

REGLES LOCALES et REGLEMENT DE COMPETITION

Les règles locales et le règlement de compétition suivants, ainsi que tout ajout ou modification publié par Le R&A sur le parcours de golf, s'appliqueront à tous les championnats et matchs internationaux organisés par Le R&A.

Pour le texte complet de toute règle locale référencée ci-dessous, veuillez-vous référer au Guide Officiel des règles de golf applicables en janvier 2023 et aux clarifications mises à jour trimestriellement par Le R&A, disponibles sur www.randa.org.

Sauf indication contraire, la pénalité pour violation d'une règle locale est la pénalité générale (perte de trou en match play ou deux coups de pénalité en Stroke Play).

1 Hors Limites (Règle 18.2)

- 1a) Une balle est hors limites lorsqu'elle se trouve au-delà de tous murs définissant les limites du parcours.
- 1b) Une balle jouée d'un côté d'une route définie comme hors limites et vient reposer de l'autre côté de cette route, est hors limite. Ceci est vrai même si la balle repose sur une autre partie du parcours qui est dans les limites pour d'autres trous.
- 1c) Toutes les portes fermées qui sont fixées à des murs ou des clôtures de hors limites font partie de l'élément de limite. Le dégagement n'est pas autorisé pour une telle porte selon les Règles 15.2 ou 16.1. Une porte ouverte n'est pas considérée comme faisant partie de l'élément de limite et peut être fermée ou mise dans une position différente.

2 Zones à Pénalité (Règle 17)

- 2a) Quand une zone à pénalité est contiguë à un hors limites, la lisière de cette zone à pénalité s'étend jusqu'au hors limites et coincide avec celui-ci.
- 2b) Quand une balle après avoir franchi la lisière d'une zone à pénalité à un point qui coincide avec le hors limites, vient reposer dans cette zone à pénalité ou qu'il est sûr ou quasiment certain que tel est le cas, le joueur peut se dégager selon l'option du côté opposé selon la Règle locale type B-2.1.

Dropping zones pour zones à pénalité

Lorsqu'une dropping zone est marquée pour une zone à pénalité, elle constitue une option de dégagement supplémentaire avec un coup de pénalité. Une balle doit être droppée dans cette zone de dégagement et venir y reposer.

3 Conditions Anormales du Parcours (y compris Obstructions Inamovibles) (Règle 16)**3a) Terrains en Réparation**

- (1) Toute zone délimitée par une ligne blanche ou une ligne pointillée blanche, y compris les points de passage des spectateurs lorsqu'ils sont marqués.
- (2) Toute zone de terrain endommagée (par exemple causée par un mouvement de foule ou de véhicule) qui est considérée par un arbitre comme anormale.
- (3) Tranchées de câbles recouvertes d'herbe.
- (4) Drains gravillonnés ou drains français (fossés de drainage remplis de graviers ou de cailloux)
- (5) Joints entre les plaques de gazon; La Règle locale type F-7 est en vigueur.
- (6) Les lignes ou les points de distance peints sur le putting green ou sur une partie de la zone générale tondue à hauteur de fairway ou moins sont considérés comme terrain en réparation duquel le dégagement est autorisé selon la Règle 16.1. Mais l'interférence n'existe pas si les lignes ou les points de peinture n'interfèrent qu'avec la stance du joueur.

3b) Obstructions Inamovibles

- (1) Les zones entourées de lignes blanches et contiguës à toutes zones définies comme obstructions inamovibles doivent être traitées comme une seule et même condition anormale du parcours.

- (2) Les zones de jardins paysagés (plates-bandes, bosquets etc.) et tout ce qui pousse dedans, lorsqu'elles sont entourées par une obstruction, doivent être traitées comme une seule et même condition anormale du parcours.
- (3) Les tapis sécurisés et toutes les rampes recouvrant des câbles.
- (4) Les routes et chemins couverts de copeaux de bois ou de paillis. Chaque copeau individuellement est un détritus.

3c) Balle Enfoncée

La Règle 16.3 est modifiée comme suit : Le dégagement gratuit n'est pas permis lorsqu'une balle est enfoncée dans les faces de gazon empilées au-dessus des bunkers.

4 Obstructions Inamovibles Près des Greens

La règle locale type F-5.1 est en vigueur.

5 Éléments Partie Intégrante

Les objets suivants sont des éléments partie intégrante dont le dégagement gratuit n'est pas autorisé :

- 5a) Géotextiles (Liners) de Bunker dans leur position d'origine.
- 5b) Fils, câbles, emballages ou autres objets lorsqu'ils sont étroitement attachés à des arbres ou à d'autres objets permanents.
- 5c) Les murs artificiels de soutien et les berlinoises lorsqu'ils sont situés dans les zones à pénalité.

6 Le joueur Peut Retirer des Animaux non Définis comme Détritus à Proximité de la Balle

La règle locale type E-13 est en vigueur.

7 Lignes et Câbles Temporaires

La règle locale type F-22 est en vigueur, avec l'ajustement suivant : les tapis sécurisés et toutes les rampes recouvrant les câbles sont des obstructions inamovibles.

8 Obstructions Inamovibles Temporaires

La règle locale type F-23 avec tout ajout ou modification dans les règles locales supplémentaires publiées par Le R&A, est en vigueur.

9 Clubs et Balles

9a) Liste des têtes de drivers conformes : La règle locale type G-1 est en vigueur.

Pénalité pour avoir exécuté un coup avec un club en infraction à cette Règle locale : Disqualification.

9b) Spécifications des rainures et empreintes poinçonnées : La règle locale type G-2 est en vigueur.

Pénalité pour avoir exécuté un coup avec un club en infraction à cette Règle locale : Disqualification.

9c) Liste des balles de golf conformes : La règle locale type G-3 est en vigueur.

Pénalité pour avoir joué une balle en infraction à cette Règle locale : Disqualification.

Remarque : Une liste mise à jour des clubs et balles conformes est disponible sur www.randa.org.

10 Interdiction d'Utiliser des Supports pour Aider à Lire la Ligne de Jeu pour un Coup depuis le Green

La règle locale type G-12 est en vigueur. La Règle 4.3a est modifiée comme suit : Pendant un tour, un joueur ne doit pas utiliser un quelconque support écrit, imprimé, électronique ou numérique, pour l'aider dans la lecture de sa ligne de jeu pour tout coup joué depuis le green.

Remarque : Cette règle locale s'applique uniquement aux championnats et matchs amateurs.

11 Cadence de Jeu (Règle 5.6)

Chaque championnat ou match a des dispositions relatives à la cadence de jeu qui seront strictement appliquées. Veuillez-vous en obtenir une copie et de la lire attentivement avant de jouer.

12 Interruption et Reprise du Jeu (Règle 5.7)

Les signaux suivants seront utilisés pour suspendre et reprendre le jeu :

- Interruption immédiate en cas de danger imminent : Un signal sonore prolongé.

- Interruption du jeu situation non dangereuse : Trois signaux sonores consécutifs.

- Reprise du jeu : Deux signaux sonores consécutifs.

Remarque : Lorsque le jeu est arrêté en raison d'un danger imminent, toutes les zones d'entraînement seront immédiatement fermées.

13 Entrainement (Règle 5.2)

13a) En Stroke Play, la règle 5.2b est modifiée comme suit : Un joueur ne doit pas s'entraîner sur le parcours de la compétition avant ou entre les tours.

13b) En match play, la règle 5.2a est modifiée comme suit : Un joueur ne doit pas s'entraîner sur le parcours de la compétition avant ou entre les tours.

Exception: Toutes les zones d'entraînement reconnues dans les limites du parcours peuvent être utilisées par les joueurs pour s'entraîner n'importe quel jour de la compétition.

14 Moyens de Transport

Pendant un tour, un joueur ou un cadet ne doit pas utiliser de moyen de transport motorisé, sauf autorisation ou approbation ultérieure du comité. Un joueur qui joue, ou a joué, sous pénalité de coup et de distance est toujours autorisé à utiliser un moyen de transport motorisé. Le joueur encourt la pénalité générale pour chaque trou au cours duquel il y a infraction. Une infraction entre deux trous s'applique au trou suivant.

15 Conseils en Compétitions par Équipes (Règle 24)

Chaque équipe peut nommer un donneur de conseil à qui les joueurs de l'équipe peuvent demander et recevoir des conseils pendant le tour. L'équipe doit identifier chaque donneur de conseil auprès du Comité avant que tout joueur de l'équipe ne commence son tour.

16 Éligibilité

Les joueurs doivent satisfaire aux dispositions d'éligibilité établies dans les conditions de compétition applicables au championnat ou au match auquel ils participent.

17 Antidopage

Les joueurs sont tenus de respecter et de se conformer à toute politique antidopage établie pour le championnat ou le match auquel ils participent, comme détaillé dans le règlement de la compétition concernée, comme communiquée par notification préalable ou sur le parcours de golf.

18 Modification de la Pénalité selon la Règle 3.3b(2) pour Absence de la Certification du Score par le Joueur ou le Marqueur

La règle locale type L-1 est en vigueur.

19 Rendre la Carte de Score

La carte de score d'un joueur est officiellement rendue au Comité lorsque le joueur a physiquement quitté le bureau/la zone de recording.

20 Départage en Cas d'Egalité

La méthode pour départager les égalités est fournie sur le formulaire d'inscription concerné ou est publiée sur le parcours de golf par Le R&A.

21 Résultats et Fin d'une Compétition

21a) Match Play

Le résultat d'un match est officiellement annoncé lorsqu'il a été enregistré au Bureau du Championnat.

21b) Stroke Play

Lorsque le trophée du Championnat est remis au vainqueur, les résultats de la compétition sont officiellement annoncés et la compétition est close.

Exception: Compétitions de qualification pour The Open – se référer au Comité.