

A photograph of two men on a golf course green. The man on the left, wearing a light blue jacket and tan pants, holds a yellow flag on a pole. The man on the right, wearing a dark blue sweater and light green pants, has his arms raised in celebration. In the background, two other people are visible on the green. The scene is set outdoors with trees and a clear sky.

FORMATION MARSHAL

INTRODUCTION

- Pierre-Alexis Rolland – AFGolf
 - Promotion et sport
 - pierre-alexis.rolland@afgolf.be

- Nicolas Douiliez
 - Arbitre fédéral & Formateur AFGolf
 - Nicolas.douiliez@gmail.com

PROGRAMME DE LA JOURNÉE

- Rôles du Marshal
- Starter
- Respect de l'étiquette
- Aide au jeu rapide
- Comment approcher un joueur
- (dé)placement sur le terrain
- Aide à l'application des règles
- Résumé des règles de golf
- ...

RÔLES



RÔLES DU MARSHAL

- Starter
- Faire Respecter les codes du club et de l'étiquette
 - Code vestimentaire
 - Passage des golfs carts
- Aide au jeu rapide et faire respecter le temps alloué
- Aide à l'application des règles
- Aide aux joueurs

A définir avec la Commission Sportive de votre Club!!!

STARTER



STARTER

- Pour chaque groupe :
 - 5' avant l'heure prévue pour le départ :
 - Appeler les joueurs du groupe
 - Distribuer les cartes de score
 - Demander aux joueurs d'échanger leurs cartes
 - Rappeler aux joueurs de :
 - Mettre une marque d'identification sur leur balle
 - Compter leurs clubs
 - Si un joueur absent :
 - prévenir – Qui??
 - Donner pénalité

STARTER

- Pour chaque groupe :
 - Rappeler le temps alloué pour le parcours
 - Rappeler de jouer en ready golf
 - Quelques conseils supplémentaires...
 - Marques de distance
 - Parking chariots
 - Trous aveugles
 - etc

STARTER

- Pour chaque groupe :
 - 1' avant l'heure de départ prévue :
 - Appeler le premier joueur dans la zone de départ
 - Ne pas le laisser démarrer avant l'heure prévue
- Pour l'avant-dernier groupe :
 - Vérifier qu'il y ait au moins 2 joueurs du dernier groupe présents avant de faire démarrer le groupe

STARTER

- Démarrer à l'heure précise et pas avant (même si le groupe précédent est hors de portée)
- Si on démarre trop tôt, risques de bouchons ensuite

	Départ	1er trou	2eme trou	3eme trou
Par		4	4	3
Groupe 1	08:00	08:14	08:28	08:40
Groupe 2	08:10	08:24	08:38	08:50
Groupe 3	08:20	08:34	08:48	09:00

- Parfois compliqué sous la pression des joueurs → Expliquer

ETIQUETTE



ETIQUETTE

- Rappeler les principes de l'étiquette
 - Prendre soin du terrain
 - Remise en place des divots
 - Réparation des pitches
 - Ratisser les bunkers
 - Ne pas passer avec le chariot entre bunker et green
 - ...

ETIQUETTE

- Rappeler les principes de l'étiquette
 - Respect des autres joueurs
 - Sécurité
 - Eviter les bruits pendant le jeu : parler, GSM, etc
 - Déplacements rapides vers sa balle
 - Etc
 - Code vestimentaire
 - Déchets, mégots, etc

JEU LENT



JEU LENT

- Jeu lent est une plaie pour tout le monde
60% des joueurs affirment que le golf serait plus sympa si le temps de jeu était diminué
- Certains joueurs inconscients qu'ils sont lents
- Certains joueurs s'en moquent (j'ai payé pour profiter...)
- Certains clubs n'ont pas de soucis → ne changez rien!!!

ACCÉLÉRER LE JEU

- Tout le monde y gagne mais...
- Tout le monde doit être impliqué
 - Gestionnaire golf (Commission sportive)
 - Secrétariat
 - Préparation du terrain
 - Marshal
 - Joueurs
 - etc

ACCÉLÉRER LE JEU

- Tout le monde y gagne mais...
 - Les joueurs 'lents' seront fâchés
 - Des extérieurs 'lents' ne reviendront peut être plus ou des membres partiront
 - Mais les membres et les extérieurs 'rapides' parleront en bien du club
- Comparatif : Une table de 4 bruyante dans un restaurant de 200 personnes

ACCÉLÉRER LE JEU - ORGANISATION

- Savoir si le jeu lent est un souci dans le club
 - Enquête membre/Green Fee
 - Mesure sur une période de temps
 - Semaine et week-end
 - Compétition

ACCÉLÉRER LE JEU - ORGANISATION

- Savoir si le jeu lent est un souci dans le club
 - → Demander à chaque flight de passer au secrétariat noter l'heure de fin de parcours
 - → Mesure d'un temps moyen
- Comparaison membres/GF
 - GF généralement plus lent (moins de connaissance du parcours)
- Semaine/Week-end
- Etc

ACCÉLÉRER LE JEU - ORGANISATION

Group timing

Date

Day of week

|

Group No.	Tees Used	Start time	End time	Number of golfers	Comments (finished out of order, lost balls etc, number and types of DMD)	Duration	Members/Visitors	Caddies/Cart
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								

ACCÉLÉRER LE JEU - ORGANISATION

- Savoir si le jeu lent est un souci dans le club
 - Déterminer le temps moyen du parcours → Time par correct?
 - Déterminer à quelles heures le temps est le plus faible
 - → les joueurs rapides apprécieront
- Est-ce que les extérieurs posent problèmes? Si oui, comment les aider?

ACCÉLÉRER LE JEU - ORGANISATION

- Mise en place d'un time-par
 - Temps alloué par trou :
 - Par 3 : 12'
 - Par 4 : 14'
 - Par 5 : 16'
 - Si trou long : ajouter 1'
 - Si distance entre green et départ importante : ajouter 1'
 - Attention au turn (indiquer un temps limite au turn)

ACCÉLÉRER LE JEU - ORGANISATION

- Time-par :

Par	Longueur	Temps imparti en 3 balles	Temps imparti en 2 balles
3	Moins de 200 Yards	11 minutes	9 minutes
3	Plus de 200 Yards	12 minutes	10 minutes
4	Moins de 350 Yards	13 minutes	11 minutes
4	350 – 400 Yards	14 minutes	12 minutes
4	Plus de 400 Yards	15 minutes	13 minutes
5		16 minutes	14 minutes

ACCÉLÉRER LE JEU - ORGANISATION

- Mise en place d'un time-par
 - Le temps alloué doit être réaliste!!!
 - Pas uniquement pour les joueurs les plus rapides
 - Mais pour 'tout le monde' (= joueur moyen)
 - Attention aux joueurs 'physiquement' lent → ils ont aussi le droit de jouer !!!!

ACCÉLÉRER LE JEU - ORGANISATION

- Recommander des tees de départ selon niveau
 - Si tee trop difficile : mauvaise journée pour le joueur et temps de jeu augmenté →
ne profite à personne

ACCÉLÉRER LE JEU - ORGANISATION

- Mettre en place des règles si jeu lent constaté
 - En partie libre
 - Obligation de passer un trou pour rattraper le groupe précédent
 - Obligation de revenir à un coup derrière le groupe précédent
 - Obligation de quitter le terrain
 - Pour extérieur : interdiction de revenir sur le parcours
- Suivi des heures de rentrée au club-house → si trop souvent lent, plus de départ avant une certaine heure

ACCÉLÉRER LE JEU - ORGANISATION

- Mettre en place des règles si jeu lent constaté
 - En compétition club
 - Pénalité pour tout le groupe si retard de x minutes après y trous
 - Plusieurs pénalités de ce type possibles par tour
 - On pénalise tout le groupe → les joueurs doivent se responsabiliser
 - Passer un trou complet → pas de point
- A indiquer dans conditions de la compétition/règles locales/code de comportement

ACCÉLÉRER LE JEU - ORGANISATION

- Mettre en place des règles si jeu lent constaté
 - Pour les membres
 - Obligation de suivre une formation 'jeu rapide'
 - Interdiction de jouer à certaines heures
 - Obligation de partir dans les derniers groupes lors des compétitions
 - Etc
- Doit être discuté avec les membres
- Le but n'est pas de punir mais d'améliorer le plaisir de tous

ACCÉLÉRER LE JEU - ORGANISATION

- Mettre en place des bonus si jeu rapide
 - Verre gratuit
 - Cadeau (balle, releve pitch, etc)
 - Réduction sur le prix du green fee lors d'une prochaine visite
 - Etc

ACCÉLÉRER LE JEU - ORGANISATION

- Formations aux joueurs
 - Juniors
 - Nouveaux membres
 - Membres plus 'anciens'
- Implication du pro + Marshal + Commission Sportive

ACCÉLÉRER LE JEU - TERRAIN

- Est-ce que le terrain est jouable pour tout le monde ?
 - Carry exigé pas trop long?
 - Fairway suffisamment large?
 - Rough pas trop haut?
 - Combinaison des deux?
- Sous-bois suffisamment dégagé pour aider la recherche?

ACCÉLÉRER LE JEU - TERRAIN

- Placer des horloges le long du parcours avec message assertif
- Panneaux indicateurs aux greens vers départ suivant
- Parking chariots près des greens
- Repères de distance
- Placer des avertissements si hors-limite invisible du départ (+ jouer provisoire)
- Organiser des call-on/call-up sur des trous drivable

- Quand réaliser les travaux sur le terrain?
 - Quelles sont les priorités sur le parcours?

ACCÉLÉRER LE JEU - SECRÉTARIAT

- Intervalles de départ suffisants
 - Surtout si par 3 ou petit par 4 dans les premiers trous

	Départ	Trou 1	Trou 2	Trou 3
		4	4	3
Groupe 1	08:00	08:14	08:28	08:40
Groupe 2	08:10	08:24	08:38	08:50
Groupe 3	08:20	08:34	08:48	09:00

	Départ	Trou 1	Trou 2	Trou 3
		4	4	3
Groupe 1	08:00	08:14	08:28	08:40
Groupe 2	08:08	08:22	08:36	08:48
Groupe 3	08:16	08:30	08:44	08:56

ACCÉLÉRER LE JEU - SECRÉTARIAT

- Intervalles de départ suffisants
 - Bonne pratique :
 - 2 balles : 8 minutes
 - 3 balles : 10 minutes
 - 4 balles : 12 minutes
 - En général : l'intervalle ne devrait pas être plus faible que le temps nécessaire pour jouer le trou le plus rapide du parcours
- Possibilité d'inclure un gap tous les 10 départs

ACCÉLÉRER LE JEU - SECRÉTARIAT

- Intervalles de départ suffisants
 - Mix à trouver entre nombre total de départs sur la journée vs plaisir de jouer
- Si expérience positive → il y aura plus de joueurs chaque jour, même avec limitation du nombre total
- Si expérience négative → moins de joueurs et de visiteurs

ACCÉLÉRER LE JEU - SECRÉTARIAT

- Mix de groupes de taille différente
 - Si plusieurs 4 balles prennent les premiers départs : attente assurée pour des groupes plus petits ensuite
- Possibilité d'imposer une taille de flight :
 - Avant une certaine heure, uniquement 2 balles (ou moins)
 - Avant une autre heure, uniquement 3 balles (ou moins)
 - 4 balles autorisés uniquement après une certaine heure

ACCÉLÉRER LE JEU - SECRÉTARIAT

- A l'arrivée des joueurs, rappeler le time par du parcours
 - Rappeler que les heures se trouvent sur la carte de score
- Lors du départ, le starter peut également réinsister
- Noter les heures de passage sur carte de score
- Demander aux joueurs de prendre note de leur temps de passage à différents trous →
les 'obliger' à voir s'ils sont en retard

ACCÉLÉRER LE JEU - JOUEURS

- Vidéo introduction :
 - <https://www.randa.org/en/pace-of-play-manual/rules/4-player-behaviour/subrules/1-introduction>

ACCÉLÉRER LE JEU - JOUEURS

- Capacité du joueur
 - Certains parcours sont trop compliqués pour des joueurs de haut handicap → il est parfois nécessaire de leur interdire l'accès
- Attention au placement et choix du tee



ACCÉLÉRER LE JEU - JOUEURS

- Conseils généraux :
 - Arriver 10' avant son heure de départ au 1^{er} départ
 - Jouer une balle provisoire si balle en jeu risque d'être perdue
 - 3' de recherche maximum → suivre au début de la recherche
- Marcher rapidement pour aller à sa balle

ACCÉLÉRER LE JEU - JOUEURS

- Connaitre sa position sur le parcours
 - Mon groupe est-il à une distance raisonnable du groupe précédent
 - Raisonnable = au pire sur le tee quand le groupe précédent est sur le green d'un par 4
 - Si en retard d'un par 4 complet ==> le groupe doit s'auto-réguler et rattraper son retard
- Si 1 trou de retard et groupe derrière colle → le laisser passer

ACCÉLÉRER LE JEU - JOUEURS

- Ready Golf → regroupe un ensemble de pratique permettant d'accélérer le jeu
 - Un joueur plus proche du trou joue avant un autre qui a un coup compliqué
 - Un joueur 'court' joue avant un joueur long si groupe précédent trop proche pour le joueur long
 - Du tee, si le joueur qui a l'honneur n'est pas prêt, un autre peut jouer
 - Jouer sa balle avant d'aller aider à chercher
 - Continuer ses putts
 - Jouer son coup car un autre joueur doit ratisser le bunker
 - Jouer son coup car un autre joueur a tapé sa balle derrière le green et doit s'y rendre

ACCÉLÉRER LE JEU - JOUEURS

- Préparer son coup suivant pendant que les partenaires jouent
 - Mesurer la distance
 - Choisir son club
 - Faire son coup d'essai (sans gêner)
 - Un joueur est acteur, pas spectateur!!!
- Exemple : 3 balles – 5 secondes gagnées à chaque coup – 85 coups joués
 - Temps gagné sur le parcours???

ACCÉLÉRER LE JEU - JOUEURS

- Regarder où la balle d'un autre joueur va et prendre un point de repère
- Relever sa balle si plus possible de marquer 1 point
- Ne pas raconter sa vie sur les départs/Greens → on joue avant tout

ACCÉLÉRER LE JEU - JOUEURS

- Bunker :
 - Prendre le râteau avant d'aller à sa balle
 - Rentrer par le chemin le plus court et le moins pentu
- Green :
 - Placer le chariot dans le sens du départ du green
 - Le joueur qui jouera en dernier prend le drapeau en charge
 - Le premier qui a fini le trou s'occupe du drapeau
 - Etudier sa ligne pendant que les autres jouent
 - Terminer le trou si 'proche'
 - Marquer le score au départ suivant

ACCÉLÉRER LE JEU - JOUEURS

- Ne pas imiter les pros
 - A la TV, on voit les pros sur le green qui prennent bcp de temps
 - Mais ils ont 'gagné' beaucoup de temps entre le départ et le green
 - Ils jouent des coups à 10.000€... Pas nous 😊
- Ne pas mesurer à la lunette chaque coup
- Ne pas regarder son putt depuis 4 directions
- Ne pas replacer sa balle à 20cm du trou

ACCÉLÉRER LE JEU - MARSHAL

- Quand un groupe est-il considéré en retard?
 - En retard sur le time-par
 - Au moins un par 4 complet de retard sur le groupe de devant
- Si ces deux conditions ne sont pas remplies : le groupe n'est pas en retard
- Pour le 1er groupe du jour (ou après un gap de départ) : uniquement le time par est pris en compte

ACCÉLÉRER LE JEU - MARSHAL

- Time-par :
 - avoir une feuille avec les temps pour chaque groupe
 - Prendre note des temps pour chaque groupe 'vus' au moment où le groupe remet le drapeau dans le trou

Start	Hole	Flight	Players	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
09:00	1	1		09:14	09:27	09:43	09:57	10:09	10:23	10:40	10:56	11:11	11:26	11:41	11:54	12:12	12:27	12:39	12:55	13:13	13:29
09:10	1	2		09:24	09:37	09:53	10:07	10:19	10:33	10:50	11:06	11:21	11:36	11:51	12:04	12:22	12:37	12:49	13:05	13:23	13:39
09:20	1	3		09:34	09:47	10:03	10:17	10:29	10:43	11:00	11:16	11:31	11:46	12:01	12:14	12:32	12:47	12:59	13:15	13:33	13:49
09:30	1	4		09:44	09:57	10:13	10:27	10:39	10:53	11:10	11:26	11:41	11:56	12:11	12:24	12:42	12:57	13:09	13:25	13:43	13:59

APPROCHE DU JOUEUR



APPROCHE DU JOUEUR

- Comment approcher un joueur
 - Ne pas arriver avec une vitesse excessive
 - Descendre de la golf car pour discuter avec le joueur
 - Saluer/Se présenter
 - Demander au joueur comment on peut l'aider
 - Être à l'aise/monttrer que l'on souhaite aider

APPROCHE DU JOUEUR – JEU LENT

- Utiliser la méthode CORRECT
 - C = Check = Vérifier
 - O = Observer
 - R = Revoir
 - R = Réagir
 - E = Encourager
 - C = 'Chasser'
 - T = Thank = Remercier

APPROCHE DU JOUEUR – JEU LENT

- Utiliser la methode CORRECT
- C = Check = Vérifier
 - Vérifier que le groupe est bien en retard par rapport au time par
- O = Observer
 - Observer le retard du groupe avec celui qui le précède. Gêne-t-il le groupe suivant?

APPROCHE DU JOUEUR – JEU LENT

- Utiliser la methode CORRECT
 - R = Revoir
 - Est-ce que le groupe est passé devant un autre → pas responsable du retard et est en train de le rattrapper?
 - Est-ce que le groupe a laissé passer un autre et a du attendre?
 - R = Réagir
 - Quelle action prendre? Regarder le comportement des joueurs avant d'approcher : sont-ils pressés → prêts à gagner du temps?
 - Sont-ils tranquilles et vont en perdre?

APPROCHE DU JOUEUR – JEU LENT

- Utiliser la methode CORRECT
 - E = Encourager
 - Encourager ‘sympathiquement’ à accélérer. Rester calme et posé, expliquer que vous savez que le groupe a pu prendre du retard (recherche de balle ou autre)
 - Généralement partie facile si groupe conciliant
 - C = ‘Chasser’
 - Quand être gentil ne suffit plus → être plus ferme mais rester poli
 - Annoncer que l’on va suivre le groupe

APPROCHE DU JOUEUR – JEU LENT

- Utiliser la methode CORRECT
 - T = Thank = Remercier
 - Une fois le groupe revenu en position, toujours le remercier et l'encourager à conserver sa position
 - Si la discussion se termine sur une note positive, il sera plus simple de revenir les voir

APPROCHE DU JOUEUR – JEU LENT

- En résumé, si on pense qu'un groupe est hors position
 - Vérifier que le groupe est bien hors position par rapport au time par
 - Vérifier que les groupes précédents ont plus d'un trou d'avance et qu'il n'y a pas de bouchon en aval (pas accélérer le groupe pour arriver à un mur)
 - Attendre les joueurs à la fin d'un trou
 - Parler au groupe dans son ensemble
 - Saluer, se présenter, demander si tout se passe bien
 - Vérifier avec le groupe son heure de départ afin d'être certain que c'est bien le 'bon' groupe et qu'il est en retard

APPROCHE DU JOUEUR – JEU LENT

- En résumé, si on pense qu'un groupe est hors position
 - Selon ce qu'il s'est passé sur le terrain :
 - Encourager à rattraper le retard
 - Encourager à jouer plus rapidement
 - Annoncer le temps de retard après le trou qui vient d'être terminé et que le trou suivant est libre
 - Demander de rattraper le retard en quelques trous
 - Généralement, 2-3' par trou
 - Proposer d'aider les joueurs
 - Prévenir les équipes suivantes de 'coller'

APPROCHE DU JOUEUR – JEU LENT

- Comment aider un groupe en retard :
 - Jouer le rôle de forecaddie
 - Se placer à la retombée des balles (drive, approche) et montrer aux joueurs si on a vu la balle (moyen de communication)
 - Une fois les joueurs sur le green : aller au départ suivant et suivre l'évolution du retard

APPROCHE DU JOUEUR – JEU LENT

- Si groupe ne souhaite pas d'aide :
 - Revenir voir le groupe après 20-30' et évaluer leur retard :
 - Si positif : l'annoncer aux joueurs, en encourageant
 - Si négatif : rester avec les joueurs et les aider

APPROCHE DU JOUEUR – JEU LENT

- Mise sous la montre d'un groupe
 - Dernier recours
 - Difficile à appliquer
 - Temps imparti pour jouer un coup :
 - 40'' en général
 - 50'' pour 1^{er} joueur au départ sur par 3 ou approche

APPROCHE DU JOUEUR – JEU LENT

- Mise sous la montre d'un groupe
 - Démarrer le chrono quand joueur prêt
 - Arrêter quand le coup est joué
 - 1ere infraction : avertissement
 - 2eme infraction : voir code de comportement du club

APPROCHE DU JOUEUR – JEU LENT

- Une fois le groupe revenu dans le time-par ou derrière l'équipe devant eux :
 - Prévenir le groupe
 - Les encourager à rester dans le temps ou à 'coller'

ACCÉLÉRER LE JEU – PLUS D'INFOS

- PDF FFGolf
- R&A : <https://www.randa.org/en/rulesequipment/pace-of-play/manual>

(DÉ)PLACEMENT SUR LE TERRAIN



PLACEMENT SUR LE TERRAIN

- Marshal présent pour aider les joueurs → doit être visible
- Être capable de se déplacer rapidement → ne pas se mettre dans une position où on est bloqué par un groupe
- Ne pas gêner le jeu → pas au milieu d'un fairway

PLACEMENT SUR LE TERRAIN

- Si plusieurs Marshals présents :
 - Se placer à des endroits 'stratégiques'
 - Permettant de voir plusieurs greens
 - Visible pour les joueurs

PLACEMENT SUR LE TERRAIN

- Prendre les temps de passage après un certain nombre de trous
 - 4-5
 - 8-10
 - 14
 - Ensuite : moins utile si retard
- On peut aussi demander de l'aide au turn pour prendre les temps de passage au 9

PLACEMENT SUR LE TERRAIN

- Comment reconnaître un groupe
 - Connaissance des joueurs
 - Se repérer aux vêtements (attention : ça peut changer)
- Avoir une liste de départ à jour
 - Si modification pendant la journée, nouvelle liste à recevoir

DÉPLACEMENTS SUR LE TERRAIN

- Si pas assez de Marshal
 - 'Tourner sur le terrain'
 - Si possible, 'remonter' le parcours
 - Plus facile de constater les écarts entre les groupes
 - On voit plus d'équipes
 - Quasi impossible de déranger un groupe au départ
- Quand un joueur joue, même à distance : ne pas bouger

COMMUNICATION ENTRE MARSHAL

- Avoir un moyen de communication entre marshal
 - Talkie
 - Whatsapp
 - Etc
- Communiquer les retards de groupe
 - Numéro du flight
 - Trou
 - Retard
 - Se mettre d'accord sur retard à annoncer avant compétition

COMMUNICATION ENTRE MARSHAL

- Communiquer autres infos pertinentes
 - Zone dégradée du parcours
 - Joueur qui abandonne
 - Joueur non présent au départ (starter)
 - etc

APPLICATION DES RÈGLES



AIDE À L'APPLICATION DES RÈGLES

- Attention : sujet sensible
- Confirmer avec votre commission sportive
 - Simple aide (pas de pouvoir de décision)
 - Décisions sur les Règles (attention en cas d'erreur)

AIDE À L'APPLICATION DES RÈGLES

- Simple aide
 - Pas de responsabilité du Marshal
 - Décision définitive revient au joueur
 - Si erreur dans l'application → joueur est responsable et peut être pénalisé

AIDE À L'APPLICATION DES RÈGLES

- Pouvoir décisionnel
 - Responsabilité du Marshal
 - Décision définitive revient au Marshal
 - Si erreur dans l'application → joueur n'est pas responsable et ne peut pas être pénalisé
- → Bonne connaissance des Règles indispensable

AIDE À L'APPLICATION DES RÈGLES

- A 'bien' connaître pour aider les joueurs
- Si Comité vous demander de décider : votre décision est irrévocable
 - Le joueur ne peut pas être pénalisé si mauvaise décision et qu'il a joué
 - On peut modifier si joueur n'a pas encore joué
 - Toujours prévenir un joueur d'une mauvaise décision, qu'elle l'avantage ou non

AIDE À L'APPLICATION DES RÈGLES

- Lorsqu'un joueur demande de l'aide pour l'application d'une règle
 - Approche identique à jeu lent
 - Demander comment on peut aider
 - Poser les questions essentielles pour comprendre la situation
 - Quel trou est joué?
 - Quelle est la situation?
 - Qu'a fait le joueur avant d'appeler le marshal?

AIDE À L'APPLICATION DES RÈGLES

- Lorsqu'un joueur demande de l'aide pour l'application d'une règle
 - Sur base de ces infos et de vos connaissances des règles
 - Si dégagement :
 - Proposer les différentes options (zone à pénalité, balle injouable)
 - Déterminer avec le joueur le point le plus proche de dégagement
 - Vérifier que le joueur suit bien la procédure
 - Laisser le joueur jouer ensuite

AIDE À L'APPLICATION DES RÈGLES

- Si Marshal pas sur de la procédure à suivre : proposer de jouer deux balles
 - Décider quelle balle comptera en priorité
 - Rapporter les faits au comité
- Si erreur du marshal
 - et joueur n'a pas joué : corriger
 - Et joueur a joué : pas possible de corriger, pas de pénalité pour le joueur (voir plus haut) MAIS toujours expliquer au joueur son erreur

AIDE À L'APPLICATION DES RÈGLES

- Le but est d'aider le joueur rapidement, pas d'étendre sa 'science'
 - Toujours prendre connaissance de la situation
 - Proposer les différentes options disponibles
 - Le choix est celui du joueur, pas le vôtre
-
- Vous êtes une aide au jeu, pas un professeur ni un juge des connaissances du joueur

RÈGLES DE GOLF



RÈGLE 2 – LE PARCOURS

- Règle 2.2 – Zones du parcours
 - Zone générale
 - Zone de départ*
 - Zones à pénalité
 - Bunkers
 - Greens*
-
- Ordre : Zone à pénalité > Bunker > Green > Zone Générale
 - Zone de départ > Zone Générale

RÈGLE 4 – L'ÉQUIPEMENT DU JOUEUR

- Règle 4.2 – La balle
 - Si à la suite d'un coup la balle est cassée en morceaux, pas de pénalité et on rejoue le coup depuis l'endroit du dernier coup joué

RÈGLE 4 – L'ÉQUIPEMENT DU JOUEUR

- Règle 4.2 – La balle
 - Si un joueur pense que sa balle peut être coupée ou fendue :
 - Marquer l'emplacement
 - Relever la balle
 - Examiner la balle
 - Si balle clairement coupée ou fendue : il peut la remplacer
 - Vérifier avec adversaire en MP
 - Vérifier avec marqueur en SP
 - Remplacer la balle (ou une autre si autorisé)

RÈGLE 4 – L'ÉQUIPEMENT DU JOUEUR

- Règle 4.3 – Utilisation d'équipement
 - Exemples :
 - Distance : distance uniquement est ok – distance + slope NOK
 - Dénivelé du green NOK
 - Mesurer la vitesse du vent : NOK
 - En jetant de l'herbe : ok

RÈGLE 5 – JOUER UN TOUR

- Règle 5.3 – Commencer un tour
 - Un tour commence lorsque le joueur a joué son premier coup du premier trou
- Le joueur doit commencer son tour à l'heure de départ définie
 - Pénalité DSQ sauf
 - Moins de 5' en retard ou en avance : pénalité générale
 - Circonstances exceptionnelles

RÈGLE 6 – JOUER UN TROU

- Règle 6.1 – Commencer un trou
 - Le jeu d'un trou a commencé quand le joueur a joué son premier coup sur le trou
 - La balle doit être jouée depuis l'intérieur de la zone de départ



RÈGLE 6 – JOUER UN TROU

- Règle 6.2 – Jouer une balle de la zone de départ
 - Les règles s'appliquent
 - En commençant le jeu du trou
 - En rejouant de la zone de départ
 - La balle est en jeu dans la zone de départ après un coup
 - Uniquement pour la zone de départ du joueur

RÈGLE 6 – JOUER UN TROU

- Règle 6.2 – Jouer une balle de la zone de départ
 - Marques de départ
 - Si la balle est dans la zone de départ : le joueur ne peut pas les déplacer
 - Si la balle est hors de la zone de départ : obstructions amovibles MAIS les replacer au bon endroit ensuite

RÈGLE 6 – JOUER UN TROU

- Règle 6.2 – Jouer une balle de la zone de départ
 - La balle n'est pas en jeu tant qu'un coup n'a pas été joué (airshot → coup joué → balle en jeu)
 - Le joueur peut déplacer la balle
 - Si la balle tombe du tee, elle peut être replacée n'importe où dans la zone de départ
 - Balle en jeu dans la zone de départ
 - Le joueur peut relever ou déplacer la balle ou la poser sur un tee n'importe où dans la zone de départ
 - Substituer une autre balle

RÈGLE 6 – JOUER UN TROU

- Règle 6.3 – Mauvaise balle
 - Le joueur ne doit pas jouer une mauvaise balle
 - Pénalité générale (MP : perte du trou / SP : 2 coups)
 - Les coups joués sur une mauvaise balle ne comptent pas
 - En SP : il faut retrouver la balle en jeu (ou perdue après 3' de recherche)
 - Si on ne corrige pas avant de jouer depuis le trou suivant : DSQ

RÈGLE 7 – RECHERCHER LA BALLE

- Règle 7.1 – Rechercher correctement la balle
 - Le joueur est responsable de trouver sa balle en jeu
 - Le joueur peut rechercher correctement sa balle en faisant des actions raisonnables :
 - Déplacer du sable ou de l'eau
 - Déplacer ou courber de l'herbe, des buissons, branches ou autres éléments naturels qui poussent ou sont fixés
 - Si pendant la recherche, le joueur casse des éléments naturels, pas de pénalité si à cause d'actions raisonnables

RÈGLE 7 – RECHERCHER LA BALLE

- Règle 7.2 – Identifier la balle
 - En voyant la balle venir reposer à un endroit où il est avéré qu’il s’agit de la balle du joueur
 - En voyant la marque d’identification du joueur
 - En trouvant une balle de la même marque, modèle, numéro, état que la balle du joueur et dans un endroit où la balle est supposée être (Attention si on trouve une autre balle identique dans la même zone)

RÈGLE 7 – RECHERCHER LA BALLE

- Règle 7.3 – Relever la balle pour identification
 - Marquer l'emplacement de la balle
 - La relever ou la faire tourner
 - La replacer

RÈGLE 7 – RECHERCHER LA BALLE

- Règle 7.4 – Balle accidentellement déplacée
 - Pas de pénalité si balle déplacée accidentellement pendant la recherche
 - Replacer la balle sans pénalité

RÈGLE 8 – JOUER LE PARCOURS COMME ON LE TROUVE

- Règle 8.1 – Actions du joueur améliorant les conditions du coup
 - Lie de la balle
 - Zone de stance
 - Zone de swing
 - Ligne de jeu
 - Zone de dégagement

RÈGLE 8 – JOUER LE PARCOURS COMME ON LE TROUVE

- Règle 8.1 – Actions non-autorisées
 - Déplacer, courber, casser
 - Tout élément naturel qui pousse ou est fixé
 - Toute obstruction inamovible, tout élément partie intégrante ou élément de limite
 - Toute marque de départ si balle dans zone de départ
 - Positionner un détritrus ou une obstruction amovible

RÈGLE 8 – JOUER LE PARCOURS COMME ON LE TROUVE

- Règle 8.1 – Actions non-autorisées
 - Modifier la surface du sol
 - Replacer un divot dans un trou de divot
 - Enlever ou tasser un divot remplacé
 - Créer ou éliminer des trous, indentations, irrégularités de surface
 - Enlever du sable ou de la terre meuble (sauf green)
 - Enlever de la rosée, du givre, de l'eau

RÈGLE 9 – BALLE JOUÉE COMME ELLE REPOSE

- Règle 9.2 – Déterminer si une balle déplacée et la cause
 - On doit être sûr ou quasiment certain que la balle s'est déplacée
 - Si pas sûr ou certain : balle pas déplacée
- Balle déplacée si elle a quitté son emplacement d'origine pour reposer à un autre endroit et que cela peut être vu à l'œil nu
 - Déplacement vertical ou horizontal
 - Osciller n'est pas se déplacer (emplacement identique)

RÈGLE 9 – BALLE JOUÉE COMME ELLE REPOSE

- Règle 9.2 – Déterminer si une balle déplacée et la cause
 - 4 causes possibles :
 - Forces naturelles (eau et vent, gravité)
 - Le joueur ou son cadet
 - L'adversaire ou son cadet en MP
 - Une influence extérieure (y compris un autre joueur en SP)
 - Si on n'est pas sûr qu'un joueur, un adversaire ou une influence extérieure a causé le déplacement → forces naturelles

RÈGLE 9 – BALLE JOUÉE COMME ELLE REPOSE

- Règle 9.3. - Balle déplacée par forces naturelles
 - Pas de pénalité
 - Balle jouée à son nouvel emplacement
- Sauf sur le green après avoir été relevée et replacée
 - La replacer à l'endroit du remplacement précédent

RÈGLE 9 – BALLE JOUÉE COMME ELLE REPOSE

- Règle 9.4 - Balle déplacée par le joueur
 - Pénalité d'un coup
 - Sauf si déplacement accidentel sur le green
 - Remplacer la balle
 - Sauf quand le joueur a causé le déplacement de la balle durant le backswing et que le coup est joué

RÈGLE 9 – BALLE JOUÉE COMME ELLE REPOSE

- Règle 9.6 - Balle déplacée par influence extérieure
 - Pas de pénalité pour le joueur
 - Replacer la balle

RÈGLE 10 – JOUER UN COUP, CONSEILS, CADETS

- Règle 10.1 – Jouer un coup
 - Jouer franchement la balle
 - Pas pousser, riper ou cueillir la balle
 - Contact bref entre club et balle
 - Si balle frappée plus d'une fois : pas de pénalité

RÈGLE 10 – JOUER UN COUP, CONSEILS, CADETS

- Règle 10.2 – Conseil et aides
 - Durant un tour
 - Ne pas donner de conseil à toute personne jouant sur le parcours
 - Ne pas demander de conseil à quiconque
 - Toucher l'équipement d'un autre joueur pour obtenir une information

RÈGLE 11 – BALLE EN MOUVEMENT DÉVIÉE/ARRÊTÉE

- Règle 11.1 – Accidentellement
 - Pas de pénalité même si joueur, adversaire ou cadets
 - Exception : en SP, si une balle jouée depuis le green heurte une balle au repos sur le green et que les deux balles étaient sur le green avant le coup : 2 coups de pénalité

RÈGLE 11 – BALLE EN MOUVEMENT DÉVIÉE/ARRÊTÉE

- Règle 11.1 – Accidentellement
 - La balle doit être jouée comme elle repose sauf si elle repose sur une personne, un animal : le joueur doit se dégager en droppant ou plaçant sur le green
 - Balle jouée sur le green : le coup est annulé et le joueur doit rejouer le coup
 - Si la balle heurte le drapeau ou la personne qui l'a pris en charge : voir règle 13.2b(2)

RÈGLE 11 – BALLE EN MOUVEMENT DÉVIÉE/ARRÊTÉE

- Règle 11.2 – Volontairement
 - Il faut être sur ou quasiment certain que la balle a été déviée ou arrêtée volontairement
 - Une personne dévie ou arrête la balle
 - La balle en mouvement heurte un équipement qui a été placé pour dévier ou arrêter la balle

RÈGLE 11 – BALLE EN MOUVEMENT DÉVIÉE/ARRÊTÉE

- Règle 11.2 – Volontairement
 - Pénalité générale pour la personne ayant dévié ou arrêté la balle
- Endroit où jouer la balle : il faut estimer où la balle serait arrivée si elle n'avait pas été déviée/arrêtée
 - Sur le parcours ou sur le green : dropper la balle
 - Sur le green : placer la balle
 - Hors limite : appliquer la règle du hors limite
- Coup joué depuis le green : rejouer le coup

RÈGLE 11 – BALLE EN MOUVEMENT DÉVIÉE/ARRÊTÉE

- Règle 11.3 – Influencer le mouvement de la balle
 - Lorsqu'une balle est en mouvement, un joueur ne doit pas influencer le mouvement de la balle en :
 - Modifiant les conditions physiques (ex : replacer divot, tasser une zone de gazon, etc)
 - Enlevant un débris ou une obstruction amovible
 - Mais il peut :
 - Bouger un drapeau retiré du trou
 - Relever une balle au repos sur le green
 - Tout équipement

RÈGLE 12 – BUNKER

- Règle 12.2 – Jouer une balle dans un bunker
 - Le joueur peut retirer des débris ou des obstructions amovibles
 - Le joueur ne peut pas toucher du sable :
 - Délibérément avec la main, le club, le râteau pour tester la surface et obtenir des informations
 - Dans la zone juste devant ou juste derrière la balle
 - En faisant un swing d'essai
 - En faisant le backswing pour le coup

RÈGLE 12 – BUNKER

- Règle 12.2 – Jouer une balle dans un bunker
 - Le joueur peut toucher du sable :
 - En creusant le sable pour prendre son stance
 - En ratissant le bunker pour prendre soin du parcours
 - En plaçant des clubs, de l'équipement dans le bunker
 - En mesurant, marquant, relevant, replaçant sa balle
 - En s'appuyant sur un club pour se reposer, garder son équilibre ou éviter une chute
 - En frappant le sable de frustration ou de colère

RÈGLE 13 – GREEN

- Règle 13.1 – Actions autorisées ou exigées
 - La balle est sur le green si
 - Elle touche le green
 - Repose sur ou dans quelque chose et est à l'intérieur de la lisière du green
 - Une balle sur le green peut être relevée et nettoyée
 - L'emplacement doit être marqué avant

RÈGLE 13 – GREEN

- Règle 13.1 – Actions autorisées ou exigées
 - Améliorations autorisées
 - Enlever du sable ou de la terre meuble
 - Réparer un dommage
 - Impacts de balle
 - Dégâts de chaussure
 - Eraflures ou indentation
 - Bouchons d'anciens trous
 - Traces d'animaux
 - Objets enfoncés

RÈGLE 13 – GREEN

- Règle 13.1 – Actions autorisées ou exigées
 - Améliorations autorisées
 - Les dommages suivants ne peuvent pas être réparés
 - Pratiques d'entretien normales (carottage green)
 - Dommage causé par la pluie ou forces naturelles
 - Imperfections naturelles du green (zones malades)
 - Usure normale du trou

RÈGLE 13 – GREEN

- Règle 13.1 – Actions autorisées ou exigées
 - Déplacement de la balle
 - Pas de pénalité si déplacement accidentel
 - Replacer la balle ou le marque balle
 - Déplacement par forces naturelles
 - Si la balle a été marquée, relevée, replacer : replacer la balle à son emplacement
 - Sinon : jouer depuis le nouvel emplacement

RÈGLE 13 – GREEN

- Règle 13.2 – Le drapeau
 - Le joueur peut laisser le drapeau dans le trou
 - Il peut aussi remettre un drapeau enlevé
 - Mais il doit décider avant de jouer son coup
- Pas de pénalité si la balle frappe le drapeau laissé dans le trou

RÈGLE 13 – GREEN

- Règle 13.2 – Le drapeau
 - Drapeau retiré du trou
 - Le joueur peut avoir le drapeau retiré du trou
 - Il doit décider avant de jouer
 - Soit en ayant retiré le drapeau avant de jouer
 - Soit en autorisant qqn de prendre le drapeau en charge
 - Si qqn se tient près du drapeau avant que le coup soit joué, on considère que le joueur a autorisé la prise en charge

RÈGLE 13 – GREEN

- Règle 13.2 – Le drapeau
 - Drapeau retiré du trou
 - Balle frappant le drapeau ou la personne qui l'a pris en charge
 - Accidentellement : pas de pénalité et la balle est jouée comme elle repose (différent de ce qu'on a vu avant)
 - Volontairement :
 - Déterminer où la balle se serait arrêtée (voir 11.2)
 - Pénalité pour le joueur qui a dévié la balle

RÈGLE 13 – GREEN

- Règle 13.2 – Le drapeau
 - Balle reposant contre le drapeau
 - Si une partie de la balle dans le trou sous le niveau de la surface du green : la balle est entrée
 - Si pas : la balle doit être jouée comme elle repose
 - Si le drapeau est enlevé et que la balle bouge : elle est remplacée (même si elle tombe dans le trou)

RÈGLE 13 – GREEN

- Règle 13.3 – Balle en suspens au bord du trou
 - Si une partie de la balle est en suspens au bord du trou
 - Le joueur dispose d'un temps raisonnable pour atteindre le trou
 - Le joueur dispose ensuite de 10 secondes pour voir si la balle tombe dans le trou
 - Si la balle tombe : la balle est considérée être entrée avec le coup précédent

RÈGLE 13 – GREEN

- Règle 13.3 – Balle en suspens au bord du trou
 - Si la balle ne tombe pas : elle est considérée au repos et le joueur doit jouer la balle
 - Si elle tombe après les 10 secondes : la balle est entrée avec un coup de pénalité

RÈGLE 14 – RELEVER ET REMETTRE UNE BALLE EN JEU

- Règle 14.1 – Marquer, Relever, nettoyer la balle
 - Une balle relevée sur le green peut toujours être nettoyée
 - Ailleurs, une balle relevée peut toujours être nettoyée sauf :
 - Pour voir si elle est coupée ou fendue (4.2c)
 - Pour l'identifier : pas plus que nécessaire (7.3)
 - Lorsqu'elle interfère avec le jeu (15.3b)
 - Pour voir si elle repose dans une condition autorisant un dégagement (16.4)
- 1 coup de pénalité

RÈGLE 14 – RELEVER ET REMETTRE UNE BALLE EN JEU

- Règle 14.2 – Replacer une balle
 - La balle d'origine doit être remplacée sauf
 - Si la balle d'origine ne peut pas être récupérée facilement
 - La balle d'origine est coupée ou fendue
 - Le jeu reprend après avoir été interrompu
 - La balle d'origine a été jouée comme mauvaise balle par un autre joueur

RÈGLE 14 – RELEVER ET REMETTRE UNE BALLE EN JEU

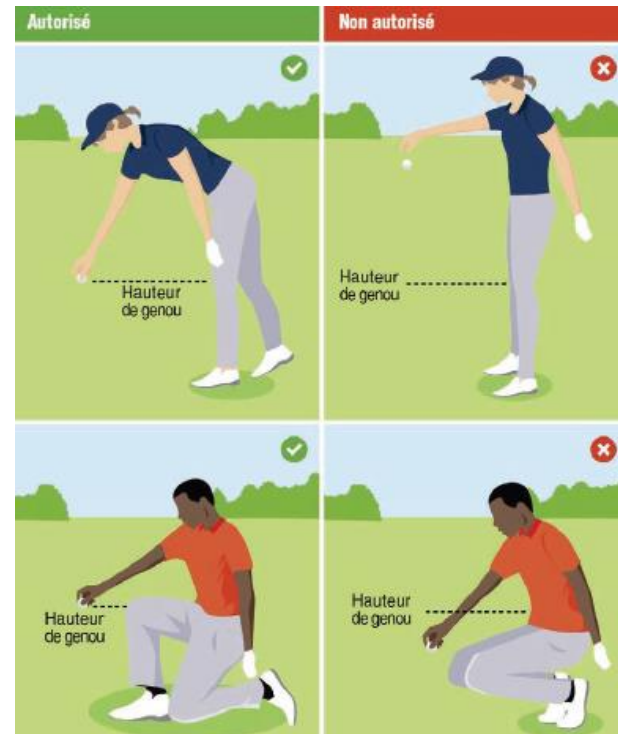
- Règle 14.2 – Replacer une balle
 - Si la balle ne reste pas à l'emplacement :
 - Le joueur essaie une 2eme fois
 - Ensuite, le joueur cherche l'emplacement le plus proche où la balle reste en place
 - Sans s'approcher du trou
 - Si balle en zone générale : rester en zone générale
 - Si dans bunker ou zone à pénalité : y rester
 - Si sur green : rester sur green ou aller dans zone générale

RÈGLE 14 – RELEVER ET REMETTRE UNE BALLE EN JEU

- Règle 14.3 – Dropper une balle
 - La balle d'origine ou une autre balle peut être utilisée
 - → quand il droppe, le joueur peut changer de balle
 - 1) Uniquement le joueur peut dropper la balle
 - 2) La balle doit être droppée vers le bas à hauteur de genou sans toucher le joueur ou l'équipement avant de toucher le sol
 - 3) La balle doit être droppée dans la zone de dégagement
- Si une des 3 conditions pas respectée : redropper (pas de limite pour redropper)

RÈGLE 14 – RELEVER ET REMETTRE UNE BALLE EN JEU

- Règle 14.3 – Dropper une balle
 - Si on droppe d'une mauvaise manière et qu'on ne corrige pas : 1 coup de pénalité



RÈGLE 14 – RELEVER ET REMETTRE UNE BALLE EN JEU

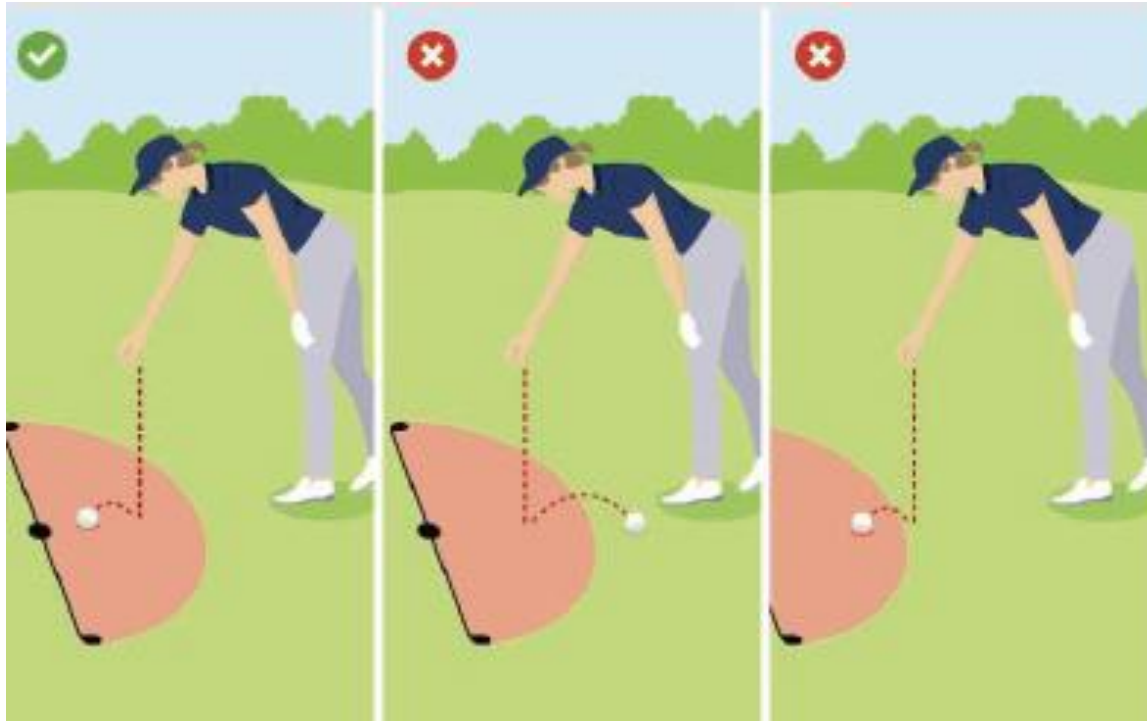
- Règle 14.3 – Dropper une balle
 - La balle droppée correctement doit rester dans la zone de dégagement
 - Après avoir touché le sol, elle peut toucher n'importe quelle personne ou équipement

RÈGLE 14 – RELEVER ET REMETTRE UNE BALLE EN JEU

- Règle 14.3 – Dropper une balle
 - Si la balle sort de la zone de dégagement :
 - Redropper la balle d'une manière correcte
 - Si la balle sort de nouveau de la zone de dégagement :
 - Placer la balle au point où la balle a touché le sol lors du second drop
 - Si la balle ne reste pas à cet emplacement : replacer la balle
 - Si la balle bouge de nouveau : trouver l'emplacement le plus proche où la balle reste en place

RÈGLE 14 – RELEVER ET REMETTRE UNE BALLE EN JEU

- Règle 14.3 – Dropper une balle



RÈGLE 14 – RELEVER ET REMETTRE UNE BALLE EN JEU

- Règle 14.6 – Jouer le coup suivant d'où le coup précédent a été joué



RÈGLE 15 – DÉGAGEMENT DE DÉTRITUS/OBSTRUCTIONS AMOVIBLES

- Règle 15.1 – Détritus
 - Un joueur peut enlever des détritus n'importe où sur ou en-dehors du parcours
 - Exception 1 : enlever des détritus là où la balle doit être replacée (ailleurs que sur le green)
 - Ne pas enlever un détritus qui, si la balle avait été présente, aurait provoqué le déplacement de la balle
 - Si le joueur le fait : 1 coup de pénalité
 - Exception 2 : ne pas enlever de détritus pouvant influencer sur une balle en mouvement

RÈGLE 15 – DÉGAGEMENT DE DÉTRITUS/OBSTRUCTIONS AMOVIBLES

- Règle 15.1 – Détritus
 - Si une balle se déplace pendant qu'un joueur enlève un détrit :
 - Replacer la balle
 - Si en dehors du green ou d'une zone de départ : pénalité d'un coup

RÈGLE 15 – DÉGAGEMENT DE DÉTRITUS/OBSTRUCTIONS AMOVIBLES

- Règle 15.2 – Obstructions amovibles
 - Sans pénalité, un joueur peut enlever une obstruction amovible sur et en-dehors du parcours
 - Exception 1 : les marques de départ ne peuvent pas être bougées pour une balle devant être jouée de la zone de départ
 - Exception 2 : une obstruction amovible qui pourrait influencer le mouvement de la balle ne peut pas être déplacée

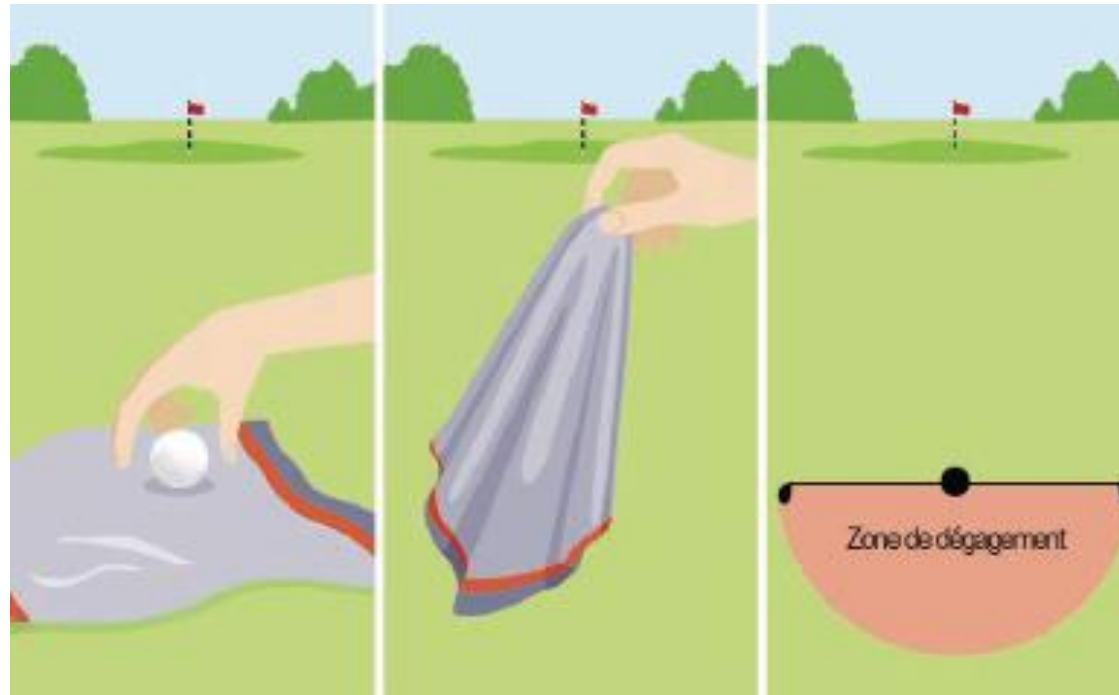
RÈGLE 15 – DÉGAGEMENT DE DÉTRITUS/OBSTRUCTIONS AMOVIBLES

- Règle 15.2 – Obstructions amovibles
 - Si la balle d'un joueur se déplace pendant que le joueur enlève l'obstruction amovible :
 - Pas de pénalité
 - Replacer la balle



RÈGLE 15 – DÉGAGEMENT DE DÉTRITUS/OBSTRUCTIONS AMOVIBLES

- Règle 15.2 – Obstructions amovibles



RÈGLE 15 – DÉGAGEMENT DE DÉTRITUS/OBSTRUCTIONS AMOVIBLES

- Règle 15.3 – Balle aidant ou gênant le jeu
 - Balle sur le green aidant le jeu
 - Si un joueur estime qu'une balle sur le green peut aider le jeu, il peut :
 - Soit marquer la balle et la relever si c'est la sienne
 - Demander à ce que la balle soit relevée
 - Si on se met d'accord pour ne pas relever la balle : pénalité générale pour les deux joueurs

RÈGLE 15 – DÉGAGEMENT DE DÉTRITUS/OBSTRUCTIONS AMOVIBLES

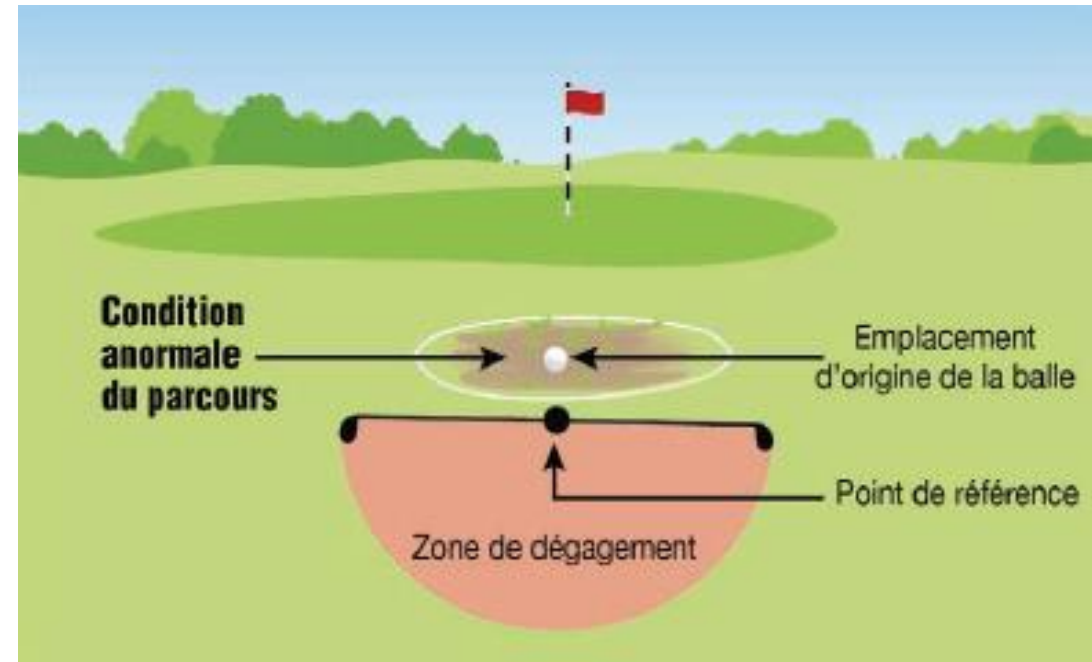
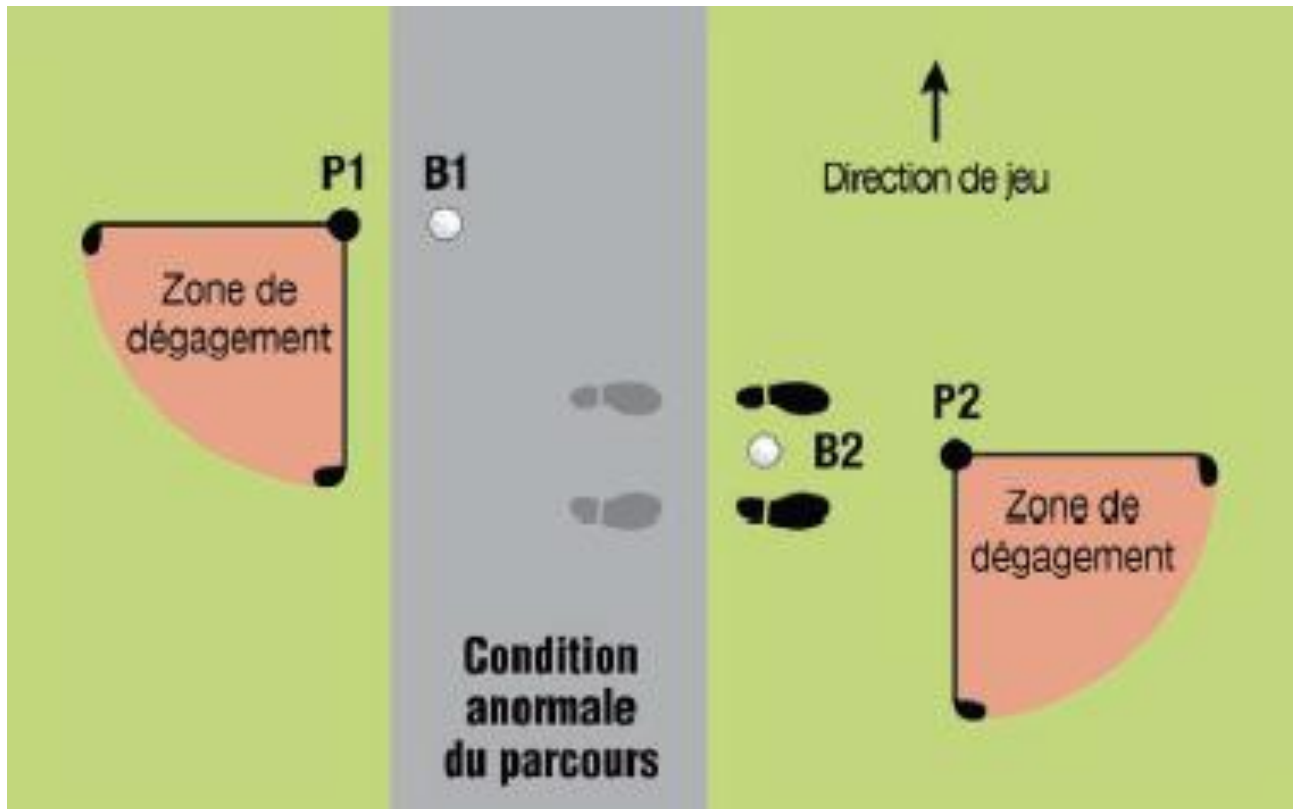
- Règle 15.3 – Balle aidant ou gênant le jeu
 - Balle gênant le jeu n'importe où
 - Explication de gêne
 - Peut gêner la zone du stance ou du swing
 - Est sur ou près de la ligne de jeu
 - Est suffisamment proche pour distraire le joueur
 - Le joueur peut exiger que l'autre joueur relève sa balle

RÈGLE 16 – DÉGAGEMENT DE CONDITIONS ANORMALES (CA)

- Règle 16.1 – Conditions anormales
 - Les conditions anormales sont :
 - Trous d'animaux
 - Terrain en réparation
 - Obstruction inamovibles
 - Eau temporaire

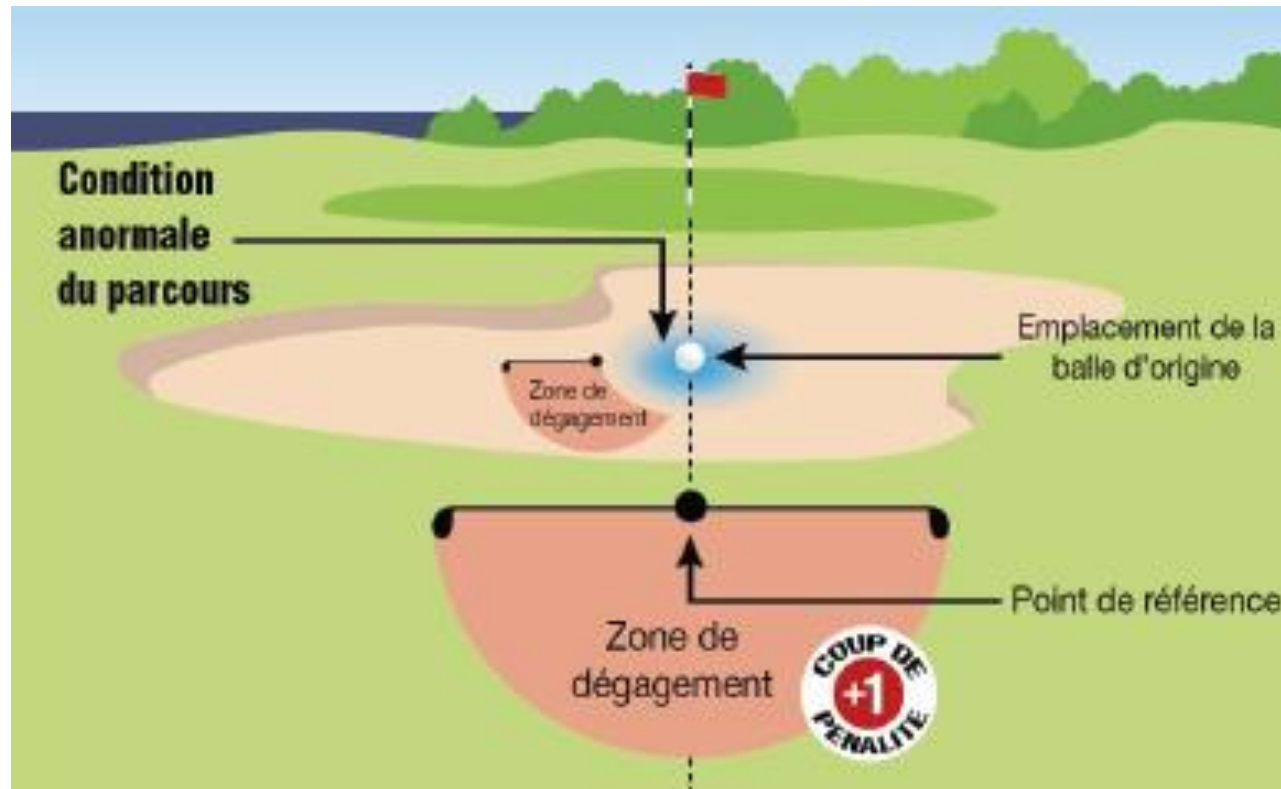
RÈGLE 16 – DÉGAGEMENT DE CONDITIONS ANORMALES (CA)

- Règle 16.1 – Dégagement zone générale



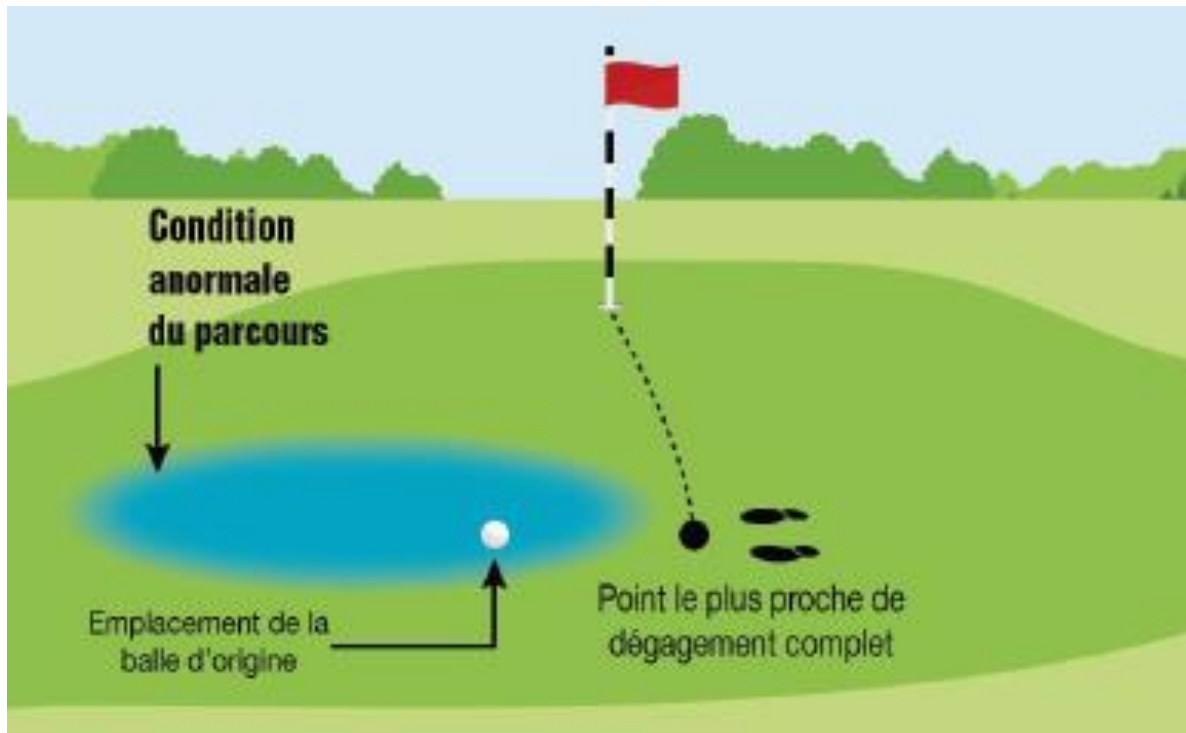
RÈGLE 16 – DÉGAGEMENT DE CONDITIONS ANORMALES (CA)

- Règle 16.1 – Dégagement d'une balle dans un bunker



RÈGLE 16 – DÉGAGEMENT DE CONDITIONS ANORMALES (CA)

- Règle 16.1 – Dégagement d'une balle sur le green
 - Placer une balle au point le plus proche de dégagement
 - Ce point peut être sur le green ou dans la zone générale



RÈGLE 16 – DÉGAGEMENT DE CONDITIONS ANORMALES (CA)

- Règle 16.2 – Situation dangereuse
 - Situation dangereuse due à un animal = un animal dangereux (serpents, abeilles, etc) à proximité de la balle qui pourrait blesser le joueur
 - Pas situation dangereuse due au parcours!!!
 - Dégagement hors d'une zone à pénalité : voir règle 16.1
 - Dégagement d'une zone à pénalité
 - Sans pénalité : se dégager dans la zone à pénalité
 - Avec pénalité : se dégager selon règle 17.1

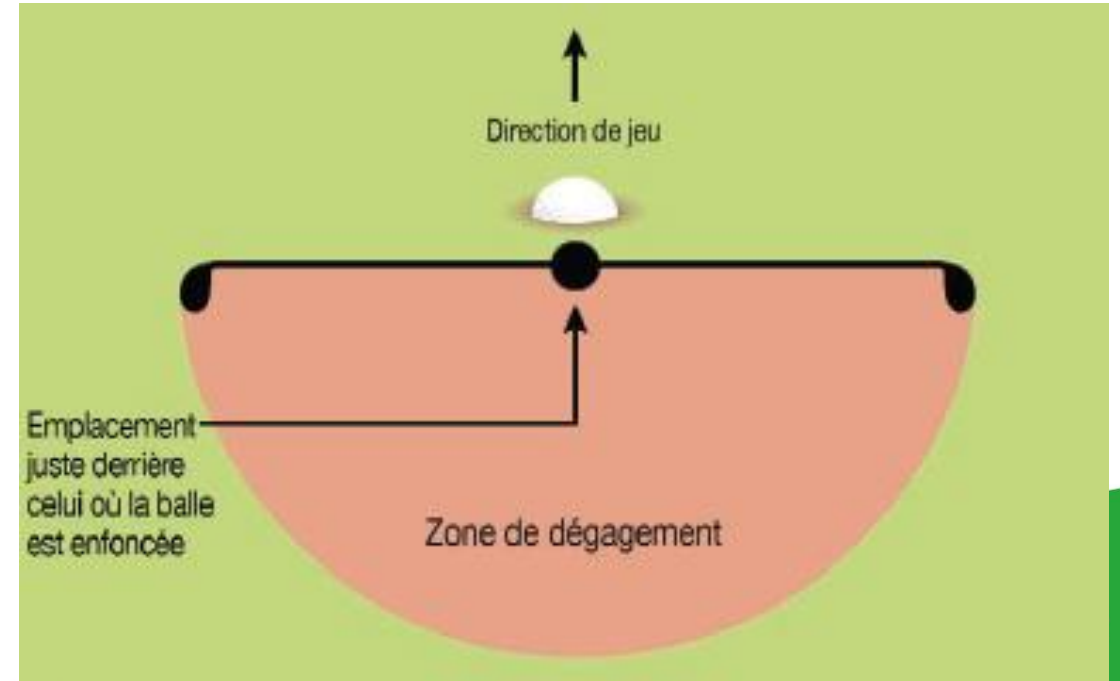
RÈGLE 16 – DÉGAGEMENT DE CONDITIONS ANORMALES (CA)

- Règle 16.3 – Balle enfoncée
 - Une balle n'est pas enfoncée si
 - Elle a été enfoncée par quelqu'un marchant dessus
 - Elle a été directement dans le sol après le coup sans avoir décollé
 - La balle a été droppée



RÈGLE 16 – DÉGAGEMENT DE CONDITIONS ANORMALES (CA)

- Règle 16.3 – Balle enfoncée
 - Dégagement
 - Point de référence : le point juste derrière la balle
 - Dimension : 1 longueur de club
 - Restrictions
 - Pas plus près du trou
 - Dans la zone générale



RÈGLE 17 – ZONE À PÉNALITÉ

- Règle 17.1 – Options pour une balle dans une zone à pénalité
 - Le joueur peut soit :
 - Jouer la balle comme elle repose sans pénalité comme si elle se trouvait dans la zone générale → pas de règle particulière
 - On peut enlever des obstructions amovibles
 - On peut enlever des débris
 - On peut poser le club au sol

RÈGLE 17 – ZONE À PÉNALITÉ

- Règle 17.1 – Options pour une balle dans une zone à pénalité
 - Le joueur peut soit :
 - Se dégager avec pénalité et jouer à l'extérieur de la zone à pénalité
 - Si la balle du joueur n'est pas retrouvée mais que l'on est sur ou quasiment certain qu'elle repose dans une zone à pénalité
 - Il peut se dégager avec un coup de pénalité
 - Si on est pas sur ou quasiment certain : la balle est perdue

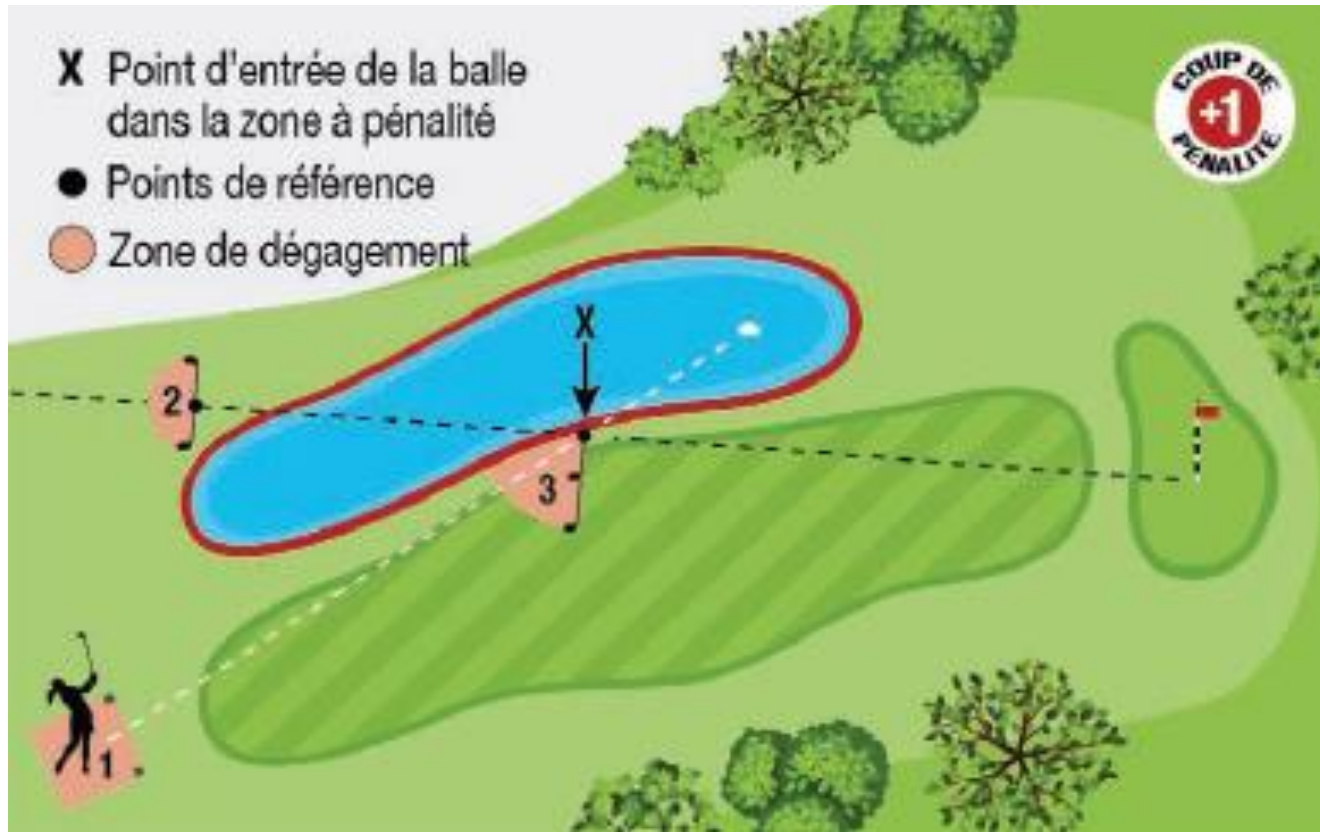
RÈGLE 17 – ZONE À PÉNALITÉ

- Règle 17.1 – Options pour une balle dans une zone à pénalité



RÈGLE 17 – ZONE À PÉNALITÉ

- Règle 17.1 – Options pour une balle dans une zone à pénalité



RÈGLE 17 – ZONE À PÉNALITÉ

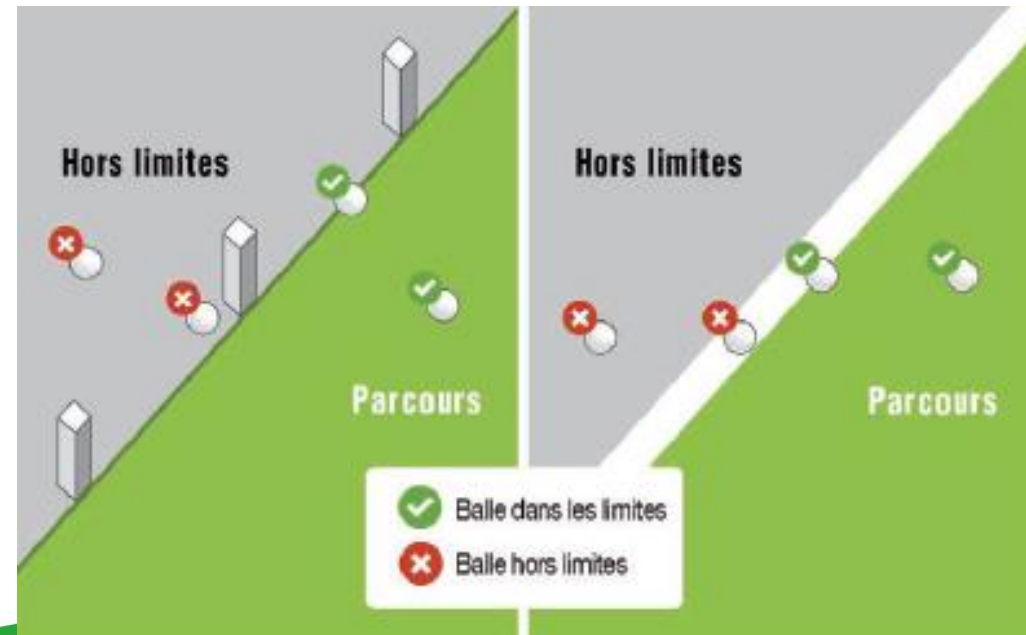
- Règle 17.3 – Pas de dégagement pour d'autres règles
 - Lorsque la balle du joueur est dans une zone à pénalité, pas de dégagement pour :
 - Balle injouable
 - Balle enfoncée
 - Interférence par une condition anormale du parcours

RÈGLE 18 – DÉGAGEMENT COUP ET DISTANCE, BALLE PERDUE OU HORS LIMITE

- Règle 18.1 – Dégagement coup et distance
 - A tout moment et n'importe où, un joueur peut prendre un dégagement coup et distance avec une pénalité d'un coup

RÈGLE 18 – DÉGAGEMENT COUP ET DISTANCE, BALLE PERDUE OU HORS LIMITE

- Règle 18.2 – Balle perdue ou hors limite
 - Une balle est perdue si elle n'est pas retrouvée après 3 minutes de recherche par le joueur ou son cadet
 - Une balle est hors-limite uniquement lorsqu'elle repose entièrement hors limite



RÈGLE 18 – DÉGAGEMENT COUP ET DISTANCE, BALLE PERDUE OU HORS LIMITE

- Règle 18.2 – Balle perdue ou hors limite
 - Lorsqu'une balle est perdue ou hors limite
 - Le joueur doit prendre un dégagement coup et distance
 - Avec un coup de pénalité

RÈGLE 18 – DÉGAGEMENT COUP ET DISTANCE, BALLE PERDUE OU HORS LIMITE

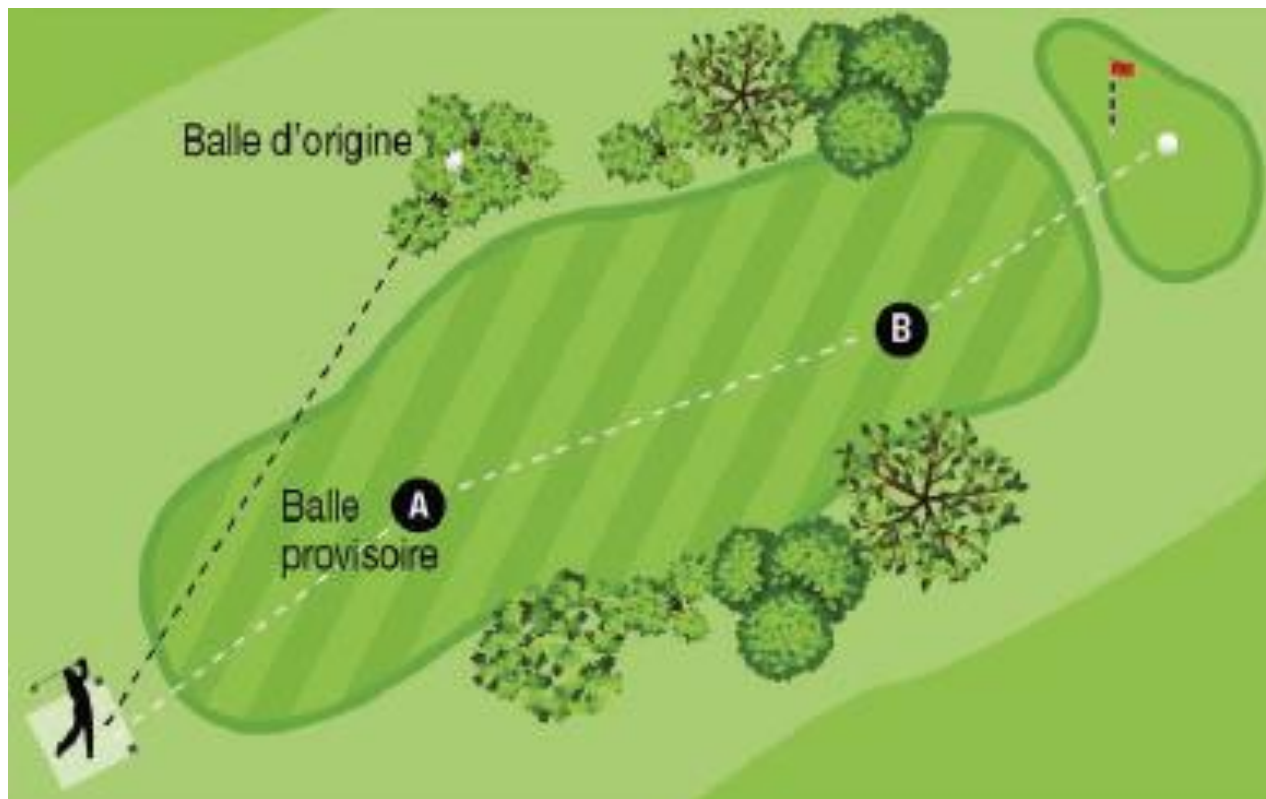
- Règle 18.3 – Balle provisoire
 - Si une balle risque d'être perdue hors d'une zone à pénalité ou d'être hors limite, le joueur peut jouer une balle provisoire
 - Si une balle ne peut être que dans une zone à pénalité : une balle provisoire n'est pas autorisée → si un joueur joue une balle provisoire, elle devient la balle en jeu avec une pénalité de un coup

RÈGLE 18 – DÉGAGEMENT COUP ET DISTANCE, BALLE PERDUE OU HORS LIMITE

- Règle 18.3 – Balle provisoire
 - Avant de jouer une balle provisoire, le joueur doit l'annoncer clairement
 - Si pas annoncé : la balle qui vient d'être jouée est la balle en jeu avec pénalité d'un coup
- Le joueur peut continuer à jouer sa balle provisoire tant qu'il ne la joue pas d'un endroit plus proche du trou que l'endroit supposé où se trouve sa balle en jeu

RÈGLE 18 – DÉGAGEMENT COUP ET DISTANCE, BALLE PERDUE OU HORS LIMITE

- Règle 18.3 – Balle provisoire



RÈGLE 18 – DÉGAGEMENT COUP ET DISTANCE, BALLE PERDUE OU HORS LIMITE

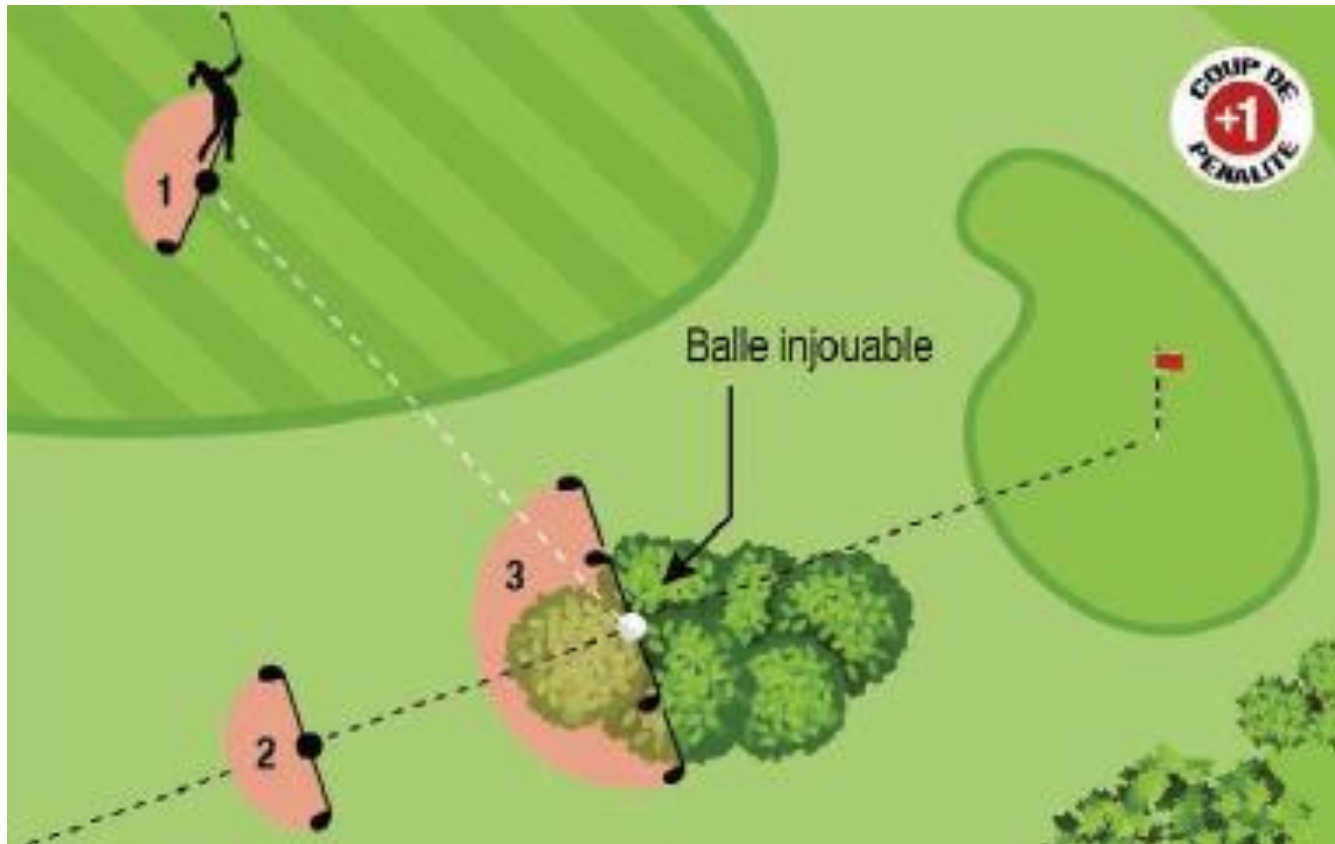
- Règle 18.3 – Balle provisoire
 - La balle provisoire devient la balle en jeu si
 - La balle en jeu est perdue
 - La balle en jeu est hors limite
 - La balle provisoire est jouée plus près du trou que celui où la balle d'origine est supposée être

RÈGLE 19 – BALLE INJOUABLE

- Règle 19.1 – Seul le joueur décide
 - Seul le joueur peut décider que sa balle est injouable
 - Le dégagement pour une balle injouable est possible partout sauf dans une zone à pénalité
 - Dans une zone à pénalité, se dégager selon la règle 17

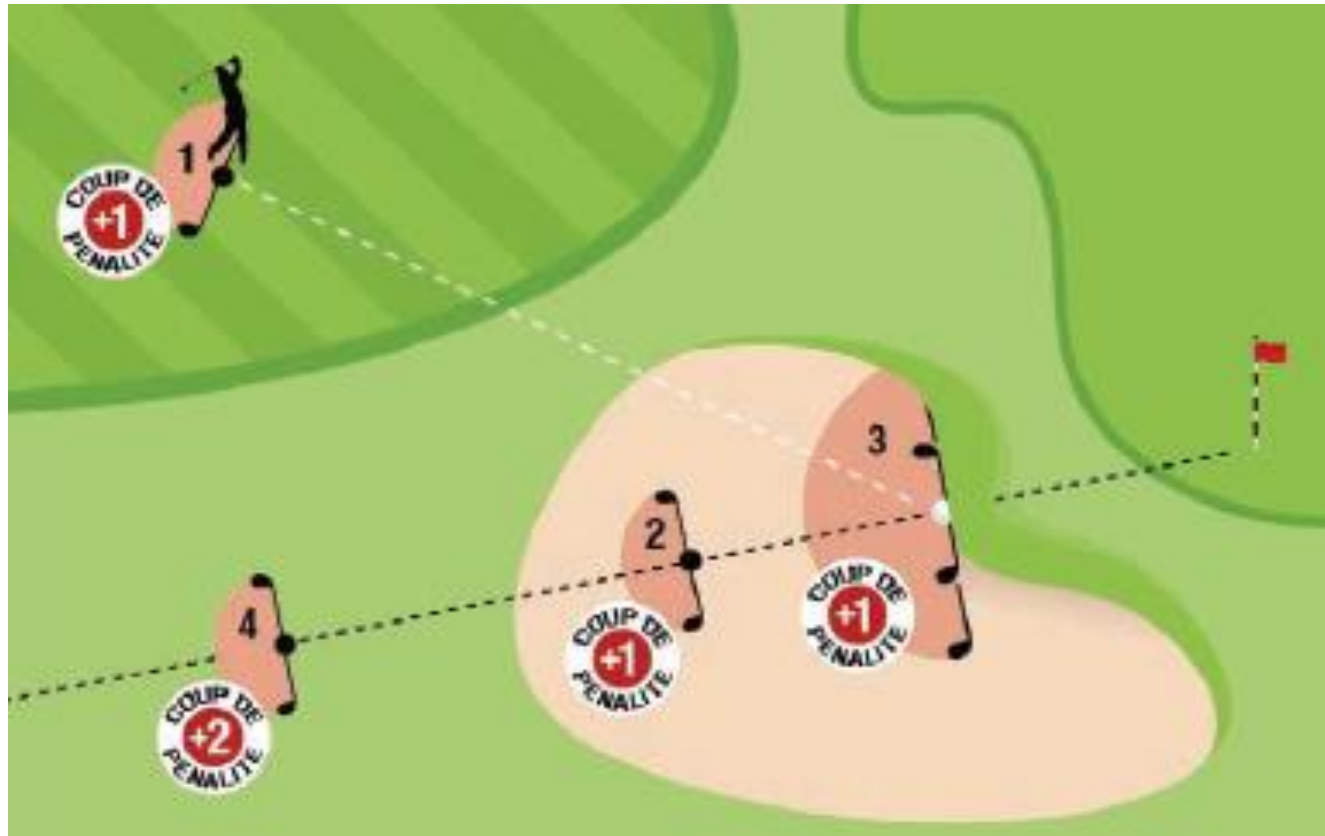
RÈGLE 19 – BALLE INJOUABLE

- Règle 19.2 – Dégagement zone générale ou green
 - Le joueur peut se dégager :



RÈGLE 19 – BALLE INJOUABLE

- Règle 19.3 – Dégagement d'un bunker



RÈGLE 20 – RÉSOUDRE LES PROBLÈMES DE RÈGLES

- Règle 20.1 – Pendant un tour
 - En Stroke play :
 - En cas de doute, jouer deux balles
 - Le joueur doit décider de jouer deux balles avant de jouer le coup suivant
 - Le joueur doit prévenir son marqueur
 - Le joueur doit décider quelle balle va compter en priorité
 - Le joueur doit rapporter les faits au Comité avant de rendre sa carte
 - Sinon : DSQ

RÈGLE 20 – RÉSOUDRE LES PROBLÈMES DE RÈGLES

- Règle 20.2 – Décisions aux problèmes de règles
 - La décision d'un arbitre doit être suivie par le joueur (même si l'arbitre se trompe)
 - Pas de pénalité pour le joueur s'il suit une décision erronée d'un arbitre

QUESTIONS?





Pour tout renseignement
complémentaire:

info@afgolf.be

02/679.02.20

www.afgolf.be