

# Association de Golf 'Aubeterre ASGA

## RÈGLES LOCALES du 1.1.2020

***Ce parcours est un parcours approuvé de 9 trous de la Fédération française de golf (FFG) avec un SSI de 111 (voir [www.ffgolf.org](http://www.ffgolf.org)). Les règles du golf s'appliquent (selon l'édition 2019 du R & A approuvé par la FFG). avec l'ajout des règles locales spécifiques ci-dessous.***

### **GOLF - RÈGLES LOCALES**

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

- Piquets blancs ; ils marquent les limites du terrain. Une balle est déclarée hors limites lorsqu'elle est 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 5ème et du 6ème fairways.
- Hors limites interne.** Sur trou 1 une balle est déclarée hors limites si elle est sur la partie tondue ras de trou 3 (fairway, départ, green, bordure) OU dans un rough AU DELA de la zone tondue ras de trou 3.
- Piquets jaunes, ils délimitent les obstacles d'eau du parcours.
- 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 16-1 (point le plus proche de dégagement, pas plus près du trou, à moins d'une longueur de club.) La balle peut être nettoyée.

#### **2. Dégagement coup et distance, balle perdue ou hors limites ; balle provisoire**

- Lorsque la balle d'un joueur n'est pas retrouvée **ou** qu'on sait ou qu'elle est pratiquement certaine d'être hors limites, le joueur peut procéder comme suivant ; pour deux coups de pénalité, le joueur peut dropper la balle d'origine ou une balle substituée dans un rayon de 2 longueurs de club du point où la balle est réputée perdue ou est devenue hors du terrain, pas plus près du green.
- Lorsque le comité déclare des conditions de «feuilles tombées», un joueur peut alors se dégager en lâchant une balle substituée à moins de 2 longueurs de club du point où la balle est réputée perdue ;
  - s'il est certain que la balle est perdue sur le fairway - pas de pénalité
  - si la balle est perdue ailleurs - un coup de pénalité.

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

Si un arbre tuteuré gêne la position 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 14 sans pénalité.

#### **b. 4. Terrain en Conditions Anormales.**

- 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.
- 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 14 sans pénalité.
- 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.
- Balle enfoncée. À travers le green, une balle enfoncée dans son propre impact peut être levée, nettoyée et droppée, pas plus près du trou sans pénalité.

#### **5. Bunkers.**

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

#### **6. L'eau**

S'il y a un doute que la balle soit perdue ou se trouve dans l'obstacle d'eau (derrière les lauriers), le joueur peut jouer une balle provisoire selon l'une des options applicables de la règle 17.1. 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 telle qu'elle est ou continuer avec la balle provisoire selon la règle 17.1. 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.

#### **7. Obstructions inamovibles.**

- 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 16.1, sans pénalité.
- 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.

#### **8. Lignes électrique HT.**

Si une balle frappe un câble de la ligne HT au-dessus des trous 5 ou 7, la balle DOIT être rejouée, sans pénalité. Une autre balle peut être substituée.

#### **9. Entraînement avant de jouer.**

Comme le club ne dispose pas de practice, l'entraînement sur le parcours est autorisé avant les compétitions; chipping et putting sont autorisés sur les greens 4, 5, 6 et 9 ainsi que sur les coups de départ / coups d'approche sur les trous 5 et 6 uniquement

**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:**

- 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.**
- Tous les joueurs doivent avoir une assurance responsabilité civile contre les accidents. L'adhésion à la FFG inclut cette assurance.