

Les présentes règles locales annulent et remplacent toutes celles éditées précédemment. Des règles locales temporaires peuvent les compléter, les modifier ou les annuler par des règles temporaires en fonction des conditions particulières du terrain ou par des règles spécifiques à certaines compétitions. Elles sont affichées aux valves.

1. Les Règles Locales et de Compétition (HardCard)

Les Règles Locales et de Compétitions 2017 édictées par la FRBG sont d'application.

2. Transport lors d'une compétition

Lorsqu'une personne est, par dérogation, autorisée à utiliser une voiturette, cet usage devrait être limité à son propre transport et à celui de son équipement ou de ses seuls effets personnels, toutefois cette personne est autorisée à transporter l'équipement de son partenaire ou co-compétiteur qui lui ne peut faire usage de la voiturette pour se déplacer.

Un caddy, par dérogation médicale, est autorisé à utiliser une voiturette pour son propre transport, celui de ses effets personnels et de l'équipement de son joueur qui lui ne peut faire usage de la voiturette pour se déplacer.

Pénalité pour infraction à la règle:

Stroke play : 2 coups pour chaque trou, maximum 4 coups par tour – match play : perte du trou, maximum 2 trous par tour

3. Obstruction inamovible (R24-2)

- Toute construction artificielle (ex. poubelle, fléchage, banc),
- Les bornes (jaunes tête blanche) situées près du green du trou 7, dans le rough du trou 8 et sur la droite du fairway du trou 9.

4. Trou 14 - dropping zone

- Si une balle est, ou s'il est sûr ou quasiment certain qu'une balle qui n'a pas été trouvée, se trouve dans l'obstacle d'eau, le joueur peut
 - Procéder selon la règle R26-1
 - Comme option additionnelle, dropper une balle, avec une pénalité d'un coup, dans la dropping zone.

Règles locales temporaires

Les règles locales temporaires peuvent compléter, modifier ou annuler les règles locales permanentes en fonction des conditions particulières du terrain.

1. Balle placée

Cette règle s'applique lorsqu'il est mentionné sur la carte que la balle peut être placée ou que le panneau d'affichage au départ du 1 l'indique. Cette règle d'hiver est généralement applicable du 1/11 au 30/04.

1. Une balle reposant dans une zone tondue ras (selon la définition de la **règle 25-2**) du *parcours*, peut sans pénalité être relevée et nettoyée. Avant de relever la balle le joueur doit marquer son emplacement. Ayant relevé la balle, il doit la placer en un point à maximum 15 cm de l'endroit où elle reposait initialement, mais pas plus près du *trou* et ni dans un *obstacle* ni sur un *green*.
2. Un joueur ne peut placer sa balle qu'une seule fois et elle devient aussitôt balle en jeu (**règle 20-4**). Si la balle ne s'immobilise pas à l'endroit où elle a été placée, la **règle 20-3d** s'applique. Si la balle s'immobilise à l'endroit où elle a été placée et si, par la suite elle se déplace (*balle déplacée*), il n'y a pas de pénalité et la balle doit être jouée comme elle repose, à moins que les dispositions d'une autre *règle* ne s'appliquent.
3. Si, avant de relever sa balle, le joueur ne marque pas sa position ou s'il la déplace de toute autre manière, telle qu'en la faisant rouler avec un club, il encourt une pénalité d'un coup.

Autre Information et règlement local

1. Replace Divots, Rake Bunkers, Repair Pitch Marks, Respect Workers on the Course

2. Abris orage

Des abris sont disponibles aux tees du 1 (cabane starter), 5 (sous terre), 12 (cabane et hangar) et 15 (sous terre)

3. Marques au sol (distance entrée de green): rouge 50m / Bleu 100m / Jaune 150m / Blanc 200m

Piquets bleus: 150m (distance centre green) - au trou 1 100m

4. Green du 9 : après avoir joué le trou 9, les joueurs sont priés de rejoindre les tees du 10 en passant par l'arrière de l'étang au gauche du green.

Les chariots :

- Soit placés aux tees de départs du 10 avant de rejoindre le green du 9
- Soit placés à l'arrière de l'étang après avoir contourné le green du 9 par la droite

5. EDS (Extra Day Score)

L'EDS est assimilé à un Qualifying Score.

Seuls les EDS réalisés à Rigenée sont acceptés pour les membres de Rigenée.

Les demandes d'EDS seront de préférence soumises au plus tard la veille afin que le secrétariat puisse anticiper la préparation des cartes.

Le secrétariat consignera tous les EDS dans l'EDS Entry List et remettra au joueur la carte de score. Le joueur est tenu de rendre sa carte signée par le joueur et le marqueur dès la fin du jeu. Toute carte non rentrée sera enregistrée comme NR (no return) et sera automatiquement pénalisé de 0,1 (un dixième).

Les obligations du joueur et du marqueur restent identiques à celles en vigueur lors des compétitions (voir règle R6.1)

- L'EDS Entry List et la carte comportent les informations suivantes
 - Les tees joués et le nombre de trous
 - La date
 - Les numéros fédéraux
 - L'handicap et le playing handicap
- Un joueur peut effectuer maximum 5 EDS par an
- Le marqueur :
 - Le marqueur d'un joueur ayant un handicap de maximum 36, doit avoir lui-même un handicap confirmé de maximum 36 et ne pas être apparenté au joueur
- L'EDS est accessible pour les joueurs des Catégories 2 à 6.
 - Un joueur ayant un handicap de la Catégorie 1 peut remettre 3 cartes EDS dans le seul but de confirmer un handicap non-confirmé mais son handicap ne sera pas affecté par le score réalisé.
- L'handicap d'un joueur ne pourra pas être réduit à un handicap d'une catégorie qui n'autorise pas les EDS. (Catégorie 1) a. Ex. : un joueur 4.7 jouant 41 STB ne pourra être coupé que de 0,2 point à 4,5 et non de 0,7.



Yves Saint Viteux
Capitaine