

Les Règles du Pitch and Putt

Définies par la FIPPA, en collaboration avec les associations nationales de Pitch and Putt

Toutes les compétitions approuvées par la FIPPA doivent se conformer à ces règles. La FIPPA permet à ses membres d'édicter leurs propres règles pour leur territoire et de les adapter aux compétitions locales.

1ère Edition, effective à partir du 1^{er} Janvier, 2008

Il s'agit de règles de transition pour la période 2008-2010 qui doivent être lues en conjonction avec les mises à jour publiées sur le site Web: www.fippa.net

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



Selon la Constitution de la FIPPA, le Pitch and Putt est défini ainsi:

1. Distances: (a) Longueur d'un trou: 90 mètres, maximum
(b) Longueur d'un parcours de 18 trous: 1,200 metres, maximum
2. Trois clubs, dont un Putter, au maximum
3. L'utilisation d'un tee sur le départ est obligatoire.
4. Le départ de chaque trou est commun à tous les joueurs

Table des Matières

Comment se servir de ces règles		Page 3
La courtoisie sur le parcours		Page 4
Définitions		Page 5
Partie I	Le jeu en général	Page 8
Partie II	Le matériel	Page 12
Partie III	Le jeu	Page 13
Partie IV	Le joueur	Page 16
Partie V	La règle générale	Page 15
Part VI	Les formules de jeu	Page 16
ANNEXE I	Le statut d'amateur	Page 17

COMMENT SE SERVIR DE CES REGLES

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

Comprendre les mots utilisés

Ces règles ont été rédigées de manière précise et délibérée. Vous devriez connaître et comprendre les différences suivantes dans l'usage des mots:

peut = facultatif

devrait = recommandation

doit = obligation (avec pénalité en cas de non-respect)

Connaître les Définitions

Il est important de bien connaître la définition des termes employés afin d'appliquer les règles correctement.

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

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

LA COURTOISIE SUR LE PARCOURS

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

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

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

RESPECT DU PARCOURS

Les Greens

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

Les joueurs doivent prendre soin de ne pas endommager le green lorsqu'ils déplacent le drapeau. Le drapeau doit être remis correctement dans le trou avant de quitter le green. Les joueurs doivent éviter d'endommager le green en s'appuyant sur leur putter, surtout lorsqu'ils retirent la balle du trou.

Les Bunkers

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

DEFINITIONS

ADRESSER LA BALLE

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

AIRE DE DEPART

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

BALLE EN JEU

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

BALLE PERDUE

Une balle est considérée "perdue" si:

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

BALLE PROVISOIRE

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

COMITE

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

CONSEIL

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

COUP

Un coup est le mouvement vers l'avant du club fait avec l'intention de frapper et déplacer la balle. Un coup est compté dès que le joueur commence la descente, sauf s'il contrôle volontairement celle-ci avec l'intention de l'arrêter avant que la tête du club n'atteigne la balle.

DETRITUS

Le terme "détrit" désigne des objets naturels qui ne sont ni fixés, ni en train de pousser, ni adhérents à la balle. Les pierres qui ne sont pas solidement enfoncées, les feuilles, les

brindilles et similaires, les excréments, les vers; les insectes, ainsi que les rejets et les tas faits par eux, sont des détritrus. Le sable et la terre meuble sont des détritrus sur le green, mais pas ailleurs. La rosée et le givre ne sont pas des détritrus.

EAU FORTUITE

"L'eau fortuite" est toute accumulation temporaire d'eau, de neige ou de glace naturelle sur le terrain qui ne se trouve pas dans un obstacle d'eau.

ENTRAINEMENT

L'entraînement se définit comme la frappe intentionnelle d'une balle telle qu'on souhaite la reproduire au cours du jeu normal.

ENTREE

Une balle est "entrée" lorsqu'elle repose à l'intérieur du trou et qu'elle est toute entière en dessous du niveau du bord du trou.

GREEN

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

HORS LIMITES

Le "hors limites" est défini par les clôtures qui délimitent le terrain et il est interdit de jouer en dehors de ces limites. Une balle est "hors limites" dès qu'elle est intégralement à l'extérieur. Le joueur peut se tenir hors limites pour jouer une balle reposant à l'intérieur.

LIGNE DE JEU

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

LIGNE DE PUTT

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

MAUVAISE BALLE

Une mauvaise balle est toute autre balle que celle en jeu ou une balle provisoire

OBSTACLE

Un "obstacle" est tout bunker ou obstacle d'eau. Une balle est dans un obstacle lorsqu'elle y repose ou qu'une partie quelconque de celle-ci touche l'obstacle. Les zones dénudées, les terrains en réparation, les chemins, les sentiers, les routes, les grattes d'animaux, les aires de départ et les traces d'animaux ne sont pas des obstacles.

OBSTACLE D'EAU

Un obstacle d'eau est toute mer, lac, étang, rivière, fossé, fossé de drainage ou autre cours d'eau à ciel ouvert (qu'ils contiennent ou non de l'eau). Un obstacle d'eau latéral

est un obstacle d'eau, ou une partie d'un obstacle d'eau, situé de telle sorte qu'il n'est pas possible de dropper une balle en arrière en application de la Règle 8b.

Le comité chargé du terrain doit définir avec précision les lisières des obstacles d'eau, (avec des piquets ou des lignes jaunes), et les obstacles d'eau latéraux, (avec des piquets ou des lignes rouges). Les piquets et les lignes délimitant les obstacles sont à l'intérieur de l'obstacle.

OBSTRUCTIONS

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

- a. des éléments définissant le hors limites tels que murs, palissades, piquets et clôtures.
- b. toute obstruction décrétée par le comité comme étant partie intégrante du terrain.

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

POINT LE PLUS PROCHE DE DEGAGEMENT

Le "point le plus proche de dégagement" est le point sur le parcours le plus proche de l'endroit où repose la balle, qui n'est pas plus près du trou, et où il n'y a plus l'interférence pour laquelle le dégagement est recherché.

PARCOURS

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

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

SWING D'ESSAI

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

TEE

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

TERRAIN

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

TERRAIN EN REPARATION

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

ZONES ECOLOGIQUEMENT SENSIBLES

"Les zones écologiquement sensibles" sont les parties du parcours désignées comme telles et identifiées par des piquets au sommet rouge/vert.

I – LE JEU EN GENERAL

1. LE JEU

a. Le jeu de Pitch & Putt consiste à jouer une balle avec un club depuis chaque aire de départ jusque dans le trou correspondant, en la frappant d'un coup ou de coups successifs, conformément aux Règles. Les trous doivent être joués dans l'ordre, commençant par le premier, à moins que le Comité ne l'autorise différemment.

b. La balle doit être jouée là où elle se trouve, sauf avis contraire des règles.

c. Entente pour déroger aux Règles: les joueurs ne doivent pas s'entendre pour exclure l'application de n'importe quelle règle ou pour déroger à une quelconque pénalité encourue.

PENALITE: *disqualification*

2. ENTRAINEMENT

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

PENALITE: *disqualification*

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

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

3. OBSTRUCTIONS

a. Toute obstruction amovible peut être déplacée **sans pénalité**.

b. Sauf lorsque la balle se trouve dans un obstacle d'eau, le joueur peut se dégager lorsqu'une balle s'arrête sur ou près d'un obstacle inamovible qui peut interférer avec son stance ou son swing.

Procédure:

- Sur le parcours, relever la balle et se dropper sans pénalité à moins d'une longueur de club du point de dégagement le plus proche, mais sans se rapprocher du trou.
- Bunker relever la balle et se dropper dans le bunker sans pénalité comme ci-dessus.
- Green relever la balle et la placer sans pénalité au point de dégagement le plus proche.

PENALITE POUR NON-RESPECT DE LA REGLE: *un coup*

4. EAU FORTUITE

Si la balle se trouve dans de l'eau fortuite, ou la touche, ou lorsqu'une telle situation gêne le stance ou le swing, le joueur peut se dégager sans pénalité.

Procédure:

- Sur le parcours, relever la balle et se dropper sans pénalité à moins d'une longueur de club du point de dégagement le plus proche, mais sans se rapprocher du trou.
- Bunker relever la balle et se dropper dans le bunker sans pénalité comme ci-dessus.
- Green relever la balle et la placer sans pénalité au point de dégagement le plus proche.

PENALITE : un coup

5. ZONES ECOLOGIQUEMENT SENSIBLES

a. Une balle qui entre dans une zone écologiquement sensible ne doit pas être récupérée si cela oblige le joueur d'y entrer.

b. Une balle qui entre dans une zone écologiquement sensible doit être remplacée en droppant une balle à moins d'une longueur de club du point de dégagement le plus proche **sans pénalité**.

c. Une balle qui entre dans une zone écologiquement sensible et qui est récupérable sans y entrer doit être relevée et droppée à moins d'une longueur de club du point de dégagement le plus proche **sans pénalité**.

d. Si une barrière en fil de fer délimitant une zone écologiquement sensible interfère avec la ligne de jeu d'un joueur, celui-ci peut dropper la balle au point de dégagement le plus proche **sans pénalité**.

PENALITE POUR NON-RESPECT DE LA REGLE 5a: un coup

6. TERRAIN EN REPARATION, PARTERRES DE FLEURS ET ARBRES TUTEURS

a. Le Comité peut déclarer que tous les parterres, les zones clairement cultivées ou les arbres avec tuteur (au cas où l'arbre ou son tuteur gêne le stance ou le swing du joueur) sont « Terrain en Réparation » conformément à cette règle.

b. Le jeu dans un « terrain en réparation » est permis.

c. Une balle qui touche ou qui se trouve dans une parterre compostée, dans une zone clairement cultivée ou contre un arbre avec tuteur (au cas où l'arbre ou son tuteur gêne le stance ou le swing du joueur) ou dans un terrain en réparation, ou lorsqu'une condition gêne le stance ou le swing du joueur, ce dernier peut se dégager sans pénalité.

Procédure:

- Sur le parcours, relever la balle et se dropper sans pénalité à moins d'une longueur de club du point de dégagement le plus proche, mais sans se rapprocher du trou.
- Bunker, relever la balle et se dropper dans le bunker sans pénalité comme ci-dessus.

- Green, relever la balle et la placer sans pénalité au point de dégagement le plus proche.

PENALITE: un coup

7. BUNKERS DE SABLE

a. Avant d'essayer de frapper la balle dans un bunker, le joueur ne doit pas

- Toucher le sol ou le sable avec un club.
- Toucher ou déplacer des débris dans le bunker.

Toute obstruction amovible peut être enlevée.

b. Un coup qui ne sort pas la balle du sable n'est pas en elle-même une infraction à la règle **7a** mais il est interdit d'aplanir le sable avant d'exécuter d'autres coups.

PENALITE: un coup

8. OBSTACLES D'EAU

a. Une balle dans un obstacle d'eau peut être jouée sans pénalité mais le joueur ne doit pas

- Toucher le sol ou l'eau dans l'obstacle avec un club.
- Toucher ou déplacer des débris dans l'obstacle.

Toute obstruction amovible dans l'obstacle d'eau peut être enlevée.

b. I

Si une balle se trouve ou est perdue dans un obstacle d'eau (qu'elle soit dans l'eau ou non) le joueur peut, **avec une pénalité d'un coup**:

- Jouer une balle le plus près possible de l'endroit d'où la balle originale fut jouée pour la dernière fois; ou
- Dropper une balle derrière l'obstacle d'eau tout en gardant l'endroit où la balle a traversé la lisière de l'obstacle pour la dernière fois directement entre le trou et l'endroit où la balle sera droppée, sans restriction de distance derrière l'obstacle ; ou
- Si la balle a traversé en dernier la lisière d'un obstacle latéral, une balle peut être droppée à l'extérieur de l'obstacle à moins de deux longueurs de club et pas plus près du trou que:
 - (i) l'endroit où la balle d'origine a traversé la lisière de l'obstacle pour la dernière fois
 - (ii) un endroit sur la lisière opposée de l'obstacle à distance égale du trou.

PENALITE: un coup

9. L'AIRE DU DEPART

a. La balle doit être jouée depuis l'aire du départ désignée ou d'un tapis en la plaçant sur un tee.

b. Si un joueur au départ d'un trou joue la balle en dehors de l'aire de départ désignée, il encourt une pénalité d'un coup et doit rejouer une balle sur le départ.

c. Si la balle tombe du tee ou est déplacée par le joueur en se mettant à l'adresse, elle est remise sur le tee **sans pénalité**. Si un coup est effectué dans les mêmes

circonstances, le coup compte et la balle doit être jouée là où elle se retrouve.

PENALITE: un coup

LE PUTTING GREEN

- a. une balle sur le putting green peut être marquée puis relevée et, si désiré, nettoyée avant de la replacer.
- b. sur le putting green:
 - les débris peuvent être enlevés de la ligne de putt en les ramassant ou en nettoyant la surface du green avec le dos de la main ou avec un club mais sans tasser quoi que ce soit
 - les impacts de balle peuvent être réparés.
- c. si la marque d'un joueur gêne le jeu d'un autre joueur, si celui-ci le demande, la marque peut être déplacée à une ou deux longueurs de tête de putter d'un côté ou de l'autre de sa position d'origine. Si la marque est ainsi déplacée, elle doit être replacée à sa position d'origine avant de replacer la balle.
- d. si la balle d'un joueur, lorsqu'elle est jouée sur le putting green, touche une autre balle également sur le putting green, le joueur a **un point de pénalité** et sa balle doit être jouée là où elle repose; la balle qui a été déplacée doit être remise à sa position d'origine.
- e. lors du putting la balle d'un joueur ne doit pas toucher le drapeau, qu'il soit dans le trou ou qu'il ait été déplacé.
- f. une balle reposant sur un putting green autre que celui du trou joué, peut être ramassée et droppée, **sans pénalité**, à une longueur de club du point le plus proche de dégagement sans se rapprocher du trou.
- g. lorsqu'une partie quelconque de la balle est en suspens au bord du trou, le joueur peut attendre 10 secondes pour déterminer si la balle est au repos. Si, passé ce délai, la balle n'est pas tombée dans le trou, elle est censée être au repos et doit être jouée.
- h. si le bouchon d'un ancien trou est sur la ligne de putt, la balle peut être marquée, relevée et déplacée d'un côté ou de l'autre sans se rapprocher du trou et **sans pénalité**.

PENALITE: un coup.

- i. tout joueur dont la balle repose à moins d'une longueur de club du green peut demander que toute balle reposant à moins d'une longueur de club du trou soit marquée ou jouée. Si un joueur à qui il a été demandé de le faire, ne le fait pas, **il sera disqualifié**.
- j. aucun autre club qu'un putter ne peut être utilisé sur le putting green.

PENALITE POUR INFRACTION AUX REGLE 10 i et j: disqualification.

II – EQUIPEMENT

11 CLUBS

- a. Un joueur doit avoir un maximum de trois clubs, (conformes aux règles), dont un putter.
- b. On ne doit pas rajouter de matériaux étrangers sur la face d'un club.

PENALITE: disqualification

- c. Un club peut être remplacé, sans retarder indûment le jeu, seulement s'il devient hors d'usage pendant le cours normal de jeu. Le remplacement ne doit pas être effectué en empruntant un quelconque club sélectionné pour le jeu par un autre joueur sur le parcours.
- d. Les partenaires peuvent partager des clubs à condition que le nombre total des clubs emportés n'excède pas trois.

PENALITE POUR INFRACTION AUX REGLES 11 c et d : un coup

12 LA BALLE

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

PENALITE : disqualification

III –LE JEU

13. JOUER LA BALLE

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

. parce qu'elle aide ou interfère avec le jeu (hors du green).

k. Si l'emplacement d'une balle, à n'importe quel endroit sur le parcours, interfère avec le stance, le swing ou la ligne de jeu d'un autre joueur, la balle doit être marquée et relevée, si c'est demandé, pour être ensuite replacée.

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

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

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

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

o. Une Balle Provisoire doit être jouée si le joueur considère que la balle d'origine soit perdue (en dehors d'un obstacle d'eau) ou hors limites, à condition d'en informer son marqueur / adversaire et d'en identifier la balle provisoire à cette personne.

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

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

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

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

i) jouer une balle aussi près que possible de l'endroit où la balle d'origine avait été jouée en dernier:

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

ii) dropper une balle en arrière du point où la balle repose, en gardant ce point directement entre le trou et l'endroit où la balle est droppée, sans qu'il y ait de limite de distance à laquelle la balle peut être droppée en arrière de ce point ; ou

iii) dropper une balle à moins de deux longueurs de club de l'emplacement où la balle repose, mais pas plus près du trou.

Si la balle injouable repose dans un bunker, le joueur peut procéder selon la clause i), ii) ou iii). S'il choisit de procéder selon la clause ii) ou iii), une balle doit être droppée dans le bunker.

PENALITE: un coup.

14. BALLE DEPLACÉE, DÉVIÉE OU ARRÊTÉE

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

PENALITE: un coup

15. SITUATIONS DE DEGAGEMENT

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

PENALITE: un coup

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

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

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

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

PENALITE: un coup.

IV –LE JOUEUR**16. RESPONSABILITES DU JOUEUR**

- a. Le joueur commencera à l'heure fixée par le comité.
- b. Les joueurs resteront pendant le tour dans le groupe défini par le comité.
- c. Les services d'un caddie ne sont autorisés à aucun moment.
- d. Le joueur est responsable de l'exactitude du score enregistré pour chaque trou sur sa carte. A la fin du tour, le joueur doit s'assurer que lui et son marqueur (celui qui enregistre le score du joueur) signent la carte de score et la remettent au comité le plus tôt possible.

PENALITE : disqualification.

- e. Si un joueur rend un score pour n'importe quel trou inférieur à celui effectivement joué, ou qu'il omet d'enregistrer un score pour n'importe quel trou, le joueur **sera disqualifié**. Un score plus élevé que celui effectivement joué restera inchangé.
- f. Un joueur ne doit donner ni demander conseil, sauf à / de son partenaire.

PENALITE: un coup

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

V – REGLE GENERALE

Là où ces règles ne répondent pas à une situation spécifique, les Règles et Décisions de Golf doivent être appliquées.

VI – FORMULES DE JEU**MATCH PLAY**

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

Formules de Match play:**Match Play en simple**

Une partie où un joueur joue contre un autre.

Match Play Quatre Balles

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

Match Play en Foursome

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

STROKE PLAY

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

Formules de Stroke play:**Stroke Play en Simple**

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

Stroke Play Quatre Balles

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

Stroke Play en Foursome

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

Compétitions Stableford

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

DIRECTIVES CONCERNANT LE STATUT D'AMATEUR

Le Pitch and Putt est essentiellement un sport amateur.

Un joueur ne peut:

- Concourir pour un prix monétaire.
- Recevoir un paiement ou une compensation pour donner de l'instruction autre qu'en tant que partie d'un programme approuvé
- Accepter un prix ou des prix d'une valeur excédant € 600.
- Echanger un prix contre des espèces.
- Utiliser un prix sous forme de chèque cadeau pour payer tout ou partie d'un abonnement à un Club
- Accepter d'être membre honoraire, ou membre à prix réduit, comme incitation de jouer pour un Club.

Un joueur peut :

- Participer à un Sweepstake volontaire (une compétition pour les membres d'un club).
- Donner de l'instruction sur une base volontaire.
- Accepter des prix symboliques qui sont gravés de façon permanente et distinctive et par conséquent exempts de la limite de € 600.
- Accepter gratuitement de la nourriture et de la boisson lors d'une compétition, à condition que tous les compétiteurs en bénéficient également.
- Recevoir des frais pour participer à des rencontres d'équipes, promotionnelles ou internationales.

Toute infraction à ces directives entraînera automatiquement l'exclusion de l'inscription à une compétition. La réintégration ne sera considérée par l'association du joueur que sur demande écrite, et seulement un an après l'événement à l'origine de la perte du statut d'amateur.