

GOLF de UTAH BEACH

Ces règles locales complètent les règles locales permanentes

1. Obstructions inamovibles :

- Les têtes d'arrosage de green.
- Protection des jeunes arbres identifiés par un tuteur ou un grillage de protection.
- Ponts en pierres sur trou N°9.
- Panneaux indicateurs du trou suivant.
- Marque de distance sur les fairways
- Plaque de métal devant le green du 18

2. Hors Limites (R.18)

Le Hors Limite est défini par des piquets ou des lignes blanches, barrières ou clôtures délimitant le terrain et, en leur absence, la ligne reliant, côté parcours, deux piquets blancs.

Le practice à gauche du trou n°1 est Hors Limite.

3. Zones à pénalité (R 17):

Elles sont signalées par des piquets rouges.

La limite de cette zone est délimitée par la rupture de pente et par la limite de tonte.

4. Zones écologiquement sensibles dans lesquelles le jeu et la pénétration sont interdits :

Elles sont délimitées par des piquet violets surmontés d'un triangle vert.

- La zone boisée située à gauche du trou n°2, se poursuivant à gauche du trou n°15 jusqu'aux abords du green,
- La zone séparant les trous n°6 et 9 à hauteur des retombées de drive.

Dégagement selon la règle la Règle 17

5. Conditions anormales de parcours (R 16)

Les balles reposant sur les chemins de circulation des engins peuvent être droppées sans pénalité à l'extérieur du chemin, sans se rapprocher du drapeau.

Les trous d'animaux (uniquement pour le lie de la balle et la zone intentionnelle de swing, soit 20 cm avant et 20 cm après la balle).

6. Balle replacée sur les zones tondues ras

Le placement de la balle à une longueur de diagonale de carte (20cm) est autorisé sur toutes les zones tondues ras à hauteur de fairway ou moins sans se rapprocher du trou.

Trou n°11 : toute balle reposant sur la zone tondue ras au fond de la dépression située immédiatement avant le green du trou n°11 peut être replacée,

La dépression située entre les trous 1 et 18 n'est pas une zone tondue ras.
La balle doit y être jouée comme elle repose.

7. Temps de jeu

Le temps de jeu maximum est estimé à 4h30 pour une partie de 3.
Les joueurs sont invités à appliquer le principe du « **prêt jouez...** »

La Commission Sportive