1.2 RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX APPLICABLES À TOUTES LES ÉPREUVES FÉDÉRALES

Ce règlement est complété par :
- les règlements spécifiques applicables aux fédérales : interclubs par équipes, simple et double,
- les règlements particuliers de chaque épreuve fédérale.

Les conditions des règlements spécifiques et des règlements particuliers prévalent sur celles de ce règlement.

DÉROULEMENT des ÉPREUVES

1/ Comité de l'épreuve
2/ Tableau officiel
3/ Contrôle antidopage
4/ Voiturettes de golf et autres moyens de transport (motorisés ou non)
5/ Interdiction de fumer
6/ Abandon et Disqualification
7/ Recording et enregistrement des scores
8/ Cadet, chariot électrique et appareils de mesure de distance (épreuves jeunes)
9/ Practice et entraînement
10/ Changement de cadet
11/ Utilisation du téléphone portable
12/ Droit de Jeu Fédéral
13 / Règles locales permanentes des épreuves fédérales

---

cf. RÈGLEMENTS SPÉCIFIQUES pour :
- Conditions de participation
- Engagements
- Non-participation et Infractions
- Formes de jeu

1.2.1 Comité de l'épreuve

Le Comité de l'épreuve est désigné par la personne en charge de l'Administration du Tournoi. Les membres du Comité ne doivent pas disputer l'épreuve ni être cadet d'un joueur.

Dans une compétition par équipes, en dehors des arbitres, aucun représentant d'un club engagé ne doit figurer dans le Comité à l'exception du Directeur du club qui reçoit la Compétition. En cas d'absence de directeur, le Président de l'Association Sportive peut figurer dans le Comité de l'épreuve. Pour les compétitions fédérales individuelles, le Comité de l'épreuve doit comporter au minimum 1 représentant du club qui reçoit la Compétition, la personne désignée pour assurer l'Administration du Tournoi, et au moins un arbitre.
Les procédures pour le Comité sont définies dans le Guide Officiel.

Dans les conditions définies par les Règles de Golf, seuls le ou les arbitres désignés pour l'épreuve par la Ligue ou par la Commission Nationale d'Arbitrage selon les cas, ont autorité pour donner une décision sur les Règles, qu'ils fassent ou non partie du Comité de l'épreuve.

Uniquement lors de circonstances exceptionnelles, le Comité peut modifier la forme de jeu, annuler l'épreuve, ou la faire jouer sur un nombre de jours inférieur ou supérieur à celui prévu au règlement particulier, après accord de la Direction Sportive. Dans le cas contraire, les résultats seraient invalidés.

Le Comité de l'épreuve une fois sur place doit s'assurer que cette coordination a bien été organisée.

1.2.2 Tableau officiel

Les joueurs et les capitaines devront prendre connaissance de toutes les informations et/ou modifications éventuelles sur le règlement et le déroulement de l'épreuve au tableau officiel de l'épreuve. Seules les informations figurant sur ce tableau sont à prendre en compte.

1.2.3 Contrôle antidopage

Chaque participant inscrit à une épreuve fédérale peut être soumis à un contrôle antidopage obligatoire.
En cas de contrôle positif ou de refus de se soumettre à un contrôle, le joueur et son équipe pourront être sanctionnés par l'AFLD (lire § 4.1 du Vademecum).

Des contrôles par voie de prélèvements sanguins peuvent se dérouler. De tels contrôles sur des mineurs ne peuvent être faits que sur présentation d'une autorisation écrite des représentants légaux. L'absence d'une telle autorisation est constitutive d'un refus de se soumettre aux mesures de contrôle et susceptible de donner lieu, aux termes de la réglementation de lutte contre le dopage, à une sanction d'interdiction de participer aux compétitions pour une durée de deux ans.

1.2.4 Voiturettes de golf et autres moyens de transport (motorisés ou non)

Leur utilisation par les joueurs, leurs cadets, les capitaines et personnes autorisées à donner des conseils est interdite durant toute la durée de l'épreuve y compris pour l'entraînement entre les tours. Leur utilisation est limitée aux seuls membres du Comité de l'épreuve ou à l'organisation. Leur utilisation par toute autre personne est soumise à l'autorisation du Comité de l'épreuve.

Le Comité de l'épreuve peut autoriser, sous réserve de faisabilité, les joueurs en situation de handicap titulaires du medical pass délivré par l'EDGA avec la mention « buggy : yes », à jouer en voiturette. La demande doit être faite auprès du club organisateur et/ou de la personne en charge de l'Administration du Tournoi au plus tard à la date de clôture des inscriptions. Les pièces justificatives devront être transmises au Comité après la publication des joueurs retenus. Dans le cas où le joueur ne serait pas en possession du justificatif de son medical pass, la liste des joueurs titulaires de ce justificatif sera à demander auprès de la fédération. La décision du Comité de l'épreuve en la matière est sans appel. Cette disposition ne s'applique pas aux capitaines et aux donneurs de conseils qui en aucun cas ne pourront être autorisés à utiliser un moyen de transport.

En dehors des épreuves exclusivement réservées aux jeunes U21, les voiturettes et les autres moyens de transport sont autorisés pour la journée de reconnaissance officielle pour les joueurs et les accompagnateurs sauf avis contraire du Comité de l'épreuve.

Toute infraction à ce règlement sera notifiée au joueur et sera considérée comme une infraction au Code de comportement.

1.2.5 Interdiction de fumer

Il est interdit aux joueurs, à leurs cadets, aux capitaines et aux donneurs de conseils de fumer (y compris la cigarette électronique) pendant toute la durée d'un tour (du 1er départ au dernier joueur rentré) dans l'enceinte du golf à l'exception des abords du club house, des zones d'entraînement et du parking lors de toute compétition ouverte aux jeunes, à savoir toutes les épreuves autres que celles réservées aux Mid-Amateurs, aux seniors, aux seniors 2, aux seniors 3 ou aux joueurs d'entreprise.

Toute infraction sera assimilée à une infraction au Code de comportement, le Comité se prononcera sur une possible sanction.

1.2.6 Abandon et Disqualification

Si un joueur interrompt le jeu et que le Comité considère sa raison valable, il n'y a pas de pénalité, sinon le joueur est disqualifié.

Tout abandon pour motif médical non évident entraînera la disqualification du joueur qui devra présenter a posteriori au Comité de l'épreuve un certificat médical pour changer son statut de « disqualifié » en « abandon justifié ».

Pendant le déroulement d'un tour, si le Comité est amené à disqualifier un joueur, le joueur pourra soit arrêter, soit terminer le tour en cours, sauf décision du Comité demandant au joueur de quitter immédiatement le parcours.

Le Comité n'autorisera pas un joueur à prendre le départ d'un tour si sa disqualification a été prononcée au préalable.

1.2.7 Recording et enregistrement des scores

Afin d'éviter tout litige, les joueurs devront appliquer la procédure suivante :

- Tous les joueurs de chaque groupe doivent impérativement se présenter ensemble au recording, et ce dès la fin du dernier trou. Les joueurs non présents avec les autres joueurs seront considérés comme n'ayant pas rendu leur carte.

- Les joueurs doivent attendre que leur carte ait été vérifiée et éventuellement enregistrée sur ordinateur. La carte sera considérée comme rendue, lorsque le joueur aura quitté la zone de recording.

1.2.8 Cadet, chariot électrique et appareils de mesure de distance pour les épreuves jeunes

a) Cadet

Lors d'un tournoi exclusivement réservé aux jeunes U21, les cadets ne sont pas autorisés.
Exception : Pour les Internationaux de France U21 Filles (Trophée ESMOND et Claude Roger CARTIER, Coupe VILMORIN), les Internationaux de France U18 Garçons (Trophée Michel CARLHIAN et Trophée Pierre MASSIE) et les divisions / promotions U16 Filles et Garçons, les équipiers ou les compétiteurs sont autorisés à caddeyer à l'exclusion de toute autre personne.

Pénalité :

- stroke play et match play : pénalité générale pour chaque trou au cours duquel une infraction s'est produite.

Si l'infraction se produit entre le jeu de 2 trous, la pénalité s'applique au trou suivant.

b) Chariot électrique

Lors d'un tournoi exclusivement réservé aux jeunes U21, les chariots électriques ne sont pas autorisés.

Pénalité :

- stroke play : pénalité générale pour chaque trou au cours duquel une infraction s'est produite. Pénalité maximale par tour : 4 coups.
- match play : pénalité d'ajustement, déduction d'un trou pour chaque trou où une infraction s'est produite, avec une déduction maximale de 2 trous par tour.

Stroke play et match play : si l'infraction se produit entre le jeu de deux trous, la pénalité s'applique au trou suivant.

c) Appareils de mesure de distance

Lors d'un tournoi exclusivement réservé aux jeunes U21, pendant un tour, un joueur ne doit pas obtenir d'information provenant d'un dispositif électronique de mesure de distance, que cette mesure ait été faite par lui-même ou communiquée par toute autre personne.

Pénalité :

- stroke play et match play :

1re infraction : le joueur encourt la pénalité générale
2e infraction : disqualification

1.2.9 Practice et entraînement

Le practice n'est autorisé que sur les aires prévues, aux heures indiquées et en respectant les consignes édictées par le Comité de l'épreuve.

Durant les journées d'entraînement sur le parcours, les joueurs ne peuvent jouer qu'une seule balle, sauf dans les cas suivants :

- si le joueur manque le green, il peut rejouer une autre balle ;
- un joueur peut effectuer au maximum 3 approches depuis le bord du green, sous réserve qu'il n'endommage pas le parcours ;
- dans les bunkers de green, une seule sortie vers le green. Pour les autres coups joués de ces bunkers, ils doivent l'être dans une autre direction ;
- seulement 3 putts d'entraînement sont autorisés.

Aucun coup d'entraînement supplémentaire n'est autorisé si la partie suivante attend.

Toute infraction à ce règlement sera notifiée au joueur et sera considérée comme une infraction au Code de comportement.

1.2.10 Changement de cadet

Le joueur peut changer de cadet pendant un tour, mais il ne doit pas le faire temporairement dans le seul but d'obtenir un conseil du nouveau cadet (Règle 10.3a). Le fait de changer de cadet juste pour donner un conseil sur un green sera considéré comme contraire à l'esprit de cette Règle.

Pénalité pour infraction : Pénalité générale pour chaque trou où l'infraction a été commise.

1.2.11 Utilisation du téléphone portable et autres dispositifs

Le joueur et le cadet sont autorisés à utiliser leur téléphone portable pour joindre le Comité de l'épreuve, consulter tous les documents de l'épreuve et le livescoring. Toute autre utilisation du téléphone doit se faire dans le respect de la Règle 4-3 et du code de comportement.

Pendant un tour, un joueur ne doit pas écouter ou regarder un contenu de quelconque nature sur un appareil audio ou vidéo personnel. En cas d'infraction, les pénalités de la Règle 4-3 s'appliquent.

1.2.12 Droit de Jeu Fédéral

Les catégories d'épreuves soumises au droit de jeu fédéral sont listées ci-dessous :

- Les épreuves fédérales individuelles ou en double et qui comptent pour un des Mérites, parmi lesquelles : les Grands Prix, Grands Prix Jeunes, Grands Prix Jeunes Majeur U14, Grands Prix Nationaux U12, Classics Mid-Amateurs, Grands Prix Mid-Amateurs, Trophées Seniors, Grands Prix Seniors, Trophées Seniors 2 / 3, tous les 'Championnats de France' individuels ;
- Tous les 'Internationaux de France' individuels et en double ;
- Les finales (inter)régionales pour la qualification au Championnat de France des Jeunes.

Sont exemptées de droit de jeu fédéral :

- Toutes les compétitions jouées dans les territoires ultramarins ;
- Les épreuves départementales comptant pour le Mérite Jeunes ;
- L'épreuve de ligue choisie par cette dernière pour être intégrée dans chaque Mérite ;
- Les compétitions affinitaires (ex : Championnat de France des Métiers du golf, Championnat des Métiers de la sécurité…) ;
- Les compétitions scolaires et universitaires ;
- Les compétitions du golf d'Entreprise ;
- Les compétitions Paragolf ;
- Les épreuves fédérales par équipes ;
- Et toutes les autres compétitions qui comptent pour l'index mais pas pour les Mérites.

Le droit de jeu fédéral est valide pour l'année en cours et peut être réglé soit via l'espace My FFGolf, soit directement à l'accueil d'un golf, pour un montant de 40 euros.

1.2.13 Règles locales permanentes des épreuves fédérales

Les dispositions suivantes s'appliquent à toutes les épreuves fédérales amateur et font référence aux Règles de Golf applicables au 1er janvier 2023. Voir le Guide Officiel des règles de Golf pour les références à des Règles Locales Types.

1. Hors-limites (Règle 18.2)

Au-delà de tous murs définissant les limites du parcours.

Une balle venant reposer au-delà d'une route définissant un hors-limites est hors-limites même si elle repose sur une autre partie du parcours (Règle locale Type A-5).

Toute porte fermée fixée à des murs ou des clôtures de hors limite fait partie de l'élément de limites, le dégagement n'est pas autorisé pour une telle porte selon les Règles 15.2 ou 16.1. Mais une porte ouverte n'est pas considérée comme faisant partie de l'élément de limites et peut être fermée ou mise dans une position différente (Règle locale type F-26).

2. Zones à pénalité (Règle 17)

Si la balle a franchi en dernier lieu la lisière d'une zone à pénalité rouge qui coïncide avec une limite du parcours et repose dans cette zone, comme option de dégagement supplémentaire avec un coup de pénalité, le joueur peut dropper la balle d'origine ou une autre balle sur le côté opposé de la zone à pénalité (Règle locale type B-2.2).

3. Conditions anormales du parcours (y compris obstructions inamovibles) (Règle 16)

a. Terrains en réparation

(a) Toutes zones délimitées par des lignes blanches ou bleues et/ou par des piquets bleus.

(b) Toute zone de terrain endommagée (à la suite par ex. du passage de spectateurs ou d'un véhicule) qui est considérée comme anormale par un arbitre (Règle locale type F-4).

(c) Dans la zone générale, les joints entre les plaques de gazon sont assimilés à des terrains en réparation. Lors du dégagement, tous les joints situés dans une même zone de plaques de gazon sont considérés comme le même joint. L'interférence uniquement pour le stance n'existe pas, le dégagement sera refusé. (Règle locale type F-7).

(d) Les drains gravillonnés ou drains français.

(e) Les ravines dans les bunkers.

b. Trou d'animal

L'interférence n'existe pas si un trou fait par un animal interfère uniquement avec le stance du joueur. Le dégagement sera refusé.

c. Obstructions inamovibles

(a) Les zones délimitées par des lignes blanches et contiguës à des obstructions inamovibles sont considérées comme faisant partie de l'obstruction.

(b) Les zones de jardins paysagés (et tout ce qui y pousse) qui sont entourées par une obstruction inamovible, doivent être traitées comme une seule et même obstruction.

(c) Les routes et chemins couverts de copeaux de bois ou de paillis. Chaque copeau individuellement est un détritus.

(d) Les tuyaux d'irrigation goutte à goutte fixés au sol sont des obstructions inamovibles. L'interférence n'existe pas si un tuyau de goutte à goutte interfère uniquement avec le stance du joueur. Le dégagement sera refusé.

4.Animal non défini comme un détritus à proximité de la balle

Un animal non défini comme étant un détritus peut être retiré. Si la balle se déplace il n'y a pas de pénalité, et la balle doit être replacée. (Règle locale type E-13).

5. Dropping Zones

Quand une dropping zone a été marquée, elle constitue une option de dégagement supplémentaire. La dropping zone est une zone de dégagement (Règle 14.3). Une balle doit être droppée dans cette zone de dégagement et venir y reposer. Règles locales type E-1.

6. Partie intégrante

(a) Les murs de soutien et les palplanches/berlinoises lorsqu'ils sont situés dans les zones à pénalité.
(b) Dans les bunkers les géotextiles entre le sable et le sol lorsqu'ils sont dans leur position d'origine.

7. Liste des têtes de driver et des balles conformes (Règle 4)

Les listes en vigueur des têtes de driver et des balles conformes sont établies par le R & A (cf. Equipment Rules sur le site randa.org) Règles locales types G-1 et G-3.

Pénalité pour avoir joué un coup avec un driver ou une balle non conforme :
Disqualification

8. Cadence de jeu (Règle 5.6)

a. Infraction durant le tour :
En l'absence de circonstances atténuantes, un groupe est susceptible d'être chronométré s'il est hors position, c'est-à-dire : si, dans le cas du premier groupe, il a dépassé le temps imparti déterminé par le Comité et, dans le cas du second groupe et les suivants, si en plus d'avoir dépassé le temps imparti, il a perdu son intervalle de départ avec le groupe qui le précède. À partir du début du chronométrage, un joueur est censé avoir commis une « faute de temps » s'il exécute son coup en plus de 40 secondes.

À tout moment, si un arbitre observe un joueur prenant plus de 80 secondes pour jouer un coup, un avertissement officiel sera donné à ce joueur. Le joueur sera également informé que le Comité pourra démarrer un chronométrage individuel à tout moment, même si son groupe n'est pas hors position.

Pénalités pour infraction à la cadence de jeu
1re faute de temps : Avertissement verbal d'un arbitre
et information du groupe que toute faute de temps ultérieure commise par un joueur sera pénalisée
2e faute de temps : Un coup de pénalité
3e faute de temps : Pénalité générale supplémentaire
4e faute de temps : Disqualification

Notes :
1. Le chronométrage débute dès lors que l'arbitre décide que c'est au tour du joueur de jouer et qu'il peut jouer sans gêne ou distraction.

2. Le chronométrage cesse lorsque le groupe est revenu en position et les joueurs seront informés en conséquence. Un joueur qui a commis une ou plusieurs fautes de temps conserve ces infractions pendant toute la compétition.

b. Au Recording :
Chaque groupe doit terminer son tour dans le temps imparti. Il est de la responsabilité des joueurs de respecter ce temps imparti.

Au recording, **tous les joueurs du groupe encourent la pénalité d'un coup sur le trou n° 18 pour infraction à la Règle 5.6** (Retard déraisonnable ; cadence de jeu rapide) :

- Pour le 1er groupe, s'il a dépassé le temps imparti de plus de 10 minutes.
- Pour les autres groupes :
  - Si le groupe a dépassé le temps imparti de plus de 10 minutes ET
  - Si l'intervalle de temps à l'arrivée entre lui et le groupe précédent dépasse 10 minutes par rapport à l'intervalle de temps du départ.

Note :
Le Comité, après avoir entendu les joueurs, pourra retenir des circonstances atténuantes dans des cas très particuliers qu'il lui appartiendra de définir et d'apprécier.

***

Dans les épreuves fédérales en stroke play, les recommandations concernant le « Prêt ? Jouez ! » s'appliquent.

9. Interruption et reprise du jeu (Règle 5.7)

Interruption immédiate en cas de danger imminent : un signal sonore prolongé.
Interruption pour une situation non dangereuse : trois signaux sonores consécutifs.
Reprise du jeu : deux signaux sonores consécutifs.
Lors d'une interruption immédiate, toutes les zones d'entraînement sont aussitôt fermées. Les joueurs qui s'entraînent sur des zones d'entraînement fermées doivent immédiatement cesser leur entraînement sous peine de Disqualification. Cette disposition s'applique également aux joueurs qui n'ont pas encore pris le départ.

10. Moyens de transport

Les joueurs, les cadets, les capitaines, ainsi que les personnes autorisées à donner des conseils doivent marcher à tout moment pendant un tour.
Un joueur qui joue ou a joué selon coup et distance est autorisé à utiliser un moyen de transport motorisé pour se rendre à l'endroit où le coup précédent a été joué et/ou en revenir (Règle locale type G-6).

Pénalité pour infraction du joueur ou de son cadet :
Pénalité générale pour chaque trou où l'infraction est commise.
Si l'infraction se produit entre le jeu de 2 trous, la pénalité s'applique au trou suivant.
Pénalité pour infraction du capitaine ou de la personne autorisée à donner des conseils :
1re infraction : avertissement officiel
2e infraction : exclusion du parcours
Infraction ultérieure : disqualification de l'équipe

Lors d'une compétition comportant plusieurs tours, une pénalité encourue par le capitaine ou la personne autorisée à donner des conseils durant un tour sera conservée durant toute la durée de la compétition.

11. Conseil dans une compétition par équipes (Règle 24)

Le capitaine de l'équipe est autorisé à donner des conseils. Chaque équipe peut en outre désigner un donneur de conseils supplémentaire. Ceux-ci pourront donner des conseils aux membres de leur équipe, dans les conditions prévues par la Règle 24.4.
Le capitaine et le donneur de conseils doivent être déclarés auprès du Comité sur la fiche de composition d'équipe avant le début de la compétition.
Si le capitaine ou le donneur de conseils est un joueur, pendant qu'il joue, il ne pourra pas donner de conseils à un coéquipier autre que son partenaire (Règle 10.2). (Règles locales types H-2 et H-3).

12. Rendre la carte de score (Règle 3.3)

La carte de score d'un joueur est officiellement rendue au Comité lorsque le joueur a quitté la zone de recording.

13. Résultats et fin d'une compétition

a. Match play

Le résultat d'un match est officiel quand il a été enregistré par le Comité de l'épreuve.

b. Stroke play

Le résultat d'une compétition est définitif lorsque les résultats ont été officiellement proclamés.

14. Code de comportement (Règle 1.2)

Les infractions et pénalités encourues sont les suivantes :

(a) Négliger le parcours

Entrent dans cette catégorie les comportements qui ne préservent pas l'intégrité du parcours.

Par exemple :

- Pénétrer dans une zone dans laquelle il est interdit de pénétrer.
- Ne pas replacer systématiquement les divots.
- Ne pas ratisser les traces de pas dans les bunkers.
- Ne pas respecter les règles d'entraînement lors de la reconnaissance.
- Ne pas relever les pitchs.
- Ne pas replacer les équipements du parcours (piquets, panneaux, 135 m…).
- Laisser tomber le drapeau sur le green sans ralentir sa chute.
- Abandonner des déchets ou des mégots de cigarettes…

(b) Écart de Langage

Entrent dans cette catégorie les manifestations verbales qui ne préservent pas le calme qui devrait habituellement régner dans une partie de golf.

Les insultes et les menaces peuvent être considérées comme des infractions graves et entraîner directement une disqualification, éventuellement suivie d'une poursuite devant la Commission de discipline de la ffgolf.

Une insulte envers un arbitre ou un membre du Comité peut entraîner une exclusion immédiate du parcours.

(c) Écart de Comportement

Entrent dans cette catégorie les comportements qui n'ont pas leur place sur un parcours de golf.

Par exemple :

- Ne pas respecter une interdiction de fumer.
- Gêner les autres joueurs en faisant du bruit, en téléphonant etc.
- Jeter un club.
- Frapper de colère son équipement (avec un club ou avec ses pieds).
- Dégrader le sol en donnant des coups de clubs.
- Remettre violemment le drapeau dans le trou.
- Être sous l'emprise de l'alcool ou de substances illicites.

Une grave faute de comportement peut entraîner une application directe de la pénalité générale, voire de la disqualification, éventuellement suivie d'une poursuite devant la Commission de discipline de la ffgolf.

Les pénalités encourues liées à l'usage de substances illicites ne préjugent en rien des sanctions qui pourraient être appliquées conformément au Règlement disciplinaire de lutte contre le dopage de la ffgolf.

Exemples d'actions d'un joueur susceptibles d'être considérées comme une grave faute de comportement :

- Briser délibérément un élément de son équipement ou de l'équipement du parcours (ex : marques de départ…).
- Causer délibérément un grave dommage à un green.
- Être en désaccord avec la préparation du parcours, et décider de sa propre initiative de déplacer des marques de départ ou des piquets de hors-limites.

• Jeter un club en direction d'un autre joueur ou d'un spectateur.
• Déconcentrer délibérément d'autres joueurs pendant qu'ils jouent des coups.
• Enlever des détritus ou des obstructions amovibles pour désavantager un autre joueur après que l'autre joueur lui a demandé de les laisser en place.
• Refuser à plusieurs reprises de relever une balle au repos lorsqu'elle gêne un autre joueur en stroke play.
• Délibérément ne pas agir conformément aux Règles et à l'esprit du jeu et, ce faisant, potentiellement gagner un avantage significatif, malgré le fait d'encourir une pénalité pour une infraction à la Règle concernée.
• Commettre une agression physique.

Pénalités pour infraction au Code de comportement en stroke play (Sections a, b, c) :

Le Comité de l'épreuve, en fonction de la gravité de l'infraction, aura le choix d'appliquer les pénalités suivantes : avertissement, 1 coup de pénalité, pénalité générale ou disqualification.

Pénalités pour infraction au Code de comportement en match play (Sections a, b, c) :

L'arbitre, en concertation avec le Comité de l'épreuve, en fonction de la gravité de l'infraction, aura le choix d'appliquer les pénalités suivantes : avertissement, 1 coup de pénalité, ajustement du score du match par déduction d'un trou ou disqualification.

En dehors de l'avertissement, l'application des pénalités précédentes relève du seul Comité ou en match play d'un arbitre mandaté par le Comité. Lors d'une compétition comportant plusieurs tours, une pénalité encourue durant un tour sera conservée durant toute la durée de la compétition. Les pénalités pour infractions au code de comportement seront cumulées.
En cas d'infraction constatée entre deux trous, la pénalité s'applique au trou juste terminé.
Le joueur est responsable du comportement de son cadet.

(d) Code vestimentaire

Il est attendu des joueuses et joueurs qu'ils respectent le code vestimentaire du club d'accueil de la compétition et à défaut une tenue correcte est exigée. Pour les interclubs, il est souhaitable que les équipiers portent la tenue de leur club.

En cas d'écart manifeste avec le code vestimentaire, le joueur ou la joueuse pourra être invité à quitter le parcours.

En cas d'infraction au code du comportement par un spectateur, accompagnateur, parent, celui-ci pourra être convoqué devant le Comité de l'épreuve qui pourra, même en son absence, lui signifier de quitter Le club. Cette décision sera notifiée au Directeur du club qui aura toute autorité pour la faire appliquer.

Pendant toute période d'entraînement, le code de comportement est en vigueur et les pénalités encourues s'appliqueront au prochain trou à jouer de la compétition.
Le non-respect des règles d'entraînement spécifiées dans le Vademecum sera considéré comme une faute de comportement.