



FOOTGOLF FRANCE
Association Française de Footgolf



Official Member

FIFG RULES BOOK

VERSION FRANCAISE

TABLE DES MATIERES

1 - Introduction	8		
1-1 Généralités	8		
1-1-1 Le Footgolf	8		
1-2 Formats de jeu	8		
1-2-1 Stroke play	8		
1-2-2 Match play	8		
1-2-2.3 Format 'Football'	9		
1-2-3 Pénalité générale.	9		
1-2-4 Score	9		
1-3 – Le Comité	9		
1-3-1 Conditions de jeu et suspension d'une règle	9		
1-3-2 Directeur du Tournoi et Marshals	10		
1-3-3 Le parcours	10		
1-3-4 Conditions de jeu extremes	10		
1-3-5 Horaires de depart et groupes.	10		
1-3-6 Carte de score	10		
1-3-7 Décision en cas d'égalité	11		
1-3-8 Disqualification, avis du Comité	11		
1-3-9 Pénalites et contesTations	11		
1-3-10 Décisions du Marshal et/ou du Comité	12		
1-3-11 Suspension/interruption du jeu	12		
1-3-12 Circonstances spéciales	12		
2 - Code de Conduite	13		
2-1 - Généralités	13		
2-1-1 Respect du Code de Conduite	13		
2-1-2 L'esprit du jeu	14		
2-1-3 Sécurité	14		
2-1-4 Attitude envers les autres joueurs	14		
2-1-5 Scoring	14		
2-1-6 Rythme du jeu	14		
2-1-7 Priorité sur le parcours	15		
2-1-8 Nettoyage des bunkers	15		
2-1-9 Dégats	15		
2-1-10 Protection du terrain	15		
2-1-11 Accord sur un jeu invalide.	15		
2-2 – Pendant la partie	16		
2-2-1 Connaissance des règles	16		
2-2-2 Influencer la trajectoire du ballon	16		
2-2-3 Horaire de départ	16		
2-2-4 Etre prêt à jouer	16		
2-2-5 Retard excessif: jeu lent	17		
2-2-6 Délai pour terminer un round	17		
2-2-7 Joueur chronométré	17		
2-2-8 Conseil	17		
2-2-9 Sur le green	18		
2-2-10 Trou non terminé	18		
2-2-11 Entraînement	18		
2-2-12 Remplacer ou modifier son ballon	19		
2-2-13 Situations controversées	19		
2-2-14 Scores non conformes	20		
2-2-15 Impossibilité de terminer la partie	20		
2-2-16 Validation de la position du ballon	20		
2-2-17 Situation non décrite par les règles	20		
2-3 – Vetements et chaussures	20		
2-3-1 Dress-code	20		
2-3-2 Changement de vetement ou de chaussures.	21		
2-3-3 Tirer sans chaussure.	21		
3 - Définitions	22		
3-1 - Généralités	22		
3-1-1 Conseil	22		
3-1-2 Marqueur de ballon	22		
3-1-3 Caddie	22		
3-1-4 Comité	22		
3-1-5 Equipement	22		
3-1-6 Facteur externe	22		
3-1-7 Evenement exceptionnel	23		
3-1-8 Honneur	23		
3-1-9 Joueur et marqueur	23		
3-1-10 Marshal	23		
3-1-11 Pénalité	23		
3-1-12 Vocabulaire utilisé	23		
3-2 – Zones de jeu	24		
3-2-1 Anomalie du terrain	24		
3-2-2 Bunker	24		
3-2-3 Flaque d'eau	24		
3-2-4 Parcours	25		
3-2-5 Drop zone	25		
3-2-6 Fairway	25		
3-2-7 Drapeau	25		
3-2-8 Green	25		
3-2-9 Terrain en réparation	25		

3-2-10 Trou	27	4-1-12 Hors-limites	43
3-2-11 Obstacle immobile	27	4-1-13 Ballon à l'arrêt déplacé	43
3-2-12 Détritus	27	4-1-14 Ballon dévié ou arrêté	44
3-2-13 Obstacle mobile	28	4-2 – Tee Zone	45
3-2- 14 Hors-limites	28	4-2-1 Placer son ballon et tirer	45
3-2- 15 Tee zone	29	4-2-2 Utiliser un Tee	45
3-2- 16 Plan d'eau (Jaune=frontal, Rouge=latéral)	30	4-2-3 Marqueurs de départ	46
3-2- 17 Mauvais Green	30	4-2-4 Obstacle sur la ligne de jeu	46
3-2- 18 Mauvais trou	30	4-2-5 Tee Zone incorrecte	46
3-3 - Le ballon	30	4-3 – Plans d'eau	46
3-3-1 Ballon	30	4-3-1 Généralités	46
3-3- 2 Ballon en jeu	31	4-3-2 Plan d'eau frontal (jaune)	46
3-3- 3 Ballon dans le trou	31	4-3-3 Plan d'eau latéral (Rouge)	47
3-3- 4 Ballon marqué puis replacé	31	4-4 - Bunker	47
3-3- 5 Ballon perdu	31	4-4-1 Ballon ou joueur dans le bunker	47
3-3- 6 Ballon déplacé	32	4-4-2 Ballon hors du bunker	48
3-3- 7 Position du ballon	32	4-4-3 Plusieurs ballons dans le bunker	48
3-3- 8 Ballon provisoire	32	4-4-4 Ratisser le bunker	48
3-3- 9 Ballon de remplacement	32	4-4-5 Flaque d'eau dans le bunker	48
3-3- 10 Ballon incorrect	33	4-5 - Green, Fairway et Rough	48
3-4 – Le tir	33	4-5-1 Obstacles	48
3-4-1 Ligne de jeu	33	4-5-2 Ligne de jeu et ligne de putt	49
3-4-2 Drop	33	4-5-3 Règle des 10 secondes	49
3-4-3 Point équidistant	33	4-5-4 Sur le green du golf et terrain en réparation	50
3-4-4 Hazard Kick	33	4-5-5 Marqueur sur le green	50
3-4-5 Interférence	34	4-5-6 Tenir le drapeau	50
3-4-6 Point de sortie le plus proche	34		
3-4-8 Ligne de putt	34		
3-4-9 Tir	35		
3-4-10 Posture et élan	35		
4 – Situations de jeu	36		
4-1 - Généralités	36		
4-1-1 Améliorer sa situation	36		
4-1-2 Préparer la position de tir	37		
4-1-3 chercher un ballon	37		
4-1-4 Jouer (ballon, technique, position)	37		
4-1-5 Marquer son ballon	38		
4-1-6 Marqueur déplacé ou perdu	40		
4-1-7 Ramasser son ballon	40		
4-1-8 Nettoyer son ballon	40		
4-1-9 Ballon injouable	40		
4-1-10 Ballon perdu ou endommagé	41		
4-1-11 Ordre de jeu	42		

PARTIE 1 - INTRODUCTION

1-1 GENERALITES

1-1-1 LE FOOTGOLF

Le Footgolf consiste à jouer le ballon depuis un point de départ, nommé « Tee Zone », jusqu'à ce que le ballon entre dans le trou, en effectuant un ou plusieurs coups de pied et en respectant les règles décrites dans ce document.

Il se pratique sur des parcours de Footgolf, composés de 9 ou 18 trous, de longueur différente, définis par le nombre de coups prévus pour les terminer (notion de PAR – min. 3 et max. 5).

Sur le parcours, les joueurs font face à des obstacles tels que des plans d'eau ou des bunkers, avant d'arriver au trou qui se trouve sur une zone nommée le « Green ».

Les points de départ, les obstacles et les limites du parcours sont définis par un Comité d'organisation.

1-2 FORMATS DE JEU

1-2-1 STROKE PLAY

Chaque joueur joue contre tous les autres joueurs.

Ce format exige que chaque joueur termine chaque trou du/des tour(s) prescrit(s). A l'issue de chaque tour, les joueurs rendent leur carte de score sur laquelle sont indiqués les scores de chaque trou.

Le joueur qui termine le(s) tour(s) avec le plus petit nombre de coups est déclaré vainqueur.

1-2-2 MATCH PLAY

1-2-2.1 FORMAT STANDARD

Le Match Play est un format dans lequel 2 adversaires s'affrontent dans le but de gagner plus de trous individuels que l'adversaire. En dehors des situations où des règles locales stipuleraient le contraire, c'est le joueur qui réussit à entrer le ballon dans le trou avec le plus petit nombre de coups qui remporte le trou. Le score définitif est enregistré une fois les 18 trous joués. Par exemple, si le joueur A gagne 7 trous et le joueur B gagne 4 trous, le score est de 7-4.

1-2-2.2 FORMAT 'GOLF'

Le statut du match en cours est défini par les expressions suivantes : La section avantage « Holes up » ou égalité « all square » et la section trous restants « to play ». Le joueur qui mène est déclaré "dormie" si il mène d'autant de points qu'il reste de trous à jouer. (Exemple : le joueur A a remporté 4 trous de plus que le joueur B et il reste 4 trous à jouer. Il ne peut plus perdre).

a) Trou partagé

Le trou est partagé si les opposants rentrent le ballon dans le trou avec le même nombre de coups.

b) Vainqueur du match

Le match est réputé gagné si un des joueurs mène par un plus grand nombre de points qu'il reste de trous à jouer. (Exemple : Le joueur A mène de 5 points et il reste 4 trous à jouer. Il a gagné le match play car il ne peut plus être rejoint. L'organisation peut demander à ne pas terminer le parcours complet lorsqu'un joueur a gagné son match play de la sorte. On dira alors que le joueur A a remporté son match 5&4 (nb 5 coups d'avance et 4 trous restants)).

1-2-2.3 FORMAT 'FOOTBALL'

Contrairement au format 'GOLF', chaque point remporté s'additionne pour chacun des joueurs à la manière d'un but marqué. Dans cette formule, tous les trous sont joués afin de donner un score final. Cela s'appelle : 'Gagne un trou, marque un but'.

EGALITE

Une égalité sera constatée si aucun joueur n'a pris l'avantage sur un trou.

VAINQUEUR DU MATCH

Le match est remporté par le joueur qui a le plus grand nombre de points à la fin des 18 trous.

1-2-2.4 AUTORISATIONS SUR LE MATCH LE TROU OU LE PROCHAIN TIR

Le joueur peut concéder un trou à n'importe quel moment avant de commencer ou de finir le trou concerné. Cette possibilité ne peut pas être rejetée ni annulée.

1-2-3 PENALITE CLASSIQUE.

La pénalité classique, pour chaque infraction constatée à une règle, est de +1 coup, sauf dans les cas où une pénalité différente est précisée.

Par exemple, un joueur enfreint une règle en jouant son 2e coup, il joue son prochain coup à l'endroit où se trouve son ballon mais ce sera son 4e coup.

1-2-4 SCORE

Le score maximum sur un trou est de 10. Attention, cette règle ne s'applique pas sur les tournois Majeurs et la coupe du monde.

1-3 – LE COMITE

1-3-1 CONDITIONS DE JEU ET SUSPENSION D'UNE REGLE

Le Comité définit les conditions sous lesquelles se déroule la compétition, y compris le format et les éventuelles règles locales.

Une règle locale est une règle spécifique à la compétition, ajoutée par le Comité qui la considère nécessaire par rapport aux conditions/caractéristiques du parcours.

Le Comité n'est pas autorisé à suspendre une règle générale Footgolf. Néanmoins, dans le cas où des conditions de jeu anormales/exceptionnelles pourraient perturber le bon déroulement de la compétition, il peut introduire une règle locale qui pourra alors prendre le pas sur une règle générale.

1-3-2 DIRECTEUR DU TOURNOI ET MARSHALS

A chaque compétition individuelle ou par équipes, l'organisateur doit désigner un Directeur du Tournoi et des Marshals qui seront responsables du bon déroulement de la compétition. Ils ont la responsabilité de vérifier le bon état du parcours et l'emplacement des « Tee Zones » avant le départ des groupes.

Ils sont également chargés de surveiller le rythme de jeu et l'avancement des groupes et interviennent en cas de « jeu lent » constaté. Ils sont autorisés à sanctionner en cas de nécessité.

1-3-3 LE PARCOURS

Le parcours doit être tracé pour permettre à tout type de joueurs de disposer des mêmes chances de gagner. Des « Tee zones » supplémentaires pourront éventuellement être aménagées pour des participants jouant en catégories différentes. (Ex. Féminines ou enfants)

1-3-4 CONDITIONS DE JEU EXTREMES

Dans le cas où un trou est endommagé ou se retrouve dans une situation extrême, le Comité peut décider de créer un nouveau trou aux alentours du trou original. Dans ce cas l'opération doit être effectuée avant le début d'un round. Si un trou devient injouable pendant la partie, le Comité peut indiquer à des groupes de ne pas le jouer, dans le but de garder la fluidité du jeu. Tous les joueurs se voient attribuer le score du PAR sur ce trou devenu injouable, peu importe s'ils l'ont joué ou pas. Enfin, si les conditions de jeu deviennent injouables (ex. météo), le Comité peut décider de suspendre ou interrompre la partie.

1-3-5 HORAIRES DE DEPART ET GROUPES.

Le Comité compose les groupes de joueurs et définit leurs horaires de départ. Si la compétition se déroule sur plusieurs rounds alors le Comité doit indiquer les horaires limites pour terminer la totalité des rounds.

1-3-6 CARTE DE SCORE

Le Comité a l'obligation de fournir une carte de score à chaque joueur, en y indiquant la date, le nom du joueur, le nom du marqueur ou, si compétition par équipes, les noms des équipes.

1-3-7 DECISION EN CAS D'EGALITE

Le comité sera obligé d'indiquer comment et sous quel délai il prendra une décision concernant un match nul ou une égalité.

1-3-8 DISQUALIFICATION, AVIS DU COMITE

Dans des cas exceptionnels et uniques, une sanction de disqualification peut être modifiée ou annulée, si le Comité considère cette décision raisonnable et nécessaire dans l'intérêt de la compétition. A l'inverse, le Comité peut sanctionner de disqualification un joueur jugé

coupable d'un manquement grave à « l'étiquette ». Toute autre sanction, moins grave qu'une disqualification, ne peut pas être modifiée ou annulée.

1-3-9 PENALITES ET CONTESTATIONS

Une fois la compétition terminée, aucune pénalité ne peut être ajoutée, modifiée ou annulée. Les scores sont considérés comme définitifs une fois la carte de score signée par le joueur et son marqueur et remise au Comité.

Exception : Une disqualification peut être prononcée après la fin de la compétition (toute preuve, vidéos comprises, doivent être envoyées au comité directeur sous 30 jours) si un joueur a violé une règle de base de comportement ou de fair-play ou dans les cas suivants :

- Rendre une carte de score avec un score inférieur à celui réellement obtenu.
- Ne pas divulguer une infraction qui a été faite par lui-même ou par un joueur de son flight et qui aurait été sanctionnée par une disqualification.
- Ne pas appliquer une pénalité par méconnaissance du règlement (« mauvais conseil ») à lui-même ou à un joueur de son flight. Ce joueur est sanctionné d'une pénalité de +1 point sur le score du trou où a eu lieu l'infraction.

Chaque contestation doit être délibérée par le Comité et la décision communiquée aussitôt que possible pour s'assurer que l'incident est résolu.

Les joueurs ne peuvent pas s'entendre pour ignorer la validité d'une règle ou ne pas tenir compte d'un point de pénalité. S'ils persistent, ils se rendent coupables d'infraction à la règle actuelle, sanctionnée par une disqualification.

Dans le cas où un litige n'est pas résolu entre le Comité et le joueur plaignant, pour parvenir à un accord mutuellement approuvé, les deux parties peuvent présenter une demande à la Commission de Discipline, agissant en tant qu'autorité officielle de la FIGG. Cette commission exprimera son opinion par rapport à l'équité de la décision prise. Enfin, si aucun accord n'est trouvé à ce point, le joueur peut faire appel auprès du Tribunal Arbitral du Sport. Un délai maximum de 30 jours sera accordé au joueur pour déposer sa réclamation.

1-3-10 DECISIONS DU MARSHAL ET/OU DU COMITE

Si un Marshall est désigné par le Comité alors ses arbitrages doivent être considérés comme définitifs.

Dans le cas où la partie est jouée sans Marshal, lorsque l'application du règlement sur une situation spécifique fait débat, les joueurs doivent demander l'arbitrage du Comité dont la décision est définitive.

1-3-11 SUSPENSION/INTERRUPTION DU JEU

Les joueurs peuvent interrompre leur partie si :

a) La suspension a été demandée par le comité directeur avec une sirène ou une notification. Dans ce cas, les joueurs doivent quitter le parcours et regagner le club house en attendant la prochaine instruction du comité directeur.

b) Si un joueur est surpris par une indisposition inattendue (exemple une blessure), il doit demander au directeur de tournoi ou au marshall. Le jeu doit continuer sans délai. Par conséquent, le groupe derrière (un seul) peut être invité à jouer et doubler le squad du

joueur blessé. Le squad doit repartir dès que le groupe qui a dépassé a terminé le trou. Si le joueur n'est toujours pas prêt à jouer, il recevra 10 à ce trou et à tous les trous suivants qu'il manquera. S'il n'y a pas de groupe après le squad du joueur blessé, il pourra avoir un délai d'un maximum de 15 minutes.

c) Un réel problème de sécurité rend impossible la poursuite du jeu. Les joueurs doivent en informer le TD ou un Marshall.

d) Si le jeu est suspendu par le comité, les joueurs du groupe peuvent choisir de terminer le trou (si les conditions respectent les paramètres de sécurité) ou marquer leur ballons à leur position actuelle. Dans tous les cas, ils doivent ensuite rejoindre le club House dès que possible. La décision doit être prise en accord avec les joueurs du groupe qui sont encore en train de jouer le trou (celui qui a déjà rentré son putt n'intervient pas) à la majorité. S'il y a égalité (exemple squad de 4 joueurs et 2vs2), la décision la plus sûre doit être choisie et les joueurs doivent marquer leur ballon et quitter le parcours immédiatement.

Dans le cas d'une interruption du jeu (due au mauvais temps, à la nuit ou tout autre raison considérée par le comité) seront considérés valides :

a) Les 15 premiers trous si tous les joueurs les ont joués.

b) Les 12 premiers tours si tous les joueurs les ont joués.

c) Les 9 premiers tours si tous les joueurs les ont joués.

Dans le cas d'un tournoi avec départs en shotgun, il faut prendre le nombre de mêmes trous joués par tous les joueurs. S'il n'y a pas un minimum de 9 trous joués par tous les joueurs, le round n'est pas considéré valide.

1-3-12 CIRCONSTANCES SPECIALES

Dans le cas où un joueur bénéficierait de circonstances spéciales nécessitant l'adaptation des règles, seul le Comité est autorisé à prendre la décision qui s'impose.

PARTIE 2 - CODE DE CONDUITE

2-1 - GENERALITES

2-1-1 RESPECT DU CODE DE CONDUITE

Les sections suivantes présentent les règles basiques de bonne conduite pour pouvoir jouer correctement au FootGolf. Le respect de ces règles permet à tous les joueurs de profiter au mieux du jeu. La règle fondamentale est que chaque joueur, sans aucune exception, doit être traité avec respect, et ce, pendant toute la durée du jeu. Le non-respect de cette règle entraîne la disqualification immédiate du joueur responsable.

La FIGG adopte une politique de conduite stricte aussi bien pendant les compétitions que dans les médias et les réseaux sociaux. Tout comportement jugé non professionnel et/ou dommageable envers la FIGG elle-même ou envers une organisation affiliée, est passible de mesures disciplinaires indiquées ci-dessous.

Les actions qui sont en violation de cette politique incluent, mais ne se limitent pas à :

a) Comportement ou langage abusif ou menaçant, y compris via les réseaux sociaux.

b) Lancer ou tirer dans un ballon par colère.

c) Destruction, abus ou vandalisme délibéré et manifeste de biens, y compris la faune et la flore.

d) Ignorer volontairement et continuellement « l'étiquette » sur le parcours.

e) Fumer sur le parcours, y compris les cigarettes électroniques, pendant le déroulement du tournoi.

f) Défaut de ratisser le bunker.

g) Écouter de la musique pendant le jeu (y compris avec des écouteurs).

h) Porter des vêtements avec des logos d'organisations de FootGolf non affiliées à la FIGG.

Sanctions :

- 1e infraction => pénalité +1 coup

- 2e infraction => disqualification.

Les activités qui enfreignent les lois, le règlement du parcours ou les règles du FootGolf peuvent entraîner des mesures disciplinaires. Le Directeur du Tournoi et/ou le Comité ont le pouvoir de disqualifier un joueur en fonction de la gravité de la conduite incriminée.

Par ailleurs, les conduites suivantes ne sont pas acceptables :

a) Possession de substances illégales.

b) Possession et consommation d'alcool pendant la partie, jusqu'au retour des cartes de score.

c) Utilisation excessive d'alcool sur le site du tournoi.

d) Défaut ou refus d'appliquer les règles de FootGolf ou de coopérer avec les officiels, le personnel hôte ou les autres joueurs.

e) Triche

Sanction : 1e infraction => disqualification.

Veillez noter que la FIGG applique une politique de tolérance zéro concernant la consommation de drogues et de substances illicites. Tout joueur qui enfreint cette politique pendant un événement FIGG sera immédiatement disqualifié.

2-1-2 L'ESPRIT DU JEU

La plupart du temps, le FootGolf se joue sans la supervision d'un Marshall. Le jeu s'appuie sur le respect des joueurs vis-à-vis des autres joueurs et des règles du FootGolf. Chaque joueur, indépendamment de son niveau, devrait faire preuve de discipline, de gentillesse et de fair-play. Un joueur concédant une pénalité devrait aussitôt en informer son marqueur. Il est également recommandé au marqueur d'informer le joueur qu'il marque au moment de l'action, dans le cas où il faille en débattre, il faut le faire sur le moment. C'est ça l'esprit FootGolf.

2-1-3 SECURITE

Les joueurs doivent s'assurer que personne ne se trouve dans un périmètre où il pourrait être blessé par son tir. Les joueurs ne doivent jouer que lorsque tous les autres joueurs sont hors

de leur portée. Les joueurs doivent également avertir les observateurs du parcours qui sont proches ou devant eux, lorsqu'ils sont sur le point de jouer un coup qui pourrait les mettre en danger. De plus, les joueurs doivent toujours agir pour préserver leur propre sécurité et celle de toute autre personne, en ne faisant pas non plus d'actes dangereux (Exemple : plonger dans le lac pour récupérer sa balle).

2-1-4 ATTITUDE ENVERS LES AUTRES JOUEURS

Ne dérangez pas et ne distrayez pas vos concurrents. Les joueurs doivent toujours faire preuve de considération envers les autres joueurs, et ils ne doivent pas perturber leur jeu en bougeant, en parlant ou en faisant des bruits inutiles. Egalement, les joueurs doivent s'assurer que leurs appareils électroniques ne distraient pas les autres joueurs. Aux boules de départ, le joueur ne doit pas placer son ballon avant que ce soit son tour. Les joueurs ne doivent pas se tenir près ou derrière la balle ou derrière le trou lorsqu'un autre joueur est sur le point de jouer. Il est interdit de quitter la zone de départ jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué, sauf pour marquer son ballon si demandé. Il est également interdit de quitter le green tant que tous les joueurs n'ont pas fini de jouer.

2-1-5 SCORING

Chaque «marqueur» doit contrôler et noter le nombre de coups de son «joueur» assigné, PLUS éventuellement les coups de pénalité. Le «marqueur» est assigné avant le début du jeu et il ne peut pas être changé une fois le jeu commencé (à l'exception d'une défection ou d'une blessure d'un joueur). Il est de la seule responsabilité du joueur de gérer la carte de score et de vérifier que les informations écrites sont correctes. Il est conseillé de faire une vérification générale des cartes à l'extérieur du green à chaque fois que tout le monde finit de jouer un trou et à la fin de la partie avant de signer et de remettre la carte de score au Comité.

Le score sur chaque trou est le seul score qui compte. Le total doit être calculé et vérifié par le Comité du tournoi.

2-1-6 RYTHME DU JEU

Jouez à un bon rythme jusqu'à la fin de la partie.

Le Comité peut établir des directives sur le rythme de jeu que les joueurs doivent suivre. Il est de la responsabilité du groupe de maintenir sa position compte tenu du fait qu'il peut y avoir d'autres groupes derrière. Si le groupe devant ralentit les groupes suivants, il doit les laisser passer pour jouer le trou actuel, et ce quel que soit le nombre de joueurs.

2-1-7 PRIORITE SUR LE PARCOURS

Sauf exception stipulée par le Comité, la priorité sur le parcours est déterminée par le rythme de jeu d'un groupe. Egalement, tout groupe qui joue une partie complète (18 trous) a le droit de dépasser un autre groupe qui joue une partie plus courte. Le terme «groupe/squad» peut s'appliquer à un seul joueur.

2-1-8 NETTOYAGE DES BUNKERS

Avant de quitter un bunker, les joueurs doivent s'assurer que le sable a été correctement aplati et qu'il ne demeure pas d'inégalités au sol. Si un râteau est disponible près du bunker, il doit être utilisé.

2-1-9 DEGATS CAUSES PAR LES CHAUSSURES

Après chaque trou, tous les dégâts causés par les chaussures doivent être réparés avant le passage du groupe de joueurs suivant. Les joueurs doivent effacer les bosses, empreintes de pas ou autres déformations du terrain qui pourraient gêner les autres joueurs.

2-1-10 PROTECTION DU TERRAIN

Les joueurs doivent éviter d'endommager le parcours en faisant attention à ne pas enlever des mottes de terre/gazon (divots) en frappant le ballon et ne pas abimer le sol avec des coups de pieds donnés volontairement sous le coup de la colère ou autre motif. Les joueurs ne doivent pas se tenir trop près du trou pour éviter de l'endommager, ainsi que le sol qui l'entoure. Ils doivent manipuler le drapeau avec précaution et faire attention au moment de récupérer le ballon dans le trou. Le drapeau doit être correctement replacé dans le trou (au cas où il aurait été nécessaire de l'enlever pour les besoins du jeu) avant que le groupe quitte le green. Les joueurs ne doivent pas s'agenouiller près du trou et ne doivent pas rester sur la ligne de putt des autres joueurs.

2-1-11 ACCORD SUR UN JEU INVALIDE.

Les joueurs ne peuvent pas se mettre d'accord pour ignorer une règle ou ne pas prendre en compte une pénalité. Si un joueur n'est pas disposé à se plier à une règle qui concerne les droits d'un autre joueur, il risque la disqualification. Les joueurs peuvent être pénalisés en cas de mauvaise conduite aggravée durant la compétition ou après. Une procédure disciplinaire sera appliquée à l'issue du round ou du tournoi, avec pour conséquence éventuelle la disqualification ou une suspension de compétitions et/ou l'annulation des éventuels gains remportés.

2-2 PENDANT LA PARTIE

2-2-1 CONNAISSANCE DES REGLES

Le joueur est supposé maîtriser les règles et connaître le vocabulaire et les expressions propres au FootGolf. Un joueur, ou un marqueur, qui prodigue un conseil erroné (ex. mauvaise interprétation d'une règle ou non intervention) subit une pénalité de +1 coup pour chaque cas.

2-2-2 INFLUENCER LA TRAJECTOIRE DU BALLON

Un joueur ne doit pas tenter d'influencer la course du ballon ou modifier l'environnement avec l'intention de modifier la trajectoire. Exception : Dans le cas où le ballon est sur le point de tomber dans un plan d'eau ou partir dans la zone « hors-limites » ou une autre zone où le ballon sera difficilement accessible, le joueur peut demander à un autre joueur ou à un spectateur d'arrêter le ballon avant qu'il n'entre dans cette zone. Le joueur procédera

ensuite comme si son ballon était effectivement arrivé dans cette zone. Ceci dans le but de gagner du temps.

2-2-3 HORAIRE DE DEPART

Il est de la responsabilité des joueurs d'être prêt à démarrer sur leur trou de départ à l'horaire prévu, avec leur carte de score récupérée auparavant. Le joueur arrivant après le 1er tir d'un joueur de son groupe se verra attribuer un score de 10 sur ce trou. La même règle s'appliquera également sur les trous suivants.

2-2-4 ETRE PRET A JOUER

Un joueur doit être prêt à jouer lorsque son tour arrive. S'il n'est pas prêt il peut se voir infliger une pénalité pour « jeu lent ». Quand tous les joueurs du groupe ont terminé un trou, ils doivent quitter immédiatement le green.

2-2-5 RETARD EXCESSIF: JEU LENT

Le joueur doit jouer sans délai excessif et selon le rythme de jeu établi par le Comité. De même, le joueur ne doit pas retarder le jeu entre la fin d'un trou et la préparation du trou suivant. Le Marshall, ou un concurrent (si partie sans Marshal) doit avertir verbalement le joueur concerné qu'il provoque du retard pour le groupe ainsi que pour les autres groupes de joueurs. Si le joueur en question ignore cet avertissement et continue de ralentir la partie, il pourra être sanctionné par une pénalité.

Un groupe est considéré étant « en retard » si le groupe qui le précède a déjà terminé/quitté le trou suivant. Il est important que le groupe soit synchronisé aussi bien avec le groupe qui le précède que celui qui le suit.

2-2-6 DELAI POUR TERMINER UN ROUND

Un délai est défini pour compléter un round, en accord avec les horaires de départ. Le temps estimé pour les arbitrages et la marche est inclus dans le temps imparti. Si un groupe prend du retard, il doit tenter de le rattraper.

Le groupe est considéré comme en retard lorsqu'il met plus de temps que celui prévu à un point de passage. Lorsqu'un groupe est en retard à un point de passage, le TD le notifie au groupe et donne un premier avertissement. Il est attendu du groupe qu'il rattrape sa position au prochain point de passage. Si à celui-ci, le groupe est toujours en retard, un second et dernier avertissement est donné et le TD ou un Marshall suivra le groupe. Si n'importe quel joueur de ce groupe considère que l'un de ses concurrents est concerné par la règle du jeu lent, un Marshall sera alors désigné pour suivre le groupe et chronométrer chaque joueur du groupe.

2-2-7 JOUEUR CHRONOMETRE

Dans le cas où un joueur spécifique provoque du retard, le Directeur du Tournoi peut décider de chronométrer le joueur concerné et utilise les paramètres ci-dessous pour juger si le joueur est coupable de "jeu lent". Le temps passé à estimer les distances et prendre ses décisions est pris en compte. Le chronomètre démarre lorsque le premier

joueur prend en main son ballon ou lorsque le ballon joué par le joueur précédent s'immobilise ou est marqué.

Premier joueur : 60 secondes à partir du moment où le ballon s'arrête sur n'importe quelle zone du parcours.

Joueurs suivants : 40 secondes à partir du moment où le ballon précédent s'arrête sur n'importe quelle zone du parcours.

Tout joueur qui ne consent pas d'effort pour ramener le groupe dans le bon timing se verra infliger une pénalité. (Ceci inclut un joueur discutant avec un joueur d'un autre groupe et/ou noter les scores sur le green plutôt qu'entre les trous)

Sanctions pour « jeu lent » constaté :

- a) Première avertissement au groupe
- b) Deuxième et dernier avertissement au joueur ou au groupe
- c) Pénalité de +1 point au(x) joueur(s) concerné(s)
- d) Deuxième pénalité = disqualification du joueur

2-2-8 CONSEIL

Un joueur peut donner, recevoir ou demander conseil à un autre joueur également dans la compétition mais seulement à l'intérieur de son groupe, dans un round défini.

Un joueur peut demander conseil sur sa ligne de jeu mais, jusqu'à ce qu'il exécute son tir, personne ne doit se trouver sur sa ligne ou sur le prolongement de celle-ci derrière le trou, et ce, même si le joueur en fait la demande.

Toute marque indiquant la ligne de jeu, placée par le joueur ou dont il a connaissance, doit être enlevée avant qu'il exécute son tir.

Une pénalité de +1 point est infligée au joueur qui demande ou donne conseil à quelqu'un en dehors de son groupe.

Un joueur qui donne un mauvais conseil (ex : par méconnaissance des règles) sera pénalisé de +1 point pour chaque faute.

2-2-9 SUR LE GREEN

Sur le green, un joueur ne doit pas se tenir sur la ligne de putt d'un autre joueur ou faire de l'ombre sur celle-ci jusqu'à ce que ce dernier ait exécuté son putt.

Sanctions :

- a) 1ère fois : Un avertissement verbal au joueur.
- b) Pénalité de +1 point si récidive.
- c) Disqualification en cas de nouvelle récidive.

Par ailleurs, les joueurs doivent rester sur ou autour du green jusqu'à ce que tous les joueurs du groupe aient terminé.

2-2-10 TROU NON TERMINE

Tous les trous doivent être terminés, quel que soit le format de jeu. Si un joueur commence

à jouer un trou (ou quitte le green s'il s'agit du dernier trou) sans avoir terminé le précédent, il enregistre le score de 10 sur le trou non terminé.

2-2-11 ENTRAÎNEMENT

Avant un round ou entre 2 rounds

Il est interdit de s'entraîner sur le parcours avant le début de la compétition. Dans le cas où cette pratique est autorisée par le Comité, celui-ci communiquera précisément aux joueurs les zones du parcours et les horaires où l'entraînement est autorisé.

Tout tir exécuté sur une partie du parcours destiné à la compétition sera considéré comme un entraînement.

Frapper son ballon en marchant, en se dirigeant vers la zone de départ (ex : lors des compétitions shotgun) est également considéré comme de l'entraînement et de ce fait est interdit. Les joueurs doivent toujours garder leur ballon dans les mains lorsqu'ils marchent sur le parcours avant le début du round.

Pendant un round

Pendant la partie, les joueurs n'ont pas le droit d'exécuter des « tirs d'essai ».

Frapper son ballon en marchant entre 2 trous, en se dirigeant vers la « Tee zone » suivante, est également considéré comme de l'entraînement et de ce fait est interdit.

Enfin, rejouer un putt, même lorsque le trou est terminé, est également considéré comme de l'entraînement et interdit.

Une pénalité de +1 coup est infligée au joueur pour chaque infraction constatée.

2-2-12 REMPLACER OU MODIFIER SON BALLON

Un joueur ne peut pas remplacer ou modifier (ex. gonfler/dégonfler) son ballon tant que le trou n'est pas terminé mais il est autorisé à le faire entre 2 trous. Toutefois, si le ballon est déclaré « perdu », « endommagé » alors le remplacement est autorisé même pendant un trou. Il est également possible de jouer un ballon « provisoire » au cas où on ne retrouve pas le ballon initial.

2-2-13 SITUATIONS CONTROVERSÉES

Format « Stroke Play »

Dans le cas où une situation controversée se présente et les joueurs n'arrivent pas à s'accorder sur une décision définitive, ils doivent consulter l'autorité du tournoi ou un membre du Comité. Si cette consultation ne peut pas se faire sans retarder le jeu alors le joueur concerné doit jouer « 2 ballons » (two balls) :

- Une première fois en appliquant la règle qui est réclamée par une partie des joueurs du groupe.
- Une deuxième fois sans appliquer cette règle.

Le joueur doit terminer le trou dans la foulée des 2 manières et les 2 scores doivent apparaître sur la carte de score. Les joueurs doivent également décrire précisément la situation pour en délibérer avec le Comité lors de la remise des cartes de score. Le Comité décidera lequel des 2 scores doit être retenu.

Format « Match play »

Les joueurs ont le droit de contester une décision à n'importe quel moment de la partie. Par

contre, ils doivent faire part de leur protestation avant de passer au trou suivant ou avant de quitter le parcours s'il s'agit du dernier trou. S'il est impossible de consulter un membre du Comité ou une autre personne ayant l'autorité, dans un délai raisonnable, les joueurs doivent continuer la partie.

Après la partie le Comité peut prendre en considération les protestations d'un joueur mais celui-ci doit :

- Pendant la partie, informer tous les joueurs du groupe de sa volonté de déposer un recours devant le Comité.
- Après la partie, confirmer aux joueurs de son groupe qu'il a déposé son recours.
- Exposer les faits au Comité
- Exprimer sa volonté d'obtenir un arbitrage du Comité.

Attention, aucun recours ne peut être déposé une fois que les cartes de score sont signées et rendues.

2-2-14 SCORES NON CONFORMES

Lorsque les cartes de score sont rendues au Comité, une pénalité sera attribuée si le score annoncé par le joueur ne correspond pas au score indiqué sur la carte de score :

- a) Le score annoncé est inférieur au score noté sur la carte par le marqueur => disqualification
- b) Le score annoncé est supérieur au score noté sur la carte par le marqueur => recomptage

Le joueur est seul responsable de sa carte de score. Le Comité prend en compte le score de chaque trou et le score final est calculé en totalisant ceux-ci.

2-2-15 IMPOSSIBILITE DE TERMINER LA PARTIE

Un joueur peut décider d'arrêter la partie s'il juge nécessaire (ex. blessure, indisposition). Les joueurs restants du groupe doivent redistribuer les cartes de score entre eux, en accord avec le règlement.

2-2-16 VALIDATION DE LA POSITION DU BALLON

Un joueur qui repositionne son ballon alors que celui-ci n'est pas marqué doit toujours demander et obtenir l'approbation de la majorité des autres joueurs du groupe. (Exemple : Le ballon à l'arrêt est déplacé par un « facteur externe » ou pas le ballon d'un autre joueur.)

2-2-17 SITUATION NON DECRIE PAR LES REGLES

Dans le cas où une situation de jeu ne serait pas couverte par les règles, la décision devrait être prise dans un esprit d'équité, en consultant si possible l'autorité du tournoi et toujours en informant le Comité de la situation survenue.

2-3 – VETEMENTS ET CHAUSSURES

2-3-1 DRESS-CODE

Les joueurs doivent utiliser des chaussures qui sont destinées à la base aux terrains synthétiques, stabilisés ou aux salles de sport. Les chaussures de golf, les chaussures

conçues pour la traction et les chaussures à pointe renforcée/modifiée ne sont pas autorisées. Les crampons sont strictement interdits.

En tournoi officiel FIGG, le dress-code exige le port d'une tenue composée de :

- Un short de golf ou un bermuda, ou une jupe pour les femmes
- Un polo à col
- Des chaussettes montantes jusqu'aux genoux à tout moment.

De manière générale, une tenue correcte est exigée sur les lieux de la compétition, y compris dans le club-house. En cas de mauvais temps, des vêtements adaptés sont acceptés.

Le Comité organisateur est chargé de faire respecter le dress-code. Un joueur portant des chaussures ou des vêtements non adaptés, sur le parcours ou dans le club-house, risque une disqualification.

2-3-2 CHANGEMENT DE VETEMENT OU DE CHAUSSURES.

Un joueur n'est autorisé à changer ses chaussures ou vêtements qu'entre 2 trous, sauf s'ils sont endommagés, et en prenant soin de ne pas retarder le jeu. Si une chaussure est endommagée pendant la partie, le joueur a le choix de terminer la partie avec cette chaussure, la réparer ou la remplacer, mais il est interdit de jouer sans chaussure.

2-3-3 TIRER SANS CHAUSSURE.

En aucun cas un joueur ne peut retirer ses chaussures pour exécuter le tir.

La pénalité est de +1 point et le joueur doit rejouer depuis l'emplacement d'origine.

PARTIE 3 - DEFINITIONS

3-1 - GENERALITES

3-1-1 CONSEIL

Un « conseil » est une suggestion ou recommandation qui influence la manière de jouer d'un joueur, le choix de frapper ou pas le ballon et/ou la manière de le faire. Sont également considérés comme « conseils » : les précisions concernant les règles, les informations sur les distances, sur les obstacles présents sur le parcours et sur la position du drapeau.

3-1-2 MARQUEUR DE BALLON

C'est un objet plat et rond, d'un diamètre maximum de 60mm, qui permet de définir la position du ballon lorsque celui-ci est « marqué ».

3-1-3 CADDIE

Ce terme désigne une personne autorisée sur le parcours qui suit un joueur pendant la partie et peut lui prodiguer des conseils et apporter une aide. Le Comité d'organisation doit être informé de la présence du « caddie » avant le début du round. Un participant de la compétition ne peut pas être en même temps caddie d'un autre joueur. Le « caddie » n'a pas le droit de se positionner dans la zone cible du joueur ni indiquer physiquement la ligne de jeu ou de putt. Les « caddies »

doivent respecter les règles de bonne conduite et ne sont pas autorisés à gérer la carte de score de leur joueur.

3-1-4 COMITE

Ce terme désigne l'organisation responsable du bon déroulement de la compétition.

3-1-5 EQUIPEMENT

L'« Equipement » désigne tout ce qui appartient à un joueur et englobe aussi bien les éléments portés (vêtements, chaussures,...) que les accessoires (ballon, marqueur, sac,...). Le « caddie » fait également partie de l'équipement d'un joueur.

3-1-6 FACTEUR EXTERNE

Ce terme comprend des éléments, des animaux ou des individus qui ne font pas partie du groupe/squad. Un joueur du même groupe N'EST PAS considéré comme un « facteur externe » alors qu'un joueur d'un autre groupe l'est. Le vent N'EST PAS considéré comme « facteur externe ».

3-1-7 EVENEMENT EXCEPTIONNEL

Un « évènement exceptionnel » se produit lorsqu'un ballon, à l'arrêt ou en mouvement, est dévié, arrêté ou déplacé par un « facteur externe ».

3-1-8 HONNEUR

On dit que le joueur qui démarre en premier sur un trou a « l'honneur ».

3-1-9 JOUEUR ET MARQUEUR

Le « marqueur » est une personne désignée par le Comité qui contrôle le jeu et note le score d'un autre participant du groupe, nommé « joueur ». Dans un groupe, chaque participant est en même temps « joueur » et « marqueur » d'un autre « joueur ».

3-1-10 MARSHALL

Le Marshall est une personne désignée par le Comité pour veiller à la bonne application des règles. Le Marshall doit prendre des mesures dès qu'il a connaissance d'une infraction, qu'elle soit constatée de visu, signalée, ou après enquête/vérification. Le Marshall est autorisé à se positionner à côté du trou ou indiquer sa position, et également à soulever un ballon ou indiquer sa position.

3-1-11 PENALITE

Une pénalité est ajoutée au score d'un joueur suite à l'application de certaines règles. Une pénalité est infligée pour chaque infraction constatée. Sauf indication différente, la pénalité de base est de +1 coup. Exemple : Une infraction est constatée après le 1er coup et une pénalité est appliquée. Le joueur frappe son 3e coup de l'endroit où le ballon s'est arrêté.

3-1-12 VOCABULAIRE UTILISE

Les règles du FootGolf sont très précises. Chaque verbe utilisé renferme une signification particulière :

- | | | |
|----|-----------------|--|
| a. | Peut/pourrait | => choix optionnel |
| b. | Devrait | => action recommandée |
| c. | Doit/est obligé | => action obligatoire (pénalité en cas de non-respect) |
| d. | Rejouer/répéter | => rejouer depuis la position précédente du ballon |
| e. | Replacer | => replacer le ballon dans sa position originale |

3-2 – ZONES DE JEU

3-2-1 ANOMALIE DU TERRAIN

Une « anomalie du terrain » désigne toute partie du parcours qui présente des différences par rapport à son état normal/habituel et attendu. Il peut s'agir de flaques d'eau, de pelouse en réparation, de traces de pneus, de dommages causés par des véhicules, d'un trou en réparation, des excréments ou des déformations provoquées par des animaux, des reptiles ou des oiseaux, des pierres, des branches, des tubes ou autres objets inhabituels sortant du sol, ou enfin d'une zone explicitement déclarée « en réparation » par le personnel d'entretien du parcours mais non marquée. Une « anomalie de terrain » peut être déclarée partout sur le parcours à l'exception des plans d'eau.

3-2-2 BUNKER

Un bunker est une zone de sable volontairement conçue et entièrement entourée par du gazon ou du sol dur. Une zone ensablée mais non délimitée est considérée comme « terre en friche » et les règles principales s'appliquent. La limite d'un bunker s'étend verticalement vers le bas mais pas vers le haut. Un ballon est considéré dans le bunker lorsqu'il repose sur le sable ou une partie du ballon touche le bunker. Quand le ballon se trouve dans le bunker, les règles correspondantes s'appliquent quelle que soit la position du joueur (Exemple : le ballon est dans le bunker mais le joueur est en dehors).

3-2-3 FLAQUE D'EAU

Une flaque d'eau est définie par une zone d'accumulation d'eau à un endroit du parcours où l'eau n'est pas présente habituellement (par exemple au milieu du fairway) et visible par le joueur, avant ou après qu'il se soit positionné pour jouer. La neige et des éventuelles plaques de glace peuvent être considérées comme une « flaque d'eau » ou un « détrit », selon le choix du joueur. La rosée et le givre n'entrent pas dans cette catégorie. Lorsque le joueur prend appui et de l'eau jaillit du sol alors la partie du terrain concernée est également considérée comme flaque d'eau. Dans ce cas la règle « 3-4 Point jouable le plus proche » s'applique. Une « flaque d'eau » peut être déclarée partout sur le parcours à l'exception des plans d'eau.

3-2-4 PARCOURS

Le terme « parcours » désigne toute la zone à l'intérieur des limites définies par le Comité. La zone à l'extérieur des limites est déclarée « hors-limites ».

3-2-5 DROP ZONE

Une « Drop Zone » est un endroit sur le parcours, défini et créé par le comité, où le joueur doit replacer son ballon si celui-ci atterrit dans une zone spécifique qui peut être un terrain en réparation, un plan d'eau désigné ou une autre situation spécifique qui aboutit à un « ballon injouable ». Lorsqu'une Drop Zone existe, les joueurs ne doivent pas utiliser la règle « 3-4 Point jouable le plus proche » ou « 3-4 Point équidistant ».

3-2-6 FAIRWAY

Le « fairway » est une zone du parcours qui est identifiable visuellement par le gazon tondu très court et qui peut relier la « zone de départ » au green. Un ballon est déclaré sur le fairway lorsqu'il repose dessus.

3-2-7 DRAPEAU

Le « drapeau » est constitué d'une tige avec un drapeau flottant au sommet. Il est placé au milieu du trou pour indiquer visuellement sa position. La tige doit être circulaire et constitué d'un matériau approprié qui n'amortit pas et n'influence pas négativement la trajectoire du ballon. Si nécessaire, en cas de bogey ou de drapeau endommagé, ce dernier peut être tenu par le haut pour conserver sa position verticale mais cette manipulation ne doit en aucun cas constituer un avantage pour le joueur.

3-2-8 GREEN

Le ballon est déclaré sur le Green lorsqu'il est posé dans la Green Zone ou lorsque sa projection au sol se trouve dans la Green Zone. Quand une Green Zone est tracée/délimitée, son rayon, à partir du drapeau, ne doit pas dépasser 10m. La ligne qui délimite la Green Zone fait partie de la Green Zone et, par conséquent, un ballon qui touche cette ligne est déclaré SUR le Green. Dans le cas où la Green Zone n'est pas tracée/délimitée visuellement, le ballon est déclaré sur le Green s'il se trouve dans un rayon de moins de 3 mètres du drapeau ou dans un rayon spécifique défini et ne se trouve pas dans un obstacle (ex. bunker, eau,...)

3-2-9 TERRAIN EN REPARATION

Un terrain en réparation représente une partie du parcours marquée comme telle et délimitée (généralement par des piquets bleus) sur ordre du Comité ou du personnel autorisé. Toute la zone et tous les éléments naturels et artificiels s'y trouvant font partie du « terrain en réparation », y compris des piles de matériaux naturels ou artificiels à enlever. Des éventuels arbres fraîchement plantés ou reposant sur des tuteurs sont également considérés comme « terrain en réparation ».

- Si les limites du « terrain en réparation » sont définies avec des piquets seulement, la délimitation est définie par une ligne imaginaire au sol passant par le côté extérieur des piquets ; ceux-ci font donc partie du « terrain en réparation ».

- Si des piquets et des lignes sont utilisés, les piquets permettent d'identifier la zone et les lignes permettent de définir ses limites.

- Lorsqu'une ligne au sol est dessinée pour définir les limites, cette ligne fait partie du « terrain en réparation ».

La limite du terrain en réparation s'étend verticalement vers le bas, et pas vers le haut.

Un ballon est jugé sur « terrain en réparation » s'il s'y trouve intégralement ou si sa projection au sol touche la limite. Lorsque le « terrain en réparation » se trouve sur la ligne de jeu (seulement si le ballon se trouve sur le fairway ou le green) ou impacte la position du ballon (même sur le rough), le joueur peut utiliser la règle « 3-4 Point jouable le plus proche ». Les piquets utilisés pour délimiter le « terrain en réparation » font partie des éléments à considérer pour bénéficier de la règle ci-dessus. Un ballon qui touche la limite est jugé DANS le « terrain en réparation ». Un « terrain en réparation » peut être déclaré partout sur le parcours à l'exception des obstacles d'eau.

Remarque : Il est interdit de jouer, marcher et courir dans les « terrains en réparation » ; le Comité peut éventuellement définir des Drop Zones.

3-2-10 TROU

Le trou doit avoir un diamètre compris entre 50 et 52 cm, et au minimum 28 cm de profondeur. Un trou ne respectant pas ces dimensions sera déclaré invalide, sauf décision spécifique du Comité.

3-2-11 OBSTACLE IMMOBILE

Un obstacle immobile est défini par un objet artificiel (créé par l'homme) se trouvant sur le parcours et ne pouvant pas être enlevé/déplacé facilement. Les objets inclus sont : éléments des réseaux de drainage, systèmes d'arrosage, bouches d'égout, ainsi que d'autres objets artificiels au sol ou suspendus tels que les stands et autres structures créées pour le tournoi, le clubhouse ou les bâtiments sur le parcours. Les marqueurs de départ et les piquets blancs définissant le hors-limites NE SONT PAS des obstacles et ne peuvent donc pas être déplacés, en aucun cas.

Voici les situations liées aux obstacles immobiles où le joueur peut bénéficier de la règle « 3-4 Point jouable le plus proche » :

- Ballon sur le fairway ou sur le green : obstacle sur la ligne de jeu (maximum de 2m si l'obstacle est à moins de 20m du ballon), ballon en contact, gêne dans la position
- Ballon dans le rough : ballon en contact avec l'obstacle ou gêne dans la position
- Ballon dans le bunker ou dans l'eau : aucun cas

3-2-12 DETRITUS

Les « détritrus » sont des objets naturels incluant :

- a. Cailloux, feuilles, branches, etc...
- b. Excréments
- c. Vers, insectes, etc.
- d. Sable et poussière (hors sable du bunker)

Ils ne doivent pas être :

1. Fixes ou plantés
2. Solidement ancrés
3. Collés au ballon

La neige et la glace peuvent être considérées comme un détritrus ou une « flaque d'eau », selon le choix du joueur. La rosée et le givre ne sont pas considérés comme détritrus. Lorsque le ballon se trouve sur le fairway, le rough ou le green, les détritrus peuvent être enlevés s'ils se trouvent sur la ligne de jeu ou gênent la position du joueur. Si le détritrus est en contact avec le ballon et celui-ci se trouve sur le rough, alors il est interdit d'enlever le détritrus. Lorsque le ballon se trouve dans un bunker ou dans un obstacle d'eau, il est interdit d'enlever les détritrus.

3-2-13 OBSTACLE MOBILE

Un obstacle mobile est définie par un objet artificiel (créé par l'homme) se trouvant sur le parcours et pouvant être facilement enlevé/déplacé sans retarder exagérément le jeu et sans provoquer de dégâts. Les obstacles mobiles peuvent être déplacés/enlevés par le joueur avant de tirer. Les objets inclus sont : panneaux directionnels, râteliers, piquets qui indiquent les distances, les dangers, les drop zones, drapeaux, cannettes, bouteilles, autres déchets et tout autre objet qui ne fait pas partie du jeu (et qui s'enlève facilement). Les marqueurs de départ et les piquets blancs définissant le hors-limites NE SONT PAS des obstacles et ne peuvent donc pas être déplacés.

Voici les situations où le joueur peut enlever les obstacles mobiles :

- Ballon sur le fairway ou sur le green : obstacle sur la ligne de jeu, ballon en contact, gêne dans la position
- Ballon dans le rough : obstacle sur la ligne de jeu, ballon en contact, gêne dans la position
- Ballon dans le bunker ou dans l'eau : obstacle sur la ligne de jeu, ballon en contact, gêne dans la position

3-2-14 HORS-LIMITES

« Hors-limites » désigne la zone située en dehors des limites du parcours ou une partie du parcours délimitée par des piquets blancs et/ou des lignes blanches au sol.

- Quand le « Hors-limites » est désigné par des piquets ou une clôture, ou se trouve au-delà des piquets ou d'une clôture, la limite est représentée par une ligne imaginaire reliant le point extérieur des piquets, à l'exclusion des supports inclinés.
- Si des piquets et des lignes sont utilisés, les piquets permettent d'identifier visuellement le « Hors-limites » et les lignes permettent de définir ses limites.
- Lorsqu'une ligne au sol est dessinée pour définir les limites, cette ligne fait partie du parcours => si le ballon ou une partie du ballon touche cette ligne alors il est toujours dans les limites.

La ligne de limite s'étend verticalement vers le haut et vers le bas. Un ballon est jugé « Hors-limites » si lui-même ou sa projection au sol s'y trouve intégralement, sans toucher la ligne définissant la limite. Un ballon ou sa projection au sol touchant cette ligne est donc considéré en jeu et N'EST PAS « Hors-limites ». Le joueur peut se positionner dans la zone « Hors-limites » pour jouer son ballon qui se trouve dans les limites du parcours. Les objets définissant le « Hors-limites » tels que murs, clôtures, piquets ou portes ne sont pas des

obstacles et sont considérés comme fixes.

3-2-15 PIQUETS (BLANCS, ROUGES, JAUNES, BLEUS, AUTRES...)

Des piquets sont placés tout le long du parcours pour définir/délimiter différentes zones. Hormis les piquets blancs, les piquets peuvent être enlevés s'ils se trouvent sur la ligne de jeu, sont en contact avec le ballon ou gênent la position du joueur.

Blancs : délimitent le « Hors-limites » => NE peuvent PAS être enlevés

Rouges/jaunes : délimitent les obstacles d'eau => peuvent être enlevés

Bleus : délimitent les terrains en réparation => peuvent être enlevés

Autres piquets : green, distances,... => peuvent être enlevés

3-2-16 TEE ZONE

C'est l'endroit où les joueurs commencent à jouer le trou correspondant. C'est une zone rectangulaire de 2 mètres de profondeur, dont les limites devant et sur le côté sont définies par 2 marqueurs de départ situés devant. La FIGF préconise une largeur minimum de 3 mètres entre les marqueurs de départ. Il est formellement interdit de déplacer les marqueurs de départ. Le ballon du joueur doit être placé à l'intérieur de la « Tee Zone ». Si le ballon, ou sa projection au sol, touche la ligne imaginaire définissant la « Tee Zone » alors il est considéré comme étant dans la « Tee Zone ». Le ballon est considéré à l'extérieur de la « Tee Zone » s'il se situe ENTIEREMENT à l'extérieur du rectangle. Il est strictement interdit de bouger les marqueurs ou boules de départ définissant la Tee Zone.

3-2-17 PLAN D'EAU (JAUNE=FRONTAL, ROUGE=LATERAL)

Un plan d'eau est une partie du parcours délimitée par des piquets jaunes ou rouget et/ou des lignes de même couleur sur le sol. Le sol, les obstacles et l'eau à l'intérieur de la zone ainsi délimitée font tous partie du plan d'eau.

- Lorsque la délimitation se fait par des piquets seulement, ceux-ci NE FONT PAS partie du plan d'eau.

- Lorsque des piquets et des lignes sont utilisés alors les piquets servent à identifier l'obstacle et les lignes à le délimiter.

- Lorsque la limite est définie par une ligne au sol alors cette ligne NE FAIT PAS partie de l'obstacle.

La ligne de limite s'étend verticalement vers le haut et vers le bas. Un ballon est déclaré dans le plan d'eau si lui-même ou sa projection au sol s'y trouve intégralement, sans toucher la ligne définissant la limite. Un ballon touchant cette ligne est donc considéré HORS du plan d'eau. Les piquets définissant la limite, ou identifiant le plan d'eau, sont des obstacles mobiles.

3-2-18 MAUVAIS GREEN

Ce terme désigne un Green qui ne se trouve pas sur la partie du parcours actuellement jouée. Sauf indication contraire du Comité, ce terme englobe l'éventuel green d'échauffement et/ou le green d'entraînement présent sur le parcours.

3-2-19 MAUVAIS TROU

Ce terme désigne un trou de golf ou FootGolf qui ne se situe pas sur la partie du parcours actuellement jouée. Si ce mauvais trou se trouve sur la ligne de jeu ou bloque le ballon ou gêne la position d'un joueur alors ce dernier est autorisé à utiliser sans pénalité la règle « 3-4 Point jouable le plus proche ».

3-3 – LE BALLON

3-3-1 BALLON

Le ballon utilisé pour jouer au FootGolf est un ballon de football taille 5. La circonférence doit être comprise entre 68 et 70 cm, le poids entre 410 et 450 grammes et il ne doit être gonflé qu'avec de l'air. Tout autre type de ballon est interdit et un joueur utilisant un ballon incorrect sera disqualifié. Les caractéristiques d'un ballon ne peuvent être altérées/modifiées (ex. gonflage) qu'une fois un trou terminé et avant de démarrer le trou suivant. Note : Les joueurs doivent être prêts à toute éventualité concernant leur ballon y compris des dommages et pertes.

3-3-2 BALLON EN JEU

Le ballon est en jeu à partir du moment où le joueur a effectué son premier tir depuis la « Tee Zone ». Il est en jeu jusqu'à ce qu'il finisse dans le trou, à moins qu'il soit perdu, hors des limites du parcours, ou soit ramassé, ou remplacé par un autre ballon. Un ballon qui remplace un autre devient le ballon « en jeu ».

Une tentative ou intention de jouer le ballon, que le ballon soit touché ou non, sera comptabilisé dans le score du joueur.

Une fois marqué et ramassé, le ballon sera considéré « en jeu » seulement lors du prochain tir.

3-3-3 BALLON DANS LE TROU

Le ballon est « dans le trou » quand il s'immobilise dans le trou et se trouve entièrement en-dessous du niveau du sol. Un ballon qui entre dans le trou puis en ressort n'est pas jugé « dans le trou ».

3-3-4 BALLON MARQUE PUIS REPLACE

Le ballon est considéré « marqué » à partir du moment où le joueur a placé au sol, au bon endroit, le marqueur du ballon pour définir sa position, peu importe où se trouve le ballon et où il pourrait être déplacé par le vent ou un facteur externe. Un ballon qui est reposé au sol et qui bouge ensuite à cause du vent est encore considéré comme « marqué ». Il peut donc être repositionné sur son emplacement d'origine sans pénalité, même si le marqueur a été retiré entre temps. Quand un joueur touche un ballon en cours de partie, il doit s'assurer qu'il y a bien un marqueur au sol. (Exemple : Un ballon est reposé au sol puis déplacé par le vent. Le joueur doit placer le marqueur à l'emplacement correct du ballon et seulement ensuite ramener le ballon à cet emplacement). Lorsque la position du ballon est validée par

la règle « STOP », le ballon est considéré comme « marqué », le temps que le joueur puisse arriver jusqu'au ballon pour positionner le marqueur.

3-3-5 BALLON PERDU

Un ballon est considéré « perdu », et n'est donc plus « en jeu », à partir du moment où :

- a) Il n'est pas retrouvé dans un délai de 5 minutes après le début des recherches.
- b) Le joueur a exécuté son second tir avec un ballon provisoire, qui devient donc le ballon « en jeu ».
- c) Le joueur a exécuté un tir avec un ballon de remplacement.

Attention, un joueur ne peut pas utiliser le ballon 'en jeu' d'un autre joueur comme ballon provisoire ou de remplacement.

3-3-6 BALLON DEPLACE

Le ballon est dit « déplacé » quand il n'est plus à sa place et se trouve sur un autre emplacement. Un ballon qui oscille légèrement (vent) sur place n'est pas considéré comme un ballon « déplacé ».

3-3-7 POSITIONS DU BALLON

Les positions du ballon sont les suivantes :

- Tee zone : La projection au sol du ballon doit toucher la ligne imaginaire qui définit le périmètre.
- Fairway : Le ballon dont la base touche le fairway sera considéré à l'intérieur du fairway.
- Green ou GUR : Si la projection au sol du ballon touche le green alors le ballon est considéré se trouver sur le green.
- Dans le trou : le ballon doit se trouver entièrement dans le trou et sous la surface du sol.
- Hors limite : Si la projection au sol du ballon touche la ligne délimitant la zone « hors-limites » alors le ballon EST DANS les limites.
- Plan d'eau : Si la projection au sol du ballon touche la ligne délimitant le plan d'eau alors le ballon est en dehors du plan d'eau
- Bunker : Un ballon qui repose sur le sable du bunker est considéré comme étant dans le bunker.

Quant aux obstacles (mobiles et immobiles) et détritrus, s'ils touchent le ballon alors ils sont considérés comme des « interférences ».

3-3-8 BALLON PROVISOIRE

On appelle ballon "provisoire" le ballon joué par le joueur alors que celui-ci ne sait pas où se trouve son ballon d'origine (ballon perdu probablement). Avant de jouer son coup, le joueur doit signifier clairement aux autres joueurs qu'il s'agit du ballon « provisoire ». Le ballon « provisoire » devient ballon « en jeu » à partir du moment où le ballon d'origine est déclaré perdu définitivement et le joueur exécute un second tir avec ce ballon.

Si le ballon d'origine est retrouvé sur le parcours, avant que le ballon provisoire ait été frappé une seconde fois, alors le ballon d'origine doit être joué.

Un joueur ne peut pas utiliser le ballon « en jeu » d'un autre joueur comme son ballon « provisoire ».

3-3-9 BALLON DE REMPLACEMENT

Le ballon de « remplacement » est celui qui est utilisé, et donc « en jeu », en lieu et place du ballon d'origine qui a été perdu ou endommagé ou volontairement remplacé par le joueur.

Un joueur ne peut pas utiliser le ballon « en jeu » d'un autre joueur comme son ballon de « remplacement ».

3-3-10 BALLON INCORRECT

Ce terme désigne tout ballon qui n'est pas :

- a) Le ballon du joueur.
- b) Le ballon « provisoire » du joueur.

Note : Le terme 'ballon en jeu' comprend le ballon qui a remplacé le ballon en jeu, que le remplacement soit autorisé ou non.

3-4 – LE TIR

3-4-1 LIGNE DE JEU PREVU

C'est la trajectoire que le joueur envisage ou espère donner à son ballon. La ligne de jeu est décidée par le joueur mais elle est soumise à la validation des autres joueurs du groupe pour éviter une situation inéquitable. Par exemple, le joueur peut décider de jouer 10m à droite/ gauche du trou et appliquer un effet incurvé au ballon afin que celui-ci revienne vers la cible.

3-4-2 DROP

Ce terme désigne l'action de poser le ballon au sol avec ses mains, après une pénalité ou pour décaler le ballon dans les cas autorisés. Un "free drop" est un drop sans pénalité, voir règle « 3-4 Point jouable le plus proche ».

3-4-3 POINT EQUIDISTANT

Une ligne imaginaire est tracée entre le drapeau et le ballon, déterminant une distance. Le point équidistant où le ballon doit être replacé (dans le cas d'un green de golf interdit au jeu par exemple) est à distance égale de l'endroit où le ballon reposait avant d'être replacé. Le joueur a le choix de bouger vers la gauche ou la droite à distance égale du drapeau ou alors en retrait de la ligne entre le drapeau et le ballon. Le ballon peut passer/rouler sur un green qui n'est pas autorisé au jeu.

3-4-4 TIR DEPUIS UN OBSTACLE

Ce terme désigne une manière de frapper le ballon lorsqu'il se trouve dans un bunker ou un plan d'eau matérialisé. Le joueur doit exécuter son tir sans prendre d'élan, avec le pied d'appui collé au sol. Le pied d'appui n'est pas autorisé à bouger avant que le pied de frappe n'entre en contact avec le ballon. Un joueur posant le pied d'appui immédiatement avant

la frappe aura son tir qualifié d'illégal. Par contre, le pied d'appui est autorisé à se lever légèrement pour aider au tir. Les joueurs ne sont pas autorisés à améliorer la situation du ballon ou de l'endroit autour du ballon. Il est également interdit de faire un coup d'essai à proximité du ballon.

Le joueur est autorisé à bouger son pied d'appui si le ballon revient vers lui et risque de le toucher.

3-4-5 INTERFERENCE / ENTRAVE

Une interférence se produit lorsque le ballon s'arrête ou touche un élément ou si un élément perturbe la position du joueur ou l'espace dont le joueur a besoin pour exécuter son tir. Une interférence se produit également lorsqu'un élément se trouve sur la ligne de jeu ou la ligne de putt du joueur, quand celui-ci est sur le fairway ou le green.

3-4-6 POINT JOUABLE LE PLUS PROCHE

Cette expression désigne un point sur le parcours où le joueur peut replacer son ballon sans pénalité, suite à une interférence avec un obstacle immobile, un terrain en construction, un « mauvais trou », etc.

Note: Dans le cas d'interdiction de jouer sur un green de golf, c'est la règle du point équidistant qui est applicable et non le point jouable le plus proche.

Pour définir la position de ce point, il faut considérer les règles suivantes :

- Il ne doit pas rapprocher le ballon du trou.
- Il doit se trouver à un endroit où l'interférence, que le joueur souhaite éviter, n'existe plus.

Procédure 1 :

1. Marquer la position actuelle du ballon puis le ramasser.
2. Positionner le ballon au nouvel endroit (point jouable le plus proche + un mètre en option)
3. Valider la nouvelle position avec les autres joueurs du groupe.
4. Le ballon est considéré "en jeu" à l'emplacement validé, le joueur peut ramasser son marqueur.

S'il est impossible de marquer la position du ballon (Ex : ballon dans une flaque), utiliser la

procédure 2 :

1. Positionner le marqueur sur le point jouable le plus proche, en ajoutant éventuellement une marge autorisée de 1 mètre.
2. Valider la position du marqueur avec les autres joueurs du groupe.
3. Positionner le ballon à l'emplacement marqué. Le ballon est désormais "en jeu" et le marqueur peut être ramassé.

3-4-7 POSITION DU COUP PRECEDENT

Lorsqu'un joueur décide de rejouer son ballon depuis l'endroit du coup précédent (ex règle du ballon injouable ou ballon hors limite), il est conseillé de marquer cet emplacement avant d'aller chercher le ballon. L'endroit du coup précédent doit être validé par tous les joueurs du groupe.

3-4-8 LIGNE DE PUTT

La « ligne de putt » désigne la trajectoire que le joueur envisage de donner à son ballon lorsqu'il exécute un putt sur le green. La « ligne de putt » comprend également un espace raisonnable autour de cette trajectoire. La « ligne de putt » se prolonge au-delà du trou.

3-4-9 TIR

Le tir est défini par le mouvement de la jambe effectué d'arrière en avant, aboutissant au contact du pied avec le ballon avec l'intention de le toucher et de le déplacer. Si le mouvement d'exécution du tir est volontairement interrompu par le joueur avant de toucher le ballon alors ce mouvement n'est pas comptabilisé comme un coup. Par contre, si le joueur effectue ce mouvement sans interruption mais rate le ballon alors ce mouvement est comptabilisé comme un coup sur sa carte de score. Se préparer à tirer en simulant le geste à côté du ballon est une opération autorisée sauf si le ballon se trouve dans un bunker ou un obstacle d'eau. Le tir ne peut être effectué qu'avec son pied. Tout autre partie du corps touchant le ballon "en jeu" provoquera un coup de pénalité et le ballon devra être replacé dans sa position d'origine pour continuer le jeu.

3-4-10 POSTURE ET ELAN

On appelle "posture" la position minimale nécessaire au joueur pour exécuter son tir. Ce terme englobe l'espace pris par le joueur plus l'espace nécessaire pour effectuer le mouvement de tir (Ex; espace derrière le joueur pour lui permettre de lancer sa jambe). Le terme "élan" désigne les pas effectués par le joueur pendant l'exécution du tir. La posture ou l'élan ne peuvent pas améliorer la situation du ballon ou du tir.

PARTIE 4 – SITUATIONS DE JEU

4-1 - GENERALITES

Les règles décrites dans cette section sont les "REGLES GENERALES DE JEU" et en tant que telles s'appliquent dans toutes les situations de jeu, quelle que soit la position du ballon et/ou du joueur.

4-1-1 AMELIORER SA SITUATION

Le ballon doit être joué dans la position où il s'est arrêté, sauf s'il doit être déplacé pour cause de pénalité ou autre raison. Le joueur ne doit pas modifier en sa faveur :

- a) La position du ballon.
- b) L'espace où le joueur est amené à se positionner pour prendre son élan et frapper le ballon.
- c) La ligne de jeu envisagée incluant l'espace autour du ballon et derrière le trou.
- d) L'endroit où le ballon doit être reposé ou droppé.

Par les manipulations suivantes :

- e) Aplatir le terrain avec ses pieds.
- f) Bouger, plier ou casser des éléments attachés, plantés ou fixes, incluant les obstacles immobiles et les objets indiquant les limites du parcours et/ou les dangers.

- g) Créer ou éliminer les irrégularités sur le sol.
- h) Enlever la rosée, le givre ou l'eau.
- i) Se protéger ou protéger sa ligne de jeu des éléments météorologiques. (Exemple : porter ou s'abriter sous un parapluie)

Toutefois, le joueur ne sera pas pénalisé dans les cas suivants :

- j) Le joueur fait des légers appuis en préparant son tir.
- k) Le joueur prend une posture normale pour le tir.
- l) Le joueur tire ou effectue un mouvement en arrière avec sa jambe pour tirer et le tir est exécuté.
- m) Le joueur crée ou enlève des irrégularités sur la surface dans la Tee Zone.

Remarque : En cas d'infraction à ces règles, la pénalité est de +1 point et le joueur doit rejouer depuis la position d'origine.

4-1-2 PREPARER LA POSITION DE TIR

Le joueur n'a pas le droit de déformer l'espace autour du ballon (exemple: soulever ou tenir des branches) dans le but d'obtenir une meilleure position de tir. En cas d'infraction la pénalité est de +1 point.

4-1-3 CHERCHER UN BALLON

Quand un joueur est en train de chercher un ballon (le sien ou celui d'un concurrent) sur le parcours, il peut être amené à se retrouver dans des hautes herbes, des buissons, des arbustes, etc... Il doit veiller à se déplacer seulement dans les zones nécessaires, en faisant toujours attention à préserver l'état du parcours et des éléments naturels. Egalement il doit être attentif à ne pas modifier la position du ballon, l'espace où il va se positionner et exécuter son tir ainsi que la ligne de jeu. Dans le cas où le ballon bouge, il n'y a pas de pénalité pour le joueur effectuant la recherche et le ballon doit être replacé au bon endroit.

4-1-4 JOUER (BALLON, TECHNIQUE, POSITION)

4-1-4.1 JOUER LE BON BALLON

Le joueur a la responsabilité de jouer avec le bon ballon (le sien et ballon "en jeu"). Chaque joueur devrait personnaliser son ballon avec un signe distinctif.

Si un joueur frappe un mauvais ballon il subit une pénalité de +1 point et doit corriger son erreur dès que possible en jouant le bon ballon ou en procédant selon le règlement. Si l'erreur n'est pas réparée alors le joueur se voit ajouter +2 points de pénalité sur ce trou. Si le ballon frappé par erreur appartient à un autre concurrent, ce dernier doit le replacer, sans pénalité, à la position d'origine (en validant cette position avec les autres joueurs).

4-1-4.2 JOUER DE LA BONNE MANIERE

Le ballon doit être frappé avec le pied d'un seul coup et ne doit pas être poussé, soulevé, piétiné, trainé ou joué d'une manière où le ballon reste en contact avec le pied. En aucun cas

la frappe ne peut être exécutée avec la semelle. En cas de violation de cette règle la pénalité est de +1 point et le joueur doit rejouer depuis la position précédente. Si pendant l'exécution du tir le ballon touche une autre partie du corps du joueur alors chaque contact supplémentaire entre le ballon et le corps du joueur est comptabilisé comme un coup supplémentaire. Ensuite, le joueur enchaîne son prochain coup à l'endroit où le ballon s'arrête.

Dans des conditions de jeu perturbées ou par fort vent, si le ballon bouge tout seul et vient en contact avec le pied du joueur, ceci n'est pas considéré comme un coup et le joueur doit replacer son ballon sur sa position d'origine sans pénalité.

4-1-4.3 JOUER AU BON EMPLACEMENT

Si le joueur effectue son tir alors que son ballon ne se trouve pas au bon endroit (ex. ballon pas replacé après avoir été percuté par un autre ballon, ou ballon reposé au mauvais endroit par rapport au marqueur au sol), le joueur reçoit une pénalité de +1 point et doit rejouer depuis l'emplacement correct. Tant que le ballon n'a pas été rejoué depuis l'emplacement correct, tous les tirs suivants sont considérés comme invalides. Ceci signifie que si le joueur termine le trou sans avoir rejoué depuis le bon emplacement, il obtient le score de 10 sur le trou où l'infraction s'est produite.

4-1-4.4 FRAPPER UN BALLON EN MOUVEMENT

Il est interdit de frapper un ballon si celui-ci est en mouvement. En cas d'infraction la pénalité est de +1 point.

Il se peut que le ballon commence à bouger au moment où le joueur est déjà en train d'exécuter son geste de tir. Dans ce cas, même si le ballon est en mouvement, aucune pénalité n'est appliquée.

4-1-5 MARQUER SON BALLON

La position du ballon doit être marquée en plaçant un marqueur (un objet rond et plat, d'un diamètre inférieur à 60mm) derrière le ballon, en suivant la ligne entre l'axe du trou et l'axe du ballon. Lorsqu'il est replacé, le ballon doit être reposé exactement au même endroit par rapport au marqueur au sol.

Si le marqueur posé au sol représente un obstacle pour un autre joueur, le propriétaire du marqueur peut le déplacer sans pénalité. Le joueur déplace son marqueur à droite ou à gauche, perpendiculairement par rapport à la ligne imaginaire le reliant au drapeau et en utilisant son pied comme repère pour la distance.

Le même pied doit être utilisé pour remettre le marqueur à son emplacement d'origine. Le joueur doit marquer son ballon puis le ramasser, éventuellement le nettoyer, dans les cas suivants et toujours en respectant la procédure décrite ci-dessous :

- Lorsqu'un autre joueur le lui demande car le ballon représente une gêne dans son jeu.
- Lorsque le ballon se trouve sur le « Green » ou, si le Green n'est pas délimité visuellement, dans un rayon de 3 mètres autour du drapeau, à moins qu'un danger (bunker, plan d'eau, hors-limites,...) soit présent dans ce rayon. Si 2 ballons se percutent sur le green :
 - o Une pénalité de +1 coup sera infligée aux 2 joueurs si aucune demande ni aucune

action du propriétaire du ballon sur le green n'a été faite pour marquer le ballon présent sur le green.

o Une pénalité de +1 coup sera infligée à un joueur s'il effectue son tir sans laisser le temps au joueur dont le ballon se trouve sur le green de marquer son ballon alors qu'une demande a été effectuée dans ce sens.

- Lorsqu'un obstacle doit être déplacé (en accord avec les règles) et que cette opération risque de faire bouger le ballon.
- Lorsqu'un ballon arrêté à proximité du green et/ou représente un avantage potentiel pour le/les joueur(s) suivant(s). (Par exemple, le ballon est arrêté au bord de l'eau et pourrait éventuellement empêcher le ballon du joueur suivant de tomber dans l'eau.) Le ballon est considéré en position avantageuse si la majorité du groupe s'accorde sur cette définition. Une pénalité de +1 point est infligée au joueur qui effectue le tir et percute un ballon en position avantageuse.
- Si le joueur pense que son ballon est suffisamment endommagé pour impacter son jeu sur le trou en cours. Il doit demander et obtenir l'approbation des autres joueurs du groupe.
- Si le joueur suspecte que son ballon se trouve sur un obstacle mais il est impossible de le confirmer sans soulever le ballon (Par exemple, le ballon s'arrête sur une bouche d'égout ou une tête d'arrosage) Le joueur doit demander et obtenir l'approbation des autres joueurs du groupe avant de marquer le ballon.
- Si le joueur utilise la règle « Stop » après immobilisation complète de son ballon. La position du ballon est alors définie au moment où le joueur appelle la règle « Stop » même si son ballon bouge ensuite alors qu'il n'est pas encore marqué.

A noter que la règle du stop est une règle permanente et est toujours valide, quelles que soient les conditions de jeu. Si le joueur n'appelle pas la règle « Stop » et son ballon bouge, peu importe la durée pendant laquelle le ballon était resté immobile, il devra jouer son prochain coup depuis la nouvelle position du ballon.

Procédure pour appeler la règle "Stop" :

1. Lorsque son ballon s'immobilise, le joueur doit lever la main et dire "STOP".
2. Les autres joueurs du groupe doivent valider la position du ballon. En cas de désaccord la majorité l'emporte.
3. Une fois le stop validé, le joueur doit positionner le marqueur à l'endroit validé.
4. Si le ballon bouge entre temps, le marqueur doit tout de même être déposé à l'endroit validé mais le ballon ne doit pas être ramassé sauf si demandé par un autre joueur. Le joueur doit ramasser son marqueur avant d'effectuer le tir. La seule exception est lorsque le ballon se trouve sur le green.

Remarques :

- Le ballon est considéré "en jeu" seulement après l'exécution du tir donc si le ballon bouge alors que le marqueur a été enlevé, le joueur est autorisé à replacer son ballon à l'endroit précédent, sans pénalité.
- Lorsque le joueur repose son ballon au sol et celui-ci bouge, le joueur doit le repla-

cer à l'endroit du marqueur, sans pénalité. Si le ballon ainsi remplacé ne tient pas en place, il devrait être placé à l'endroit le plus proche où il peut être immobilisé, sans se rapprocher du trou.

- Un joueur est autorisé à marquer le ballon d'un autre joueur de son groupe, avec son accord. (Par exemple, pour gagner du temps si le joueur qui a tiré se trouve loin de son ballon alors qu'un autre joueur se trouve aux alentours du ballon.) Le ballon doit être remplacé par le joueur l'ayant marqué.

Une pénalité de +1 point sera infligée à un joueur dans les situations suivantes :

- Il marque le ballon d'un joueur sans demander sa permission.
- Il marque le ballon d'un joueur d'un autre groupe.
- Il demande à un joueur d'un autre groupe de marquer son ballon.

4-1-6 MARQUEUR DEPLACÉ OU PERDU

4-1-6.1 MARQUEUR PERDU

Dans le cas où un joueur ne retrouve pas son marqueur, après avoir marqué son ballon, il dispose de 5 minutes pour le retrouver. À l'issue de ce délai, il doit jouer à l'endroit approximatif où la majorité des joueurs du groupe pense que le ballon s'était arrêté. Il se voit également infliger une pénalité de +1 point.

Exception: la pénalité ne s'applique pas si le marqueur est perdu alors que les joueurs ont dû quitter le parcours pour cause de partie suspendue.

4-1-6.2 MARQUEUR DEPLACÉ

Par le propriétaire

Un joueur qui change volontairement l'emplacement de son marqueur pour faciliter son prochain coup sera directement disqualifié pour non-respect de l'esprit de FootGolf. Cette sanction ne sera pas appliquée si le marqueur est déplacé involontairement ou pendant la recherche de celui-ci.

Par un autre joueur

Un joueur qui change volontairement l'emplacement du marqueur d'un autre joueur (même d'un autre groupe) pour rendre plus difficile son prochain coup ou le désavantager sera directement disqualifié pour non-respect de l'esprit de FootGolf. Cette sanction ne sera pas appliquée si le marqueur est déplacé involontairement ou pendant la recherche de celui-ci.

Par un "facteur externe"

Dans ce cas le joueur joue son coup, sans pénalité, depuis la position où se trouvait le marqueur avant d'être déplacé. Cet emplacement approximatif est déterminé en accord avec la majorité des autres joueurs du groupe.

4-1-7 RAMASSER SON BALLON

Une fois la partie commencée, le ballon ne peut pas être ramassé, sauf dans les conditions prévues par ce règlement ou les règles locales. Même dans ces conditions, avant de le faire le joueur doit toujours le signifier à son scorer ou aux autres joueurs du groupe, indiquer

la raison et obtenir l'approbation des autres joueurs du groupe. C'est seulement alors qu'il marque son ballon avant de le ramasser.

4-1-8 NETTOYER SON BALLON

Le joueur est autorisé à nettoyer son ballon seulement lorsque celui-ci est marqué ou entre 2 trous. Il est interdit de marquer et ramasser son ballon juste pour le nettoyer, sauf si le ballon se trouve sur le green.

4-1-9 BALLON INJOUABLE

Un joueur peut déclarer son ballon comme étant "injouable" n'importe où sur le parcours. Toutefois, un ballon est considéré comme « objectivement injouable » s'il est coincé dans un arbre, un buisson ou une plante, flottant sur l'eau ou évidemment qui n'est pas en contact avec le sol. Les hautes herbes n'entrent pas dans cette définition. Dans ce cas, cela doit se dérouler comme suit :

Lorsqu'un ballon s'immobilise dans une position où il n'est pas en contact avec le sol, son propriétaire bénéficie de 30 secondes pour que son ballon se libère lui-même, sans interférence directe ou indirecte, et ainsi redevienne jouable. Après ce laps de temps, le ballon est déclaré injouable. A ce moment-là, si l'arbre/buisson se trouve hors des limites du parcours alors le joueur doit procéder selon la règle du « hors-limites ». Par contre si le ballon demeure dans les limites du parcours, la règle du « ballon injouable » s'applique. Dans les 2 cas, une pénalité de +1 coup est infligée au joueur.

Si le ballon est jugé « injouable », le joueur a 3 possibilités :

- Soit il repose son ballon dans un rayon maximum de 2 mètres de l'emplacement actuel du ballon (ou de sa projection au sol si le ballon se trouve en l'air) sans se rapprocher du trou.
- Soit il repose son ballon derrière l'emplacement actuel, en suivant le prolongement de la ligne imaginaire reliant le drapeau à la position actuelle du ballon.
- Soit il replace son ballon à la position précédente.

4-1-10 BALLON PERDU OU ENDOMMAGE

4-1-10.1 BALLON ENDOMMAGE

Un ballon est considéré endommagé s'il apparaît avec évidence qu'il est déformé, déchiré/troué ou tordu. Un ballon entaché par de la boue ou autre matière ou rayé/abîmé sur la surface extérieure n'est pas considéré comme endommagé. Si, pendant un trou, un joueur suspecte son ballon d'être endommagé (cf définition ci-dessus) il est autorisé à le ramasser pour vérifier son état, en l'ayant marqué auparavant, sans pénalité. S'il s'avère que le ballon est réellement endommagé pour le reste de la partie, le joueur est alors autorisé à utiliser, sans pénalité, un « ballon de remplacement » qu'il doit poser à l'emplacement initialement marqué. Une pénalité de +1 point sera infligée au joueur qui procède alors qu'il n'y a pas de raisons de penser que son ballon est endommagé. Il est toléré de jouer avec un ballon endommagé.

4-1-10.2 BALLON PERDU

Si un joueur pense que son ballon est perdu (exemple : ballon reste coincé dans un plan d'eau ou part hors-limites), il est autorisé à jouer un ballon provisoire qu'il doit placer à l'emplacement du ballon original avant que celui-ci ne soit perdu. A partir du moment où le ballon provisoire est utilisé pour un 2^e coup consécutif, ce qui signifie que le ballon original est définitivement considéré perdu, celui-ci devient ballon « en jeu ». Si le ballon original est trouvé dans le délai imparti à la recherche et qu'il est dans les limites du parcours, il doit alors être joué et rester le ballon en jeu. Un joueur ne peut pas utiliser le ballon « en jeu » d'un autre concurrent comme son ballon provisoire.

4-1-10.3 PROCEDURE

Pour ne pas ralentir le jeu, le groupe du joueur ayant perdu ou endommagé son ballon, peut être amené à se laisser dépasser par le groupe suivant qui continue alors la partie sur le trou actuel. Une fois que le groupe "remplaçant" a terminé le trou, c'est à nouveau le tour du groupe "dépassé" de jouer. Si le joueur est dans l'incapacité de jouer, il obtient un score de 10 sur ce trou. De même sur les trous suivants, jusqu'à ce qu'il soit de nouveau prêt à jouer.

4-1-11 ORDRE DE JEU

4-1-11.1 AU DEPART DU TROU

L'ordre de départ au premier trou est déterminé selon la place de chaque joueur dans le groupe. Si l'ordre n'est pas précisé dans le groupe alors l'ordre de jeu devra être défini par tirage au sort.

A partir du 2^e trou, le joueur ayant fait le meilleur score au trou précédent, est le premier à jouer et a 'l'honneur'. Le joueur ayant fait le 2^e meilleur score démarre en second et ainsi de suite. Les joueurs qui ont obtenu le même score sur le trou précédant démarrent dans le même ordre que sur le trou précédent.

Si un coup est joué dans le mauvais ordre, ils n'y aura pas de sanction sauf s'il est démontré que ce coup a été joué dans le but d'obtenir un avantage ou pour désavantager un concurrent. Dans ce cas, une pénalité de +1 coup est infligée aux 2 joueurs concernés : celui qui devait jouer et celui qui a joué.

4-1-11.2 PENDANT LE TROU

A partir du 2^e coup, c'est le joueur dont le ballon est le plus éloigné du trou qui joue en premier. Si plusieurs ballons semblent se trouver à la même distance et il est délicat de les départager, les joueurs concernés doivent jouer dans le même ordre que lors du premier coup. Les joueurs doivent toujours se trouver derrière le ballon le plus éloigné. Lorsqu'ils avancent progressivement vers le trou, ils doivent toujours veiller à marcher sans passer devant le ballon le plus éloigné.

Exceptions :

- Il est demandé à un joueur de marquer son ballon. Le joueur doit alors être très attentif à ne pas marcher ou se positionner sur la ligne de jeu ou la ligne de putt d'un autre concurrent.
- Le ballon d'un joueur s'immobilise sur une partie du parcours qui correspond à un

autre trou, joué par un autre groupe. Il doit dans ce cas marquer rapidement son ballon pour ne pas perturber le jeu de l'autre groupe.

- Le ballon d'un joueur se trouve aux limites du parcours et il est difficile de déterminer à distance si le ballon demeure dans les limites ou est « hors-limites ». Dans ce cas, la première chose que le joueur doit faire est de marquer l'endroit exact d'où est parti le ballon. Ensuite, en compagnie du joueur qui est son « marqueur », il doit s'approcher de son ballon pour vérifier précisément sa position. Si le ballon est dans les limites alors le jeu se poursuit normalement, dans le cas contraire, la règle du « hors-limites » s'applique et le joueur doit replacer son ballon à l'endroit précédemment marqué.

Tout joueur qui se trouve au-delà du jeu (devant le ballon le plus éloigné) sera jugé comme ayant une « mauvaise étiquette ».

Si un coup est joué dans le mauvais ordre, ils n'y aura pas de sanction sauf s'il est démontré que ce coup a été joué dans le but d'obtenir un avantage ou pour désavantager un concurrent. Dans ce cas, une pénalité de +1 coup est infligée aux 2 joueurs concernés : celui qui devait jouer et celui qui a joué.

4-1-11.3 PLUSIEURS BALLONS JOUES EN MEME TEMPS

Si les ballons n'entrent pas en contact aucune pénalité ne sera infligée.

Dans le cas contraire, c'est le joueur qui a joué, alors que ce n'était pas son tour, qui prend une pénalité de +1 coup et devra rejouer son coup depuis l'emplacement précédent. L'autre joueur, qui a joué en accord avec l'ordre du jeu, aura le choix de replacer son ballon à l'emplacement d'origine ou jouer son prochain coup depuis l'emplacement où se trouve son ballon.

4-1-12 HORS-LIMITES

En cas de hors-limites, le joueur doit rejouer à partir de l'endroit où son ballon se trouvait précédemment, tout en concédant une pénalité.

S'il y a un doute concernant la position du ballon par rapport aux limites du parcours, la première chose que le joueur doit faire est de marquer l'endroit exact d'où est parti son ballon. Ensuite, en compagnie du joueur qui est son « marqueur », il doit s'approcher de son ballon pour vérifier précisément sa position. Si le ballon est dans les limites alors le jeu se poursuit normalement, dans le cas contraire, la règle du « hors-limites » s'applique et le joueur doit rejouer depuis l'endroit précédemment marqué. Si un joueur se trompe et joue depuis la mauvaise position, il sera disqualifié.

4-1-13 BALLON A L'ARRET DEPLACE

4-1-13.1 PAR UN FACTEUR EXTERNE

Un « facteur externe » est défini par tout objet, animal ou individu qui ne participe pas au jeu du groupe (Marshal y compris). Le vent n'est pas considéré comme « facteur externe ». Si un ballon à l'arrêt est déplacé par un « facteur externe », aucune pénalité n'est appliquée et le propriétaire du ballon doit le replacer à l'emplacement d'origine, déterminé en accord avec les autres joueurs du groupe.

4-1-13.2 PAR LE JOUEUR, PARTENAIRE, SON CADDIE OU MEMBRE D'EQUIPE

Si l'un d'entre eux effectue un geste intentionnel qui a pour effet de déplacer son ballon, il est sanctionné d'une pénalité de +1 coup. La pénalité ne s'applique pas si le déplacement du ballon est provoqué involontairement dans les situations suivantes :

- Pendant la recherche d'un ballon
- En marquant son ballon en accord avec les règles
- En positionnant son ballon
- En enlevant des détritrus
- En enlevant des obstacles mobiles
- En prenant sa position de tir

Dans tous les cas, le ballon doit être replacé à son emplacement d'origine par son propriétaire avec l'approbation des autres joueurs du groupe.

4-1-13.3 PAR UN CONCURRENT OU UN MEMBRE DE L'EQUIPE ADVERSE

Si le geste ayant entraîné le déplacement du ballon est jugé involontaire (Exemple : recherche du ballon ou en le marquant) alors aucune pénalité ne s'applique.

Par contre, si le ballon est touché ou déplacé volontairement par un concurrent ou son coéquipier ou son caddie, ce dernier est sanctionné par +1 coup de pénalité. C'est le propriétaire du ballon qui doit le replacer, après avoir demandé et obtenu l'approbation des autres joueurs du groupe.

4-1-13.4 PAR UN AUTRE BALLON

Le propriétaire du ballon doit replacer son ballon, après avoir demandé et obtenu l'approbation de la majorité des autres joueurs du groupe.

4-1-13.5 PAR LE VENT

Si le joueur ne fait pas appel à la règle « Stop » et le ballon bouge, quelle que soit la durée pendant laquelle il est resté immobile, le joueur devra jouer son prochain coup depuis le nouvel emplacement du ballon.

Remarque : Si un joueur ne joue pas depuis la bonne position, il sera disqualifié.

4-1-14 BALLON EN MOUVEMENT DEVIE OU ARRETE

4-1-14.1 PAR UN FACTEUR EXTERNE

Si le ballon est dévié ou arrêté par un « facteur externe », le joueur a le choix de rejouer depuis la position initiale ou continuer le jeu depuis l'emplacement où se trouve son ballon, sans pénalité.

4-1-14.2 PAR LE JOUEUR, SON PARTENAIRE OU UN MEMBRE D'EQUIPE

Si le ballon est dévié ou arrêté par le joueur lui-même, son coéquipier ou son équipement (caddie et/ou voiturette y compris), il subit une pénalité de +1 coup et doit rejouer son coup depuis l'emplacement précédent.

4-1-14.3 PAR UN CONCURRENT

Il est de la responsabilité des joueurs de toujours se positionner derrière le ballon le plus éloigné pour ne pas risquer d'être heurté par le ballon d'un autre joueur.

Si un joueur, ou un de ses coéquipiers, ou son équipement dévie ou arrête le mouvement du ballon d'un autre joueur, il subit alors une pénalité de +1 coup. (Sauf si le tir le vise volontairement) L'autre joueur a le choix de rejouer depuis la position initiale ou continuer le jeu depuis l'emplacement où se trouve son ballon. Le choix appartient au joueur qui tire.

4-1-14.4 PAR UN AUTRE BALLON

Si le ballon en mouvement est dévié ou arrêté par un autre ballon alors il doit être joué depuis la position où il s'immobilise. Dans le cas où le ballon touché se trouvait sur le green ou en position avantageuse alors le joueur qui a tiré est sanctionné d'une pénalité correspondante.

Le ballon qui était à l'arrêt au moment de l'impact doit être replacé, sans pénalité. Par contre si ce ballon se trouvait sur le green alors une pénalité est appliquée selon la règle du ballon sur le green.

Dans le cas où plusieurs joueurs ont joué en même temps et leurs ballons se percutent, c'est le joueur qui a joué, alors que ce n'était pas son tour, qui prend une pénalité de +1 coup et devra rejouer son coup depuis l'emplacement précédent. L'autre joueur, qui a joué en accord avec l'ordre du jeu, aura le choix de replacer son ballon à l'emplacement d'origine ou jouer son prochain coup depuis l'emplacement où se trouve son ballon.

4-2 – TEE ZONE

4-2-1 PLACER SON BALLON ET TIRER

Le ballon doit être joué depuis l'intérieur de la surface délimitant la Tee Zone et être posé sur le sol ou sur un Tee.

Jouer un ballon positionné à l'extérieur de la Tee Zone est sanctionné par une pénalité de +1 coup et le joueur doit rejouer depuis l'intérieur de la Tee Zone. En cas de récidive, le joueur est disqualifié.

Les joueurs peuvent choisir le meilleur emplacement pour leur ballon mais ne doivent pas modifier l'état de la surface. (Exemple : interdiction de creuser avec les pieds ou faire des mottes pour soulever le ballon)

Enfin, le ballon peut quitter la Tee Zone par n'importe quel côté et n'est pas obligé de passer entre les 2 marqueurs de départ.

4-2-2 UTILISER UN TEE

Chaque joueur a la possibilité d'utiliser un Tee mais seulement dans la Tee Zone. L'utilisation d'un Tee dans une autre partie du parcours est sanctionnée par la disqualification. Seuls les Tees approuvés par la FIGG peuvent être utilisés et doivent respecter les dimensions suivantes : 2cm de hauteur, circonférence interne de 4cm sur une base de 7cm. Si le ballon tombe du Tee ou est enlevé du Tee par le joueur avant d'exécuter le tir, ce dernier est autorisé à replacer son ballon sur le Tee sans pénalité. Toutefois, si le ballon bouge au moment du tir et celui-ci est exécuté malgré tout, il est considéré comme valide quel que soit l'endroit où atterrit le ballon.

4-2-3 MARQUEURS DE DEPART

Les marqueurs de départ ne doivent jamais être déplacés, pour aucune raison. Toute infraction sera pénalisée de +1 coup.

Si les marqueurs de départ se trouvent sur la ligne de jeu ou la ligne de putt (seulement si ballon sur le fairway ou le green) ou interfèrent avec la posture du joueur ou la position du ballon (également si ballon dans le rough) alors la règle du « point de sortie le plus proche » peut être utilisée.

4-2-4 OBSTACLE SUR LA LIGNE DE JEU

Un joueur est autorisé à enlever tout obstacle mobile se trouvant sur sa ligne de jeu, comme par exemple les marqueurs de départ pour le golf.

4-2-5 JOUER DEPUIS LA MAUVAISE TEE ZONE

Un joueur qui démarre un trou depuis une Tee Zone incorrecte sur le bon trou (Exemple : Un concurrent masculin démarre par erreur depuis la Tee Zone réservée aux concurrentes féminines.) ou depuis une tee zone d'un autre trou, doit corriger son erreur en recommençant depuis la Tee Zone correcte. Il subit une pénalité de +1 coup, ajoutée au score du trou joué normalement, et ce quel que soit le nombre de coups joués avant de s'apercevoir de l'erreur. Si le joueur termine le trou « incorrect » avant de s'apercevoir de son erreur alors il est disqualifié.

4-3 – AIRES DE JEU REGLEMENTEES

4-3-1 GENERALITES

Lorsque le ballon se trouve dans un plan d'eau ou une aire de jeu réglementée, le joueur ne peut pas bénéficier des règles permettant de déplacer sans pénalité son ballon pour éviter les éventuels obstacles immobiles (Ex. terrains en réparation, flaques d'eau, terrains détériorés, etc.) ou détritiques présents dans la zone du plan d'eau ou sur sa ligne de jeu, même dans la partie située en dehors du plan d'eau.

Il est toutefois autorisé à déplacer/enlever les obstacles mobiles présents à l'intérieur et/ou à l'extérieur du plan d'eau.

Dans tous les cas, il doit utiliser l'article 3-4 « tir depuis un obstacle » pour frapper le ballon. Un ballon qui reste coincé dans un arbre, un buisson, une plante ou est en train de flotter sur l'eau et donc n'est pas en contact direct avec le sol est considéré objectivement injouable et le joueur doit prendre un drop de pénalité, en accord avec la règle. Les herbes hautes n'entrent pas dans ce cas de figure.

4-3-2 PLAN D'EAU FRONTAL (JAUNE)

Lorsque le ballon s'immobilise dans un plan d'eau frontal (piquets et/ou lignes jaunes) et qu'il est potentiellement jouable c'est-à-dire qu'il ne flotte pas sur l'eau et n'est pas suspendu en l'air, 3 possibilités s'offrent au joueur :

1. Jouer le ballon tel qu'il est en accord avec les règles décrites dans le chapitre « 4-3-1 Généralités ».
2. Rejouer depuis la position précédente du ballon, avec une pénalité de +1 coup.
3. Jouer le ballon depuis une position définie par le prolongement en arrière, sans limite

de distance, d'une ligne imaginaire reliant le drapeau au point d'entrée du ballon dans le plan d'eau. Une pénalité de +1 coup est concédée par le joueur. Si c'est du côté du green, le joueur peut se dropper sur la ligne de l'obstacle en se décalant jusqu'à 2 mètres, sans se rapprocher du trou.

L'infraction à cette règle est sanctionnée par une pénalité de +1 coup et l'obligation de rejouer depuis le bon emplacement.

4-3-3 PLAN D'EAU LATERAL (ROUGE)

Lorsque le ballon s'immobilise dans un plan d'eau latéral (piquets et/ou lignes rouges) et qu'il est potentiellement jouable c'est-à-dire qu'il ne flotte pas sur l'eau et n'est pas suspendu en l'air, les mêmes règles que celles des piquets jaunes s'appliquent. A cela s'ajoute les deux possibilités suivantes :

- Dropper le ballon depuis le point d'entrée dans l'obstacle avec une marge maximum de 2m, sans se rapprocher du trou.
- Dropper le ballon depuis l'autre côté de l'obstacle latéral en utilisant la règle du point équidistant, avec une marge de 2m depuis la limite de l'obstacle, sans se rapprocher du trou, comme indiqué sur le plan ci-dessous.

L'infraction à cette règle est sanctionnée par une pénalité de +1 coup et l'obligation de rejouer depuis le bon emplacement.

4-4 - BUNKER

4-4-1 BALLON OU JOUEUR DANS LE BUNKER

Le joueur dont le ballon se trouve dans le bunker ou jouant son coup depuis le bunker doit jouer le ballon tel qu'il est en utilisant le « tir depuis un obstacle ». Avec un ballon dans le bunker, un joueur ne peut pas se dropper à cause d'un obstacle inamovible, qu'il soit dans le bunker ou sur sa ligne de jeu en dehors du bunker (incluant un terrain en réparation, une flaqué d'eau occasionnelle, terrain abimé, etc...) ni se dropper à cause d'un débris dans le bunker gênant la position du ballon, du joueur ou de la ligne de jeu. Exception : Un joueur peut dropper uniquement si une flaqué d'eau occasionnelle ou un terrain en réparation gêne la position du ballon.

Il est possible d'enlever un obstacle amovible situé dans ou à l'extérieur du bunker.

En résumé :

- Il est interdit de bouger le sable pour améliorer la position du ballon.
- Dans le bunker, seul le pied d'appui peut créer la posture (pas d'élan).
- Le joueur dont le ballon se trouve dans le bunker ne doit pas réparer/nettoyer/aplatir le sable tant que son ballon n'est pas sorti du bunker. (Exception : si il lui est demandé de marquer son ballon par un autre joueur, il a le droit de réparer ses marques de pas dans le bunker).

Pénalité de +1 coup en cas d'infraction et obligation de rejouer depuis l'emplacement correct.

4-4-2 BALLON HORS DU BUNKER

Le joueur dont le ballon ne se trouve pas dans le bunker est autorisé à le ratisser/arranger/égaliser avant de jouer son coup, à condition qu'aucun autre ballon ne se trouve dans ce bunker. Lorsqu'il y a un ou plusieurs ballons dans le bunker, il n'est pas possible de l'améliorer en référence à la règle précédente. (Exception : s'il est demandé de marquer le ou les ballons dans le bunker qui sont dans sa ligne de jeu).

Il n'est pas autorisé de décaler son ballon s'il y a une flaqué d'eau dans le bunker qui est dans sa ligne de jeu.

4-4-3 PLUSIEURS BALLONS DANS LE BUNKER

Lorsqu'il y a plusieurs ballons dans le bunker, ils peuvent être marqués et les irrégularités (causés par le joueur ou son tir) peuvent être réparées pour le joueur suivant. Si un joueur ne réussit pas à sortir du bunker par son tir, il peut ratisser ses traces de pas et de tir si ce n'est pas son tour de jouer. Si c'est à nouveau son tour de jouer après avoir tenté de sortir du bunker, il ne peut pas toucher aux irrégularités.

4-4-4 RATISSER LE BUNKER

Avant de quitter le bunker (s'il n'y a plus d'autre ballon dedans), les joueurs doivent égaliser la surface du sable et effacer les traces de pas et/ou de ballon qu'ils ont laissées. Si un râteau est disponible à proximité il doit être utilisé.

Le joueur n'ayant pas ratisé avant de jouer son prochain coup sera pénalisé de +1 coup.

4-4-5 FLAQUE D'EAU DANS LE BUNKER

Si le ballon atterrit dans une flaqué d'eau dans un bunker, le joueur peut déplacer son ballon, sans pénalité, selon la règle du « point de sortie le plus proche » mais cette nouvelle position doit être également dans le bunker.

Dans le cas où la totalité du bunker est couverte d'eau, et de fait il est impossible de trouver un « point de sortie le plus proche » à l'intérieur de celui-ci, le joueur est autorisé à déplacer son ballon au « point de sortie le plus proche » à l'extérieur du bunker, sans se rapprocher du trou, sur le prolongement de la ligne imaginaire allant du drapeau à la position du ballon dans le bunker, sans limite de distance.

Dans tous les cas, le coup doit être joué avec un « tir dans l'obstacle », donc sans élan, même en dehors du bunker.

Un joueur n'est pas autorisé à décaler son ballon si une flaqué d'eau dans le bunker est dans sa ligne de jeu, même si le ballon du joueur est en dehors du bunker.

4-5 - GREEN, FAIRWAY ET ROUGH

4-5-1 OBSTACLES

4-5-1.1 SUR LE GREEN OU LE FAIRWAY

S'ils interfèrent avec la position du ballon, la position du joueur, la ligne de jeu (fairway) ou la ligne de putt (green), tous les obstacles (anomalies du terrain, flaques d'eau, divers obstacles, débris, etc...) peuvent être contournés, en déplaçant le ballon selon les « Règles

générales ».

4-5-1.2 DANS LE ROUGH

Les obstacles mobiles (bouteilles, cannettes,...) peuvent être enlevés/déplacés s'ils interfèrent avec la ligne de jeu, la position du ballon ou la posture du joueur. De même pour les débris (feuilles, branches,...) s'ils perturbent la ligne de jeu, la posture du joueur ou la position du ballon.

Concernant les obstacles immobiles, le joueur peut utiliser le « free drop » si cet obstacle perturbe sa posture ou la position de son ballon uniquement.

Dans le cas d'un terrain en réparation, d'une flaque d'eau, d'un terrain déformé ou d'une partie du parcours similaire, le joueur peut bénéficier de la règle du « point jouable le plus proche » si lui-même ou son ballon s'y trouve mais pas si cette zone se trouve sur sa ligne de jeu.

4-5-2 LIGNE DE JEU ET LIGNE DE PUTT

Ces lignes ne doivent pas être touchées sauf lorsqu'un joueur est amené à le faire pour enlever/déplacer des débris ou des obstacles mobiles, il doit être très attentif à ne pas déformer la surface du sol avec son poids.

Il est strictement interdit de piétiner la ligne dans le but de l'aplatir, sauf dans les cas suivants :

- En ramassant ou reposant son ballon
- En positionnant son marqueur
- En enlevant les obstacles mobiles

La pénalité est de +1 coup.

4-5-3 REGLE DES 10 SECONDES

Lorsque le ballon s'immobilise sur le green, le joueur dispose d'un délai de 10 secondes avant de jouer son prochain coup ou de marquer son ballon pour éventuellement espérer que son ballon finisse dans le trou. Ce délai démarre au moment où le joueur arrive à son ballon. Si dans ce délai son ballon bouge à nouveau et tombe dans le trou alors le ballon est jugé « dans le trou ». Par contre une fois les 10 secondes écoulées, le ballon est considéré arrêté. S'il bouge à nouveau le joueur doit le replacer avant de jouer le prochain coup, même s'il est tombé dans le trou.

Si un joueur fait appel à la règle « Stop » alors la règle des « 10 secondes » ne s'applique pas, même si le ballon bouge et tombe dans le trou avant la fin des 10 secondes.

4-5-4 SUR LE GREEN DU GOLF ET TERRAIN EN REPARATION

Il est interdit de jouer le ballon lorsque celui-ci se trouve sur le green du golf (sauf si explicitement autorisé) ou sur un terrain en réparation. Si le ballon s'immobilise dans une de ces 2 zones, le joueur doit le récupérer lui-même avec une extrême précaution et doit utiliser la règle suivante :

- « Point équidistant » si le ballon se trouve sur le green de golf
- « Point jouable le plus proche » si le ballon est sur un terrain en réparation

Par ailleurs, il est strictement interdit de prendre son élan en courant sur un green du golf. Même si le ballon se trouve à l'extérieur du green du golf mais le joueur est obligé de se positionner dessus pour exécuter son tir, il doit le faire sans élan ou avec un élan minimal

pour préserver la surface du green. Concernant un terrain en réparation il est interdit de jouer dessus mais également de prendre son élan, même si le ballon se situe à l'extérieur. Par contre, le ballon peut passer à travers un green de golf ou un terrain en réparation, si le tir est exécuté à l'extérieur de ces zones.

Toute infraction à cette règle se traduira par une disqualification.

4-5-5 MARQUEUR SUR LE GREEN

En cas de fort vent ou de conditions météo extrêmes, les joueurs peuvent jouer leur coup en laissant le marqueur au sol. Ceci dans le but de bien identifier l'emplacement validé du ballon au cas où celui-ci bougerait avant le tir. Par ailleurs, les joueurs sont autorisés à marquer leur ballon pour le nettoyer, uniquement dans la zone de green du FootGolf.

4-5-6 TENIR LE DRAPEAU

Le joueur a la possibilité de demander à retirer le drapeau du trou mais cette demande doit être formulée avant qu'il n'exécute son tir. Une fois que son tir est exécuté et que le ballon est en mouvement, le drapeau ne peut plus être manipulé. Il est strictement interdit de tenir le drapeau, pour un autre joueur ou pour soi-même. Dans le cas où le ballon s'immobilise en contact avec le drapeau, sans pour autant tomber dans le trou, le joueur doit retirer le drapeau en le soulevant verticalement. Si le ballon tombe dans le trou alors il est jugé « dans le trou » sinon il doit être replacé sur le green, au bord du trou, sans pénalité. En cas d'infraction, une pénalité de +1 coup sera infligée au joueur qui tire et au joueur qui tient le drapeau.



FOOTGOLF FRANCE
Association Française de Footgolf

REGLES FIG 2018

GUIDES DES OBSTACLES



ANOMALIES DU TERRAIN

(FLAQUE D'EAU, PELOUSE EN RÉPARATION, TRACES DE PNEUS, ANIMAUX, ECT..)

	GREEN	FAIRWAY	ROUGH	OBSTACLES ET BUNKERS
LIGNE DE JEU	POINT JOUABLE LE PLUS PROCHE	POINT JOUABLE LE PLUS PROCHE	PAS DE DROP	PAS DE DROP
POSITION POUR JOUER	POINT JOUABLE LE PLUS PROCHE	POINT JOUABLE LE PLUS PROCHE	POINT JOUABLE LE PLUS PROCHE	PAS DE DROP
POSITION DU BALLON	POINT JOUABLE LE PLUS PROCHE	POINT JOUABLE LE PLUS PROCHE	POINT JOUABLE LE PLUS PROCHE	BUNKER SEULEMENT

DÉTRITUS

(CAILLOUX, BRANCHES ET FEUILLES MORTES, INSECTES, ECT..)

	GREEN	FAIRWAY	ROUGH	OBSTACLES ET BUNKERS
LIGNE DE JEU	ENLEVER LES DÉTRITUS	ENLEVER LES DÉTRITUS	ENLEVER LES DÉTRITUS	×
POSITION POUR JOUER	ENLEVER LES DÉTRITUS	ENLEVER LES DÉTRITUS	ENLEVER LES DÉTRITUS	×
POSITION DU BALLON	ENLEVER LES DÉTRITUS	ENLEVER LES DÉTRITUS	ENLEVER LES DÉTRITUS	×

OBJETS MOBILES

(RATEAUX, PANNEAUX, PIQUETS, DRAPEAUX, CANNETTES, ECT..)

	GREEN	FAIRWAY	ROUGH	OBSTACLES ET BUNKERS
LIGNE DE JEU	ENLEVER LES OBJETS	ENLEVER LES OBJETS	ENLEVER LES OBJETS	ENLEVER LES OBJETS
POSITION POUR JOUER	ENLEVER LES OBJETS	ENLEVER LES OBJETS	ENLEVER LES OBJETS	ENLEVER LES OBJETS
POSITION DU BALLON	ENLEVER LES OBJETS	ENLEVER LES OBJETS	ENLEVER LES OBJETS	ENLEVER LES OBJETS

OBJETS IMMOBILES

(SPRINKLERS, BOUCHES D'ÉGOUT, CONSTRUCTIONS, TENTES, CLUB HOUSE, ECT..)

	GREEN	FAIRWAY	ROUGH	OBSTACLES ET BUNKERS
LIGNE DE JEU	MAX 2m SI <20m	MAX 2m SI <20m	PAS DE DROP	PAS DE DROP
POSITION POUR JOUER	POINT JOUABLE LE PLUS PROCHE	POINT JOUABLE LE PLUS PROCHE	POINT JOUABLE LE PLUS PROCHE	PAS DE DROP
POSITION DU BALLON	POINT JOUABLE LE PLUS PROCHE	POINT JOUABLE LE PLUS PROCHE	POINT JOUABLE LE PLUS PROCHE	PAS DE DROP