



Règles Locales – Rythme de Jeu – Code de Conduite

A. RÈGLES LOCALES – PARCOURS ARBORETUM

Sauf indication contraire, la pénalité pour infraction à une règle locale est la pénalité générale : perte du trou en match play ou deux coups de pénalité en stroke play.

Ces règles locales en français ont pour but d'énoncer les règles locales pour l'Arboretum mais aussi de guider le joueur dans la pratique des règles. Les Local Rules dans leur version anglaise restent la référence.

1. Hors limites (R18.2)

Délimité par les haies du parcours, clôtures, lignes blanches ou piquets blancs sur les trous 5, 6, 9, 15 et 18.

Tous les objets délimitant les limites sont considérés comme des **obstructions inamovibles**.

Sur le trou 11, la partie adjacente au trou 1 du Parc (côté droit) délimitée par des piquets blancs est hors limites. La limite s'arrête aux deux piquets blancs.

2. Zones à pénalité (R17)

2.1 Les zones à pénalité sont délimitées par des **piquets ou des lignes jaunes ou rouges**.

2.2 Zones à pénalité – Zones interdites de jeu – Zones interdites d'accès (R17.1e & Code de conduite) : Toutes les zones délimitées par des **piquets rouges à sommets verts** sont des zones à pénalité, interdites de jeu et d'accès. Il est **interdit** d'y entrer, même pour chercher ou récupérer une balle. La récupération à bout de bras sans entrer dans la zone est autorisée.

Le joueur **doit** prendre un dégagement avec pénalité.

Dégagements pour une balle dans une zone à pénalité rouge, chacun avec un point de pénalité :

Dégagement coup et distance – Rejouer d'où le coup précédent a été joué.

Dégagement en arrière sur la ligne (trou et point d'entrée de la balle dans la zone).

Dégagement latéral de deux clubs depuis le point estimé où la balle d'origine a franchi la lisière de la zone à pénalité rouge.

Cette règle locale autorise également **l'utilisation d'une zone de dégagement (DZ)** comme option supplémentaire.

Tous ces **piquets rouges à sommets verts** sont considérés comme des **obstructions inamovibles** avec dégagement gratuit possible sous la R16.1.

Sur le trou 12 :

Si la balle est dans la zone à pénalité le joueur a **deux options** avec un **coup de pénalité** :

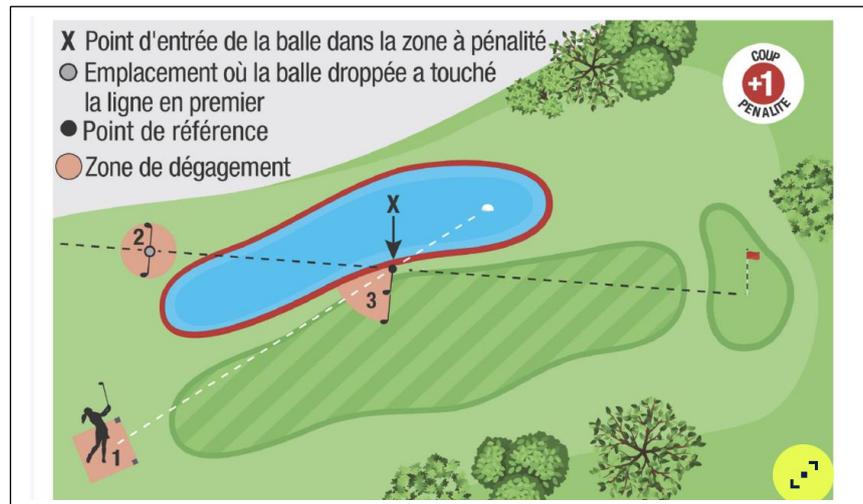
- Rejouer du départ (stroke-and-distance).
- Dropper une balle dans la **zone de dégagement (DZ)** (MLR E-1.3).



Si la balle est sur le chemin (zone générale) entre deux zones interdites de jeu/d'accès et que l'une interfère avec le stance ou l'aire de swing prévue, le joueur **doit** prendre un **dégagement gratuit** selon R16.1b.

Sur le **trou 5** à gauche et le **trou 15** à droite, la zone hors limite est définie comme zone à pénalité rouge, zone de jeu interdit et accès interdit qui **s'étend à l'infini**.

La zone hors limite est considérée comme une aire à pénalité à sommets verts. Le joueur qui se demande si sa balle est out of bounds ou dans l'aire à pénalité doit appliquer les dégagements possibles selon la règle des aires à pénalité rouges, toutes avec un point de pénalité.



3. Conditions anormales du parcours (y compris obstructions inamovibles)(R 16.1)

3.1 Terrain en réparation (GUR) :

- Délimité par **lignes blanches** : dégagement gratuit facultatif (R16.1b)
- Délimité par **lignes bleues** ou **piquets bleus à tête verte** : zone interdite de jeu – dégagement gratuit obligatoire (R16.1f)

3.2 Protection des jeunes arbres / plantations :

Dans la zone générale uniquement, les jeunes plantations identifiées par des piquets bleus à sommets verts ou entourées de **copeaux de bois** sont des **zones interdites de jeu**. Si la balle repose sur ces plantations/copeaux ou si celles-ci interfèrent avec le stance ou le swing, le joueur **doit** prendre un dégagement gratuit.

3.3 Sur le trou 17: le green pépinière est une **zone interdite de jeu – GUR**. Le dégagement est obligatoire. Une **zone de dégagement (DZ)** est disponible comme option supplémentaire.

3.4 Obstructions inamovibles :

- Toutes les routes en gravier.
- Tous les chemins en caoutchouc synthétique ou en gazon artificiel. Dégagement gratuit autorisé.



3.5 Ravines dans les bunkers :

Si dans un bunker des ravines ont été créées par d'importants écoulements d'eau, le joueur peut se dégager sans pénalité dans le bunker ou **avec une pénalité d'un coup en dehors du bunker**, en arrière sur une ligne reliant le drapeau et l'emplacement de sa balle.

3.6 Têtes d'arrosage proches du green :

Un dégagement est autorisé si :

- La balle et l'obstruction sont dans une **zone générale tondue à hauteur de fairway ou moins**
- L'obstruction est sur la ligne de jeu ET :
 - À **moins de deux longueurs de club** du green, ET
 - À **moins de deux longueurs de club** de la balle

Le dégagement doit être complet (interférence physique + ligne de jeu).

3.7 Arbres tombés (encore attachés), souches en cours d'arrachage, troncs empilés sont considérés comme **terrain en réparation**. Dégagement gratuit.

**Pénalité pour jouer d'un mauvais endroit :
Pénalité générale selon R14.7a**

4. Obstructions amovibles (Règle 15)

Les **cordages** autres qu'autour des jeunes plantations sont des obstructions amovibles. Si la balle se trouve à l'intérieur, le joueur peut enlever la corde sans faire bouger la balle, puis la jouer telle quelle.

5. Suspension du jeu (Règle 5.7)

Les signaux suivants sont utilisés :

- **Arrêt immédiat / situation dangereuse** : un **signal long** de sirène → arrêt obligatoire immédiat
- **Arrêt normal** : **trois signaux courts** répétés
- **Reprise du jeu** : **deux signaux courts** répétés

Pénalité en cas de non-respect de R5.7b : Disqualification

6. Placer la balle

Quand le Comité autorise de « placer la balle » : si la balle repose dans la **zone générale tondue à hauteur de fairway** le joueur peut relever et **placer une balle à 15 cm** (une carte de score fermée) du point d'origine, sans se rapprocher du trou. (MLR E-3)

**Pénalité pour jouer d'un mauvais endroit :
Pénalité générale selon R14.7a**

7. Utilisation obligatoire de tapis sur fairway

Quand le Comité l'impose : si la balle repose sur une partie tondue à hauteur de fairway dans la zone générale (et que le joueur n'utilise pas un putter), la balle doit être jouée depuis un **tapis artificiel** placé **exactement au-dessus de l'endroit où elle reposait**.



Si la balle roule hors du tapis après placement :

- Replacer une seconde fois,
- Si elle roule encore, déplacer le tapis au **point le plus proche** où la balle tient en place, sans se rapprocher du trou.

Si la balle est déplacée accidentellement sur le tapis, **pas de pénalité**, elle doit être replacée.

Il est interdit de placer la balle sur un tee servant à fixer le tapis.
(MLR E-3)

Pénalité pour jouer d'un mauvais endroit : pénalité générale selon R14.7a.

B. RYTHME DE JEU

Le Comité recommande vivement le jeu en "ready golf".

Chaque groupe doit terminer sa partie **dans l'intervalle de départ du groupe précédent** et **dans le temps imparti indiqué sur la carte de score**. Sur celle-ci est indiquée l'heure à laquelle le trou doit être terminé.

Temps indicatifs :

- Partie à 2 joueurs : **3h21**
- Partie à 3 joueurs : **3h42**
- Partie à 4 joueurs (four-ball) : **4h00**

C. CODE DE CONDUITE

1. Comportement général attendu

Le Comité rappelle aux joueurs de :

- Éviter le jeu lent,
- Garder sa position par rapport au groupe précédent,
- Respecter le temps de jeu indiqué sur la carte,
- Replacer les divots, même dans le rough,
- Ratisser les bunkers,
- Réparer ses pitches (et ceux des autres) sur les greens,
- Ne pas passer avec un chariot/voiturette entre le green et le bunker
- Respecter le **dress code** (consultable sur le site web).

2. Zones interdites de jeu et d'entrée

Il est formellement **interdit de pénétrer** dans ces zones, même pour récupérer une balle. Récupérer une balle **à portée de bras** sans y entrer est autorisé.

Pénalité pour infraction au code de conduite

- 1ère infraction : **un coup de pénalité**
- 2e infraction : **pénalité générale**
- 3e infraction : **disqualification (décision du Comité)**