



Golf Club de Bourbon
île de la Réunion
Association Sportive

RÈGLEMENT GÉNÉRAL DES COMPÉTITIONS 2019

1. Tout joueur doit être licencié de la ffg pour l'année en cours et être titulaire d'un certificat médical de non contre-indication à la pratique du golf en compétition ou, si le joueur a fourni un certificat en 2017 ou 2018, attester avoir répondu négativement à toutes les questions du questionnaire de santé disponible sur l'espace licencié ou avoir remis l'attestation questionnaire de santé à son club.
2. Aucune demande d'horaire de départ précis ne sera honorée.
3. Les compétiteurs doivent se présenter au starter au plus tard 10 minutes avant l'heure de départ de leur partie.
4. Un retard au départ, de moins de 5 minutes, de l'heure officielle, entraîne l'application de la R. 5-3, pénalité de 2 coups (ou de la perte du 1^{er} trou en Match Play). Au delà des 5 minutes, le joueur sera disqualifié.
5. Recording : dès lors qu'un Recording est mis en place, tous les joueurs de chaque groupe doivent impérativement se présenter ensemble au Recording et ce dès la fin du dernier trou. Les joueurs non-présents seront considérés comme n'ayant pas rendu leur carte « aussitôt que possible » et donc contrevenant à la Règle de golf 3-3b (2) (disqualification).
6. En cas de circonstances exceptionnelles (maladie, accident etc.) entraînant un scratch, un joueur doit prévenir le club le plus rapidement possible.
7. En cas de maladie/blessure entraînant un abandon pendant la compétition, le joueur doit informer le Comité de l'épreuve ou la Commission Sportive rapidement.
8. En cas d'absence d'un joueur à la remise des prix, son lot ne lui sera pas attribué, sauf exception précisée par le Comité de l'épreuve.
9. La Commission Sportive se réserve le droit de changer les dates d'une compétition, de la supprimer, ou d'en modifier les conditions.
10. Le Code de comportement (Règle 1.2), fédéral, détaillé ci-dessous, est en vigueur sur toutes les épreuves organisées par la Commission Sportive de l'Association Sportive du Golf Club de Bourbon.

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 relever les pitches. • Ne pas replacer les équipements du parcours (piquets, panneaux, 135m,...).
- Laisser tomber le drapeau sur le green sans ralentir sa chute.
- Abandonner des déchets ou des mégots de cigarette...

(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 jouer conformément aux Règles 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 (Sections a,b,c) :

1er infraction : avertissement

2e infraction : 1 coup de pénalité

3e infraction : pénalité générale supplémentaire

4e infraction : disqualification

Grave faute de comportement : pénalité générale ou disqualification

En dehors de l'avertissement, l'application des pénalités précédentes relève du 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 joueurs et joueuses qu'ils respectent le code vestimentaire du club d'accueil de la compétition et à défaut le code vestimentaire fédéral. Pour les interclubs, il est souhaitable que les équipiers portent la tenue de leur club. La réglementation en matière de logos et inscriptions publicitaires qui figure dans les Règles et Décisions du Statut d'Amateur, doit être respectée. En cas d'écart manifeste avec le code vestimentaire, le joueur ou la joueuse pourra être invité à quitter le parcours.

Commission Sportive de l'AS GCB

Le 3 janvier 2019