

# PUBLICATIONS CONCERNANT LES RÈGLES

Tous ces documents en ligne sur [www.ffgolf.org](http://www.ffgolf.org)  
ou à l'accueil du golf

L'Édition du joueur ou L'ESSENTIEL des Règles de golf



Quand les règles indiquent « **Pénalité générale** »  
= deux coups de pénalité en STROKEPLAY / STABLEFORD  
= perte du trou en MATCHPLAY

## 1.2b – CODE DE COMPORTEMENT

Le Comité peut définir ses propres normes de comportement du joueur dans un Code de comportement adopté comme **Règle locale**.

Le Code peut prévoir des pénalités pour infraction à ces normes, par ex. une **pénalité d'un coup** ou la **pénalité générale**.

Le Comité peut aussi **disqualifier** un joueur pour une grave faute de comportement ne respectant pas les normes du Code.

NB : **les RÈGLES LOCALES PERMANENTES DES ÉPREUVES FÉDÉRALES AMATEURS 2019** comportent un code de comportement avec des pénalités définies (cf paragraphe 14 de la hard card 2019)

# DES CHANGEMENTS DE TERMINOLOGIE

## Parcours

(ex Terrain)

## Zone générale

(ex Parcours) rough et zones tondues ras

## Zones à pénalité

(ex Obstacles d'eau)

## Conditions anormales du parcours

(ex Terrain en conditions anormales + obstructions inamovibles)

## 2.2 ZONES DU PARCOURS SPÉCIFIQUEMENT DÉFINIES



La **zone générale** comprend la totalité du parcours sauf les quatre zones du parcours particulières

**Quatre zones particulières** où certaines Règles s'appliquent spécifiquement :

- La **zone de départ** que le joueur doit utiliser pour commencer le trou qu'il joue (Règle 6.2),
- **Toutes les zones à pénalité** (Règle 17),
- **Tous les bunkers** (Règle 12),
- **Le green** du trou que le joueur joue (Règle 13).

## 4.1 a (2) UTILISATION OU REPARATION D'UN CLUB ENDOMMAGE PENDANT UN TOUR

Si un club conforme est endommagé pendant un tour ou pendant une interruption de jeu : **quelles que soient la nature ou la cause du dommage, pendant le reste du tour, le joueur peut continuer de jouer des coups avec le club endommagé, ou le réparer tout en conservant le grip, le shaft et la tête du club d'origine**

le joueur ne doit pas le remplacer par un autre club. (sauf quand le joueur n'a pas causé le dommage)

## 5.6b CADENCE DE JEU RAPIDE

Un tour de golf est censé être joué à une cadence rapide.

En stroke play, les joueurs peuvent pratiquer le golf "Prêt ? Jouez !" de manière responsable et en toute sécurité (voir Règle 6.4b(2)).



## 8.1a ACTIONS DU JOUEUR QUI AMELIORENT LES CONDITIONS AFFECTANT LE COUP QUI NE SONT PAS AUTORISEES (pénalité générale)

- (1) Déplacer, courber ou casser :
  - Tout élément naturel poussant ou fixé,
  - Toute obstruction inamovible, tout élément partie intégrante ou élément de limites,
  - Toute marque de départ pour la zone de départ en jouant une balle de cette zone.
- (2) Positionner un débris ou une obstruction amovible
- (3) Modifier la surface du sol, y compris :
  - Replacer des divots dans un trou de divot,
  - Enlever ou tasser des divots qui ont déjà été remplacés ou autre plaque de gazon déjà en place, ou
  - Créer ou éliminer des trous, des indentations ou des irrégularités de surface.
- (4) Enlever ou tasser du sable ou de la terre meuble.
- (5) Enlever de la rosée, du givre ou de l'eau

## 8.1c ÉVITER UNE PENALITE EN RESTAURANT LES CONDITIONS AMELIOREES (1) ou (2)

Si un joueur a amélioré les conditions affectant le coup en : (1) déplaçant, courbant ou cassant quelque chose ou (2) positionnant un débris ou une obstruction amovible, **mais si, AVANT DE JOUER LE COUP suivant**, le joueur supprime cette amélioration en restaurant les conditions d'origine de telle sorte que l'amélioration soit supprimée, **il n'y a pas de pénalité.**

### EXEMPLES DE RESTAURATIONS EVITANT LA PENALITE :

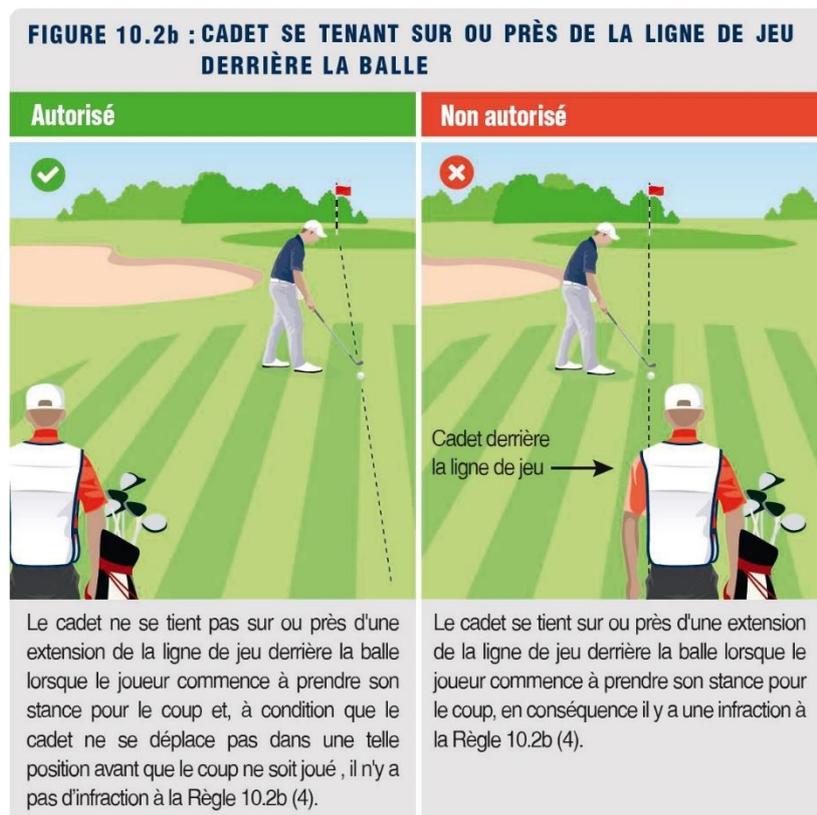
- En remplaçant un poteau un piquet de hors limites qui a été enlevé
- En remettant une branche d'arbre dans sa position d'origine (après qu'elle a été déplacée en essayant de prendre son stance)

MAIS **seul l'objet d'origine peut être utilisé**

## 10.2 CONSEILS ET AUTRES AIDES (CADETS) désormais PENALISES (pénalité générale)

### ➤ ALIGNEMENT DU JOUEUR

Dès qu'un joueur commence à prendre son stance pour jouer un coup et jusqu'à ce que le coup soit joué : le cadet du joueur ne doit pas se tenir délibérément à un endroit sur ou près d'une extension de la ligne de jeu derrière la balle



Le joueur **ne pourra éviter la pénalité générale** que si :

- sa balle est sur le green,
- et qu'il interrompt son stance et ne commence pas à nouveau à prendre un stance tant que le cadet n'a pas quitté sa position

### ➤ PRENDRE SON STANCE

Un joueur ne doit pas poser un objet quelconque afin de l'aider à aligner ses pieds ou son corps lorsqu'il prend son stance pour jouer un coup.

## 11.1 BALLE EN MOUVEMENT HEURTANT ACCIDENTELLEMENT UNE PERSONNE OU UNE INFLUENCE EXTERIEURE

Il n'y a **pas de pénalité** pour quelque joueur que ce soit. Cela est vrai même si la balle heurte le joueur, l'adversaire ou tout autre joueur ou l'un de leurs cadets ou équipement.

Exemple : la balle du joueur heurte accidentellement son Sac.

Par contre en STROKEPLAY si la balle en mouvement du joueur heurte une autre balle au repos sur le green et que **les deux balles étaient sur le green avant le coup**, le joueur encourt la pénalité générale (pas de modification en 2019).

**Le coup compte et le joueur doit jouer la balle comme elle repose** dans les différentes situations suivantes :

- la balle est jouée n'importe où ailleurs que sur le green
- la balle heurte le drapeau laissé dans le trou ou pris en charge
- la balle en mouvement heurte une autre balle au repos ou un marque-balle sur le green

**EXCEPTION : le coup ne compte pas et la balle d'origine (ou une autre balle), doit être replacée à son emplacement d'origine** lorsque :

- **une balle jouée sur le green** heurte accidentellement toute personne, tout animal ou toute obstruction amovible (y compris une autre balle en mouvement) sur le green

### 13.1c AMELIORATIONS AUTORISEES

Un joueur peut **sans pénalité réparer un dommage** sur le green

Le terme "dommage sur le green" signifie tout dommage causé par une personne ou une influence extérieure, par ex.:

- Les impacts de balle,
- les **dégâts causés par des chaussures**
- les éraflures causées par un équipement ou un drapeau
- Les bouchons d'anciens trous,
- les éraflures causées par des **outils de maintenance** ou des véhicules,
- Les **traces d'animaux ou des empreintes de sabots**,
- Les **objets enfoncés** (par ex. une pierre, un gland)

Mais le terme "dommage sur le green" **ne comprend pas** tout dommage ou condition qui résultent :

- Des pratiques ordinaires pour entretenir l'état général du green (par ex. des trous d'aération et des rainures de verticutage),
- De l'irrigation, de la pluie ou d'autres forces naturelles ,
- Des imperfections naturelles de la surface (par ex. des mauvaises herbes ou des zones dénudées, malades ou ayant une pousse irrégulière),
- De l'usure normale du trou

### 10.2a INDIQUER LA LIGNE DE JEU

Avant que le coup (pour une balle jouée sur le green) ne soit joué :

- Le joueur ou le cadet **peuvent toucher le green** avec une main, un pied ou tout ce qu'ils tiennent
- Ils **ne doivent pas placer un objet n'importe où sur ou hors du green** pour montrer la ligne de jeu.

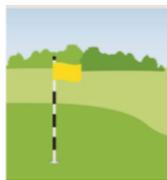
## Sur LE GREEN 2/2

### 13.2a LE JOUEUR PEUT LAISSER LE DRAPEAU DANS LE TROU.

De n'importe quel endroit du parcours, **que ce soit sur ou en dehors du green**, le joueur peut jouer un coup avec le drapeau laissé dans le trou.

MAIS Le joueur doit le décider avant de jouer.

Si la balle frappe le drapeau laissé dans le trou **pas de pénalité** et la balle doit être jouée comme elle repose.



### 11.3 Exception

Lorsqu'une balle est en mouvement il n'est pas interdit de relever ou de déplacer :

- Le drapeau retiré du trou (et posé au sol)
- Une balle au repos sur le green (sous réserve de marquer son emplacement au préalable)
- Tout équipement de n'importe quel joueur (à l'exception d'un marque-balle)

### 13.1d (2) sur le green si des FORCES NATURELLES provoquent le déplacement de la balle

- Si la Balle **a déjà été relevée et remplacée** : alors la balle doit être **remplacée** à son emplacement d'origine
- Si la Balle n'a pas encore été relevée : alors la balle doit être jouée de son nouvel emplacement

# DETRITUS

**DEF D'UN DETRITUS** : tout élément naturel (animal, végétal ou minéral) non attaché comme **PAR EXEMPLE** :

- Déchets d'animaux
- **Les pierres**
- Les vers insectes et autres animaux semblables ainsi que les monticules ou les toiles qu'ils construisent
- Les mottes de terre compacte
- Les feuilles, branches cassées, herbes coupées, ...

## 15.1a ENLEVEMENT DES DETRITUS

Un joueur peut **sans pénalité** (si cette action n'influe pas sur l'endroit où une balle en mouvement pourrait venir reposer), enlever un détritius **n'importe où sur ou en dehors du parcours** :

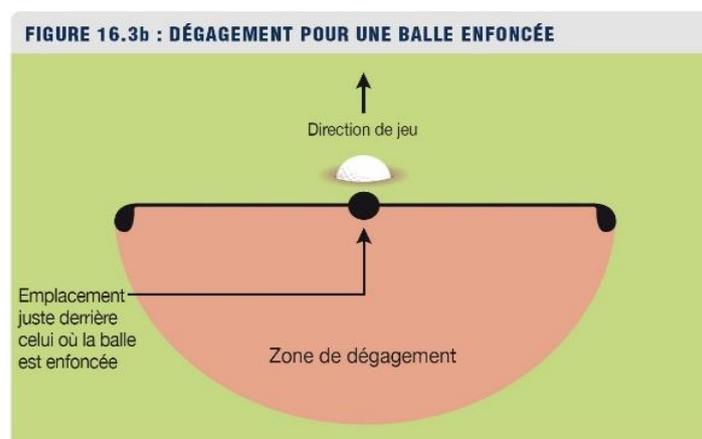
- Dans la zone générale
- **Dans les bunkers**
- **Dans les zones à pénalité**

Mais le joueur doit être prudent en déplaçant des détritius près de sa balle, car (sauf sur le green) si leur déplacement entraîne le déplacement de la balle il y aura **un coup de pénalité** et la balle devra être replacée à son emplacement d'origine.

Donc vous pouvez toujours ôter les pierres dans les bunkers mais désormais si cela provoque le déplacement de la balle, vous aurez **un coup de pénalité**.

## 16.3a AUTORISATION DE DEGAGEMENT POUR UNE BALLE ENFONCEE

Désormais le dégagement est autorisé **dans toute la zone générale** (zones tondues ras et rough)



## ZONES A PENALITE 1/2

### 17.1b JOUER LA BALLE COMME ELLE REPOSE DANS LA ZONE A PENALITE

Le joueur peut jouer la balle comme elle repose sans pénalité et **selon les mêmes règles qui s'appliquent à une balle reposant dans la zone générale.**

NB : Sauf s'il est dans une zone de jeu interdit

Le joueur peut ainsi :

- Toucher le sol ou l'eau en faisant un coup d'essai
- Enlever un débris

### 17.1d DEGAGEMENT (avec un coup de pénalité) POUR UNE BALLE DANS UNE ZONE A PENALITE

#### ➤ Zones à pénalité JAUNES

- Dégagement coup et distance
- Dégagement en arrière sur la ligne
- Le dégagement se fait en **droppant dans une zone de dégagement** et non plus à l'emplacement du coup précédent ou sur la ligne

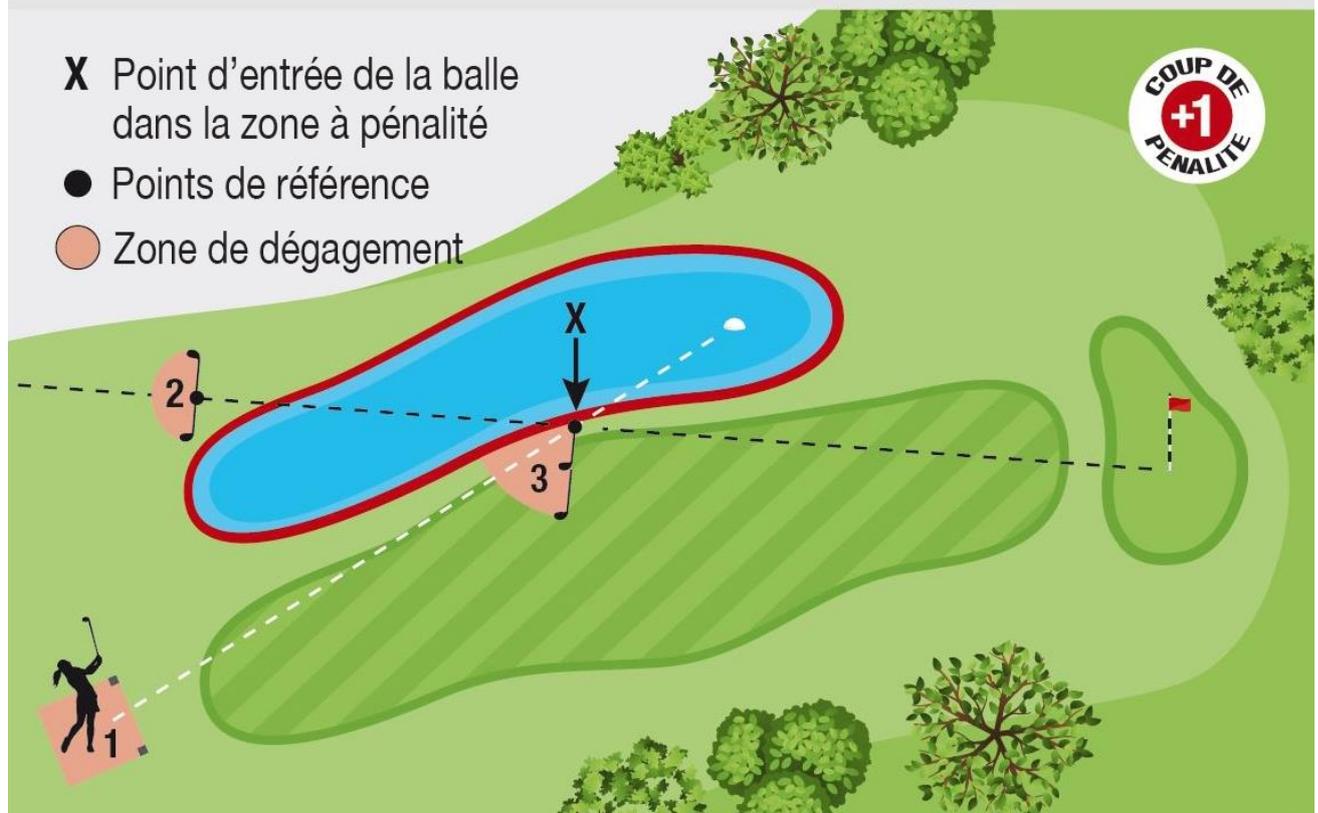


## ZONES A PENALITE 2/2

### ➤ Zones à pénalité ROUGE

- Option supplémentaire : dégagement latéral à 2 longueurs de clubs

**FIGURE #2 17.1d : DÉGAGEMENT POUR UNE BALLE DANS UNE ZONE À PÉNALITÉ ROUGE**



Par contre il n'y a plus de dégagement possible sur la berge opposée

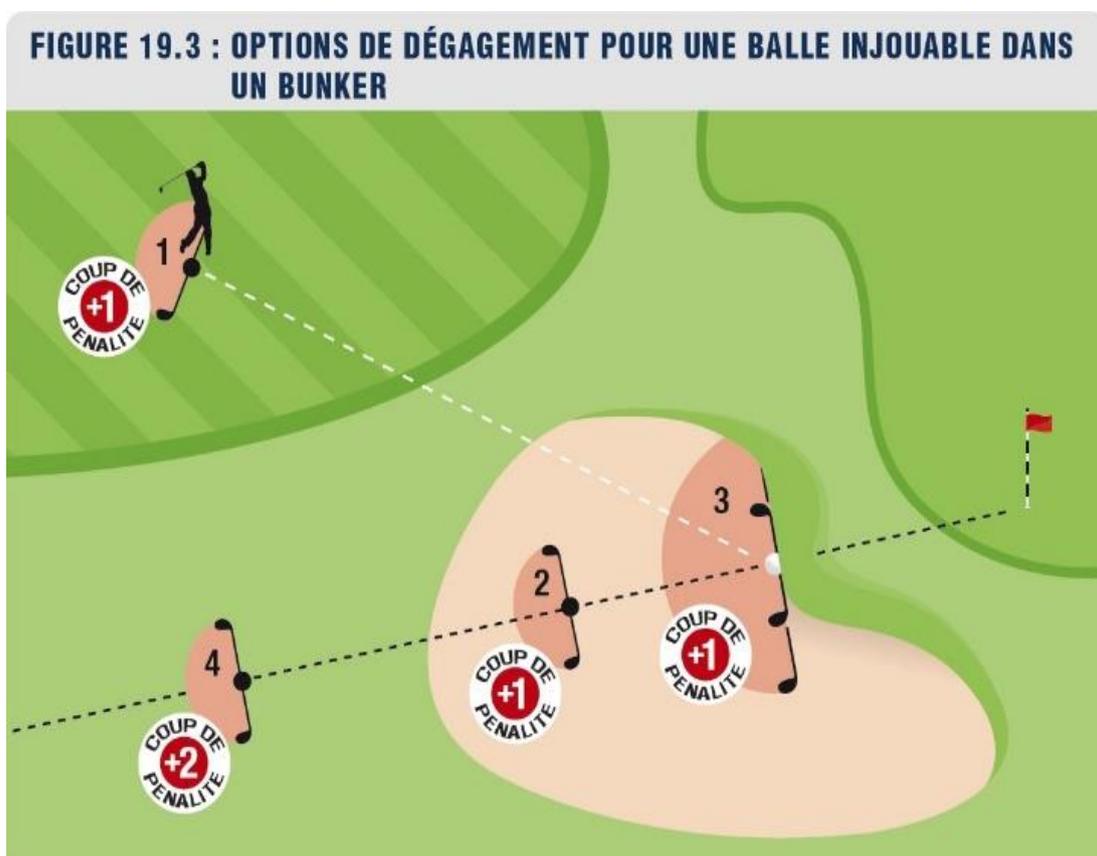
## 18.2a BALLE PERDUE OU HORS LIMITES

Une balle est perdue si elle n'est pas retrouvée **dans Les trois minutes** (et non plus 5) après que le joueur ou son cadet ont commencé à la rechercher.

→ Mais vous pouvez maintenant revenir en arrière et jouer une balle provisoire à tout moment avant que la balle d'origine ne soit trouvée (tant que le temps de recherche de 3 minutes n'est pas écoulé).

## 19.3b OPTION SUPPLEMENTAIRE DE DEGAGEMENT POUR UNE BALLE INJOUABLE DANS UN BUNKER

Le joueur peut se dégager en arrière sur la ligne à l'extérieur du bunker mais avec **deux coups de pénalité**



## 7.4 BALLE ACCIDENTELLEMENT DEPLACÉE DURANT LA RECHERCHE OU L'IDENTIFICATION

Il n'y a plus de pénalité si la balle du joueur est déplacée ACCIDENTELLEMENT par le joueur, l'adversaire ou n'importe qui d'autre en la cherchant ou l'identifiant.

Si cela arrive, la balle du joueur doit être REPLACÉE (et non pas droppée) à son emplacement d'origine (qui, s'il n'est pas connu, doit être estimé)

## 10.1a FRAPPER FRANCHEMENT LA BALLE EN JOUANT UN COUP

Le joueur doit frapper franchement la balle avec la tête du club de telle manière qu'il y ait seulement un bref contact entre le club et la balle, et il ne doit pas pousser, faire riper ou cueillir la balle.

Si le club du joueur frappe ACCIDENTELLEMENT la balle plus d'une fois, il y a seulement un coup et il n'y a pas de pénalité.