



الجامعة الملكية المغربية للجولف
FÉDÉRATION ROYALE MAROCAINE DE GOLF

RÈGLES LOCALES PERMANENTES

Les dispositions suivantes s'appliquent à toutes les épreuves fédérales amateur et font référence aux Règles de Golf applicables à compter du 1er janvier 2019.

Table des matières

1. Hors limites (Règle 18.2).....	2
2. Zones à pénalité (Règle 17).....	2
3. Conditions anormales du parcours (y compris obstructions inamovibles) (Règle 16).....	2
4. Dropping Zones	3
5. Partie intégrante.....	3
6. Obstructions Inamovibles Temporaires (OIT).....	3
7. Alternative coup et distance.....	4
8. Liste des têtes de driver et des balles conformes (Règle 4).....	4
9. Cadence de jeu (Règle 5.6).....	4
10. Interruption et reprise du jeu (Règle 5.7)	5
11. Moyens de transport.....	5
12. Conseil dans une compétition par équipes (Règle 24)	6
13. Rendre la carte de score (Règle 3.3)	6
14. Résultats et fin d'une compétition.....	6
15. Code de comportement (Règle 1.2).....	6
16. La règle 4.1b (4) modifiée en Avril 2019	8

1. Hors limites (Règle 18.2)

Au-delà de tous murs, clôtures ou piquets 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.

2. Zones à pénalité (Règle 17)

Quand une zone à pénalité est contigüe à un hors limites, la lisière de cette zone s'étend jusqu'au hors limites et coïncide avec celui-ci. Lorsqu'une balle après avoir franchi la lisière d'une zone à pénalité à un point qui coïncide avec le hors limites, vient reposer dans cette zone à pénalité ou qu'il est sûr ou quasiment certain que tel est le cas, le joueur peut se dégager selon l'option du côté opposé selon la Règle locale type B-2.1.

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

a. Terrains en réparation

(a) Toutes zones délimitées par des lignes blanches ou bleues et/ou par des piquets bleus.

(b) 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.

(c) 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. La Règle locale type F-7 s'applique.

(d) Les drains effondrés et/ou gravillonnés.

(e) Les dénivellations dues au système d'arrosage automatique.

(f) Les ravines dans les bunkers.

Modification de la règle 16 1a (3) : Le dégagement d'une interférence avec le stance, due à un trou fait par un animal sera refusé.

b. Obstructions inamovibles

(a) 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.

(b) Les zones de jardins paysagés (plates-bandes, bosquets etc.) et tout ce qui pousse dedans, lorsqu'elles sont entourées par une obstruction, doivent être traitées comme une seule et même condition anormale du parcours.

(c) Les routes et chemins couverts de copeaux de bois ou de paillis. Chaque copeau individuellement est un débris.

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

6. Obstructions Inamovibles Temporaires (OIT)

Les règles locales types F22 concernant les lignes électriques temporaires et les câbles et F23 concernant l'OIT sont en vigueur.

Dans la zone générale, si la balle d'un joueur repose dans ou sur ou si près de de l'OIT qu'il y a interférence avec la zone du stance ou la zone du mouvement intentionnel, le joueur peut se dégager en utilisant l'une des options autorisées : en appliquant la règle locale de l'OIT ou la règle 16.1 ou si des Dropping zones ont été marquées, le joueur peut, à ce titre d'option supplémentaire, dropper la balle d'origine ou une autre balle, sans pénalité, dans la Dropping zone la plus proche. Cela est vrai même si c'est plus près du trou.

7. Alternative coup et distance

La Règle locale type E-5 offrant une alternative au coup et distance pour une balle perdue ou hors limites n'est pas applicable dans les compétitions fédérales.

8. 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. Equipement Rules sur le site randa.org).

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

Disqualification

9. Cadence de jeu (Règle 5.6)

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

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 ». A 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.

Pénalités pour infraction à la cadence de jeu

1ère 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^{ème} faute de temps : Un coup de pénalité
- 3^{ème} faute de temps : Pénalité générale supplémentaire
- 4^{ème} 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 tout le tour.

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 seront informés, qu'en dehors de toute circonstance atténuante, ils encourent la pénalité générale 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 5 minutes.
- Pour les autres groupes :
- Si le groupe a dépassé le temps imparti de plus de 5 minutes ET
- Si l'intervalle de temps à l'arrivée entre lui et le groupe précédent est de plus de 5 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.

Si un joueur est pénalisé individuellement pour jeu lent dans un groupe pendant le cours du jeu, ce même groupe ne sera pas pénalisé en plus pour jeu lent au recording.

10. 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.

11. Moyens de transport

Pendant un tour, un joueur ou un cadet ne doit pas se déplacer à l'aide d'un quelconque moyen de transport motorisé sauf si cela est autorisé ou approuvé ultérieurement par le Comité, et dans ce cas, l'utilisation quelconque moyen de transport motorisé par toute autre personne que le ou les joueurs autorisés à l'utiliser est interdite. Tout joueur permettant une utilisation non autorisée de son moyen de transport motorisé est sujet également à pénalité.

Un joueur qui joue ou qui 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.

Exception 1 : Le Comité de l'épreuve peut autoriser les joueurs « handigolf » ayant un problème de motricité à jouer en voiturette ainsi que les Super Seniors âgés de 65 ans et plus.

Pénalités : Pénalité générale pour chaque trou où il y a une infraction a été commise. Si l'infraction se produit entre le jeu de deux trous, la pénalité s'applique au trou suivant.

Exception 2 : Pour la Coupe du Trône et l'Interclubs Fédéral, les capitaines et les personnes autorisées à donner des conseils sont autorisés à utiliser une voiturette pour leurs déplacements sur le parcours. Dans ces circonstances, ils ne sont pas autorisés à transporter de joueurs figurant sur la fiche de composition d'équipe ni de cadets.

Pénalités pour infraction du capitaine ou de la personne autorisée à donner des conseils :

- 1ère infraction : avertissement officiel
- 2ème infraction : exclusion du parcours
- Infraction ultérieure : disqualification de l'équipe

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

Chaque équipe peut nommer une personne qui peut donner des conseils. Les joueurs de l'équipe peuvent demander ou recevoir un conseil de cette personne durant le tour. Le donneur de conseils doit être identifié auprès du Comité avant que tout joueur de l'équipe ait commencé son tour.

Par rapport à chaque joueur de son équipe, le donneur de conseils a le même statut qu'un membre du camp du joueur.

13. 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.

14. 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.

15. 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, 135m,...).
- Laisser tomber le drapeau sur le green sans ralentir sa chute.
- Abandonner des déchets ou des mégots de cigarette
- Ne pas réparer les dégâts faits en trainant les pieds sur les greens,

(b) Ecart 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 FRMG.

Une insulte envers un arbitre ou un membre du Comité peut entraîner une exclusion immédiate du parcours.

(c) Ecart 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.
- Jouer délibérément en s'éloignant du trou puis vers le trou pour aider son partenaire (par ex. aider son partenaire à lire la pente sur le green),
- La malhonnêteté
- L'interférence délibérée avec les droits d'un autre joueur,
- La mise en danger de la sécurité des autres,
- Le joueur peut être pénalisé selon le Code de Comportement pour des actions de son cadet pendant le tour.

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 FRMG.

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 FRMG.

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 débris 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 jouer conformément aux Règles 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.
 - Conformément à la Règle 1.2, un Comité peut disqualifier un joueur pour faute grave en raison de son comportement contraire à l'esprit du jeu.

Pénalités pour infraction au Code de comportement (Sections a,b,c) :

- 1^{ère} infraction : avertissement
- 2^e infraction : 1 coup de pénalité
- 3^e infraction : pénalité générale supplémentaire
- 4^e infraction : disqualification

Grave faute de comportement : pénalité générale ou disqualification

En dehors de l'avertissement, l'application des pénalités précédentes relève du 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 joueurs et joueuses qu'ils respectent le code vestimentaire du club d'accueil de la compétition et à défaut le code vestimentaire fédéral. Pour les interclubs, il est souhaitable que les équipiers portent la tenue de leur club.

La réglementation en matière de logos et inscriptions publicitaires qui figure dans les Règles et Décisions du Statut d'Amateur, doit être respectée.

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

16. La règle 4.1b (4) modifiée en Avril 2019

Règle locale type G-9 :

1. Règle locale G-9 pour le remplacement d'un club cassé ou significativement endommagé.

Règle locale type G-9

" La Règle 4.1b(3) est modifiée comme suit :

Si le club d'un joueur est "cassé ou significativement endommagé" pendant le tour par le joueur ou le cadet, sauf en cas d'abus, le joueur peut remplacer le club par n'importe quel club selon la Règle 4.1b (4).

Lors du remplacement d'un club, le joueur doit immédiatement retirer le club brisé ou significativement endommagé, en suivant la procédure décrite à la Règle 4.1c (1).

Pour l'application de cette Règle :

Un club est "cassé ou significativement endommagé" lorsque :

- le manche se brise en morceaux, en éclats ou est plié (mais pas lorsque le manche est seulement bosselé),
- la zone d'impact de la face du club est visiblement déformée (mais pas lorsque la face du club est seulement rayée),
- la tête du club est visiblement et significativement déformée,
- la tête du club est détachée ou desserrée du manche, ou
- le grip est desserré.

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

Pénalité pour infraction à la Règle locale – voir la Règle 4.1b." (avril 2019)