

Golf du Granier-Apremont

REGLES LOCALES

Ces règles locales complètent les règles locales permanentes des épreuves fédérales de la FFG.

Limites du parcours (Règle18)

Les limites du parcours sont matérialisées par des piquets blancs.

Trou 1 : le chemin traversant, situé devant la barrière, est hors limite

Trou 2 : le chemin situé sur la gauche

Trou 5 : les **éléments de limites** situés à l'arrière du green **sont hors limites**, rondins et embases du filet. Si votre balle est contre le filet (et non sous le filet), vous pouvez vous dégager selon la règle de la balle injouable, OU en option supplémentaire se dégager sur la dropping zone située à droite du green (R19.1 avec un coup de pénalité).

Attention en cas de doute lors du jeu sur ce trou (départ ou autres) **toujours mettre une balle provisoire**.

Trous 7 et 3 : le hors limite interne s'ouvre au trou numéro 7 **avant le green** et se matérialise par des piquets verts (côté trou7) et blancs (côté trou 3). Ces piquets sont inamovibles.

Les fils reliant les piquets blancs sont **des éléments de limites** (on ne PEUT pas s'appuyer dessus pour jouer).

Eléments partie intégrante

Tous les chemins, gravillonnés ou non, à l'exception du chemin traversant le trou numéro 1.

Tous les pontons.

Trou 2 : Les barrières de passages des engins au niveau du chemin sont des obstructions inamovibles (elles ne peuvent pas être ouvertes par les joueurs)

Conditions anormales du parcours (Règle 16.1)

Trou 2 : face à la barrière qui traverse le parcours au niveau du chemin, et pour éviter tout danger, il est possible de se dégager en arrière (**ON DROPPE LA BALLE** et ensuite on peut placer).

Le bosquet situé sur la droite en amont du green est une **zone de jeu interdit**, matérialisée par des piquets bleus. **Dégagement obligatoire**, selon la R16.1f. Prendre le point de dégagement **le plus proche sans se rapprocher du trou** (dégagement total à une longueur de club, R16.1b).

Trou 4,6 et 7 : les tas de bois rangés sont considérés comme conditions anormales de parcours.

Zone à pénalité (Règle 17.1)

Les zones à pénalités sont matérialisées par des piquets rouges

Trous 1,2,3,6,7,8,9

- Se dégager selon la Règle 17.1
- Rappel, en l'absence de marquage c'est la rupture de pente qui limite la zone à pénalités.

ON PEUT PLACER LA BALLE A UNE LONGUEUR DE CLUB (une seule fois) SUR LES ZONES TONDUES RAS

ETIQUETTE ET TEMPS DE JEU

Rappel du temps de jeu : 40 secondes pour jouer et recherche de balles 3 minutes maximum

PRATIQUER LE PRET A JOUER

SUR LES GREENS, ON RELEVE SES PITCHS

ON PLACE SON CHARIOT A LA SORTIE DU GREEN