



Règles Locales (version complète)

Mise à jour : 11 juin 2021

Les règles locales sont régies par le comité sportif et spécifiquement par le comité des règles.

A. Hors limites et limites du parcours

1. Les hors limites (HL) sont définis soit par des piquets blancs soit par des clôtures et/ou des barrières.
2. (A3) Une balle venant au repos sur ou au-delà des routes traversant le parcours est *hors limites*, même si elle vient au repos sur une autre partie du *parcours* qui est en jeu pour les autres trous.

B. Zones à Pénalité : NA

C. Bunkers : NA

D. Greens

Les greens 'nurseries' situés sur les trous T1 & T6 sans drapeau et flanqués d'un piquet bleu sont des mauvais greens. Idem pour le green d'entraînement avec drapeau à gauche du T6. Un dégagement complet est obligatoire *et gratuit*.

E. Dégagements particuliers

1. (E10) Les jeunes arbres équipés d'un tuteur ainsi que les jeunes plantations identifiées comme suit sont des zones de jeu interdit :
 - T1 à gauche près du départ ; T5 à droite du fairway et arrière-green ; T6 sur la gauche du fairway ; T7 gauche du fairway et arrière-green. T9 arrière-green
 - Prendre un dégagement gratuit de condition anormale de parcours
2. (E3) Si le tableau de paramètres de jeu indique « On place la balle », quand la balle d'un joueur repose sur une partie de la zone générale tondue à hauteur de fairway ou moins, le joueur peut se dégager gratuitement une seule fois en plaçant la balle d'origine ou une autre balle et en la jouant, de cette zone de dégagement :
 - Point de référence : l'emplacement de la balle d'origine.
 - Dimension de la zone de dégagement mesurée à partir du point de référence : une longueur de *carte de score* sans se rapprocher du trou.
3. (E11) Balle déviée par la ligne électrique par-dessus des T2 & T3 : Si on est sûr ou quasiment certain que la balle d'un joueur a heurté cette ligne électrique, le coup ne compte pas. Le joueur doit jouer une balle sans pénalité de l'endroit d'où le coup précédent a été joué.
4. (E5) Le dégagement d'un Hors Limite avec 2 points de pénalités n'est pas d'application sur le terrain du Haras.
5. Les tas de Pierres (entre T4 & T5 & T7) protégeant les terminaisons de drains sont des obstructions inamovibles.

F. CAP : Conditions Anormales de Parcours & éléments partie intégrante

1. () Sont considérées comme zones en conditions anormales et bénéficient de la règle du dégagement complet :
 - Toutes les zones encadrées par une ligne bleue ou blanche fermée ou délimitée par des piquets bleus : (zones de non-jeu) Il est obligatoire de prendre un dégagement complet gratuit.
 - Si la zone bleue est rubanée, la zone est interdite au jeu et à la marche. Prière de ne pas y récupérer vos balles.
2. Toutes les routes et chemins sur le parcours qu'ils soient ou non recouverts de surface artificielle, sont des éléments partie intégrante du parcours et ne permettent donc aucun dégagement gratuit possible.

G. Equipements spécifiques : NA

H. Aide & conseils de jeu

(H5) La Règle 10.2 est modifiée comme suit : quand deux joueurs de la même équipe jouent ensemble dans le même groupe, ces joueurs peuvent se demander et recevoir mutuellement des conseils pendant le tour.

I. Entraînement

Voir le règlement des compétitions.

J. Procédures pour mauvais temps et interruptions de jeu

Une interruption de jeu pour une situation dangereuse nécessitant un retour immédiat sera signalée par la corne de brume en signal prolongé (marquez votre balle et abandonnez votre matériel). La reprise du jeu sera signalée par deux signaux courts. *En cas d'orage et/ou de fortes pluies, un retour au club house permettra d'organiser la reprise de la compétition par la direction du tournoi.*

K. Cadence de jeu

Vérifier toujours votre position par rapport aux groupes devant et derrière vous. Un trou de retard est déjà du jeu lent. Dans le doute n'hésitez pas à jouer une balle provisoire

Procédure pour un groupe qui serait considéré comme « hors temps » pour une compétition. Il est recommandé de suivre le timing de jeu indiqué sur votre carte de score. Pour rappel, les pénalités encourues en cas de jeu lent sont :

- Première infraction : avertissement verbal de *Marshall*.
- Deuxième infraction : un coup de pénalité.
- Troisième infraction : pénalité générale appliquée en plus de la pénalité pour la deuxième infraction.
- Quatrième infraction : disqualification.

L. Sécurité

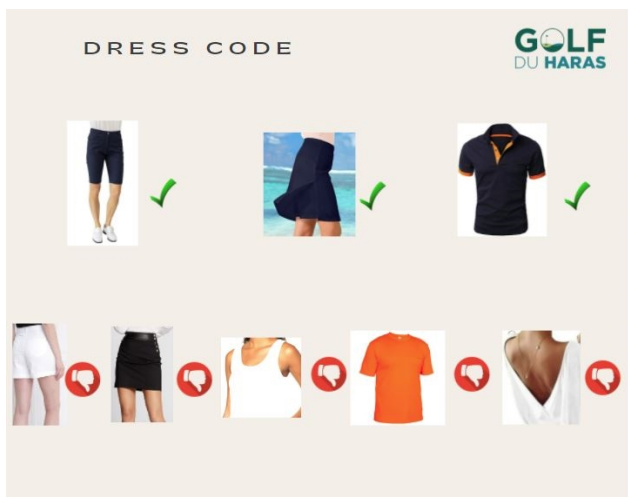
- Les ouvriers sont prioritaires, attendez qu'ils dégagent ou qu'ils vous fassent un signe avant de jouer. Merci de veiller à la sécurité des personnes qui entretiennent le parcours.
- L'utilisation des sentiers T1-T2 et T2-T3 est obligatoire
- Le parcours comporte 3 franchissements de routes publiques. Soyez vigilant.
- Les greens T6 & T7 sont « aveugles ». Veillez à ne jouer ces greens qu'après qu'ils soient libérés.
- Les groupes arrivant sur un green, placeront avantagement sacs et chariots sur la ligne Trou-départ suivant

Code de Comportement Local

➤ Inscriptions pour un parcours de 9T ou 18T

Pour faire un parcours, il est **obligatoire** de s'inscrire au préalable sur www.i-golf.be ou au secrétariat. Avant de jouer, vérifiez « l'état du terrain » et les règles locales du jour sur les panneaux d'affichages, sur www.golfduharas.be ou sur votre i-Golf Interactive. Pour jouer un 2^{ème} tour (18 T) vous devez réserver un second départ après 2h00 d'intervalle minimum.

- Le joueur sera respectueux du parcours : le joueur est responsable de ratisser (correctement) les bunkers après les avoir joués, de remplacer ses divots et de réparer ses marques de balles (pitches) sur les greens. Les pénalités encourues en cas de non-respect de ces règles sont :
 - Première infraction : pénalité générale
 - Seconde infraction : disqualification
- Lors d'une compétition, un joueur qui s'inscrit pour les prix spéciaux sera obligatoirement présent à la remise des prix. *En cas d'absence, Le comité sportif refusera son inscription à la compétition suivante.*
- Un joueur absent au départ d'une compétition sans avoir motivé son absence valablement à la direction de la compétition au moins 24 h avant son départ, ne pourra s'inscrire aux prochaines activités du club. Le comité sportif notifiera les tournois auxquels le joueur ne pourra participer par courrier ou par mail.
- Le joueur utilisera un langage acceptable envers les autres joueurs, spectateurs, officiels ou autres personnes (tout langage impoli, abusif ou agressif est proscrit).
- Il est interdit d'enjamber les clôtures (limites du parcours) pour récupérer ses balles.
- Lors d'une réservation du terrain, d'une compétition ou un tournoi aura une tenue vestimentaire correcte et respectueuse de l'étiquette. Le port du Jeans, tee-shirt, short, lors de compétition est interdit.



- Le code vestimentaire pour les remises de prix est casual à l'exception des joueurs terminant le parcours dans un délai proche de celle-ci.
- L'usage de balle de practice est strictement réservé au practice. L'usage de ces balles en dehors du practice est strictement réservé au training PRO. L'utilisation de ces balles sur le parcours sera sanctionnée d'une suspension d'accès au terrain de minimum 2 mois.
- Interdiction absolue de marcher sur des greens givrés
- Les coups d'essai sur les aires de départ avec enlèvement de matière sont interdits
- Tout manquement aux règles de comportement locales sera sanctionné par une pénalité générale. Pour tout autre manquement la règle générale reste d'application (disqualification)
- Golf Cars : Obligation de suivre les chemins balisés
- Souriez, vous êtes filmés



Règles Locales (synthèse)

(La version complète se trouve sur www.golfduharas.be, aux valves réception et au départ du trou 1)

- Hors limites et limites du parcours délimités par clôtures et piquets blancs
- Les greens sans drapeaux flanqués de piquets bleus sont des mauvais greens
- Dégagements gratuits et obligatoires des jeunes plantations et arbustes avec tuteurs ainsi que des GUR
- T2-T3 : Balle touchant les lignes HT, le coup doit être rejoué sans pénalité.
- Hors-limite : dégagement par 2 points de pénalité non autorisé
- Toute route ou chemin est un élément partie intégrante du jeu.
- T4-T5 & T7, tas de pierres de protection de fin de drain est une obstruction inamovible
- Les conseils en camp et en équipe sont autorisés
- Le jeu lent répétitif est sanctionnable
- Obligation d'empruntez les liaisons T1-2 T2-3
- T6 & T7 attention greens aveugles
- Le parcours comporte 3 franchissements de routes publiques. Soyez vigilant.
- Golf Cars : Respectez les chemins balisés

