



Règlement Intérieur

Golf de Saumur

Article 1 – Préambule :

Ce règlement a été établi par la Direction de DG2M, société exploitante du Golf de Saumur.

Champs d'Application : Le présent règlement intérieur est applicable à toute personne se trouvant dans les limites du Golf, quelle que soit la raison de sa présence (Membre, invité, visiteur). Ce règlement intérieur concerne toutes les installations mises à disposition par DG2M. Par installations, il faut entendre : les Parcours 9 trous et école, le practice, le putting green, le club-house, la station de lavage, le parking et d'une façon générale toutes les installations situées dans l'enceinte du Domaine de Roiffé.

Objet : Ce règlement a pour objet de définir les conditions d'utilisation des installations du Golf de Saumur. Il a également pour objet de fixer les conditions et modalités d'agrément des nouveaux Membres. Ce règlement s'impose aux personnes réglant leur abonnement annuel, à leurs invités et aux visiteurs.

Article 2 – Définitions :

Invité : L'accompagnateur non Golfeur expressément autorisé par l'Accueil du Golf.

Joueur : vise indifféremment le Membre et le Visiteur.

Membre : toute personne ayant acquitté son abonnement annuel « cotisation » au Golf de Saumur. Il est entendu que l'acquiescement de la cotisation emporte adhésion au présent règlement.

Parcours : vise indifféremment le Parcours 9 trous et le Parcours 4 trous.

Visiteur : le Joueur non Membre. Le Visiteur devra s'inscrire à l'Accueil et s'acquiescer d'un droit de jeu pour accéder aux Parcours.

Article 3 – Conditions d'Accès aux Parcours

Personnes autorisées à accéder aux Parcours :

L'accès aux Parcours est réservé :

- aux Membres titulaires d'un abonnement pour l'année en cours. Le montant des abonnements est fixé par la Direction de DG2M avant le 30 Novembre de chaque année. L'abonnement est valable pour l'année civile (1^{er} janvier au 31 décembre) sauf dérogation expresse de la Direction. L'appel de cotisation pour les abonnements au Golf de Saumur est envoyé aux Membres par DG2M en décembre pour l'année suivante. Il devra présenter ce badge en cas de contrôle sur le Parcours.
- aux Visiteurs Golfeurs qui se sont acquiescés de leur droit de jeu (green fee). Le Visiteur se verra remettre un justificatif à présenter en cas de contrôle. Les greens fees ne sont pas remboursés en cas d'impossibilité de jeu par suite d'intempéries (orage, brouillard, tornade etc.).

L'accès au Practice et au Putting green est libre.

Il est toutefois précisé que seuls les Joueurs classés ou titulaires de la carte verte dont le niveau de jeu est suffisant pour ne pas gêner le bon déroulement des autres parties et ne pas détériorer l'aire d'évolution pourront accéder au

Parcours 9 trous. Les Joueurs débutants avec ou sans professeur pourront accéder aux autres infrastructures (Practice, Parcours école, Putting green...).

Les accompagnateurs non Golfeurs ne sont pas autorisés, pour des raisons de sécurité, à pénétrer sur les Parcours sauf autorisation expresse de l'Accueil du Golf. Le cas échéant, et sous réserve de l'accord expresse de l'Accueil du Golf, l'accompagnateur autorisé (ci après « Invité ») sera placé sous l'entière responsabilité de son hôte (Membre ou Visiteur). Le Membre ou Visiteur hôte devra veiller au respect par son Invité du présent Règlement.

Les chiens, tenus en laisse, sont tolérés sur les Parcours et au practice. Les greens et bunkers leurs sont interdits. Les chiens sont placés sous l'entière responsabilité de leur maître.

Modalités d'accès aux Parcours :

La réservation des départs est vivement recommandée. Elle se fait auprès de l'Accueil du Golf.

Le Joueur est tenu de se présenter systématiquement à l'Accueil du Golf avant d'accéder aux Parcours.

Les Joueurs devront présenter un justificatif de paiement en cas de contrôle sur les Parcours. A défaut, la Direction percevra le green fee majoré de 100% ou procédera à l'exclusion du contrevenant.

Règles de jeu sur les Parcours et le Practice :

Les Parcours doivent être effectués en respectant l'ordre des trous (un Parcours débute au trou n°1 pour se terminer au trou n°9 ou au trou n°4 du parcours école). Seule la Direction ou l'Accueil sont habilités à accorder un départ sur un trou autre que le trou n°1. Toutefois, il est rappelé que les parties de jeu ayant débutées au trou n°1 demeureront prioritaires. Il est en tout état de cause formellement interdit de couper les Parcours.

Chaque Joueur doit posséder son propre équipement individuel. Il est interdit de jouer à plusieurs avec un seul équipement.

Les parties de plus de 4 balles sont interdites conformément à l'étiquette en vigueur.

L'utilisation des balles de practice est strictement interdite en dehors de l'aire du practice sous peine d'exclusion.

Il est interdit de ramasser des balles sur le practice.

Une tenue correcte et décente est exigée sur les Parcours, au practice et au club-house. Les chaussures à clous métalliques sont interdites à l'intérieur du club-house et sur les Parcours.

Le Joueur s'engage à mettre en application l'étiquette du Golf et les règles du jeu édictées par la FFG.

Article 4 – Utilisation des Installations et préservation des Parcours

L'utilisation des installations de DG2M est réservée aux personnes définies à l'article précédent (accès aux Parcours).

Rappels des mesures de préservation des Parcours :

- **Terrain** : Il est rappelé au Joueur qu'il a obligation de replacer et aplanir les plaques de gazons (divots) arrachées au cours de son jeu. Le Joueur doit replacer tous les piquets et protections enlevés pour ne pas interférer avec un coup. Il est rappelé au Joueur qu'il est strictement interdit de déplacer le piquet blanc « Hors Limites ».
- **Départs** : les coups d'essai sont interdits sur les départs. Les voiturettes et les sacs ne doivent pas circuler ou stationner sur les départs.
- **Greens** : Le Joueur doit systématiquement replacer le drapeau avant de quitter le green. Le Joueur doit éviter tout comportement susceptible d'endommager les greens.
- **Bunkers** : Après avoir joué dans un bunker, le Joueur doit soigneusement ratisser les traces laissées dans le sable.
- **Entraînement** : L'entraînement (grand jeu et petit jeu) est interdit sur les Parcours, sauf accompagné d'un enseignant agréé par la Direction. Seul le practice pourra être utilisé pour l'entraînement.
- **Pitch** : Le Joueur a l'obligation de relever ses pitches.
- **Voiturettes** : Sauf dérogations expresse de la Direction, seules les voiturettes électriques appartenant à DG2M sont autorisées sur les Parcours. L'utilisation de voiturette n'est autorisée que pour les personnes ayant acquitté le montant de la location. Les enfants de moins de 18 ans, ainsi que les personnes non titulaires du permis B, ne sont pas autorisés à conduire les voiturettes. Les voiturettes de golf doivent respecter le balisage du terrain, ne rouler en aucun cas sur les départs ou sur les greens et emprunter les chemins existants.

Article 5 – Horaires

Les horaires d'utilisation du Parcours sont fixés par la Direction du Golf de Saumur et affichés à l'Accueil du Golf. Ces horaires sont sujets à modifications par la Direction selon les circonstances (entretien des terrains, situations climatiques exceptionnelles, compétitions). Les Joueurs seront informés par voie d'affichage à l'Accueil du Golf. Du reste, la Direction peut, sur avis du Greenkeeper, décider d'une utilisation restreinte des Parcours voire d'une fermeture temporaire en vue d'assurer la préservation des Parcours.

Article 6 – Compétitions

Les règles appliquées sont celles établies par le Royal & Ancient Golf Club of St Andrews, suivies des recommandations éventuelles de la FFG et des règles locales du club.

DG2M informe l'Association Sportive du Golf de Saumur des manifestations Golfiques organisées tout au long de l'année.

Le calendrier des compétitions est préparé par l'Association Sportive.

Les inscriptions aux compétitions se font par voie d'affichage ainsi qu'à l'Accueil du Golf. Exceptionnellement, l'Accueil du Golf pourra prendre les inscriptions par téléphone ou email. Les fiches d'inscriptions indiquent la formule de jeu, l'heure de début de la compétition, le délai d'inscription et le prix du droit de jeu.

L'ordre des départs est décidé et affiché par l'organisateur la veille de la compétition.

Article 7 – Assurances

Chaque Joueur doit être titulaire d'une licence de Golf de la Fédération Française de Golf ou d'une licence « responsabilité civile » adaptée à la pratique du Golf.

La licence et le certificat médical sont obligatoires pour disputer les compétitions.

Article 8 – Propriété

Les installations mobilières du site du Golf de Saumur, les balles de practice, les jetons, cartes de practice et tout autre bien à la location (chariots, voiturettes...) sont la propriété exclusive de la société DGM ne transfère aucun droit de propriété aux Joueurs mais un simple droit d'utilisation de ces installations et éléments. Toute dégradation ou vol pourra faire l'objet de poursuites.

Article 9 – Responsabilité

Le Joueur est responsable de tous manquements aux obligations lui incombant en vertu du présent Règlement. En cas de non respect du présent Règlement, le Joueur sera tenu de réparer les dommages causés à la société G.H.R. de l'Ouest.

La responsabilité de DG2M ne pourra en aucun cas être recherchée ou engagée en cas de vol, disparition ou destruction d'objets de valeurs, de bijoux, espèces, vêtements, sacs de Golf, contenus de vêtements et des sacs personnels laissés à l'intérieur du Club-House, dans le vestiaire ou sur les Parcours et/ou Practice.

La responsabilité de DG2M ne pourra être recherchée ou engagée qu'à l'égard des Joueurs en règle avec les présentes dispositions.

Fait à Roiffé, le 7 décembre 2022.

Pierre-Antoine BARBOT
Directeur