

Vendredi 30 et samedi 31 août, dimanche 1^{er} sept. 2024 Golf De La Commanderie

887, route de Macon 01290 Crottet tél. 03 85 30 44 12

Les modifications 2024 sont surlignées en jaune

Conditions de participation pour les clubs

Le Championnat Départemental des Clubs est une compétition par équipes réservée aux associations sportives des Golfs de l'Ain. Celles-ci doivent être à jour de leur cotisation au Comité Départemental de l'Ain.

Les clubs participants s'engagent à offrir aux membres du club hôte deux départs de 4 joueurs par jour de championnat. Une semaine à l'avance, les clubs communiquent au club hôte les horaires des départs offerts.

Les membres intéressés s'adressent uniquement au secrétariat de leur club qui gère seul les réservations.

Conditions de participation pour les joueurs. Les joueurs, de statut amateur, doivent à la date limite d'inscription :

- être licencié dans le club qu'il représente et être membre de son Association Sportive
- être à jour du certificat médical ou du questionnaire de santé (cf. vade-mecum FFG 2024).
- figurer sur la liste de composition d'équipe de leur club.

Constitution des équipes Les équipes sont constituées de trois séries Adultes, d'une série Jeunes et, pour le second tour uniquement, d'une série Pros.

Constitution des séries

Sexe : Chaque série peut être composée uniquement de dames, uniquement de messieurs ou être mixte.

Âge : Les séries **Adultes** comprennent les joueurs et joueuses **nés en 2004 ou avant**.

La série **Jeunes** comprend les joueurs et joueuses **nés de 2005 inclus à 2016 inclus**.

Chacune des trois séries Adultes pourra comprendre un joueur « Jeune » et un seul.

Index : index FFG à la date limite d'inscription sur Extranet soit le **9 août 2024** à minuit.

En série Jeunes, la limite d'index est calculée en fonction de l'âge obtenu dans l'année soit $\text{âge} + \text{index} \leq 53,4$.

Exemple, pour un jeune né le 24 déc. 2012 soit 12 ans dans l'année, l'index maxi est 41.4 ($53,4 - 12 = 41,4$). Pour 8 ans, $\text{index} \leq 45,4$

Séries	Index	Vendredi (série Jeunes) Samedi (séries 1-2-3) <i>Simples</i>	Dimanche (toutes séries) <i>Foursomes</i> <i>Pro en simples</i>	Repères Messieurs	Repères Dames
Série Jeunes	$\text{âge} + \text{index} \leq 53,4$	3 joueurs = 3 <i>simples</i>	Pas de foursomes Jeunes	<i>Repères</i>	<i>selon l'âge</i>
1 ^{re} série	$\leq 10,4$	4 joueurs = 4 <i>simples</i>	4 joueurs = 2 <i>foursomes</i>	2	4
2 ^e série	10.5 – 17.4	4 joueurs = 4 <i>simples</i>	4 joueurs = 2 <i>foursomes</i>	3	5
3 ^e série	17.5 – 24.4	3 joueurs = 3 <i>simples</i>	2 joueurs = 1 <i>foursome</i>	3	5
Série Pro		-	1 Pro = 1 <i>simple</i>	2	4

- Le nombre maximum d'équipiers potentiels de chaque série est égal au double du nombre de joueurs prévus pour disputer les simples.
- Chaque joueur joue uniquement dans la série où il est inscrit et ce, durant tout le championnat.
- Les clubs qui ne peuvent remplir une série peuvent surclasser un joueur au maximum par série.

Les joueurs surclassés appartiennent à la série immédiatement supérieure et sont pris par ordre d'index (le meilleur index de la série supérieure est surclassé en premier). Pour la 3^e série, les joueurs surclassés devront avoir un index maxi de 28.4 Dès lors qu'un joueur est surclassé, il reste dans sa nouvelle série pour les deux jours.

- Dans le cas où un club ne pourrait présenter qu'un seul joueur en série Jeunes, le score manquant pour cette série sera égal au plus mauvais score Jeunes retenu tous clubs confondus + 5 points. De même, si un club ne peut présenter aucun joueur en série Jeunes, les deux scores retenus pour cette série seront tous deux égaux au plus mauvais score retenu tous clubs confondus + 5 points.

Aucune dérogation par le Comité n'est envisageable si une solution existe dans le présent règlement.

Pro : Le Pro devra être attaché en tant qu'enseignant au club qu'il représente. En cas d'indisponibilité justifiée de son Pro-enseignant, le club concerné devra faire parvenir sa demande d'inscription d'un nouveau Pro-enseignant au minimum une semaine avant le début de l'épreuve au Comité d'organisation qui décide de la recevabilité de l'inscription. Ce nouveau Pro-enseignant devra appartenir à un club de l'Ain de préférence (sinon de la ligue AURA). En cas d'absence de Pro pour un club, le score retenu comme score Pro est le plus mauvais score 1^{ère} série retenu tous clubs confondus converti en points stableford brut moins 5 points.

Les départs des Pros se font par ordre inverse des résultats provisoires des clubs à l'issue du samedi.

Les Pros absents à la remise des prix ne pourront pas recevoir leur enveloppe.

Forme de jeu

Toutes les séries (Jeunes et Adultes sauf les Pros) jouent 18 trous en strokeplay score maximum Par+4 pour les simples et les foursomes (soit score maximum 7 sur un par 3, 8 sur un par 4, 9 sur un par 5.)

Les Pros jouent en simple stableford brut le dimanche. **Les foursomes Jeunes sont supprimés.**

Repères de départ : Les séries 1 et pros jouent des repères blancs (hommes) et bleus (dames). Les séries 2 et 3 jouent des repères jaunes (hommes) et rouges (dames).

En série Jeunes, les jeunes nés de **2010 à 2016** inclus (Benjamins, Poussins, Poucets, U8) partent des repères « Jeunes » homologués FFG selon leur tranche d'âge (voir doc. « Repères Jeunes »). Les Jeunes nés **de 2009 à 2005** inclus partent des repères 3 (jaunes) pour les garçons ou 5 (rouges) pour les filles. Le vendredi, la présence d'au moins un adulte est obligatoire dans chaque partie de jeunes. (cadets autorisés pour les jeunes).

Vendredi 30 août : simples Jeunes Samedi 31 août : simples adultes	Dimanche 1 ^{er} septembre 2024 Foursomes (séries 1-2-3) et série Pro	Repères Messieurs	Repères Dames
Série « Jeunes » 3 joueurs = 3 simples 2 meilleurs scores bruts pris en compte → points « Bonus »	Pas de foursomes Jeunes	Repères (voir ci-dessus)	selon l'âge ci-dessus
1 ^{re} série : 4 joueurs = 4 simples 3 meilleurs scores bruts pris en compte	1 ^{re} série : 4 joueurs = 2 foursomes	2 (blancs)	4 (bleus)
2 ^e série : 4 joueurs = 4 simples 3 meilleurs scores bruts pris en compte	2 ^e série : 4 joueurs = 2 foursomes	3 (jaunes)	5 (rouges)
3 ^e série : 3 joueurs = 3 simples 2 meilleurs scores bruts pris en compte	3 ^e série : 2 joueurs = 1 foursome	3 (jaunes)	5 (rouges)
	Série Pro : 1 joueur = simple Stableford brut	2 (blancs)	4 (bleus)

→ **Points « Bonus » Jeunes :** La série Jeunes apporte des points de Bonus sur le même principe que les points Bonus du Championnat Seniors de l'Ain. Le classement des clubs se fait sur l'addition des 2 meilleurs scores bruts Jeunes. Le 1^{er} club marque le maximum de points soit 3pts x nombre de clubs participants (ex. 11 clubs inscrits = 33 pts), le 2^e marque le maximum de points moins 3 points, le 3^e marque le nombre maximum moins 6 points, etc. en diminuant de 3 points jusqu'au dernier club classé qui marque 3 pts.

→ Le classement final des clubs se fait en additionnant les scores bruts des deux jours comme suit puis en retranchant le score stableford brut du Pro ainsi que **les points « Bonus » Seniors et Jeunes.**

3 meilleurs scores bruts de la 1 ^{re} série du SAMEDI + 3 meilleurs scores bruts de la 2 ^e série du SAMEDI + 2 meilleurs scores bruts de la 3 ^e série du SAMEDI + totalité des scores bruts des foursomes du DIMANCHE - moins le score Stableford brut du Pro - moins les points « Bonus » du Championnat Seniors du mercredi - moins les points « Bonus » de la série Jeunes du vendredi

Le club qui finit premier remporte le trophée de Champion des Clubs de l'Ain qu'il conservera durant une année et qu'il remettra en jeu l'année suivante. Les clubs terminant 2^e et 3^e seront également primés.

En cas d'égalité entre des clubs pour la 1^{re}, la 2^e et la 3^e place, il sera joué un play-off trou par trou entre les Pros des clubs concernés sur 4 trous maximum. Si les pros n'ont pas réussi à se départager, le départage se fera comme suit :

1) Meilleur score brut 1^{ère} série en simple. 2) Somme des foursomes en 1^{ère} série 3) Somme des foursomes en 2^{ème} série 4) Scores des foursomes en 3^{ème} série.

Comportement et étiquette cf. Hard card 2024 §13. Règle 1-2. Notamment, outre les joueurs, cadets, capitaines : « En cas d'infraction au code du comportement par un spectateur, accompagnateur, parent, celui-ci pourra être convoqué devant le Comité de l'épreuve qui pourra, même en son absence, lui signifier de quitter le club ».



Interdiction de fumer Ce Championnat incluant des Jeunes, il est interdit aux joueurs et à leurs cadets de fumer (y compris cigarette électronique) pendant toute la durée d'un tour dans l'enceinte du golf à l'exception des abords du club house, des zones d'entraînement et du parking. Toute infraction sera assimilée à une infraction au code du comportement (cf. vade-mecum FFG 2024).

Intempéries et circonstances exceptionnelles / suspension de jeu

Dans le cas où le déroulement du championnat est perturbé par des intempéries ou toutes autres circonstances exceptionnelles, le Comité de l'épreuve se réunit puis communique aux capitaines les décisions qui conviennent à une poursuite ou à une conclusion équitable du Championnat. Dans tous les cas, le classement des clubs (provisoire ou définitif) ne peut être établi qu'à partir d'un même nombre de scores réalisés par club et par série.

Règlements et Comité de l'épreuve

Le règlement général et le règlement spécifique des épreuves par équipes des épreuves fédérales s'appliquent (cf. vade-mecum FFG 2024). Ces règlements généraux sont complétés par le présent règlement particulier. Les règles locales permanentes de la FFG s'appliquent. Elles sont complétées par les règles locales spécifiques de l'épreuve.

Le Comité d'épreuve est constitué du Président du Comité Départemental de Golf de l'Ain, de la Présidente de la Commission sportive du Comité Départemental de golf de l'Ain, du/de la Président(e) de l'Association Sportive du Club hôte ou de leur représentant(e), du ou des arbitre(s). Le Comité Départemental de Golf de l'Ain est seul juge pour tout ce qui concerne le Championnat des Clubs de l'Ain, son organisation et l'application des règlements. Le capitaine d'une équipe est seul habilité à porter réclamation.

Inscriptions

L'inscription de la totalité des équipiers potentiels (y compris les Pros) se fait **sur Extranet au plus tard le 09/08/2024**. Cette inscription garantit les index à la date limite d'inscription et permet le contrôle par les clubs eux-mêmes des licences, AS et certificats médicaux ou questionnaires de santé 2024.

La répartition des équipiers potentiels dans chaque série est à envoyer par mail en format .pdf par les clubs **au plus tard le 9 août 2024** à la Commission sportive du Comité départemental de l'Ain f.dussous@gmail.com et au Golf de La Commanderie à l'attention d'Olivier Ballufin info@golflacommanderie.com

Le montant de l'inscription est de **600€** par équipe. Il est à régler **par virement** sur le compte du Comité départemental de golf de l'Ain, **au plus tard le 9 août 2024**. Le RIB du Comité de l'Ain est disponible auprès du trésorier Patrice Geindre à patrice.geindre@wanadoo.fr

Les horaires de départ sont communiqués par mail à tous les clubs au plus tard le lundi précédant l'épreuve.

La réunion des capitaines aura lieu vendredi 30 août 2024 à 11h au Golf de La Commanderie. La présence de chaque capitaine ou de son représentant est obligatoire. Le nom de la personne habilitée à donner des conseils en plus du capitaine (cf. vade-mecum FFG 2024 p.52 §1;1-2-3) est donné lors de la réunion des capitaines.

Repérage : le club accueillant l'épreuve autorise les équipes à repérer gratuitement une fois le parcours **du 12/08 au 27/08** à condition de réserver. Le repérage à titre gracieux ne concerne que les joueurs sélectionnés par leur club et figurant dans la liste des équipiers potentiels transmise au club hôte (à noter que la tenue d'équipe est souhaitée). Les repérages supplémentaires devront faire l'objet d'un règlement au tarif défini par le club hôte (se renseigner auprès de celui-ci).

La participation au Championnat Départemental des Clubs de l'Ain par équipes implique l'acceptation du présent règlement. Les nouveaux clubs intéressés par ce Championnat des clubs doivent contacter le Comité de golf de l'Ain.

Tous les autres évènements de la Semaine de l'Ain sont ouverts à tous les joueurs et clubs de l'Ain .

Renseignements et résultats sur le site du Comité de golf de l'Ain <http://comitegolfain.com/>



REGLES LOCALES PERMANENTES DES EPREUVES FEDERALES AMATEURS

Les dispositions suivantes s'appliquent à toutes les épreuves fédérales amateur et font référence aux Règles de Golf applicables au 1er janvier 2023.

1. Hors limites (Règle 18.2)

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

Une balle qui traverse une route définie comme hors limites et vient reposer au-delà de cette route, est hors limites même si elle repose sur une autre partie du parcours qui est dans les limites pour d'autres trous (Règle locale type A-5).

Toute porte fermée fixée à un élément définissant une limite du parcours 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).

Pour une balle perdue ou hors limites, il n'existe pas d'alternative à un dégagement coup et distance selon la Règle 18.2, la Règle locale type E-5 n'est pas applicable dans les compétitions fédérales.

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 (pas les plaques de gazon elles-mêmes) sont assimilés à des terrains en réparation. Cependant, l'interférence d'un joint avec le stance du joueur n'est pas considérée comme étant elle-même une interférence. Lors du dégagement, tous les joints situés dans une même zone de plaques de gazon sont considérés comme le même joint (Règle locale type F-7).
- (d) Les drains gravillonnés ou drains français (fossés de drainage remplis de graviers ou de cailloux).
- (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 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.
- (b) Les zones de jardins paysagés (plates-bandes, bosquets etc.) et tout ce qui pousse dedans, lorsqu'elles sont entourées par une obstruction inamovible, doivent être traitées comme une seule et même condition anormale du parcours.
- (c) Les routes et chemins couverts de copeaux de bois ou de paillis. Chaque copeau individuellement est un détrit.
- (d) Les tuyaux d'irrigation goutte à goutte lorsqu'ils sont fixes ou fixés au sol par des crampons/piquets et autres systèmes d'ancrage, 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. 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.

5. 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.

6. 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

7. 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 a dépassé le temps imparti et, pour le second groupe et les suivants, s'il est « hors position ». 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.

Le temps imparti pour le tour sera déterminé par le Comité de l'épreuve et affiché sur le Tableau Officiel. Le premier groupe, ou tout groupe après un intervalle dans les départs, sera considéré comme étant « hors position » si, à tout moment durant le tour, le temps de jeu du groupe excède le temps imparti pour le nombre de trous joués. Tout autre groupe est « hors position » s'il a perdu son intervalle de départ avec celui qui le précède et a dépassé le temps de jeu imparti.

À tout moment, si un arbitre observe un joueur prenant plus de 80 secondes pour jouer un coup, il sera notifié au joueur qu'il a pris un temps excessif pour un coup et un avertissement officiel lui sera donné. 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.

B. Au Recording :

Le Comité établit le temps imparti pour jouer le tour, temps à ne pas dépasser. Chaque groupe doit donc terminer son tour dans ce temps. Il est de la responsabilité des joueurs de respecter ce temps imparti.

Au recording, **tous les joueurs du groupe encourent la pénalité d'un coup sur le trou n° 18 pour infraction à la Règle 5.6** (Retard déraisonnable ; cadence de jeu rapide) :

- Pour le 1^{er} groupe, s'il a dépassé le temps imparti de plus de 10 minutes.
- Pour les autres groupes :
 - Si le groupe a dépassé le temps imparti de plus de 10 minutes ET
 - Si l'intervalle de temps à l'arrivée entre lui et le groupe précédent dépasse 10 minutes par rapport à l'intervalle de temps du départ.

Note :

Le Comité, après avoir entendu les joueurs, pourra retenir des circonstances atténuantes dans des cas très particuliers qu'il lui appartiendra de définir et d'apprécier.

Dans les épreuves fédérales en stroke play, les recommandations concernant le « Prêt ? Jouez ! » s'appliquent.

8. Interruption et reprise du jeu (Règle 5.7)

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

Interruption pour une situation non dangereuse : trois signaux sonores consécutifs.

Reprise du jeu : deux signaux sonores consécutifs.

Lors d'une interruption immédiate, toutes les zones d'entraînement sont aussitôt fermées jusqu'à ce que le Comité les déclare à nouveau ouvertes. Les joueurs qui s'entraînent sur des zones d'entraînement fermées, doivent immédiatement cesser leur entraînement sous peine de disqualification. Cette disposition s'applique également aux joueurs qui n'ont pas encore pris le départ.

9. Moyens de transport

Les joueurs, les cadets, les capitaines, ainsi que les personnes autorisées à donner des conseils doivent marcher à tout moment pendant un tour.

Un joueur qui joue ou a joué selon coup et distance est autorisé à utiliser un moyen de transport motorisé pour se rendre à l'endroit où le coup précédent a été joué et/ou en revenir (Règle locale type G-6).

Pénalité pour infraction du joueur ou de son cadet :

Pénalité générale pour chaque trou où l'infraction est commise.

Si l'infraction se produit entre le jeu de 2 trous, la pénalité s'applique au trou suivant.

Pénalité pour infraction du capitaine ou de la personne autorisée à donner des conseils :

1^{re} infraction : avertissement officiel

2^e infraction : exclusion du parcours

Infraction ultérieure : disqualification de l'équipe

Lors d'une compétition comportant plusieurs tours, une pénalité encourue par le capitaine ou la personne autorisée à donner des conseils durant un tour sera conservée durant toute la durée de la compétition.

10. Conseil dans une compétition par équipes (Règle 24)

Le capitaine de l'équipe est autorisé à donner des conseils. Chaque équipe peut en outre désigner un donneur de conseils supplémentaire. Ceux-ci pourront donner des conseils aux membres de leur équipe, dans les conditions prévues par la Règle 24.4.

Le donneur de conseils supplémentaire peut être ou non un golfeur professionnel. Le capitaine et le donneur de conseils doivent être déclarés auprès du Comité sur la fiche de composition d'équipe avant le début de la compétition.

Si le capitaine ou le donneur de conseils est un joueur, pendant qu'il joue, il ne pourra pas donner de conseils à un coéquipier autre que son partenaire (Règle 10.2). (Règles locales types H-2 et H-3).

11. Rendre la carte de score (Règle 3.3)

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

12. Résultats et fin d'une compétition

a. Match play

Le résultat d'un match est officiel quand il a été enregistré par la Direction du tournoi.

b. Stroke play

Le résultat d'une compétition est définitif lorsque les résultats ont été officiellement proclamés.

13. Code de comportement (Règle 1.2)

Les infractions et pénalités encourues sont les suivantes :

(a) Négliger le parcours

Entrent dans cette catégorie les comportements qui ne préservent pas l'intégrité du parcours. Par exemple :

- Pénétrer dans une zone dans laquelle il est interdit de pénétrer.
- Ne pas replacer systématiquement les divots.
- Ne pas ratisser les traces de pas dans les bunkers.
- Ne pas respecter les règles d'entraînement lors de la reconnaissance.
- Ne pas relever les pitches.
- Ne pas replacer les équipements du parcours (piquets, panneaux, 135 m...).
- Laisser tomber le drapeau sur le green sans ralentir sa chute.
- Abandonner des déchets ou des mégots de cigarettes...

(b) Écart de Langage

Entrent dans cette catégorie les manifestations verbales qui ne préservent pas le calme qui devrait habituellement régner dans une partie de golf.

Les insultes et les menaces peuvent être considérées comme des infractions graves et entraîner directement une disqualification, éventuellement suivie d'une poursuite devant la commission de discipline de la ffgolf.

Une insulte envers un arbitre ou un membre du Comité peut entraîner une exclusion immédiate du parcours.

(c) Écart de Comportement

Entrent dans cette catégorie les comportements qui n'ont pas leur place sur un parcours de golf. Par exemple :

- Ne pas respecter une interdiction de fumer.
- Gêner les autres joueurs en faisant du bruit, en téléphonant etc.
- Jeter un club.
- Frapper de colère son équipement (avec un club ou avec ses pieds).
- Dégrader le sol en donnant des coups de clubs.
- Remettre violemment le drapeau dans le trou.
- Être sous l'emprise de l'alcool ou de substances illicites.

Une grave faute de comportement peut entraîner une application directe de la pénalité générale, voire de la disqualification, éventuellement suivie d'une poursuite devant la commission de discipline de la ffgolf.

Les pénalités encourues liées à l'usage de substances illicites ne préjugent en rien des sanctions qui pourraient être appliquées conformément au Règlement disciplinaire de lutte contre le dopage de la ffgolf.

Exemples d'actions d'un joueur susceptibles d'être considérées comme une grave faute de comportement :

- Briser délibérément un élément de son équipement ou de l'équipement du parcours (ex : marques de départ...).
- Causer délibérément un grave dommage à un green.
- Être en désaccord avec la préparation du parcours, et décider de sa propre initiative de déplacer des marques de départ ou des piquets de hors limites.

- Jeter un club en direction d'un autre joueur ou d'un spectateur.
- Déconcentrer délibérément d'autres joueurs pendant qu'ils jouent des coups.
- Enlever des débris ou des obstructions amovibles pour désavantager un autre joueur après que l'autre joueur lui a demandé de les laisser en place.
- Refuser à plusieurs reprises de relever une balle au repos lorsqu'elle gêne un autre joueur en stroke play.
- Délibérément ne pas agir conformément aux Règles et à l'esprit du jeu et, ce faisant, potentiellement gagner un avantage significatif, malgré le fait d'encourir une pénalité pour une infraction à la Règle concernée.
- Commettre une agression physique.

**Pénalités pour infraction au Code de comportement
en stroke play
(Sections a, b, c) :**

Le Comité de l'épreuve, en fonction de la gravité de l'infraction, aura le choix d'appliquer les pénalités suivantes : avertissement, 1 coup de pénalité, pénalité générale ou disqualification.

**Pénalités pour infraction au Code de comportement
en match play
(Sections a, b, c) :**

L'arbitre, en concertation avec le Comité de l'épreuve, en fonction de la gravité de l'infraction, aura le choix d'appliquer les pénalités suivantes : avertissement, 1 coup de pénalité, ajustement du score du match par déduction d'un trou ou disqualification.

En dehors de l'avertissement, l'application des pénalités précédentes relève du seul Comité ou en match play d'un arbitre mandaté par le Comité. Lors d'une compétition comportant plusieurs tours, une pénalité encourue durant un tour sera conservée durant toute la durée de la compétition. Les pénalités pour infractions au code de comportement seront cumulées.

En cas d'infraction constatée entre deux trous, la pénalité s'applique au trou juste terminé. Le joueur est responsable du comportement de son cadet.

(d) Code vestimentaire

Il est attendu des joueuses et joueurs qu'ils respectent le code vestimentaire du club d'accueil de la compétition et à défaut une tenue correcte est exigée. Pour les interclubs, il est souhaitable que les équipiers portent la tenue de leur club.

En cas d'écart manifeste avec le code vestimentaire, le joueur ou la joueuse pourra être invité à quitter le parcours.

En cas d'infraction au code du comportement par un spectateur, accompagnateur, parent, celui-ci pourra être convoqué devant le Comité de l'épreuve qui pourra, même en son absence, lui signifier de quitter le club. Cette décision sera notifiée au Directeur du Club qui aura toute autorité pour la faire appliquer.

Pendant toute période d'entraînement, le code de comportement est en vigueur et les pénalités encourues s'appliqueront au prochain trou à jouer de la compétition.

Le non-respect des règles d'entraînement spécifiées dans le Vademecum sera considéré comme une faute de comportement.

GOLF DE LA COMMANDERIE

PLAN D'EVACUATION DU PARCOURS



Points de regroupement		
Trou n°	Zone de départ	Zone de green
1	A	D
2	B	B
3	C	C
4	C	C
5	C	B
6	B	B
7	C	C
8	C	B
9	B	A

A	Club House
B	Practice
C	Fairway du 5
D	Départ du 17

Points de regroupement		
Trou n°	Zone de départ	Zone de green
10	A	D
11	D	A
12	A	D
13	D	D
14	D	D
15	D	D
16	D	D
17	D	D
18	A	A



Semaine de Golf de l'Ain - Golf de La Commanderie

28 août au 1^{er} septembre 2024



REGLES LOCALES

Ces règles locales complètent les règles locales permanentes des épreuves fédérales et annulent toutes autres règles locales préexistantes.

Condition anormale du parcours (Règle 16.1)

- Seulement pour les arbres munis de tuteurs : l'ensemble « arbre – tuteur - haubans – cuvette » est une condition anormale du parcours.
- Les arbustes matérialisant les 135m.
- Les chemins empierrés et/ou sablés et leurs extensions
- La sculpture de l'Arbre du trou N°18
- Tous les tas de rondins empilés et destinés à être ramassés (Label Biodiversité)
- Les meules de foin
- Le drain dans le bunker derrière le green du trou n° 14

Zone de jeu interdit - Condition anormale du parcours (Règle 16.1f)

Les massifs de plantation avec un revêtement plastique sont à la fois des zones de jeu interdit et des terrains en réparation. Dégagement total **OBLIGATOIRE** (balle-stance -mouvement intentionnel) sans pénalité.

Zone à pénalité (Règle 17)

En l'absence de ligne, la lisière de la zone à pénalité est définie par ses limites naturelles (c'est-à-dire là où le sol s'incline vers le bas pour former la dépression pouvant contenir l'eau).

- **Trou 13** : La zone à pénalité rouge située à droite et derrière le green, définie sur un seul côté, s'étend à l'infini.
- **Trou 15** : Les zones à pénalité rouges situées à droite du green, définies sur un seul côté, s'étendent à l'infini.

Balle placée (MLR E-3)

Une balle reposant sur une zone tondue ras du parcours peut, sans pénalité et après avoir été marquée, être relevée et nettoyée puis placée en un point à moins d'une longueur de club de l'endroit où elle reposait initialement, mais pas plus près du trou, ni dans un obstacle, ni sur un green. La balle ne peut être placée qu'une seule fois, et une fois placée, elle est en jeu.

Pour appeler un arbitre : **03 85 30 44 12**

Replacez vos divots, ratissez les bunkers, relevez vos pitches. Merci et bonne partie !



Semaine de Golf de l'Ain - Golf de La Commanderie

28 août au 1^{er} septembre 2024



REGLES LOCALES

Ces règles locales complètent les règles locales permanentes des épreuves fédérales et annulent toutes autres règles locales préexistantes.

Condition anormale du parcours (Règle 16.1)

- Seulement pour les arbres munis de tuteurs : l'ensemble « arbre – tuteur - haubans – cuvette » est une condition anormale du parcours.
- Les arbustes matérialisant les 135m.
- Les chemins empierrés et/ou sablés et leurs extensions
- La sculpture de l'Arbre du trou N°18
- Tous les tas de rondins empilés et destinés à être ramassés (Label Biodiversité)
- Les meules de foin
- Le drain dans le bunker derrière le green du trou n° 14

Zone de jeu interdit - Condition anormale du parcours (Règle 16.1f)

Les massifs de plantation avec un revêtement plastique sont à la fois des zones de jeu interdit et des terrains en réparation. Dégagement total **OBLIGATOIRE** (balle-stance -mouvement intentionnel) sans pénalité.

Zone à pénalité (Règle 17)

En l'absence de ligne, la lisière de la zone à pénalité est définie par ses limites naturelles (c'est-à-dire là où le sol s'incline vers le bas pour former la dépression pouvant contenir l'eau).

- **Trou 13** : La zone à pénalité rouge située à droite et derrière le green, définie sur un seul côté, s'étend à l'infini.
- **Trou 15** : Les zones à pénalité rouges situées à droite du green, définies sur un seul côté, s'étendent à l'infini.

Balle placée (MLR E-3)

Une balle reposant sur une zone tondue ras du parcours peut, sans pénalité et après avoir été marquée, être relevée et nettoyée puis placée en un point à moins d'une longueur de club de l'endroit où elle reposait initialement, mais pas plus près du trou, ni dans un obstacle, ni sur un green. La balle ne peut être placée qu'une seule fois, et une fois placée, elle est en jeu.

Pour appeler un arbitre : **03 85 30 44 12**

Remplacez vos divots, ratissez les bunkers, relevez vos pitches. Merci et bonne partie !

Golf de la Commanderie

PAR
TEMPS THEORIQUE
DELAI
TEMPS PAR TROU
TEMPS TOTAL

72
4:12
0:23
4:35
4:35

1	2	3	4	5	6	7	8	9
4	3	4	5	5	3	4	4	4
0:14	0:11	0:14	0:17	0:17	0:11	0:14	0:14	0:14
	0:01	0:01	0:01	0:02	0:02	0:02	0:01	
0:14	0:12	0:15	0:18	0:19	0:13	0:16	0:15	0:14
0:14	0:26	0:41	0:59	1:18	1:31	1:47	2:02	2:16

10	11	12	13	14	15	16	17	18
4	4	4	5	3	4	5	3	4
0:14	0:14	0:14	0:17	0:11	0:14	0:17	0:11	0:14
0:02	0:01	0:01	0:02	0:02	0:02	0:01	0:01	0:01
0:16	0:15	0:15	0:19	0:13	0:16	0:18	0:12	0:15
2:32	2:47	3:02	3:21	3:34	3:50	4:08	4:20	4:35