

Les Règles du Pitch-and-Putt 2014 - 2018



LES REGLES DU PICH AND PUTT

Définies par la FIPPA, en collaboration avec les associations nationales de Pitch & Putt à travers le monde.

Toutes les compétitions approuvées par la FIPPA doivent se conformer à ces règles.

Sur délégation de la FIPPA, le CPPF applique en France les règles du Pitch & Putt pour ses propres compétitions.

3^{ème} Édition, effective depuis le 1^{er} Juin 2014.

Il s'agit de règles de transition pour la période 2014-2018 qui doivent être lues en corrélation avec les mises à jour publiées sur le site Web: www.fippa.net

Le Pitch and Putt est un sport amateur et indépendant, géré sur le plan mondial par la FIPPA, la Fédération Internationale des Associations de Pitch and Putt.

La FIPPA définit le Pitch & Putt ainsi:

- 1- Distances
 - a-Longueur d'un trou: 90 mètres, maximum,
 - b-Longueur d'un parcours de 18 trous: 1200 mètres, maximum,
- 2- Trois clubs au maximum, dont un Putter,
- 3- L'utilisation d'un tee sur le départ est obligatoire,
- 4- Le départ de chaque trou est commun à tous les joueurs.

TABLES DES MATIERES

COMMENT SE SERVIR DE CES REGLES	2
ETIQUETTE ; COMPORTEMENT SUR LE PARCOURS.....	4
DEFINITIONS.....	5
PARTIE 1 - LE JEU EN GENERAL	12
1. LE JEU	12
2. ENTRAINEMENT	12
3. OBSTRUCTIONS	13
4. EAU FORTUITE	13
5. ZONE ECOLOGIQUEMENT SENSIBLE	14
6. TERRAIN EN REPARATION, PARTERRE DE FLEUR ET ARBRE AVEC TUTEUR	14
7. BUNKERS	15
8. OBSTACLE D'EAU.....	15
9. L'AIRE DE DEPART.....	16
10. LE GREEN	16
PARTIE 2 - LE MATERIEL.....	18
12. LES CLUBS	18
13. LA BALLE	18
PARTIE 3 - LE JEU	19
14. JOUER LA BALLE	19
15. BALLE DEPLACEE, DEVIEE OU ARRETEE.....	21
16. SITUATIONS DE DEGAGEMENT	22
PARTIE 4 - LE JOUEUR.....	24
PARTIE 5 - REGLE GENERALE	25
PARTIE 6 - FORMULES DE JEU	26
MATCH PLAY.....	26
STROKE PLAY.....	27

COMMENT SE SERVIR DE CES RÈGLES

Il est conseillé de se familiariser avec ces règles en s'en servant dès qu'une question se pose. En cas de doute, jouez le terrain comme vous le trouvez et la balle comme elle repose.

Comprendre les mots :

Le livret de Règles est rédigé d'une manière très précise et délibérée. Le joueur devrait connaître et comprendre les différences suivantes dans l'usage des mots :

- **"Peut"** (par exemple, le joueur peut annuler le coup) signifie que l'action est optionnelle
- **"Devrait"** (par exemple, le marqueur devrait vérifier le score) signifie que l'action est recommandée mais n'est pas obligatoire
- **"Doit"** (par exemple, les clubs du joueur doivent être conformes) signifie qu'il s'agit d'une obligation et qu'il y a une pénalité si elle n'est pas respectée
- **"Une balle"** signifie que le joueur peut substituer une autre balle
- **"La balle"** signifie que le joueur ne doit pas substituer une autre balle

Connaître les définitions

Une bonne connaissance des termes définis est très importante pour l'application correcte des Règles.

Pénalités en cas de non-respect des règles ou de la procédure

Sauf indication contraire, la pénalité pour l'infraction à une règle, aussi bien en stroke play qu'en match play, est d'un coup.

Dropper une balle pour dégagement

En accord avec les options de dégagement, la balle peut être droppée à l'intérieur d'une longueur de club du point le plus proche de dégagement, ou l'endroit déterminé par l'application de la règle, que le drop soit avec ou sans pénalité.

ETIQUETTE ; COMPORTEMENT SUR LE PARCOURS

Personne ne doit bouger, parler ou se tenir à proximité de ou directement derrière la balle ou le trou lorsqu'un joueur adresse la balle ou exécute un coup.

On ne doit pas jouer tant que les joueurs qui précèdent ne sont pas hors de portée, tout en évitant le jeu lent.

A la conclusion d'un trou, les joueurs doivent quitter immédiatement le green. Ils marqueront les scores au départ du trou suivant.

Le joueur doit veiller à ce que tout dégât occasionné par une balle, divot et pitch sur un green, soit réparé avec soin.

Les joueurs doivent prendre soin de ne pas endommager le green lorsqu'ils déplacent le drapeau et récupèrent la balle. La tête d'un club ne doit pas servir pour récupérer la balle dans le trou. Le drapeau doit être remis correctement dans le trou avant de quitter le green.

Les joueurs doivent éviter d'endommager le green en s'appuyant sur leur putter, surtout lorsqu'ils retirent la balle du trou.

Avant de quitter un bunker, le joueur doit prendre soin d'éliminer toutes traces et de niveler la surface.

Une infraction sérieuse à l'étiquette ou des manquements répétés peuvent conduire à la disqualification d'un joueur.

Recommandation vestimentaire

Les joueurs doivent porter des tenues adaptées à la pratique du Pitch & Putt. Les tee-shirts (polo sans col) et débardeurs, les survêtements et vêtements d'un autre sport sont inappropriés. Les chaussures doivent être adaptées à la pratique du Pitch & Putt.

DEFINITIONS**ADRESSER LA BALLE**

Un joueur "a adressé la balle" lorsqu'il a pris son stance avant d'exécuter un coup et lorsqu'il a posé son club au sol. Cependant, dans un obstacle, un joueur "a adressé la balle" lorsqu'il a pris son stance.

AIRE DE DEPART

L'aire de départ est l'endroit où on commence le trou à jouer. Elle est commune à tous les joueurs. Si l'aire de départ est un tapis, il est par définition l'aire de départ. Sinon, l'avant et les deux cotés latéraux doivent être définis et l'arrière se trouve à moins de deux longueurs de club de l'avant.

ARBITRE

Un "arbitre" est une personne désignée par le Comité afin de résoudre les questions de fait et appliquer les Règles. Il doit intervenir sur toute infraction à une Règle qu'il remarque ou qui lui est signalée. La décision de l'arbitre est définitive.

BALLE DEPLACÉE

Une balle est considérée comme s'étant "déplacée" si elle quitte sa position et s'immobilise à une fraction de sa circonférence.

BALLE ENTREE

Une balle est "entrée" lorsqu'elle est au repos à l'intérieur de la circonférence du trou et qu'elle est tout entière en dessous du niveau du bord du trou.

BALLE EN JEU

Une balle est "en jeu" dès que le joueur a effectué un coup sur le départ. Elle reste en jeu, jusqu'à ce qu'elle ait été entrée, sauf si elle est perdue, hors limites ou relevée, ou qu'une autre balle lui a été substituée en conformité avec ces règles;
une balle ainsi substituée devient la balle en jeu.

BALLE PERDUE

Une balle est considérée "perdue" si:

- a. Elle n'a pas été retrouvée dans les trois minutes après que le camp ait commencé à la chercher; ou
- b. Le joueur a mis une autre balle en jeu en conformité avec les règles.

BALLE PROVISIOIRE

Une balle provisoire est une balle jouée selon les règles à la place d'une balle qui est peut-être perdue ou hors limites.

BUNKER

Un "bunker" est un obstacle consistant en une aire aménagée, souvent en creux, d'où le gazon ou la terre ont été retirés et remplacés par du sable ou un matériau similaire.

Un sol engazonné en bordure ou à l'intérieur d'un bunker, y compris une face constituée de mottes empilées (recouvertes de gazon ou en terre), ne fait pas partie du bunker. Une paroi ou lèvres d'un bunker non recouverte de gazon fait partie du bunker. La lisière d'un bunker se prolonge verticalement vers le bas, mais pas vers le haut.

CADET

Un "cadet" est une personne qui aide le joueur conformément aux *Règles*, y compris en transportant ou en manipulant les clubs du joueur et en donnant des conseils pendant le jeu.

COMITE

Le "comité" est le comité dûment désigné par le club ou par l'association pour l'organisation de la compétition. Le comité n'a pas le pouvoir de déroger à une règle de Pitch and Putt.

Pour des situations locales anormales, le comité peut adopter des règles locales.

CONSEIL

Un conseil est tout avis ou suggestion susceptible d'influencer un joueur quant à la manière de jouer ou à la façon d'effectuer un coup. Un renseignement concernant les règles ou des faits notoirement connus, n'est pas un conseil.

COUP

Un "coup" est le mouvement vers l'avant du club fait avec l'intention de frapper et de déplacer la balle. Un coup est compté à partir du moment où la descente commence. Mais si un joueur contrôle volontairement son mouvement de descente avant que la tête du club n'atteigne la balle, il n'a pas joué de coup.

COUP D'ESSAI

Le "coup d'essai" est défini comme la frappe simulée d'une balle de la même

CPPF

Les Règles du Pitch & Putt

manière qu'un coup normal sur le parcours.

COUP DE PENALITE

Un "coup de pénalité" est un coup ajouté au score d'un joueur ou d'un camp selon certaines Règles.

DETRITUS

Le terme "détritrus" désigne des objets naturels non fixes ou croissants et non adhérent à la balle et inclut les pierres non solidement enfoncées, des feuilles, des brindilles, des branches et similaire, les vers, insectes et animaux similaires ainsi que les rejets et les tas faits par eux,

Le sable et la terre meuble sont des détritrus sur le green, mais non ailleurs. La rosée et le givre ne sont pas des détritrus.

DRAPEAU

Le "drapeau" est un repère amovible dressé au centre du trou pour indiquer sa position.

EAU FORTUITE

L'"eau fortuite" est toute accumulation temporaire d'eau sur le terrain, qui n'est pas dans un obstacle d'eau et est visible avant ou après que le joueur a pris son stance. La neige et la glace naturelle, autre que le givre, sont au choix du joueur ou eau fortuite ou détritrus. La glace manufacturée est une obstruction. La rosée et le givre ne sont pas de l'eau fortuite.

Une balle est dans l'eau fortuite lorsqu'elle y repose ou qu'une partie quelconque de la balle touche l'eau fortuite.

ÉLÉMENT EXTERIEUR

Un "élément extérieur" est tout élément autre que les éléments du match ou en stroke play, un élément extérieur est tout élément autre que le camp du compétiteur.

ÉQUIPEMENT

L'"équipement" est tout ce qui est utilisé, porté ou transporté par le joueur ou son partenaire.

HORS LIMITES

Le "hors limites" est défini par les clôtures qui délimitent le terrain et il est interdit de jouer en dehors de ces limites. Le comité peut définir et marquer des zones du terrain comme "hors limites". Une balle est "hors

limites" dès qu'elle est intégralement à l'extérieur. Le joueur peut se tenir hors limites pour joueur une balle reposant à l'intérieur.

LIGNE DE JEU

La ligne de jeu est la direction que le joueur souhaite voir prendre à sa balle après un coup, plus une distance raisonnable de chaque côté de la direction intentionnelle. La ligne de jeu se prolonge verticalement vers le haut depuis le sol, mais ne se prolonge pas au-delà du trou.

LIGNE DE PUTT

La ligne de putt est la ligne que le joueur souhaite voir prendre à sa balle après un coup joué sur le green. La ligne de putt ne se prolonge pas au-delà du trou.

OBSTACLE

Un "obstacle" est tout bunker ou obstacle d'eau. Une balle est dans un obstacle lorsqu'elle y repose ou qu'une partie quelconque de celle-ci touche l'obstacle.

OBSTACLE D'EAU

Un "obstacle d'eau" est toute mer, lac, étang, rivière, fossé, fossé de drainage ou autre cours d'eau à ciel ouvert (qu'ils contiennent ou non de l'eau), et tout ce qui est de même nature sur le terrain. Tout sol ou eau à l'intérieur de la lisière d'un obstacle d'eau fait partie de l'obstacle d'eau. Si la lisière de l'obstacle d'eau n'est pas formellement définie, il faut prendre la limite du changement de pente vers l'obstacle.

La lisière d'un obstacle d'eau se prolonge verticalement vers le bas et vers le haut.

Lorsque la lisière d'un obstacle d'eau est délimitée par une ligne tracée au sol, la ligne elle-même est dans l'obstacle d'eau. La lisière d'un obstacle d'eau se prolonge verticalement vers le bas et vers le haut.

Lorsque la lisière d'un obstacle d'eau est définie par des piquets, ces piquets sont à l'intérieur de l'obstacle d'eau et la lisière de l'obstacle est délimitée par les points les plus à l'extérieur des piquets au niveau du sol. La lisière d'un obstacle d'eau se prolonge verticalement vers le bas et vers le haut.

Les piquets qui délimitent un obstacle d'eau sont rouges.

Note 1. Le comité peut déclarer une quelconque partie du parcours comme obstacle d'eau et mettre une règle locale interdisant de jouer dans une zone écologiquement sensible définie comme un obstacle d'eau.

CPPF

Les Règles du Pitch & Putt

MARQUEUR

Un "marqueur" est une personne désignée par le Comité pour consigner le score d'un compétiteur en stroke play. Il n'est pas un arbitre.

MAUVAIS GREEN

Un « mauvais green » est tout green autre que celui du trou en train d'être joué.

MAUVAISE BALLE

Une "mauvaise balle" est toute autre balle que la balle en jeu du joueur ou sa balle provisoire.

OBSTRUCTIONS

Une "obstruction" est toute chose artificielle, érigée, placée ou laissée sur le parcours à l'exception de:

- a. les éléments définissant le hors limites tels que murs, palissades, piquets et clôtures.
- b. toute obstruction décrétée par le comité comme étant partie intégrante du terrain.
- c. N'importe quelle partie d'une chose artificielle fixe qui est hors limites.

Une obstruction est une **obstruction amovible** si elle peut être déplacée sans effort excessif, sans retarder indûment le jeu et sans provoquer des dégâts. Sinon, c'est une obstruction inamovible.

PARCOURS

Le parcours est la totalité du terrain à l'exception de:

- a. l'aire de départ et le green du trou en train d'être joué
- b. tous les obstacles

PARTENAIRE

Un "partenaire" est un joueur associé à un autre joueur dans le même camp. Dans une partie en foursome, à la meilleure balle ou à quatre balles, lorsque le contexte l'autorise, le mot "joueur" inclut son ou ses partenaires.

POINT LE PLUS PROCHE DE DEGAGEMENT

Le "point le plus proche de dégagement" est le point sur le terrain, le plus proche d'où repose la balle, qui n'est pas plus près du trou, où, si la balle y était positionnée, il n'y aurait pas l'interférence pour laquelle le dégagement est recherché, et ceci pour le coup que le joueur aurait joué

GREEN

Le green est toute surface du trou en train d'être joué qui est spécialement aménagée pour putter. Une balle est sur le green lorsqu'une partie quelconque de celle-ci touche le green.

STANCE

Prendre son "stance" consiste pour un joueur à placer ses pieds en position pour la préparation et l'exécution d'un coup.

SWING D'ESSAI

Un swing d'essai n'est pas un coup d'entraînement et peut se faire à n'importe quel endroit à condition de ne pas enfreindre les Règles.

TEE

Un "tee" est un objet artificiel conçu pour surélever la balle au-dessus du sol. La surélévation minimum est de 5mm.

TERRAIN

Le terrain est la totalité de la zone où le jeu est permis.

TERRAIN EN REPARATION

Un "Terrain en réparation" est toute partie du terrain ainsi marquée par ordre du comité ou décrétée comme telle par son représentant autorisé. Cela comprend tout ce qui est mis en tas pour être évacué et un trou, même non signalé, creusé par un jardinier. Les piquets et les lignes délimitant le terrain en réparation font partie de ce dernier. De tels piquets sont des obstructions. Une balle est dans un terrain en réparation lorsqu'elle y repose ou qu'une partie quelconque de la balle touche le terrain en réparation.

Le Comité peut établir une Règle Locale interdisant le jeu depuis un terrain en réparation.

TOUR CONVENTIONNEL

Le "tour conventionnel" consiste à jouer les trous du terrain dans leur ordre numérique exact à moins que le Comité ne l'autorise différemment.

TROU

Le "trou" doit avoir 108 mm (4 1/4 pouces) de diamètre et au moins 101.6 mm (4 pouces) de profondeur. Si l'on emploie une gaine à l'intérieur, elle doit être enfoncée d'au moins 25.4 mm (1 pouce) en dessous de la surface du green, à moins que la nature du sol ne fasse que c'est irréalisable.

ZONE ECOLOGIQUEMENT SENSIBLE

Les “zones écologiquement sensibles ” sont les zones du terrain ainsi désignées et délimitées par des piquets a sommet rouge/vert.

PARTIE 1 - LE JEU EN GENERAL**1. LE JEU**

- a. Le jeu de Pitch and Putt consiste à jouer une balle avec un club depuis chaque aire de départ jusqu'à dans le trou correspondant, en la frappant d'un coup ou de coups successifs, conformément aux Règles.
- b. Les trous doivent être joués dans l'ordre, commençant par le premier, à moins que le Comité ne l'autorise différemment.
- c. La balle doit être jouée là où elle se trouve, sauf avis contraire des règles.

PENALITE: disqualification

2. ENTRAINEMENT

N'importe quel jour d'une compétition, ou au cours de n'importe quelle formule de jeu, que cela soit en stroke play ou en match play, les compétiteurs ne doivent s'entraîner nulle part sur le terrain.

PENALITE: disqualification

Entre le jeu de deux trous, un joueur ne peut pas faire de coup d'entraînement, excepté sur le green du dernier trou joué sous réserve qu'il ne retarde pas indûment le jeu.

PENALITE: un coup

Jouer dans une compétition différente le même jour n'est pas considéré comme de l'entraînement.

L'entraînement sur un practice ou un green, officiellement reconnu comme tel, avant le début d'un parcours est permis.

Les coups joués pour finir un trou, alors que le résultat est déjà acquis, ne sont pas considérés comme des coups d'entraînement.

3. OBSTRUCTIONS

Toute obstruction amovible peut être déplacée sans pénalité.

- a. Si la balle se déplace, elle doit être replacée et il n'y a pas de pénalité, sous réserve que le déplacement de la balle soit directement imputable à l'enlèvement de l'obstruction.
- b. Si la balle repose dans ou sur l'obstruction, la balle peut être relevée et l'obstruction enlevée. La balle doit, sur le parcours ou dans un obstacle, être droppée, ou sur le green être placée, aussi près que possible de l'emplacement situé directement en-dessous de l'endroit où la balle reposait dans ou sur l'obstruction, mais pas plus près du trou.
- c. Sauf lorsque la balle se trouve dans un obstacle d'eau, le joueur peut se dégager lorsqu'une balle s'arrête sur ou près d'un obstacle inamovible qui peut interférer avec son stance ou son swing.

Procédure:

- **Sur le parcours** : relever la balle et la dropper sans pénalité à l'intérieur d'une longueur de club du point le plus proche de dégagement et pas plus près du trou que ce point.
- **Dans un bunker** : relever la balle et la dropper sans pénalité, conformément à la clause ci-dessus.
- **Sur le green** : relever la balle et la placer sans pénalité au point le plus proche de dégagement.

PENALITE POUR INFRACTION A LA REGLE 3b: un coup

4. EAU FORTUITE

Si la balle du joueur est dans l'eau fortuite ou la touche ou si l'eau fortuite interfère avec son stance ou son swing, le joueur peut obtenir un dégagement sans pénalité.

Procédure:

- **Sur le parcours**: relever la balle et la dropper sans pénalité à l'intérieur d'une longueur de club du point le plus proche de dégagement et pas plus près du trou que ce point.
- **Dans un bunker** : relever la balle et la dropper sans pénalité, conformément à la clause ci-dessus.

- **Sur le green** : relever la balle et la placer sans pénalité au point le plus proche de dégagement.

PENALITE: un coup

5. ZONE ECOLOGIQUEMENT SENSIBLE

- a. Une balle tombée dans un ZES ne doit pas être récupérée si sa récupération nécessite que le joueur entre dans cette zone.
- b. Une balle tombée dans une ZES peut être remplacé en droppant une balle **sans pénalité** à l'intérieur d'une longueur de club du point le plus proche de dégagement.
- c. Une balle tombée dans une ZES et qui peut être récupérée sans rentrer dans cette zone peut être relevée et droppée **sans pénalité** à l'intérieur d'une longueur de club du point le plus proche de dégagement.
- d. Si la barrière qui délimite la ZES interfère sur la ligne de jeu d'un joueur, il peut dropper la balle **sans pénalité** à l'intérieur d'une longueur de club du point le plus proche de dégagement.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE 5-a : un coup

6. TERRAIN EN REPARATION, PARTERRE DE FLEUR ET ARBRE AVEC TUTEUR

- a. Le comité peut déclarer tout parterre de fleur, toute zone clairement signalée ou tout arbre avec tuteur (si l'arbre ou le tuteur interfère avec le stance ou le swing du joueur) comme terrain en réparation, pour l'application de cette règle.
- b. Jouer depuis un terrain en réparation est autorisé sauf si une règle locale l'interdit.
- c. Si une balle repose dans ou touche un parterre de fleur, une zone clairement signalée ou est près d'un arbre avec tuteur (si l'arbre ou le tuteur interfère avec le stance ou le swing du joueur) ou dans un terrain en réparation, ou si cela interfère avec le stance ou le swing du joueur, le joueur peut obtenir un dégagement sans pénalité.

Procédure:

- **Sur le parcours**: relever la balle et la dropper sans pénalité à l'intérieur d'une longueur de club du point le plus proche de dégagement et pas plus près du trou que ce point.

- Dans un bunker : relever la balle et la dropper sans pénalité, conformément à la clause ci-dessus.
- Sur le green : relever la balle et la placer sans pénalité au point le plus proche de dégagement.

PENALITE: un coup

7. BUNKERS

- a. Avant d'exécuter un coup sur une balle qui est dans un bunker, le joueur ne doit pas :
 - . Toucher le sol ou le sable avec un club
 - . Toucher ou déplacer un débris reposant dans le bunker
 - . N'importe quelle obstruction amovible se trouvant dans le bunker peut être enlevée.
- b. Un coup qui ne sort pas la balle du sable n'est pas en lui-même une infraction aux Règles mais il est interdit d'aplanir le sable avant d'exécuter d'autres coups

PENALITE: un coup

8. OBSTACLE D'EAU

- a. Une balle dans un obstacle d'eau peut être jouée **sans pénalité**, mais le joueur ne doit pas :
 - Toucher le sol ou l'eau dans l'obstacle avec un club
 - Toucher ou déplacer un débris reposant dans l'obstacle
 - N'importe quelle obstruction amovible se trouvant dans l'obstacle peut être enlevée.
- b. Si une balle se trouve ou est perdue dans un obstacle d'eau (qu'elle soit dans l'eau ou non) ,le joueur peut, **avec une pénalité d'un coup**:
 - Jouer une balle le plus près possible de l'endroit d'où la balle originale fut jouée pour la dernière fois; ou
 - dropper une balle derrière l'obstacle d'eau tout en gardant l'endroit où la balle a traversé la lisière de l'obstacle pour la dernière fois directement entre le trou et l'endroit où la balle sera droppée, sans restriction de distance derrière l'obstacle ; ou
 - dropper une balle à l'extérieur de l'obstacle à moins d'une longueur de club et pas plus près du trou que l'endroit où la balle d'origine a traversé la lisière de l'obstacle pour la dernière fois.

PENALITE: un coup

9. L'AIRE DE DEPART

- a. La balle doit être jouée depuis l'aire du départ désignée ou d'un tapis en la plaçant sur un tee.
- b. Si un joueur au départ d'un trou joue la balle en dehors de l'aire de départ désignée, il encourt **une pénalité d'un coup** et doit rejouer une balle sur le départ.
- c. Si la balle tombe du tee ou est déplacée par le joueur en se mettant à l'adresse, elle est remise sur le tee **sans pénalité**. Si un coup est effectué dans les mêmes circonstances, le coup compte et la balle doit être jouée là où elle se retrouve.

PENALITE: un coup

10. LE GREEN

- a. une balle sur le green peut être marquée puis relevée et, si désiré, nettoyée avant de la replacer.
- b. sur le green:
 - les débris peuvent être enlevés de la ligne de putt en les ramassant ou en nettoyant la surface du green avec le dos de la main ou avec un club mais sans tasser quoi que ce soit
 - les impacts de balle peuvent être réparés.
- c. si la marque d'un joueur gêne le jeu d'un autre joueur, si celui-ci le demande, la marque peut être déplacée à une ou deux longueurs de tête de putter d'un côté ou de l'autre de sa position d'origine. Si la marque est ainsi déplacée, elle doit être replacée à sa position d'origine avant de replacer la balle.
- d. si la balle d'un joueur, lorsqu'elle est jouée sur le green, touche une autre balle également sur le green, le joueur a un point de pénalité et sa balle doit être jouée là où elle repose ; la balle qui a été déplacée doit être remise à sa position d'origine.
- e. lors du putting la balle d'un joueur ne doit pas toucher le drapeau, qu'il soit dans le trou ou qu'il ait été déplacé.
- f. une balle reposant sur un green autre que celui du trou joué, peut être ramassée et droppée, **sans pénalité**, à une longueur de club du point le plus proche de dégagement sans se rapprocher du trou.
- g. lorsqu'une partie quelconque de la balle est en suspens au bord du

trou, le joueur peut attendre 10 secondes pour déterminer si la balle est au repos. Si, passé ce délai, la balle n'est pas tombée dans le trou, elle est censée être au repos et doit être jouée.

h. si le bouchon d'un ancien trou est sur la ligne de putt, la balle peut être marquée, relevée et déplacée d'un côté ou de l'autre sans se rapprocher du trou et **sans pénalité**.

PENALITE: un coup

i. aucun autre club qu'un putter ne peut être utilisé sur le green sauf si durant le tour conventionnel le putter a été endommagé. Le joueur doit finir le tour conventionnel en puttant avec un de ces autres clubs, ou en remplaçant le putter par un autre sans causer de retard.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION A LA RÈGLE 10-i : un coup

11. SUSPENSION DU JEU

Un joueur ne doit pas interrompre le jeu à moins qu'il ne soit autorisé ou que le comité n'ait interrompu le jeu. S'ils les joueurs ont commencé le jeu d'un trou, ils peuvent interrompre le jeu immédiatement ou continuer le jeu du trou, à condition de le faire sans délai.

PARTIE 2 - LE MATERIEL**12. LES CLUBS**

- a. Un joueur doit avoir un maximum de trois clubs, (conformes aux règles)
- b. Un de ces clubs doit être un putter.
- c. Un matériau étranger ne doit pas être appliqué sur la face du club.
- d. Un club peut être remplacé, sans retarder indûment le jeu seulement s'il est devenu inapte à l'utilisation par le joueur dans le cours normal du jeu. Le remplacement ne doit pas être fait en empruntant un quelconque club sélectionné pour le jeu par toute autre personne jouant sur le terrain
- e. Des partenaires peuvent partager les clubs, à condition que le nombre total de clubs ne dépasse pas trois.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION AUX LA RÈGLES 11-a et 11-e : un coup pour chaque trou avec un maximum de trois coups par tour.

PÉNALITÉ POUR INFRACTION AUX LA RÈGLES 11-b et 11-c : disqualification

13. LA BALLE

- a. La balle doit être conforme aux spécifications reconnues et le diamètre ne doit pas être inférieur à 1,68 pouces (42,67mm).
- b. Le nom du fabricant et le numéro d'identification ou la marque figurant sur la balle doivent être nettement lisibles.
- c. Aucune matière étrangère ne doit être appliquée sur la balle, ou celle-ci autrement modifiée.

PENALITE: disqualification

- d. Si une balle est endommagée à la suite d'un coup, le coup est annulé et le joueur doit jouer une balle sans pénalité aussi près que possible de l'emplacement d'où la balle d'origine avait été jouée.

PARTIE 3 - LE JEU

14. JOUER LA BALLE

- a. La balle doit être frappée franchement avec la tête du club et non poussée, ripée ou cueillie.
- b. Le joueur qui a l'honneur à la première aire de départ est déterminé par l'ordre de tirage (ex. l'ordre du handicap) ; sinon, c'est le tirage au sort. Après, le camp avec le meilleur score prend l'honneur à l'aire de départ suivante.
- c. Avant de commencer le jeu du trou (ou quand la balle est changée), chaque joueur doit clairement identifier sa balle auprès de son marqueur / adversaire.
- d. Quand les balles sont en jeu, la balle la plus éloignée du trou est jouée la première.
- e. Un joueur doit finir son jeu du trou avec la balle en jeu depuis l'aire de départ sauf si une règle l'autorise à substituer une balle (balle endommagée, perdue ou irrécupérable).
- f. Si le club d'un joueur frappe la balle plus d'une fois au cours d'un coup, le joueur doit compter le coup et ajouter un coup de pénalité, soit deux coups au total.
- g. Un joueur ne doit pas améliorer, ou permettre que soient améliorés, la ligne de jeu ou le lie de sa balle et ne devrait pas déplacer, replier ou casser tout ce qui pousse ou est fixé sauf si cela se produit alors qu'il prend correctement son stance,
- h. Sauf lors-qu'à la fois le détrit et la balle reposent dans le même obstacle ou le touchent, tout détrit peut être enlevé
- i. Une balle enfoncée dans son propre impact sur le parcours peut être relevée, nettoyée et droppée **sans pénalité**, aussi près que possible de l'emplacement où elle reposait mais pas plus près du trou.
- j. Un joueur peut nettoyer sa balle pendant le jeu d'un trou, **sans pénalité**, si elle a été marquée et relevée :
 - sur le green, ou
 - si elle est enfoncée dans son plug, ou
 - autrement, en accord avec les règles.Un joueur ne doit pas nettoyer sa balle si la balle a été marquée et relevée parce que elle aide ou gêne (hors du green) le jeu ou toute autre action strictement nécessaire.
 - pour l'identifier, ou
 - pour déterminer si elle est apte au jeu.
- k. Si l'emplacement d'une balle, à n'importe quel endroit sur le

parcours, interfère avec le stance, le swing ou la ligne de jeu d'un autre joueur, la balle doit être marquée et relevée, si c'est demandé, pour être ensuite replacée. La balle ne peut être nettoyée.

l. Un joueur qui commence à jouer d'une mauvaise aire de départ, doit annuler le(s) coup(s) joué(s) et doit jouer de la bonne aire de départ. Le joueur encourt **un coup de pénalité**. Si le jeu du trou suivant commence sans avoir préalablement corrigé l'erreur, **le joueur est disqualifié**.

m. Si un joueur joue un coup avec une mauvaise balle, il encourt un coup de pénalité, et doit ensuite jouer sa propre balle. Si le jeu du trou suivant commence sans avoir préalablement corrigé l'erreur, **le joueur est disqualifié**. Les coups joués avec une mauvaise balle ne comptent pas.

n. Si une balle, après avoir été frappée, est reconnue hors limite ou perdue, le joueur doit jouer une balle, avec **un coup de pénalité**, aussi près que possible de l'emplacement d'où la balle d'origine avait été jouée en dernier :

- . de l'aire de départ ou du tapis, l'usage du tee est obligatoire.
- . du parcours ou d'une obstruction, la balle doit être droppée.
- . à partir du green, la balle doit être placée.

o. Une **Balle Provisoire** doit être jouée si le joueur considère que la balle d'origine est soit perdue (en dehors d'un obstacle d'eau) ou hors limites, à condition d'en informer son marqueur / adversaire et de lui signaler l'identification de la balle.

Si la balle d'origine est réellement perdue ou hors limite, la balle provisoire devient la balle en jeu et le joueur ajoute **un coup de pénalité** au score.

Si la balle d'origine n'est ni perdue ni hors limite, la balle provisoire doit être abandonnée, **sans pénalité**, et les coups joués avec celle-ci ne sont pas pris en compte. Ne pas abandonner la balle provisoire revient à jouer avec une mauvaise balle.

p. Le joueur peut considérer sa **balle injouable** à n'importe quel endroit sur le terrain, sauf lorsque la balle est dans un obstacle d'eau. Le joueur est seul juge pour déterminer si la balle est injouable.

Si la balle est considérée comme injouable, le joueur doit, avec **un coup de pénalité** :

- i) jouer une balle aussi près que possible de l'endroit où la balle d'origine avait été jouée en dernier :
 - de l'aire de départ ou du tapis, l'usage du tee est obligatoire.

- du parcours ou d'un obstacle, la balle doit être droppée.
 - du green, la balle doit être placée.
 - ii) dropper une balle en arrière du point où la balle repose, en gardant ce point directement entre le trou et l'endroit où la balle est droppée, sans qu'il y ait de limite de distance à laquelle la balle peut être droppée en arrière de ce point ; ou
 - iii) dropper une balle à moins de une longueur de club de l'emplacement où la balle repose, mais pas plus près du trou.
- Si la balle injouable repose dans un bunker, le joueur peut procéder selon la clause i), ii) ou iii). S'il choisit de procéder selon la clause ii) ou iii), une balle doit être droppée dans le bunker.

PENALITE: *un coup*

15. BALLE DEPLACÉE, DÉVIÉE OU ARRÊTÉE

- a. Lorsque la balle d'un joueur, en jeu et au repos, est déplacée par le joueur, son partenaire, ou leur équipement, le joueur encourt **une pénalité d'un coup**, et la balle doit être replacée.
- b. Si une balle en jeu et au repos, bouge après avoir été adressée par le joueur, ce dernier sera censé avoir causé ce déplacement, et encourra **une pénalité d'un coup**, et la balle doit être replacée. On considère qu'une balle s'est déplacée de sa position initiale même si elle n'a bougé que d'une fraction de sa circonférence.
- c. Si une balle au repos est déplacée par toute autre chose ne faisant pas partie du jeu, hormis le vent, ou un autre joueur ou son équipement, elle doit être replacée **sans pénalité**.
- d. Si la balle se déplace après que le joueur ou son partenaire ait touché un débris quelconque, elle doit être replacée avec **un coup de pénalité**, excepté sur le green où la balle doit être replacée **sans pénalité**.
- e. Si une balle en mouvement est arrêtée ou déviée par quelque chose ne faisant pas partie du jeu, autre que le vent, ou par un autre joueur ou son équipement, la balle sera jouée telle qu'elle repose.
- f. Si une balle en mouvement est arrêtée ou déviée par le joueur ou son partenaire, ou leur équipement, **une pénalité d'un coup** est encourue, et la balle doit être jouée telle quelle repose.
- g. Si une balle sur le parcours est frappée ou déplacée par la balle d'un autre joueur, elle doit être replacée à sa position et l'autre balle

est jouée telle qu'elle repose.

PENALITE: un coup

h. Un joueur ne doit réaliser aucune action pour influencer la position ou le mouvement de la balle, sauf en application des règles. En cas de dérogation sérieuse et intentionnelle à cette règle, la pénalité est la disqualification.

16. SITUATIONS DE DEGAGEMENT

a. Une balle qui doit être droppée selon les règles, sera droppée par le joueur en personne. Le joueur se tiendra debout en tenant la balle au niveau de l'épaule, le bras tendu, et la dropera d'un côté ou de l'autre sans se rapprocher du trou.

PENALITE: un coup

b. Une balle droppée doit être re-droppée, **sans pénalité** si elle :

- Roule et s'arrête à plus de une longueur de club du point de dégagement le plus proche.
- Roule pour s'arrêter dans un obstacle.
- Roule pour sortir et s'arrêter en dehors d'un obstacle.
- Roule pour rentrer et s'arrêter sur un green.
- S'arrête hors limites.
- S'arrête plus près du trou.
- S'arrête à un endroit où l'interférence initiale existe toujours.

Si, après avoir été re-droppée, la balle s'arrête dans n'importe laquelle des positions ci-dessus, elle doit être placée le plus près possible de l'endroit où elle a touché le sol lorsqu'elle a été re-droppée.

c. Si une balle s'arrête sur le parcours et que sa position interfère avec le stance ou le swing d'un autre joueur, la balle peut être marquée. La balle ne peut pas être nettoyée.

PENALITE: un coup

PARTIE 4 - LE JOUEUR

- a. Le joueur commencera à l'heure fixée par le comité.
- b. Les joueurs resteront pendant le tour dans le groupe défini par le comité.
- c. Les services d'un caddie sont autorisés sur décision du Comité.
- d. Le joueur est responsable de l'exactitude du score enregistré pour chaque trou sur sa carte. A la fin du tour, le joueur doit s'assurer que lui et son marqueur (celui qui enregistre le score du joueur) signent la carte de score et la remettent au comité le plus tôt possible.
- e. Entente pour déroger aux Règles : Les joueurs ne peuvent s'entendre pour ne pas appliquer une règle ou pour ne pas appliquer une pénalité encourue.

PENALITE : disqualification.

- f. Si un joueur rend un score pour n'importe quel trou inférieur à celui effectivement joué, ou qu'il omet d'enregistrer un score pour n'importe quel trou, le joueur sera **disqualifié**. Un score plus élevé que celui effectivement joué restera inchangé.
- g. Un joueur ne doit ni donner ni demander conseil, sauf à son ou ses partenaires et à son caddie. En compétition par équipe, le Comité peut désigner un représentant de l'équipe autorisé à donner des conseils aux membres de l'équipe.

PENALITE: un coup

- h. Les joueurs d'un même groupe devront remettre simultanément leurs cartes de score aux organisateurs de la compétition.

PARTIE 5 - REGLE GENERALE

Là où ces règles ne répondent pas à une situation spécifique, ou si un point de désaccord n'est pas couvert par les Règles, le comité prendra, après délibération, une décision selon l'équité.

PARTIE 6 - FORMULES DE JEU**MATCH PLAY**

- Un match consiste en un camp jouant contre un autre sur un tour conventionnel, sauf si le comité décrète autrement.
- Le jeu se joue par trous. Un trou est gagné en rentrant la balle en moins de coups que l'adversaire. Si l'on prend en compte le handicap, le score net le plus bas gagne le trou.
- Un trou est partagé si chaque équipe rentre la balle avec le même nombre de coups.
- La partie est gagnée lorsque une équipe mène par un nombre de trous supérieur au nombre de trous restant à jouer.
- Un joueur peut concéder le coup suivant d'un adversaire à n'importe quel moment à condition que la balle de l'adversaire soit au repos. On considère que l'adversaire a terminé le trou avec ce coup suivant et la balle peut être levée par l'une des deux équipes.
- Un joueur peut concéder un trou n'importe quand avant le début ou la fin de ce trou.
- Un joueur peut concéder une partie n'importe quand avant le début ou la fin de cette partie.

Formules de Match play:

Match Play en simple

Une partie où un joueur joue contre un autre.

Match Play Quatre Balles

Une partie où deux joueurs jouent leur meilleure balle contre la meilleure balle des deux autres joueurs.

Match Play en Foursome

Une partie où deux joueurs sont partenaires contre deux autres joueurs, et chaque équipe joue une seule balle. Les partenaires doivent jouer en alternance à partir de l'aire de départ et aussi pendant le jeu de chaque trou.

STROKE PLAY

CPPF

Les Règles du Pitch & Putt

- Une compétition en Strokeplay se joue en un tour conventionnel, sauf si le comité décrète autrement.
- Le compétiteur ou l'équipe jouant le tour ou les tours conventionnel(s) avec le moins de coups est déclaré vainqueur. En cas de compétition avec handicap, le compétiteur ou l'équipe ayant le score net le plus bas pour le tour ou les tours conventionnel(s) est le vainqueur.

Formules de Stroke play:

Stroke Play en Simple

Dans une compétition Stroke Play chaque joueur joue contre les autres compétiteurs.

Stroke Play Quatre Balles

Deux joueurs, jouant comme partenaires, indiquent le score de leur meilleure balle.

Stroke Play en Foursome

Deux joueurs, jouant comme partenaires, ne jouent qu'une seule balle. Les partenaires doivent jouer en alternance à partir de l'aire de départ et ainsi de suite pendant le jeu de chaque trou.

Compétitions Stableford

Il s'agit d'une forme de Strokeplay. Le score est établi en attribuant des points par rapport à un score fixé pour chaque trou.

Nombre de coups joués pour le trou	points
-plus de un coup au dessus du score fixé ou pas de score rendu	0
-un coup au dessus du score fixé	1
-le score fixé	2
-un coup au dessous du score fixé	3
-deux coups au dessous du score fixé	4
-trois coups au dessous du score fixé	5
-quatre coup au dessous du score fixé	6

Le vainqueur est le compétiteur qui a le plus de points.

Le marqueur est responsable uniquement du total de coups pour chaque trou.