

Quand on droppe une balle dans une dropping zone, la balle droppée ne devra pas être redroppée si elle vient reposer à moins de deux longueurs de club de l'endroit où elle avait d'abord touché une partie du terrain, même si elle finit sa course à l'extérieur des limites de la dropping zone ou plus près du trou.

3. Terrain en Réparation (Règle 25)

A. Toutes zones délimitées par des lignes blanches ou bleues et/ou par des piquets bleus.

B. Sauf dans un obstacle, toutes les jointures entre de nouvelles plaques de gazon interférant avec le lie de la balle ou la zone de mouvement intentionnel. Toutes les jointures faisant partie d'un même ensemble sont à traiter comme une seule jointure pour le propos de la Règle 20 - 2c (redropper).

C. Les drains effondrés et/ou gravillonnés.

D. Les dénivellations dues au système d'arrosage automatique.

E. Les ravines dans les bunkers.

4. Balle Enfoncée

Dégagement étendu au «Parcours» – Page 147

5. Obstructions Inamovibles (Règle 24)

A. Les zones entourées de lignes blanches et contiguës à toutes zones définies comme obstructions inamovibles doivent être considérées comme partie de l'obstruction et ne sont pas des terrains en réparation.

B. Les zones de jardins paysagés, entourées par une obstruction, font partie de l'obstruction.

6. Bouchons de Gazon sur les Greens

Sur n'importe quel green, les bouchons de gazon de toutes tailles ont le même statut que les anciens bouchons de trous et peuvent être réparés comme indiqué par le Règle 16-1c.

7. Partie Intégrante du Terrain

Les murs de soutien et les empièlements situés dans les obstacles d'eau.

8. Câbles Aériens Permanents

Si une balle heurte une ligne ou un câble électrique aériens, le coup doit être annulé et rejoué sans pénalité (Règle 20-5). Si la balle n'est pas immédiatement récupérable, une autre balle peut lui être substituée.

9. Pierres dans les Bunkers – Page 150

Les pierres dans les bunkers sont des obstructions amovibles.

10. Terrain en Conditions Anormales (Règle 25-1a Note)

Le dégagement d'une interférence avec le stance, due à un trou, rejet ou piste fait par un animal fouisseur, un reptile ou un oiseau sera refusé.

Pénalité pour infraction à une règle locale

Stroke Play – Deux coups

Match Play – Perte du Trou

Compétitions Fédérales FFGolf 2008-2009

RÈGLEMENTS DES COMPÉTITIONS ET RÈGLES LOCALES

ffgolf[®]

Fédération Française de Golf

Les règles et dispositions suivantes ont été rédigées en accord avec le Comité des Règles et la Commission Sportive Nationale de la FFGolf.

Le texte complet des Règlements de Compétition et des Règles Locales ci-dessous pourra être trouvé dans le Vade-mecum (Gestion Sportive d'un Club) édité par la FFGolf ainsi que dans le Livret : Les Règles de Golf 2008/2011. Les pages mentionnées renvoient à ce Livret.

SECTION A – RÈGLEMENTS DES COMPÉTITIONS

Les dispositions suivantes s'appliquent en conformité avec la Règle 33-1 dans toutes les épreuves Fédérales amateurs organisées par la FFGolf.

1. Liste des têtes de driver conformes – Page 158

Tout driver emporté par le joueur, doit avoir une tête, identifiée par un modèle et un angle (loft), mentionnée sur la Liste en vigueur des Têtes de Drivers Conformés établie par le R&A.

Pénalité pour avoir joué un coup avec un club ne remplissant pas cette condition : Disqualification

2. Spécifications de la Balle (Note de la Règle 5-1)

Liste en vigueur des balles de golf conformes, publiée par le R&A - Page 159

3. Heure de départ (Note de la Règle 6-3a) – Page 160

4. Cadence de Jeu (Note 2 de la Règle 6-7) – Page 161

A. Durant le tour conventionnel :

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 Comité de l'épreuve et affiché sur le Tableau Officiel. Un groupe est hors position s'il a perdu son intervalle de départ avec celui qui le précède.

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 au Règlement :

Stroke Play

1^{ère} faute de temps – Un coup de pénalité

2^e faute de temps – Deux coups de pénalité supplémentaires

3^e faute de temps – Disqualification