



# RÈGLES LOCALES PERMANENTES

## du Golf de Brest- Iroise



Les compétitions organisées par l'Association Sportive du Golf de Brest-Iroise se jouent selon les Règles Locales Permanentes des Epreuves Fédérales Amateurs complétées par les Règles Locales Spécifiques suivantes.

### OBSTRUCTIONS AMOVIBLES (Règle 15-2)

- Les poteaux de 135 m et les râtaeux.

### CONDITIONS ANORMALES DU PARCOURS (Règle 16)

#### Sont terrains en réparation :

- Les zones délimitées par des lignes blanches continues ou discontinues.
- Les traces nettes d'engins (Règle locale type F4).
- Les zones dégradées par les tempêtes et coupes (ensemble arbres et souches).

#### Sont obstructions inamovibles :

- Les clôtures électriques hormis les tronçons « hors limites ».
- Les rochers et roches affleurants dans les zones tondues ras à hauteur de fairway.
- La cabane et les panneaux près du green du trou N°9.
- Les poteaux recevant les antennes GPS et panneaux solaires.
- Les stations d'accueil des robots tondeuses
- Les piquets de masse de la clôture électrique sur le trou N°9. Option supplémentaire de dégagement vers la Dropping Zone (DZ), ou à 2 longueurs de club des piquets de masse sans se rapprocher.

### ZONES À PENALITES ROUGE (Règle 17)

- Tous les fossés balisés ou non du parcours, mais dégagés et visibles depuis le fairway avec une lisière représentée par la ligne de rupture de pente du terrain adjacent. (Ceci exclut donc les fossés enfouis dans le rough extrême).
- La zone au-delà des clôtures électriques sont zone de jeu interdit.
- Les zones boisées sur la droite des trous N°4 et N°5 et sur la droite des greens N°4 et N°6 (Pénalité rouge définie d'un seul côté et s'étendant à l'infini).

### HORS-LIMITES (Règle 2 et 18)

- La clôture électrique située à gauche et à l'arrière du green du trou N° 9.
- Le practice situé sur la droite des trous N°17 et N°18.
- La zone « Bâtiment et Putting-green » située à gauche et en arrière du green 18.

### RÈGLES LOCALES TYPES

- **E-11 :** Si on est sûr ou quasiment certain que la balle d'un joueur a heurté une ligne électrique durant le jeu, le coup ne compte pas. Le joueur doit jouer une balle sans pénalité de l'endroit d'où le coup précédent a été joué.
- **E-7 :** Si la balle d'un joueur repose sur le parcours à l'intérieur de 2 longueurs de club d'une clôture électrifiée, le joueur peut sans pénalité se dégager (R16.1) en utilisant comme point de référence le point qui est à 2 longueurs de club de la clôture et à égale distance du trou que l'emplacement de la balle d'origine.

#### Robots tondeuses :

- Balle déplacée par un robot tondeuse, application de la règle 9.6 (la balle doit être déplacée à son emplacement d'origine...).
- Balle en mouvement heurtant un robot tondeuse, application de la règle 11.1 (la balle doit être joué normalement comme elle repose).

#### PENALITES pour Infraction à ces Règles Locales :

**Pénalité Générale : (Stroke Play: 2 coups - Match Play: Perte du trou)**