

REGLES LOCALES DU GOLF DE L'ECOLE DE L'AIR 2024

Elles annulent et remplacent toutes les précédentes, y compris celles qui figurent sur les cartes de score

HORS LIMITES (Règle 18.2) Les lignes blanches, les piquets blancs et tous les poteaux des clôtures de la base matérialisent les hors limites. Le practice est hors limites.

ZONES A PENALITE (Règle 17) La zone à pénalité sur le trou n°3 s'étend jusqu'au hors limites et coïncide avec sa lisière matérialisée par les poteaux de la clôture. Si une balle franchit en dernier la lisière commune d'un hors limite et d'une zone à pénalité et repose dans cette zone à pénalité, cette lisière est considérée comme rouge et le dégagement sur le **côté opposé** peut se faire selon la Règle locale type B-2.1 avec 1 coup de pénalité.

OBSTRUCTIONS AMOVIBLES (Règle 15.2) Les piquets qui matérialisent les 135m des entrées de green donnent droit à un dégagement gratuit selon la procédure de la Règle 15.2.

OBSTRUCTIONS INAMOVIBLES (Règle 16.1)

- Les jambes de force de la clôture (renforts inclinés) sauf dans la zone à pénalité du trou n°3.
- Les jeunes plantations tuteurées et/ou avec cuvette et/ou protection grillagée.
- Les repères de distance sur les fairways. Les bancs, les poubelles, les laves balles et les panneaux de signalisation.
- Les routes, les chemins et les arroseurs. La borne électrique sur le trou n°12, les obturateurs des trous « green d'hiver ».
- Les rochers mis en place le long des chemins ou aux abords des greens.
- Le grillage de protection à côté du départ rouge du trou n°7.
- Les massifs de plantes sur les côtés des fairways des trous n°3 et 12.
- Les tas de bois laissés à demeure comme décoration.

Tous ces éléments donnent droit à un dégagement gratuit selon la procédure de la Règle 16.1.

CONDITIONS ANORMALES DU PARCOURS (Règle 16)

- Toutes les zones délimitées par des lignes blanches ou bleues et/ou par des piquets bleus.
- Les dénivellations dues au système d'arrosage automatique.
- Les ravines dans les bunkers.

Si la balle d'un joueur est dans la zone générale et qu'il y a interférence avec des racines d'arbres apparentes qui se trouvent dans une partie de la zone générale tondu à hauteur de fairway ou moins **ou dans la première tonte de rough**, ces racines d'arbres sont considérées comme terrain en réparation (Règle locale type F-9). Le joueur peut se dégager gratuitement selon la Règle 16.1b. **Mais le dégagement n'est pas autorisé si les racines d'arbres n'interfèrent qu'avec le stance du joueur.**

PARTIE INTEGRANTE Les fossés non marqués en rouge ou en jaune doivent être considérés comme faisant partie de la zone générale et non comme des zones à pénalité selon la Règle locale type B-4.2.

ALTERNATIVE COUP ET DISTANCE La Règle locale type E-5 offrant une alternative au coup et distance pour une balle perdue ou hors limites n'est pas applicable dans les compétitions du club.

INTERRUPTION ET REPRISE DU JEU (Règle 5.7) Interruption immédiate en cas de danger imminent : 1 signal sonore prolongé. Lors d'une interruption immédiate, toutes les zones d'entraînement sont aussitôt fermées jusqu'à ce que le Comité les déclare à nouveau ouvertes. Les joueurs qui s'entraînent sur des zones d'entraînement fermées, doivent immédiatement cesser leur entraînement sous peine de disqualification. Cette disposition s'applique également aux joueurs qui n'ont pas encore pris le départ.

Interruption pour une situation non dangereuse : 3 signaux sonores consécutifs.

Reprise du jeu : 2 signaux sonores consécutifs.

CADENCE DE JEU (Règle 5.6) Les recommandations concernant le « Prêt ? Jouez ! » s'appliquent

CODE DE COMPORTEMENT (Règle 1.2) Les infractions et pénalités encourues sont les suivantes :

(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 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 prendre sur lui 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 débris 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 agir conformément aux Règles et à l'esprit du jeu 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.

Pénalités pour infraction au Code de comportement en stroke play (Sections a, b, c) :

Le Comité de l'épreuve, en fonction de la gravité de l'infraction, aura le choix d'appliquer les pénalités suivantes : avertissement, 1 coup de pénalité, pénalité générale ou disqualification.

Pénalités pour infraction au Code de comportement en match-play (sections a, b, c) :

L'arbitre, en concertation avec le Comité de l'épreuve, en fonction de la gravité de l'infraction, aura le choix d'appliquer les pénalités suivantes : avertissement, 1 coup de pénalité, ajustement du score du match par déduction d'un trou ou disqualification.

En dehors de l'avertissement, l'application des pénalités précédentes relève du Comité ou en match play d'un arbitre mandaté par le Comité. Lors d'une compétition comportant plusieurs tours, une pénalité encourue durant un tour sera conservée durant toute la durée de la compétition. Les pénalités pour infractions au code de comportement seront cumulées.

En cas d'infraction constatée entre deux trous, la pénalité s'applique au trou juste terminé. Le joueur est responsable du comportement de son cadet.

(d) Code vestimentaire

Il est attendu des joueurs et joueuses qu'ils respectent le code vestimentaire du club.

En cas d'écart manifeste avec le code vestimentaire, le joueur ou la joueuse pourra être invité à quitter le parcours.

En cas d'infraction au code du comportement par un spectateur, accompagnateur, parent, celui-ci pourra être convoqué devant le Comité de l'épreuve qui pourra, même en son absence, lui signifier de quitter le club. Cette décision sera notifiée au Directeur du Club qui aura toute autorité pour la faire appliquer.

Pendant toute période d'entraînement, le code de comportement est en vigueur et les pénalités encourues s'appliqueront au prochain trou à jouer de la compétition.

Le non-respect des règles d'entraînement spécifiées dans le Vademecum sera considéré comme une faute de comportement.