



RÈGLES LOCALES PERMANENTES DES ÉPREUVES FÉDÉRALES AMATEURS 2019

Les dispositions suivantes s'appliquent à toutes les épreuves fédérales amateur et font référence aux Règles de Golf applicables à compter du 1^{er} janvier 2019.

1. Hors limites (Règle 18.2)

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

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 parcours qui est dans les limites pour d'autres trous.

2. Zones à pénalité (Règle 17)

Quand une zone à pénalité est contiguë à un hors limites, la lisière de cette zone s'étend jusqu'au hors limites et coïncide avec celui-ci. Lorsqu'une balle après avoir franchi la lisière d'une zone à pénalité à un point qui coïncide avec le hors limites, vient reposer dans cette zone à pénalité ou qu'il est sûr ou quasiment certain que tel est le cas, le joueur peut se dégager selon l'option du côté opposé selon la Règle locale type B-2.1.

3. Conditions anormales du parcours (y compris obstructions inamovibles) (Règle 16)

a. Terrains en réparation

- (a) Toutes zones délimitées par des lignes blanches ou bleues et/ou par des piquets bleus.
- (b) Toute zone de terrain endommagée (à la suite par ex. du passage de spectateurs ou d'un véhicule) qui est considérée comme anormale par un arbitre.
- (c) Dans la zone générale, 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. Lors du dégagement, tous les joints situés dans une même zone de plaques de gazon, sont considérés comme le même joint. La Règle locale type F-7 s'applique.
- (d) Les drains effondrés et/ou gravillonnés.
- (e) Les dénivellations dues au système d'arrosage automatique.
- (f) Les ravines dans les bunkers.

Le dégagement d'une interférence avec le stance, due à un trou fait par un animal sera refusé.

b. Obstructions inamovibles

- (a) Les zones entourées de lignes blanches et contiguës à toutes zones définies comme obstructions inamovibles doivent être traitées comme une seule et même condition anormale du parcours.
- (b) Les zones de jardins paysagés (plates-bandes, bosquets etc.) et tout ce qui pousse dedans, lorsqu'elles sont entourées par une obstruction, doivent être traitées comme une seule et même condition anormale du parcours.
- (c) Les routes et chemins couverts de copeaux de bois ou de paillis. Chaque copeau individuellement est un détrit.

4. Dropping Zones

Quand une dropping zone a été marquée, elle constitue une option de dégagement supplémentaire. La dropping zone est une zone de dégagement (Règle 14.3). Une balle doit être droppée dans cette zone de dégagement et venir y reposer.

5. Partie intégrante

- (a) Les murs de soutien et les palplanches/berlinoises lorsqu'ils sont situés dans les zones à pénalité.
- (b) Dans les bunkers les géotextiles bidim entre le sable et le sol lorsqu'ils sont dans leur position d'origine.

6. Alternative coup et distance

La Règle locale type E-5 offrant une alternative au coup et distance pour une balle perdue ou hors limites n'est pas applicable dans les compétitions fédérales.

7. Liste des têtes de driver et des balles conformes (Règle 4)

Les listes en vigueur des têtes de driver et des balles conformes sont établies par le R&A (cf. *Equipelement Rules* sur le site *randa.org*).

Pénalité pour avoir joué un coup avec un driver ou une balle non conforme :
Disqualification

8. Cadence de jeu (Règle 5.6)

Dans les épreuves fédérales en stroke play, les recommandations concernant le « Prêt ? Jouez ! » s'appliquent.

A. Infraction durant le tour :

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 40 secondes.

Le temps imparti pour le tour sera déterminé par le Comité de l'épreuve et affiché sur le Tableau Officiel. Le premier groupe, ou tout groupe après un intervalle dans les départs, sera considéré comme étant « hors position » si, à tout moment durant le tour, le temps de jeu du groupe excède le temps imparti pour le nombre de trous joués. Tout autre groupe est « hors position » s'il a perdu son intervalle de départ avec celui qui le précède et a dépassé le temps de jeu imparti.

Pénalités pour infraction à la cadence de jeu

- 1^{re} faute de temps : Avertissement verbal d'un arbitre et information du groupe que toute faute de temps ultérieure commise par un joueur sera pénalisée
- 2^e faute de temps : Un coup de pénalité
- 3^e faute de temps : Pénalité générale supplémentaire
- 4^e faute de temps : Disqualification

Notes :

- 1) Le chronométrage débute dès lors que l'arbitre décide que c'est au tour du joueur de jouer et qu'il peut jouer sans gêne ou distraction.
- 2) Le chronométrage cesse lorsque le groupe est revenu en position et les joueurs seront informés en conséquence. Un joueur qui a commis une ou plusieurs fautes de temps conserve ces infractions pendant tout le tour.

B. Au Recording :

Le Comité établit le temps imparti pour jouer le tour, temps à ne pas dépasser. Chaque groupe doit donc terminer son tour dans ce temps. Il est de la responsabilité des joueurs de respecter ce temps imparti.

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 5.6** (Retard déraisonnable ; cadence de jeu rapide) :

- 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, 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.

9. Interruption et reprise du jeu (Règle 5.7)

Interruption immédiate en cas de danger imminent : un signal sonore prolongé.

Interruption pour une situation non dangereuse : trois signaux sonores consécutifs.

Reprise du jeu : deux signaux sonores consécutifs.

10. Moyens de transport

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

Un joueur qui joue ou a joué selon coup et distance est autorisé à utiliser un moyen de transport motorisé pour se rendre à l'endroit où le coup précédent a été joué et/ou en revenir.

Pénalité pour infraction du joueur ou de son cadet :

Pénalité générale pour chaque trou où l'infraction est commise.

Si l'infraction se produit entre le jeu de 2 trous, la pénalité s'applique au trou suivant.

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

1^{re} infraction : avertissement officiel

2^e infraction : exclusion du parcours

Infraction ultérieure : disqualification de l'équipe

11. Conseil dans une compétition par équipes (Règle 24)

Chaque équipe peut nommer une personne qui peut donner des conseils. Les joueurs de l'équipe peuvent demander ou recevoir un conseil de cette personne durant le tour. Le donneur de conseils doit être identifié auprès du Comité avant que tout joueur de l'équipe ait commencé son tour.

Par rapport à chaque joueur de son équipe, le donneur de conseils a le même statut qu'un membre du camp du joueur.

12. Rendre la carte de score (Règle 3.3)

La carte de score d'un joueur est officiellement rendue au Comité lorsque le joueur a quitté la zone de recording.

13. Résultats et fin d'une compétition

a. Match play

Le résultat d'un match est officiel quand il a été enregistré par la Direction du tournoi.

b. Stroke Play

Le résultat d'une compétition est définitif lorsque les résultats ont été officiellement proclamés.

14. 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) Ecart 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) Ecart 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.
- Etre 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) :

1^{er} infraction : avertissement

2^e infraction : 1 coup de pénalité

3^e infraction : pénalité générale supplémentaire

4^e 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.