



## RÈGLES LOCALES

Applicables au Golf de Liège-Gomzé à partir du 1 janvier 2019

**Hard Card Fédérale:** le Comité Sportif décide l'application des Règles Locales reprises sur la Hard Card Fédérale du 1<sup>er</sup> janvier 2019.

Ces règles sont applicables à partir **du 01 janvier 2019**

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

### Hors-limites (Règles 18.2)

Une balle est hors limites:

- Lorsqu'elle repose au-delà de tout mur, route publique, clôture, haie, 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 de l'autre côté de la route, elle est considérée comme hors-limites.
- Une balle est hors limites lorsqu'elle repose tout entière sur ou au-delà de de toute ligne blanche définissant les limites du terrain.
- 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.
- Tous les éléments de limites (comme des piquets et clôtures) sont déclarés inamovibles.

### Zone à pénalités (Règle 17)

Les Zones à pénalités sont définies soit par des piquets ou lignes jaunes, soit par des piquets ou lignes rouges.

Quand, à la fois des piquets et des lignes sont utilisés pour indiquer une zone à pénalités, les piquets identifient la zone à pénalités et les lignes définissent la zone à pénalités.

### **Note : Dropping zones pour des zones à pénalités**

Lorsqu'il y a des dropping zones pour une zone à pénalités, il s'agit d'une option additionnelle de dégagement avec pénalité d'un coup. Une balle peut être jouée en conformité avec la Règle 17.1 ou peut être droppée dans la dropping zone la plus proche de l'endroit où la balle a franchi en dernier la limite de la zone. La balle doit tomber et rester dans la dropping zone pour pouvoir être jouée selon la Règle 14.3.

### Conditions anormales du parcours (Règle 16.1)

*à l'exception des lignes blanches délimitant les avant-greens*

- Toute zone entourée par des lignes blanches.
- Toute zone entourée par des lignes bleues ou des piquets bleus : zone de jeu interdit.
- Les drains remplis de gravier, qu'ils soient ou non marqués.
- 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 16.1c(1).
- Trous d'animaux : l'interférence d'un trou d'animal avec le stance du joueur est considérée ne pas être en soi une interférence au sens de la Règle 16.1.

### Obstructions inamovibles (Règle 16.1)

- Les sentiers qui longent ou traversent les trous 6, 7, 8, 9, 10, 13 & 18 sont des obstructions inamovibles.
- Les panneaux des sponsors.
- 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.
- Des zones de jardin entourées par une obstruction font partie de cette obstruction.

### Protection d'arbres et plantations:

Des arbres avec tuteur et des plantations entourées d'un manchon en plastique, de tubes en plastique, ou d'un grillage ou assimilés sont des zones de jeu interdit définies comme partie d'une condition anormale de parcours.

Si la balle repose sur le parcours en dehors d'une zone à pénalité et se trouve sur ou touche un tel arbre ou une telle plantation ou qu'un tel arbre ou une telle plantation interfère avec le stance d'un joueur ou la zone de son mouvement intentionnel, le joueur doit prendre un dégagement selon la règle 16.1f.

Si la balle repose dans une zone à pénalité, et qu'il y a une interférence causée par un tel arbre ou une telle plantation avec le stance d'un joueur ou la zone de son mouvement intentionnel, le joueur doit, soit prendre un dégagement avec pénalité selon la règle 17.1e, soit prendre un dégagement gratuit selon la règle 17.1e(2).

**Exception:** Le joueur ne peut pas obtenir un dégagement selon cette Règle Locale si 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 normaux.

### Partie intégrante du terrain :

- Les copeaux de bois autour des plantations.
- Le piquet qui soutient l'arbre entre les trous 12 & 13.
- Le rocher sur le fairway du trou 9.

### 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 selon la Règle 16.1c(1). Le point le plus proche de dégagement complet et la zone de dégagement doivent être dans le bunker.

### 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, selon la Règle 16.1b.

### Dropping Zone :

**Au trou 6**, si une balle repose sur le chemin 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 la zone à pénalité, le joueur peut, avec une pénalité d'un coup, dropper une balle dans la dropping zone située du côté droit du trou.

**Au trou 17**, si une balle repose sur le chemin contournant le bunker de green à gauche, le joueur peut, sans pénalité, dropper une balle dans la dropping zone située avant ce bunker.

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

### Départ au Tee 10, Zone à pénalités :

La balle terminant dans la zone à pénalité, 2 cas de figure peuvent se présenter :

- 1** – Vous retrouvez la balle et vous la jouez comme elle repose ou
- 2** – Vous ne retrouvez pas la balle mais vous êtes certain (à 95%) qu'elle s'y trouve...

Vous retrouvez votre balle mais pour quelque raison que ce soit votre balle n'est pas jouable, vous aurez alors 3 possibilités de dégagement avec un point de pénalité :

- A** – rejouez une balle depuis le départ ;
- B** – effectuer un drop latéral ;
- C** – effectuer un drop sur la ligne « drapeau-point d'entrée ».

### 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 de fairway sur ce trou peut être jouée sans pénalité depuis la DZ située en amont du bunker.

Sur le chemin près du bunker de green, il y a lieu 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 16.1b) 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 prendre un dégagement gratuit en droppant sa balle d'origine, ou une autre balle, dans la zone de dégagement suivante :

- point de référence : le point le plus proche de dégagement complet dans la zone générale
- dimension de la zone de dégagement mesurée du point de référence : une longueur de club mais avec les restrictions suivantes : la zone de dégagement doit être dans la zone générale, pas plus près du trou que le point de référence et il doit y avoir un dégagement complet de toute la condition anormale du parcours.

### 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 premier 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.

### Circulation sur le fairway 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 !**

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

Dans la zone générale, une balle peut être relevée et nettoyée sans pénalité.

Sur toute zone tondue à hauteur du fairway ou en dessous, la balle doit être marquée et remplacée dans la zone générale à moins de 15 cm d'où elle reposait initialement et pas plus près du trou.

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.

Dans le rough, si c'est autorisé, la balle doit être marquée et remplacée à moins de 15 cm d'où elle reposait initialement mais pas plus près du trou et doit rester dans le rough.

**Note :** Il est obligatoire de marquer sa balle (avec un tee, un relève pitch, tête de club...) avant de la relever selon cette règle locale. (Règle 14.1) Sinon, il y a lieu d'appliquer une pénalité d'un coup.

### Informations

- **Voir aux valves si des règles locales temporaires sont d'application.**
- Les marques blanches, jaunes, rouges et bleues sur le fairway sont situées à 200, 150, 100 et 50 m du début du green.
- Les **lignes blanches devant les greens**, déterminent les zones où l'accès est **interdit aux chariots et voiturettes**. Lorsque ces lignes sont pointillées, elles marquent l'interdiction pour les voiturettes uniquement.

### Respect du parcours

- Pas de practice swing sur les Tees.
- Au practice, il est interdit de jouer sur l'herbe, tout joueur accédant à la zone engazonnée, le fait sous sa propre responsabilité et en subira les conséquences.
- Ne pas jouer de balles de practice sur le parcours, sur le putting green ni à la zone d'approche.
- Remplacez soigneusement vos divots partout sauf sur les Tees de départ.
- Ratissez et aplanissez vos marques dans les bunkers.
- Réparez vos pitchmarks sur les greens.
  
- Avant de jouer, attendez que les greenkeepers soient hors de portée. Hors compétition, le personnel de terrain a toujours priorité sur les joueurs.
- **Evitez le jeu lent.** C'est la responsabilité du groupe de garder le contact avec le groupe précédant. Les joueurs doivent toujours être prêts à jouer leur balle dès que c'est leur tour.
- Privilégiez le « Ready golf », tout en permettant à vos partenaires de voir le coup que vous effectuez.