

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

## 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.

Lorsqu'une balle après avoir franchi la lisière d'une zone à pénalité à un point qui coïncide avec le hors limites, vient reposer dans cette zone à pénalité ou qu'il est sur ou quasiment certain que tel est le cas, le joueur peut se dégager selon l'**option du côté opposé** selon la Règle locale type B-2.1.

### 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 une zone à pénalité.
- 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 du fairway du trou n°3.
- 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 tondue 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-9.2). Le joueur peut se dégager gratuitement selon la Règle 16.1b. **Mais l'interférence n'existe pas 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.

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 détritiques 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 jouer conformément aux Règles 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 (Sections a, b, c) :**

1<sup>ère</sup> infraction : avertissement

2<sup>ème</sup> infraction : 1 coup de pénalité

3<sup>ème</sup> infraction : pénalité générale supplémentaire

4<sup>ème</sup> infraction : disqualification

Grave faute de comportement : pénalité générale ou disqualification

En dehors de l'avertissement, l'application des pénalités précédentes relève du 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.