



REGLES LOCALES GOLF DU PAYS DE SARREBOURG

Mise à jour du 17/07/2017



Routes et Chemins : Les routes, chemins et ponts en durs et/ou empierrés ne font pas partie intégrante du terrain. Si la balle y repose, le joueur peut se dégager selon la règle 24-2b.

Obstructions inamovibles (R 24-2) : Les jeunes plantations identifiées par un tuteur et/ou cerclées d'un grillage, les plantations faisant office de repère de 135 mètres, les zones de plantations recouvertes d'écorce et les plaques de distance sont considérées comme des obstructions inamovibles. Si une telle obstruction interfère avec le stance d'un joueur ou la zone de son mouvement intentionnel, la balle **DOIT** être droppée **sans pénalité** selon la procédure prescrite dans la règle 25-2. *Pénalité pour infraction à cette règle locale : Stroke Play: 2 coups de pénalité - Match Play: Perte du trou*

Obstructions amovibles (R 24-1) : Les pierres et le gravier dans les bunkers, les mires sur les fairways, les panneaux de signalisations des trous suivants.

Enclos à bétail (électrique) : Cette zone délimitée par un enclos électrique est considérée comme un terrain en conditions anormales. Par contre il est **INTERDIT** de pénétrer dans cette zone pour jouer ou pour chercher et/ou identifier la balle ; par conséquent le joueur **DOIT** se dégager par rapport au point de référence où la balle est entrée dans le terrain en conditions anormales. Depuis ce point, le joueur a droit à un dégagement sans pénalité à 2 longueurs de club à partir de la clôture +1 longueur additionnelle dans laquelle il droppera la balle sans se rapprocher du trou selon la règle 25-2. *Pénalité pour infraction à cette règle locale : Stroke Play: 2 coups de pénalité - Match Play: Perte du trou*

Les lignes électriques : (Règles de golf : appendice 1 partie B-7). Les câbles électriques et les étais les soutenant sont des obstructions inamovibles. Si la balle heurte un câble électrique ou un étau le soutenant, **le coup doit être annulé et rejoué sans pénalité** (règle 20-5). Si la balle n'est pas immédiatement récupérable, une autre balle peut être substituée. *Pénalité pour infraction à cette règle locale : Stroke Play: 2 coups de pénalité - Match Play: Perte du trou*

Les zones hors limites : Les clôtures électriques des trous n°3, 5, 6 (hors enclos à bétail). Clôture électrique

(anti-sanglier) : Si la balle se trouve devant la clôture électrique sans pour autant être hors limite mais qu'elle interfère avec le stance d'un joueur ou la zone de son mouvement intentionnel gêne le joueur dans le

stance ou le jeu de la balle, le joueur **DOIT** se dégager sans pénalité à 2 longueurs de club à partir de la clôture +1 longueur additionnelle dans laquelle il droppera la balle sans se rapprocher du trou selon la règle 25-2.

Obstacle d'eau : L'obstacle d'eau du trou 18 est considéré comme un obstacle d'eau (piquets jaune). **Il est interdit de pénétrer dans l'espace délimité par la clôture**. Le jeu étant **STRICTEMENT INTERDIT** dans l'obstacle, tout joueur ayant sa balle dans l'obstacle d'eau, **DOIT** procéder selon la règle 26-1 ou comme option additionnelle, dropper une balle avec un coup de pénalité dans la dropping zone ; la clôture étant une obstruction inamovible, appliquer la règle 24-2b si la balle est hors de l'obstacle. *Pénalité pour infraction à cette règle locale : Stroke Play: 2 coups de pénalité - Match Play: Perte du Trou*

Les voitures en compétition : L'utilisation de la voiturette en compétition est soumise à l'autorisation de la commission sportive sur présentation d'un justificatif. Le transport d'un co-compétiteur sans autorisation ou de son matériel est interdit. *Pénalité pour infraction à cette règle locale : Stroke Play: Disqualification - Match Play: Perte du match*

Retard : Le joueur doit prendre le départ à l'heure fixée par le Comité. Si le joueur arrive à son point de départ, **prêt à jouer, moins de cinq minutes après son heure de départ**, la pénalité pour ne pas avoir respecté son heure de départ est la suivante : *Stroke Play: 2 coups de pénalité au premier trou - Match Play: Perte du premier trou. Autrement, la pénalité pour infraction à cette Règle est la disqualification.*

Jeu Lent : Le joueur doit jouer sans retarder indûment le jeu et conformément à toutes directives de cadence de jeu qui peuvent être instaurées par le Comité. Entre l'achèvement d'un trou et le jeu depuis *l'aire de départ* suivante, le joueur ne doit pas retarder indûment le jeu. Dans le but de prévenir le jeu lent, le Comité peut, dans le règlement d'une compétition (Règle 33-1), instaurer des directives sur la cadence de jeu comportant les délais maximaux autorisés pour terminer un *tour conventionnel*, un trou ou un *coup*.

Le Comité peut, dans un tel règlement, modifier la pénalité pour une infraction à cette Règle comme suit :

*Première violation : 1 coup de pénalité
Deuxième violation : 2 coups de pénalité
Pour violation ultérieure : Disqualification*