

REGLES LOCALES DU GOLF DU VAL D'AMOUR



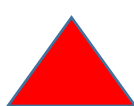
Respectons le terrain :

- Coup d'essai interdit sur les départs,
- Ne pas rouler sur les départs, les greens et les colliers de green,
- Remplacez vos divots,
- Réparez les pitches sur les greens,
- Ratissez les traces de pas dans les bunkers.

Respectons les autres joueurs :

- Collez à la partie précédente,
- Concept du ready Golf : **le premier qui est prêt, joue,**
- A l'arrivée sur le green, mettez votre sac ou chariot vers le départ suivant,
- Libérez rapidement le green, les scores peuvent être notés au départ suivant,
- Ne perdez pas de temps en allant chercher une balle hors limite ou dans un obstacle d'eau,
- En compétition, respectez le temps de jeu noté sur la carte (temps indiquant l'heure de fin du trou).

Plaques de distance (entrée de green)



50 m



100 m



150 m



200 m

Les piquets des 135 m sont des obstructions amovibles et de couleur rouge / Blanc / Bleu.

Obstructions inamovibles (règle 24) :

- Les pierres dans les bunkers peuvent être retirées sans pénalité,
- Les chemins de circulation ainsi que les entrées et sorties des ponts **3/12, 4 et 9/18** gravillonnés (Drop gratuit de la balle à moins d'une longueur de club sans vous rapprocher du trou).

Terrain en conditions anormales (règle 25) :

- Les traces profondes d'engins ainsi que les zones abimées par les sangliers ou animaux fouisseurs (Drop gratuit de la balle à moins d'une longueur de club sans vous rapprocher du trou),
- La règle 25-2 (balle enfoncée) est étendue au parcours, sauf pour les obstacles (Drop gratuit aussi proche que possible de l'emplacement où la balle reposait mais pas plus près du trou).
- La zone délimitée par 4 piquets bleus des trous **8/17** détermine une zone de terrain impraticable. Toute balle terminant dans cette zone, pourra faire l'objet d'un dégagement dans la DZ matérialisée par un piquet Blanc et Orange.

Obstacles d'eau (règle 26) :



obstacle d'eau latéral



obstacle d'eau

- Les piquets déterminent la nature de l'obstacle
- La lisière naturelle des obstacles détermine le point de dégagement selon la règle 26.
- Seuls les ponts des trous **3/12, 4 et 9/18** font partie de l'obstacle.
- **Trou 1** : Toute balle franchissant la lisière de l'obstacle d'eau latérale après le chemin, devra faire l'objet d'un dégagement dans la DZ, matérialisée par un piquet de couleur Blanc et Orange, selon la règle 26-1C.
- **Trous 8/17 et 9/18** : Toute balle franchissant la lisière de l'obstacle d'eau latérale à hauteur de green dans la zone délimitée par les piquets en bois de couleur jaune et rouge (gauche du green), pourra faire l'objet d'un dégagement dans la DZ matérialisée par un piquet de couleur Blanc et Orange, selon la règle 26-1C.
- **Trous 3/12 et 9/18** : Pour les index supérieurs à 36, dont la balle ne franchit pas l'eau au départ des trous 9/18 et au passage de l'obstacle d'eau frontale des trous 3/12, pourront faire l'objet d'un dégagement dans la DZ matérialisée par un piquet de couleur Blanc et Orange après l'obstacle (2 longueurs de club du piquet sans se rapprocher du trou).

Hors limites :

- La ligne blanche marquée sur le pont du **9/18**, côté droit, définit le hors limites.
- La clôture électrique délimite le hors limite du parcours. En cas de gêne, un dégagement est autorisé à deux longueurs de club à partir de la clôture sans se rapprocher du trou.
- Sur les trous **4/13, 5/14, 8/17**, soit le joueur droppe à l'endroit supposé de sortie de la balle avec deux coups de pénalité et il tapera donc son quatrième coup, soit comme précédemment, il tape une seconde balle depuis le départ avec un coup de pénalité.

Cependant concernant les trous **9/18**, pour le joueur qui ne souhaite pas remettre de balle depuis le départ et vu l'impossibilité de déterminer l'endroit exact de sortie de la balle, il sera obligatoire d'utiliser la DZ matérialisée par un piquet de couleur Blanc et Orange après l'obstacle (2 longueurs de club du piquet sans se rapprocher du trou). Il tapera donc son quatrième coup.