

ATLAS FEDERAL TOUR 2024

REGLEMENTS GENERAUX ET REGLES LOCALES

Les Règlements Généraux et les Règles Locales ci-dessous s'appliquent à toutes les épreuves de l'Atlas Fédéral Tour. Le texte complet de ces règlements se trouve dans la rubrique « Procédures pour le Comité » éditée par le R&A Rules Limited, en vigueur depuis janvier 2024.

SECTION A – REGLEMENTS GENERAUX

1. SPECIFICATIONS DES CLUBS ET DES BALLEES [RLT G-1, G-2, G-3]

a) Liste des têtes de drivers conformes : La règle locale type G-1 est en vigueur. Pénalité pour infraction à cette Règle locale : Disqualification.

b) Spécifications des rainures et empreintes poinçonnées : La règle locale type G-2 est en vigueur. Pénalité pour infraction à cette Règle locale : Disqualification.

c) Liste des balles de golf conformes : La règle locale type G-3 est en vigueur. Pénalité pour infraction à cette Règle locale : disqualification.

2. CADENCE DE JEU [Règle 5.6]

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 50 secondes lorsqu'il joue en premier une approche (y compris un premier coup sur un PAR 3), un chip ou un putt, ou en plus de 40 secondes lorsqu'il s'agit d'un coup joué d'un départ ou d'un coup joué en deuxième ou troisième position.

Le temps imparti sera déterminé par le Directeur du Tournoi ou l'arbitre en chef 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 dépassé le temps de jeu imparti.

Un joueur qui a commis une faute de temps conservera cette faute de temps pendant tout le tour, même si le groupe retrouve par la suite sa position ou revient dans le temps imparti.

Pénalité pour infraction à la cadence de jeu :

- 1^{ère} Faute de temps - Avertissement verbal d'un arbitre.
- 2^{ème} Faute de temps – Un coup de pénalité.
- 3^{ème} Faute de temps – Pénalité générale.
- 4^{ème} Faute de temps - Disqualification.

Notes :

1. Les joueurs seront prévenus qu'ils seront chronométrés.
2. 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.
3. Dans certaines circonstances, un joueur individuel ou deux joueurs dans un groupe de trois peuvent être chronométrés à la place du groupe entier.

3. INTERRUPTION ET REPRISE DU JEU [Règle 5.7]

Les signaux suivants seront utilisés pour suspendre et reprendre le jeu :

- Interruption immédiate du jeu (Cas de danger) : un signal sonore prolongé.
- Interruption du jeu : trois signaux sonores consécutifs.
- Reprise du jeu : deux signaux sonores consécutifs.

4. ENTRAINEMENT [Règle 5]

Les règles locales type I-1.1 et I-1.2 sont en vigueur. Les règles 5.2a (Match play) et 5.2b (Stroke play) ont été modifiées comme suit : « Avant ou entre les tours un joueur ne doit pas s'entraîner sur le parcours de la compétition ».

1^{er} Infraction : Pénalité Générale. 2^{ème} Infraction : Disqualification.

5. MOYENS DE TRANSPORT [RLT G-6]

La règle locale G-6 est en vigueur. La règle 4.3a a été modifiée comme suit : « 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 ». Un joueur qui jouera ou aura joué selon la pénalité de coup et distance est toujours autorisé.

6. DEPARTAGE EN CAS D'EGALITE

En cas d'égalité pour la première place, il y aura un play-off en « Mort Soudaine » trou par trou pour déterminer le vainqueur.

7. COMPETITION PAR EQUIPES : CONSEIL [Règle 24.4, RLT H-4]

La règle locale type H-2 est en vigueur : « 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 ».

La règle locale type H-4 est en vigueur : « Le donneur de conseils a le même statut qu'un membre du camp du joueur par rapport à chaque joueur de son équipe ».

8. ABANDON ET DISQUALIFICATION

Si un joueur interromp 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 ».

9. 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 leurs co-compétiteurs 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 pièce de recording.

10. RESULTATS ET FIN D'UNE COMPETITION

Match play : Le résultat d'un match est officiel quand il a été enregistré par la Direction du tournoi.

Stroke Play : Le résultat d'une compétition est définitif lorsque les résultats ont été officiellement proclamés

SECTION B – REGLES LOCALES

Sauf indication contraire, la pénalité pour infraction à une règle locale est la pénalité générale.

1. HORS LIMITES [Règle 18.2]

- a) Au-delà de tous murs, clôtures ou piquets blancs définissant les limites du parcours.
- b) 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 A PENALITE [Règle 17, RLT B-2.1]

Dégagement sur le côté opposé : Quand une zone à pénalité est contiguë 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 [Règle 16.1]

1) 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.

La règle locale type F-6 est en vigueur : La R16.1 est modifiée : « Le dégagement d'une interférence avec le stance, due à un trou fait par un animal sera refusé »

2) 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 paille. 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 INTEGRANTE

- 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.

- c) Toute porte fermée attachée à un objet définissant une limite du parcours.

6. CABLES AERIENS PERMANENTS [RLT E-11]

Si une balle frappe une ligne électrique ou un câble surélevé, le coup ne compte pas. Le joueur doit jouer une balle sans pénalité de l'endroit où le coup précédent a été joué conformément à la règle 14.6.

7. OBSTRUCTIONS INAMOVIBLES TEMPORAIRES [RLT F-22]

Les règles locales types F-22 concernant « les lignes électriques temporaires et les câbles » et F-23 concernant l'OIT sont en vigueur.

Dropping Zone : Dans la zone générale, si la balle d'un joueur repose dans ou sur ou si près 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 titre d'option supplémentaire, déposer 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.

8. OBSTRUCTIONS INAMOVIBLES PRES DES GREENS [RLT F-5]

La règle locale type F-5 est en vigueur, avec l'ajustement suivant Pour une balle dans la zone générale, un dégagement n'est autorisé que lorsque : (i) La balle et l'obstruction inamovible reposent toutes deux dans une zone coupée à la hauteur du fairway ou moins (ii) L'obstruction doit être à deux longueurs de club du green (iii) être sur la ligne de jeu et (iv) la balle doit être à moins de deux longueurs de club de l'obstruction.

9. CODE DE COMPORTEMENT [R1.2]

Infractions au Code de Comportement :

a) Négliger le parcours : Entrent dans cette catégorie, les comportements qui ne préservent pas l'intégrité du parcours. Par exemple :

- Pénétrer dans une zone où il est interdit de pénétrer.
- Ne pas replacer systématiquement les dévots.
- Ne pas ratisser les bunkers. Ne pas relever les pitches.
- Ne pas replacer les équipements du parcours.
- Jeter le drapeau sur le green.
- Abandonner des déchets ou des mégots de cigarette.

b) 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. Dégrader le sol en donnant des coups de clubs.
- Enlever ou Remettre violemment le drapeau dans le trou.
- Être sous l'emprise de l'alcool ou de substances illicites.

c) Grave faute de comportement : Actions susceptibles d'être considérées comme une grave faute de comportement. Par exemple :

- Insulter ou proférer des menaces à l'encontre de quelqu'un.
- Briser délibérément un élément de son équipement ou de l'équipement duparcours.

- 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.

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.

Pénalité pour infraction au Code de Comportement (a et b)

1^{ère} Infraction : Avertissement.

2^{ème} Infraction: 1 coup de pénalité.

3^{ème} Infraction : Pénalité générale supplémentaire.

4^{ème} Infraction : Disqualification.

Pénalité pour Grave faute de Comportement (c)

Pénalité Générale ou Disqualification.

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.

Tous les cas devront être transmis à la Commission Sportive Nationale qui pourra entreprendre toute action nécessaire en vue d'une suspension ou révocation du droit de jouer dans des épreuves.