



# Compétitions Fédérales et Matches Internationaux Règles Locales et Règlement de la Compétition (Hard Card)

(Ceci est une traduction : seul le texte en anglais fait foi)

Version 1/3/2017

## I. REGLES LOCALES

Les Règles Locales suivantes, conjointement avec tout ajout ou amendement publié par la FRBG sur le lieu de la compétition, sont d'application à toute compétition et matches internationaux organisés par la FRBG.  
Les Règles Locales figurant sur les cartes de score du club d'accueil ne sont pas d'application.

### 1. Hors limites (Règle 27-1)

- Au-delà de tout mur, route publique, clôture ou ligne de piquets blancs définissant les limites du terrain.
- Sur ou au-delà de toute ligne blanche définissant les limites du terrain.

Une balle est hors limites lorsqu'elle repose tout entière sur ou au-delà de cette ligne. Quand à la fois des piquets et des lignes sont utilisés pour indiquer un hors limites, les piquets identifient le hors limites et les lignes délimitent le hors limites.

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

Les obstacles d'eau sont définis par des piquets jaunes ou des lignes jaunes. Les obstacles d'eau latéraux sont définis par des piquets rouges ou des lignes rouges.

Quand à la fois des piquets et des lignes sont utilisés pour indiquer un obstacle d'eau, les piquets identifient l'obstacle d'eau et les lignes définissent l'obstacle d'eau.

**Note :** Dropping zones pour des obstacles d'eau

Lorsqu'il y a des dropping zones pour des obstacles d'eau, une balle peut être jouée en conformité avec la Règle 26-1 ou une balle peut être droppée dans la dropping zone la plus proche de l'endroit où la balle a franchi en dernier la limite de l'obstacle, avec pénalité d'un coup.

Si la balle est droppée dans la dropping zone, la balle ne doit pas être redroppée si elle est au repos à moins de deux longueurs de club de l'endroit où elle a touché en premier une partie du terrain même si elle est au repos au-delà des limites de la dropping zone ou plus près du trou.

### 3. Terrain en conditions anormales (Règle 25-1)

L'interférence d'un trou, rejet ou passage fait par un animal fouisseur, un reptile ou un oiseau avec le stance du joueur est considérée ne pas être en soi une interférence au sens de la Règle 25-1.

### 4. Terrain en réparation (Règle 25-1)

- Toute zone entourée par des lignes blanches.
- Toute zone entourée par des lignes bleues ou des piquets bleus : jeu interdit.
- 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. Si la balle repose ou touche le joint ou si le joint interfère avec la zone du mouvement intentionnel, le dégagement est autorisé selon la Règle 25-1. Tous les joints situés dans la zone des plaques de gazon sont considérés comme le même joint dans l'optique de la Règle 20-2c (quand redropper).
- Les drains remplis de gravier, qu'ils soient ou non marqués.

### 5. Obstruction inamovible (Règle 24-2)

- Les panneaux des sponsors fédéraux.
- Les zones marquées par des lignes blanches attenantes à toute zone définie comme obstruction inamovible doivent être considérées comme faisant partie intégrante de l'obstruction et non pas comme des terrains en réparation.
- Des zones de jardin entourées par une obstruction font partie de cette obstruction.

### 6. Protection d'arbres

Des arbres avec tuteur et des plantations entourées d'un manchon en plastique, de tubes en plastique, ou d'un grillage : si un tel arbre ou une telle plantation interfère avec le stance d'un joueur ou la zone de son mouvement intentionnel, la balle doit être relevée sans pénalité, et droppée selon la procédure prescrite dans la Règle 24-2b (Obstruction inamovible). Si la balle repose dans un obstacle d'eau, (1) le joueur doit relever et dropper la balle conformément à la Règle 24-2b(i) excepté que le point le plus proche de dégagement doit être dans l'obstacle d'eau et que la balle doit être droppée dans l'obstacle d'eau ou bien (2) le joueur peut procéder selon la Règle 26 avec pénalité d'un coup. La balle peut être nettoyée lorsqu'elle est relevée selon cette Règle Locale.

**Exception :** Le joueur ne peut pas obtenir un dégagement selon cette Règle Locale si (a) une interférence due à tout autre chose qu'un tel arbre ou plantation rend le coup clairement irréalisable ou si (b) l'interférence d'un tel arbre ou plantation ne se produit que par l'emploi d'un coup clairement déraisonnable ou d'un stance, mouvement ou direction de jeu inutilement anormaux.

### 7. Pierres dans les bunkers

Les pierres dans les bunkers sont des obstructions amovibles (la Règle 24-1 s'applique).

### 8. Lignes électriques aériennes et câbles

Si une balle heurte une telle ligne ou câble, le coup est annulé et doit être rejoué, sans pénalité (voir Règle 20-5). Si la balle n'est pas immédiatement récupérable, une autre balle peut lui être substituée.

## 9. Balle enfoncée sur le parcours

Sur le parcours, une balle qui est enfoncée dans son propre impact dans le sol peut être relevée, nettoyée et droppée, sans pénalité, aussi près que possible d'où elle reposait mais pas plus près du trou. Quand une balle est droppée, elle doit d'abord toucher une partie du terrain sur le parcours.

**Note :** Une balle est "enfoncée" quand elle est dans son propre impact et qu'une partie de la balle est au-dessous du niveau du sol. Une balle ne doit pas nécessairement toucher la terre pour être enfoncée (par ex. l'herbe, des débris ou des objets similaires peuvent s'interposer entre la balle et la terre).

Exceptions : Un joueur ne peut pas obtenir un dégagement selon cette Règle Locale si :

1. La balle est enfoncée dans du sable dans une zone qui n'est pas tondu ras.
2. Une interférence due à tout autre chose que la situation couverte par cette Règle Locale rend le coup clairement irréalisable.
3. La balle est enfoncée dans une face de bunker constituée de mottes empilées (recouvertes de gazon ou en terre).

## 10. Déplacement accidentel d'une balle sur le green.

Les Règles 18-2, 18-3 et 20-1 sont modifiées comme suit:

Quand la balle d'un joueur repose sur le green, il n'y a pas de pénalité si la balle ou le marque-balle est accidentellement déplacé par le joueur, son partenaire, son adversaire ou n'importe lequel de leurs cadets 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 tel que les effets de la gravité, la balle doit être jouée comme elle repose de sa nouvelle position. Un marque-balle déplacé dans de telles circonstances doit être replacé.

### **PENALITE POUR INFRACTION AUX REGLES LOCALES 1 - 10:**

**Match Play - Perte du trou ; Stroke Play - Deux coups**

## 11. Instruments de Mesure de Distance

Excepté pour des compétitions du Kids Tour, un joueur peut obtenir des informations sur les distances en utilisant un instrument qui mesure les distances. 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.

### **PENALITE POUR INFRACTION A LA REGLE LOCALE 11 :**

**Match Play - Perte du trou; Stroke Play - deux coups**

**Pour violation ultérieure : Disqualification**

---

## **II. REGLEMENT DE LA COMPETITION**

Les Règlements suivants, conjointement avec tout ajout ou amendement publié par la FRBG sur le lieu de la compétition, sont d'application selon la R.33-1 à toute compétition et matches internationaux organisés par la FRBG.

### 1. Eligibilité

Les joueurs doivent respecter les conditions d'éligibilité établies dans les conditions d'entrée pour la compétition spécifique.

### 2. La balle (Note sous la Règle 5-1)

La balle que le joueur joue doit figurer dans la liste en vigueur des balles de golf conformes publiée par la R&A. Une « List of Conforming Golf Balls » mise à jour est disponible sur le site web de la R&A ([www.randa.org](http://www.randa.org)).

**PENALITE POUR INFRACTION AU REGLEMENT : Disqualification**

### 3. Drivers

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

Exception : Un driver ayant une tête fabriquée avant 1999 n'est pas soumis à cette condition.

**PENALITE POUR TRANSPORTER UN OU PLUSIEURS CLUBS EN INFRACTION AU REGLEMENT, MAIS SANS AVOIR EXECUTE UN COUP AVEC :**

**Match Play** - A la fin du trou où l'infraction est découverte, le score du match est ajusté en déduisant un trou pour chaque trou où l'infraction s'est produite ; déduction maximale par tour - Deux trous.

**Stroke Play** - Deux coups pour chaque trou au cours duquel une quelconque infraction s'est produite ; pénalité maximale par tour - Quatre coups (deux coups à chacun des deux premiers trous où une quelconque infraction s'est produite).

**Match Play ou Stroke Play** - Si une infraction est découverte entre le jeu de deux trous, elle est considérée avoir été découverte au cours du jeu du trou suivant, et la pénalité doit être appliquée en conséquence. Tout club emporté en infraction avec cette condition doit être déclaré retiré du jeu par le joueur à son adversaire en match play ou son marqueur ou un co-compétiteur en stroke play et ceci immédiatement après la découverte de l'infraction. Si le joueur omet d'agir ainsi, il est disqualifié.

**PENALITE POUR EXECUTER UN COUP AVEC UN CLUB EN INFRACTION AU REGLEMENT : Disqualification.**

#### 4. Suspension du jeu due à une situation potentiellement dangereuse (Note sous la Règle 6-8b)

En cas d'interruption du jeu par le Comité due à une situation potentiellement dangereuse, si les joueurs dans un match ou dans un groupe sont entre le jeu de deux trous, ils ne doivent pas reprendre le jeu avant que le Comité n'ait donné l'ordre de reprise de jeu. S'ils ont commencé le jeu d'un trou, ils doivent interrompre le jeu immédiatement et ne pas reprendre le jeu avant que le Comité n'ait ordonné la reprise du jeu. Si un joueur ne respecte pas cet arrêt immédiat du jeu il est disqualifié, à moins de circonstances justifiant la non application de la pénalité comme stipulé dans la Règle 33-7.

Les signaux suivants sont d'application pour suspendre le jeu :

Interruption de jeu immédiate :	un signal sonore prolongé
Interruption de jeu :	trois signaux sonores consécutifs, de façon répétée
Reprise de jeu :	deux signaux sonores courts, de façon répétée

#### **PENALITE POUR INFRACTION AU REGLEMENT : Disqualification**

#### 5. Utilisation d'un téléphone mobile

L'utilisation d'un téléphone mobile par un joueur ou son cadet sur le terrain de golf n'est pas recommandée. Cependant en cas d'urgence ou de danger (pour raisons médicales etc.) ou pour appeler le bureau du tournoi, un téléphone mobile peut exceptionnellement être utilisé. Dans tous les cas un téléphone mobile devrait être déconnecté ou en mode silencieux afin de ne pas distraire les autres joueurs.

1. Utilisation d'un téléphone mobile pour demander ou donner un conseil en infraction à la Règle 8-1 : Match Play - Perte de trou; Stroke Play - Deux coups. Pour violation ultérieure: disqualification (Règle 14-3).
2. Utilisation d'un téléphone mobile conformément aux Règles mais dérangeant les autres joueurs :
  - a. Première violation : le joueur est coupable d'une infraction à l'étiquette et devrait déconnecter son téléphone mobile.
  - b. Violation suivante : le joueur est coupable d'une infraction grave à l'étiquette et le Comité peut imposer une pénalité de disqualification, selon la Règle 33-7.

#### 6. Entraînement entre les trous en Stroke Play (Note 2 sous la Règle 7)

Entre le jeu de deux trous, un joueur ne doit pas jouer un coup d'entraînement sur ou près du green du dernier trou joué et ne doit pas tester la surface du green du dernier trou joué en faisant rouler une balle.

#### **PENALITE POUR INFRACTION AU REGLEMENT : deux coups au trou suivant.**

En cas d'infraction au dernier trou du tour conventionnel, le joueur encourt la pénalité à ce dernier trou.

#### 7. Moyens de Transport

Les joueurs ne doivent pas utiliser un quelconque moyen de transport pendant le tour conventionnel à moins d'y être autorisés par le Comité en charge de la compétition en cours. [Exemple : quand une situation spécifique se présente, dans le but de gagner du temps, un membre du corps arbitral peut autoriser un joueur à l'accompagner ou accompagner une autre personne, en voiturette, pas pour le jeu même du tour conventionnel, mais vers ou de l'endroit où le coup précédent a été joué (exemple : balle perdue), pour aller vers un endroit où un ruling a eu lieu, pour chercher refuge en cas d'orage, etc. Le joueur ne peut pas conduire lui-même le moyen de transport.]

#### **PENALITE POUR INFRACTION AU REGLEMENT**

**Match Play** - A la fin du trou où l'infraction a été découverte, le score du match est ajusté en déduisant un trou pour chaque trou où l'infraction s'est produite ; déduction maximale par tour - Deux trous.

**Stroke Play** - Deux coups pour chaque trou au cours duquel une quelconque infraction s'est produite ; pénalité maximale par tour - Quatre coups (deux coups pour chacun des deux premiers trous au cours desquels une quelconque infraction s'est produite).

**Match Play ou Stroke Play** - Si une infraction est découverte entre le jeu de deux trous, elle est considérée avoir été découverte au cours du jeu du trou suivant et la pénalité doit être appliquée en conséquence.

L'usage d'un moyen de transport non autorisé doit être abandonné immédiatement après avoir découvert qu'il y a infraction. Sinon, le joueur est disqualifié.

Note: Le Comité en charge de la compétition en cours autorisera tout joueur ayant une **Exemption médicale délivrée par la Commission médicale de la FRBG** à utiliser un moyen de transport répondant aux conditions énoncées dans le document "RBGF Transportation Policy".

#### 8. Cadence de jeu (Note 2 sous la Règle 6-7)

##### a) Temps alloué :

A chaque trou il a été alloué un temps maximum pour achever le trou basé sur la longueur et les difficultés du trou ainsi que de la distance de marche entre les trous. Le délai maximum alloué pour l'achèvement des 18 trous sera disponible avant le jeu. Comme règle moyenne la Fédération Royale Belge de Golf alloue les temps maximums suivants pour un terrain par 72 :

- Groupe de 2 joueurs : 3h36' (moyenne de 12' par trou)
- Groupe de 3 joueurs : 4h12' (moyenne de 14' par trou)
- Groupe de 4 joueurs : 4h30' (moyenne de 15' par trou)

b) **Définition du hors position :**

Le premier groupe et tout groupe après un intervalle de départ sera considéré comme étant « hors position » si à tout moment durant le tour, le temps cumulatif du groupe excède le temps alloué pour le nombre de trous achevés. Tout groupe suivant sera considéré comme étant « hors position » si l'intervalle avec le groupe qui le précède est supérieur à l'intervalle de départ du groupe qui le précède et qu'il a dépassé le temps alloué pour le nombre de trous joués.

c) **Procédure lorsqu'un groupe est hors position :**

1. Les membres du corps arbitral vont suivre attentivement la cadence de jeu et décideront si un groupe qui est « hors position » doit être chronométré. Une évaluation sera faite pour déterminer s'il y a des circonstances atténuantes, par exemple un très long ruling, une balle perdue, une balle injouable, etc. Si l'on décide de chronométrer les joueurs, **chaque joueur** dans le groupe sera sujet à un chronométrage individuel et un membre du corps arbitral avisera chaque joueur qu'ils sont « hors position » et qu'ils sont chronométrés.

Le temps maximum alloué par coup est de 40 secondes. 10 secondes supplémentaires sont allouées au premier joueur à jouer :

- a) sur un par 3 ;
- b) pour un coup d'approche ; et
- c) pour un chip ou putt.

Le chronométrage débutera lorsque (1) un joueur a eu suffisamment de temps pour s'approcher de sa balle, (2) c'est à son tour de jouer et (3) il est en mesure de jouer sans interférence ni distraction.

Sur le green, le chronométrage commencera lorsque le joueur aura eu suffisamment de temps pour relever, nettoyer et replacer sa balle, réparer des impacts de balles et enlever des débris sur sa ligne de putt. Le temps consacré pour observer la ligne de l'arrière du trou et/ou de derrière la balle sera compté dans le temps pris pour le coup suivant.

2. Le chronométrage cessera lorsque le groupe sera à nouveau en position et les joueurs en seront avisés en conséquence.

**PENALITE POUR INFRACTION AU REGLEMENT**

Première faute de temps	Le joueur sera averti par le membre du corps arbitral et informé que s'il commet encore une faute de temps il sera pénalisé.	
	<u>Stroke Play</u>	<u>Match Play</u>
Deuxième faute de temps	Pénalité d'un coup	Perte du trou
Troisième faute de temps	Pénalité complémentaire de deux coups	<b>Avertissement final</b>
Quatrième faute de temps	Disqualification	Disqualification

d) **Procédure lorsqu'il y a à nouveau un hors position durant le même tour :**

Si un groupe est « hors position » plus d'une fois durant le tour, la procédure ci-dessus s'appliquera à chacune de ces occasions. Les fautes de temps et l'imposition de pénalités durant le même tour seront emportées jusqu'à la fin du tour. Un joueur ne sera pas pénalisé s'il a une seconde faute de temps avant qu'il n'ait été avisé d'une faute de temps précédente.

9. **Limitation de cadets (Note sous la Règle 6-4)**

- Durant le tour conventionnel, un joueur ne peut pas employer un golfeur professionnel comme cadet.
- Durant le tour conventionnel d'un Junior Tour un joueur ne doit pas employer comme cadet une personne qui dépasserait l'âge limite de la catégorie des participants au Junior Tour les plus âgés.

**PENALITE POUR INFRACTION AU REGLEMENT**

**Match Play** - à la fin du trou où l'infraction est découverte, le score du match est ajusté en déduisant un trou pour chaque trou où l'infraction s'est produite ; déduction maximale par tour - Deux trous.

**Stroke Play** - Deux coups pour chaque trou au cours duquel une quelconque infraction s'est produite ; pénalité maximale par tour - Quatre coups (deux coups pour chacun des deux premiers trous au cours desquels une quelconque infraction s'est produite.)

**Match Play ou Stroke Play** - Si l'infraction est découverte entre le jeu de deux trous, elle est considérée avoir été découverte au cours du jeu du trou suivant et la pénalité s'applique en conséquence. Un joueur ayant plus d'un cadet en infraction à cette Règle doit immédiatement après la découverte de l'infraction s'assurer qu'il n'a plus qu'un seul cadet à tout moment durant le reste du tour conventionnel. Sinon le joueur est disqualifié.

10. **Rendre une carte de score**

Le joueur doit, dans les dix minutes après avoir terminé le dernier trou du tour conventionnel, vérifier et rendre sa propre carte de score au bureau du tournoi. Un joueur qui omet de procéder de la sorte, peut être disqualifié par le Comité de l'épreuve.

Un joueur est censé avoir rendu sa carte dès qu'il aura remis sa carte à un officiel dans le bureau du tournoi et qu'il aura quitté la pièce de recording.

11. **Clôture de la compétition**

Lorsque la feuille reprenant les résultats finaux est affichée au tableau officiel, le résultat de la compétition est considéré avoir été annoncé officiellement.