

RÈGLEMENTS DES COMPÉTITIONS ET RÈGLES LOCALES



Les Règles et dispositions suivantes ont été rédigées en accord avec le Comité des Règles et la Commission Sportive Nationale de la ffgolf.

Le texte complet des Règlements de Compétition et des Règles Locales ci-dessous pourra être trouvé dans le Vade-mecum sportif édité par la ffgolf ainsi que dans le Livret : Les Règles de Golf 2016/2019. Les pages mentionnées renvoient à ce Livret.

SECTION A – RÈGLEMENTS DES COMPÉTITIONS

Les dispositions suivantes s'appliquent en conformité avec la Règle 33-1 dans toutes les épreuves Fédérales amateurs organisées par la ffgolf.

1. Liste des têtes de driver conformes – Pages 148-149

Tout driver emporté par le joueur doit avoir une tête identifiée par un modèle et un angle (loft), mentionnée sur la liste des Têtes de Drivers Conformés établie par le R&A.

Pénalité pour avoir joué un coup avec un club non autorisé : Disqualification

2. Spécifications de la balle (Note de la Règle 5-1)

Liste en vigueur des balles de golf conformes, publiée par le R&A – Page 149

3. Cadence de jeu (Note 2 de la Règle 6-7) – Page 151

A. Durant le tour conventionnel :

En l'absence de circonstances atténuantes, un groupe est susceptible d'être chronométré s'il a dépassé le temps imparti et, pour le second groupe et les suivants, s'il est hors position. A partir du début du chronométrage, un joueur est censé avoir commis une « faute de temps » s'il exécute son coup en plus de 50 secondes lorsqu'il joue en premier une approche (y compris un premier coup sur un PAR 3), un chip ou un putt, ou en plus de 40 secondes lorsqu'il s'agit d'un coup joué d'un départ ou d'un coup joué en deuxième ou troisième position.

Le temps imparti sera déterminé par le Comité de l'épreuve et affiché sur le Tableau Officiel. Un groupe est hors position s'il a perdu son intervalle de départ avec celui qui le précède et dépassé le temps de jeu imparti. Un joueur qui a commis une faute de temps conservera cette faute de temps pendant tout le tour, même si le groupe retrouve par la suite sa position ou revient dans le temps imparti.

Pénalité pour infraction au règlement :

Stroke play

- 1^{ère} faute de temps – Avertissement verbal d'un arbitre
- 2^{ème} faute de temps – Un coup de pénalité
- 3^{ème} faute de temps – Deux coups de pénalité supplémentaires
- 4^{ème} faute de temps – Disqualification

Match play

- 1^{ère} faute de temps – Avertissement verbal d'un arbitre
- 2^{ème} faute de temps – Perte du trou
- 3^{ème} faute de temps – Perte du trou
- 4^{ème} faute de temps – Disqualification

Notes :

- 1) Les joueurs **seront informés** qu'ils sont hors position et chronométrés.
- 2) Le chronométrage débutera dès lors que l'Officiel jugera que c'est au joueur d'effectuer son coup.

B. Au Recording :

Le Comité de l'épreuve établit le temps imparti pour jouer le tour conventionnel, temps à ne pas dépasser. Chaque groupe doit donc terminer son tour conventionnel dans ce temps. Il est de la responsabilité des joueurs de respecter ce temps imparti (Règle 6-7).

Au recording, **tous les joueurs du groupe seront informés, qu'en dehors de toute circonstance atténuante, ils encourent deux coups de pénalité sur le trou n°18 pour infraction à la Règle 6-7**

(Retarder indûment le jeu ; Jeu lent) :

- Pour le 1^{er} groupe, s'il a dépassé le temps imparti de plus de 5 minutes
- Pour les autres groupes :
 - Si le groupe a dépassé le temps imparti de plus de 5 minutes ET
 - Si l'intervalle de temps à l'arrivée entre lui et le groupe précédent est de plus de 5 minutes par rapport à l'intervalle de temps du départ.

Note :

Le Comité de l'épreuve, après avoir entendu les joueurs, pourra retenir des circonstances atténuantes dans des cas très particuliers qu'il lui appartiendra de définir et d'apprécier.

Si un joueur est pénalisé individuellement pour jeu lent dans un groupe pendant le cours du jeu, ce même groupe ne sera pas pénalisé en plus pour jeu lent au recording.

4. Interruption du jeu pour situation dangereuse – Pages 151-152

Interruption immédiate : un signal sonore prolongé.

Interruption de jeu : trois signaux sonores consécutifs, de façon répétée.

Reprise du jeu : deux signaux sonores courts, de façon répétée.

5. Moyens de transport – Pages 153-154

Les joueurs, les cadets, les capitaines, ainsi que les personnes autorisées à donner des conseils, doivent marcher à tout moment pendant un tour conventionnel.

Pénalité pour infraction du joueur ou de son cadet : cf. Pages 153-154

Pénalité pour infraction du capitaine ou de la personne autorisée à donner des conseils :

1^{ère} infraction : avertissement officiel

2^{ème} infraction : exclusion du terrain

Infraction ultérieure : disqualification de l'équipe

6. Départage

Dans les compétitions individuelles, en cas d'ex aequo à la première place, il sera joué un play-off en "trou par trou" pour déterminer le vainqueur.

Dans les compétitions par équipes, voir Vade-mecum sportif.

7. Résultat d'une compétition – Clôture de la compétition

Le résultat de la Compétition est censé avoir été officiellement annoncé quand la feuille de résultats finale est affichée sur le Tableau Officiel.

8. Téléphones portables

Sauf en cas de force majeure, ou dans le cadre d'un appel exceptionnel (contacter le Comité de l'épreuve ou un arbitre, par exemple), l'utilisation des téléphones portables par le joueur ou son cadet est déconseillée. Les téléphones portables devraient être éteints afin de ne pas déranger les autres joueurs.

Pénalité pour infraction au règlement

1. Utilisation dans le but d'obtenir une aide au jeu (Règle 14-3) :

1^{ère} infraction : Match play - Perte du trou ; Stroke play - Deux coups

2^{ème} infraction : Disqualification

2. Utilisation dans les conditions autorisées par les Règles mais gênant les autres compétiteurs :

1^{ère} infraction : Avertissement officiel

2^{ème} infraction : Disqualification (infraction grave à l'étiquette).

9. Comportement incorrect

Si un joueur ou son cadet se comporte de manière incorrecte (jet de club, coup de club dans le sol, le sac ou le chariot, paroles grossières, etc.) ou s'il ne respecte pas l'étiquette, y compris à l'entraînement, il sera informé que le Comité se prononcera sur une possible disqualification.

De plus, il est interdit aux joueurs, à leurs cadets, aux capitaines et aux donneurs de conseils de fumer (y compris la cigarette électronique) pendant toute la durée d'un tour dans l'enceinte du golf à l'exception des abords du club house, des zones d'entraînement et du parking lors de toute compétition ouverte aux jeunes, à savoir toutes les épreuves autres que celles réservées aux mid-amateurs, aux seniors ou aux joueurs d'entreprise.

Pénalité pour infraction au règlement : Disqualification sur décision du Comité

Important : dans le cas d'insultes à un membre du Comité ou à un arbitre, de jet de club dangereux ou de manquement grave à l'étiquette, le joueur sera immédiatement disqualifié pour le tour ou le match en cours. De plus, le Comité de l'épreuve aura la possibilité de disqualifier le joueur pour la totalité de l'épreuve.

10. Practice et Entraînement

Voir chapitre 1.2-2, paragraphe I-15 du Vade-mecum sportif.

SECTION B – RÈGLES LOCALES

Les Règles Locales suivantes ainsi que tous additifs ou amendements publiés par le Comité de l'épreuve concerné s'appliqueront dans tous les tournois se déroulant sous les auspices de la ffgolf.

1. Hors limites (Règle 27)

Au-delà de tous murs, clôtures ou piquets blancs définissant les limites du terrain.

Note :

(a) Lorsqu'un hors limites est délimité par des piquets blancs ou des poteaux de clôture (à l'exclusion des renforts inclinés), la ligne joignant au niveau du sol les points les plus à l'intérieur du terrain des piquets ou poteaux définit la limite. Une balle est hors limites lorsqu'elle repose tout entière au-delà d'une telle ligne.

(b) Quand est présente une ligne blanche qui prolonge des piquets ou des clôtures ou leur est contiguë, elle définit la limite. Une balle est hors limites quand elle repose tout entière sur ou au-delà d'une telle ligne.

(c) Une balle qui traverse une route définie comme hors limites et vient reposer au-delà de cette route, est hors limites même si elle repose sur une autre partie du terrain (application de la Décision 27/20).

2. Obstacles d'eau (y compris obstacles d'eau latéraux) (Règle 26)

Note : Dropping Zones d'obstacle d'eau

Quand il existe des dropping zones pour des obstacles d'eau, une balle peut être jouée selon la Règle 26, ou une balle peut être droppée dans la dropping zone la plus proche de l'endroit où la balle d'origine a franchi en dernier lieu la lisière de l'obstacle avec une pénalité de 1 coup.

Quand on droppe une balle dans une dropping zone, la balle droppée ne devra pas être redroppée si elle vient reposer à moins de deux longueurs de club de l'endroit où elle avait d'abord touché la partie du terrain, même si elle finit sa course à l'extérieur des limites de la dropping zone ou plus près du trou.

3. Terrain en réparation (Règle 25)

(a) Toutes zones délimitées par des lignes blanches ou bleues et/ou par des piquets bleus.

(b) Sur le parcours, les joints entre les plaques de gazon (pas les plaques de gazon elles-mêmes) sont assimilés à des terrains en réparation. Cependant, l'interférence d'un joint avec le stance du joueur n'est pas considérée comme étant elle-même une interférence selon la Règle 25-1. Tous les joints situés dans la zone des plaques de gazon, sont considérés comme le même joint.

(c) Les drains effondrés et/ou gravillonnés.

(d) Les dénivellations dues au système d'arrosage automatique.

(e) Les ravines dans les bunkers.

4. Terrain en conditions anormales (Règle 25-1a Note)

Le dégagement d'une interférence avec le stance, due à un trou, rejet ou passage fait par un animal fouisseur, un reptile ou un oiseau sera refusé.

5. Balle enfoncée (Règle 25)

Dégagement étendu au « Parcours » Pages 135-136 (la Règle Locale recommandée s'applique).

Exception : un joueur ne peut pas obtenir de dégagement selon cette Règle Locale si sa balle est enfoncée dans la face d'un bunker constituée de mottes empilées.

6. Obstructions inamovibles (Règle 24)

- (a) Les zones entourées de lignes blanches et contiguës à toutes zones définies comme obstructions inamovibles doivent être considérées comme partie de l'obstruction et ne sont pas des terrains en réparation.
- (b) Les zones de jardins paysagés (plates-bandes, bosquets et autres), entourées par une obstruction, font partie de l'obstruction.

7. Bouchons de gazon sur les greens

Sur n'importe quel green, les bouchons de gazon de toutes tailles ont le même statut que les anciens bouchons de trous et peuvent être réparés comme indiqué par la Règle 16-1c.

8. Déplacement accidentel d'une balle sur le green

Quand la balle d'un joueur repose sur le green, il n'y a pas de pénalité si la balle ou le marque balle du joueur est accidentellement déplacé par le joueur, son partenaire, son adversaire ou n'importe lequel de leur cadet ou par leur équipement. La balle ou le marque balle déplacé doit être replacé comme stipulé par les Règles 18-2, 18-3 et 20-1.

Cette Règle Locale s'applique uniquement si la balle ou le marque balle repose sur le green et si tout déplacement est accidentel.

Note : S'il est avéré que la balle d'un joueur reposant sur le green a été déplacée par le vent, l'eau ou toute autre cause naturelle telle que les effets de la pesanteur, la balle doit être jouée comme elle repose de sa nouvelle position. Un marque balle déplacé dans de telles circonstances doit être replacé."

9. Partie intégrante du terrain

Les murs de soutien et les palplanches/berlinoises lorsqu'ils sont situés dans les obstacles d'eau.

10. Pierres dans les bunkers – Page 139

Les pierres dans les bunkers sont des obstructions amovibles.

Pénalité pour infraction à ces Règles Locales :
Match play - Perte du trou ; Stroke play - Deux coups

11. Instruments de mesure – Page 147

Un joueur peut obtenir des informations sur les distances en utilisant un instrument qui mesure les distances. Un dispositif multifonctions, tel qu'un Smartphone ou un PDA, peut être utilisé comme dispositif de mesure de distance. Si un joueur, pendant un tour conventionnel, utilise un instrument de mesure de distance pour évaluer ou mesurer d'autres paramètres pouvant l'aider dans son jeu (par exemple le dénivelé, la vitesse du vent, etc.), le joueur est en infraction avec la Règle 14-3.

Pénalité pour infraction à cette Règle Locale :
Match play - Perte du trou ; Stroke play - Deux coups
Pour violation ultérieure – Disqualification

Si l'infraction intervient entre le jeu de deux trous, la pénalité s'applique au trou suivant.