



I. CONDITIONS DE LA COMPETITION

Les Conditions suivantes, ainsi que tous les ajouts et/ou modifications publiés par la FRBG sur le lieu de la compétition s'appliqueront lors de toutes Compétitions fédérales et matches internationaux organisés par la FRBG. Pour la version complète, voir General Regulations.

1. Eligibilité

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

2. Conditions d'entrée, voir General Regulations.

3. Format de jeu, voir General Regulations.

4. Rentrer la Carte de score

Le joueur doit, dans les 10 minutes après avoir terminé le dernier trou du tour, vérifier, certifier et rendre sa propre carte de score au Recording (habituellement le bureau du tournoi). Un joueur omettant de le faire peut être disqualifié par le Comité du Tournoi.

La carte d'un joueur est officiellement rendue lorsqu'il ou elle l'a donnée à un Officiel dans la zone de Recording et a quitté cette zone de ses deux pieds.

5. Départage des égalités

Excepté pour une compétition jouée sur 18 trous, en cas d'égalité à la première place d'une compétition en stroke play, on procédera à un play-off stroke play en mort subite pour déterminer le vainqueur. Cfr General Regulations.

6. Résultats de la Compétition – Compétition Terminée

6.1 Match Play: Le résultat d'un match est officiellement annoncé lorsqu'il a été enregistré au bureau du tournoi.

6.2 Stroke Play: Le résultat d'une compétition est officiellement annoncé lorsque la feuille de résultats finale est placée sur le tableau officiel du lieu de la compétition.

II. 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 toutes compétitions et matches internationaux organisés par la FRBG.

Les Règles Locales figurant sur les cartes de score ou un autre endroit du club d'accueil ne sont pas d'application.

Sauf indication contraire, la pénalité pour infraction à une Règle Locale est la Pénalité Générale (Perte du trou en match play ou 2 coups de pénalité en stroke play).

1. Hors Limites (Règle 18.2)

1.a Au-delà de tout mur d'enceinte.

1.b Entièrement sur ou au-delà de toute route publique. C'est vrai même si la balle repose sur une autre partie du parcours qui est dans les limites du parcours pour les autres trous.

Notes:

- Lorsqu'un hors limites est défini par une ligne au sol, des piquets peuvent être utilisés pour indiquer la lisière des limites, mais ils sont des éléments de limites.
- Les grilles fermées attachées aux murs d'enceinte et aux clôtures font partie de l'élément de limites. Le dégagement d'une telle grille n'est pas autorisé en vertu des Règles 15.2 ou 16.1. Une grille ouverte n'est pas traitée comme faisant partie de l'élément de limites et peut être fermée ou déplacée à une position différente.

2. Zones à pénalité (Règle 17)

Zones à pénalité de jeu interdit: définies par des piquets jaunes ou rouges avec **la partie supérieure en vert.**

Note: Dropping zones pour zones à pénalité.

Lorsqu'il y a une dropping zone pour une zone à pénalité, il s'agit d'une option additionnelle de dégagement avec un coup de pénalité. La dropping zone la plus proche de l'endroit où la balle a franchi la limite de la zone à pénalité doit être utilisée. La dropping zone est une zone de dégagement : une balle doit y être droppée et y reposer.

3. Conditions anormales du parcours (Règle 16.1)

Conditions anormales du parcours zone de jeu interdit : définies par des lignes bleues ou des piquets bleus avec la partie supérieure en vert.

Note: Dropping zones pour conditions anormales du parcours.

Lorsqu'il y a une dropping zone pour une condition anormale zone du parcours, il s'agit d'une option additionnelle de dégagement selon la Règle 16.1. La dropping zone la plus proche de l'endroit où la balle repose dans la CAP doit être utilisée, si la balle est perdue dans la CAP, la dropping zone la plus proche de l'endroit où la balle a franchi la limite de la CAP doit être utilisée. La dropping zone est une zone de dégagement : une balle doit y être droppée et y reposer.

3.a Terrain en réparation

- 1) Toute zone entourée de lignes blanches ou piquets bleus.
- 2) Drains français (fossés de drainage remplis de graviers), qu'ils soient marqués ou non.
- 3) Si la balle, dans la zone générale, repose sur ou touche un joint entre les plaques de gazon ou que ce joint interfère avec la zone de swing intentionnel du joueur, celui-ci peut se dégager selon la Règle 16.1b. Cependant l'interférence d'un joint n'existe pas s'il interfère uniquement avec le stance du joueur.

Tous les joints situés dans la zone des plaques de gazon sont considérés comme un seul et même joint en prenant le dégagement.

Cela signifie que si le joueur a toujours une interférence par un joint après avoir droppé la balle, le joueur doit procéder selon la Règle 14.3c(2) même si la balle repose à l'intérieur d'une longueur de club du point de référence (dropper une seconde fois puis placer).

3.b Protection d'arbres et plantations

Des arbres avec tuteur et des plantations entourées d'un manchon en plastique, de tubes en plastique, ou d'un grillage ou assimilés sont des zones de jeu interdit définies comme partie d'une condition anormale de parcours. Si la balle repose sur le parcours en dehors d'une zone à pénalité et se trouve sur ou touche un tel arbre ou une telle plantation ou qu'un tel arbre ou une telle plantation interfère avec le stance d'un joueur ou la zone de son mouvement intentionnel, le joueur doit prendre un dégagement selon la Règle 16.1f. Si la balle repose dans une zone à pénalité, et qu'il y a une interférence causée par un tel arbre ou une telle plantation avec le stance d'un joueur ou la zone de son mouvement intentionnel, le joueur doit, soit prendre un dégagement avec pénalité selon la Règle 17.1e, soit prendre un dégagement gratuit selon la Règle 17.1e(2).

3.c Trous d'animaux

L'interférence n'existe pas si un trou d'animal interfère uniquement avec le stance du joueur.

3.d Obstructions inamovibles

- 1) Les panneaux des sponsors fédéraux.
- 2) Les zones marquées par des lignes blanches et toute obstruction inamovible attenante doivent être considérées comme une seule et même condition anormale de parcours.
- 3) Des zones d'espaces verts paysagers (et tout ce qui y pousse) entourées par une obstruction inamovible doivent être considérées comme une seule et même condition anormale de parcours.
- 4) Les routes et chemins couverts de copeaux de bois ou mulch. Les copeaux de bois sont des détritiques.

4. Élément partie intégrante

Les murs de soutien artificiels et empilements situés dans une zone à pénalité sont des éléments partie intégrante desquels un dégagement gratuit n'est pas autorisé.

5. Clubs et Balles (Règle 4)

5.a Tout driver utilisé par le joueur pour effectuer un coup doit avoir une tête identifiée par un modèle et un angle (loft) qui se trouve dans la liste en vigueur des têtes de driver émise par la R&A. Cette liste est régulièrement mise à jour et peut être consultée sur RandA.org.

Pénalité pour effectuer un coup avec un club en infraction avec cette Règle Locale : Disqualification

5.b Toute balle utilisée par le joueur pour effectuer un coup doit se trouver sur la liste en vigueur des balles conformes émise par la R&A. Cette liste est régulièrement mise à jour et peut être consultée sur RandA.org.

Pénalité pour effectuer un coup sur une balle en infraction avec cette Règle Locale : Disqualification

6. Remplacement d'un club cassé ou gravement endommagé

La Règle 4.1a(2), est modifiée de la manière suivante :

La Règle 4.1a(2) s'applique sauf qu'un club qui est endommagé par le joueur ou son caddie pendant le tour (y compris lorsque le jeu est interrompu selon la Règle 5.7a) ne peut être remplacé que s'il est "cassé ou gravement endommagé".

Aux fins de la présente Règle Locale : Un club est « cassé ou gravement endommagé » lorsque:

- le shaft est cassé en morceaux, brisé ou est plié (mais pas lorsque le shaft est seulement bosselé)
- la zone d'impact de la face du club est visiblement déformée (mais pas lorsque la face du club est seulement rayée)
- la tête du club est visiblement et significativement déformée,
- la tête de club est séparée ou désolidarisée du shaft, ou
- le grip est désolidarisé du shaft.

Exception : une face ou une tête de club n'est pas « cassée ou gravement endommagée » uniquement parce qu'elle est fissurée.

Pénalité pour infraction à la Règle Locale: voir Règle 4.1b

7. Cadence de jeu (Règle 5.6)

7.a Temps alloué

Il a été alloué un temps maximum pour achever chaque trou en tenant compte de la longueur et de la difficulté du trou mais aussi de la distance de marche entre les trous. Le temps maximum alloué pour l'achèvement des 18 trous sera disponible avant le jeu. Comme règle moyenne, la Fédération Royale Belge de Golf utilise le temps maximum suivant pour un parcours 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)

7.b Définition de 'hors position'

Le premier groupe et tout groupe démarrant après un intervalle de départ sera considéré comme étant "hors position" si, à n'importe quel moment du tour, le temps cumulé du groupe excède le temps alloué au nombre de trous terminés. Tout groupe suivant sera considéré comme "hors position" si l'intervalle qui le sépare du groupe qui le précède est supérieur à l'intervalle de départ et qu'il a dépassé le temps alloué pour le nombre de trous joués.

7.c Procédure quand un groupe est hors position

1) Les membres du Corps Arbitral vont surveiller 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 comme par exemple un long ruling, une balle perdue, une balle injouable, etc...

Si la décision est prise de chronométrer les joueurs, un membre du corps arbitral informera chaque joueur que le groupe est 'hors position' et qu'ils sont chronométrés. **Chaque joueur** du groupe sera sujet à un chronométrage individuel.

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

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

Le chronométrage débute quand (1) un joueur a eu suffisamment de temps pour arriver à sa balle, (2) c'est son tour de jouer et (3) il peut jouer sans interférence ou distraction.

Sur le putting green, le chronométrage débute quand le joueur a eu suffisamment de temps pour relever, nettoyer et replacer sa balle, réparer les dommages sur le putting green ainsi que pour enlever les débris sur la ligne de jeu. Le temps passé pour lire sa ligne de jeu entre en compte pour le temps alloué pour le coup.

2) Le chronométrage est interrompu quand le groupe est à nouveau en position. Les joueurs en sont avertis en conséquence.

7.d Procédure quand il y a un autre hors position durant le même tour:

Si un groupe est "hors position" plus d'une fois durant un tour, la procédure ci-dessus sera appliquée à chaque occasion. Les fautes de temps et l'imposition des pénalités durant ce tour seront reportées jusqu'à la fin du tour. Un joueur ne peut être pénalisé s'il commet une seconde faute de temps avant d'être avisé d'une faute de temps précédente.

Pénalité pour infraction à la cadence de jeu:

- 1 faute de temps Le joueur sera averti par un membre du Corps Arbitral et informé qu'avec une faute de temps supplémentaire, il sera pénalisé.
- 2 fautes de temps Pénalité d'un coup.
- 3 fautes de temps Deux coups de pénalité supplémentaires ou perte du trou en match play.
- 4 fautes de temps Disqualification.

7.e Temps excessif pour un coup

A n'importe quel moment, si un arbitre constate qu'un joueur prend plus de 80 secondes pour jouer un coup, le joueur sera informé du temps excessif pour un coup et le joueur recevra un avertissement officiel (1ère faute de temps) afin d'accélérer le jeu. Le joueur sera aussi informé que le comité peut démarrer un chronométrage individuel à tout moment, même si le groupe n'est pas hors position.

8. Suspension du Jeu (Règle 5.7)

Lorsque le jeu est interrompu par le Comité pour une situation de danger imminent, tous les joueurs doivent arrêter immédiatement et ne peuvent pas faire de coup supplémentaire avant que le Comité n'ordonne la reprise du jeu.

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

- | | |
|--|---|
| Interruption immédiate/situation dangereuse: | un signal sonore prolongé |
| Interruption normale sans danger: | trois brefs signaux sonores, de manière répétée |
| Reprise du jeu: | deux brefs signaux sonores, de manière répétée |

Pénalité pour infraction à la Règle 5.7b: Disqualification

(Exception: Il n'y a pas de pénalité si le Comité estime que la non-interruption de jeu était justifiée.)

9. Entraînements (Règle 5)

9.a Zones d'entraînements situées dans les limites du parcours.

L'utilisation de ces zones d'entraînements est autorisée avant ou entre des tours d'une compétition.

9.b Entraînement avant ou entre des tours en stroke play (Règle 5.2b)

La règle 5.2b est modifiée de cette manière : un joueur ne peut s'entraîner sur le parcours avant ou entre des tours d'une compétition.

9.c Restriction sur les coups d'entraînement entre les trous en stroke play (Règle 5.5b)

La règle 5.5b est modifiée de cette manière : entre le jeu de 2 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 de ce green en frottant la surface ou en faisant rouler une balle.

Pénalité pour infraction à la Règle Locale : Pénalité Générale appliquée au trou suivant.

Dans le cas d'une infraction sur le dernier trou, la pénalité est appliquée sur ce trou.

10. Instruments de Mesure de Distance

Uniquement pour les compétitions du Kids Tour, la Règle 4.3a(1) est modifiée de cette manière: pendant un tour, un joueur ne peut obtenir une information sur les distances en utilisant un instrument de mesure de distance électronique.

11. Moyens de transport

Pendant un tour, un joueur ou un cadet ne doit pas monter sur un quelconque moyen de transport motorisé à moins d'y être autorisé par le comité ou de recevoir l'autorisation du Comité ultérieurement. [Exemple : quand une situation spécifique survient, 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, mais pour aller vers ou de l'endroit où le coup précédent a été joué (par ex. pour une balle perdue), pour aller vers l'endroit où un ruling a eu lieu, pour chercher un abri en cas d'orage, etc. Le joueur ou son cadet ne doit pas conduire lui-même le moyen de transport.]

Pénalité pour infraction à la Règle Locale : Pénalité Générale pour chaque trou durant lequel il y a eu infraction. Une infraction entre deux trous s'applique au trou suivant.

Note: Le Comité en charge de la compétition en cours autorisera les joueurs (pas les cadets) présentant un certificat EDGA ou une "exemption médicale délivrée par le Comité de la FRBG pour l'utilisation d'un moyen de transport" à utiliser un moyen de transport répondant aux critères énoncés dans le document « RBGF Transportation Policy ».

Toute personne peut déplacer le véhicule de transport sans le joueur. [Exemple : lorsqu'une situation spécifique se présente, afin de gagner du temps, toute personne peut déplacer la voiturette de golf lorsque le joueur est sur le green à l'arrière du green ou sur le chemin du trou suivant]

12. Restriction sur les cadets (Règle 10.3)

La Règle 10.3a est modifiée de cette manière :

- Un joueur ne peut pas employer un golfeur professionnel comme cadet durant un tour.
- Dans les compétitions pour juniors (U18 ou moins) un joueur ne doit pas avoir une personne, plus de 18 ans au 31/12 de l'année en cours comme cadet pendant son tour.

Pénalité pour infraction à la Règle Locale :

- Le joueur écope de la Pénalité Générale pour chaque trou durant lequel il a été aidé par un tel cadet.
- Si l'infraction survient ou continue entre deux trous, le joueur écope de la Pénalité Générale au trou suivant.

13. Code du comportement

Tous les joueurs, cadets, advice givers et capitaines ont l'obligation d'agir en conformité avec le code du comportement.

III. CODE DE COMPORTEMENT

1. Attitude inacceptable

- Manquement aux soins à apporter au parcours : le joueur est responsable de ratisser (correctement) les bunkers après avoir joué en dehors de ceux-ci, de replacer ses divots et de réparer les impacts de balle.
- Utiliser un langage inapproprié avec les autres joueurs, spectateurs, officiels ou toute autre personne, comme par exemple un langage impoli, injurieux ou agressif.
- Être irrespectueux avec les autres joueurs, spectateurs, officiels ou toute autre personne.
- Utilisation abusive des clubs ou mauvais traitements au parcours, comme, par exemple, jeter ou endommager des clubs de manière intentionnelle ou créer des dommages au parcours ou tout autre propriété.
- Entrer dans des Zones définies comme des "Zones de jeu interdit".

Pénalité pour infraction :

Première infraction : Pénalité d'un coup.

Seconde infraction : Pénalité Générale.

Troisième infraction : Disqualification (Décision du Comité). De plus, d'autres sanctions, telles que la suspension pour la ou les compétitions suivantes, peuvent être imposées. Les faits seront rapportés à la FRBG.

Le Comité du Tournoi peut décider d'une disqualification immédiate pour une infraction grave.

2. Respect du code de comportement du ou des clubs hôtes

Il est demandé à tous les participants à une Compétition Fédérale d'adhérer au code de comportement du club hôte (dress code, accès aux installations et utilisation des infrastructures).

Tout participant ne respectant pas le dress code du club n'aura pas l'autorisation de démarrer. Si, pendant un tour conventionnel, le joueur se change et qu'il n'est plus en conformité avec le dress code, il devra remettre les vêtements conformes.

Pénalité pour infraction :

Première infraction : Pénalité d'un coup.

Seconde infraction : Pénalité Générale.

Troisième infraction : Disqualification (Décision du Comité). De plus, d'autres sanctions, telles que la suspension pour la ou les compétitions suivantes, peuvent être imposées. Les faits seront rapportés à la FRBG.

Le Comité du Tournoi peut décider d'une disqualification immédiate pour une infraction grave.

3. Utilisation d'un téléphone mobile

Un téléphone mobile devrait être éteint ou en mode silencieux. L'utilisation d'un téléphone mobile par un joueur ou son cadet sur le terrain de golf doit être limitée aux cas d'urgence (comme pour des raisons médicales) ou de danger ou pour appeler le bureau du tournoi.

L'utilisation d'un smartphone pour accéder à l'application R&A Rules, pour encoder des scores (si demandé) ou pour consulter le guide du parcours n'est pas une violation de cette règle en soi.

L'utilisation d'un téléphone mobile qui n'est pas utilisé comme spécifié ci-avant ou l'est de manière inutilement distrayante pour les autres joueurs est une infraction au code de comportement.

Pénalité pour infraction :

Première infraction : Le joueur est coupable d'un manquement et devrait éteindre son téléphone mobile.

Seconde infraction : Pénalité Générale.

Troisième infraction : Disqualification (Décision du Comité). De plus, d'autres sanctions, telles que la suspension pour la ou les compétitions suivantes, peuvent être imposées. Les faits seront rapportés à la FRBG.

Le Comité du Tournoi peut décider d'une disqualification immédiate pour une infraction grave.

4. Interdiction de fumer pour les joueurs juniors

Aucun joueur U18 né en (année en cours -18) ou plus tard ne doit fumer sur le parcours pendant un tour.

Pénalité pour infraction :

Première infraction : Pénalité Générale

Deuxième infraction : Disqualification (Décision du Comité). De plus, d'autres sanctions, telles que la suspension pour la ou les compétitions suivantes, peuvent être imposées. Les faits seront rapportés à la FRBG.

5. Comportement inacceptable du cadet

Comme les joueurs, les cadets doivent suivre le code vestimentaire et l'étiquette du golf. Cela implique, entre autres, une attitude positive, de la gentillesse et de la serviabilité, également envers les autres joueurs. Les interventions négatives (colère, cris, jurons, lancer de club, etc.) à l'égard du joueur, des autres joueurs, des parents, des spectateurs et des officiels sont intolérables. Les problèmes de règles possibles sont discutés calmement. Il est important que le joueur prenne la décision finale en termes de choix de club, de ligne de jeu, etc. Le cadet a également un rôle important à jouer pour maintenir la cadence de jeu.

Pénalité pour infraction :

Première infraction : Avertissement (cet avertissement sera reporté dans toutes les compétitions futures au cours de la même année).

Deuxième infraction : Le cadet doit quitter le parcours (Un cadet qui a reçu l'ordre de quitter le parcours ne sera pas autorisé comme cadet lors d'événements futurs au cours de la même année, sauf autorisation de la FRBG après un entretien avec le cadet).