



# EVACUATION DU TERRAIN

## en cas d'interruption du jeu pour cause d'orage

En cas d'orage ou de situation dangereuse, le Comité d'épreuve décidera de l'interruption du jeu à l'aide de la corne de brume

- 1 signal sonore prolongé ---> **interruption immédiate**
- 3 signaux sonores consécutifs, répétés ---> **interruption du jeu**
- 2 signaux sonores courts, répétés ---> **reprise du jeu**

Les joueurs, cadets et accompagnants ont **l'obligation** de se conformer à l'injonction d'interruption de jeu décidée par le Comité.  
Les joueurs arrêteront le jeu en conformité avec la règle 5-7a/b/c.

+++++

### Joueurs se trouvant sur les trous n°1 - 9 - 18

Ils rejoignent le Club-House le plus vite possible par leurs propres moyens.

### Joueurs se trouvant sur les autres trous

Ils rejoignent le plus vite possible le chemin qui coupe le terrain d'où ils seront évacués avec un maximum de célérité par des voiturettes mobilisées par le Comité.

+++++

### Conseils en cas d'orage

**Evitez :**

- les zones dégagées, les terrains en hauteur ;
- les arbres isolés, l'eau, les dispositifs d'arrosage ;
- les fils de fer, clôtures, lignes électriques.

**Recherchez :**

- les zones les plus basses ;
- les zones sablonneuses et bunkers (non inondés) ;
- les abris de maintenance.

N'attendez pas la dernière minute pour vous abriter.  
Eloignez-vous de votre chariot, de vos clubs et de votre parapluie.

**Le strict respect de ces consignes de sécurité est impératif**



# EVACUATION DU TERRAIN

en cas d'interruption du jeu pour cause d'orage

