

# RÈGLES LOCALES (Révision au 1<sup>er</sup> janvier 2019)

## A - RÈGLES LOCALES PERMANENTES

### 1 Hors limites (Règle locale type A-1)

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

Sont aussi hors limite:

- Le chemin à gauche du fairway du trou N° 18 Bleu
- Le chemin à gauche du fairway du trou N° 6 Rouge
- Les chemins à l'arrière et autour des greens des trous N° 18 Bleu et rouge

### 2 Protection des jeunes arbres (Règle locale type E-10)

La zone située sur la gauche du fairway du trou n° 13 Bleu comportant de jeunes arbres et une protection géotextile est une **zone de jeu Interdit**.

Si la balle d'un joueur repose dans cette zone ou que l'interférence avec le stance du joueur ou sa zone de swing intentionnel existe avec ces arbres, le joueur **doit se dégager** sans pénalité selon la Règle 16-1a.

### 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 empierrés sont des obstructions inamovibles. Le joueur peut se dégager sans pénalité selon la Règle 16-1b.

### 5 Dégagement pour une balle enfoncée (Règle locale type F-2)

La Règle 16-3 est modifiée comme suit:

Le dégagement sans pénalité est permis uniquement quand une balle est enfoncée dans son propre impact dans une partie de la zone générale qui est tondue à hauteur de fairway ou moins.

### 6 Trous d'animaux et traces d'oiseau (Règle locale type F-6)

La Règle 16-1 est modifiée comme suit:

Le dégagement n'est pas autorisé si les trous d'animal ou les traces d'oiseau **n'interfèrent qu'avec le stance du joueur**.

### 7 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 - RÈGLES LOCALES TEMPORAIRES (RÈGLES D'HIVER)

***En dehors de toute indication contraire, ces règles locales temporaires dites règles d'hiver sont applicables du 1<sup>er</sup> 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 avec ces limitations:
- Restrictions sur la zone de dégagement::
  - o Ne doit pas être plus proche du trou que le point de référence
  - o Doit être dans la zone générale

***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 – RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX DES COMPÉTITIONS

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

### 1 Cadences de jeu – Jeu lent

Le temps maximal imparti pour jouer un tour conventionnel est de **4h35** pour des groupes de trois joueurs, aussi bien sur le parcours Bleu que sur le parcours Rouge. *(Ce temps comprend le temps de jeu tel qu'indiqué sur les cartes de score plus le temps nécessaire à revenir au recording et vérifier/signer/ rendre ses cartes).*

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 **deux coups de pénalité** sur le jeu du trou N° 18 pour infraction à la Règle 5-6b -3).

- Pour le 1<sup>er</sup> groupe, s'il a dépassé le temps imparti de plus de 5 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 5 minutes par rapport à l'intervalle de temps du départ.

### 8 Moyens de transport (Règle locale type G-6)

Pendant un tour, un joueur ou un cadet ne doit pas se déplacer à l'aide d'un quelconque moyen de transport motorisé **sauf** si cela est autorisé ou approuvé ultérieurement par le Comité.

***Pénalité pour infraction à la Règle locale:***

***Le joueur encourt la pénalité générale pour chaque trou ou il y a une infraction à cette Règle locale. Si l'infraction se produit entre le jeu de deux trous, la pénalité s'applique au trou suivant.***

### 9 Téléphones portables (Règle locale type G-8)

Sauf en cas de force majeure, ou dans le cadre d'un appel exceptionnel pour des raisons de sécurité ou pour contacter le Comité de l'épreuve ou un arbitre, la Règle 4.3a(4) est modifiée comme suit:

Pendant un tour, un joueur ne doit pas écouter ou regarder un contenu de quelconque nature sur un appareil audio ou vidéo personnel.

***Pénalité pour infraction à la Règle locale:***

***Voir la Règle 4.3***