



REGLES LOCALES 2012

1. **Hors limites** : sont définis par des piquets blancs ou des clôtures identifiées par des marques blanches, le practice, le club house, la terrasse et les parkings sont hors limites.
Pour les hors-limites internes des trous 6 et 11, voir le schéma aux valves.
Aux départs des trous n°11 et 13 : sous peine de disqualification ou d'exclusion du terrain, il est interdit de couper volontairement les angles des trous (doglegs aveugles), la dangerosité d'un tel fait engage la responsabilité du joueur.
2. **Les obstacles d'eau** sont définis par des piquets jaunes, les obstacles d'eau latéraux par des piquets rouges.
- Trous n° 1 et 15 : les piquets bicolores sont considérés comme jaunes lors du jeu du trou n°1 et rouges lors du jeu du trou n°15.
L'obstacle d'eau latéral qui longe le trou n°3 est hors-limite, le jeu y est interdit.
- Il existe trois dropping zones :
- Trou n°1, pour l'obstacle latéral situé derrière le green.
Trou n°12, en option supplémentaire à la Règle 26 pour l'obstacle d'eau latéral de droite.
Trou n°15, pour l'obstacle d'eau latéral situé derrière le green.
- Dans une dropping zone, la balle doit toucher le terrain à moins d'une longueur de club du piquet. Elle ne doit pas être redroppée si elle vient se reposer à moins de deux longueurs de club de l'endroit où elle a touché le terrain, même si, ce faisant, elle se rapproche du trou.*
3. **Les terrains en réparation** : sont définis soit par des piquets bleus où le jeu est interdit, soit par des lignes blanches où le dégagement est autorisé mais pas obligatoire.
Quand ils gênent le stance ou le lie, les dégâts provoqués par les sangliers sont considérés comme terrain en réparation.
4. **Obstructions** :
- Les pierres dans les bunkers sont des obstructions **amovibles**.
- Sont considérés comme **obstructions inamovibles** :
- les jeunes plantations identifiées par un tuteur ou une protection contre les lapins,
 - les routes et chemins, les chemins tracés pour les golfcars .
 - les piquets, piquets directionnels, clôtures et murs, sauf ceux qui déterminent un hors-limites. Pour rappel: chemins, installations artificielles permettent un dégagement sans pénalité, s'ils gênent la position de la balle, le stance ou le mouvement. (La gêne de la ligne de jeu n'est pas suffisante)
 - les panneaux publicitaires,
 - la clôture électrique, sauf si elle se trouve dans un obstacle,
 - le bâtiment et le jardin de la conciergerie.
5. **Priorités** :
- Les joueurs arrivant sur le green du trou n°3 doivent laisser la priorité aux joueurs se trouvant sur le départ du 2 back tees.
Au départ du 16, les joueurs doivent laisser la priorité à ceux qui prennent leur départ au 17.
Trou n°12. S'ils sont suivis, avant de putter, les joueurs, qui se trouvent sur le green, marquent les balles et laissent jouer les joueurs qui attendent sur le départ.

Pénalité pour infraction à une règle locale
Match play: perte du trou – Stroke play: 2 coups



Règles des Compétitions

1. **Retard** : Toute partie ayant un trou de retard DOIT laisser passer la partie qui suit.
Toute partie ayant un retard de 2 trous sera pénalisée de 2 points (par camp).
2. **GSM** : Il est interdit d'utiliser son GSM. Si un joueur reçoit un appel entrant par inadvertance, il n'est pas pénalisé et doit le couper immédiatement. En cas de récidive, le joueur est disqualifié.
3. **Suspension du jeu** : En cas d'interruption pour cause d'orage, les joueurs arrêteront immédiatement le jeu ou l'entraînement et ne les reprendront que quand le comité en aura donné le signal. Suspension du jeu : suite de coups brefs de sirène, reprise du jeu : un long coup de sirène.

REGLES TEMPORAIRES

Placement de la balle :

Quand le placement de la balle est autorisé, toute balle reposant dans une zone tondue ras du parcours peut, sans pénalité, être relevée et nettoyée. Son emplacement doit être marqué. Elle sera placée dans une carte de score, à un endroit qui n'est pas plus près du trou, ni dans un obstacle ni sur un green.

Le joueur ne peut placer sa balle qu'une fois. Si, une fois placée, la balle bouge, il n'y a pas de pénalité et la balle devra être jouée où elle repose. Si, avant de relever sa balle, le joueur ne la marque pas ou s'il la fait rouler avec un club, il encourt une pénalité d'un coup.

Règles d'hiver :

Quand le comité sportif l'autorise, les points suivants sont d'application :

Feuilles mortes : les amoncellements de feuilles mortes sont considérés comme terrain en réparation. S'il y a des indices probants qu'une balle y est perdue, la règle 25-1c s'applique (balle perdue dans un terrain en réparation).

Sur le *parcours*, toute balle enfoncée dans son propre impact dans un sol autre que du sable, peut être relevée, nettoyée et dropée sans pénalité aussi près que possible de l'emplacement où elle reposait mais pas plus près du trou.

Pénalité pour infraction aux injonctions : disqualification