

## Compétition du 10 juin 2017 au Val de l'Indre

### Règles locales

On **place la balle**, sur toute partie tondu ras. On rappelle qu'une balle doit être **marquée** avant d'être relevée, nettoyée et placée (à moins d'une carte de score, sans se rapprocher du trou).

Toute **balle enfoncée dans son impact** peut être relevée, nettoyée et dropée sans pénalité sur **tout le parcours** (donc partout, **sauf dans les obstacles**).

Les **pierres dans les bunkers** sont des **obstructions amovibles**.

Les **chemins en béton et/ou goudronnés** sont des **obstructions inamovibles**. Les **autres chemins font partie intégrante** du parcours.

Quand des lignes et des piquets délimitent la même zone ou le même obstacle, **les lignes prévalent sur les piquets**.

Les cabanes aux trous 1, 7, 10 et 14, ainsi que les murs aux trous 2 et 11, sont des **obstructions inamovibles**.

Les piquets rouges ou jaunes, **si ils sont scellés**, sont des **obstructions inamovibles**.

Le **practice** est **hors-limite**.

Les murs et clôtures qui délimitent le parcours sont **hors-limite** (pas de free-drop).

Au **trou n° 1**, l'obstacle latéral à gauche et derrière le green se prolonge à l'infini.

Au **trou n° 9**, la zone paysagère à gauche devant le green est une obstruction inamovible. **Le dégagement est obligatoire**, mais c'est un free-drop.

Au **trou n° 15**, sur la gauche du fair-way, des piquets bleus délimitent un **terrain en réparation qui se prolonge à l'infini**.

Au **trou n° 18**, le chemin à gauche devant le club-house devient hors-limite quand il y a des marques blanches au sol.

### Temps de jeu

Vous disposez de **4h30** pour effectuer le parcours.

Il vous est donc recommandé de tout faire pour **coller (ou recoller) à la partie qui vous précède**.

Je vous souhaite un bon parcours et le meilleur score possible.

Jean-Louis GRASSI  
Délégué Régional du Golf d'Entreprise

