



AS CLUB GOLF DE FLEURAY

Règlement des Compétitions

1. Inscriptions :

- Les compétitions sont ouvertes aux joueurs ayant une licence FFGolf active, un certificat médical ou le questionnaire de santé enregistré pour l'année en cours (nombre d'inscrits limité à 72 joueurs pour les départs en ligne dont 36 maximum en même temps sur le parcours et 36 joueurs pour les départs en shot gun).
- Les joueurs extérieurs doivent communiquer leur N° licence ou à défaut leur nom et prénom ainsi que le nom du club dans lequel ils sont licenciés.
- Les inscriptions s'effectuent à l'accueil du Club House, ou par téléphone ([02.47.29.56.28](tel:02.47.29.56.28)), ou par email (contact@golfdefleuray-amboise.com ou asgfa@outlook.fr), ou sur internet (lien Yapla dédié à chaque compétition ou <https://www.golfdefleuray-amboise.com/cours-et-competitions/>).

Clôture des inscriptions : l'avant-veille de la compétition à 18h.

- Les informations concernant les horaires des départs seront mis en ligne sur « espace licencié » de www.ffgolf.org et affichée sur le panneau de l'ASGFA au Golf de Fleuray-Amboise au plus tard la veille de la compétition à 18h.
- Une fois établi, aucune modification ne sera possible sur le tableau des départs.
- Les joueurs qui ont des demandes particulières, notamment en ce qui concerne les horaires de départs, doivent le signaler lors de l'inscription, sans que l'ASGFA puisse garantir une suite favorable à cette demande.
- Les annulations d'engagement sur la feuille d'inscription doivent être raturées proprement et laissées lisibles.
- Excepté en compétition amicale ne comptant pas pour l'index, un départ ne peut être totalement composé de joueurs de la même famille.
- Les droits de jeu sont comme suit :

Catégorie	Membre AS	Non membre AS
Enfant (0-10 ans au 1 ^{er} janvier de l'année en cours)	0 €	0 €
Juniors (11-17 ans au 1 ^{er} janvier de l'année en cours)	0 €	3 €
Jeunes adultes (18-25 ans au 1 ^{er} janvier de l'année en cours)	3 €	5 €
Adultes (26 ans et plus au 1 ^{er} janvier de l'année en cours)	5 €	10 €

2. Déroulement des épreuves :

- Le comité de l'épreuve est constitué des membres de la commission sportive de l'ASGFA présents lors de la compétition.



AS CLUB GOLF DE FLEURAY

- La prise en compte des compétitions dont le départ est donné en shotgun comme pouvant faire l'objet d'un traitement officiel des résultats par la FFGolf entraînant une modification des index des joueurs participants est adoptée comme « règle locale dérogatoire » (dérogation 9 trous).
- Les tirages des départs se feront dans l'ordre croissant des index et par tranche d'index. Une série est ouverte quand un minimum de 3 joueurs la compose sauf si mise en place de départs avancés, à défaut 2 séries peuvent être couplées.
- La carte de scores sera remise sous réserve du paiement du droit de jeu et du green fee (pour les non-membres). Les joueurs sont priés de respecter l'heure de départ.
- Le joueur doit se présenter 10 minutes avant son départ au starter de l'épreuve. Le starter a toute autorité pour réaménager les départs en cas de retard d'un joueur. Le starter n'a pas à appeler les joueurs au départ.
- RAPPEL Règle de golf 5-3a : Si un joueur arrive à son point de départ, prêt à jouer, moins de 5 minutes après son heure de départ ou commence à jouer avec moins de 5 minutes d'avance sur son heure de départ, la pénalité est de 2 coups en strokeplay sur le premier trou, de 2 coups sur le score de la partie en stableford et perte du trou en matchplay sauf si le comité de l'épreuve juge que des circonstances exceptionnelles ont empêché de partir à l'heure (pas d'infraction à cette règle dans ce cas et pas de pénalité). Au-delà de 5 minutes, la pénalité est la disqualification.
- Si un joueur ne se présente pas à la compétition sans avoir prévenu de son forfait, il ne pourra pas participer à la compétition suivante.
- L'ASGFA se réserve le droit d'annuler une compétition, d'en déplacer la date ou d'en modifier la formule.
- L'ASGFA se réserve le droit d'accorder la possibilité de faire 9 trous pour les compétitions 18 trous pour les vétérans, enfants et index > 36 ainsi que la possibilité d'avoir des départs avancés pour ceux qui le demandent.
- Une interruption de jeu due aux conditions atmosphériques sera signalée par un coup de corne de brume, et sa reprise par deux coups.

3. Résultat et remise des prix :

- Dès la fin de la partie, les cartes de scores doivent être vérifiées et signées et rendues immédiatement au responsable chargé du recording, après quoi il n'est plus possible d'en modifier le contenu. Toute carte non rendue dans des délais convenable s'expose à être considérée comme relevant de « l'abandon injustifié » sanctionné par la FFGolf lors du traitement informatique des résultats.
- Toute réclamation devra être soumise au Comité de l'épreuve dont la décision sera sans appel. L'ASGFA se réserve la possibilité de différer l'envoi des scores à la FFGolf jusqu'à ce que toutes les réclamations soient traitées.



AS CLUB GOLF DE FLEURAY

– Les résultats seront annoncés et affichés au Club House après la fin de la compétition. En cas d'égalité, le départage se fera sur le résultat des 3 derniers trous en strokeplay et en stableford et le match se poursuit en mort subite jusqu'à ce que l'un des deux joueurs prenne l'avantage en terminant un trou en moins de coup de son adversaire en matchplay.

– Sauf demande particulière du donateur ou du sponsor, les lots des gagnants ne seront remis qu'aux joueurs présents lors de la remise de prix et seront attribués aux joueurs suivants dans le classement de l'épreuve.

4. Courtoisie :

– Les appels téléphoniques, **sauf urgence**, et autres appareils électroniques susceptibles de perturber le jeu sont interdits d'utilisation. Il est également interdit de fumer sur le parcours.

– En cas de jeu lent ou de non-respect de l'étiquette, les joueurs pourront être pénalisés par le Comité de l'épreuve.

– Par respect pour l'organisateur, le donateur, le sponsor et les autres participants, la présence des joueurs à la remise des prix est vivement souhaitée.

5. Règles locales :

• **Hors limites :**

Définis par les clôtures (avec grillage, barbelé ou fil de fer) bordant la propriété.

Les haies à l'intérieur de ces clôtures ne sont pas hors limites (ainsi, pour les trous n° 3 et 6, la balle est hors limites si et seulement si elle repose derrière la clôture et donc application de la règle 18.2, sinon application de la règle 19 pour balle injouable).

Les bâtiments à l'intérieur de la propriété font partie intégrante du terrain.

• **Obstructions inamovibles :**

Les bâtiments à l'intérieur de la propriété, les jeunes plantations, arbres avec tuteurs et/ou entourés de grillage, les ponts en bois et/ou passages des trous n° 1, 2, 3, 4, 8 et 9 au niveau du fossé, les chemins du parcours, les tampons des regards en ciments et les couvercles des regards d'arrosage sont considérés comme obstructions inamovibles (règle 16.1).

• **Terrain en condition anormale :**

Les parties désherbées et avec beaucoup de cailloux sur le parcours (à gauche du fairway du trou n°4, à gauche du fairway du trou n°5, autour de la zone à pénalité et du green du trou n°8) ainsi que les tours de green désherbés sont considérés comme terrain en condition anormale (règle 16.1).

• **Zone à pénalité rouge (règle 17) :**

– **Trous n° 1, 2, 3, 4, 8 et 9 :** le fossé traversant ces trous.



AS CLUB GOLF DE FLEURAY

– **Trou n° 2** : la mare à gauche du green de ce trou.

– **Trou n° 6** : la mare entre les départs blanc et jaune de ce trou.

– **Trou n° 8** : la mare devant le green de ce trou.

• Options supplémentaires aux règles :

– **Trou n° 1** : suite au coup tapé du départ, si votre balle est perdue (sûr ou quasiment certain qu'elle l'est) dans la haie séparant le trou n° 1 du trou n° 9, vous pouvez, comme option supplémentaire à la règle 18.2b, jouer une autre balle depuis le bord du fairway à hauteur du départ orange de ce trou (on peut placer la balle) en ajoutant un coup de pénalité.

– **Trou n° 4** : avant de jouer, chaque partie doit s'assurer de l'absence de joueurs dans la partie basse de ce trou à l'aide du mirador installé au départ de ce trou.

– **Trou n° 4** : suite au coup tapé du départ, si votre balle est perdue (sûr ou quasiment certain qu'elle l'est) mais pas hors limite, vous pouvez, comme option supplémentaire à la règle 18.2b, jouer une autre balle depuis la dropping-zone (DZ) du trou n°8 (on peut placer la balle dans cette DZ) en ajoutant un coup de pénalité.

– **Trou n° 8** : suite au coup tapé du départ, si votre balle repose dans la zone à pénalités (la mare), vous pouvez, comme option supplémentaire à la règle 17.1d, jouer une autre balle depuis la dropping-zone (DZ) aménagée sur la droite du fairway devant la zone à pénalité (on peut placer la balle dans cette DZ) en ajoutant un coup de pénalité.

– **Trou n° 9** : suite au coup tapé du départ, si votre balle est perdue (sûr ou quasiment certain qu'elle l'est) dans la haie séparant le trou n° 9 du trou n° 1 ou dans la haie séparant le trou n° 9 du trou n° 8, vous pouvez, comme option supplémentaire à la règle 18.2b, jouer une autre balle depuis le bord du fairway à hauteur du départ orange de ce trou (on peut placer la balle) en ajoutant un coup de pénalité.

– Par dérogation à la règle 16.3 (balle enfoncée), lorsque votre balle est enfoncée dans la zone générale (pas dans les zones à pénalité), vous pouvez en complément de la règle 16.3b, nettoyer votre balle avant de vous dropper.

- La règle de placement de la balle (sur le fairway seulement ou partout, à une longueur de club ou de carte) sera définie pour chaque épreuve en fonction de la saison et de l'état du parcours.

• Repères de distance :

– Piquets en bois au bord du fairway des trous n° 1, 3, 4, 6 et 9 : 135 m entrée de green.

– Piquets en bois au bord du fairway des trous n° 2 et 7 : 135 m milieu de green.

• Pénalité pour infraction aux règles locales :

Pénalité générale (2 coups).