



# Golf d'Aubeterre

Manoir de Longeveau

## ETIQUETTE

Les joueurs doivent être correctement habillés pour jouer sur le parcours.

---

Les chaussures à clous métalliques sont interdites sur le parcours.

---

Un groupe est constitué de 4 joueurs au maximum, chacun avec son équipement.

---

Les joueurs sont priés de consulter le panneau d'affichage au 6ème trou et au clubhouse avant de jouer.

---

Les joueurs d'une compétition au Manoir de Longeveau ont la priorité sur le parcours.

---

Les joueurs quittant le trou N°9, en vue de jouer un second tour ont la priorité sur le trou N° 1.

---

Les joueurs faisant du practice n'ont pas la priorité sur le parcours.

---

Ne pas effectuer de swing d'essai sur les départs.

---

Les chariots et les sacs de golf ne doivent pas passer sur les greens ou les départs.

---

Remplacez vos divots avec soin.

Ratissez le bunker après avoir joué et remplacez le râteau dans le bunker dans la position qui risque le moins d'affecter le jeu des joueurs suivants.

Réparez vos pitches sur les greens.

---

Les joueurs doivent jouer à une cadence qui ne retarde pas la partie suivante. Si votre partie a un trou complet de retard sur le groupe précédent

et que vous retardez le groupe qui vous suit, invitez-le à vous dépasser.

Si une balle est hors-limites ne perdez pas de temps à aller la chercher.

---

Prière de n'utiliser que des putters sur les greens.

---

Soyez attentifs en permanence aux autres joueurs qui sont sur le parcours avec vous. En particulier lorsque vous jouez les trous N° 3, 4 et 9.

Utilisez les chemins aménagés lorsqu'il y en a.

---

"Jouez dans l'esprit du jeu, en gardant à l'esprit la sécurité, le respect des autres joueurs, à un bon rythme et en prenant soin du terrain." (Rules of Golf, 2004. R&A)

---

LA COURTOISIE ET LA DISCIPLINE SUR LE PARCOURS VOUS AIDERONT À APPRÉCIER LE JEU DE GOLF ET AIDERONT LES AUTRES À L'APPRÉCIER AUSSI.



# Golf d'Aubeterre

Manoir de Longeveau

## RÈGLES LOCALES

**Le parcours du Golf d'Aubeterre, est un 9 trous homologué par la Fédération Française de Golf (FFG) avec un SSI de 111 (voir [www.ffgolf.org](http://www.ffgolf.org)). Les Règles de Golf s'appliquent (31<sup>ème</sup> Edition de R&A Rules Ltd approuvée par la FFG) avec en complément les règles locales ci-dessous.**

### GOLF-REGLES LOCALES

#### **1. Délimitation des obstacles et limites.**

a. Piquets blancs ; ils marquent les limites du terrain. Une balle est déclarée hors limites lorsqu'elle repose complètement en dehors d'une ligne passant entre le devant de deux piquets blancs au ras du sol, y compris les piquets blancs à gauche du 5<sup>ème</sup> et du 6<sup>ème</sup> fairways.

**b. Hors limites interne.** Sur les trous 1, 3, 4, 7 et 9, une balle est déclarée hors limites si elle repose sur la partie tondue ras d'un autre trou (fairway, départ, green, bordure) OU dans un bunker lorsque toute ou partie de ce bunker est adjacente à une zone tondue ras d'un autre trou OU dans un rough AU DELA d'une zone tondue ras d'un autre trou ou adjacent à un bunker.

c. Piquets jaunes, ils délimitent les obstacles d'eau du parcours.

d. Piquets bleus, ils positionnent les Terrain en réparation. (TER)

Les joueurs peuvent s'en dégager, sans pénalité, en application de la procédure de la règle 25-1b, (point le plus proche de dégagement, pas plus près du trou, à moins d'une longueur de club.) La balle peut être nettoyée.

#### **2. Protection des jeunes arbres disposant d'un tuteur (qu'il soit attaché à l'arbre ou non).**

Si un arbre tuteuré gêne le stance ou le swing d'un joueur (mais pas la trajectoire de la balle) la balle DOIT être relevée et droppée en application de la règle 24-2b, sans pénalité.

#### **3. Terrain en Conditions Anormales.**

a. Une balle reposant sur une partie tondue ras, (fairway, bordure), peut être marquée et relevée, sans pénalité, nettoyée et replacée dans un rayon inférieur à 15cm de sa position initiale, sans se rapprocher du trou, ni dans un

obstacle, ni sur un green. Le joueur peut placer la balle une seule fois, la balle est en jeu dès qu'elle a été placée.

Nota: si le joueur ne marque pas la position de sa balle avant de la relever, ou s'il bouge sa balle de toute autre façon, il est pénalisé d'un coup.

b. Fossés non marqués. Les petits fossés de drainage non marqués et les fissures saisonnières du terrain sont considérés comme Terrain En Réparation. Appliquer la règle 25-1b sans pénalité.

c. Trous d'aération. Sur le putting green et au delà du green, une balle située sur ou dans un trou d'aération peut être placée à l'endroit le plus proche qui élimine le problème, sans se rapprocher du trou.

d. Balle enfoncée. Sur les zones tondues ras, une balle enfoncée dans son propre impact peut être relevée, nettoyée et droppée, sans se rapprocher du trou, sans pénalité.

#### **4. Bunkers.**

a. Les pierres dans les bunkers sont considérées comme obstructions amovibles (la règle 24-1 s'applique) et peuvent être enlevées.

b. Quand le liner est visible à travers le sable et gênant pour le stance, dropper sans pénalité à moins d'une longueur de club.

#### **5. L'eau**

Si il y a un doute que la balle soit perdue ou repose dans l'obstacle d'eau (derrière les lauriers), le joueur peut jouer une balle provisoire selon l'une des options applicables de la règle 26-1.

**Si la balle d'origine est retrouvée en dehors de l'obstacle d'eau,** le joueur doit continuer le jeu avec celle-ci.

**Si la balle d'origine est retrouvée dans l'obstacle d'eau,** le joueur peut jouer la balle d'origine comme elle repose ou continuer avec la balle provisoire selon la règle 26-1. **Si la balle d'origine n'est pas retrouvée ou identifiée dans la période des cinq minutes de recherche,** le joueur doit continuer avec la balle provisoire.

#### **6. Obstructions inamovibles.**

a. Celles-ci comprennent l'équipement d'entretien du parcours et les

constructions humaines. (ex. têtes d'arrosage et le chemin après le green du trou N°4). On peut s'affranchir de l'obstruction en application de la règle 24-2b, sans pénalité.

b. Si une tête d'arrosage se trouve sur la ligne de jeu, sur ou hors le green, à moins de deux longueurs de club de la balle et du green, le joueur peut s'en dégager en relevant et droppant la balle au point le plus près de dégagement qui n'est pas plus près du trou. Lorsque le joueur relève la balle, il peut la nettoyer.

#### **7. Lignes électrique HT.**

a. Si une balle frappe un câble de la ligne HT sur le trou 5 ou 7, la balle DOIT être rejouée, sans pénalité (règle 20-5). Une autre balle peut être substituée.

#### **8. Entraînement avant de jouer.**

a. Comme le club ne dispose pas de practice, l'entraînement sur le parcours est autorisé avant les compétitions

**PENALITE** pour infraction à une règle locale: (sauf si un autre cas est prévu) Match Play - perte du trou ; Stroke Play - deux coups.

#### **\*A NOTER:**

- Lorsqu'on relève sa balle, en application des règles 24-2b et de la règle locale 3a, la balle doit être marquée avec un marque balle, pièce ou objet similaire avant de la relever.
- La haie de lauriers sur le trou 1 et la haie entre les trous 1 et 2 font partie intégrante du parcours. Jouer la balle là où elle repose.

### COMPETITIONS

#### **1. Handicap.**

Les joueurs occasionnels non licenciés à la FFG doivent apporter la preuve de leur handicap aux organisateurs, avant la compétition à laquelle ils souhaitent participer.

#### **ASSURANCE**

Tous les joueurs doivent être couverts par une assurance Responsabilité Civile en cours de validité. La licence FFG inclut cette assurance.