



# REGLES LOCALES 2024



Ces règles locales complètent les règles locales permanentes de la F.F.Golf : paragraphe 1.2  
Elles annulent et remplacent toutes autres règles locales existantes.

**Quelques-unes de ces règles ne sont pas applicables lors de certaines épreuves fédérales.**

## CADENCE DE JEU (R. 5.6) :

Les recommandations concernant le « Prêt ? Jouez ! » s'appliquent.

## HORS LIMITES (R. 18.2) : lignes ou piquets blancs

- Au-delà de la clôture définissant les limites du parcours ;
- Au-delà des piquets blancs et/ou lignes blanches présents aux trous :
  - N°13 : le chemin goudronné situé derrière le green et au-delà ;
  - N°18 : sur la partie gauche du terrain située après la dernière zone à pénalité y compris le tennis et le boulodrome, ainsi que sur la partie du terrain située derrière le green comprenant les massifs.

## ZONES A PENALITE (ZAP) (R. 17) : lignes ou piquets rouges

- Au trou n°1 : la zone située à gauche sur l'ensemble du trou s'étend à l'infini et **le jeu est interdit depuis le parking, la route et au-delà : disqualification** ;
- Au trou n°12 :
  - La zone boisée située à gauche depuis les départs, ainsi que la zone située au-delà des 2 doubles piquets rouges en bas de la descente, s'étendent à l'infini ;
  - La zone entourant l'île.  
Pour ces 2 zones, on peut utiliser la dropping zone (DZ), située à gauche de la sortie du pont allant au trou n°13 et qui n'est matérialisée que par la surface verte du tapis.  
Si la balle a touché ou survolé l'île, et qu'elle repose dans la ZAP, options selon règle 17.1b et 17.1d.
- Au trou n°13 : la zone située à gauche sur l'ensemble du trou s'étend à l'infini et **le jeu est interdit depuis le practice : disqualification** ;
- Aux trous n° 14, 16 et 18.

## PROCEDURE POUR LA BALLE RELEVÉE, MARQUÉE, NETTOYÉE, PLACÉE OU DROPPÉE (R. 14) :

- Quand la balle d'un joueur repose dans la zone générale tondue ras à hauteur de fairway ou moins, la balle peut être relevée, nettoyée et replacée sans pénalité. Le joueur doit marquer la position avant de relever la balle **et la balle doit être replacée à sa position d'origine** selon la règle 14.2 ;
- Au trou n°12 : si le joueur choisit de se dropper dans la DZ qui est matérialisée par la surface verte du tapis, la balle devra être droppée sur ce tapis et venir y reposer.

## ALTERNATIVE COUP ET DISTANCE (R. type E-5) :

Cette règle offrant une alternative au coup et distance pour une balle perdue ou hors limites **n'est pas applicable.**

## CONDITIONS ANORMALES DU PARCOURS (R. 16.1) :

Toutes zones délimitées par des lignes blanches ou bleues et/ou par des piquets bleus.  
Les zones empierrées, les passages pour voiturettes, les toiles anti-racines bordant les bois, les zones spongieuses, les drains gravillonnés, et les excréments d'oiseaux sont considérés comme terrain en réparation duquel le dégagement est autorisé selon la règle 16.1. Sur le green, le joueur peut sans pénalité utiliser un équipement, pour enlever les excréments de sa ligne de jeu.  
L'interférence n'existe pas si un trou fait par un animal interfère uniquement avec le stance du joueur. Le dégagement sera refusé.

## CODE DE COMPORTEMENT (R. 1.2) :

En cas de non-respect du Code de Comportement, les infractions et pénalités encourues seront appliquées.

## INTERRUPTION DE JEU (R. 5.7a) :

Interruption immédiate en cas de situation dangereuse : 1 signal sonore prolongé. Les joueurs doivent s'arrêter immédiatement de jouer sous peine de disqualification.

Interruption pour une situation non dangereuse : 3 signaux sonores consécutifs.

Reprise du jeu : 2 signaux sonores consécutifs.