



# Code de comportement sur le terrain

---

## L'esprit du jeu

Il est attendu des joueurs qu'ils jouent dans l'esprit du jeu en :

- Agissant avec intégrité – par ex. en respectant les Règles, en appliquant toutes les pénalités, et en étant honnêtes dans tous les aspects du jeu.
- Faisant preuve de considération envers les autres – par ex. en jouant dans un bon rythme, en prenant garde à la sécurité des autres, et en ne perturbant pas le jeu des autres joueurs.
- Prenant bien soin du *parcours* – par ex. en remplaçant les divots, aplanissant les *bunkers*, réparant les impacts de balles, et en ne causant pas au *parcours* des dommages inutiles.

Tous les joueurs doivent se conduire d'une manière disciplinée, faire preuve de courtoisie et de sportivité en toute circonstance, quel que puisse être leur esprit de compétition. Tel est l'esprit du jeu de golf.

## Sécurité

Lorsqu'ils exécutent un coup ou un mouvement d'essai, les joueurs :

- Doivent s'assurer que personne ne se tient à proximité ou ne risque d'être frappé par le club, la balle ou toute pierre, caillou, brindille ou autre objet semblable.
- Ne doivent pas jouer tant que les joueurs qui les précèdent ne sont pas hors d'atteinte.
- Doivent toujours alerter les ouvriers du terrain qui se trouvent à proximité ou devant eux lorsqu'ils vont jouer un coup qui pourrait les mettre en danger et attendre que ceux-ci leur fassent signe de jouer.
- Si un joueur joue une balle dans une direction où cette balle risque de frapper quelqu'un, immédiatement crier pour avertir du danger. Dans un tel cas, l'expression habituellement utilisée est : "fore".

## Respect des autres joueurs

### Ne pas gêner ou déranger

Les joueurs doivent toujours faire preuve de respect envers les autres joueurs sur le terrain et ne doivent pas gêner leur jeu en bougeant, parlant ou en faisant du bruit superflu.

Les joueurs doivent veiller à ce qu'aucun équipement électronique emporté sur le terrain ne perturbe les autres joueurs.

Sur la zone de départ, un joueur ne doit pas placer sa balle sur un tee avant son tour de jouer.



Les joueurs ne doivent pas se tenir à proximité de la balle ou directement derrière celle-ci, ou directement derrière le trou, lorsqu'un joueur s'apprête à exécuter un coup.

### Sur le green

Sur le green, les joueurs ne doivent pas se tenir sur la ligne de jeu d'un autre joueur ou, lorsque celui-ci effectue un coup, projeter une ombre sur sa ligne de jeu.

Les joueurs doivent rester sur le green ou à proximité de celui-ci tant que tous les autres joueurs du même groupe n'ont pas terminé le trou.

### Marquer le score

En stroke play ou stableford, le marqueur doit, si nécessaire, en se rendant au départ du trou suivant, vérifier le score avec le joueur concerné et le consigner.

### Cadence de jeu

#### Jouer à une bonne cadence et la maintenir

Si un groupe a un trou entier de retard par rapport au groupe précédent et retarde le groupe suivant, il **doit** inviter ce dernier à passer quel que soit le nombre de joueurs composant ce groupe.

Lorsqu'un groupe n'a pas un trou entier de retard mais qu'il est manifeste que le groupe suivant pourrait jouer plus vite, il doit inviter le groupe plus rapide à passer.

Le temps de jeu à respecter pour 18 trous est de 3h45 en deux balles, 4h00 en 3 balles et 4h15 en 4 balles sur le Château, 3h30 en deux balles, 3h45 en 3 balles et 4h00 en 4 balles sur la Forêt. Il faut compter 1h pour Le Parc.

#### Être prêt à jouer

Le joueur doit jouer à un rythme rapide tout au long du tour, y compris le temps pris pour :

- se préparer et effectuer chaque coup,
- se déplacer d'un endroit à l'autre entre les coups,
- et se déplacer vers la zone de départ suivante après avoir terminé un trou.

Le joueur doit se préparer pour son prochain coup et être prêt à jouer lorsque c'est son tour. Le coup doit être joué en 40 secondes maximum.

Sauf sur la zone de départ et le green, le joueur doit toujours avoir son sac de golf près de lui. Il doit laisser son chariot/buggy à la sortie du green vers le tee suivant (pas devant le green).

En stroke play ou Stableford, jouez « Ready Golf » d'une manière sûre et raisonnable.

En match play, vous et votre adversaire pouvez accepter que l'un d'entre vous joue hors de son tour pour gagner du temps.



Quelques pratiques simples qui aideront le rythme de jeu :

- Si un autre compétiteur doit chercher une balle, le joueur joue son coup puis va l'aider à chercher.
- Marquer le score sur le tee suivant et, si c'est le joueur qui a l'honneur, jouer d'abord puis marquer le score.
- Laisser son chariot/buggy à la sortie du green vers le tee suivant (pas devant le green).
- Si c'est possible sans danger, aller directement à sa balle pendant que les autres se préparent à jouer.
- Les joueurs doivent immédiatement quitter le green lorsqu'ils ont terminé de jouer le trou.
- Effectuer une partie de sa préparation pour le prochain coup pendant que les autres jouent leurs coups, c'est-à-dire déterminer la distance, choisir le club, étudier le putt à venir et être prêt.

### Balle perdue

Si un joueur croit que sa balle peut être perdue en dehors d'une zone à pénalité ou est hors limites, afin de gagner du temps, il devrait jouer une balle provisoire.

Les joueurs à la recherche d'une balle **doivent** faire signe aux joueurs du groupe suivant de les dépasser dès qu'il devient évident que la balle ne sera pas facile à trouver. Ils ne doivent pas chercher pendant trois minutes avant de procéder ainsi.

Ayant autorisé le groupe qui les suit à les dépasser, ils ne doivent pas reprendre le jeu avant que ce groupe ne soit passé et hors d'atteinte.

### Priorité sur le terrain

Sauf spécification contraire, la priorité sur le terrain est déterminée par la cadence de jeu d'un groupe. Le terme « groupe » inclut un joueur jouant seul.

Lorsque la balle d'un joueur atterri sur le trou voisin de celui qu'il joue, il a priorité pour jouer s'il joue un trou plus avancé sur le parcours (ex 10 Château par rapport au 1 Château).

### Soins à apporter au terrain

#### Bunkers

Les joueurs entreront et sortiront des bunkers par la partie basse afin de ne pas endommager les bords de bunkers.

Avant de quitter un bunker, les joueurs doivent reboucher et niveler avec soin tous les trous ou les empreintes de pas qu'ils ont faits ainsi que ceux créés par d'autres à proximité. Un râteau doit être utilisé à cette fin.

#### Replacer les divots, réparer les impacts de balle (pitch)



Les joueurs doivent réparer avec soin tous les trous de divot qu'ils ont créés sur le fairway, dans le rough ainsi que dans la zone de départ et tous les dégâts causés au green par l'impact d'une balle (que celui-ci soit ou non fait par le joueur lui-même).

### Éviter les dommages inutiles

Les joueurs doivent éviter d'endommager le terrain en créant des divots lors de mouvements d'essai ou en frappant le sol avec la tête d'un club. Il est interdit de faire des mouvements d'essai sur la zone de départ.

Les joueurs doivent veiller à ne pas créer de dégâts au green lorsqu'ils y posent des clubs ou le drapeau. Il est interdit de mettre son sac de golf sur le green.

Les joueurs et les cadets ne doivent pas se tenir trop près du trou afin de ne pas l'endommager, et doivent agir avec précaution lorsqu'ils manient le drapeau ou retirent une balle du trou. Il est interdit d'utiliser la tête d'un club pour retirer une balle du trou.

Les joueurs ne doivent pas s'appuyer sur leurs clubs lorsqu'ils se trouvent sur un green, notamment lorsqu'ils retirent la balle du trou.

Le drapeau doit être correctement replacé dans le trou avant que les joueurs ne quittent le green.

Il est interdit de passer avec une voiturette ou un chariot de golf entre les bunkers de green et les greens et de s'approcher avec un chariot ou une voiturette à moins de 5 m de la zone de départ ou d'un green.

### Zone « Défense d'entrer »

Lorsque le comité a indiqué qu'il était interdit d'entrer dans une zone même pour rechercher une balle, le joueur en infraction encoure une amende de 50 €.

### Pénalités en cas d'infraction

- Première infraction – avertissement
- Deuxième infraction – pénalité d'un coup
- Troisième infraction – pénalité générale
- Quatrième infraction ou faute grave – disqualification.

Le Comité peut sanctionner les infractions au Code de comportement d'une interdiction temporaire de jeu sur le terrain ou pour un certain nombre de compétitions.