

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 injouable sans risque de toucher la clôture électrique doit être droppée sans pénalité dans une zone à deux longueurs de club sans se rapprocher du trou.

- **Limites du terrain**

Les clôtures électrifiées tiennent lieu d'alignements de piquets blancs et délimitent le terrain ;

En l'absence de clôture électrifiée, les chemins de promenade **autorisés** aux piétons non golfeurs matérialisent dans leur partie intérieure les limites du terrain ;

Pour le trou n°9, les limites du parcours avec le trou n°1 correspondent à un **hors limite interne** matérialisé par des piquets noirs et blancs à gauche du Fairway. Ces piquets sont des obstacles **NON AMOVIBLES pour le trou 9**. Cependant l'ensemble du bunker compris entre le trou 9 et le trou 1 est considéré comme interne au trou 9 et n'est donc pas hors limite.

ATTENTION - il n'y a pas de hors limite du trou 1 vers le trou 9 (piquets noirs et blancs à gauche du Fairway). Pour ce trou, les piquets sont considérés comme des obstacles **AMOVIBLES**.

- **Zones à pénalité jouées « en aveugle »**

Certaines balles peuvent entrer dans plusieurs zones à pénalité du parcours jouées « en aveugle » (trous 3, 4, 5, 8, 9, 12, 13, 18) et sans que l'entrée de la balle dans cette zone ne soit visible par les joueurs et avec possibilité que la balle ne soit pas retrouvée dans la zone concernée ou sur le parcours. Dans ce cas et en l'absence d'arbitre de terrain présent pour juger la balle, la balle doit être considérée comme perdue et étant entrée dans la zone à pénalité et une balle doit être droppée au plus près de la zone estimée.

- **Chemins à l'intérieur du parcours**

Toute balle positionnée sur un chemin à l'intérieur du parcours peut être droppée sans pénalité dans une zone à l'extérieur du chemin, à une distance maximale de 2 longueurs de club à partir de la limite du chemin et sans se rapprocher du trou.

- **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 étangs ;
- 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 zones à pénalité, ainsi que les panneaux indicateurs non fixés au sol.

- **Dropping Zone :**

Il existe une Dropping Zone au trou n° 14 pour les départs jaunes et blancs.

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

- Les zones signalées au sol en bleu (dans lesquelles le jeu est interdit)
- les ravines dans les bunkers (rappel : drop dans le bunker) ;
- les drains gravillonnés ou non ainsi que la rigole entre le green du trou 7 et le chemin qui mène au trou 8
- 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 la zone à pénalité de droite, une balle provisoire pourra être jouée avant de passer l'endroit où la balle d'origine a franchi en dernier cette zone à pénalité.

- **Informations complémentaires :**

Une balle touchant des câbles électriques aériens doit être rejouée sans pénalité.

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

- à gauche du départ du trou 5,
- au bord du chemin menant du green du trou 10 vers le départ du trou 11,
- après les tees 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 !

Mise à jour 27/07/2022