors limite.

Si elle interfère avec le stance du joueur les clôtures électriques deviennent obstructions inamovibles (dégagement sans pénalité)

- Le fairway du trou n°1 est hors limite lorsque le joueur joue le n°7

## 2. Obstacles d'eau = Zone à pénalité

- Trou n°10/ Sur toute la longueur du trou, toute balle ayant franchie les piquets rouges le long du parc du château est considérée en ZAP rouge

## 3. Terrain en Réparation

- Toutes zones délimitées par des piquets bleus.
- Les traces profondes avérées, laissées sur le parcours par les engins d'entretien.
- Les drains effondrés et/ou gravillonnés.
- Les dénivellations dues au système d'arrosage automatique.
- Les ravines dans les bunkers.

## 4. PARTIE INTEGRANTE DU PARCOURS

Les grosses pierres derrière les greens du 2 et du 14 ainsi que sur le massif sur la gauche du 17

## 5. Obstructions inamovibles (dégagement sans pénalité)

- Les chemins gravillonnés ou en revêtement artificiel.
- Le puit du 14
- Les couvercles de footgolf

## 6. Lignes électriques

Si la balle heurte une ligne électrique aérienne, le coup est annulé et une balle **DOIT obligatoirement** être rejouée sans pénalité. Cette seconde balle devient balle en jeu.

## 7. Placement de la balle

Sur les zones tondues ras de la zone générale, la balle peut être marquée, relevée, nettoyée et placée à moins d'une longueur de carte sans se rapprocher du trou. Une fois ainsi placée, la balle ne peut plus être remplacée une seconde fois.