



الجامعة الملكية
المغربية للجولف
FÉDÉRATION ROYALE
MAROCAINE DE GOLF

ATLAS FEDERAL TOUR 2025 REGLEMENTS GENERAUX ET REGLES LOCALES

Les Règlements Généraux et les Règles Locales suivants, ainsi que tout ajout ou modification publié par la FRMG sur le parcours de golf, s'appliqueront à tous les championnats et matchs organisés par La FRMG.

Pour le texte complet de toute règle locale référencée ci-dessous, veuillez-vous référer au Guide Officiel des règles de golf applicables en janvier 2023 et aux clarifications mises à jour trimestriellement par Le R&A Rules Limited, disponibles sur www.randa.org.

SECTION A – REGLEMENTS GENERAUX

1. SPECIFICATIONS DES CLUBS ET DES BALLES [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. ENTRAÎNEMENT [Règle 5.2]

a) Avant le tour

La Règle Locale Modèle I-1.1 est en vigueur, et la Règle 5.2b est modifiée comme suit :

Un joueur ne doit pas s'entraîner sur le parcours de la compétition avant ou entre les tours.

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

b) Pendant le tour

La Règle Locale Modèle I-2 est en vigueur, et la Règle 5.5b est modifiée comme suit :

Entre le jeu de deux trous, un joueur ne doit pas :

- Effectuer n'importe quel coup d'entraînement sur ou près du green du trou qui juste fini, ou
 - Tester la surface de ce green en frottant le green ou en faisant rouler une balle.
- Pénalité pour infraction à la règle locale : Pénalité Générale.
{Effectuer n'importe quel coup d'entraînement sur ou près de tout green d'entraînement.}

5. MOYENS DE TRANSPORT [RLT G-6]

La règle locale type 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.

Le joueur encourt la pénalité générale pour chaque trou où il y a une infraction à cette Règle locale. Si l'infraction se produit entre le jeu de deux trous, la pénalité s'applique au trou suivant.

6. DEPARTAGE EN CAS D'EGALITE

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

7. RECORDING ET ENREGISTREMENT DES SCORES

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

8. ABSENCE DE CERTIFICATION DU SCORE PAR LE JOUEUR OU LE MARQUEUR [RLT L-1]

La règle locale type L-1 est en vigueur. La règle 3.3b(2) a été modifiée comme suit : Si un joueur rend

une carte de score sans que les scores pour chaque trou soient certifiés par le joueur, le marqueur ou les deux, le joueur encourt la pénalité générale (deux coups de pénalité).

La pénalité s'applique sur le dernier trou du tour du joueur.

COMPETITION PAR EQUIPES : CONSEIL [RTL H-2, 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. Le donneur de conseil ne doit pas indiquer une ligne de jeu ou aller sur le green lorsque la balle d'un joueur de l'équipe repose sur le green.

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

9. 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 ».

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]

- Au-delà de tous murs, clôtures ou piquets blancs 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.
- Toutes les portes fermées qui sont fixées à des murs ou des clôtures de hors limites font partie de l'élément de limite. Le dégagement n'est pas autorisé pour une telle porte selon les Règles 15.2 ou 16.1. Une porte ouverte n'est pas considérée comme faisant partie de l'élément de limite et peut être fermée ou mise dans une position différente [RLT F-26].

2. ZONES A PENALITE [Règle 17, RLT B-2.1]

- Quand une zone à pénalité est contiguë à un hors limites, la lisière de cette zone à pénalité s'étend jusqu'au hors limites et coïncide avec celui-ci.
- Quand 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.

Dropping zones pour zones à pénalité

Lorsqu'une dropping zone est marquée pour une zone à pénalité, elle constitue une option de dégagement supplémentaire avec un coup de pénalité. Une balle doit être droppée dans cette zone de dégagement et venir y reposer.

CONDITIONS ANORMALES DU PARCOURS [Règle 16.1]

1) 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.
- 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.
- Les drains effondrés et/ou gravillonnés.
- Les dénivellations dues au système d'arrosage automatique.
- Les ravines dans les bunkers.
- Les lignes ou les points de distance peints sur le putting green ou sur une partie de la zone générale tondue à hauteur de fairway ou moins sont considérés comme terrain en réparation duquel le dégagement est autorisé selon la Règle 16.1. Mais l'interférence n'existe pas si les lignes ou les points de peinture n'interfèrent qu'avec le stance du joueur.

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 :

- 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, 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 détrit.

3. 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.

4. PARTIE INTEGRANTE

- Géotextiles (Liners) de Bunker dans leur position d'origine.
- Fils, câbles, emballages ou autres objets lorsqu'ils sont étroitement attachés à des arbres ou à d'autres objets permanents.
- Les murs de soutien et les berlinoises lorsqu'ils sont situés dans les zones à pénalité.

5. CABLES AERIENS PERMANENTS [RLT E-11]

La règle locale type E-11 est en vigueur. Si on est sûr ou quasiment certain que la balle d'un joueur a heurté une ligne électrique ou un câble surélevé, le joueur doit rejouer le coup en jouant la balle d'origine ou une autre balle de l'en- droit d'où ce coup a été joué (voir Règle 14.6). Si le joueur rejoue le coup mais le fait d'un mauvais endroit, il encourt la pénalité générale selon la Règle 14.7. Si le joueur omet de rejouer le coup il encourt la pénalité générale et le coup compte, mais le joueur n'a pas joué d'un mauvais endroit.

6. OBSTRUCTIONS INAMOVIBLES TEMPORAIRES [RLT F-22 et F-23]

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.

7. 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.

8. RETIRER DES ANIMAUX NON DEFINIS COMME DETRITUS [RLT E-13]

La règle locale type E-13 est en vigueur. Un joueur peut retirer un animal, autre que ceux définis comme débris, qui touche ou se trouve à proximité de sa balle sans pénalité et il peut le faire de n'importe quelle façon. Si la balle du joueur se déplace alors qu'il retire l'animal : Il n'y a pas de pénalité, et la balle doit être replacée à son emplacement d'origine (qui, s'il n'est pas connu, doit être estimé) (voir Règle 14.2).

9. INTERDICTION D'UTILISER DES SUPPORTS POUR AIDER A LIRE LA LIGNE DE JEU POUR UN COUP DEPUIS LE GREEN [RLT G-12]

La règle locale type G-12 est en vigueur. La Règle 4.3a est modifiée comme suit : Pendant un tour, un joueur ne doit pas utiliser un quelconque support écrit, imprimé, électronique ou numérique, pour l'aider dans la lecture de sa ligne de jeu pour tout coup joué depuis le green.

10. 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 :

- 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.
- Pénétrer dans une zone où il est interdit de pénétrer.

b) Ecart de comportement : Entrent dans cette catégorie, les comportements qui n'ont pas leur place sur un parcours de golf. Par exemple :

- 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.
- Ne pas respecter une interdiction de fumer.

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 du parcours.
- 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 comme l'interdiction des jeans, des shorts. 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.

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.

En cas d'infraction au code du comportement par un capitaine d'équipe, donneur de conseil, spectateur, accompagnateur, parent, celui-ci pourra être obligé, par le comité, de quitter le club.

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.