

# **SUPERFLU GOLF CLUB**

## **REGLES LOCALES**

**Lorsqu'il existe à la fois des lignes et des piquets les lignes prévalent sur les piquets.**

### **HORS LIMITES**

Définis par des lignes ou alignements de piquets BLANCS.

### **CAS PARTICULIER**

Trou N° 9 / 18, Chemin et parking hors limite

### **OBSTACLES D'EAU    DROPPING ZONE**

La lisière de l'obstacle est définie par des alignements de piquets, entre deux piquets en l'absence de ligne la lisière de l'obstacle est définie par la cassure naturelle du terrain.

#### **Trou    N° 4**

En plus des options de la règle 26, possibilité de dropper avec un coup de pénalité dans la DZ signalée par des piquets derrière le green.

#### **Trou    N° 5**

L'Obstacle d'eau situé sur la gauche du trou s'étend à l'infini sur la gauche.

#### **Trou    N° 6**

L'Obstacle d'eau situé sur la gauche du trou s'étend à l'infini sur la gauche.

#### **Trou    N° 7**

L'obstacle d'eau latéral sur la droite du trou ( du départ au green ) s'étend à l'infini sur la droite.

### **OBSTRUCTIONS INAMOVIBLES**    ( Appliquer la règle 24-2 )

Les lampadaires sur la gauche des trous N°1/10, 9/18 sont des obstructions inamovibles appliquer la règle 24-2 (**dégagement uniquement pour le stance ou la zone de son mouvement intentionnel**)

### **SONT A CONSIDERER    PARTIES INTEGRANTES DU PARCOURS**

**Les souches, chemins cuvettes, tuteurs, haubans, arbres**

**SAUF**    (Voir Obstructions Inamovibles)

### **TERRAIN EN REPARATION**

Délimité par des piquets BLEUS ou des lignes bleus ou blanches

### **PRIORITES SUR LE TERRAIN**

Sur tous les trous, priorité au chiffre supérieur. (la partie jouant le trou n°7, à la priorité, sur la partie jouant le trou n°4)

### **ATTENTION AU JEU LENT**

**Si vous avez un doute jouer tout de suite une BALLE PROVISOIRE**

**On place la balle sur le fairway**