



REGLES LOCALES SPECIFIQUES

Golf de Charmeil

Ces règles locales complètent les règles locales permanentes des épreuves fédérales.
Elles annulent et remplacent toutes les autres règles locales préexistantes

Hors limites (Règle 18.2)

- En l'absence de lignes ou de piquets blancs, le hors limites est défini par la ligne reliant les points les plus proche du parcours au niveau du sol, des piquets blancs, des poteaux, des supports de la barrière électrique anti-sangliers, des clôtures et des murs. En présence de plusieurs éléments de limite, c'est l'élément le plus près du parcours qui définit les limites du parcours.

Conditions anormales du parcours (Règle 16.1)

- Les chemins ou parties de chemin en terre ou chemin recouverts d'un revêtement artificiel (béton, asphalte, gravillons ...). Chaque gravillon individuellement est un détrit
- Toutes les souches entre les trous 16 et 17 sont des conditions anormales de parcours
- Les zones de terre dénudée sur les greens et dans la zone générale tondue à hauteur de fairway
- Trou n°4, Trou n°8 et trou n°10 : L'ensemble « Sortie de drain, pierre et fairway non tondue »

Zone de jeu interdit (Règle 16.1f)

- Le massif de fleurs entre les trous n°16 et n°17 délimité par les piquets bicolores (rouge/bleu)

Zone à pénalité (Règle 17)

- La zone déboisée entre les trous n°8 et n°13.
- La zone à gauche du green du trou n°3 qui se prolonge jusqu'au fairway du trou n°4
- La zone derrière et à droite du green du trou n°15

Barrière électrique anti-sangliers

- Si la balle d'un joueur repose sur le parcours et à moins de deux longueurs de club de la barrière électrique anti-sangliers, il peut, sans pénalité, se dégager selon la Règle 16.1.

Lignes électriques (Règle Locale Type E11)

- Si on est sûr ou quasiment certain que la balle d'un joueur a heurté la ligne électrique aérienne qui traverse le parcours (pas les pylônes), le joueur doit rejouer le coup. Si le joueur omet de rejouer, il encourt la pénalité générale et le coup compte.

Robot Tondeuse (Règle 11.1)

- Si une balle en mouvement frappe un robot tondeuse, il s'agit d'une influence extérieure sans pénalité selon la règle 11.1, et la balle doit être jouée telle qu'elle se trouve sans pénalité (dommage).
- Si le robot déplace une balle qui était déjà à l'arrêt, la Règle 9.6 s'applique : vous devez reposer la balle à son emplacement d'origine (ou l'estimer si vous ne le connaissez pas exactement), sans pénalité.
- Si le robot abîme votre balle, la Règle 4.2c vous autorise à la marquer et à la ramasser pour l'examiner. Vous pouvez la remplacer uniquement si elle est visiblement fendue ou entaillée

Placer la balle (Règle Locale Type E3)

- Quand la balle d'un joueur repose sur une partie de la zone générale tondue à hauteur de fairway ou moins, le joueur peut se dégager gratuitement une seule fois en plaçant la balle d'origine ou une autre balle à moins d'une longueur de carte, sans se rapprocher du trou. Il est conseillé de marquer la balle avant de la relever.

Score Maximum (Règle 21.2)

- En golf, la règle du score maximum (Règle 21.2) limite le nombre de coups qu'un joueur peut marquer sur un trou en formule individuelle stroke-play ou stableford

Téléphone de l'accueil : 04 76 93 35 65