



# PROMOTION SENIORS - GOLF DE GUERVILLE

16 et 17 septembre 2023

## RÈGLES LOCALE SPÉCIFIQUES

Les présentes Règles locales complètent les Règles locales permanentes des épreuves fédérales, sur lesquelles elles prévalent. Elles annulent et remplacent toute autre Règle locale.

### 1. HORS LIMITES (R 2 et 18)

Délimités par des clôtures, des lignes blanches, et/ou des alignements de piquets blancs. Les lignes prévalent sur les piquets.

Sur le trou n° 17, attention ! Clôture électrique sous tension. La limite est déterminée par les piquets au niveau du sol, les plus à l'intérieur du terrain. Si la clôture électrique interfère avec le stance, le lie, ou la zone de mouvement intentionnel vers la balle en jeu, le joueur peut se dégager sans pénalité sans se rapprocher du trou comme suit :

Mesurer deux longueurs de club depuis la clôture, puis une longueur de club additionnelle qui détermine la zone de drop.

### 2. CONDITIONS ANORMALES DU PARCOURS (R 16.1)

Les tas de bûches sont des obstructions inamovibles.

### 3. DROPPING ZONES (R 14.3 et RL E.1)

Pour le jeu du trou n° 15, si le joueur est gêné par le terrain en réparation entouré de blanc sur la gauche après la Zone à pénalité, il peut, en plus des options de la Règle 16, se dropper sans pénalité dans la dropping zone marquée. Cette DZ ne peut en aucun cas être utilisée pour se dégager de la Zone à pénalité.

### 4. ÉLÉMENTS PARTIES INTÉGRANTES (R 8.1a et R 15.2)

Tous les chemins et routes sont parties intégrantes du parcours.

### 5. ZONES À PÉNALITÉ (R 17)

Les zones à pénalité sont repérées par des piquets et/ou des lignes rouges. Les lignes prévalent sur les piquets. En l'absence de ligne, la limite de la ZAP est définie par la rupture de pente ou la présence d'une garniture artificielle. Les passages permettant de traverser une ZAP sont dans la ZAP.

### 6. BALLE HEURTANT UNE LIGNE ÉLECTRIQUE AÉRIENNE (RL E 11)

Si une balle est déviée par une ligne électrique aérienne, le joueur doit rejouer le coup sans pénalité de l'endroit où ce coup a été joué (R 14.6). Si le joueur rejoue le coup d'un mauvais endroit, il encourt deux coups de pénalité. S'il omet de rejouer le coup, son coup compte, mais il encourt deux coups de pénalité.

Temps de jeu imparti : 4 heures 26 minutes

(Risque de 2 coups de pénalité pour tout le groupe, en cas de retard sur l'horaire imparti ET le groupe qui précède)

Accueil (urgence ou appel arbitre) : 01 30 92 45 45

Eau potable au départ du trou n° 12.

## BONNE PARTIE