

GOLF DE SARREGUEMINES

REGLES LOCALES

- **Important**

Les clôtures électrifiées mises en place pour éviter l'intrusion d'animaux sauvages ne doivent être ni touchées à la main, ni avec un club ou autre instrument métallique ou humide : il y a risque de choc électrique et/ou de détérioration de ce matériel. Toute balle à l'intérieur du terrain mais trop proche de ces clôtures pour être jouée sans risque doit être droppée sans pénalité.

- **Limites du terrain**

Les chemins de promenade **autorisés** aux piétons non golfeurs matérialisent les limites du terrain ; les clôtures électrifiées précédemment citées tiennent également lieu d'alignements de piquets blancs et délimitent le terrain sauf :

- la clôture électrifiée à droite du trou 5 qui se trouve dans l'obstacle d'eau latéral ;

- **Obstructions inamovibles** (rappel : point le plus proche puis drop sans pénalité).

- Les clôtures électrifiées ;
- les bouches d'arrosage, bancs, constructions, panneaux ou objets fixés à demeure ;
- les ponts, les traverses de chemin de fer autour des obstacles d'eau ;
- les arbres avec tuteurs et/ou haubans.

- **Obstructions amovibles** (R 24-2) :

- Les pierres dans les bunkers ;
- les piquets qui caractérisent les obstacles d'eau et les panneaux indicateurs non fixés au sol.

- **Terrains en conditions anormales** (R 25-1) : (drop sans pénalité)

- Les zones signalées au sol en bleu (interdit d'y jouer) ou en blanc (jeu laissé au choix du joueur)
- les ravines dans les bunkers (rappel : drop dans le bunker) ;
- les drains, gravillonnés ou non ainsi que la petite rigole à gauche du green du trou 7 ;
- les emplacements sans gazon sur le fairway ;
- les taupinières et/ou dégâts provoqués par des animaux ;
- Toute balle enfoncée dans son propre pitch n'importe où sur le parcours (R 25-2 ; note 3).

- **Règles particulières pour accélérer le jeu** (règle R&A, appendice 1, point 5)

Trou N°18 : lors de l'attaque du green et si l'on n'est pas sûr de retrouver sa balle hors de l'obstacle d'eau latéral de droite, une balle provisoire pourra être jouée avant de passer l'endroit où la balle d'origine a franchi en dernier cet obstacle d'eau latéral.

- **Informations complémentaires** :

Une balle touchant des câbles électriques aériens ou des pylônes avant son premier rebond doit être rejouée sans pénalité.

En cas d'orage, rejoindre le club house ou les abris situés :

- à gauche du green du trou 4,
- derrière le green du trou 10,
- après le tee de départ hommes du trou 14.

Rappel : un long coup de trompe = interruption immédiate du jeu et mise à l'abri au plus vite.

3 petits coups de trompe = on peut terminer le jeu du trou avant de se mettre à l'abri.

Bonne partie !

Commission terrain

Mise à jour 17.10.2018