



RÈGLES LOCALES

Applicables au Golf de Liège-Gomzé à partir du 25 mars 2018

Les Règles Locales suivantes, conjointement avec tout ajout ou amendement publié par Golf de Liège-Gomzé le jour de la compétition, sont d'application à toute compétition.

1. Hors-limites (Règle 27-1)

- 1.1. Au-delà de tout mur, route publique, clôture, marques ou ligne de piquets blancs définissant les limites du terrain. Entre les trous 11 et 17, si une balle traversant la route se retrouve sur le terrain, elle est considérée comme hors-limites.
- 1.2. Sur ou au-delà de toute ligne blanche définissant les limites du terrain.
Une balle est hors limites lorsqu'elle repose tout entière sur ou au-delà de cette ligne. Quand, à la fois des piquets et des lignes sont utilisés pour indiquer un hors-limites, les piquets identifient le hors-limites et les lignes délimitent le hors-limites.

2. Obstacles d'eau (y compris les obstacles d'eau latéraux) (Règle 26)

Les obstacles d'eau sont définis par des piquets jaunes ou des lignes jaunes.

Les obstacles d'eau latéraux sont définis par des piquets rouges ou des lignes rouges. Quand, à la fois des piquets et des lignes sont utilisés pour indiquer un obstacle d'eau, les piquets identifient l'obstacle d'eau et les lignes définissent l'obstacle d'eau.

Note : Dropping zones pour des obstacles d'eau

Lorsqu'il y a des dropping zones pour des obstacles d'eau, une balle peut être jouée en conformité avec la Règle 26-1 ou une balle peut être droppée dans la dropping zone la plus proche de l'endroit où la balle a franchi en dernier la limite de l'obstacle, avec pénalité d'un coup. Si la balle est droppée dans la dropping zone, la balle ne doit pas être redroppée si elle est au repos à moins de deux longueurs de club de l'endroit où elle a touché en premier une partie du terrain, même si elle est au repos au-delà des limites de la dropping zone ou plus près du trou.

3. Terrain en réparation (Règle 25-1)

à l'exception des lignes blanches délimitant les avant green

- 3.1. Toute zone entourée par des lignes blanches.
- 3.2. Toute zone entourée par des lignes bleues ou des piquets bleus : jeu interdit.
- 3.3. Sur le parcours, les joints entre les plaques de gazon (pas les plaques de gazon elles-mêmes) sont assimilés à des terrains en réparation. Cependant, l'interférence d'un joint avec le stance du joueur n'est pas considérée comme étant elle-même une interférence selon la Règle 25-1.

Si la balle repose ou touche le joint ou si le joint interfère avec la zone du mouvement intentionnel, le dégagement est autorisé selon la Règle 25-1.

Tous les joints situés dans la zone des plaques de gazon sont considérés comme le même joint dans l'optique de la Règle 20-2c (quand redropper).

3.4. Les drains remplis de gravier, qu'ils soient ou non marqués.

3.5. Dans un bunker, toute ravine ou rigole causée par de fortes pluies est un Terrain en Réparation. Le joueur peut se dégager en appliquant la Règle 25-1b (ii).

4. Obstructions inamovibles (Règle 24-2)

4.1. Les sentiers qui longent ou traversent les trous 6, 7, 8, 9, 10, 13 & 18 sont des obstructions inamovibles.

4.2. Les panneaux des sponsors.

4.3. Les zones marquées par des lignes blanches attenantes à toute zone définie comme obstruction inamovible doivent être considérées comme faisant partie intégrante de l'obstruction et non pas comme des terrains en réparation.

4.4. Des zones de jardin entourées par une obstruction font partie de cette obstruction.

5. Protection d'arbres

Des arbres avec tuteur et des plantations entourées d'un manchon en plastique, de tubes en plastique, ou d'un grillage, ou des jeunes plantations hautes de moins d'une longueur de club : si un tel arbre ou une telle plantation interfère avec le stance d'un joueur ou la zone de son mouvement intentionnel, la balle doit être relevée sans pénalité, et droppée selon la procédure prescrite dans la Règle 24-2b (Obstruction inamovible).

Si la balle repose dans un obstacle d'eau, (1) le joueur doit relever et dropper la balle conformément à la Règle 24-2b(i) excepté que le point le plus proche de dégagement doit être dans l'obstacle d'eau et que la balle doit être droppée dans l'obstacle d'eau ou bien (2) le joueur peut procéder selon la Règle 26 avec pénalité d'un coup.

La balle peut être nettoyée lorsqu'elle est relevée selon cette Règle Locale.

Exception : Le joueur ne peut pas obtenir un dégagement selon cette Règle Locale si (a) une interférence due à tout autre chose qu'un tel arbre ou plantation rend le coup clairement irréalisable ou si (b) l'interférence d'un tel arbre ou plantation ne se produit que par l'emploi d'un coup clairement déraisonnable ou d'un stance, mouvement ou direction de jeu inutilement anormaux.

6. Partie intégrante du terrain :

6.1. Les copeaux de bois autour des plantations.

6.2. Le piquet qui soutient l'arbre entre les trous 12 & 13.

7. Pierres dans les bunkers :

Les pierres dans les bunkers sont des obstructions amovibles (la Règle 24-1 s'applique).

8. Ravines dans les bunkers :

Les ravines causées par la pluie dans un bunker sont considérées comme terrain en réparation.

Une balle reposant dans une de ces ravines pourra, sans pénalité, être relevée, nettoyée et droppée dans le bunker, au point le plus proche, plus une longueur de club sans se rapprocher du trou. (Règle 25-1b(ii)).

9. Bunker en réparation :

Les bunkers marqués d'un piquet bleu perdent leur statut d'obstacle et deviennent « terrain en réparation »

Une balle reposant dans un bunker en réparation pourra, sans pénalité, être relevée, nettoyée et droppée, hors du bunker, au point le plus proche, plus une longueur de club, sans se rapprocher du trou (Règle 25-1b(i)).

10. Dropping Zone :

Au trou 6, si une balle repose sur le chemin avec gravier contournant le bunker de parcours, le joueur peut, sans pénalité, dropper une balle dans la dropping zone située avant ce bunker.

Au trou 7, si une balle repose ou est perdue dans l'obstacle d'eau latéral, le joueur peut, avec une pénalité d'un coup, dropper une balle dans la dropping zone située du côté droit du trou.

Au trou 18, si une balle repose ou est perdue dans l'obstacle d'eau latéral le joueur peut, avec une pénalité d'un coup, dropper une balle dans la dropping zone située devant le bunker.

11. Lignes électriques aériennes et câbles

Si une balle heurte une telle ligne ou câble (trou 17), le coup est annulé et **doit** être rejoué, sans pénalité (voir Règle 20- 5). Si la balle n'est pas immédiatement récupérable, une autre balle peut lui être substituée.

12. Départ au Tee 10 & obstacle d'eau

S'il y a un doute que la balle soit perdue ou repose dans l'obstacle d'eau, le joueur doit jouer une balle provisoire selon la Règle 27-2.

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 et identifiée, le joueur peut jouer la balle d'origine comme elle repose ou, avec une pénalité d'un coup, continuer avec une balle jouée selon la Règle 26-1 (dégagement d'un obstacle d'eau).

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 jouée provisoirement.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION AUX REGLES LOCALES 1 – 12 : **Match Play – Perte du trou ; Stroke Play – Deux coups**

13. Chemin au Trou 6

Pour circuler sur le Trou 6 en voiturette il y a un panneau vous indiquant par où passer. Toute balle reposant sur le chemin longeant le bunker peut être jouée sans pénalité depuis la DZ située en amont du bunker.

Sur le chemin près du bunker de green, il y alliez de considérer ceci:

Il y a interférence due à une obstruction inamovible lorsqu'une balle repose sur le chemin ou lorsque le chemin interfère avec le stance du joueur ou la zone de son mouvement intentionnel.

Le dégagement d'une interférence due à une obstruction inamovible (Règle 24-2) peut être obtenu si une balle repose sur le chemin descendant vers le tee du 7, dans la zone délimitée par les points de référence blancs au sol.

Le joueur peut se dégager comme suit :

La balle doit être relevée et droppée au point le plus proche d'où reposait la balle qui (a) n'est pas plus près du trou, (b) évite l'interférence, et (c) n'est pas dans un obstacle.

14. Départ au Tee 7 (Call Up Hole)

En cas d'encombrement au trou n° 7, **les joueurs qui sont sur le green laisseront obligatoirement l'équipe suivante taper leur 1^{er} coup.** Pendant que cette deuxième équipe se dirige vers le green, la première équipe pourra alors putter.

Dans ce cadre, les joueurs pourront marquer les balles de la seconde équipe qui aident ou gênent, et replaceront ces balles relevées avant de quitter le green.

15. Circulation sur le fairways du trou 8

Le fairway de ce trou est souvent très humide...

Pour vous garantir une qualité de terrain, **il est interdit** aux voiturettes de l'emprunter, **il est obligatoire** de faire le détour par le chemin.

Pour les joueurs à pied, il est demandé autant que possible, **de rester dans le rough !**

16. Balle enfoncée sur le parcours

Sur le **parcours**¹, une balle qui est enfoncée dans son propre impact dans le sol peut être relevée, nettoyée et droppée, sans pénalité, aussi près que possible d'où elle reposait mais pas plus près du trou. Quand une balle est droppée, elle doit d'abord toucher une partie du terrain sur le parcours.

Note : Une balle est "enfoncée" quand elle est dans son propre impact et qu'une partie de la balle est au-dessous du niveau du sol. Une balle ne doit pas nécessairement toucher la terre pour être enfoncée (par ex. l'herbe, des détritus ou des objets similaires peuvent s'interposer entre la balle et la terre).

Exceptions :

Un joueur ne peut pas obtenir un dégagement selon cette Règle Locale si :

- 16.1. La balle est enfoncée dans du sable dans une zone qui n'est pas tondue ras.
- 16.2. Une interférence due à tout autre chose que la situation couverte par cette Règle Locale rend le coup clairement irréalisable.
- 16.3. La balle est enfoncée dans une face de bunker constituée de mottes empilées (recouvertes de gazon ou en terre).

17. Déplacement accidentel d'une balle sur le green :

Cette Règle Locale supprime la pénalité dans tous les cas où un joueur, un adversaire ou n'importe lequel de leur partenaire, cadet ou équipement déplace **accidentellement** une balle ou un marque balle **sur le green**.

Ci-dessous des exemples où la Règle Locale ne s'appliquera pas :

- 17.1. **SI** : Un joueur déplace accidentellement sa balle qui repose sur le parcours (fairway, rough,...)
ALORS : Pénalité d'un coup et la balle doit être replacée.
- 17.2. **SI** : Un joueur déplace ou relève intentionnellement sa balle sur le green sans avoir marqué sa position au préalable.
ALORS : Pénalité d'un coup et la balle doit être replacée.

¹ Le « Parcours » est la totalité du terrain à l'exception de l'aire de départ et du green du trou en train d'être joué et de tous les obstacles.

18. Règle Locale Temporaire : application de « *Ce jour, on place la balle* »

Sur le parcours, une balle peut être relevée et nettoyée sans pénalité.

Sur toute zone tondue ras, la balle doit être replacée à moins de 15 cm, d'où elle reposait initialement mais pas plus près du trou et ni dans un obstacle, ni sur le green. En dehors des zones tondues ras, la balle doit être droppée, si c'est autorisé, à l'endroit le plus proche d'où elle reposait initialement mais pas plus près du trou et ni dans un obstacle, ni sur le green.

Un joueur peut déplacer ou placer sa balle une seule fois et après que la balle a été ainsi déplacée ou placée, elle est en jeu.

Note : Il est obligatoire de marquer sa balle (avec un tee ou un relève pitch) avant de la relever selon cette règle locale. (Voir la Règle 20-1).

Sinon, il y a lieu d'appliquer une pénalité d'un coup.

19. Instruments de Mesure de Distance

Excepté pour des compétitions du Kids Tour, un joueur peut obtenir des informations sur les distances en utilisant un instrument qui mesure les distances. Si un joueur, pendant un tour conventionnel, utilise un instrument de mesure de distance pour évaluer ou mesurer d'autres paramètres pouvant l'aider dans son jeu (par exemple, le dénivelé, la vitesse du vent, etc.), le joueur est en infraction avec la Règle 14-3.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA REGLE LOCALE 17 :

Match Play - Perte du trou ; Stroke Play – deux coups

Pour violation ultérieure : Disqualification

20. Informations

- 20.1. Voir aux valves si des règles locales temporaires sont d'application.
- 20.2. Interdiction de démarrer du Tee 10 entre le 1er mai et le 30 septembre de 11 à 17 heures.
- 20.3. Les joueurs venant du trou 9 ont toujours priorité sur des joueurs voulant prendre leur départ au Tee 10.
- 20.4. Le départ au Tee autre que les tee 1 ou 10 sont interdits, particulièrement le Tee 11.
- 20.5. Les joueurs doivent jouer suivant le tour conventionnel, ils ne peuvent faire la boucle constituée du trou 10 – 17 – 18
- 20.6. Les joueurs au départ du trou 17 ont priorité sur les joueurs du trou 10.
- 20.7. Les piquets de distance sont situés à 150 m du début du green.
- 20.8. Les piquets blancs et bleus sont situés à 100 m du début du green.
- 20.9. Les marques blanches, jaunes, rouges et bleues sur le fairway sont situées à 200, 150, 100 et 50 m du début du green.
- 20.10. L'usage du téléphone portable est strictement interdit sur le terrain pendant les compétitions (sauf en cas de danger, urgence, ...)
- 20.11. Les lignes blanches devant les greens, déterminent les zones où l'accès est interdit aux chariots et voiturettes

21. Étiquette

- 21.1. Pas de practice swing sur les Tees
- 21.2. Au practice, il est interdit de joueur sur l'herbe, tous joueur accédant à la zone engazonnée, le fait sous propre responsabilité et en subira les conséquences.
- 21.3. Ne pas jouer de balles de practice sur le parcours, sur le putting green ni à la zone d'approche
- 21.4. Replacez soigneusement vos divots partout sauf sur les Tees de départ
- 21.5. Ratissez et aplatissez vos marques dans les bunkers.
- 21.6. Réparez vos pitchmarks sur les greens.
- 21.7. Avant de jouer, attendez que les greenkeepers soient hors de portée.
Hors compétition, le personnel de terrain a toujours priorité sur les joueurs.
- 21.8. **Evitez le jeu lent.** C'est la responsabilité du groupe de garder le contact avec le groupe précédent. Les joueurs doivent toujours être prêts à jouer leur balle dès que c'est leur tour.