



RÈGLES LOCALES

Golf de Lésigny

HYVERNEAUX (Blanc) / CORBUCHES (Orange)



**Ces règles locales complètent les règles locales permanentes de la ffgolf.
Elles annulent et remplacent toutes les autres règles locales.**

Hors limites (Règle 18.2)

Les limites du parcours sont définies par les murs, clôtures bordant la propriété, la sanglière lorsqu'elle est présente et/ou les alignements de piquets blancs, et/ou les lignes blanches tracées au sol.

Aux trous n° 1 et 2 des Hyverneaux (Blanc) à droite, toute balle ayant franchi les piquets blancs, est hors limites même si elle se retrouve sur une autre partie du parcours.

Bien que dans des fourreaux, les piquets blancs sont considérés comme étant fixes (Règle 2.3).

Obstructions inamovibles (Règle 16.1)

Tous les chemins,

les jeunes plantations protégées par des grillages à leur pied,

Le grand logo du club et le massif de fleurs derrière le green du 10 corbuches (Orange),

Un joueur ne peut pas se dégager selon cette règle, s'il est clairement déraisonnable pour lui d'exécuter un coup à cause d'une interférence due à toute chose autre qu'une obstruction inamovible.

Terrain en condition anormale (Règle 16.1)

Toutes zones délimitées par des lignes blanches ou bleues et/ou par des piquets bleus,

les zones de terre à la base des piquets de 135 m,

les résidus de carottages mis en tas sur le parcours,

les cuvettes aux pieds des arbres (seulement si la balle y repose),

Les crevasses sur les greens (pas les zones dénudées) : dégagement autorisé uniquement quand la balle repose sur le green, au point de dégagement le plus proche qui n'est pas forcément sur le green, règle 16.1d.

Un joueur ne peut pas se dégager selon cette règle, s'il est clairement déraisonnable pour lui d'exécuter un coup à cause d'une interférence due à toute chose autre qu'un terrain en condition anormale.

Zone de jeu interdit (Règle 2.4)

L'enclos à moutons/chèvres à gauche du trou n°1 des Hyverneaux (Blanc) et derrière le green du trou n°1 des Corbuches (Orange) est terrain en réparation **d'où le jeu est interdit**. Si la balle d'un joueur repose dans la zone, ou si celle-ci interfère avec le stance du joueur ou la zone de son mouvement intentionnel, le joueur **doit** se dégager selon la 16.1f

Dropping-zone

Trou n°1 des Hyverneaux (Blanc) et trou n°1 des Corbuches (Orange) : une dropping-zone est tracée à l'angle de l'enclos. Elle offre une option additionnelle pour le dégagement du chemin derrière le green du trou n°1 des Corbuches (Orange) qui conduit au départ du trou n° 2 des Corbuches (Orange) et du parc à moutons.

La dropping zone est matérialisée par un piquet bleu et blanc qui en repère le centre et dont le rayon est de deux longueurs de club.

Infraction à une règle locale : pénalité générale.

En stroke play seulement :

Lorsque durant le jeu d'un trou, vous doutez de vos droits ou de la procédure à suivre, vous pouvez, sans pénalité, finir le trou avec 2 balles [Règle 20.1c(3)].

Vous devez pour cela, avant d'entreprendre toute action, annoncer à votre marqueur ou à un autre joueur votre intention de jouer deux balles et indiquer la balle que vous souhaitez voir compter (indispensable pour résoudre les cas où les deux balles sont jouées conformément aux règles).

Même si vous faites le même score avec les deux balles,

Vous devez rapporter les faits au Comité avant de rendre votre carte, même si le score est identique avec les deux balles. Si vous omettez de le faire, vous serez disqualifié.

Temps de jeu 4h40

Téléphone accueil : 01 60 02 17 33