

GOLF DE SENART - ANNEE 2017
REGLES LOCALES

En respectant ces 5 consignes c'est le confort de jeu de tous que vous améliorez :

RELEVEZ VOS PITCHS SUR LES GREENS

1) REMPLACEZ VOS DIVOTS SUR LES FAIRWAYS

2) NE ROULEZ PAS SUR LES DEPARTS ET LES AVANTS GREENS AVEC VOS CHARIOTS

3) RATISSEZ VOS TRACES DANS LES BUNKERS

4) EN ARRIVANT AU GREEN PLACEZ VOTRE SAC EN DIRECTION DU TROU SUIVANT

La balle sera « non placée » du 1^{er} Mai au 31 octobre.

Les télémètres (jumelles et montres) sont acceptés sur le parcours.

I - LIGNES et PIQUETS

Lorsque sont présents des LIGNES et des PIQUETS, les LIGNES prévalent.

II - HORS LIMITE

Défini par les clôtures bordant le golf et/ou les piquets blancs.

- Au trou N°1, à droite en bas de la butte, délimité par des piquets blancs.
- Au trou n° 6, à droite, délimité par des piquets blancs.
- Au trou N°14, derrière le green, délimité par des piquets blancs.
- Au trou N°18, en bas de la butte à gauche, délimité par des piquets blancs.

III - PARTIES INTEGRANTES DU PARCOURS

- Les chemins naturels et les rochers. Les bambous derrière le green du trou N°11.

IV - OBSTRUCTIONS INAMOVIBLES

- Les chemins et routes gravillonnés ou asphaltés.
- Les poteaux signalant les 135 m de l'entrée du green sont considérés comme obstructions inamovibles.
- Les arbres qui ont un tuteur ou qui sont haubanés (si la gêne est occasionnée par le tuteur ou les haubans).
- Les cuvettes binées autour des arbres et les massifs de fleurs.
- Les passerelles pour passer du n°1 au n°2 et du n°8 au n°9.

V - OBSTACLES D'EAU et OBSTACLES D'EAU LATERAUX (règle R26)

- Un piquet jaune indique un obstacle d'eau frontal. - Un piquet rouge indique un obstacle d'eau latéral.

Les piquets déterminent les limites de l'obstacle, s'il n'y a pas de piquet c'est le fil de l'eau qui prévaut. Si l'eau débordant de l'obstacle est au-delà des piquets, elle sera considérée comme « eau fortuite ».

Note : Dropping zones d'obstacles d'eau (trous 3 et 13)

Si une balle est, ou si l'on est sûr ou quasiment certain qu'une balle qui n'a pas été retrouvée se trouve, dans l'obstacle d'eau, le joueur peut procéder selon la règle 26 ou, comme option additionnelle, dropper une balle avec une pénalité d'un coup dans la dropping zone.

Note : trou n°17

Toute balle allant sur la droite et au-delà des piquets rouges est considérée comme étant dans un obstacle d'eau latérale et doit donc être jouée à 2 clubs de l'endroit où elle est entrée en dernier, avec un point de pénalité, en gardant la possibilité de jouer dans l'obstacle sans toucher le sol.

VI - TERRAIN en REPARATION (règle R25-1)

Identifié par des piquets et/ou des lignes de couleur bleue (ou blanche).

- 1) Les drains effondrés et les dénivellations dues au système d'arrosage automatique.
- 2) Les ravines dans les bunkers lorsqu'il a beaucoup plu (orange).
- 3) Tous les massifs de fleurs et d'arbustes fleuris qui se trouvent sur le parcours.

VII - DROP SANS PENALITE (déterminer le point le plus proche + 1 longueur de club)

Le dégagement sans pénalité d'un terrain en condition normale concerne la position de la balle ainsi que le stance du joueur et l'espace nécessaire au mouvement de son club pour les :

- 1) Obstructions inamovibles (permanentes et temporaires).
- 2) Terrains en réparations.
- 3) Trous d'animaux fouisseurs (taupe, lapin, fourmilières, etc.).

Le dégagement sans pénalité d'un terrain en condition anormale ne concerne que la position de la balle pour :

- 1) L'eau fortuite.
- 2) Balle dans son pitch (drop au point le plus proche de l'endroit où la balle repose).
- 3) Les traces profondes de pneus de véhicules.

La règle de la balle dans son pitch est étendue à tout le parcours (le parcours ne comprend pas les obstacles). Une balle dropée peut toujours être nettoyée.

VIII - PIERRES dans les BUNKERS

Elles sont obstructions amovibles (la règle 24 s'applique). Les râtaux doivent être placés dans les bunkers.