

REGLES LOCALES (Application au 1er juin 2024)

A - REGLES LOCALES PERMANENTES

1 Hors limites (Règle locale type A-1)

Les hors limites sont définis par les clôtures, les sanglières électrifiées bordant la propriété, les alignements de piquets peints en blanc et/ou les lignes blanches tracées au sol.

Sont aussi hors limites les chemins à l'arrière et autour des greens des trous N° 18 Bleu et Rouge.

Au départ du trou N° 8 du parcours Bleu, le fairway du trou N° 9 est hors limites.

2 Dégagement des clôtures/sanglières électrifiées (Règle locale type E-7)

Si la balle d'un joueur repose sur le parcours et à l'intérieur d'une longueur de club de la sanglière (clôture électrifiée) en limite du parcours à gauche des trous N° 12, 13, 14 et 15 du parcours Bleu, **il peut se dégager sans pénalité** selon la Règle 16-1 en utilisant comme référence le point qui est à 2 longueurs de club de la clôture, sans se rapprocher du trou.

3 Lignes électriques (Règle locale type E-11)

Si on est sûr et quasiment certain que la balle d'un joueur a heurté une ligne électrique aérienne durant le jeu sur les trous ou elles sont présentes, le coup ne compte pas. Le joueur **doit rejouer** une balle sans pénalité de l'endroit où le coup d'origine a été joué, selon la Règle 14-6.

4 Conditions anormales du parcours (Règle locale type F-1)

L'ensemble des chemins totalement ou partiellement revêtus (mâchefer, gravier) sont des obstructions inamovibles. Le **joueur peut se dégager sans pénalité** selon la Règle 16-1b.

5 Dégagement des crevasses dans le sol (Règle locale type F-8)

Les crevasses dans le sol dans la zone générale tondue à hauteur du fairway ou moins sont terrain en réparation.

Le joueur **peut se dégager sans pénalité** selon la Règle 16-1b mais cette interférence n'existe pas si la crevasse **interfère seulement avec le stance du joueur**.

B – PLACEMENT DE LA BALLE

La Règle de base du jeu (Règle 1) présente le principe fondamental du golf, à savoir jouer le parcours comme il se trouve et jouer la balle comme elle repose.

Toutefois, quand les conditions du parcours peuvent faire que de la boue ou des brins d'herbe fraîchement coupés peuvent adhérer à la balle, la Règle suivante pourra être exceptionnellement appliquée, sur certaines zones ou sur la totalité du parcours **sur décision de la Commission Sportive et/ou du Comité de l'épreuve**).

Quand la balle d'un joueur repose dans la zone générale tondue à hauteur de fairway ou moins, la balle peut être marquée, relevée, nettoyée et replacée sans pénalité à son emplacement d'origine

La mise en œuvre de cette Règle se fera au cas par cas et devra être indiquée aux joueurs avant le début de chaque compétition.

C - REGLES LOCALES TEMPORAIRES (REGLES D'HIVER)

En dehors de toute indication contraire, ces règles locales temporaires dites règles d'hiver sont applicables du 1^{er} décembre au 31 mars inclus.

1 Placer la balle (Règle locale type E-3)

Quand la balle d'un joueur repose sur une partie de la zone générale **tondue à hauteur de fairway ou moins**, le joueur peut se dégager sans pénalité une seule fois en plaçant la balle d'origine, ou une autre balle, et en la jouant de cette zone de dégagement.

- Le point de référence est l'emplacement de la balle d'origine,
- La dimension de la zone de dégagement est une longueur de club depuis le point de référence mais la balle doit être placée dans la zone générale et ne pas être plus proche du trou que le point de référence.

Pénalité pour avoir joué une balle d'un mauvais endroit en infraction à la règle locale temporaire:

Match play: Perte du trou – Stroke play: Deux coups

2 Protections de green (Règle locale type F-5)

Les protections de green constituées de piquets et de cordes sont des obstructions inamovibles. Le joueur peut se dégager sans pénalité selon la Règle 16.1b.

Pénalité pour infraction à la règle locale temporaire:

Match play: Perte du trou – Stroke play: Deux coups

C – REGLEMENTS GENERAUX DES COMPETITIONS

En l'absence de règlements spécifiques pour le déroulement des compétitions, les règles générales ci-après sont applicables à toutes les compétitions en simple, en Stroke Play et en Stableford.

1 Cadences de jeu – Jeu lent

Le temps maximal imparti pour jouer un tour conventionnel est de **4h30** pour des groupes de trois joueurs, aussi bien sur le parcours Bleu que sur le parcours Rouge

Lorsque la totalité du champ du tour conventionnel ne comprend que des groupes de deux joueurs, le temps imparti est ramené à **4h00**.

Au recording, **tous les joueurs du groupe** seront informés qu'en dehors de toute circonstance atténuante, ils encourent **un coup de pénalité** sur le jeu du trou N° 18 pour infraction à la Règle 5-6b -3).

- Pour le 1^{er} groupe, s'il a dépassé le temps imparti de plus de 10 minutes
- Pour les autres groupes:
 - o Si le groupe a dépassé le temps imparti de plus de 5 minutes **ET**
 - o Si l'intervalle de temps à l'arrivée entre lui et le groupe précédent est de plus de 10 minutes par rapport à l'intervalle de temps du départ.