

RÈGLES LOCALES 2023

1. Hors limites (Règle 18.2)

Au-delà de tous murs, clôtures ou piquets blancs définissant les limites du parcours.

2. Zones à pénalité (Règle 17)

La zone à pénalité située derrière le green des trous 1 & 10 délimitée par des piquets rouges s'étend jusqu'aux limites du parcours. Comme option supplémentaire, dropper la balle d'origine ou une autre balle dans la dropping zone marquée située à droite après les peupliers. La dropping zone est une zone de dégagement selon la règle 14.3.

Les zones à pénalité délimitées par des piquets rouges qui sont situées à gauche du fairway des trous 6 & 15 ainsi que 8 & 17 et qui sont définies sur un seul côté, s'étendent à l'infini.

3. Conditions anormales du parcours (y compris obstructions inamovibles) (Règle 16)

a. Terrains en réparation

(a) Toutes zones délimitées par des lignes blanches ou bleues et/ou par des piquets bleus.

(b) Toute zone de terrain endommagée (par ex. traces de véhicule).

(c) Les drains effondrés et ou gravillonnés (green trous n° 3-12 & 4-13).

(d) Les ravines dans les bunkers.

Le dégagement d'une interférence avec le stance, due à un trou fait par un animal sera refusé.

b. Obstructions inamovibles

(a) Les zones entourées de lignes blanches.

(b) Les berlinoises situées dans les bunkers des trous 6-15 & 9-18.

4. Cadence de jeu (Règle 5.6)

Les recommandations concernant le « Prêt ? Jouez ! » s'appliquent.

5. Interruption et reprise du jeu (Règle 5.7)

Interruption immédiate en cas de danger imminent : un signal sonore prolongé.

Interruption pour une situation non dangereuse : trois signaux sonores consécutifs.

Reprise du jeu : deux signaux sonores consécutifs.

6. Rendre la carte de score (Règle 3.3)

La carte de score d'un joueur est officiellement rendue au Comité lorsque le joueur a quitté la zone de recording.

PLAN D'ÉVACUATION

AU CLUB HOUSE : Trous 1,2,3,4,5,9,10,11,12,13,14

CABANE du practice : Trous 6,7,8,15,16,17

RAPPEL SUR LE CODE DE COMPORTEMENT

7. Code de comportement (Règle 1.2)

Toutes ces infractions ci-dessous sont susceptibles d'être pénalisées (cf. Vademecum FFG 2023).

(a) Négliger le parcours

Entrent dans cette catégorie, les comportements qui ne préservent pas l'intégrité du parcours.

Par exemple :

- Pénétrer dans une zone dans laquelle il est interdit de pénétrer.
- Ne pas replacer systématiquement les divots.
- Ne pas ratisser les traces de pas dans les bunkers.
- Ne pas respecter les règles d'entraînement lors de la reconnaissance.
- Ne pas relever les pitches.
- Ne pas replacer les équipements du parcours (piquets, panneaux, 135m...).
- Laisser tomber le drapeau sur le green sans ralentir sa chute.
- Abandonner des déchets ou des mégots de cigarette...

(b) Ecart de Langage

Entrent dans cette catégorie, les manifestations verbales qui ne préservent pas le calme qui devrait habituellement régner dans une partie de golf.

Les insultes et les menaces peuvent être considérées comme des infractions graves et entraîner directement une disqualification, éventuellement suivie d'une poursuite devant la commission de discipline de la ffgolf.

Une insulte envers un arbitre ou un membre du Comité peut entraîner une exclusion immédiate du parcours.

(c) Ecart de Comportement

Entrent dans cette catégorie, les comportements qui n'ont pas leur place sur un parcours de golf.

Par exemple :

- Ne pas respecter une interdiction de fumer.
- Gêner les autres joueurs en faisant du bruit, en téléphonant etc.
- Jeter un club.
- Frapper de colère son équipement (avec un club ou avec ses pieds).
- Dégrader le sol en donnant des coups de clubs.
- Remettre violemment le drapeau dans le trou.
- Être sous l'emprise de l'alcool ou de substances illicites.

Une grave faute de comportement peut entraîner une application directe de la pénalité générale, voire de la disqualification, éventuellement suivie d'une poursuite devant la commission de discipline de la ffgolf.

Les pénalités encourues liées à l'usage de substances illicites ne préjugent en rien des sanctions qui pourraient être appliquées conformément au Règlement disciplinaire de lutte contre le dopage de la ffgolf.

Exemples d'actions d'un joueur susceptibles d'être considérées comme une grave faute de comportement :

- Briser délibérément un élément de son équipement ou de l'équipement du parcours (ex : marques de départ...).
- Causer délibérément un grave dommage à un green.
- Être en désaccord avec la préparation du parcours, et décider de sa propre initiative de déplacer des marques de départ ou des piquets de hors limites.
- Jeter un club en direction d'un autre joueur ou d'un spectateur.
- Déconcentrer délibérément d'autres joueurs pendant qu'ils jouent des coups.
- Enlever des détritiques ou des obstructions amovibles pour désavantager un autre joueur après que l'autre joueur lui a demandé de les laisser en place.
- Refuser à plusieurs reprises de relever une balle au repos lorsqu'elle gêne un autre joueur en stroke play.
- Délibérément ne pas jouer conformément aux Règles et, ce faisant, potentiellement gagner un avantage significatif, malgré le fait d'encourir une pénalité pour une infraction à la Règle concernée.
- Commettre une agression physique.