

REGLES LOCALES DU GOLF DE KERBERNEZ (SEPTEMBRE 2020)

ATTENTION DEPARTS DIFFERENTS

Trous 1 et 10, 3 et 12 4 et 13 (suivre les indications et fléchages)

Placement de la balle

Quand celui-ci est autorisé sur la carte de score pour les zones tondues ras (fairways) appliquer la règle 14.1a une seule fois à une longueur de carte de score.

Hors Limite (Règle 18.2) (délimités par des lignes ou des piquets blancs)

- Trou n°2 le HL ne concerne que le jeu de ce trou.
- Trou n°7 le HL de droite ne concerne que le jeu de ce trou.

ATTENTION : modification du HL partie gauche après la zone d'appui.

Zones à pénalité rouge (Règle 17.1d)

Trou n°7 à gauche du fairway la zone, selon les conditions météo, peut s'étendre à l'infini, surveillez le piquetage.

Dropping zones

-**Trou n°5** en arrière du green

-**Trou n°7** Concerne les zones à pénalité en bas du fairway à droite et à gauche du chemin de terre, soit on place la balle sans tee sur le tapis, soit on applique la règle 171d.

Terrain en Conditions Anormales (Règle 16)

-Trou n°1 la zone plantée au centre du bunker. (16.1b le point le plus proche de dégagement complet doit être dans la zone générale).

- Les traces profondes d'engins sur le parcours, les zones abîmées sur les greens.

- Les zones sablées d'accès aux passerelles.

- Les bâches plastique pour plantation des talus.

- Les escaliers et la traverse basse en bois du bunker du **trou n°5** sont considérés comme obstructions inamovibles. Dans le cas où la balle repose dans le bunker on droppe sans pénalité à 1 longueur de club du point de dégagement complet le plus proche qui doit être dans le bunker.

Si la balle repose sur les marches, la traverse basse ou le dessus des Berlinoises possibilité de dropper à une longueur de club du point le plus proche de dégagement complet en haut de la pente sans se rapprocher du trou.

- Toute balle heurtant la ligne électrique (fils) **doit** être rejouée sans pénalité.

Pénalités pour Infraction à ces Règles Locales

en Stroke Play = Pénalité Générale 2coups

en Match Play = Perte du Trou