

CHAMPIONNAT INDIVIDUEL SENIORS DA
GOLF DE VALENCE ST DIDIER - Le 12 avril 2026

RÈGLES LOCALES SPÉCIFIQUES

Ces règles locales complètent les règles locales permanentes des épreuves fédérales et annulent toutes autres règles locales préexistantes.

LIMITES DU PARCOURS

En l'absence de ligne blanche, le hors limites est défini par la ligne reliant les points les plus proche du parcours au niveau du sol, des piquets blancs ou des poteaux de clôture.

ELEMENT PARTIE INTEGRANTE

Le fossé non marqué sur les trous 11 et 12.

Trou 7 : Les enrochements au pied du tertre de départ du trou 8.

CONDITION ANORMALE DU PARCOURS (REGLE 16.1)

Les zones entourées de pointillés blancs.

Les arbres, arbustes, rosiers entourés de revêtements artificiels (l'ensemble arbre, tuteur, haubans, cuvette, revêtement).

Tous les chemins et leurs extrémités.

Les zones dénudées (terre apparente) sur les greens et sur la zone tondu ras du parcours si la balle y repose.

Les buches empilées.

ZONE DE JEU INTERDIT - CONDITION ANORMALE DU PARCOURS (REGLE 16.1F)

Les massifs de rosiers et rosiers marquant des distances sont à la fois zone de jeu interdit et conditions anormales de parcours.

Trou 11 et 12 : Les routes sont à la fois zone de jeu interdit et obstruction inamovible.

ZONE A PENALITE (REGLE 17)

En l'absence de lignes, la lisière de la zone à pénalité est définie par ses limites naturelles (rupture de pente).

Trou 3 : La zone à pénalité rouge définie à l'arrière du green s'étend à l'infini.

Comme option supplémentaire à la règle 17.1, le joueur peut se dégager en droppant avec 1 coup de pénalité une balle dans la dropping zone à l'arrière droit du green.

Trou 4 : La zone à pénalité rouge, définie sur un seul côté, qui prolonge le fossé sur la droite du fairway, s'étend à l'infini.

Trou 14 : La zone à pénalité rouge définie sur un seul côté s'étend à l'infini.

LIGNES ELECTRIQUES

Trous 11 et 12 : Si l'on est sûr ou quasiment certain que la balle d'un joueur a heurté une ligne électrique, un câble ou un poteau supportant une ligne électrique, en un point situé au-dessus du parcours, le coup ne compte pas. Le joueur doit jouer une balle sans pénalité de l'endroit d'où le coup précédent a été joué (voir Règle 14.6 pour ce qu'il faut faire).

PLACER LA BALLE (REGLE LT E3)

Si la balle se trouve sur une zone du terrain tondu ras, le joueur peut la relever, la nettoyer et la placer dans un rayon d'un club. Cette opération ne doit être faite qu'une fois.

Trou 9 : utilisez la procédure du CALL-UP.

Trous 7 et 18 : jouer une balle de couleur afin de faciliter sa recherche (très identifiable parmi les qcq balles de practice)

Utilisez le PRET JOUER.