

GOLF CLUB CLERVAUX

REGLEMENT D'ORDRE INTERIEUR

Table des matières

1. Membership	1
2. Accès aux leçons de Golf et au parcours compact de 3 trous	1
3. Accès au parcours de golf de 18 trous	1
4. Handicaps	2
5. Extra Day Score (EDS)	3
6. Concours – Compétitions – Tournois	5
7. Etiquette	8
8. Formules de jeu	10

1. Membership

Est membre (joueur) du Golf Club Clervaux ASBL toute personne qui s'est acquittée de tous les droits et cotisations exigées tant par la société anonyme International Golf & Leisure SA (anciennement Golf de Clervaux SA) que par l'ASBL « Golf Club Clervaux ».

2. Accès aux leçons de golf et au parcours compact de 3 trous

Tous nos membres sont autorisés à prendre des leçons et à jouer sur le parcours compact de 3 trous.

Il est strictement interdit d'utiliser les balles « driving range » sur le parcours compact de 3 trous.

3. Accès au parcours de golf de 18 trous

Sont seuls autorisés à accéder au parcours de golf de 18 trous ainsi qu'aux concours et tournois officiels les membres joueurs du Golf Club Clervaux ayant suivi les séances de règles de golf

prévues par le Club et accompli avec succès le test imposé sur le parcours compact

Il faut noter que les certificats établis par un pro de golf autre que celui du Golf Club Clervaux ne sont pas acceptés.

4. Handicaps

Notre parcours a été étalonné sous le contrôle de l'European Golf Association (EGA).

L' « EGA Handicap System » est donc d'application :

Tout joueur est titulaire d'un EGA EXACT HANDICAP (INDEX) qui sert de base au calcul de son PLAYING HANDICAP, en fonction du « COURSE AND SLOPE RATING » propre à notre parcours (voir tableau au secrétariat et à l'entrée du clubhouse)

CATEGORIE	EXACT HCP	BUFFERZONE	DEDUCTION	RELEVEMENT
1	< 4,4	35-36	0,1	0,1
2	4,5-11,4	34-36	0,2	0,1
3	11,5-18,4	33-36	0,3	0,1
4	18,5-26,4	32-36	0,4	0,1
5	26,5-36	31-36	0,5	0,2

4.1. 1^{er} Handicap

Pour obtenir un premier handicap le joueur doit remplir – impérativement dans cet ordre – les conditions suivantes:

1. avoir rempli les conditions d'accès au parcours de golf de 18 trou (voir sub 3.)
2. avoir joué 1 EDS (EDS : voir point 5.) avec un score d'au moins 38 points en formule stableford, jouée avec un handicap de départ de 37. Cet EDS doit être joué avec un

marqueur ayant **un handicap de 28** ou moins et doit comprendre 2 joueurs minimum.

3. avoir participé à une compétition officielle de notre Club avec un score d'au moins 38 points en formule stableford, jouée avec un handicap de départ de 37.

4.2. Modification d'handicap

Pour obtenir une modification de son handicap le joueur a la possibilité de :

1. participer à une compétition ou un tournoi officiel
2. jouer un parcours selon la formule EDS (EDS : voir point 5.)

N.B. : Pour qu'un handicap reste valable, le joueur doit rentrer un minimum de 4 scores qualitatifs par année. Si ce minimum n'est pas atteint, le joueur verra son handicap relevé de 2 points entiers.

5. Extra Day Score (EDS)

5.1 Formule :

Se joue en formule Stableford

5.2 Départs :

Blanc ou jaune pour les hommes et bleu ou rouge pour les dames, selon leur handicap.

Exception : s'ils le désirent, les joueurs seniors de plus de 70 ans sont autorisés à avancer leur départ de 1 tee. Ils n'auront cependant que l'avantage de la distance.

5.3 Conditions de jeu :

Se joue selon les règles de golf officielles de l'European Golf Association et les règles locales du Golf Club Clervaux.

Les EDS seront comptabilisées selon le système de handicap de l'European Golf Association.

5.4 Participation :

5.4.1

La participation est exclusivement réservée aux membres du Golf Club Clervaux.

5.4.2

Les EDS doivent obligatoirement être joués sur le parcours du Golf Club Clervaux.

5.4.3

Un « flight » EDS doit obligatoirement se composer d'au moins 3 joueurs.

5.5 Conditions de participation :

5.5.1

Les joueurs de la catégorie 5 de handicap EGA (26.5-36) peuvent jouer un nombre illimité d'EDS qualifiants.

5.5.2

Un premier handicap EGA de la classe « Hcp 5 » ne peut être obtenu que par la participation à une compétition officielle.

5.5.3

La participation d'un joueur avec un Club Handicap de 37 (= accès au parcours de 18 trous) à une compétition officielle, en vue de l'obtention d'un handicap EGA, ne peut avoir lieu que si ce participant a réussi antérieurement un score de 38 ou plus dans un « Extra Day Score ».

5.5.4

Les joueurs avec un EGA handicap de la catégorie 4, 3 et 2 peuvent jouer autant d'EDS qu'ils ont joué de tournois officiels dans l'année du calendrier.

5.5.5

Les joueurs de la catégorie 1 de handicap EGA ne sont pas autorisés à jouer un EDS.

5.6 Marqueur

Le marqueur d'un joueur doit avoir un handicap EGA de 36 ou moins.

5.7 Inscription

Les joueurs doivent s'inscrire au secrétariat. Ils devront s'acquitter du droit d'inscription de 5 Euro. Le marqueur devra être désigné nommément. La carte de score est à retirer au secrétariat du Club avant le départ et devra être remise au secrétariat immédiatement après la fin du jeu. Au cas où le secrétariat serait déjà fermé, la carte de score est à insérer dans la boîte aux lettres du Club. Si la carte de score n'est pas retournée dans les conditions ci-dessus, le EGA handicap du joueur concerné sera automatiquement relevé de +0,1 et de +0.2 pour la catégorie 5.

5.8 Remarques

Un « flight » EDS a sur le parcours les mêmes droits de priorité que les autres « flights ».

6. Concours – Compétitions – Tournois

Au Golf Club Clervaux, les règles de golf établies par le « ROYAL AND ANCIENT (R & A) of St. Andrews », ainsi que les règles locales sont de stricte application.

Le Marshal désigné pour la compétition a pour mission de veiller à ce que les participants respectent à la lettre les règles de golf, les règles locales et l'étiquette.

6.1

En principe, les concours du **calendrier des compétitions** officielles sont réservés aux membres du Club sauf avis contraire. Les concours ouverts sont accessibles aux membres de golf-clubs reconnus par une Fédération. Sont seuls autorisés à participer à une compétition officielle les joueurs ayant un handicap de 36 ou moins. Le Comité se réserve le droit d'autoriser, pour certains tournois, les joueurs avec un

Club handicap de 37 (= accès au parcours de 18 trous) à participer à la compétition.

6.2

Les **inscriptions** aux concours doivent être faites le jeudi jusqu'à 18 heures pour un concours ayant lieu le samedi, et le vendredi jusqu'à 18 heures pour les concours ayant lieu le dimanche.

6.3

Afin de faciliter le travail du secrétariat, les compétiteurs sont invités à consulter d'avance les tableaux des départs affichés aux valves, ou à consulter, à partir de 13 heures, la veille du tournoi, le site internet du Club (www.golfclervaux.lu) en évitant dans la mesure du possible de demander ce renseignement par téléphone. Cet **horaire de départ** doit être strictement respecté.

6.4

La **composition des parties** se fait par les soins d'un membre du comité, respectivement par le capitaine de la section concernée (tournois seniors, ladies, interclub). Aucun joueur n'est autorisé à demander de jouer avec le partenaire de son choix ou de refuser de jouer avec le partenaire qui lui a été attribué. Des préférences pour le choix de l'heure de départ sont **exceptionnellement acceptées**, si des raisons valables sont invoquées.

6.5

En cas d'**annulations**, le Marshal ou le Starter est contraint de remanier la liste des départs et les participants sont tenus de se conformer à leurs instructions sous peine de disqualification.

6.6

Au cas où un joueur aurait **oublié de s'inscrire** et aimerait participer au tournoi, il devra personnellement se renseigner la veille du concours, jusqu'à 17 heures, pour savoir si entre-temps il existe une place vacante sur l'horaire des départs.

6.7

Le compétiteur doit se présenter au premier tee **10 minutes avant l'heure de départ** officielle. Chaque participant qui se présente en retard est éliminé de la compétition, sauf cas de force majeure. Si le même joueur récidive, l'autorisation de participer pourra lui être refusée pour les prochains concours. Le joueur qui ne se présente pas au départ sans s'être excusé, n'aura pas le droit de participer aux deux prochains concours. En cas de non-présentation inexcusée répétée aux concours, des sanctions plus sévères pourront être prises.

6.8

Tout joueur inscrit à un concours à la clôture de la liste est **redevable du droit de participation**, même s'il ne prend pas part à la compétition. Les indemnités perçues en cas de désistement d'une compétition seront affectées à l'entraînement des juniors.

6.9

Les **cartes de score** sont à retourner, dûment remplies et signées suivant les règles de golf, au plus tard 5 heures après l'heure de départ officielle du « flight » sous peine d'enregistrement d'un « no return ».

En cas de barrage – **égalité des scores** – le départage se fera sur le meilleur score des 9, 6, 3 derniers trous. S'il y a encore égalité de résultat, il est remonté au 18^{ème}, 17^{ème}, 16^{ème} trou, etc., jusqu'à ce qu'on trouve un départage. S'il n'y a toujours pas de départage, c'est le tirage au sort qui décidera.

Au cas où le même joueur remporte le prix brut et net, il ne pourra cumuler ; il sera déclaré 1^{er} en brut, le second résultat net devenant le premier résultat en net.

Le Comité de l'ASBL Golf Club Clervaux agira comme arbitre pour tous les concours et se réserve le droit de modifier le programme des concours.

6.10

Remise des prix : il est normal que les membres et visiteurs se présentent dans une tenue vestimentaire adaptée et décente

lors des remises de prix officiels. A cet effet, le Conseil d'Administration du Golf Club met l'accent sur une présentation officielle du Club et exige réciproquement une tenue appropriée des membres, des visiteurs et en particulier des lauréats du concours.

6.11

L'absence du lauréat à la cérémonie de remise des prix le prive de son prix.

6.12

La **valeur des prix** qui récompensent les gagnants des concours ne doit en aucun cas dépasser la valeur maximale par prix fixée par le R & A (actuellement ± 297 €).

7. Etiquette (voir règle 33-7)

Le respect des règles d'étiquette doit garantir le déroulement d'une partie de golf dans d'agréables conditions. Ces règles sont à respecter impérativement.

1. Dans l'intérêt de tous, les joueurs doivent jouer **sans retarder le jeu**. Aucun joueur n'est autorisé à jouer avant que les joueurs qui le précèdent ne soient hors d'atteinte.
2. Si des joueurs ont **perdu une balle** et s'ils ne l'ont pas retrouvée endéans les 5 minutes, ils devront, avant de continuer leurs recherches, faire signe aux joueurs qui les suivent de les dépasser.
3. Les joueurs doivent éviter de **s'exercer aux départs** d'un parcours et d'arracher des divots en s'entraînant au swing.
4. Les joueurs sont tenus de **niveler le sable** au moyen d'un râteau avant de quitter un bunker. Le râteau est à replacer dans le bunker avec les dents tournées vers le bas.
5. Personne ne doit **bouger, ni parler**, ni se tenir près de la balle ou directement derrière celle-ci ou derrière le

- trou quand un joueur « adresse » sa balle ou joue un coup.
6. Les **parties de 2 balles** ont la préséance et le droit de passer toute partie à 3 ou 4 balles.
 7. Un **joueur isolé** n'a aucun droit sur le parcours et devra laisser passer toutes les parties. Toute partie jouant le tour complet a le droit de passer une partie jouant un tour incomplet.
 8. Si une partie ne **conserve pas sa place sur le parcours** et se trouve distancée de plus d'un trou franc par les joueurs qui la précèdent, elle devra laisser passer la partie qui la suit.
 9. Sur le parcours, un joueur doit veiller à ce que les **mottes de gazon** qu'il a coupées ou arrachées soient aussitôt remises en place et nivelées. Tout dégât causé au green par la balle doit être soigneusement réparé. Lorsqu'ils posent leur sac ou le drapeau, les joueurs doivent veiller à ce **qu'aucun dommage ne soit occasionné au green**. Ils doivent prendre garde à ne pas abîmer le trou en se tenant trop près, en maniant le drapeau ou en retirant la balle du trou. Avant de quitter le green, les joueurs doivent replacer convenablement le drapeau dans le trou.
 10. Les avis locaux réglant la **circulation des chariots** (caddies) de golf doivent être observés strictement.
 11. N'espérez pas trop avoir un parcours pour vous tout seul ; quittez le green dès que **vous avez terminé le trou**.
 12. Le **green** est à la fois la partie la plus sophistiquée et la plus fragile du parcours. Laissez vos clubs, sacs et chariots à la lisière de la surface de putting.
 13. L'étiquette de jeu exige le port d'une tenue correcte sur le parcours de golf. Le port de blue jeans (sauf Denim), shorts (sauf bermudas), tee-shirts sans manches, vêtements de training y est interdit. Le port de chaussures de tennis est admis.
 14. Durant un tournoi, l'utilisation des téléphones portables est strictement interdite sur le parcours. Une

exception ne peut être délivrée que par le starter, après consultation des partenaires du « flight ». L'utilisation abusive d'un téléphone portable sera pénalisée par le comité suivant la règle 33-7.

15. Le joueur qui, par son comportement irascible (lancement de clubs, destruction d'une boule de départ p.ex.) risque de porter préjudice à ses partenaires ou au parcours, peut être disqualifié par le comité de la compétition. Il sera tenu personnellement responsable de ses actes (« casseur = payeur »).

8. Formules de jeu

Stableford

Un joueur marque des points selon le score qu'il réalise sur chaque trou et en fonction de son nombre de coups rendus. Un joueur classé 18, à qui l'on rend un coup par trou, marquera ainsi en net 4 points pour un birdie, 3 pour un par, 2 pour un bogey, 1 pour un double bogey. Un joueur 36, à qui l'on rend deux coups par trou, marquera 5 points pour un birdie, 4 pour un par, 3 pour un bogey, 2 pour un double bogey. Cette formule, très prisée par les débutants, permet notamment de minimiser les conséquences de toutes catastrophes.

Stroke Play

Tous les participants d'une compétition sont opposés les uns aux autres. Tous les coups se jouent et se comptent. Le vainqueur est celui qui rend le score le plus bas.

4 Balles Meilleure Balle

Regroupe des équipes de deux joueurs. Chacun joue sa balle. A la fin de chaque trou, l'équipe retient le meilleur score réalisé par l'un des joueurs. Peut se jouer en stroke play comme en match play.

Chapman

1^{er} coup : les deux joueurs du camp jouent chacun une balle de départ. 2^{ème} coup : A joue la balle de B / B joue la balle de A.

3^{ème} coup : on choisit la meilleure balle qui sera jouée alternativement. Celui qui joue le 3^{ème} coup est celui qui n'a pas joué le 2^{ème} coup sur cette balle. Ils terminent le trou en jouant alternativement.

Contre le Par

La manière de compter est celle employée en match play. Un trou est gagné si le joueur fait un score inférieur au par. Un trou est partagé si le joueur fait un score égal au par. Le trou est perdu si le joueur fait un score supérieur au par.

Course à la Ficelle

Chaque concurrent reçoit une ficelle dont la longueur est fonction de son index (en général 50 cm par point d'index). Le joueur utilise sa ficelle pour déplacer la balle sans pénalité. On gère ensuite son capital ficelle comme on le veut. Par exemple, pour se donner un put ou se sortir d'une situation périlleuse. Le joueur coupe alors le bout de ficelle nécessaire et continue avec la longueur restante. Le vainqueur est celui qui a réalisé le score le plus bas.

Course au Drapeau

Chaque joueur possède d'un drapeau personnalisé. Il le plantera à l'endroit où se trouve sa balle lorsqu'il aura épuisé un nombre de coups attribués selon son index. Le joueur qui aura planté son drapeau sur le trou le plus avancé sera déclaré vainqueur.

Eclectic

L'épreuve se joue en général sur deux tours. La carte définitive est constituée à partir des deux cartes jouées, en retenant le meilleur score pour chaque trou.

Foursome

Se joue par équipe de deux joueurs. Ces derniers jouent une seule balle. Sur les trous pairs, A prend le départ, B joue le deuxième coup, A joue le troisième, etc. Sur les trous impairs B prend le départ, A joue le deuxième coup, B joue le troisième

etc. Un seul résultat entre en ligne de compte en fonction du handicap de jeu décerné à l'équipe.

Give and Take

C'est une dotation particulière. Chaque compétiteur apporte un cadeau avant de jouer. La remise de prix permet de récompenser tous les participants.

Greensome

Se joue par équipes de deux joueurs. Chacun drive sur chaque trou : on choisit le meilleur drive, sur chaque trou. Si c'est celui du joueur A, B jouera le deuxième coup, A le troisième etc.

Matchplay

Deux camps (deux joueurs ou deux équipes) s'affrontent trou par trou. Le camp qui gagne un trou devient « 1 up » et l'autre « 1 down ». La partie est gagnée par le camp qui mène par un nombre de trous supérieur au nombre de trous restant à jouer.

Patsome

Se joue par équipe de deux joueurs. Les six premiers trous sont joués en quatre balles meilleure balle, les six suivants en greensome, les six derniers en foursome.

Scramble ou Texas Scramble

Se joue par équipes de deux, trois ou quatre joueurs. Chaque joueur joue sa balle depuis le départ. On choisit la meilleure balle et chacun joue son deuxième coup depuis cet endroit. Ainsi de suite jusqu'au trou, y compris les puts. Un seul résultat entre en ligne de compte en fonction du handicap de jeu décerné à l'équipe.

Shotgun

Il s'agit d'un mode de jeu. Les équipes partent chacune d'un trou différent. Ainsi tout le monde commence et termine son parcours en même temps et peut ainsi se retrouver au clubhouse.

Threesome

Une partie dans laquelle un joueur joue contre 2 autres joueurs, chaque camp jouant sa balle.