

1.2.13 Règles locales permanentes des épreuves fédérales

Les dispositions suivantes s'appliquent à toutes les épreuves fédérales amateur et font référence aux Règles de Golf applicables au 1er janvier 2023. Voir le Guide Officiel des règles de Golf pour les références à des Règles Locales Types.

1. Hors-limites (Règle 18.2)

Au-delà de tous murs définissant les limites du parcours.

Une balle venant reposer au-delà d'une route définissant un hors-limite est hors-limite même si elle repose sur une autre partie du parcours (Règle locale Type A-5).

Toute porte fermée fixée à des murs ou des clôtures de hors limite fait partie de l'élément de limites, le dégagement n'est pas autorisé pour une telle porte selon les Règles 15.2 ou 16.1. Mais une porte ouverte n'est pas considérée comme faisant partie de l'élément de limites et peut être fermée ou mise dans une position différente (Règle locale type F-26).

2. Zones à pénalité (Règle 17)

Si la balle a franchi en dernier lieu la lisière d'une zone à pénalité rouge qui coïncide avec une limite du parcours et repose dans cette zone, comme option de dégagement supplémentaire avec un coup de pénalité, le joueur peut dropper la balle d'origine ou une autre balle sur le côté opposé de la zone à pénalité (Règle locale type B-2.2).

3. Conditions anormales du parcours (y compris obstructions inamovibles) (Règle 16)**a. Terrains en réparation**

- (a) Toutes zones délimitées par des lignes blanches ou bleues et/ou par des piquets bleus.
- (b) Toute zone de terrain endommagée (à la suite par ex. du passage de spectateurs ou d'un véhicule) qui est considérée comme anormale par un arbitre (Règle locale type F-4).
- (c) Dans la zone générale, les joints entre les plaques de gazon sont assimilés à des terrains en réparation. Lors du dégagement, tous les joints situés dans une même zone de plaques de gazon sont considérés comme le même joint. L'interférence uniquement pour le stance n'existe pas, le dégagement sera refusé. (Règle locale type F-7).
- (d) Les drains gravillonnés ou drains français.
- (e) Les ravines dans les bunkers.

b. Trou d'animal

L'interférence n'existe pas si un trou fait par un animal interfère uniquement avec le stance du joueur. Le dégagement sera refusé.

c. Obstructions inamovibles

- (a) Les zones délimitées par des lignes blanches et contiguës à des obstructions inamovibles sont considérées comme faisant partie de l'obstruction.
- (b) Les zones de jardins paysagés (et tout ce qui y pousse) qui sont entourées par une obstruction inamovible, doivent être traitées comme une seule et même obstruction.
- (c) Les routes et chemins couverts de copeaux de bois ou de paillis. Chaque copeau individuellement est un détritus.
- (d) Les tuyaux d'irrigation goutte à goutte fixés au sol sont des obstructions inamovibles. L'interférence n'existe pas si un tuyau de goutte à goutte interfère uniquement avec le stance du joueur. Le dégagement sera refusé.

4. Animal non défini comme un détritus à proximité de la balle

Un animal non défini comme étant un détritus peut être retiré. Si la balle se déplace il n'y a pas de pénalité, et la balle doit être replacée. (Règle locale type E-13).

5. Dropping Zones

Quand une dropping zone a été marquée, elle constitue une option de dégagement supplémentaire. La dropping zone est une zone de dégagement (Règle 14.3). Une balle doit être droppée dans cette zone de dégagement et venir y reposer. Règles locales type E-1.

6. Partie intégrante

- (a) Les murs de soutien et les palplanches/berlinoises lorsqu'ils sont situés dans les zones à pénalité.
- (b) Dans les bunkers les géotextiles entre le sable et le sol lorsqu'ils sont dans leur position d'origine.

7. Liste des têtes de driver et des balles conformes (Règle 4)

Les listes en vigueur des têtes de driver et des balles conformes sont établies par le R & A (cf. Equipment Rules sur le site randa.org) Règles locales types G-1 et G-3.

Pénalité pour avoir joué un coup avec un driver ou une balle non conforme :
Disqualification

8. Cadence de jeu (Règle 5.6)**a. Infraction durant le tour :**

En l'absence de circonstances atténuantes, un groupe est susceptible d'être chronométré s'il est hors position, c'est-à-dire : si, dans le cas du premier groupe, il a dépassé le temps imparti déterminé par le Comité et, dans le cas du second groupe et les suivants, si en plus d'avoir dépassé le temps imparti, il a perdu son intervalle de départ avec le groupe qui le précède. À partir du début du chronométrage, un joueur est censé avoir commis une « faute de temps » s'il exécute son coup en plus de 40 secondes.

À tout moment, si un arbitre observe un joueur prenant plus de 80 secondes pour jouer un coup, un avertissement officiel sera donné à ce joueur. Le joueur sera également informé que le Comité pourra démarrer un chronométrage individuel à tout moment, même si son groupe n'est pas hors position.

Pénalités pour infraction à la cadence de jeu

1^{re} faute de temps : Avertissement verbal d'un arbitre

et information du groupe que toute faute de temps ultérieure commise par un joueur sera pénalisée

2^e faute de temps : Un coup de pénalité

3^e faute de temps : Pénalité générale supplémentaire

4^e faute de temps : Disqualification

Notes :

1. Le chronométrage débute dès lors que l'arbitre décide que c'est au tour du joueur de jouer et qu'il peut jouer sans gêne ou distraction.

2. Le chronométrage cesse lorsque le groupe est revenu en position et les joueurs seront informés en conséquence. Un joueur qui a commis une ou plusieurs fautes de temps conserve ces infractions pendant toute la compétition.