Fédération Française de Golf 2026

REGLES LOCALES PERMANENTES DES EPREUVES FEDERALES AMATEURS

Les dispositions suivantes s'appliquent à toutes les épreuves fédérales amateur et font référence aux Règles de Golf applicables au 1er janvier 2023. Voir le Guide Officiel pour les références à des Règles Locales Types.

1. Hors-limites (Règle 18.2)

Au-delà de tous murs définissant les limites du parcours.

Une balle venant reposer au-delà d'une route définissant un hors-limites est hors-limites même si elle repose sur une autre partie du parcours (Règle locale Type A-5).

Toute porte fermée fixée à des murs ou des clôtures de hors limites 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).

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

(a) Toutes zones délimitées par des pointillés ou des lignes blanches ou bleues et/ou par des piquets.
(b) Toute zone de terrain endommagé (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).
(c) Dans la zone générale, les joints entre les plaques de gazon sont assimilés à des terrains en réparation. Lors du dégagement, tous les joints situés dans une même zone de plaques de gazon sont considérés comme le même joint. L'interférence uniquement pour le stance n'existe pas, le dégagement sera refusé. (Règle locale type F-7).
(d) Les drains gravillonnés.
(e) 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

(a) Les zones délimitées par des lignes blanches et contiguës à des obstructions inamovibles sont considérées comme faisant partie de l'obstruction ;
(b) Les zones de jardins paysagés (et tout ce qui y pousse) qui sont entourées par une obstruction inamovible, doivent être traitées comme une seule et même obstruction ;
(c) Les routes et chemins couverts de copeaux de bois ou de paillis. Chaque copeau individuellement est un détritus ;
(d) Les tuyaux d'irrigation goutte à goutte fixés au sol sont des obstructions inamovibles. L'interférence uniquement pour le stance n'existe pas. Le dégagement sera refusé.

d. Conditions anormales à proximité d'un green

La **Règle Locale type F-5.2** est en vigueur comme suit :
Lorsque **la balle et la condition anormale** se trouvent toutes deux **dans une partie de la zone générale tondue à hauteur de fairway ou moins**, le joueur peut se dégager conformément à la **Règle 16.1b.**

La condition anormale doit :

1. **Être sur la ligne de jeu du joueur**,
2. **Être située à deux longueurs de club ou moins du green**, et
3. **Être à deux longueurs de club ou moins de la balle.**

L'interférence selon cette Règle Locale s'applique à toutes les obstructions et aux terrains en réparation identifiés comme tels par le Comité.

4.Animal non défini comme un détritus à proximité de la balle

Un animal non défini comme étant un détritus peut être retiré. Si la balle se déplace il n'y a pas de pénalité, et la balle doit être replacée (Règle locale type E-13).

5. 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 dropping zone de dégagement et venir y reposer (Règles locale type E-1).

6. Partie intégrante

(a) Dans les bunkers les géotextiles entre le sable et le sol lorsqu'ils sont dans leur position d'origine.
(b) Les murs de soutien et les palplanches/berlinoises lorsqu'ils sont situés dans des zones à pénalité.
(c) Les murs de soutien, les palplanches/berlinoises et les empilements de gazon artificiel lorsqu'ils sont situés sur les parois des bunkers, mais de tels objets ne font pas partie du bunker.

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

Les listes en vigueur des têtes de driver et des balles conformes sont établies par le R & A (voir *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

8. Cadence de jeu (Règle 5.6)

a. Infraction durant le tour :

Sauf circonstances atténuantes, un groupe peut être chronométré lorsqu'il est hors position :
– pour le premier groupe, s'il dépasse le temps imparti fixé par le Comité ;
– pour le deuxième et les suivants, s'il dépasse ce temps **et** qu'il a perdu son intervalle de départ avec le groupe précédent.

À compter du début du chronométrage, tout coup joué en plus de 40 secondes constitue une « faute de temps ».

À tout moment, si un arbitre constate qu'un joueur met plus de 80 secondes pour jouer un coup, un avertissement officiel lui sera adressé. Le joueur sera également informé que le Comité pourra, à tout moment, déclencher un chronométrage individuel, même si son groupe n'est pas hors position.

Pénalités pour infraction à la cadence de jeu
1re faute de temps : Avertissement officiel d'un arbitre
et information du groupe que toute nouvelle faute de temps d'un joueur sera pénalisée
2e faute de temps : Un coup de pénalité
3e faute de temps : Pénalité générale supplémentaire
4e faute de temps : Disqualification

Notes :

1. Le chronométrage commence dès que l'arbitre estime que c'est au tour du joueur de jouer et que celui-ci peut le faire sans aucune gêne ni distraction.
2. Le chronométrage d'un groupe cesse dès qu'il est revenu en position et l'arbitre doit en informer les joueurs.

3. Tout joueur ayant commis une ou plusieurs fautes de temps conserve ces infractions pendant toute la compétition.

b. Au Recording :

Il est de la responsabilité de chaque groupe de terminer son tour dans le temps imparti.

Au recording, **tous les joueurs du groupe encourent un coup de pénalité sur le trou n° 18 pour infraction à la Règle 5.6** (Retard déraisonnable ; cadence de jeu rapide) :

- Pour le 1er 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 avec le groupe précédent dépasse de plus de 10 minutes l'intervalle qui existait au départ entre les deux groupes.

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.

9. Interruption et reprise du jeu (Règle 5.7)

Interruption immédiate en cas de danger imminent : un signal sonore prolongé.
Interruption pour une situation non dangereuse : trois signaux sonores consécutifs.
Reprise du jeu : deux signaux sonores consécutifs.

Lors d'une interruption immédiate, toutes les zones d'entraînement sont aussitôt fermées. 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.

10. Moyens de transport

Pendant un tour, un joueur, un cadet, un capitaine ou une personne autorisée à donner des conseils ne doit pas se déplacer à l'aide d'un quelconque moyen de transport motorisé ou non sauf si cela est autorisé ou approuvé ultérieurement par le Comité.

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 :
1re infraction : avertissement officiel
2e infraction : exclusion du parcours
3e infraction : 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.

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

Le capitaine de l'équipe est autorisé à donner des conseils. Chaque équipe peut également désigner un donneur de conseils supplémentaire. Ces personnes pourront donner des conseils aux membres de leur équipe, dans les conditions prévues par la Règle 24.4.
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 aussi joueur, il ne peut, pendant qu'il joue, donner un conseil à un coéquipier autre que son partenaire (Règle 10.2). (Règles locales types H-2 et H-3).

12. Rendre la carte de score (Règle 3.3)

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

13. Résultats et fin d'une compétition

a. Match play

Le résultat d'un match est officiel quand il a été enregistré par le Comité de l'épreuve.

b. Stroke play

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

14. Code de comportement (Règle 1.2)

Les infractions et pénalités encourues sont les suivantes :

(a) Négliger le parcours

Entrent dans cette catégorie les comportements qui ne préservent pas l'intégrité du parcours tels que :

- 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 pitchs sur le green ;
- Ne pas replacer les équipements du parcours (piquets, panneaux, marques de 135 m...) ;
- Laisser tomber le drapeau sur le green sans ralentir sa chute ;
- Abandonner des déchets.

(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) 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.

(d) Écart de Comportement

Entrent dans cette catégorie les comportements qui n'ont pas leur place sur un parcours de golf, tels que.

- Ne pas respecter l'interdiction de fumer sur une épreuve à laquelle des jeunes de moins de 18 ans sont susceptibles de participer ;
- 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 propre équipement ou de l'équipement du parcours (par exemple, des marques de départ, etc.) ;
- Causer délibérément un grave dommage à un green ;
- Être en désaccord avec la préparation du parcours et, de sa propre initiative, 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 détritus ou des obstructions amovibles afin de désavantager un autre joueur après que celui-ci lui a demandé de les laisser en place ;
- Refuser à plusieurs reprises de relever une balle au repos gênant un autre joueur en stroke play ;
- Refuser délibérément de se conformer aux Règles et à l'esprit du jeu et, ce faisant, potentiellement tirer un avantage significatif, même en sachant qu'une pénalité s'applique pour l'infraction commise ;
- 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, un coup de pénalité, pénalité générale ou disqualification.

- 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, un coup de pénalité, ajustement du score du match par déduction d'un trou ou disqualification.

Hormis l'avertissement officiel, l'application des pénalités mentionnées ci-dessus relève exclusivement du Comité ou en match play d'un arbitre mandaté par le Comité. Lors d'une compétition sur plusieurs tours, toute pénalité encourue lors d'un tour demeure valable pour l'ensemble de l'épreuve. Les pénalités pour infractions au code de comportement sont cumulatives.
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.

Tout capitaine ou personne autorisée à donner des conseils qui ne respecte pas le code de comportement sera pénalisé comme suit : 1re infraction : Avertissement officiel, 2e infraction : Exclusion du parcours, 3e infraction : Disqualification de l'équipe.

En cas d'infraction au code du comportement par un spectateur, un accompagnateur, ou un 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 toutes les périodes d'entraînement, y compris la journée de reconnaissance officielle, 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.

15. Décision du Comité

La qualification d'infraction grave aux Règles (telle que jouer d'un mauvais endroit) ou au Code de comportement relève d'une décision du Comité prise à la majorité de ses membres.