

## RÈGLES LOCALES GOLF DE SEIGNOSSE

**Ces règles locales spécifiques s'appliquent en complément des règles locales permanentes de la FFG ( hard card édition 2017 )**

### **1 Hors Limites**

Lorsque sont présents à la fois des lignes et des piquets, les lignes prévalent sur les piquets.

Toutes les clôtures électriques qui entourent le terrain sont hors limites.

Définis par les murs, clôtures, routes bordant le golf et/ou les alignements des piquets blancs et/ou les lignes blanches tracées sur le sol.

### **2 Zones à pénalités( R.17)**

- Trou n° 2 : une DZ devant est disponible devant l'étang si la balle entre dans dans l'eau avant le green une autre DZ est à disposition derrière le green si la balle entre dans l'eau derrière celui-ci
- Au départ du trou n° 3 et au trou n° 14 le joueur est confronté à une zone à pénalité **JAUNE**
- Au trou n° 3 si la balle franchit l'eau et entre dans l'étang sur la partie gauche le joueur est confronté à une zone à pénalité **ROUGE**

### **3 Terrain en conditions anormales (règle n°25.1)**

- Toutes les zones délimitées par des piquets bleus et/ou des lignes blanches.
- Toutes les parties du terrain en conditions anormales ( semis, carottes de terre, feuilles(appelées à être enlevées), traces profondes d'engins, animaux ( sangliers...)

### **4 Obstructions**

- **amovibles (R.24.1 )**
- Les pierres dans les bunkers, les piquets jaunes, rouges et bleus, les piquets des 135 m
- **inamovibles (R.24.2)**
- Tous les chemins,
- Le mobilier du parcours (banc, poubelle),
- Les jeunes plantations tuteurées ou soutenues .
- Les arrosages fixes et les regards de distribution d'eau.
- Les disques de distance sur le fairway et les départs .

**PÉNALTÉ POUR INFRACTION AUX RÈGLES LOCALES**

**Match-play : perte du trou**

**Stroke play : deux coups de pénalité**