

1.2.2 RÈGLEMENT DES ÉPREUVES FÉDÉRALES AMATEURS

Ce règlement est complété par :

- les règlements spécifiques des épreuves par équipes et individuelles,
- les règlements particuliers de chaque épreuve fédérale.

Les conditions des règlements spécifiques et des règlements particuliers prévalent sur celles de ce règlement.

DÉROULEMENT des ÉPREUVES

- 1/ Comité de l'épreuve
- 2/ Tableau officiel
- 3/ Contrôle antidopage
- 4/ Voitures de Golf et autres moyens de transport (motorisés ou non)
- 5/ Interdiction de fumer
- 6/ Abandon et disqualification
- 7/ Recording et enregistrement des scores
- 8/ Cadet, chariot électrique et appareils de mesure de distance (épreuves jeunes)
- 9/ Practice et entraînement
- 10/ Changement de cadet
- 11/ Utilisation du téléphone portable

cf. RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES pour :

- Conditions de participation
 - Engagements
 - Non-participation et Infractions
 - Formes de jeu
-

DÉROULEMENT des ÉPREUVES**1/ COMITÉ DE L'ÉPREUVE**

Le Comité de l'épreuve doit comporter au minimum :

- 1 représentant du Club
- 1 représentant de la Ligue ou de la Fédération et 1 arbitre désigné par la Ligue ou par la Fédération (pour une épreuve nationale désigné par la Commission Nationale d'Arbitrage).

Les membres du Comité ne doivent pas disputer l'épreuve ni être cadet d'un joueur.

Dans les conditions définies par les Règles de Golf, seuls le ou les arbitres désignés pour l'épreuve par la Ligue ou par la Commission Nationale d'Arbitrage ont autorité pour donner une décision sur les Règles, qu'ils fassent ou non partie du Comité de l'épreuve. Les procédures pour le Comité sont définies dans le Guide Officiel.

Le Comité de l'épreuve est constitué par la personne en charge de l'Administration du Tournoi. Dans une compétition par équipes, en dehors des arbitres, aucun représentant d'un club engagé ne doit figurer dans le Comité à l'exception du Directeur du club qui reçoit la Compétition. En cas d'absence de directeur, le Président de l'Association Sportive peut figurer dans le Comité de l'épreuve.

Uniquement lors de circonstances exceptionnelles, le Comité peut modifier la forme de jeu, annuler l'épreuve, ou la faire jouer sur un nombre de jours inférieur ou supérieur à celui prévu au règlement particulier, après accord de la Direction Sportive ou du Comité des Règles. Dans le cas contraire, les résultats seraient invalidés.

2/ TABLEAU OFFICIEL

Les joueurs et les capitaines devront prendre connaissance de toutes les informations et/ou modifications éventuelles sur le règlement et le déroulement de l'épreuve au tableau officiel de l'épreuve. Seules les informations figurant sur ce tableau sont à prendre en compte.

3/ CONTRÔLE ANTIDOPAGE

Chaque participant inscrit à une épreuve fédérale peut être soumis à un contrôle antidopage obligatoire. En cas de contrôle positif ou de refus de se soumettre à un contrôle, **le joueur et son équipe pourront être sanctionnés par l'AFLD** (lire § 4.1 du Vademecum).

Des contrôles par voie de prélèvements sanguins peuvent se dérouler. De tels contrôles sur des mineurs ne peuvent être faits que sur présentation d'une autorisation écrite des représentants légaux. L'absence d'une telle autorisation est constitutive d'un refus de se soumettre aux mesures de contrôle et susceptible de donner lieu, aux termes de la réglementation de lutte contre le dopage, à une sanction d'interdiction de participer aux compétitions pour une durée de deux ans.

4/ VOITURETTES DE GOLF et AUTRES MOYENS DE TRANSPORT (MOTORISÉS OU NON)

Leur utilisation par les joueurs, leurs cadets, les capitaines et personnes autorisées à donner des conseils est interdite durant toute la durée de l'épreuve y compris pour l'entraînement entre les tours. Leur utilisation est limitée aux seuls membres du Comité de l'épreuve ou à l'organisation. Leur utilisation par toute autre personne est soumise à l'autorisation du Comité de l'épreuve.

Le Comité de l'épreuve peut autoriser, sous réserve de faisabilité, les joueurs en situation de handicap titulaires du medical pass délivré par l'EDGA avec la mention « buggy : yes », à jouer en voiturette. La demande doit être faite auprès du club organisateur et/ou de la personne en charge de l'Administration du Tournoi. Les pièces justificatives devront être transmises au comité après la publication des joueurs retenus. Dans le cas où le joueur ne serait pas en possession du justificatif de son medical pass, la liste des joueurs titulaires de ce justificatif sera à demander auprès de la fédération. **La décision du Comité de l'épreuve en la matière est sans appel. Cette disposition ne s'applique pas aux capitaines et aux donneurs de conseils qui en aucun cas ne pourront être autorisés à utiliser un moyen de transport.**

Pour les épreuves exclusivement réservées aux jeunes U21, les voiturettes et les autres moyens de transport ne sont pas autorisés dès la journée de reconnaissance officielle pour les joueurs et les accompagnateurs.

Toute infraction à ce règlement sera notifiée au joueur et sera considérée comme une infraction au Code de comportement.

5/ INTERDICTION DE FUMER

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 (du 1^{er} départ au dernier joueur rentré) 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, aux seniors 2, aux seniors 3 ou aux joueurs d'entreprise.

Toute infraction sera assimilée à une infraction au Code de comportement, le Comité se prononcera sur une possible sanction.

6/ ABANDON et DISQUALIFICATION

Si un joueur interrompt le jeu et que le Comité considère sa raison valable, il n'y a pas de pénalité, sinon le joueur est disqualifié.

Tout abandon pour motif médical non évident entraînera la disqualification du joueur qui devra présenter a posteriori au Comité de l'épreuve un certificat médical pour changer son statut de « disqualifié » en « abandon justifié ».

Pendant le déroulement d'un tour, si le Comité est amené à disqualifier un joueur, le joueur pourra soit arrêter, soit terminer le tour en cours, sauf décision du Comité demandant au joueur de quitter immédiatement le parcours.

Le Comité n'autorisera pas un joueur à prendre le départ d'un tour si sa disqualification a été prononcée au préalable.

7/ RECORDING et ENREGISTREMENT DES SCORES

Afin d'éviter tout litige, les joueurs devront appliquer la procédure suivante :

- Tous les joueurs de chaque groupe doivent impérativement se présenter ensemble au recording, et ce dès la fin du dernier trou. Les joueurs non présents avec les autres joueurs seront considérés comme n'ayant pas rendu leur carte.
- Les joueurs doivent attendre que leur carte ait été vérifiée et éventuellement enregistrée sur ordinateur. La carte sera considérée comme rendue, lorsque le joueur aura quitté la zone de recording.

8/ CADET, CHARIOT ÉLECTRIQUE et APPAREILS de MESURE de DISTANCE (Épreuves Jeunes)**a) Cadet**

Lors d'un tournoi exclusivement réservé aux jeunes (U21), les cadets ne sont pas autorisés.

Exception : Pour les Internationaux de France U21 Filles (Trophée ESMOND et Claude Roger CARTIER, Coupe VILMORIN), les Internationaux de France U18 Garçons (Trophée Michel CARLHIAN et Trophée Pierre MASSIE) et les divisions / promotions U16 Filles et Garçons seuls les équipiers ou les compétiteurs sont autorisés à caddeyer.

Pénalité :

- stroke play et match play : pénalité générale pour chaque trou au cours duquel une infraction s'est produite.

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

b) Chariot électrique

Lors d'un tournoi exclusivement réservé aux jeunes (U21), les chariots électriques ne sont pas autorisés.

Pénalité :

- stroke play : pénalité générale pour chaque trou au cours duquel une infraction s'est produite. Pénalité maximale par tour : quatre coups.
- match play : pénalité générale pour chaque trou au cours duquel une infraction s'est produite. Ajustement du score du match avec une déduction maximale de deux trous par tour.

Stroke play et match play : si l'infraction se produit entre le jeu de deux trous, la pénalité s'applique au trou suivant.

c) Appareils de mesure de distance

Lors d'un tournoi exclusivement réservé aux jeunes (U21), pendant un tour, un joueur ne doit pas obtenir d'information provenant d'un dispositif électronique de mesure de distance, que cette mesure ait été faite par lui-même ou communiquée par toute autre personne.

Pénalité :

stroke play et match play :

1^{re} infraction : le joueur encourt la pénalité générale

2^e infraction : disqualification

9/ PRACTICE et ENTRAÎNEMENT

Le practice n'est autorisé que sur les aires prévues, aux heures indiquées et en respectant les consignes édictées par le Comité de l'épreuve.

Durant les journées d'entraînement sur le parcours, les joueurs ne peuvent jouer qu'une seule balle, sauf dans les cas suivants :

- si le joueur manque le green, il peut rejouer une autre balle ;
- un joueur ne peut effectuer qu'un maximum de 3 approches depuis le bord du green, sous réserve qu'il n'endommage pas le parcours ;
- dans les bunkers de green, une seule sortie vers le green. Pour les autres coups joués de ces bunkers, ils doivent l'être dans une autre direction ;
- seulement 3 putts d'entraînement sont autorisés.

Aucun coup d'entraînement supplémentaire n'est autorisé si la partie suivante attend.

Toute infraction à ce règlement sera notifiée au joueur et sera considérée comme une infraction au Code de comportement.

10/ CHANGEMENT DE CADET

Le joueur peut changer de cadet pendant un tour, mais il ne doit pas le faire temporairement dans le seul but d'obtenir un conseil du nouveau cadet (Règle 10.3a). Le fait de changer de cadet juste pour donner un conseil sur un green sera considéré comme contraire à l'esprit de cette Règle.

Pénalité pour infraction : Pénalité générale pour chaque trou où l'infraction a été commise.

11/ UTILISATION DU TÉLÉPHONE PORTABLE ET AUTRES DISPOSITIFS

Le joueur et le cadet sont autorisés à utiliser leur téléphone portable pour joindre le Comité de l'épreuve, consulter tous les documents de l'épreuve et le livescoring. Tout autre utilisation du téléphone doit se faire dans le respect de la Règle 4-3 et du code de comportement.

Pendant un tour, un joueur ne doit pas écouter ou regarder un contenu de quelconque nature sur un appareil audio ou vidéo personnel. En cas d'infraction, les pénalités de la Règle 4-3 s'appliquent.

1.2.2-1 RÈGLEMENT SPÉCIFIQUE DES ÉPREUVES FÉDÉRALES PAR ÉQUIPES

Ce règlement est complété par le règlement des épreuves fédérales et par le règlement particulier de chaque épreuve fédérale par équipes.

Les conditions des règlements particuliers prévalent sur celles du règlement du règlement spécifique.

Sommaire

<p>I - CONDITIONS de PARTICIPATION I-1/ pour les Clubs I-2/ pour les équipiers 2-1/ équipiers 2-2/ index pris en compte 2-3/ capitaine et personne autorisée à donner des conseils</p> <p>II – GESTION DE L'ÉPREUVE II-1/ inscriptions et droits d'engagement II-2/ forfaits II-3/ ordre des départs et entraînements II-4/ réunion des capitaines</p> <p>III – NON-PARTICIPATION et INFRACTIONS III-1/ non-participation III-2/ infractions - disqualification d'une équipe</p>	<p>IV - FORME de JEU PHASE FINALE MATCH PLAY IV-1/ entraînement IV-2/ phase de qualification IV-3/ phase finale 3-1 tableau 3-2 forme de jeu 3-3 MATCH PLAY : Fiche d'ordre de jeu 3-4 égalité IV-4/ intempéries IV-5/ évolution en division</p> <p>V - FORME de JEU STROKE PLAY INTÉGRAL V-1/ entraînement V-2/ éligibilité V-3/ infractions aux règlements V-4/ égalité V-5/ intempéries</p>
--	--

I - CONDITIONS de PARTICIPATION**I-1/ POUR LES CLUBS**

Seules peuvent participer à ces épreuves (le jumelage de Clubs n'est pas autorisé) :

- les associations sportives affiliées avec terrain répondant aux critères d'étalonnage ;
- les associations sportives des golfs compacts ayant reçu une dérogation pour la délivrance des index ;
- les associations sportives des golfs Pitch & Putt ;
- les associations d'entreprise, les comités d'entreprise et les sections territoriales d'entreprise affiliées uniquement pour les épreuves du Golf d'Entreprise ;
- les associations sportives des practices et les AS municipales pour les épreuves par équipes jeunes.

Dans tous les cas, ces associations sportives doivent être à jour de leur redevance fédérale.

Tout Club vainqueur d'une épreuve nationale par équipes ou accédant à une division supérieure en année N-1 s'engage à recevoir sur son terrain une épreuve organisée par la ffgolf ou la Ligue.

I-2/ POUR LES ÉQUIPIERS**I-2-1/ LES ÉQUIPIERS DOIVENT :**

a) Être membres et licenciés de l'association sportive qu'ils représentent.

Un joueur ne doit jouer que pour un seul Club par année civile dans les compétitions nationales par équipes (y compris les promotions), sous peine de disqualification de l'équipe (cf. III-2).

Le terme « jouer » signifie avoir participé à la qualification ou avoir figuré sur une fiche d'ordre de jeu.

Pour la Coupe de France par Équipes Messieurs (Trophée Jean Lignel), les premières et deuxièmes divisions amateurs Messieurs et Dames exclusivement, seuls deux joueurs transférés sont autorisés sur chaque fiche de composition d'équipe. Un joueur sera considéré comme étant « transféré » dès lors qu'il aura été inscrit sur Extranet, en année N ou N-1, dans une équipe d'un autre club pour une épreuve nationale par équipes ou promotion interrégionale.

N.B. : Un changement de lien de licence dans un Club, une création ou une reprise de licence dans le même Club (sans avoir été licencié lien 1 dans un autre Club pour l'année N-1) ne sont pas considérés comme un transfert.

Pour les épreuves du golf d'entreprise les équipiers doivent :

- être licenciés dans un Club avec terrain, dans l'A.S. d'entreprise, comité d'entreprise ou dans une section territoriale d'entreprise qu'ils représentent.

Lorsqu'un équipier est licencié dans un Club avec terrain, il doit obligatoirement être rattaché à son club entreprise. Pour rappel, seuls les joueurs licenciés liens 1 et 2 d'un Club avec terrain peuvent être rattachés à partir d'Extranet. Les licenciés indépendants ne sont en aucun cas autorisés à jouer les épreuves golf d'entreprise.

- être membres de l'association d'entreprise, du comité d'entreprise ou de la section territoriale d'entreprise qu'ils ou elles représentent et être salariés titulaires* de la société ou établissement dont ils dépendent au 1^{er} jour de l'épreuve.

**Règle générale : Le salarié membre des équipes est soit titulaire d'un contrat de travail prévoyant une activité professionnelle au moins 800 heures par an (équivalent à un mi-temps) dans le cadre d'un contrat de travail dont la durée est supérieure ou égale à 18 mois, ou titulaire d'une convention pré-retraite ou administrateur de l'entreprise inscrit (ou reconnu) dans le kbis de la société ou associé dans l'entreprise avec une activité professionnelle dans cette société équivalente à un mi-temps.*

Seule la ffgolf pourra accorder une dérogation à cette règle générale.

b) A la date limite d'inscription des équipiers :

- être titulaire de la licence ffgolf de l'année en cours
- être titulaire d'un certificat médical de non-contre-indication à la pratique du golf en compétition ou, si le joueur a fourni un certificat en 2022 ou 2023, attester avoir répondu négativement à toutes les questions du questionnaire de santé disponible sur My ffgolf.

- c) Répondre aux exigences des Règles du Statut d'Amateur.
 d) Répondre aux conditions précisées dans le Règlement particulier de chaque épreuve.
 e) Figurer sur la fiche de composition d'équipe remise lors de la réunion des capitaines.
 Note : Concernant les Championnats des Équipes 2 Messieurs, un équipier ne peut jouer que dans une seule équipe (équipe 1 ou équipe 2) au cours de la même année. Le terme « jouer » signifie avoir participé à la qualification ou avoir figuré sur une fiche d'ordre de jeu.

I-2-2/ INDEX PRIS EN COMPTE

L'index pris en compte sera celui figurant dans Fléole un mois jour pour jour avant le 1^{er} jour de l'épreuve.

Un joueur licencié ffgolf ayant un index à la fois en France et à l'étranger verra pris en compte son index le plus bas.

I-2-3/ CAPITAINE et PERSONNE AUTORISÉE À DONNER DES CONSEILS

Le capitaine de l'équipe doit être membre et licencié de l'association sportive qu'il représente. Pour les AS Entreprise, STE, CE et municipales, le capitaine peut être aussi rattaché à cette structure.

Il doit répondre aux exigences des Règles du Statut d'Amateur.

Le capitaine de l'équipe est autorisé à donner des conseils. Chaque équipe peut en outre désigner un donneur de conseils supplémentaire. Ceux-ci pourront donner des conseils aux membres de leur équipe, dans les conditions prévues par la Règle 24.4.

Le donneur de conseils supplémentaire peut être ou non un golfeur professionnel et doit posséder une licence active ffgolf. Le capitaine et le donneur de conseils doivent être déclarés auprès du Comité avant le début du championnat sur la fiche de composition d'équipe.

Si le capitaine ou le donneur de conseils est un joueur, pendant qu'il joue, il ne pourra pas donner de conseils à un coéquipier autre que son partenaire (Règle 10.2).

Le donneur de conseils et le capitaine ont le même statut qu'un membre d'un Camp par rapport à chaque membre de son équipe pour les infractions aux Règles.

Quand un joueur commence à prendre son stance pour jouer un coup et jusqu'à ce que le coup soit joué, le capitaine ou la personne autorisée à donner des conseils ne peuvent pas se tenir intentionnellement derrière le joueur (Règle 10.2 b(4)).

Le capitaine et la personne autorisée à donner des conseils devront être désignés nominativement sur la fiche de composition de l'équipe lors de la réunion des capitaines. En cas de force majeure, ces deux personnes pourront être remplacées après accord du Comité de l'épreuve.

Si un conseil est donné par quelqu'un d'autre, le joueur doit prendre les mesures pour mettre fin à cette procédure irrégulière sinon il est considéré comme demandant un conseil (clarification R.10.2a/2) et encourt la pénalité selon la R.10.2a.

Les donneurs de conseils ne doivent en aucun cas marcher sur le green sauf si un des donneurs de conseils est cadet du joueur. Lorsque la balle d'un joueur de l'équipe repose sur le green, il est interdit aux donneurs de conseils de donner des conseils sur un coup à effectuer depuis le green.

Si un capitaine ou la personne autorisée à donner des conseils va sur les greens alors qu'il n'est pas le cadet du joueur, **qu'il donne un conseil sur un coup à effectuer depuis le green**, se comporte de manière incorrecte **y compris pendant la réunion des capitaines**, ne respecte pas le code de comportement ou utilise un moyen de transport, il sera pénalisé de la manière suivante :

1re infraction : Avertissement

2e infraction : Exclusion du parcours

3e infraction : Disqualification de l'équipe

Lors d'une compétition comportant plusieurs tours, une pénalité encourue durant un tour sera conservée durant toute la durée de la compétition.

II – GESTION DE L'ÉPREUVE

II-1/ INSCRIPTIONS ET DROITS D'ENGAGEMENT

L'inscription d'un Club et de ses équipiers à une épreuve fédérale interclubs par équipes se fait par Extranet.

S'inscrire à une compétition par équipes vaut acceptation des règlements des épreuves fédérales et particuliers de ladite épreuve.

La date limite d'inscription des Clubs est précisée dans le règlement particulier de l'épreuve.

La date limite d'inscription des équipiers est de 7 jours pleins avant le premier jour de l'épreuve. Pour toutes les compétitions par équipes, le nombre maximum d'équipiers est égal au double du nombre d'équipiers prévus par le règlement pour disputer le ou les tours de stroke play (voir chaque règlement particulier).

Le respect des règles d'éligibilité des équipiers (ex : conditions d'index) à la date limite d'inscription est de la responsabilité du Club et de son capitaine.

Pour les épreuves nationales (hors promotion interrégionale) les droits d'engagement sont de :

- 100 € par jour de compétition pour les divisions Jeunes,
- 110 € par jour de compétition pour les divisions Messieurs et Dames, Mid-Amateurs, promotion Mid-Amateurs Dames et du Golf Entreprise,
- 120 € par jour de compétition pour les divisions Seniors, les promotions Seniors Dames, les Championnats de France Séniors 2 Dames, **les divisions et la promotion** Seniors 3 Messieurs et les promotions Seniors 2.

Pour les épreuves de Pitch & Putt, les droits d'inscription sont réduits de 50 % par rapport aux valeurs ci-dessus.

Dans le cas où une compétition serait annulée et non reportée, les droits d'engagement seraient intégralement remboursés.

II-2/ FORFAIT

Tout forfait avant l'épreuve doit être notifié à la ffgolf, au plus tard 48 heures avant la réunion des capitaines. Dans le cas d'un forfait notifié par téléphone, il doit être confirmé par écrit dans les 48 heures ou immédiatement par mail avec accusé de réception (inscription@ffgolf.org).

En cas de non-respect de ces procédures, le Club sera susceptible d'encourir une sanction pouvant aller jusqu'à l'exclusion de cette même épreuve l'année suivante.

Tout Club déclarant forfait pour une division nationale pourra être rétrogradé en promotion sur décision de la CSSN.

Pour les épreuves **nationales** par équipes, d'une manière générale, le droit d'engagement de tout Club déclarant forfait après la date limite d'inscription des joueurs (7 jours pleins avant le début de l'épreuve) reste acquis à la ffgolf.

Pour toutes les **promotions nationales, interrégionales, Coupe Lignel, Championnat Mid-Amateurs 2 (+ 40 ans), Championnat des plus de 60 ans et Championnat des plus de 70 ans**, les droits d'inscriptions restent dus dès la date de clôture des inscriptions des Clubs (1 mois avant le début de l'épreuve).

Pour toutes les épreuves, si pour une raison quelconque le nombre d'équipes participantes est égal ou inférieur au nombre d'équipes à qualifier, le tour de stroke play est quand même joué pour déterminer la composition du tableau de match play.

Pour le jeu des divisions, toute équipe qui ne peut participer pour une raison quelconque :

- n'est pas remplacée,
- prend la dernière place dans le tableau,
- pourra être rétrogradée en promotion sur décision de la CSSN.

Note : Toute équipe n'ayant pas fait jouer le nombre minimum de joueurs nécessaires pour figurer au classement du tableau de match play est considérée comme n'ayant pas participé (un joueur en retard au départ mais présent est considéré comme ayant participé).

Tout club déclarant forfait en cours d'une épreuve pourra être rétrogradé en division inférieure sur décision de la CSSN. Dans ce cas, le club sera remplacé l'année suivante par un des clubs qui devait être rétrogradé en division inférieure parmi tous ceux de la même poule (cf. IV-5).

II-3/ ORDRE DES DÉPARTS et entraînements

La ffgolf ne communique aucune heure de départ par téléphone. Les heures définitives à prendre en compte sont affichées sur le tableau officiel la veille du 1^{er} tour de l'épreuve.

Pour les réservations de départs de la journée d'entraînement, les Clubs participants doivent contacter directement le Club organisateur.

II-4/ RÉUNION des CAPITAINES

La réunion des capitaines se tient à 19 heures la veille du 1^{er} tour de l'épreuve, sauf indication contraire (en particulier pour les qualifications régionales). Lors de cette réunion, la fiche de composition de son équipe est communiquée au capitaine afin d'être contresignée.

La présence du capitaine ou de son représentant est obligatoire avant la fin de la réunion, sous peine de disqualification. Le Club pourra être rétrogradé en promotion sur décision de la Commission Sportive Stratégique Nationale. Ce représentant peut être un joueur figurant sur la liste de composition d'équipe, la personne autorisée à donner des conseils, ou toute autre personne mandatée par écrit par le capitaine.

Cependant, pour les promotions et les épreuves organisées par les Ligues, le comité peut permettre la participation en distanciel. Dans ce cas, la fiche de composition de l'équipe doit être signée et remise au Comité de l'épreuve au plus tard 30 minutes avant le 1^{er} départ du 1^{er} tour de la compétition sous peine de disqualification.

III – INFRACTIONS AUX RÈGLEMENTS ; DISQUALIFICATION D'UNE ÉQUIPE

1. Si, lors d'une compétition ou après la proclamation officielle des résultats, une équipe a fait jouer un équipier :
 - ne répondant pas aux conditions de participation ou ;
 - ayant été préalablement sanctionné par un organe disciplinaire fédéral (discipline générale / discipline dopage) compétent dont la décision est devenue définitive et que les sanctions sont en cours d'exécution ;L'équipe sera disqualifiée, voire rétrogradée en promotion.

2. Si au cours d'une compétition par équipes deux joueurs d'une même équipe sont en infraction vis-à-vis des règlements **antidopage et que cela est susceptible de sanctions prononcées par l'AFLD**, l'équipe sera disqualifiée, voire rétrogradée en promotion (lire § 4.1 du Vademecum).

Dans ces deux cas, les résultats de l'équipe obtenus lors de cette compétition seront annulés automatiquement avec toutes les conséquences en résultant, y compris le retrait des médailles, titres, points, gains et prix (notifiées à l'équipe et à l'organisateur de la compétition). En cas de retrait de titre, celui-ci sera remis au finaliste ou au suivant.

Toute infraction aux règlements généraux et particuliers des épreuves fédérales par équipes qui ne ferait pas l'objet d'une pénalité spécifiquement prévue dans ces règlements entraînera la disqualification de l'équipe. Dans des cas exceptionnels, une pénalité de disqualification d'une équipe pourra, après accord de la Direction Sportive et/ou du Comité des Règles, être annulée, modifiée ou imposée, si le Comité estime qu'une telle mesure est justifiée.

En cas de disqualification, l'équipe la mieux classée de la qualification, parmi les équipes descendantes sera rattrapée.

Toute infraction à ces règlements fera l'objet d'un rapport du Comité de l'épreuve à la CSSN qui prendra toute sanction complémentaire qu'elle jugera opportune et justifiée.

Les présentes dispositions sont susceptibles d'évolution en fonction des modifications qui peuvent intervenir au sein des règlements disciplinaires (discipline générale et/ou discipline dopage). Les modifications seront votées en Assemblée Générale de la ffgolf.

En cas de modifications, une mise à jour de l'ensemble des règlements sera publiée sur le site Internet de la ffgolf.

IV - FORME de JEU des INTERCLUBS AVEC PHASE FINALE en MATCH PLAY

IV-1/ ENTRAÎNEMENT (Règle 5.2)

Le comité pourra limiter l'entraînement n'importe quel jour de la compétition.

IV-2/ PHASE DE QUALIFICATION EN STROKE PLAY

Si un joueur est disqualifié pour un tour dans une compétition par équipes dans laquelle tous les scores ne sont pas pris en compte dans le total de l'équipe, la disqualification s'applique uniquement pour ce tour de la compétition.

Cependant, si un joueur est disqualifié pour non-respect d'une norme du Code de comportement selon la Règle 1.2b, c'est au comité de déterminer si cette disqualification est pour ce tour ou pour toute la durée de la compétition.

Les résultats des deux tours de qualification seront définitifs lors de l'affichage des tableaux de match play au tableau officiel à l'issue du dernier tour.

Les équipiers portés sur la fiche de composition d'équipe peuvent jouer dans un ordre quelconque en se présentant aux départs prévus pour leur équipe.

Le total d'une équipe est égal au total de tous les scores moins la plus mauvaise carte à chaque tour.

En cas d'égalité, les équipes sont départagées en comparant le cumul des cartes non prises en compte, puis celui des meilleures cartes de chaque tour, puis celui des secondes meilleures cartes de chaque tour, etc.

Note : dans le cas où une équipe ne peut pas rendre son plus mauvais score (disqualification, abandon justifié, forfait), elle est considérée comme ayant le plus mauvais score par rapport à toutes les autres.

De plus, si plus d'un score est non valide, l'équipe prend la dernière place dans le tableau. Si plusieurs équipes sont concernées, voir départage ci-dessus.

En cas d'égalité parfaite après ces départages (les cartes non rendues dans des cas de disqualification, abandon justifié ou forfait seront considérées comme équivalentes), les capitaines des équipes concernées désigneront un équipier qui partira en play-off en trou par trou.

En cas d'impossibilité de jouer ce play-off, le départage se fera par tirage au sort.

En cas de forfait ou d'abandon d'une équipe en cours d'épreuve, ou de disqualification après l'affichage des résultats de la qualification, pour ce qui concerne la composition du tableau de match play :

- a. si une équipe qualifiée déclare forfait pour la phase finale :
 - avant l'affichage officiel des résultats de la qualification et/ou du tableau de match play, elle prend la dernière place dans le tableau et descend automatiquement dans la division inférieure. Les équipes qui la suivent remontent dans l'ordre de la qualification.
 - après l'affichage officiel des résultats de la qualification et/ou du tableau de match play, ou à la suite d'une qualification après play-off, elle n'est pas remplacée, conserve sa place dans la composition du tableau de match play et son adversaire désigné gagne par forfait.
- b. si une équipe qualifiée est disqualifiée après l'affichage officiel des résultats en application du paragraphe III, elle n'est pas remplacée et son adversaire désigné gagne par forfait.

IV-3/ PHASE FINALE

IV-3/ 1 TABLEAU

Le tableau de match play de la phase finale est établi d'après le classement de la qualification.

Les huit premières équipes de la qualification sont qualifiées pour les quarts de finale selon l'ordre du tableau ci-dessous :

Aucun match ne peut être partagé, les adversaires continuant à jouer jusqu'à ce que l'un des camps le gagne, sauf si le résultat final de la rencontre est déjà acquis pour une équipe.

Phase finale :

¼ de finale	½ finales	Finale (uniquement en 1 ^{re} division)
Match 1: 1 v 8 Match 2: 4 v 5 Match 3: 3 v 6 Match 4: 2 v 7	Match 5 : Vainqueur <u>Match 1</u> v Vainqueur <u>Match 2</u> Match 6 : Vainqueur <u>Match 3</u> v Vainqueur <u>Match 4</u>	Vainqueur <u>Match 5</u> v Vainqueur <u>Match 6</u>

Barrages :

Les barrages se font en élimination directe en forme de jeu réduite.

Pour l'ordre de jeu des matchs, voir les règlements particuliers. Le Comité a la possibilité de modifier l'ordre de jeu des barrages.

IV-3/ 2 FORME DE JEU

Selon la division la forme de jeu est différente : se référer aux règlements particuliers.

IV-3/ 3 MATCH PLAY : Fiche d'ordre de jeu

Pour chaque rencontre, la fiche d'ordre de jeu des foursomes et des simples doit être remise par le capitaine, la personne autorisée à donner des conseils ou un joueur figurant sur la liste de composition d'équipe au Comité de l'épreuve au plus tard 30 minutes avant l'heure officielle de départ du premier match de son équipe.

Si un ou plusieurs matchs sont impliqués dans un play-off :

1. Ceci ne modifie pas l'heure limite jusqu'à laquelle la fiche d'ordre de jeu peut être modifiée.
2. Le Comité de l'épreuve a toute latitude pour modifier l'ordre de jeu des matchs en fonction des disponibilités des joueurs.

Si l'horaire de départ d'une phase finale est décalé par le Comité de l'épreuve, c'est ce nouvel horaire qui fait référence pour les délais de remise ou de modification de la fiche d'ordre de jeu.

Dans le cas où des foursomes sont joués le matin suivis de simples l'après-midi (ex : phase finale pour le titre des divisions Messieurs), la fiche d'ordre de jeu de ces simples reste confidentielle et modifiable par le capitaine jusqu'à 30 minutes avant l'heure officielle de départ du premier simple de l'équipe. **Si la fiche d'ordre de jeu remise était incomplète, le Capitaine ne pourra plus ajouter de joueur.**

Dans le cas où deux tours de match play se jouent dans la même journée (ex : phase finale pour le titre des divisions Mid-Amateurs Dames), si le capitaine n'a pas remis sa fiche d'ordre de jeu 30 minutes avant l'heure officielle de départ du premier match de son équipe l'après-midi, c'est la fiche d'ordre de jeu du matin qui sera reconduite pour les matchs de l'après-midi.

En dehors du cas précédent, si la fiche d'ordre de jeu n'a pas été remise dans le délai imparti, le premier match est perdu. Si, à l'heure de départ prévue du premier match, la fiche n'a toujours pas été remise, le deuxième match est perdu, et ainsi de suite.

IV-3/ 3-1 MATCH PLAY : foursomes

Le capitaine a le libre choix de leur composition et de l'ordre de jeu des équipiers.

Les foursomes se jouent selon l'ordre de la fiche d'ordre de jeu remise par le capitaine au Comité de l'épreuve.

Les équipiers sont libres de choisir l'ordre de départ du foursome (choix des trous pairs et impairs).

IV-3/ 3-2 MATCH PLAY : simples

Les équipiers jouent dans l'ordre croissant de leur index arrondi. A index arrondi égal, le choix est laissé au capitaine. L'index arrondi est celui figurant sur la feuille de composition d'équipe signée lors de la réunion des capitaines. Le capitaine est responsable de l'exactitude de l'index des joueurs de son équipe. Si un index est erroné et que cela affecte l'ordre de jeu des simples, voir paragraphe IV-3/ 3-4 Ordre de Jeu ci-dessous.

Exception : pour la 1^{re} division Messieurs – Trophée Gounouilhou et la 1^{re} division Dames – Trophée Golfers' Club, le choix de l'ordre de jeu est laissé au capitaine.

Les équipiers jouent selon l'ordre de la fiche d'ordre de jeu remise par le capitaine au Comité de l'épreuve.

IV-3/ 3-3 MATCH PLAY : forme de jeu réduite

En forme de jeu réduite, le capitaine a le libre choix de l'ordre de jeu de ses équipiers pour le foursome et doit se conformer au § IV-3/3-2 pour les simples.

- Divisions Messieurs, Dames, Mid-Amateurs Messieurs, Seniors Messieurs : 1 foursome et 4 simples consécutifs
- Divisions des équipes 2 Messieurs, Divisions U16 Garçons, Mid-Amateurs Dames, Seniors Dames, Seniors 2, promotion des équipes 2 Messieurs : 1 foursome et 2 simples consécutifs
- Divisions U16 Filles : 3 simples
- Divisions Entreprise :
 - o ¼ et ½ finales des 1^{re} et 2^e divisions : 1 foursome et 2 simples consécutifs
 - o Finales des 1^{re} et 2^e divisions : 5 simples
 - o Autres divisions et barrages : 1 foursome et 2 simples consécutifs

IV-3/ 3-4 ORDRE DE JEU

Tout Camp, en foursome ou en simple, ne jouant pas son match dans l'ordre indiqué par le capitaine de son équipe sur la fiche d'ordre de jeu des foursomes ou des simples perd son match.

À l'exception de la 1^{re} division Messieurs - Trophée Gounouilhou et de la 1^{re} division Dames – Trophée Golfers' Club, si la fiche d'ordre de jeu des simples est erronée (les joueurs ne sont pas classés correctement selon leur index arrondi), les joueurs dont le rang dans la liste serait obligatoirement changé pour respecter l'ordre croissant des index arrondis auront match perdu, qu'il soit joué ou non (cela implique un minimum de deux matchs perdus).

Dans le cas où il y aurait une erreur sur les deux fiches d'ordre de jeu d'un match, si les erreurs concernent le même simple, alors le simple est partagé.

IV-3/ 3-5 ÉQUIPIERS ABSENTS

Lorsqu'un foursome est forfait ou lorsque l'un des équipiers est absent, ou, en simple, lorsque l'un des équipiers est forfait ou absent, le match est perdu.

Les équipiers disqualifiés, forfaits ou absents pour les foursomes restent éligibles pour jouer les simples.

Note :

Forme de jeu complète : dans le cas où la fiche d'ordre de jeu n'est pas complète, la mention « absent » doit être inscrite à l'emplacement du dernier foursome et/ou du ou des derniers simples.

Forme de jeu réduite : dans le cas où la fiche d'ordre de jeu n'est pas complète, la mention « absent » doit être inscrite à l'emplacement du dernier simple.

Si un capitaine fait figurer sur la feuille de match un joueur dont il sait pertinemment qu'il ne pourra pas être présent, le Comité pourra prononcer une sanction pouvant aller jusqu'à la disqualification de l'équipe.

IV-3/ 4 ÉGALITÉ

En cas d'égalité au terme de la rencontre, le capitaine désigne un équipier qui part en match play trou par trou.

S'il est impossible de terminer ce match play ou de le faire jouer, le départage se fera selon l'ordre de la qualification.

IV-4/ INTEMPÉRIES et CIRCONSTANCES EXCEPTIONNELLES

Dans les cas où le déroulement de l'épreuve est perturbé par des intempéries ou toutes autres circonstances exceptionnelles, les procédures suivantes doivent être suivies :

I) Qualification en stroke play

Le 1^{er} tour de la qualification est prioritaire et doit donc se dérouler obligatoirement, si nécessaire en shot gun ou en le répartissant sur plusieurs journées. Il faut qu'au moins un tour de stroke play ait eu lieu dans son intégralité pour que la compétition ne soit pas annulée et éventuellement reportée.

Avant que le 1^{er} tour ne soit terminé, le Comité de l'épreuve après concertation de la direction sportive de la ffgolf, peut décider de débiter le second tour.

Si le second tour de qualification ne peut se terminer avant la fin du 2^e jour, quel que soit le nombre de joueurs participant à la phase de qualification en stroke play, il faut qu'il y ait au moins **3 vagues complètes rentrées** pour prendre en compte les scores de ce tour dans le classement de la qualification. Le Comité de l'épreuve, après concertation avec la direction sportive de la ffgolf, a la possibilité de ne faire partir que le nombre de vagues qui a une chance de finir (minimum 3 vagues). À défaut, le classement après la première journée est officialisé.

Dans ce cas, pour les divisions U16, la présence d'un U14 n'est pas obligatoire dans les vagues rentrées.

Note : pour le second tour, la plus mauvaise carte est déduite quel que soit le nombre de vagues rentrées.

C'est le classement de la qualification qui sert de référence pour toute décision ultérieure du Comité, y compris la prise en compte de ce seul résultat si la phase de match play ne peut être disputée.

II) Phase de match play

A) Phase finale

Si du retard est pris dans le déroulement de l'épreuve suite à des intempéries ou circonstances exceptionnelles, le Comité de l'épreuve pourra faire jouer les tours suivants en forme de jeu réduite jusqu'à rattraper ce retard, après quoi les rencontres pourront reprendre en forme de jeu normale.

Procédure à appliquer :

- si le tour d'une rencontre n'a pas commencé, la forme de jeu normale doit être remplacée par la forme de jeu réduite.
- si le tour d'une rencontre a commencé en forme de jeu normale, il doit être modifié comme suit :
 - Si aucun foursome n'est terminé, la reprise du jeu se fait en forme de jeu réduite et la forme de jeu normale est annulée.
 - Si un foursome est terminé, le point obtenu reste acquis ; le foursome non terminé est partagé. La reprise du jeu se fait avec les simples. En cas d'égalité, au terme de la rencontre, se reporter au chapitre 1.2-2-1 IV-3/ 4 du Vademecum.
- si le tour a commencé en forme de jeu réduite, il est repris en l'état.

Si le dernier soir, il faut interrompre définitivement l'épreuve et que les équipes sont à égalité, sachant que les matchs non terminés sont partagés, le titre en première division et les montées dans les autres divisions sont déterminés par l'ordre de la qualification pour les équipes encore en course.

B) Barrages

Tant que le Comité a suffisamment de temps pour organiser les barrages, il doit les repousser jusqu'au dernier jour de la compétition. S'ils ne peuvent se terminer, c'est le classement de la qualification qui est utilisé pour départager les équipes encore en course.

IV-5/ ÉVOLUTION en DIVISION

En cas de disparition de l'Association Sportive, de radiation d'un Club, ou d'une rétrogradation (au-delà de la division inférieure) nécessitant qu'un système de rattrapage soit mis en place, l'équipe est remplacée par un des Clubs qui devait être rétrogradé en division inférieure parmi tous ceux du même niveau de division. Un club scratché ne peut être rattrapé. Le départage entre les Clubs est effectué à partir des modalités suivantes :

- a. Pour les divisions nationales Dames, Messieurs **et Seniors 2** : classement au Mérite des Clubs de l'année **2023**,
 - si l'égalité subsiste, le classement au Mérite Performance des Écoles de Golf de **2023**,
 - si l'égalité subsiste encore, le nombre de points acquis par les joueurs du Club (Dames ou Messieurs) au Mérite National Amateur **et Seniors** du mois de juin **2024**.
- b. Pour les divisions Mid-Amateurs **et Seniors 3** : classement au Mérite des Clubs, de l'année **2023**,
 - a. si l'égalité subsiste, le classement au Mérite Performance des Écoles de Golf de **2023**,
 - b. si l'égalité subsiste encore, le nombre de points acquis par les joueurs du Club (Dames ou Messieurs) au Mérite National Mid-Amateurs et Seniors du mois de juillet **2024**.
- c. Pour les divisions seniors : classement au Mérite des Clubs de l'année **2023**,
 - a. si l'égalité subsiste, le classement au Mérite Performance des Écoles de Golf de **2023**,
 - b. si l'égalité subsiste encore, le nombre de points acquis par les joueurs du Club (Dames ou Messieurs) au Mérite National Seniors du mois d'octobre **2024**.
- d. Pour les divisions U16 : classement au Mérite Performance des Écoles de Golf de l'année **2023**,
 - a. si l'égalité persiste, le nombre de points acquis par les joueurs du Club (filles ou garçons) au Mérite National Jeunes du mois d'août **2024**.
- e. Pour les divisions entreprises : classement au Mérite National des AS d'Entreprise de l'année **2023**.

Note : Dans tous les cas, en cas d'égalité persistante, le départage se fait par tirage au sort.

S'il manque des clubs dans le même niveau de division, le rattrapage se fera dans le niveau inférieur, parmi les clubs qui ne sont pas montés.

V - FORME de JEU des INTERCLUBS EN STROKE PLAY INTÉGRAL

Si un joueur est disqualifié pour un tour dans une compétition par équipes dans laquelle tous les scores ne sont pas pris en compte dans le total de l'équipe, la disqualification s'applique uniquement pour ce tour de la compétition.

Cependant, si un joueur est disqualifié pour non-respect d'une norme du Code de comportement selon la Règle 1.2b, c'est au comité de déterminer si cette disqualification est pour ce tour ou pour toute la durée de la compétition.

Les résultats seront définitifs lors de l'affichage de ces résultats au tableau officiel à l'issue de la compétition. En cas de qualification avant la phase finale, les résultats des deux tours de qualification seront définitifs lors de l'affichage des résultats de ces deux tours au tableau officiel.

Pour ces compétitions, il faut se reporter au règlement particulier de l'épreuve qui spécifie le nombre d'équipiers appelés à jouer chaque tour ainsi que le décompte des cartes.

Les équipiers portés sur la fiche de composition d'équipe peuvent jouer dans un ordre quelconque en se présentant aux départs prévus pour leur équipe.

V-1 ENTRAÎNEMENT (Règle 5.2)

Le comité pourra limiter l'entraînement n'importe quel jour de la compétition.

V-2 ÉLIGIBILITÉ ET CONFORMITÉ AU RÈGLEMENT

Une équipe peut participer si sa fiche de composition d'équipe est en accord avec le règlement en termes de catégorie d'âge et d'index.

Le score d'une équipe n'est validé que si celle-ci correspond aux normes du règlement particulier en matière de cartes prises en compte après chaque tour de l'épreuve.

V-3 INFRACTIONS AUX RÈGLEMENTS ; DISQUALIFICATION D'UNE ÉQUIPE

Toute équipe qui, au terme d'un tour ou de l'épreuve, n'a pas vu ses scores validés au regard du règlement particulier de l'épreuve est disqualifiée.

V-4 ÉGALITÉ

Les équipes sont départagées en comparant le cumul des cartes non prises en compte de chaque tour, puis celui des meilleures cartes de chaque tour, puis celui des secondes meilleures cartes de chaque tour, etc.

Dans le cas où une équipe ne peut pas rendre son plus mauvais score (disqualification, abandon justifié, forfait) sur un des tours, il est considéré comme étant le cumul le plus mauvais par rapport à tous les autres.

Les cartes non rendues dans des cas de disqualification, d'abandon justifié ou de forfait seront considérées comme équivalentes.

Au cas où plusieurs équipes ne peuvent pas rendre leur plus mauvais score, le départage sera fait sur le cumul des meilleures cartes, puis celui des secondes meilleures cartes, etc.

En cas d'égalité parfaite après ces départages, pour la dernière place qualificative pour la phase finale ou pour le titre, les capitaines des équipes concernées désignent un équipier qui part en play-off en trou par trou. En cas d'impossibilité de terminer le play-off ou de le faire jouer, les équipes concernées seront départagées à partir de leur place au Mérite des Clubs (Messieurs ou Dames) ou au Mérite des Écoles de Golf Performance de l'année N-1 en fonction de l'épreuve concernée.

V-5 INTEMPÉRIES ET CIRCONSTANCES EXCEPTIONNELLES

Dans le cas où le déroulement des épreuves est perturbé par des intempéries ou toute autre circonstance exceptionnelle, les impératifs suivants doivent être respectés :

Il faut qu'au moins un tour de stroke play ait lieu dans son intégralité pour que la compétition ne soit pas annulée et éventuellement reportée.

Si le dernier tour ne peut se terminer avant la fin de l'épreuve, il faut qu'il y ait au moins 3 vagues complètes rentrées pour prendre en compte les scores de ce tour dans le classement final. À défaut, le classement avant ce dernier tour est officialisé.

Note : Pour ce dernier tour, la plus mauvaise carte est déduite quel que soit le nombre de vagues rentrées.

1.2.2-3 RÈGLES LOCALES PERMANENTES DES ÉPREUVES FÉDÉRALES AMATEURS

Les dispositions suivantes s'appliquent à toutes les épreuves fédérales amateur et font référence aux Règles de Golf applicables au 1er janvier 2023.

1. Hors limites (Règle 18.2)

Au-delà de tous murs 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 (Règle locale type A-5).

Toute porte fermée fixée à un élément définissant une limite du parcours fait partie de l'élément de limites, le dégagement n'est pas autorisé pour une telle porte selon les Règles 15.2 ou 16.1. Mais une porte ouverte n'est pas considérée comme faisant partie de l'élément de limites et peut être fermée ou mise dans une position différente (Règle locale type F-26).

Pour une balle perdue ou hors limites, il n'existe pas d'alternative à un dégagement coup et distance selon la Règle 18.2, la Règle locale type E-5 n'est pas applicable dans les compétitions fédérales.

2. Zones à pénalité (Règle 17)

Si la balle a franchi en dernier lieu la lisière d'une zone à pénalité rouge qui coïncide avec une limite du parcours **et repose dans cette zone**, comme option de dégagement supplémentaire avec un coup de pénalité, le joueur peut dropper la balle d'origine ou une autre balle sur le côté opposé de la zone à pénalité (Règle locale type B-2.2).

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

a. Terrains en réparation

- Toutes zones délimitées par des lignes blanches ou bleues et/ou par des piquets bleus.
- 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 (Règle locale type F-4).
- 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 (Règle locale type F-7).
- Les drains gravillonnés ou drains français (fossés de drainage remplis de graviers ou de cailloux).
- Les ravines dans les bunkers.

b. Trou d'animal

L'interférence n'existe pas si un trou fait par un animal interfère uniquement avec le stance du joueur. Le dégagement sera refusé.

c. Obstructions inamovibles

- 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.
- Les zones de jardins paysagés (plates-bandes, bosquets etc.) et tout ce qui pousse dedans, lorsqu'elles sont entourées par une obstruction **inamovible**, doivent être traitées comme une seule et même condition anormale du parcours.
- Les routes et chemins couverts de copeaux de bois ou de paillis. Chaque copeau individuellement est un débris.
- Les tuyaux d'irrigation goutte à goutte lorsqu'ils sont fixes ou fixés au sol par des crampons/piquets et autres systèmes d'ancrage, sont des obstructions inamovibles. L'interférence n'existe pas si un tuyau de goutte à goutte interfère uniquement avec le stance du joueur. Le dégagement sera refusé.

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 entre le sable et le sol lorsqu'ils sont dans leur position d'origine.

6. 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. *Equipment Rules* sur le site randa.org) Règles locales types G-1 et G-3.

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

7. Cadence de jeu (Règle 5.6)

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 ». À 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.

À tout moment, si un arbitre observe un joueur prenant plus de 80 secondes pour jouer un coup, il sera notifié au joueur qu'il a pris un temps excessif pour un coup et un avertissement officiel lui sera donné. Le joueur sera également informé que le Comité pourra démarrer un chronométrage individuel à tout moment, même si son groupe n'est pas hors position.

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 toute la compétition.

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 encourent la pénalité d'un coup 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 10 minutes.
- Pour les autres groupes :
 - Si le groupe a dépassé le temps imparti de plus de 10 minutes ET
 - Si l'intervalle de temps à l'arrivée entre lui et le groupe précédent dépasse 10 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.

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

8. 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.

Lors d'une interruption immédiate, toutes les zones d'entraînement sont aussitôt fermées jusqu'à ce que le Comité les déclare à nouveau ouvertes. Les joueurs qui s'entraînent sur des zones d'entraînement fermées, doivent immédiatement cesser leur entraînement sous peine de disqualification. **Cette disposition s'applique également aux joueurs qui n'ont pas encore pris le départ.**

9. 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 (Règle locale type G-6).

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

Lors d'une compétition comportant plusieurs tours, une pénalité encourue par le capitaine ou la personne autorisée à donner des conseils durant un tour sera conservée durant toute la durée de la compétition.

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

Le capitaine de l'équipe est autorisé à donner des conseils. Chaque équipe peut en outre désigner un donneur de conseils supplémentaire. Ceux-ci pourront donner des conseils aux membres de leur équipe, dans les conditions prévues par la Règle 24.4.

Le donneur de conseils supplémentaire peut être ou non un golfeur professionnel. Le capitaine et le donneur de conseils doivent être déclarés auprès du Comité sur la fiche de composition d'équipe avant le début de la compétition.

Si le capitaine ou le donneur de conseils est un joueur, pendant qu'il joue, il ne pourra pas donner de conseils à un coéquipier autre que son partenaire (Règle 10.2). (Règles locales types H-2 et H-3).

11. 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.

12. 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.

13. 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 respecter les règles d'entraînement lors de la reconnaissance.
- Ne pas relever les pitches.
- Ne pas replacer les équipements du parcours (piquets, panneaux, 135 m...).
- Laisser tomber le drapeau sur le green sans ralentir sa chute.
- Abandonner des déchets ou des mégots de cigarettes...

(b) Écart 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) Écart 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.
- Être 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 détritrus 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 agir conformément aux Règles et à l'esprit du jeu 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
en stroke play
(Sections a, b, c) :**

Le Comité de l'épreuve, en fonction de la gravité de l'infraction, aura le choix d'appliquer les pénalités suivantes : avertissement, 1 coup de pénalité, pénalité générale ou disqualification.

**Pénalités pour infraction au Code de comportement
en match play
(Sections a, b, c) :**

L'arbitre, en concertation avec le Comité de l'épreuve, en fonction de la gravité de l'infraction, aura le choix d'appliquer les pénalités suivantes : avertissement, 1 coup de pénalité, ajustement du score du match par déduction d'un trou ou disqualification.

En dehors de l'avertissement, l'application des pénalités précédentes relève du seul Comité ou en match play d'un arbitre mandaté par le 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 joueuses et joueurs qu'ils respectent le code vestimentaire du club d'accueil de la compétition et à défaut une tenue correcte est exigée. Pour les interclubs, il est souhaitable que les équipiers portent la tenue de leur club.

En cas d'écart manifeste avec le code vestimentaire, le joueur ou la joueuse pourra être invité à quitter le parcours.

En cas d'infraction au code du comportement par un spectateur, accompagnateur, parent, celui-ci pourra être convoqué devant le Comité de l'épreuve qui pourra, même en son absence, lui signifier de quitter le club. Cette décision sera notifiée au Directeur du Club qui aura toute autorité pour la faire appliquer.

Pendant toute période d'entraînement, le code de comportement est en vigueur et les pénalités encourues s'appliqueront au prochain trou à jouer de la compétition.

Le non-respect des règles d'entraînement spécifiées dans le Vademecum sera considéré comme une faute de comportement.

1.2.2-4. PRÉCONISATIONS ET OBLIGATIONS POUR LES COMPÉTITIONS JEUNES

I - SUIVEURS DE PARTIES U10/ U12

Lors de leurs premiers pas en compétition, nos jeunes pousses doivent être accompagnées afin de leur permettre de prendre un maximum de plaisir dans les meilleures conditions.

Le suivi des parties sur une compétition permet d'en vérifier le bon déroulement, d'assurer la fluidité du jeu et de vérifier le comptage des scores. Le suiveur de partie peut être un bénévole de club, un Animateur Sportif Bénévole de Club (ASBC), un parent (grand frère, grande sœur, père, mère...) mais il ne doit pas y avoir de lien de parenté entre un suiveur et les enfants de la partie suivie.

La fiche fédérale « suiveur de partie en compétition » détaille les comportements à adopter et les écueils à éviter lors du suivi d'une partie. Ces fiches peuvent être commandées gratuitement sur l'extranet fédéral.

Dans le but d'optimiser cet accompagnement, la fédération préconise fortement la mise en place des suiveurs sur toutes les parties U10 sur des épreuves départementales et régionales et sur toutes les parties U12 des épreuves départementales.

Afin de garantir une équité entre toutes les parties d'une même catégorie d'âge, le suivi des parties devra être assuré, dans la mesure du possible, pour tous les enfants de la catégorie d'âge concernée.

II - ÉPREUVES DE CLUBS

Afin d'améliorer la prise en compte des jeunes lors des épreuves de clubs, il est souhaitable de mettre en place un cadre favorisant la pratique des jeunes lors des compétitions de clubs.

Pour cela, la ffgolf préconise que les jeunes disputent systématiquement les compétitions de club du repère de jeu correspondant à leur catégorie d'âge⁽¹⁾ :

- Si un classement junior est prévu pour la compétition, la ffgolf préconise l'utilisation des séries par âge et par index (cf. page 262).
- S'il n'y a pas de classement junior prévu dans le cadre de la compétition mais un classement général regroupant les adultes et les jeunes, les jeunes devront cependant pouvoir partir du repère de jeu correspondant à leur âge. Dans une même série par index, on devra trouver les adultes partant de leur repère habituel et les jeunes partant de leur repère correspondant à leur âge.

À ce titre, la mise en place des repères avancés (repères 6 et 7) est rendue obligatoire pour tous les clubs disposant d'un parcours 9 ou 18 trous.

- Exemption possible d'aménagement d'un repère 7 pour les structures disposant d'un pitch & putt ou d'un compact.
- Repère 6 : installé idéalement au début de chaque fairway (éventuellement repère rouge pour les par 3). Voir notices détaillées dans la rubrique « les repères jeunes » de la documentation « jeunes » de l'extranet fédéral.

La limite pour la gestion de l'index sur ce repère 7 est désormais fixée à 36 pour toutes les catégories de jeu.

(1) Après l'obtention du drapeau d'argent pour les compétitions 9 trous et l'obtention du drapeau d'or pour les compétitions sur 18 trous. Le repère de jeu préconisé par la ffgolf pour les jeunes titulaires d'un drapeau de couleur et d'un drapeau de bronze est le repère 7.

III - MARQUAGE AU SOL

En l'absence d'appareils de mesure de distance lors des épreuves jeunes et afin de favoriser leur progression, une identification de certaines distances (50 m, 100 m, 150 m) doit obligatoirement être mise en place lors de l'organisation d'un Grand Prix Jeunes, Grand Prix Jeunes Majeur et lors des épreuves de qualification au Championnat de France Jeunes à travers un marquage à la peinture ou l'utilisation de marques au sol qui peuvent être permanentes (pavés colorés, repères fixes ancrés au sol, distances sur arroseurs, etc.) ne gênant ni le jeu, ni le travail des jardiniers.

Ce marquage doit être effectif dès la partie de reconnaissance officielle.

IV - COMPÉTITIONS AVEC SCORE MAXIMUM

Le Score maximum (anciennement strokeford) est une forme de stroke play dans laquelle le score d'un joueur ou d'un Camp pour un trou est plafonné à un nombre maximal de coups (à savoir les coups joués et tous les coups de pénalité), fixé par le Comité, tel que deux fois le par, un nombre fixe ou le double bogey en net.

Pour les compétitions jeunes, nous préconisons l'usage du score maximum de 9 pour les catégories U10 et U12 lors des épreuves de clubs et des épreuves départementales.

Sur chaque trou joué avec un Score maximum fixé à 9 :

- Si à la fin du 8e coup, la balle n'est pas dans le trou, celle-ci est ramassée et on note 9 sur la carte de scores.
- En cas d'incertitude sur le nombre de coups joués sur le trou, le score marqué sera 9.

1.2.2-5 JEU LENT DANS LES ÉPREUVES AMATEURS

Les procédures sont décrites dans les Règles locales permanentes sous la rubrique cadence de jeu rapide.

JEU LENT à l'attention du Comité Modalités de mise en place des procédures

Le temps imparti pour jouer chaque trou ou le tour est déterminé par le Comité. Il est affiché au tableau officiel et remis aux joueurs en stroke play et en match play.

En stroke play, le temps de jeu doit être établi de la façon suivante pour les groupes de trois joueurs :

-11 minutes pour un par 3 -14 minutes pour un par 4 -17 minutes pour un par 5

- ajouter le temps de marche entre chaque trou et pour aller du dernier green au recording
- ajouter du temps pour un trou particulièrement difficile ou pouvant créer du retard.

Chronométrage individuel

Sur la zone de départ et sur le parcours

Le chronométrage débutera lorsque le joueur aura eu un temps suffisant pour rejoindre sa balle. Le temps passé à marcher en avant, ou en arrière, pour décider du coup à jouer est comptabilisé et fait partie du temps du prochain coup.

Si un joueur a été distrait par un co-compétiteur, un cadet, ou un élément extérieur, durant la préparation d'un coup, le chronomètre sera arrêté et ne reprendra que lorsque le joueur aura à nouveau atteint le même état de préparation. Les conditions météo telles que le vent ou la pluie ne sont pas admises en tant que distraction, et n'entraînent pas l'arrêt du chronométrage.

Un temps suffisant est le temps mis pour marcher d'un pas normal vers sa balle ou le tee de départ, ce qui signifie qu'un joueur marchant rapidement à sa balle aura un délai supplémentaire pour préparer son coup, alors que le joueur se traînant vers sa balle aura moins de temps car le chronométrage aura déjà commencé.

Note : Une telle procédure évitera certaines situations anormales où un joueur chronométré accélérerait sa routine, ne serait donc pas pénalisé pour faute de temps, mais ne rattraperait pas son retard car il continuerait de marcher trop lentement.

Sur le green

Le chronométrage débute lorsque le 1er joueur a eu le temps de replacer sa balle, les autres balles étant marquées et relevées, et qu'il a eu un temps suffisant pour atteindre l'endroit où il commencera l'évaluation de son putt. Par contre, pour un putt de moins de 2 mètres le chronométrage débutera dès que le joueur aura eu suffisamment de temps pour replacer sa balle. Lorsqu'un joueur joue en second, le chronométrage débutera lorsque le 1er joueur aura marqué et relevé sa balle ou l'aura sortie du trou.

Recording

Pour mettre en place les procédures contre le jeu lent au recording, le Comité doit :

- afficher clairement ladite procédure et informer les joueurs au départ ;
- afficher le temps de jeu maximum au tableau officiel et le remettre aux joueurs ;
- fournir au starter une fiche des départs permettant d'inscrire et donc de connaître exactement les heures de départ effectives de chaque groupe ;
- organiser un recording avec une personne responsable, habilitée par le Comité, avec la fiche des départs actualisée et les temps de jeu permettant de connaître exactement les heures maximum d'arrivée de chaque groupe.

Le Comité ne devrait retenir de circonstances particulières que dans le cas d'une procédure longue impliquant un arbitre avec une interprétation technique d'une règle de golf, dans le cas de recherches de balles itératives sur la fin du tour, ou lorsqu'un des joueurs du groupe a été pénalisé pour faute de temps. Ne peuvent être retenues comme circonstances particulières :

- l'attente d'un arbitre pour l'application d'une règle simple (zone à pénalité ou condition anormale du parcours) car dans ces cas le joueur doit appliquer la Règle 20.1c sans perdre de temps ;
- la non mise en jeu d'une balle provisoire obligeant un joueur à retourner au départ après la perte de sa balle d'origine.



Recommandations utiles pour lutter contre le jeu lent en compétition

Conseils à l'arbitre ou à l'officiel pour améliorer la cadence de jeu :

- Placez-vous à un endroit bien visible des joueurs.
- Soyez prêt à aider les joueurs en cas de problèmes de Règles
- Estimez la difficulté du coup à jouer et autorisez un délai supplémentaire si vous sentez que ce coup est particulièrement délicat.
- Si un groupe qui est hors de position fait un gros effort pour retrouver sa place (par exemple en regagnant 2 minutes par trou), considérez qu'il n'a pas à être chronométré.
- Autorisez un délai supplémentaire si les conditions météo sont telles que les joueurs doivent mettre et enlever de façon répétée leur tenue de pluie.
- Soyez compréhensif en cas de vent très violent.

Conseils au joueur pour améliorer la cadence de jeu :

- Appliquer le « Prêt ? Jouez ! »
- Soyez conscient de votre position par rapport au groupe devant vous.
- Si vous sentez que votre groupe perd la distance, prévenez les autres joueurs.
- Si votre groupe a perdu la distance, essayez de rattraper rapidement votre retard.
- N'attendez pas que ce soit à votre tour de jouer pour mettre votre gant.
- N'attendez pas que ce soit à votre tour de jouer pour calculer la longueur du coup à jouer et choisir votre club.
- Examinez votre ligne de putt pendant que les autres joueurs examinent la leur (dans les limites normales du Code de comportement).
- Au green positionnez vos sacs ou chariots de manière à pouvoir rejoindre rapidement le départ suivant.
- Quittez le green dès que tous les joueurs du groupe ont terminé le trou. Marquez les scores au départ suivant ou en vous y rendant. Si vous avez l'honneur au départ suivant, ne perdez pas de temps pour arriver au tee, vous marquerez la carte après avoir joué.
- Jouez une balle provisoire si votre balle risque d'être perdue ou hors limites.
- Si vous gardez la distance avec le groupe précédent, vous ne pouvez pas être accusé de jeu lent.

Ne pas oublier que quarante secondes sont un grand laps de temps pour effectuer un coup de golf.

Si vos préparatifs ont eu lieu avant que ce soit à vous de jouer, VOUS N'AUREZ PAS à précipiter votre coup en quoi que ce soit.

ffgolf[®]

Prêt ? Jouez !

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

Le "Ready golf" ou "Prêts ?... Jouez !" revient à s'affranchir de la règle du « le joueur le plus éloigné du trou joue en premier », afin de rendre le jeu plus fluide et donc plus rapide.

L'idée générale de ces recommandations est : si celui qui est le plus loin du trou, n'est pas prêt à jouer, pour quelque raison que ce soit, et si un autre joueur est prêt à jouer, alors que ce dernier joue ! Sans oublier, bien évidemment, d'annoncer son intention et pourquoi !

Parmi ces recommandations, on peut mentionner :

- Jouer un coup sans risque pour la partie de devant si un joueur plus éloigné du trou fait face à un coup difficile et prend du temps pour s'y préparer.
- Les joueurs les moins longs drivent d'abord ou jouent leur coup du fairway en premier si les joueurs plus longs doivent attendre.
- Driver lorsque la personne ayant l'honneur tarde à être prête à jouer.
- Jouer un coup avant d'aller aider quelqu'un à chercher sa balle.
- Finir de putter même si cela implique que l'on se tienne proche de la ligne de putt de quelqu'un d'autre.
- Jouer un coup si la personne qui vient d'effectuer une sortie de bunker au bord du green est toujours la plus éloignée du trou mais est retardée parce qu'elle ratisse le bunker.
- Lorsque la balle d'un joueur a dépassé le green, tout joueur plus proche du trou mais approchant depuis le devant du green doit jouer pendant que l'autre joueur se rend à sa balle et examine le coup qu'il lui reste à jouer.
- Noter les scores du trou qui vient d'être joué en arrivant sur le départ suivant, sauf pour le joueur ayant l'honneur qui remplira sa carte aussitôt après avoir joué.

1.2.2-6 INTERRUPTION DE JEU ET SIGNAUX À BRAS

Les conditions atmosphériques ou autres peuvent entraîner une interruption de jeu (Règle 5.7).

Il est impératif de respecter les consignes des arrêtés préfectoraux en cas d'alerte rouge.

Il faut prévoir pour cela un moyen quelconque (sirène, coup de feu, etc.) qui permette de prévenir tous les joueurs de l'interruption de jeu et de sa reprise.

Interruption immédiate : un signal sonore prolongé.

Interruption de jeu : trois signaux sonores consécutifs.

Reprise du jeu : deux signaux sonores courts.

Si la compétition risque de ne pas se terminer avant la nuit, il est préférable d'indiquer à l'avance, l'heure à laquelle le jeu sera interrompu et les conditions de sa reprise.

Dans le cas de conditions orageuses, affichez et distribuez les conseils en cas d'orage ci-après :

CONSEILS EN CAS D'ORAGE

DANS TOUS LES CAS

LES GRANDS PRINCIPES

Les 3 dangers sont :

Le foudroiement "direct" par le haut et "l'indirect" par le côté (ex : par l'intermédiaire d'un arbre) ; également le risque de « courant de sol » par la propagation électrique de pied à pied.

- Pour éviter les deux premiers :

C'est l'effet de pointe qui attire la foudre. Offrez le moins possible de "hauteur" par rapport à votre environnement immédiat et éloignez-vous de toute pointe en l'air (arbre, pylône, etc....).

- Pour éviter le troisième :

Offrez le moins possible de "surface" par rapport au sol en gardant les pieds joints.

LES CONSÉQUENCES

- Évitez la proximité du métal (surtout pointé en l'air) et des conducteurs électriques qui attirent la foudre.
 - Si l'orage est très près et que vous êtes à découvert, immobilisez-vous accroupis et pieds joints.
 - N'attendez pas la dernière minute pour vous abriter.
 - Les chaussures à clous métalliques n'augmentent que faiblement les risques.
- Les montres, téléphones et GPS n'augmentent pas les risques, pas plus que le sac ou les clubs de golf posés à terre.

ÉVITEZ

- le swing sous l'orage : quel meilleur paratonnerre qu'un club dressé vers le ciel !
 - le parapluie pointu à manche métallique
- les zones dégagées, les sommets de colline ou de montagne
 - la proximité d'un arbre isolé
 - un pylône
- les terrains en hauteur ou les creux au voisinage d'une source
 - les fils de fer, clôtures, fils aériens et lignes électriques
 - la proximité de l'eau (rivière, étang, piscine, plage...)
- ne pas s'abriter sous une machine agricole ou un hangar métallique sauf s'il est mis à la terre
 - les grottes et les parois rocheuses humides.

RECHERCHEZ

- les zones sablonneuses, y compris les bunkers plats (non inondés)
- les bois denses (une dizaine d'arbres au moins) en gardant au moins 5 mètres entre vous et le premier tronc à proximité
 - les abris de maintenance fenêtres et portes fermées
 - les automobiles fenêtres et portes fermées
 - le club-house fenêtres et portes fermées.

SIGNAUX POUR JOUEURS ET COMMISSAIRES

Signaux à bras sur le parcours
Arm-signals on the course



Je ne peux pas situer exactement la balle.
(Jouez une balle provisoire)
I am not able to locate the ball.
(Play a provisionnal ball)



Je vois où repose la balle, ou,
j'ai vu la balle tomber - ou rouler - dans la zone à pénalité.
(Il n'est pas nécessaire de jouer une balle provisoire.)
I can see where the ball lies, or,
I have seen the ball falling - or rolling - in penalty area.
(It is not necessary to play a provisional ball.)



Selon moi, la balle est "hors limites".
(Jouez une balle provisoire avant de vous avancer pour vérifier.)
In my opinion, the ball is out of bounds.
(Play a provisional ball before you go forward to check it.)



On demande un arbitre.
A referee is requested.