



## RÈGLES LOCALES

Ces règles complètent les règles et réglementations de golf de la R&A et de la Fédération française de golf.

### Clôture limite

Les limites hors du parcours sont définies par des piquets blancs ou des fils électriques, installés pour protéger contre les animaux sauvages. En leur absence, les câbles électriques ou la limite visible du parcours constituent la ligne hors du parcours. Si la balle d'un joueur se trouve sur le parcours (selon sa position par rapport au câble électrique intérieur, le plus proche du sol) et à moins d'un club de distance de la clôture électrique, le joueur peut prendre un dégagement gratuit en utilisant la procédure de la Règle 16.1, en se basant sur ce point de référence :

- Le point de dégagement, situé à deux longueurs de club de la clôture, et à une distance égale du trou par rapport à l'emplacement de la balle d'origine.

Le déplacement des câbles électriques et de leurs supports n'est pas autorisé et entraîne une pénalité générale de deux coups.

### Pylônes électriques

Les pylônes électriques font partie intégrante du parcours.

### Escaliers

Les escaliers situés sur les trous 5, 6 et 7 font partie intégrante du parcours.

Veuillez utiliser ces escaliers et vous assurer que la zone est dégagée avant de jouer.

### Zones à pénalité

En l'absence de marquages au sol, la limite de la zone à pénalité est déterminée par le début de la pente dans la zone à pénalité.

Toutes les parties des ponts sont considérées comme faisant partie des zones à pénalité, y compris les surfaces pavées, les balustrades ou tout autre élément structurel. La balle doit être traitée conformément à la règle 17.3.

Si la balle d'un joueur se trouve dans la zone à pénalité jaune sur le trou 2 ou dans les zones à pénalité rouges derrière les trous 5 et 7, y compris lorsqu'il est connu ou pratiquement certain qu'elle se trouve dans ces zones à pénalité même si elle n'a pas été retrouvée, le joueur dispose des options de dégagement suivantes, chacune pour un coup de pénalité :

- Le joueur peut prendre un dégagement conformément à la règle 17.1, ou
- En option supplémentaire, le joueur peut déposer la balle d'origine ou une autre balle dans les dropping zone.

La zone à pénalité rouge définie par des piquets rouges avec des sommets verts à droite des trous 7 et 8 est une zone de jeu interdit, et un dégagement doit être pris conformément à la Règle 17.1e. En option supplémentaire pour le trou 7, le joueur peut déposer la balle d'origine ou une autre balle dans la dropping zone.

La zone à pénalité jaune définie par des piquets jaunes avec des sommets verts du trou 12 est une zone de jeu interdit, et un dégagement doit être pris conformément à la Règle 17.1e.

#### **Dropping zone** (Les dropping zone sont des zones de dégagement conformément à la Règle 14.3)

- **Trou 2** : Pour une balle entrant dans l'une des zones à pénalité près du green, une dropping zone est située à gauche du green.
- **Trou 5** : Pour une balle entrant dans la zone à pénalité derrière le green, une dropping zone est située derrière le green sur la droite.
- **Trou 7** : Pour une balle entrant dans la zone à pénalité derrière ou à droite du green, une dropping zone est située à droite devant le green.

#### **Conditions anormales du parcours**

Le terrain en réparation est défini par toute zone encerclée par une ligne blanche ou bleue ou identifiée par des piquets bleus.

Les zones dans les bunkers où le sable a été enlevé par le mouvement de l'eau, entraînant des sillons profonds à travers le sable ou le plastique recouvrant le fond, sont des terrains en réparation.

Les obstacles inamovibles comprennent toutes les routes (dans la zone générale) couvertes d'un revêtement artificiel (goudron, gravier, nattes) ainsi que les zones nues s'étendant au-delà de ces routes.

Les bancs, les lave-balles, les panneaux présentant le trou et les parterres de fleurs.

Les arbres nouvellement plantés ou marqués d'un piquet, y compris la cuvette de drainage qui les entoure.

#### **Balle déviée par une ligne électrique**

S'il est connu ou virtuellement certain qu'une balle d'un joueur a touché une ligne électrique, lors du jeu des trous 2, 3, 8 ou 15, le joueur doit rejouer le coup en jouant la balle originale ou une autre balle à partir de l'endroit où ce coup a été joué (voir Règle 14.6). Si le joueur rejoue le coup mais le fait à partir d'un mauvais endroit, il reçoit une pénalité générale en vertu de la Règle 14.7. Si le joueur ne rejoue pas le coup, il reçoit la pénalité générale et le coup compte, mais le joueur n'a pas joué à partir d'un mauvais endroit.

## **Temps Maximum**

Si un groupe termine le tour derrière le groupe précédent avec un intervalle de temps supérieur à **20 minutes** et plus que **4h10 (3 joueurs) et 4h34 (4 joueurs)** après l'heure de départ, constaté lors de la remise des cartes de score au secrétariat du golf, tous les joueurs du groupe **recevront un coup de pénalité** conformément à la Règle 8 K-1.

## **Instruments de mesure**

Seuls les instruments de mesure autorisés par la FFG sont autorisés.

## **Robots tondeuses**

- **Influence extérieure**

**Règle 9.6 :** Si un robot déplace la balle au repos d'un joueur, il n'y a pas de pénalité et la balle doit être replacée à son emplacement d'origine (si cet emplacement n'est pas connu, il doit être estimé).

**Règle 11.1 :** Si une balle touche un robot, la balle doit être jouée comme elle repose.

- **Obstructions inamovibles**

**Règle 16.1 :** Si un robot ne bouge pas, un dégagement gratuit est autorisé lorsque:

- La balle du joueur touche ou repose sur le robot.
- Le robot interfère physiquement avec la zone de stance ou de swing du joueur.

Si le robot est suffisamment proche pour distraire le joueur, mais ne répond à aucune des exigences précédentes, il n'y a pas de dégagement gratuit selon cette règle.