

RÈGLES ET RÉGIE INTERNE

1) Politique de réservation de départs

a) Sur semaine

Votre privilège de réserver un départ est effectif sept (7) jours à l'avance. La réservation peut se faire à l'ordinateur situé dans le chalet, par Internet au www.golfdelepiphanie.com ou auprès du préposé au départ.

Membres 5 & 7 jours Membres 7 jours à la carte	Sept (7) jours
Détenteur de forfait	Cinq (5) jours
Visiteurs	Quatre (4) jours

b) Fins de semaine et jours fériés

c) Pour les départs de fins de semaine et jours fériés seront accordés selon la politique suivante :

- Priorité no 1 donnée à 4 membres
- Priorité no 2 donnée à 3 membres et 1 invité
- Priorité no 3 donnée à 2 membres et 2 invités
- Priorité no 4 donnée à 1 membre et 3 invités
- Priorité no 5 donnée à 4 invités

Afin de réserver une heure de départ pour la fin de semaine, un membre d'un quatuor doit remplir une fiche de réservation par internet ou sur l'ordinateur pour les handicaps situé dans le chalet. Tous les noms doivent être inscrits sur ce coupon. Cette fiche doit être enregistrée avant 20h00 le dimanche précédant la fin de semaine pour laquelle une (1) heure de départ est désirée.

Afin d'éliminer les retards et d'éviter que votre départ ne soit attribué à une autre personne, il est très important de vous rapporter au préposé aux départs 10 minutes avant votre heure de départ.

N'oubliez pas d'aviser le préposé aux départs si vous ne pouvez vous présenter.

RÈGLES ET RÉGIE INTERNE

d) Heures de départ pour les juniors

Un junior peut jouer en tout temps sur semaine

Le junior pourra jouer dans le 2ème croisement seulement, sauf si autorisé par le professionnel, la directrice générale, le directeur comité golf ou les capitaines (qualifications, championnat, etc.).

d) Annulation d'un départ

Même si vous avez le privilège d'annuler un départ via internet jusqu'à 1h00 avant celui-ci, nous vous recommandons de l'annuler le plus tôt possible. Ceci permettra très certainement d'attribuer ce temps de départ à d'autres golfeurs (euses). La situation financière de notre club est importante et ce geste peut entraîner le maintien de votre cotisation annuelle à un niveau raisonnable et compétitif. Si vous ne pouvez le faire par internet, nous vous demandons d'appeler le préposé aux départs et de laisser un message dans la boîte vocale, si celui-ci est absent

2) Temps de jeu

Merci de respecter cette consigne. Le temps de jeu alloué pour 18 trous est de **4 heures 30 minutes**. Cet aspect du jeu sera encore une préoccupation cette année.

Emboitez le pas. Assurez-vous de toujours suivre le quatuor qui vous précède. Ne vous contentez pas de garder la distance avec le groupe qui vous suit. Même si le groupe qui vous suit a pris du retard ce n'est pas une raison pour ralentir.

Lorsque vous avez pris du retard après neuf trous, vous devez poursuivre le jeu sans vous arrêter au casse-croute.

PÉNALITÉS

1 ère infraction:	Avis verbal
2ième infraction:	Avis écrit
3ième infraction	2ième avis écrit - comité de discipline

RÈGLES ET RÉGIE INTERNE

3) Tenue vestimentaire

N.B. Vous êtes tenus d'informer et êtes responsables de vos invités.

Les membres doivent avoir une tenue vestimentaire convenable en tout temps :

<u>HOMMES</u>	<u>ACCEPTÉ</u> <ul style="list-style-type: none">➤ Chandail avec col et manches (le chandail doit être inséré à l'intérieur du pantalon)➤ Bermuda ou pantalon➤ Socquettes ou bas aux genoux➤ Chaussure de golf à crampons souples (soft spikes)➤ La casquette doit être portée correctement	<u>REFUSÉ EN TOUT TEMPS</u> <p>Sur le terrain, les chemises de ville (boutonnées de haut en bas), aucun bermuda de style « Cargo », aucun bas sport</p> <p>Sur le terrain, les aires de pratique ainsi qu'à l'intérieur du chalet :</p> <ul style="list-style-type: none">➤ les jeans➤ les shorts➤ les camisoles➤ les chandails échancrés
<u>DAMES</u>	<u>ACCEPTÉ</u> <ul style="list-style-type: none">➤ Chandail avec manches (avec ou sans col)➤ Chandail sans manche (col obligatoire)➤ Bermuda, jupe mi-cuisse, robe de golf ou pantalon➤ Socquettes ou bas aux genoux➤ Chaussure de golf à crampons souples (soft spikes).➤ La casquette doit être portée correctement <u>ou la visière</u>	<u>REFUSÉ EN TOUT TEMPS</u> <p>Sur le terrain:</p> <ul style="list-style-type: none">➤ les jeans➤ les shorts➤ les camisoles➤ les chandails échancrés➤ Les sandales avec crampons➤ aucun bermuda de style « Cargo »

NOTE IMPORTANTE : La casquette ou la visière est strictement défendue à la salle à manger

3) Tournois externes

Les dates des tournois seront disponibles sur Internet (voir Calendrier de la saison). Les dates de tournois seront aussi affichées au moins 15 jours à l'avance. Nous vous prions de lire le tableau à cet effet et d'en prendre bonne note, afin d'éviter les surprises.

RÈGLES ET RÉGIE INTERNE

4) Voitures motorisées

- a) La directrice générale, le professionnel et le préposé aux départs, en accord avec le surintendant, peuvent interdire l'usage des voitures motorisées certains jours.
- b) Un supplément de 3\$ par 9 trous sera exigé pour un membre ne désirant pas partager sa voiture électrique. Toutefois, un maximum de 2 voitures motorisées par quatuor est permis.
- c) Les voitures motorisées ne doivent transporter que deux personnes.
- d) Gardez les voitures motorisées à 15 verges des verts et veuillez stationner sur les sentiers près des verts plutôt que sur le gazon.
- e) Il est interdit de circuler avec les voitures motorisées dans les bois et les sous-bois.
- f) Lors d'un arrêt dans une pente, assurez-vous que le frein est bien enfoncé.
- g) Un enfant âgé de 14 ans et moins doit être accompagné d'un adulte à qui la responsabilité incombe.
- h) Respectez la signalisation.
- i) Quiconque n'observe pas les règles décrites ci-dessus se verra privé de l'usage des voitures motorisées.
- j) En cas de bris occasionné par le non-respect des règles énoncées plus haut, une facture couvrant les frais de réparation sera présentée à la personne ayant signé la réservation.

5) Utilisations des charriots électriques et charriots manuels

VEUILLEZ S.V.P. RESPECTER LES DIRECTIVES DU PATROUILLEUR ET DU PRÉPOSÉ AUX DÉPARTS.

- Respectez la signalisation pour les golfeurs avec charriot sur le parcours.
- Aucun charriot électrique ne devra s'approcher à moins de 15 verges de la bordure des verts, sauf si vous avez un drapeau vous autorisant à le faire.
- En bordure des verts, veuillez stationner votre charriot sur les sentiers afin d'avoir une meilleure qualité de terrain. Cela évitera que le gazon soit écrasé à ces endroits et vous permettra d'effectuer plus facilement votre coup, s'il y a lieu.

N.B. Vous êtes tenus d'informer et êtes responsables de vos invités

6) Politique de fermeture du terrain

S'il y a pluie abondante, tonnerre et éclairs, le surintendant, le professionnel, la directrice générale ou un membre du conseil d'administration pourra arrêter ou suspendre le jeu en tout temps.

Utilisation de la sirène

- Un seul long coup : abritez-vous et attendez un autre long coup avant de reprendre le jeu.
- Deux coups successifs : le terrain ferme et vous devez sortir dès que possible. Vous devez attendre les directives du préposé aux départs avant de reprendre le jeu. Des sanctions pourront être prises contre les golfeurs et golfeuses qui ne suivent pas ces directives

7) Nettoyage des bâtons

Le nettoyage des bâtons se fera à l'arrière-boutique. Les employés n'iront pas les chercher ailleurs que devant la porte prévue à cet effet.

RÈGLES ET RÉGIE INTERNE

S.V.P. rapportez votre sac à l'arrière-boutique aussitôt que possible afin de garder les alentours de votre chalet propres.

8) Terrain de stationnement

Aucun stationnement ne sera toléré ailleurs qu'au terrain prévu à cet effet, à moins d'obtenir une permission spéciale en en faisant la demande par écrit au C.A. avec les justifications nécessaires

9) Respect et conduite sur le parcours

- a) Tous les joueurs doivent se conduire de manière disciplinée, en faisant preuve en tout temps de courtoisie et d'esprit sportif, et ce, malgré leur esprit de compétition. Les écarts de langage et blasphèmes excessifs sont à éviter ainsi que tout comportement antisportif (lancer un bâton, briser de l'équipement, etc.) est défendu.
- b) Afin de s'uniformiser et de s'adapter aux règles de l'Association de Golf du Québec (AGQ), veuillez marquer votre balle sur les verts avec un marqueur ou une pièce de monnaie.
- c) En tout temps, vous devez replacer le gazon sur les départs. Les élans d'entraînement doivent être exécutés à l'extérieur de l'aire de départ.
- d) Toujours replacer la tourbe fermement et râtelier les trappes de sable selon le cas
- e) **Réparez avec soin vos marques de balles sur les verts, ne vous gênez surtout pas d'en réparer d'autres**
- f) L'usage d'un « Tee » est fortement conseillé sur les départs à normale 3, afin d'éviter d'abimer la surface de jeu.
- g) Chacun des joueurs doit utiliser ses propres bâtons.
- h) Le membre est responsable de la conduite de ses invités.
- J) Les patrouilleurs possèdent l'autorité sur le terrain; tout refus d'obéir aux directives du patrouilleur peut être sanctionné par l'annulation du droit de jeu du joueur fautif. Les surveillants doivent être respectés en tout temps comme ils doivent vous respecter. Si vous avez une plainte à formuler sur leur travail ou comportement, veuillez faire cette plainte par écrit et la remettre à la directrice générale.
- K) Le temps alloué pour chercher une balle est de 2 minutes
- L) Le membre est responsable de la conduite de ses invités
- M) Ne passez jamais entre les verts et les fosses de sable avec les voiturettes manuelles

10) Programme PAR (Programme Avantage Regroupement)

Le club de golf de l'Épiphanie s'est associé avec 31 autres clubs de golf au Québec et les membres adhérents auront l'opportunité de disputer des rondes de golf sur les allées de ces clubs associés.

Le prix est de 25\$ pour les membres PAR peu importe le club visité.

CLUBS PARTICIPANTS

Alpin, Atlantide, Belvédère, Berthier, Bic, Boucherville, Château Bromont, Cowansville, Drummondville, Dufferin Height, Farnham, Glendale, Hawkesbury, Hemmingford, Ki-8-Eb, Lac Mégantic, Le Lac St-Jean, Le Memorial, Le Montmorency, Le Portage, Milby, Outaouais, Royal Estrie, Saguenay-Arvida, Sorel-Tracy, St-Georges, St-Hyacinthe, St-Jean, Val-Morin, Valleyfield, Victoriaville.

Membre PARtenaire ou Membre PAR * est le nom utilisé pour désigner le membre ou les membres d'un club de golf qui seront reconnus comme tels et qui détiendront la carte de Membre PAR émise par leur club de golf respectif afin de profiter des avantages du Regroupement des Clubs de golf associés enr. »

- ❖ Tous les membres 7 jours réguliers et jeune adulte sont Membre PAR. Les membres 5 jours peuvent adhérer au programme PAR moyennant une contribution de \$200.00 plus taxes. Toute autre catégorie de membre, comme les membres 7 jours à la carte, les membres intermédiaires et les membres juniors, ne pourront bénéficier de ce privilège.
- ❖ Un membre peut adhérer en tout temps durant la saison en devenant membre 7 jours réguliers, en autant qu'il respecte les règles du regroupement. Il bénéficiera de tous les privilèges du regroupement dès le moment de son adhésion.

RÈGLES ET RÉGIE INTERNE

- ❖ Chaque membre qui aura adhéré au Regroupement des Clubs de golf associés devrait avoir en sa possession la carte de membre personnalisée de son club avec l'identification Membre PAR sur sa carte pour profiter des avantages du Regroupement. Il devra présenter, au préalable, une carte d'identité avec photo.
- ❖ Toutes les réservations de temps de départ devront être faites obligatoirement par GGGolf en ligne. Les membres des clubs respectifs réserveront leur départ comme à l'habitude. Ensuite les Membres PAR pourront réserver leur temps de départ, dans l'un ou l'autre des Clubs de golf associés, dans les trois jours qui précèdent la journée désirée, ou selon les disponibilités annoncées dans la grille de réservation GGGolf. Un Membre PAR qui ne respecte pas ces règles risque de se voir refuser le privilège de jouer en ne payant que la voiturette électrique et les droits de jeu en vigueur pourront lui être facturés.
- ❖ S'il devait y avoir annulation du temps de départ, celle-ci devrait être faite au plus tard à 17h00 la veille du départ; autrement des pénalités de 25\$ par joueur, maximum 100\$ par quatuor, seront exigées du Membre PAR qui aura effectué la réservation.
- ❖ Le nombre de visites par Membre PAR au même club participant, dans une même année, est limité à 5 visites entre le 1er mai et le 31 octobre; donc une possibilité de 155 parties jouées à l'extérieur dans les clubs associés durant cette période.
- ❖ Un Membre PAR peut avoir des invités en tout temps, selon les règlements du club visité. Le membre aura le privilège de payer le prix d'un invité du club hôte.
- ❖ La voiturette électrique sera obligatoire pour tout Membre PAR et invité(e), selon la température et la disponibilité de chacun des clubs. Le coût est en fonction de la catégorie du club (voir tableau à la page précédente).
- ❖ Il n'y a aucune restriction en ce qui a trait au nombre de temps de départs par jour attribué aux Clubs de golf associés; les réservations se feront selon la disponibilité de chacun des clubs.
- ❖ Les règlements de chacun des clubs seront en vigueur. Un Membre PAR aura les mêmes privilèges, (service, porter au compte, escompte, attention, etc.) qu'un membre hôte (régulier).

RÈGLES ET RÉGIE INTERNE

11) Évaluation du terrain

<u>Jalons</u>	<u>Évaluation</u>	<u>Slope</u>
Or	71.4	126
Noir	70,5	125
Bleu	69.2	124
Blanc	H 67.8 / F 73.6	H 118 / F 125
Blanc / Vert	H 67.1 / F 72.3	H 117 / F 122
Vert	H 65.9 / F 71.0	H 112 / F 121
Rouge	H 64.8 / F 69.3	H 108 / F 118

12) Catégories de joueur (selon l'index)

	<u>Hommes</u>	<u>Dames</u>
Classe	Facteur d'handicap	
A	0 à 10.4	0 à 18.4
BB	10.5 à 13.4	
B	13.5 à 17.1	18.5 à 27.5
CC	17.2 à 20.3	
C	20.4 et plus	27.6 & plus

13) Jalons de départ (selon le facteur d'handicap)

Note: Lors des parties amicales, chaque membre est libre de jouer à partir des tertres des départs de son choix et ces parties devront être comptabilisées selon le jalon joué.

Lors des tournois internes du club, le joueur doit partir des jalons correspondants à son facteur d'handicap et selon sa classe de la façon suivante :

RÈGLES ET RÉGIE INTERNE

<u>Classe</u>	<u>Facteur handicap</u>	<u>Jalon</u>	<u>Handicap</u>
A	10,4 et moins	Noir	11 et moins
BB / B	10.5 à 17.1	Bleu	12 à 18
CC/C	17.2 et Plus	Blanc	19 et plus

Dames

<u>Classe</u>	<u>Facteur Handicap</u>	<u>Jalon</u>	<u>Handicap</u>
A	18,4 et moins	Vert	20 et moins
B & C	18.5 & plus	Rouge	21 & Plus

14) Contrôle équitable des coups

Les pointages de vos rondes doivent être inscrits sur la carte en fonction du tableau suivant :

<u>Handicap de parcours</u>	<u>Maximum de coups par trous</u>
9 ou Moins	2 au-dessus de la normale
10 à 19	7
20 à 29	8
30 à 39	9
40 et Plus	10

15) Remise des bourses

Les bourses reliées aux activités (tournois) du club seront remises dès la fin de l'activité. Toutefois lors de toutes activités suivies d'un souper officiel, les bourses seront remises durant la soirée. Les bourses relatives au championnat du club seront remises lors du souper du tournoi de fermeture.

16) Inscription aux tournois et paiement:

L'inscription aux tournois se fera par Internet via l'onglet, inscription aux tournois disponibles. Les paiements seront automatiquement apportés à votre compte à moins d'avis contraire indiquée à la note du tournoi. Dans le cas d'annulation du tournoi seulement par les capitaines, les frais ne seront pas facturés uniquement pour les bourses et voiturettes, s'il y a lieu. A cet effet, un message sera inscrit sur le site du golf la journée du tournoi et le préposé au départ pourra vous informer par téléphone dès que l'information sera officielle. Compte tenu que les repas ne peuvent être annulés (brunch et souper), vous serez donc facturés pour cette partie. Dans le cas d'annulation de la participation d'un joueur à un tournoi à la dernière minute sans raison jugée valable par les capitaines, les frais du tournoi vous seront facturés.

17) Championnats du club (régulier et sénior)

Le handicap (100 %) sera celui en vigueur le dimanche précédant le premier match du championnat du club. Toutefois, celui-ci ne pourra excéder le handicap du joueur en date du 1er août de l'année en cours. Si un joueur améliore son classement (de classe B à A ou C à B) entre le 1er août et le dimanche précédant le premier match du championnat du club, celui-ci devra jouer dans la classe la plus élevée pour toute la durée du championnat.

18) Équipes interclubs

1) Équipe hommes classe A (facteur d'handicap jusqu'à 10.4)

L'équipe sera composée de 10 joueurs et de 2 remplaçants issus d'une qualification.

2) Équipe hommes classe B (facteur d'handicap 10.5 à 17.4)

L'équipe sera composée de 10 joueurs et de 2 remplaçants issus d'une qualification. Pour être éligible à la qualification tous les participants doivent posséder un index de 10.5 et plus lors de la première ronde de qualification. Pour être éligible à la compétition, l'index du joueur au premier dimanche de juin doit être de 10.5 & plus

3) Équipe hommes sénior

L'équipe sera composée de 10 joueurs et de 2 remplaçants issus d'une qualification. Trois (3) des joueurs de l'équipe doivent avoir 65 ans et plus dont un remplaçant.

4) L'équipe junior sera composée de 8 joueurs plus 2 remplaçants.

5) Équipe dames classe A (facteur d'handicap jusqu'à 18.4)

L'équipe sera composée de 6 joueuses et de 2 remplaçantes issues d'une qualification.

6) Équipe dames classe B (facteur d'handicap 18.5 & plus)

L'équipe sera composée de 6 joueuses et de 2 remplaçantes issues d'une qualification.

RÈGLES ET RÉGIE INTERNE

La joueuse devra avoir un index supérieur à 18.5 à cette date. Une joueuse pourrait décider de se qualifier pour les équipes Dames Classe A et B. Toutefois, la joueuse devra obligatoirement jouer à partir des jalons verts.

7) Équipes dames sénior

L'équipe sera composée de 8 joueuses de cinquante ans ou plus dont 2 remplaçantes issues d'une qualification.

8) Pour les interclubs hommes et femmes de classe A seulement

Un membre junior de 18 ans ou moins peut participer aux qualifications sur recommandation du comité des juniors.

Note :

- ❖ Dans tous les cas le champion ou la championne de la classe correspondante de l'année précédente fait partie d'office de l'équipe (si éligible)
- ❖ Les capitaines se réservent un choix discrétionnaire dans chacune des classes

19) Facteur d'handicap-rondes admissibles

a) Définitions :

Une ronde admissible est toute ronde jouée durant la saison active tel que déterminée par le comité du Capitaine. Ces rondes doivent répondre aux critères suivants:

- i. toute ronde de 18 trous
- ii. Toutes les rondes de 9 et ou 13 trous et plus.

b) Pointage joué selon les règles du golf

Pour qu'un pointage soit admissible, la partie doit être jouée selon les règles du golf (position préférentielle ou d'été).

c) La période d'activité pour le Club de golf de L'Épiphanie

La période d'activité commence à la date où le comité du handicap instaure les règles de jeu préférentielles et se termine le jour de l'Action de Grâce.

d) Rondes sur les parcours extérieurs

Tous les pointages réussis, durant la saison active, sur les parcours extérieurs ayant une évaluation de parcours de la RCGA et une évaluation « Slope » ou l'équivalent doivent être enregistrés par le membre avec le nom du parcours joué.

e) Ronde de 9 trous et 13 trous ou plus

Les pointages de neufs trous complétés doivent être comptabilisés. Si un joueur a joué 13 trous ou plus, il inscrira un score pour 18 trous. Le joueur inscrira, pour les trous non joués, la normale plus les coups auxquels il a droit selon sa marge d'erreur. Il n'y a pas de restrictions

RÈGLES ET RÉGIE INTERNE

quant au nombre de scores de neuf trous. La combinaison de scores de neuf trous peut inclure n'importe quels neuf trous à partir de jalons différents.

f) Pointage sous différentes formules de jeu

Toutes les rondes jouées en partie par coup, partie par trou ainsi que lors de tournoi en équipe comptent pour le fichier de marge d'erreur.

Lors d'une compétition où le joueur interrompt le jeu d'un trou et lève sa balle étant donné que celle-ci ne compte plus pour aider son équipe, les joueurs devront enregistrer un pointage équitable pour ce trou. Un pointage équitable est le nombre de coups joués, plus, selon son bon jugement, le nombre de coups estimés pour terminer le trou.

g) Inscription d'une ronde de tournoi

Un score de tournoi est un score réussi lors d'une compétition organisée par le comité. Les scores enregistrés lors de certaines compétitions déterminées par le comité doivent être obligatoirement entrés et identifiés par la lettre " T ". Le programme conserve ainsi pour fin de calcul du handicap les 6 meilleurs scores " T ", indépendamment des, 20 derniers scores du joueur, et ceci pour une période de douze mois.

Vous devez inscrire votre pointage avec un « T » qui signifie qu'il s'agit d'un pointage « Tournoi ». Ces pointages doivent être entrés dans l'ordinateur des membres, avant votre départ du club, afin de permettre aux capitaines de publier les résultats dans GGGolf dans l'onglet « Tournoi /Résultats des tournois » rapidement.

h) Inscription d'une ronde d'un joueur par le comité

Si un joueur omet d'inscrire un score, le *comité du handicap* peut l'inscrire sans l'autorisation du joueur. À la suite d'une compétition, le comité en charge de la compétition peut inscrire les scores de tous les participants. Le comité doit informer les joueurs que les scores seront inscrits, afin d'éviter que les scores soient inscrits à la fois par les joueurs et le comité.

i) Manipulation des pointages

Si un joueur manipule ses pointages dans le but d'influencer son facteur (index), le comité peut ajuster ou retirer le fichier de marge d'erreur du golfeur, selon la sévérité de l'infraction. Des exemples de manipulation de ronde;

- entrer des pointages erronés,
- cesser sa ronde après 6 trous pour éviter d'avoir à entrer un pointage trop bas,
- jouer à plusieurs reprises plus d'une balle pour éviter d'avoir à entrer un pointage trop bas,
- ne pas ajuster son pointage selon sa marge d'erreur,
- déclarer plus ou moins de coups qu'en réalité,
- jouer délibérément des coups supplémentaires pour gonfler son pointage.

RÈGLES ET RÉGIE INTERNE

J) Cartes de pointage

Après votre partie, la carte de pointage doit être corrigée, si nécessaire, et les résultats entrés à l'ordinateur des membres ou par Internet. Tous les membres participants aux différentes activités (tournois, compétitions, Interclubs, championnats, etc.) doivent entrer leur pointage dans les 24 heures après la fin de la partie, afin de maintenir leur handicap à jour.

NOTE : 1- Il est possible d'entrer les pointages d'un quatuor **via l'écran des membres**. Lorsque vous avez entré votre propre pointage, vous cliquez sur le bouton « Prochain joueur du quatuor » qui se situe au haut de l'écran du côté droit et vous procédez de la même façon pour tous les autres membres de votre quatuor, s'il y a lieu. Veuillez prévenir ces membres afin que l'entrée des pointages ne se fasse pas en double.

NOTE : 2- Raison « Pas de pointage »

Il est également possible d'entrer une raison pour absence de pointage comme lorsque vous jouez dans un Vegas. Vous entrez dans le système puis

Vous cliquez sur le bouton « Mes départs »

Vous cliquez sur le bouton « Historique » qui se retrouve au bas de l'écran.

Vous cliquez sur l'icône qui apparaît dans la colonne « Edt »

Vous entrez la raison d'absence de score que vous trouverez dans le menu déroulant

Vous cliquez sur « Enregistrer »

K) Retrait d'un membre du système de marge d'erreur

Si un joueur enfreint les règles relatives au système de marge d'erreur, le comité peut retirer le fichier du membre et lui interdire de participer aux différentes compétitions du Club de Golf de l'Épiphanie.

Avant qu'une action soit prise, le comité doit aviser le membre de sa décision et lui permettre de s'expliquer, soit par écrit ou en personne. Un joueur à qui le fichier a été retiré, peut le voir rétabli dans des conditions préalablement fixées par le comité.

L) Le fichier des nouveaux membres

Tous les nouveaux membres du club doivent fournir un rapport de leurs 20 dernières rondes jouées à leurs clubs précédents en y incluant les évaluations et les "slopes" du ou des parcours joués correspondant à leurs pointages.

Les nouveaux membres qui ne peuvent fournir un tel rapport, mais qui peuvent prouver leurs facteurs (index) de leurs clubs précédents, devront utiliser ce facteur (index) jusqu'à ce qu'ils jouent un minimum de 10 rondes dans l'année courante.

Les nouveaux membres qui ne peuvent fournir un tel rapport, et qui ne peuvent prouver leurs facteurs (index) de leurs clubs précédents, devront jouer un minimum de 10 rondes dans l'année courante avant de prendre part à toutes compétitions au Club de L'Épiphanie sauf le tournoi d'ouverture.

RÈGLES ET RÉGIE INTERNE

Les capitaines :

Diane Surprenant et Guy Bernard

Le comité de la capitaine :

Linda Desautels, Thérèse Desautels et France Labonté

Le comité du capitaine :

Christian Elliott, Pierre Paquin, Alain Tessier

Règles Locales

1) Hors Limites

Les hors limites sont déterminés par des piquets blancs et/ou les clôtures qui délimitent le terrain et sont situés aux endroits suivants

Les *hors limites* sont déterminés par les piquets blancs aux trous numéro 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15 et 18 (voir le plan en page centrale).

- Règle applicable : **Règle 27** **Balle perdue ou hors limite** : Si une balle est *hors limites*, le joueur doit jouer une balle, **avec pénalité d'un coup**, aussi près que possible de l'endroit où la balle originale a été jouée en dernier lieu (voir règle 20-5)
Hors limites : Une balle est hors limites quand elle repose tout entière hors limites. Un joueur peut se tenir hors limites pour frapper une balle reposant à l'intérieur des limites du terrain.

2) Obstacles d'eau Latéraux

Les obstacles d'eau latéraux sont déterminés par des **Piquets ROUGES**. On les retrouve aux trous numéro 5 et 6

- Règle applicable : **Règle 26** : **Obstacles d'eau (incluant obstacles d'eau latéraux)** : Les obstacles latéraux sont déterminés par les piquets rouges aux trous numéro 5 et 6. Si une balle est dans un obstacle latéral, ou s'il est établi ou pratiquement certain qu'une balle qui n'a pas été retrouvée est dans un obstacle latéral (que la balle repose dans l'obstacle latéral ou non) le joueur peut, **sans pénalité** :
 - Une balle se retrouvant dans le hasard peut être jouée, là où elle repose. Toutefois, vous ne pouvez « grounder » (toucher à la terre derrière la balle avant d'exécuter votre coup). Vous ne pouvez d'aucune façon améliorer votre position soit en enlevant des débris, soit en coupant l'herbe longue ou une branche dans vos élans de pratique.

avec pénalité d'un coup :

- Jouer la balle aussi près que possible de l'endroit où la balle originale a été jouée en dernier lieu (voir la règle 20-5); ou
- Laisser tomber une balle derrière l'obstacle latéral, en gardant le point où la balle originale a croisé en dernier lieu la lisière de l'obstacle latéral directement entre le trou et l'endroit où la balle est laissée tomber, sans limite quant à la distance où la balle peut être laissée tomber derrière l'obstacle latéral; ou
- Comme options additionnelles disponibles seulement si la balle a traversé en dernier lieu la lisière d'un obstacle latéral, laisser tomber une balle hors de l'obstacle latéral à pas plus de deux longueurs de bâton et pas plus près du trou que le point où la balle originale a croisé la lisière de l'obstacle en dernier lieu.

3) **Conditions anormales de terrain - Règle 25**

Le terrain en réparation inclut :

RÈGLES ET RÉGIE INTERNE

- Zones délimitées par des lignes blanches.
- Drains français remplis de gravier.
- Joints de gazon en plaques - Sur le parcours, les joints entre les plaques de gazon (mais non les plaques elles-mêmes) sont considérés comme du terrain en réparation. Cependant, l'embarras causé à la prise de position du joueur par une telle condition n'est pas considéré comme un embarras en soi selon la règle 25-1. Si la balle repose dans une telle condition ou y touche, ou si telle condition gêne l'espace requis pour l'élan du joueur, un allègement est permis selon la règle 25-1. Tous les joints entre les plaques de gazon de l'endroit en réparation sont considérés comme étant un joint unique.

4) Balle enfouie sur le parcours Règle 25-2

À tout endroit sur le parcours, une balle qui est enfouie dans sa propre marque d'impact dans le sol, sauf dans le sable, peut être levée sans pénalité, nettoyée et laissée tomber aussi près que possible de l'endroit où elle reposait, mais pas plus près du trou. La balle, lorsque laissée tomber, doit d'abord toucher une partie du terrain sur le parcours.

5) Balle injouable - Règle 28

- **Règle 28 : Balle injouable** : Le joueur peut considérer sa balle injouable à tout endroit sur le *terrain* sauf lorsque la balle est dans un *obstacle d'eau*. Le joueur est seul juge pour décider si sa balle est injouable. Une balle reposant trop près des murs de roches peut la déclarer injouable et procéder comme suit :
avec pénalité d'un coup
 - Jouer la balle aussi près que possible de l'endroit où la balle originale a été jouée en dernier lieu (voir la règle 20-5); ou
 - laisser tomber une balle derrière l'endroit où la balle repose, gardant ce point directement entre le *trou* et l'endroit où la balle est laissée tomber, sans limite quant à la distance où la balle peut être laissée tomber derrière ce point; ou
 - laisser tomber une balle à pas plus de deux longueurs de bâton de l'endroit où la balle repose, mais pas plus près du *trou*.

6) Arrangements floraux

Le joueur doit prendre un allègement selon la règle 25-1.

7) Fosses de sable

- Vu le très grand nombre de parties de golf jouées par des membres et des visiteurs, il est possible qu'il y ait des trappes de sable mal nivelées. Si tel est le cas et que vous êtes pénalisé car s'il y a des traces de pas là où repose votre balle, il vous est permis, **en avisant vos partenaires de jeu**, de niveler légèrement la trappe et de déposer la balle aussi près que

RÈGLES ET RÉGIE INTERNE

possible de l'endroit où la balle reposait, mais pas plus près du trou, avant d'exécuter votre prochain coup. N'oubliez pas qu'en compétition, vous jouez contre tous les autres joueurs et non seulement les membres de votre quatuor. Il est de votre devoir d'informer les joueurs avec qui vous jouez de bien niveler les trappes de sable, si cela n'est pas correctement fait.

- Les pierres dans les fosses de sable sont des obstructions amovibles (la règle 24-1 s'applique).

8) Trou # 6

1. Une balle se retrouvant sur le chemin séparant le trou #6 du trou #3, entre la croisée des chemins au bas du vert jusqu'au bout de la bordure en haut du vert, peut être déplacée, sans pénalité, et être jouée dans une des deux aires d'allègement déterminée selon la position de la balle et la ligne dessinée sur la bordure du chemin(aire d'allègement du bas si en bas de la ligne et aire d'allègement du haut si en haut de la ligne). Si la balle se retrouve sur tout autre chemin ou partie de chemin, la règle du point le plus rapprochée s'applique.

9) Tuteurs et souches

- Sur tous les trous où il y a des arbres transplantés retenus par des cordes et/ou tuteurs ainsi que ceux identifiés par un ruban rouge, une balle reposant près d'un arbre, corde ou tuteur empêchant un libre élan pourra être levée et jouée au point le plus rapproché plus (+) une longueur de bâton, **sans pénalité**. Dans tout autre cas, dont celui où l'arbre, corde ou tuteur serait dans la trajectoire de la balle tout en permettant un libre élan, celle-ci devra être jouée sans allègement.
- Sur tous les trous où il y a une souche, une balle reposant près de celle-ci et empêchant un libre élan pourra être levée et jouée au point le plus rapproché plus (+) une longueur de bâton, sans pénalité. Dans tout autre cas, dont celui où la souche serait dans la trajectoire de la balle tout en permettant un libre élan, celle-ci devra être jouée sans allègement.

10) Appareils de mesure de la distance

Un joueur peut obtenir des renseignements sur la distance en utilisant un **appareil qui mesure la distance seulement**. Si, durant une ronde conventionnelle, un joueur fait usage d'un appareil de mesure de la distance qui est conçu pour évaluer aussi d'autres conditions pouvant affecter le jeu (c'est-à-dire, la pente, la vitesse du vent, la température, etc.), ce joueur commet une infraction à la règle 14-3, ce qui entraîne une pénalité de disqualification, peu importe si la fonction additionnelle de l'appareil est utilisée ou non. Pénalité pour infraction à cette règle locale : **Disqualification**.