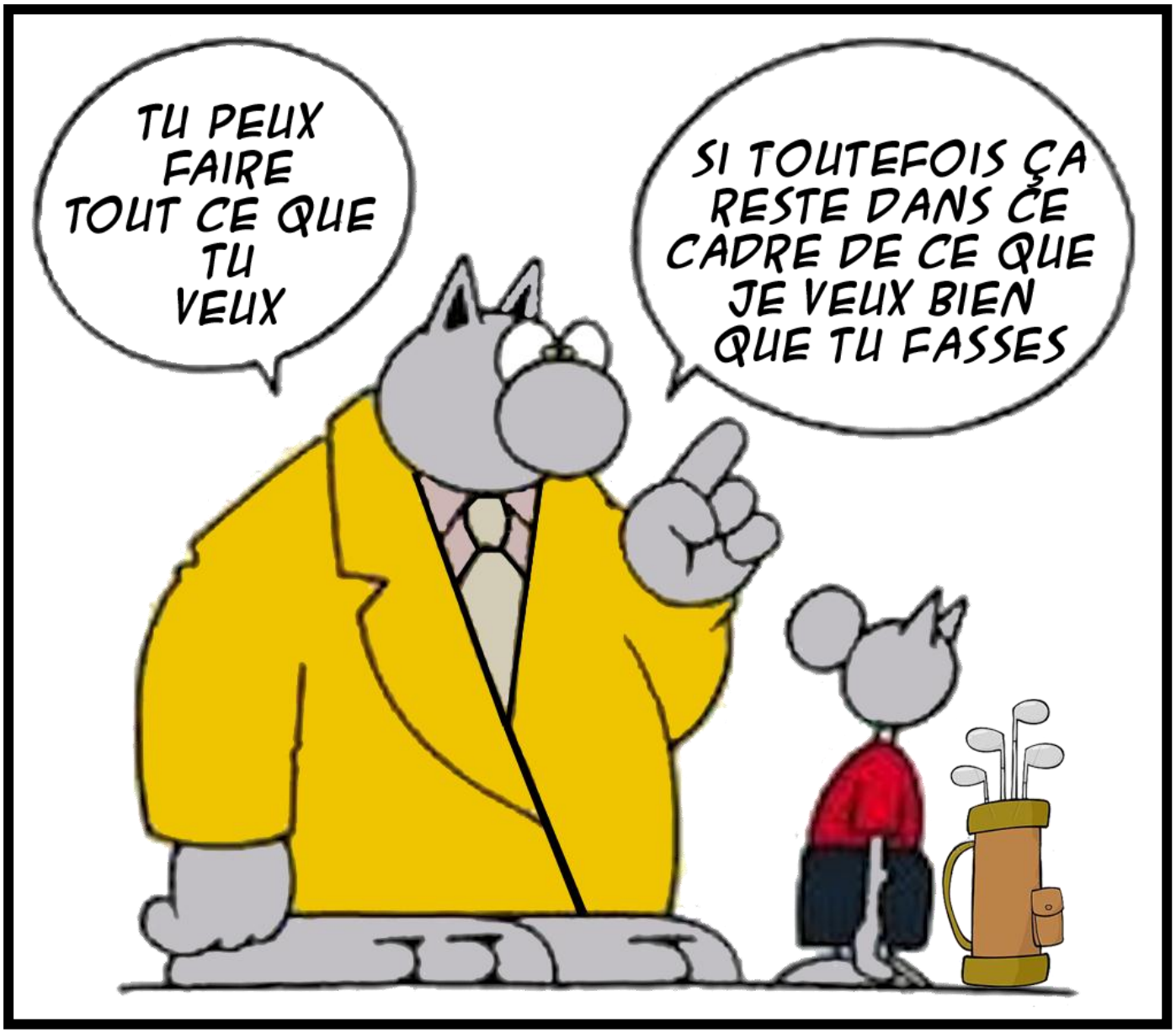
GOLF DU PAYS DE SARREBOURG

Règlement Sportif «Edition 2015»



Source : Google Images 2015

Association Sportive du Golf du Pays de Sarrebourg
Siège social
Club-House - Ferme du Winkelhof - 57400 SARREBOURG
Tél. : 03 87 23 01 02 ▪ Fax : 03 87 23 03 04 ▪ e-mail : info@golf-sarrebourg.fr
Site Web : *www.golf-sarrebourg.fr*

La Commission Sportive s'est chargée de réaliser un document utile, illustré et facilement accessible à tous, pour rappels des 'essentiels' du 'vivre ensemble' sur notre terrain de jeu.

Je vous invite à en prendre connaissance car cela vous permettra d'évaluer votre niveau de maîtrise des règles … et de l'étiquette.

Et dites-vous bien que si l'on s'est donné la peine de le rédiger… c'est qu'il devait y avoir de bonnes raisons !

Membres, compétiteurs, réguliers, ou d'un jour, merci de mettre en pratique ces connaissances indispensables.

Le Président

Jean-Yves VALENTIN

Association Sportive du Golf du Pays de Sarrebourg
Siège social
Club-House - Ferme du Winkelhof - 57400 SARREBOURG
Tél. : 03 87 23 01 02 ▪ Fax : 03 87 23 03 04 ▪ e-mail : info@golf-sarrebourg.fr
Site Web : *www.golf-sarrebourg.fr*

LES REGLES DE GOLF :
« L'essentiel de ce qu'il faut respecter »

Le golf devrait être joué dans l'esprit correct du jeu et pour comprendre cet esprit vous devriez lire la section sur l'étiquette dans les Règles de Golf.

En particulier :
• Respecter les autres joueurs.
• Jouer à un bon rythme et être prêt à inviter les groupes plus rapides à passer.
• Prendre soin du terrain en nivelant les bunkers, en replaçant les divots et en réparant les impacts de balles sur les greens.

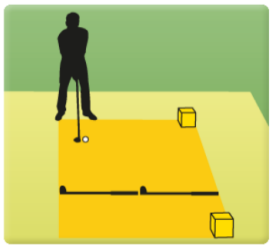
Avant de commencer un tour :
• Lisez les Règles Locales
• Faites une marque d'identification sur votre balle ; de nombreux golfeurs jouent des balles de la même marque et du même type et si vous ne pouvez identifier votre balle, celle-ci sera considérée comme perdue *(Règles 12-2 et 27-1)*.
• Comptez vos clubs : un maximum de 14 clubs est autorisé *(Règle 4-4).*

Durant le tour :
• N'utilisez aucun dispositif artificiel ou équipement inhabituel, à moins que ce ne soit autorisé spécifiquement par une Règle Locale *(Règle 14-3).*

A la fin du tour :
• Assurez-vous que votre carte de score est correctement remplie (signée par vous et votre marqueur) et rendue le plus vite possible *(Règle 6-6).*

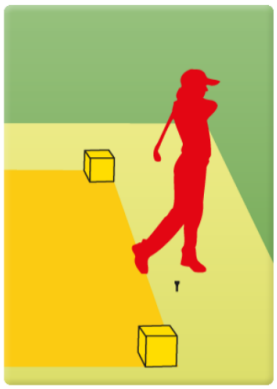
Les Règles du jeu

Coup de départ *(Règle 11)*



Aire de départ
L'aire de départ s'étend à 2 longueurs de club depuis les marques. La balle doit être placée à l'intérieur de cette surface, alors que le joueur peut prendre son stance à l'extérieur de cette zone.
Une balle se trouve en dehors du départ lorsqu'elle est entièrement en dehors de cette surface.
(Règle 11 et définition «Aire de départ»)

Association Sportive du Golf du Pays de Sarrebourg
Siège social
Club-House - Ferme du Winkelhof - 57400 SARREBOURG
Tél. : 03 87 23 01 02 ▪ Fax : 03 87 23 03 04 ▪ e-mail : info@golf-sarrebourg.fr
Site Web : *www.golf-sarrebourg.fr*

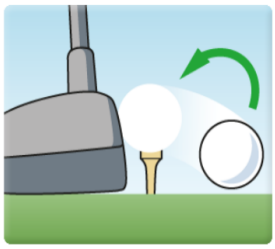


Joué en dehors du départ

Si un joueur tape sa balle en dehors de l'aire de départ, le coup ne compte pas et il reçoit 2 coups de pénalité. Le joueur doit corriger sa faute en repartant depuis l'intérieur de l'aire de départ (3ème coup).

☛ Si la faute n'est pas corrigée, il est disqualifié.

(Règle 11)

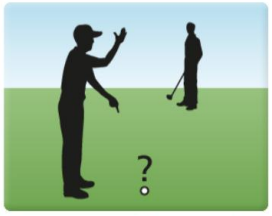


Balle tombant du tee

Si la balle tombe du tee par mégarde avant le départ (p. ex. lors de l'adresse ou à cause d'un coup d'essai raté), cela ne compte pas comme coup. Il n'y a pas de pénalité, la balle peut être remise sur le tee.

(Règle 11)

Jouer la balle *(Règles 12, 13, et 15)*



Identifier la balle

Si vous n'êtes pas sûr que la balle trouvée est bien la vôtre, vous pouvez marquer sa position et la relever pour l'identifier. Avant de la relever, il faut en informer un co-compétiteur en lui donnant l'occasion de surveiller tout le procédé, sinon vous recevez 1 coup de pénalité. Si la balle est sale et vous ne pouvez donc pas voir s'il s'agit bien de la vôtre, vous avez le droit de la nettoyer légèrement mais pas plus que nécessaire pour permettre son identification. Ensuite, la balle devra être replacée exactement au même endroit.

☛ Si vous êtes incapable d'identifier la balle comme la votre de manière incontestable (vous trouvez p. ex. deux balles identiques ou vous ne vous rappelez plus de la marque de votre balle), elle est considérée comme perdue: dropper avec 1 coup de pénalité à l'endroit du dernier coup (au départ, placer la balle sur un tee).

(Règle 12)

Association Sportive du Golf du Pays de Sarrebourg
Siège social
Club-House - Ferme du Winkelhof - 57400 SARREBOURG
Tél. : 03 87 23 01 02 ▪ Fax : 03 87 23 03 04 ▪ e-mail : info@golf-sarrebourg.fr
Site Web : *www.golf-sarrebourg.fr*

Mauvaise balle jouée

Si vous avez joué avec une autre balle que la vôtre, ce coup ne compte pas mais vous recevez 2 coups de pénalité. Vous devez retourner à l'endroit où vous l'avez confondue et jouer la bonne balle.

Divots, traces de tracteurs, endroits dénudés, etc.

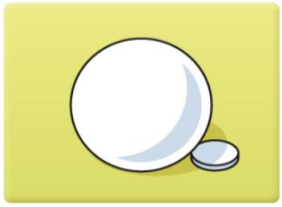
Si votre balle repose dans une mauvaise position qui n'est pas expressément mentionnée dans les règles, c'est de la pure malchance. La balle doit être jouée où elle repose. Vous pouvez également la déclarer injouable (avec 1 coup de pénalité).
(Règle 13)

SAUF dispositions particulières du jour : Quand le placement de la balle est autorisé sur les zones tondues rases (fairway et avant green).

Rien casser ou courber

Vous devez accepter la position dans laquelle vous et votre balle se trouvent. Avant le coup, vous n'avez pas le droit de bouger, courber ou casser quoi que ce soit d'enraciné ou fixé pour améliorer la position de la balle, l'espace pour le stance ou le swing ou la ligne de jeu (2 coups de pénalité). Vous recevrez également 2 coups de pénalité si vous courbez ou cassez quelque chose lors de votre coup d'essai qui pourrait vous procurer un avantage pour le coup suivant.
(Règle 13)

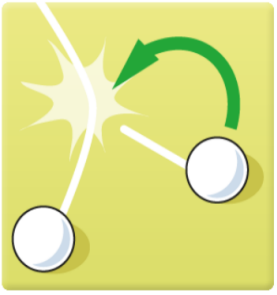
Sur le green *(Règles 16 et 17)*



Marquer et relever la balle

Sur le green, vous avez le droit de marquer la position de votre balle, de la relever et de la nettoyer. Marquez la balle avec un marqueur ou une pièce de monnaie. Marquer la balle avec un tee ou un relève-pitchs ou autre est également permis, mais pas conseillé.
(Règles 16 et 20)

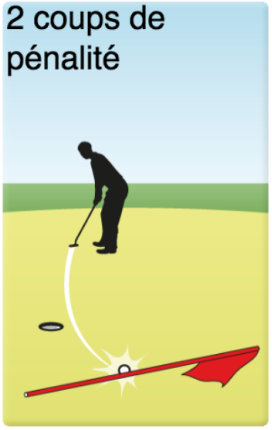
Association Sportive du Golf du Pays de Sarrebourg
Siège social
Club-House - Ferme du Winkelhof - 57400 SARREBOURG
Tél. : 03 87 23 01 02 ▪ Fax : 03 87 23 03 04 ▪ e-mail : info@golf-sarrebourg.fr
Site Web : *www.golf-sarrebourg.fr*



Balle touchant une autre balle

Si vous puttez sur le green et que votre balle touche et déplace une autre balle qui y repose, vous recevez 2 coups de pénalité. Vous devez jouer votre balle là où elle repose et replacer la balle touchée. (Si la même chose vous arrive en ayant joué depuis en dehors du green, vous n'encourez pas de pénalité.)

(Règle 19)



Balle touchant le drapeau ou la personne servant le drapeau

Si, en puttant sur le green, votre balle touche le drapeau (peu importe s'il se trouve dans le trou ou est sorti et déposé) ou si elle touche la personne le servant, vous recevez 2 coups de pénalité. La balle doit être jouée là où elle repose.

☛ Si, par contre, vous avez joué depuis en dehors du green et la balle touche le drapeau non-servi dans le trou: pas de pénalité.

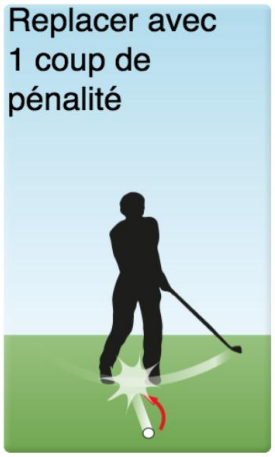
(Règle 17)

Balle au repos déplacée *(Règle 18)*

Balle déplacée en l'adressant

Si vous déplacez la balle en posant votre club, vous devez la replacer et recevez 1 coup de pénalité. Si vous ne la replacez pas, vous recevez 2 coups de pénalité pour avoir joué d'un mauvais endroit.

(Règle 18)



Balle déplacée lors d'un coup d'essai

Si vous faites un coup d'essai et déplacez par mégarde votre balle, cela ne comptera pas comme coup. Vous devez replacer votre balle avec 1 coup de pénalité. Si vous ne la replacez pas, vous recevrez 2 coups de pénalité pour avoir joué d'un mauvais endroit.

(Règle 18)

Association Sportive du Golf du Pays de Sarrebourg
Siège social
Club-House - Ferme du Winkelhof - 57400 SARREBOURG
Tél. : 03 87 23 01 02 ▪ Fax : 03 87 23 03 04 ▪ e-mail : info@golf-sarrebourg.fr
Site Web : *www.golf-sarrebourg.fr*

Balle au repos déplacée ou dérobée par un élément extérieur

Si votre balle au repos est déplacée par un élément extérieur (spectateur, animal, co-compétiteur, autre balle, etc.), vous devez la replacer sans pénalité. Si votre balle a été ramassée et emportée, vous pouvez en placer une nouvelle sans pénalité à l'endroit où elle se trouvait.
(Règle 18)

Balle déplacée en la cherchant

Si vous déplacez accidentellement votre balle en la cherchant, vous devez la replacer et recevez 1 coup de pénalité (sans pénalité lors de sa recherche sur un terrain en conditions anormales ou dans les obstructions). Si vous ne la replacez pas et la jouez depuis le mauvais endroit, vous recevrez 2 coups de pénalité.
Si un co-compétiteur déplace votre balle, elle devra également être replacée mais dans ce cas, il n'y aura pas de pénalité.
(Règle 18)

Balle en mouvement déviée ou arrêtée *(Règle 19)*

Balle touchant le joueur lui-même ou son équipement

Si votre balle vous touche personnellement ou votre équipement: jouer la balle comme elle repose avec 1 coup de pénalité.
(Règle 19)

Relever, dropper et placer la balle *(Règle 20)*

Dropper correctement

Dropper signifie laisser tomber une balle depuis son bras tendu horizontalement à hauteur d'épaule. Veuillez observer que l'endroit où vous droppez ne doit jamais être plus proche du trou. Une balle qui sera droppée peut toujours être nettoyée auparavant.
(Règles 20 et 21)

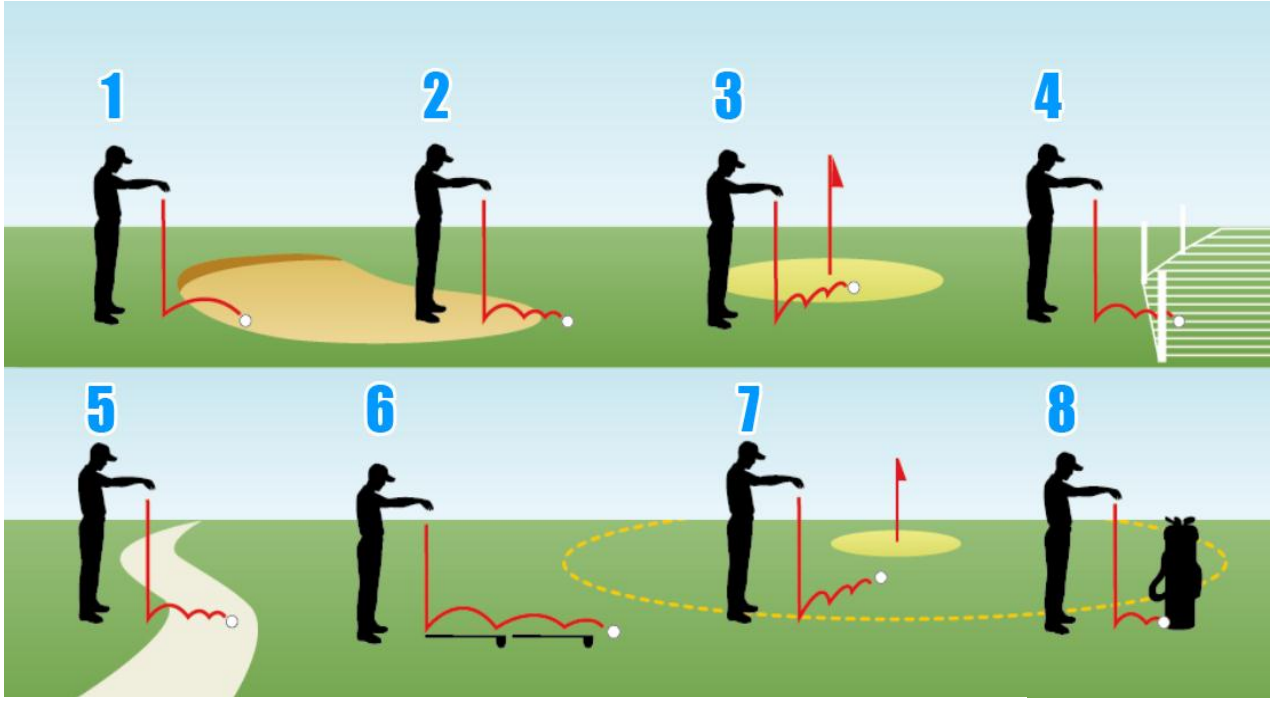
Association Sportive du Golf du Pays de Sarrebourg
Siège social
Club-House - Ferme du Winkelhof - 57400 SARREBOURG
Tél. : 03 87 23 01 02 ▪ Fax : 03 87 23 03 04 ▪ e-mail : info@golf-sarrebourg.fr
Site Web : *www.golf-sarrebourg.fr*

Droppé de manière erronée

Si vous avez droppé une balle de manière erronée (p. ex. pas depuis la hauteur de votre épaule ou sans tendre le bras) sans l'avoir jouée, vous avez le droit de la relever pour dropper correctement, sans pénalité. Si vous avez déjà joué la balle, la pénalité sera de 1 coup pour avoir droppé de manière erronée.
(Règle 20)

Quand redropper?

La balle doit être redroppée sans pénalité si elle a roulé dans une des positions suivantes:



Si, en redroppant, un des cas mentionnés aux positions 1 à 7 devait se produire, la balle devra être placée à l'endroit où elle a touché le sol lorsqu'elle a été droppée pour la deuxième fois. Si la balle devait ne pas y rester, il faut la placer à l'endroit le plus proche où elle restera stable.
Si, par contre, le cas 8 survenait, il faut dropper la balle autant de fois, jusqu'à ce qu'elle ne touche plus une personne ou l'équipement d'un joueur.

☛ Conclusion: dropper deux fois puis placer, sauf en touchant une personne ou l'équipement d'un joueur.
(Règle 20)

Association Sportive du Golf du Pays de Sarrebourg
Siège social
Club-House - Ferme du Winkelhof - 57400 SARREBOURG
Tél. : 03 87 23 01 02 ▪ Fax : 03 87 23 03 04 ▪ e-mail : info@golf-sarrebourg.fr
Site Web : *www.golf-sarrebourg.fr*

Balle aidant ou gênant le jeu *(Règle 22)*

Balles proches l'une de l'autre

Si deux balles reposent si près l'une de l'autre que cela gêne le jeu, une des balles peut être marquée, relevée puis re-placée.
(Règle 22)

Détritus *(Règle 23)*

Détritus

Feuilles, branches, pierres, gazon tondu ou autres détritus naturels peuvent être enlevés sans pénalité. Si la balle bouge ce faisant, replacez-la avec 1 coup de pénalité.
☛ Attention: sable et terre meuble ne peuvent être enlevés que sur le green et non sur le parcours (2 coups de pénalité).
(Règle 23)

DANS LE BUNKER

Branches, feuilles, pierres* ou autres détritus naturels ne doivent pas être touchées ou enlevées avant le coup dans un bunker (2 coups de pénalité).
☛ *Observez les règles locales – souvent elles permettent, à titre exceptionnel, de ramasser les pierres sans pénalité.
(Règle 23)

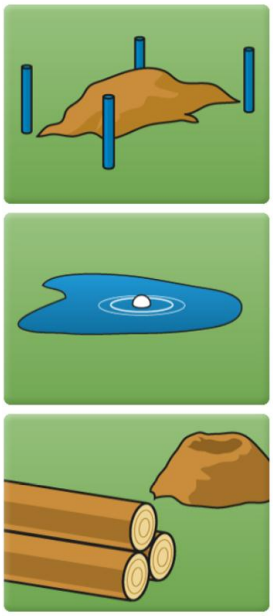
Obstructions amovibles *(Règle 24-1)*

Obstructions amovibles

Bouteilles, canettes, panneaux, piquets de marquage (jaune, rouge, bleu) ou autres objets artificiels peuvent être enlevés sans pénalité. Si la balle bouge ce faisant, replacez-la sans pénalité. Si la balle repose dans ou sur une obstruction amovible, elle peut également être enlevée. Puis, la balle devra être droppée au même endroit. Vous n'avez jamais le droit d'enlever les poteaux du hors limites (2 coups de pénalité)!
(Règle 24)

Association Sportive du Golf du Pays de Sarrebourg
Siège social
Club-House - Ferme du Winkelhof - 57400 SARREBOURG
Tél. : 03 87 23 01 02 ▪ Fax : 03 87 23 03 04 ▪ e-mail : info@golf-sarrebourg.fr
Site Web : *www.golf-sarrebourg.fr*

Terrain en conditions anormales *(Règle 25-1)*



Terrain en conditions anormales

Ce terme comprend les terrains en réparation (normalement marqués en bleu ou mentionnés dans les règles locales), l'eau fortuite (flaques visibles) et les trous et tas laissés par des animaux fouisseurs (surtout taupinières, trous de souris et terriers de lapins). En font également partie l'herbe ou autres matériaux entassés pour être évacués ainsi que les trous creusés par le personnel d'entretien.

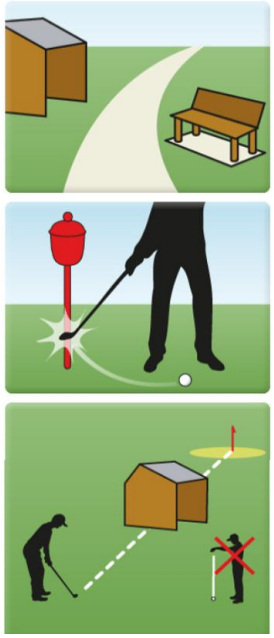
Si vous déplacez votre balle en la cherchant sur un terrain en conditions anormales, elle doit être replacée, sans pénalité.

Si votre balle repose sur un tel terrain ou si vous deviez y prendre votre stance, vous pouvez bénéficier d'un dégagement sans pénalité.

Depuis la position de la balle, il faut déterminer l'endroit le plus proche où l'on est plus géné. Depuis ce point, on peut se dropper à <u>une longueur de club sans pénalité</u> et sans se raprocher du drapeau *(voir illustration)*

Association Sportive du Golf du Pays de Sarrebourg
Siège social
Club-House - Ferme du Winkelhof - 57400 SARREBOURG
Tél. : 03 87 23 01 02 ▪ Fax : 03 87 23 03 04 ▪ e-mail : info@golf-sarrebourg.fr
Site Web : *www.golf-sarrebourg.fr*

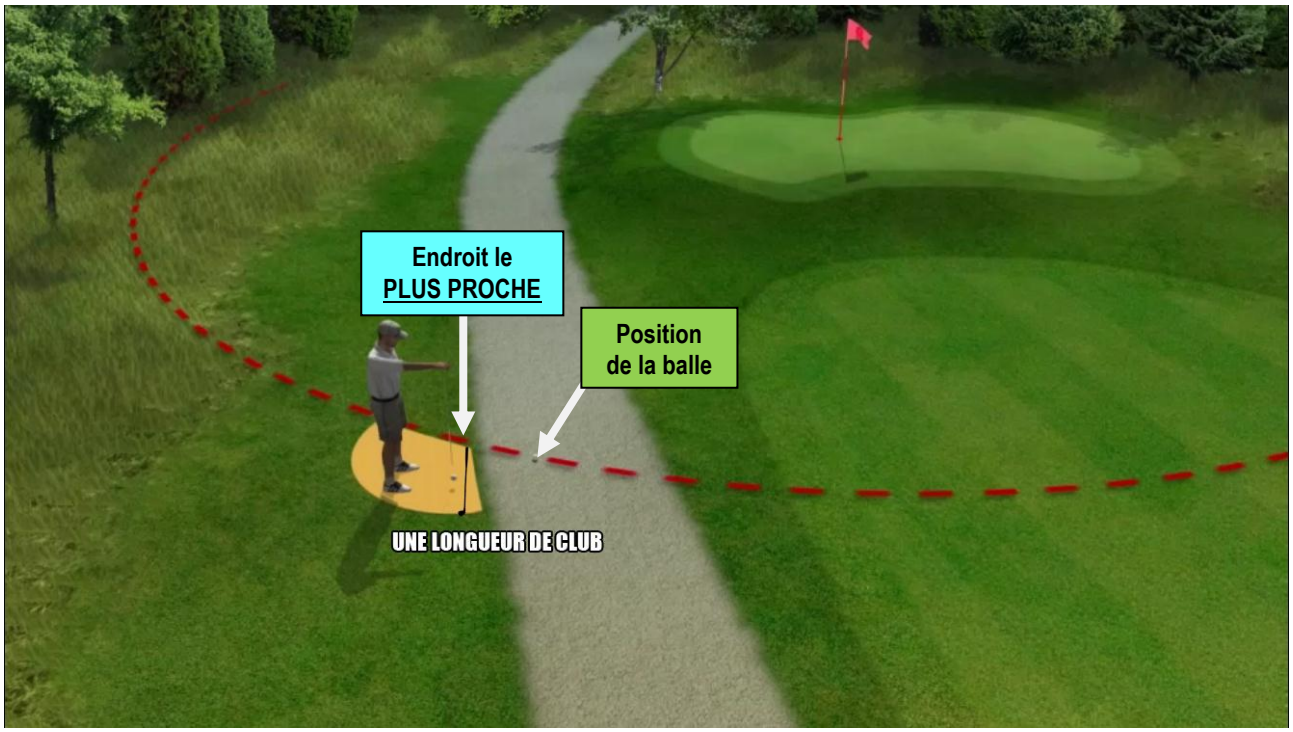
Obstructions inamovibles *(Règle 24-2)*



Obstructions inamovibles

Routes et chemins avec une surface artificielle ou autres installations artificielles permettent un dégagement sans pénalité, s'ils gênent la position de la balle, le stance ou le mouvement (gêne de la ligne de jeu n'est pas suffisante!).
Pour le dégagement, vous recherchez le point le plus proche où vous êtes positionné sans être gêné par l'obstruction pour effectuer votre mouvement. Droppez-y la balle à moins de 1 longueur de club.

Depuis la position de la balle, il faut déterminer l'endroit le plus proche où l'on est plus géné. Depuis ce point, on peut se dropper à une longueur de club sans pénalité et sans se raprocher du drapeau *(voir illustration)*



Association Sportive du Golf du Pays de Sarrebourg
Siège social
Club-House - Ferme du Winkelhof - 57400 SARREBOURG
Tél. : 03 87 23 01 02 ▪ Fax : 03 87 23 03 04 ▪ e-mail : info@golf-sarrebourg.fr
Site Web : *www.golf-sarrebourg.fr*

Balle Provisoire *(Règle 27-2)*

Balle pourrait être perdue / balle provisoire

Si vous craignez que votre balle soit introuvable ou hors limites, jouez une balle provisoire. Annoncez-la comme «provisoire», posez-la sur le tee et jouez-la jusqu'à ce que vous arriviez à l'endroit où la première balle devrait se trouver. (Pour la suite voir «Hors limites / balle provisoire».)

☛ Si vous n'annoncez pas expressément votre deuxième balle comme «provisoire», elle devient la nouvelle balle en jeu avec 1 coup de pénalité.

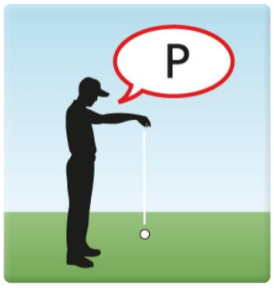
☛ Si votre balle a plongé dans un obstacle d'eau, vous n'avez pas la possibilité de jouer une balle provisoire.

(Règle 27)

Recherche de la balle / balle perdue

Vous disposez d'un maximum de 5 minutes pour trouver votre balle. Après ce délai, elle est considérée comme perdue et vous devez dropper une balle à l'endroit du dernier coup avec 1 coup de pénalité

(Règle 27 et définition «Balle perdue»)



Balle provisoire pas annoncée

Si vous jouez une deuxième balle sans l'annoncer expressément comme «provisoire», elle devient la nouvelle balle en jeu avec 1 coup de pénalité. Dans ce cas, la balle d'origine est «perdue» et ne peut plus être jouée, sous aucun prétexte (cela reviendrait à jouer avec une mauvaise balle).

(Règle 27)

Balle Hors Limite ou Perdue *(Règle 27-1)*

Délimitation

Une balle est hors limites, lorsqu'elle s'y trouve entièrement. Les marquages (blancs) sont eux-mêmes hors limites, ce qui veut dire que la délimitation passe côté terrain.

Déterminez si votre balle est hors limites en vous plaçant derrière un poteau et en observant la ligne

Association Sportive du Golf du Pays de Sarrebourg
Siège social
Club-House - Ferme du Winkelhof - 57400 SARREBOURG
Tél. : 03 87 23 01 02 ▪ Fax : 03 87 23 03 04 ▪ e-mail : info@golf-sarrebourg.fr
Site Web : *www.golf-sarrebourg.fr*

Si la balle franchie les limites du terrain, il faut rejouer une balle aussi près que possible de l'emplacement d'où la balle d'origine a été jouée en dernier
(voir illustration)

Il est INTERDIT de se dropper à l'endroit où la balle a franchi en dernier les limites du terrain. Un tel dégagement entraîne une DISQUALIFICATION

Balle Injouable *(Règle 28)*

Balle injouable
Si votre balle est très mal placée, il est conseillé de la déclarer injouable. Il s'agit là de la libre décision du joueur qui ne nécessite pas l'approbation de son marqueur. Une fois la décision prise, vous pouvez choisir entre 3 possibilités, toutes avec 1 coup de pénalité:

Association Sportive du Golf du Pays de Sarrebourg
Siège social
Club-House - Ferme du Winkelhof - 57400 SARREBOURG
Tél. : 03 87 23 01 02 ▪ Fax : 03 87 23 03 04 ▪ e-mail : info@golf-sarrebourg.fr
Site Web : *www.golf-sarrebourg.fr*

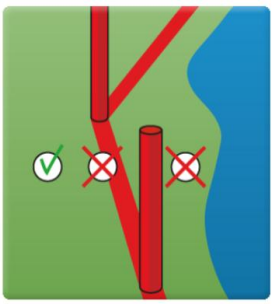
Voici les 3 solutions de dégagement possibles avec un coup de pénalité :

1 : Dropper à 2 longueurs de club depuis l'emplacement de la balle

2 : Dropper sur la ligne « drapeau-balle » en arrière *(autant que l'on veut)*

3 : Rejouer une balle aussi près que possible de l'emplacement d'où la balle d'origine a été jouée en dernier

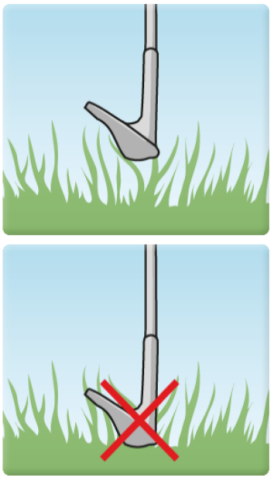
Obstacle d'eau latéral *(Règle 26)*



Délimitation
Une balle se trouve dans un obstacle d'eau dès qu'elle touche sa délimitation. Les piquets de marquage se trouvent dans l'obstacle, c'est-à-dire la délimitation passe à l'extérieur.
(Définitions «Obstacle d'eau» et «Obstacle d'eau latérale»)

Association Sportive du Golf du Pays de Sarrebourg
Siège social
Club-House - Ferme du Winkelhof - 57400 SARREBOURG
Tél. : 03 87 23 01 02 ▪ Fax : 03 87 23 03 04 ▪ e-mail : info@golf-sarrebourg.fr
Site Web : *www.golf-sarrebourg.fr*

Il est possible de jouer la balle dans l'obstacle sans pénalité en respectant la condition ci-dessous :



Ne pas toucher le sol ou l'eau
La nature de l'obstacle d'eau ne peut pas être examinée avant le coup, c'est-à-dire ne pas toucher le sol ou l'eau avec la main ou lors d'un coup d'essai et ne pas poser le club lors de l'adresse (de hautes herbes peuvent être touchées), faute de quoi vous recevrez 2 coups de pénalité. Il est cependant permis de poser des clubs dans un obstacle d'eau.
(Règle 13)

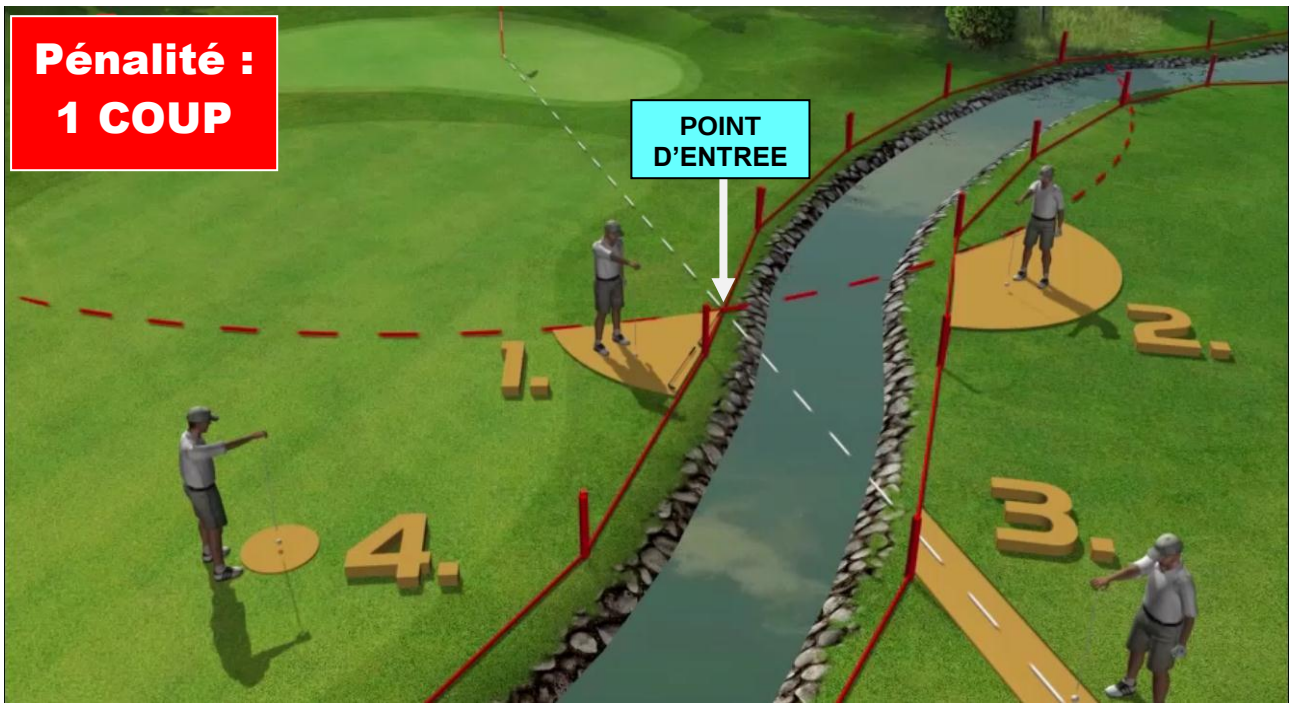
Voici les 4 solutions de dégagement possibles avec un coup de pénalité :

1 : Dropper à 2 longueurs de club depuis l'endroit où la balle a franchi en dernier la lisière de l'*obstacle : point d'entrée*

2 : IDEM cas 1 mais de l'autre côté

3 : Dropper sur la ligne « drapeau-point d'entrée » en arrière *(autant que l'on veut)*

4 : Rejouer une balle aussi près que possible de l'emplacement d'où la balle d'origine a été jouée en dernier



Association Sportive du Golf du Pays de Sarrebourg
Siège social
Club-House - Ferme du Winkelhof - 57400 SARREBOURG
Tél. : 03 87 23 01 02 ▪ Fax : 03 87 23 03 04 ▪ e-mail : info@golf-sarrebourg.fr
Site Web : *www.golf-sarrebourg.fr*

Obstacle d'eau *(Règle 26)*

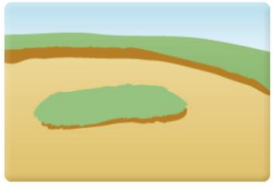
Voici les 2 solutions de dégagement possibles avec un coup de pénalité :

1 : Dropper sur la ligne « drapeau-point d'entrée » en arrière *(autant que l'on veut)*

2 : Rejouer une balle aussi près que possible de l'emplacement d'où la balle d'origine a été jouée en dernier

Association Sportive du Golf du Pays de Sarrebourg
Siège social
Club-House - Ferme du Winkelhof - 57400 SARREBOURG
Tél. : 03 87 23 01 02 ▪ Fax : 03 87 23 03 04 ▪ e-mail : info@golf-sarrebourg.fr
Site Web : *www.golf-sarrebourg.fr*

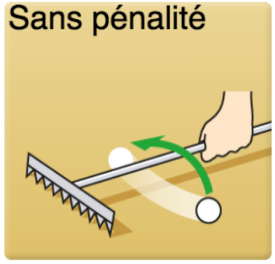
Le Bunker *(Règles 13, 24 et 25)*



Délimitation

Une balle se trouve dans le bunker si elle touche le sable dans ce dernier. Des îlots de gazon dans le bunker n'en font pas partie.

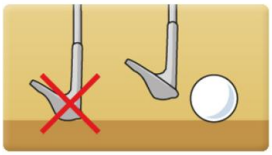
(Définition «Bunker»)

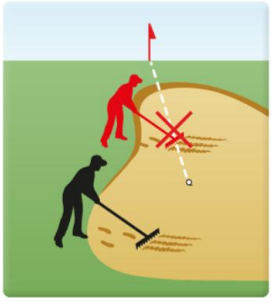


Obstructions amovibles

Le râteau et autres objets artificiels peuvent être enlevés sans pénalité. Si, ce faisant, le sable est touché, il n'y aura pas de pénalité. Si, ce faisant, la balle bouge: replacez-la sans pénalité.

(Règle 24)





Ne pas toucher ou tester le sable

La nature du bunker ne doit pas être examinée avant le coup, c'est-à-dire ne pas toucher le sable ou le ratisser, pas de coups d'essai en touchant le sable, ne pas poser le club à l'adresse et ne pas toucher le sable lors de la montée – faute de quoi il y a 2 coups de pénalité.

Par contre, il est permis de poser le râteau ou un club dans le bunker. De plus, il est exceptionnellement permis d'aplanir des traces mais uniquement dans le souci d'entretien du parcours, si les traces ne se trouvent pas sur la ligne de jeu et le joueur n'en tire pas profit pour son coup.

(Règle 13)

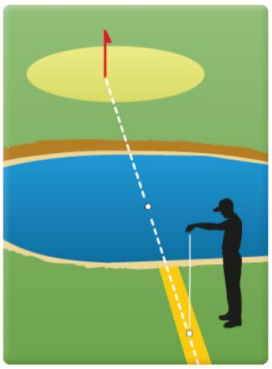
Association Sportive du Golf du Pays de Sarrebourg
Siège social
Club-House - Ferme du Winkelhof - 57400 SARREBOURG
Tél. : 03 87 23 01 02 ▪ Fax : 03 87 23 03 04 ▪ e-mail : info@golf-sarrebourg.fr
Site Web : *www.golf-sarrebourg.fr*

Eau Fortuite dans un bunker : Voici les 2 solutions pour se dégager

1. **JE RESTE DANS LE BUNKER : Depuis la position de la balle, il faut déterminer l'endroit le plus proche où l'on est plus géné. Depuis ce point, on peut se dropper à une longueur de club sans pénalité et sans se raprocher du drapeau**

2. **JE SORS DU BUNKER : Dropper sur la ligne « drapeau-balle » en arrière avec un coup de pénalité *(autant que l'on veut)***

Bunker inondé : Voici la seule solution de dégagement



Bunker complètement inondé
Si le bunker est entièrement rempli d'eau, le joueur n'a pas d'autre choix que de jouer la balle comme elle repose ou de dropper en dehors du bunker, sur la prolongation arrière de la ligne entre le trou et la balle, avec 1 coup de pénalité.
(Règle 25)

Association Sportive du Golf du Pays de Sarrebourg
Siège social
Club-House - Ferme du Winkelhof - 57400 SARREBOURG
Tél. : 03 87 23 01 02 ▪ Fax : 03 87 23 03 04 ▪ e-mail : info@golf-sarrebourg.fr
Site Web : *www.golf-sarrebourg.fr*

LES REGLES LOCALES 2015

Zones de plantation à préserver

(Règles de golf : appendice 1 partie B-2a)
Les zones de plantations marquées par les piquets bleus sont en réparation. Le jeu y est **INTERDIT**. Si la balle d'un joueur repose dans une telle zone ou si celle-ci interfère dans le stance ou le jeu, le joueur **DOIT** se dégager selon la règle 25-1 (terrain en condition anormale).

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)

Les jeunes plantations identifiées par un tuteur et/ou cerclées d'un grillage, les plantations faisant office de repère de 135 mètres et les plaques de distance sont considérés 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 24-2b.

Pénalité pour infraction à cette règle locale : Stroke Play: 2 coups de pénalité - Match Play: Perte du trou

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 étai 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

Association Sportive du Golf du Pays de Sarrebourg
Siège social
Club-House - Ferme du Winkelhof - 57400 SARREBOURG
Tél. : 03 87 23 01 02 ▪ Fax : 03 87 23 03 04 ▪ e-mail : info@golf-sarrebourg.fr
Site Web : *www.golf-sarrebourg.fr*

Les appareils de mesure :

Les appareils de mesure sont autorisés (distance uniquement) R14-3.

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 gène 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 voiturettes 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.

Association Sportive du Golf du Pays de Sarrebourg
Siège social
Club-House - Ferme du Winkelhof - 57400 SARREBOURG
Tél. : 03 87 23 01 02 ▪ Fax : 03 87 23 03 04 ▪ e-mail : info@golf-sarrebourg.fr
Site Web : *www.golf-sarrebourg.fr*

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

REGLEMENT POUR LES COMPETITIONS

Pour les compétitions de classement : Départs par ordre d'index.
Pour les compétitions en formule ludique non sponsorisées : L'arrangement des flys est possible.
Pour les compétitions sponsorisées de classement : Départs par ordre d'index sauf sponsors et ses invités.
Pour toutes les compétitions organisées par le club au sein du club, le comité d'épreuves est constitué :

- De l'enseignant professionnel ou un membre de la commission sportive désigné
- du responsable du Golf ou son remplaçant
- du Président de la Commission sportive ou son représentant.

INSCRIPTIONS :

Pour pouvoir s'inscrire à une compétition, le certificat médical du joueur doit être enregistré auprès de la FFGOLF et il doit impérativement être daté de l'année civile en cours et reste valable jusqu'au 31 mars de l'année suivante. En cas d'absence de certificat médical à la clôture des inscriptions, le joueur ne sera pas inscrit à la compétition.
La licence est obligatoire pour jouer en compétition quel que soit le parcours.
Pour les adultes, la Carte Verte ou un index est obligatoire pour jouer en compétition.
Pour les enfants l'accès au grand parcours en compétition est autorisé à partir du drapeau jaune.
Pour les enfants :
L'accès au parcours 18 trous en compétition est autorisé à partir du ***drapeau jaune***
L'accès au parcours compact en compétition est autorisé à partir du ***drapeau bleu***
Les membres d'une même famille au sens strict du terme ou domiciliés à la même adresse ne peuvent pas jouer dans le même fly.
Les départs sont consultables à partir de la veille 14h00.

La clôture des inscriptions a lieu l'avant-veille de la compétition à 18h00 sauf contre-indication précisée sur les feuilles d'inscription. Passé ce délai, aucune modification ne sera faite sauf en cas de scratch sur demande de la Commission Sportive.
Lors des compétitions sponsorisées, les membres auront la priorité aux inscriptions jusqu'au lundi précédant la compétition sauf invités. Ensuite les inscriptions seront ouvertes aux extérieurs.

Pour les compétitions sponsorisées :
Le sponsor peut décider de la composition et de l'heure de départ de son fly et/ou de ses invités.
Les joueurs devront respecter les horaires de départs imposés.

SCRATCHES :

Valable pour toutes les Compétitions :

- Tout scratch avant la clôture des inscriptions n'aura aucune conséquence.
- Tout scratch après la clôture des inscriptions engagera les droits de jeu sauf si le joueur justifie d'un motif valable par écrit (courrier ou e-mail) auprès de la commission sportive (com.sportive@golf-sarrebourg.fr) qui statuera. Les droits de jeu seront dus au club.

En plus pour les compétitions avec une gestion de l'index :

En fonction de l'abandon, la commission sportive prendra la décision adaptée :

- Disqualifié : même chose que lors d'une contre-performance => perte de 0.2 ou 0.1 suivant l'index du joueur
- Forfait : pas de point perdu
- Abandon justifié : pas de point perdu

Si un ou plusieurs scratches ont lieu dans un même fly, les flys sont susceptibles d'être modifiés.

DEROULEMENT DE LA COMPETITION :

Les joueurs doivent se présenter au premier trou 10 minutes avant leur heure de départ.
Les joueurs doivent impérativement respecter les flys affichés sur la feuille des départs sauf modifications de dernière minute par un responsable.

Association Sportive du Golf du Pays de Sarrebourg
Siège social
Club-House - Ferme du Winkelhof - 57400 SARREBOURG
Tél. : 03 87 23 01 02 ▪ Fax : 03 87 23 03 04 ▪ e-mail : info@golf-sarrebourg.fr
Site Web : *www.golf-sarrebourg.fr*

CARTES DE SCORE ET REPONSABILITES :

La carte de score valide l'approbation des scores du marqueur et du joueur. Tous deux, lorsqu'ils sont en accord sur les scores, doivent rendre chaque carte signée par le joueur et le marqueur. En cas de litige, la procédure à suivre est :
Ne pas signer la carte de score et en référer au Comité d'Epreuve. Le nom des personnes du Comité d'Epreuve sera affiché au club-house pour chaque compétition.
Aucune remarque ne pourra être prise en compte si les cartes de score ont été signées par les deux parties.

RESULTATS DE LA COMPETITION :

Les résultats de chaque compétition seront consultables sur le site internet du Golf et sur la FFGOLF au plus tard trois jours après la compétition.

LA COMMISSION SPORTIVE PEUT MODIFIER PONCTUELLEMENT LA GESTION D'UNE COMPETITION EN FONCTION DES NECESSITES.

L'ETIQUETTE

Cette section expose les grands principes auxquels devrait répondre la pratique du jeu de golf. S'ils sont respectés, tous les joueurs tireront le maximum de plaisir de ce jeu. Le principe prééminent est qu'il conviendrait à tout moment de respecter les autres sur le terrain.

L'esprit du jeu

Le jeu de golf est en majeure partie pratiqué sans le contrôle d'un arbitre ou d'un juge. Le jeu repose sur l'honnêteté du joueur, tant en ce qui concerne le respect des autres joueurs que l'observation des Règles. Tous les joueurs devraient se conduire d'une manière disciplinée, faire preuve de courtoisie et de sportivité en toute circonstance, quel que puisse être leur esprit de compétition. Tel est l'esprit du jeu de golf.

Sécurité

Lorsqu'ils exécutent un coup ou un mouvement d'essai, les joueurs devraient s'assurer que personne ne se tient à proximité ou ne risque d'être frappé par le club, la balle ou toute pierre, caillou, brindille ou autre objet semblable.
Les joueurs ne devraient pas jouer tant que les joueurs qui les précèdent ne sont pas hors d'atteinte.
Les joueurs devraient toujours alerter les ouvriers du terrain qui se trouvent à proximité ou devant eux lorsqu'ils vont jouer un coup qui pourrait les mettre en danger.
Si un joueur joue une balle dans une direction où cette balle risque de frapper quelqu'un, il devrait immédiatement crier pour avertir du danger. Dans un tel cas, l'expression habituellement utilisée est : "balle" en français, "fore" en anglais.

Association Sportive du Golf du Pays de Sarrebourg
Siège social
Club-House - Ferme du Winkelhof - 57400 SARREBOURG
Tél. : 03 87 23 01 02 ▪ Fax : 03 87 23 03 04 ▪ e-mail : info@golf-sarrebourg.fr
Site Web : *www.golf-sarrebourg.fr*

Respect des autres joueurs

Ne pas gêner ou déranger.

Les joueurs devraient toujours faire preuve de respect envers les autres joueurs sur le terrain et ne devraient pas gêner leur jeu en bougeant, parlant ou en faisant du bruit superflu.
Les joueurs devraient veiller à ce qu'aucun équipement électronique emporté sur le terrain ne perturbe les autres joueurs.
Sur l'aire de départ, un joueur ne devrait pas placer sa balle sur un tee avant son tour de jouer.
Les joueurs ne devraient pas se tenir à proximité de la balle ou directement derrière celle-ci, ou directement derrière le trou, lorsqu'un joueur s'apprête à exécuter un coup.

Sur le green

Sur le green, les joueurs ne devraient pas se tenir sur la ligne de putt d'un autre joueur ou, lorsque celui-ci effectue un coup, projeter une ombre sur sa ligne de putt.
Les joueurs devraient rester sur le green ou à proximité de celui-ci tant que tous les autres joueurs du même groupe n'ont pas terminé le trou.

Marquer le score

En stroke play, un joueur faisant fonction de marqueur devrait, si nécessaire, en se rendant au départ du trou suivant, vérifier le score avec le joueur concerné et le consigner.

Cadence de jeu

Jouer à une bonne cadence et la maintenir.

Les joueurs devraient jouer à une bonne cadence. Le Comité peut établir des directives de cadence de jeu que tous les joueurs devraient respecter.
Il est de la responsabilité d'un groupe de joueurs de conserver l'intervalle avec le groupe précédent. Si un groupe a un trou entier de retard par rapport au groupe précédent et retarde le groupe suivant, il devrait inviter ce dernier à passer quel que soit le nombre de joueurs composant ce groupe. Lorsqu'un groupe n'a pas un trou entier de retard mais qu'il est manifeste que le groupe suivant pourrait jouer plus vite, il devrait inviter le groupe qui est plus rapide à passer. 23

Etre prêt à jouer

Les joueurs devraient être prêts à jouer dès que c'est à leur tour de jouer. Lorsqu'ils sont sur ou près d'un green, ils devraient poser leurs sacs ou laisser leurs chariots ou voiturettes à une position leur permettant de quitter rapidement le green pour se rendre au départ du trou suivant. Les joueurs devraient immédiatement quitter le green lorsqu'ils ont terminé de jouer le trou.

Balle perdue

Si un joueur croit que sa balle peut être perdue en dehors d'un obstacle d'eau ou est hors limites, afin de gagner du temps, il devrait jouer une balle provisoire. Les joueurs à la recherche d'une balle devraient faire signe aux joueurs du groupe suivant de les dépasser dès qu'il devient évident que la balle ne sera pas facile à trouver. Ils ne devraient pas chercher pendant cinq minutes avant de procéder ainsi. Ayant autorisé le groupe qui les suit à les dépasser, ils ne devraient pas reprendre le jeu avant que ce groupe ne soit passé et hors d'atteinte.

Association Sportive du Golf du Pays de Sarrebourg
Siège social
Club-House - Ferme du Winkelhof - 57400 SARREBOURG
Tél. : 03 87 23 01 02 ▪ Fax : 03 87 23 03 04 ▪ e-mail : info@golf-sarrebourg.fr
Site Web : *www.golf-sarrebourg.fr*

Priorité sur le terrain

Sauf spécification contraire du Comité, la priorité sur le terrain est déterminée par la cadence de jeu d'un groupe. Tout groupe jouant un tour complet a le droit de dépasser un groupe jouant un tour incomplet. Le terme "groupe" inclut un joueur jouant seul.

Soins à apporter au terrain

Les Bunkers

Avant de quitter un bunker, les joueurs devraient reboucher et niveler avec soin tous les trous ou les empreintes de pas qu'ils ont faits ainsi que ceux créés par d'autres à proximité. Si un râteau se trouve à une distance raisonnable du bunker, il devrait être utilisé à cette fin.

Réparer les divots, les impacts de balle et les dommages occasionnés par les chaussures.

Les joueurs devraient réparer avec soin tous leurs trous de divot et tous les dégâts causés au green par l'impact d'une balle (que celui-ci soit ou non fait par le joueur lui-même). Les dégâts créés aux greens par les chaussures des joueurs devraient être réparés une fois le trou terminé par tous les joueurs composant le groupe.

Eviter les dommages inutiles

Les joueurs devraient éviter d'endommager le terrain en créant des divots lors de mouvements d'essai ou en frappant le sol avec la tête d'un club, que ce soit de colère ou pour toute autre raison.

Les joueurs devraient veiller à ne pas créer de dégâts au green lorsqu'ils y posent leurs sacs ou le drapeau.

Les joueurs et les cadets ne devraient pas se tenir trop près du trou afin de ne pas l'endommager, et devraient agir avec précaution lorsqu'ils manient le drapeau ou retirent une balle du trou. On ne devrait pas utiliser la tête d'un club pour retirer une balle du trou.

Les joueurs ne devraient pas s'appuyer sur leurs clubs lorsqu'ils se trouvent sur un green, notamment lorsqu'ils retirent la balle du trou.

Le drapeau devrait être correctement replacé dans le trou avant que les joueurs ne quittent le green.

Les instructions particulières concernant la circulation des voiturettes et chariots de golf devraient être strictement observées.

Pénalités en cas d'infraction

Si les joueurs appliquent les principes énoncés dans cette section, cela rendra le jeu plus agréable pour tous.

Si un joueur enfreint régulièrement ces principes au détriment des autres joueurs durant un tour conventionnel ou une certaine période de temps, il est recommandé que le Comité envisage de prendre toute mesure disciplinaire appropriée à l'encontre de ce joueur. Une telle mesure pourrait, par exemple, consister en une interdiction temporaire de jeu sur le terrain ou pour un certain nombre de compétitions. Une telle mesure se justifie afin de protéger les intérêts de la majorité des golfeurs qui souhaitent pratiquer ce jeu en respectant les principes énoncés ci-dessus.

En cas de grave infraction à l'Etiquette, le Comité peut disqualifier un joueur selon la Règle 33-7.