

REGLES DU JEU ET CHARTE DU STREET GOLF

Version FCPT 2013

SOMMAIRE

Partie 1 : Règles du jeu du street golf

1. DEFINITIONS	4
2. GENERAL	4
3. CLASSEMENT ET EQUIPES D'UNE "ECURIE" (ASSOCIATION)	5
4. COMPOSITION TEAM	5
5. LES HORAIRES D'UNE ETAPE	6
6. OBSTACLE	6
7. LES BALLEES ET LES CLUBS	6
8. L'AIRE DE DEPART	6
9. ORDRE DE JEU	6
10. SUR LE TERRAIN	7
11. LES DETRITUS	7
12. BALLE IMPROPRE AU JEU	7
13. ERREUR DE BALLE	7
14. BALLE DANS SON PROPRE IMPACT	7
15. DROPPER UNE BALLE	7
16. BALLE HORS LIMITES OU PERDUE	8
17. BALLE DANS UN OBSTACLE D'EAU	8
18. BALLE INJOUABLE A CAUSE D'UN ELEMENT NATUREL	8
19. DEPLACEMENT DE LA BALLE	8
20. LES PAVES	9
21. L'HERBE	9
22. PLUSIEURS BALLEES SUR LE PARCOURS	9
23. RESPECT DES REGLES	9

Partie 2 : Charte du street golf

1. L'ESPRIT DU JEU	11
2. EN GENERAL	11
3. LA SECURITE	12
4. LA VITESSE DU JEU	13
5. RESPECT DES AUTRES	13
6. LES REGLES CIVIQUES DU CHAMPIONNAT	13
7. COMPTAGE DES POINTS	14
8. RESPECT DE LA CHARTE	14

Partie 1 :

Règles du jeu du street golf

INTRODUCTION

Il faut au préalable différencier trois formes de jeu :

- **Le four some** : est un jeu en équipe pour lequel chaque équipe joue avec une seule balle. Les joueurs jouent chacun leur tour coup après coup, en respectant l'ordre de jeu prévu sur la carte des scores (joueur 1, joueur 2, joueur 3).

- **Le scramble** : est un jeu en équipe. Chaque joueur d'une même équipe joue sa propre balle à chaque coup, en respectant l'ordre de jeu prévu sur la carte des scores (joueur 1, joueur 2, joueur 3). Une fois que les joueurs ont tous joué leur coup, ils choisissent une de leurs balles et rejouent le coup suivant à partir de cette même balle.

- **Le jeu individuel** : chaque joueur joue sa balle chacun son tour en respectant l'ordre du jeu prévu sur la carte des scores (joueur 1, joueur 2, joueur 3).

Le but du jeu est d'avoir le moins de point possible pour gagner un parcours.

1. DEFINITIONS :

1.1. **Aire de jeu** : Le terrain est la totalité du territoire à l'intérieur duquel le jeu est autorisé.

1.2. **Balle en jeu** : Une balle est en jeu dès qu'un joueur a effectué un coup. Elle reste en jeu jusqu'à ce qu'elle ait atteint la cible, le hors limites ou qu'elle soit perdue.

1.3. **Balle déplacée** : Une balle est considérée comme déplacée si elle quitte sa position et s'immobilise à tout autre endroit.

1.4. **Coup** : Un coup est un mouvement du club fait vers l'avant, avec l'intention de frapper la balle.

2. GENERAL :

2.1. Un parcours est composé de 9 trous (hors trou bonus).

2.2. La participation est limitée à 81 joueurs (soit 27 équipes de 3 joueurs = 9 « fly »).

2.3. Un « fly » est une poule de 3 équipes évoluant sur le parcours.

2.4. Pré-inscription d'office à chaque étape pour les équipes engagées au FCPT. Cependant l'organisateur d'une étape doit faire valider l'inscription des équipes engagées au FCPT avant l'ouverture au public des inscriptions afin de leur garantir une place.

2.5. L'inscription à une étape ou au FCPT doit se faire avant la date limite fixée par les organisateurs.

2.6. La création des « fly » se fera par tirage au sort lors du rassemblement des street golfeurs juste avant la compétition. 1 tirage au sort dans 3 chapeaux = 3 catégories :

- Amateurs
- Pros
- Locaux amateurs

2.7. Chaque équipe sera appelée par l'organisateur à rejoindre son coach.

2.8. Les tapis de practice, moquette ou autres supports de ce type sont interdits. Le jeu se fait directement sur le background.

2.9. Les tees sont autorisés uniquement pour jouer son premier coup à chaque trou. Les tees doivent respecter la hauteur et la forme d'un bouchon de bouteille d'eau. Ils peuvent être plus petit mais jamais plus haut, ni plus large.

2.10. Le départ sur le parcours est en shotgun.

3. CLASSEMENT ET EQUIPES D'UNE "ECURIE" (ASSOCIATION) :

3.1. Pour entrer dans le classement général du FCPT, chaque équipe, A ou B, d'une même "écurie" devra participer à 3 étapes minimum.

3.2. Aucune équipe ne peut intégrer le classement du championnat en cours de saison, il faut s'inscrire au FCPT avant la première étape.

3.3. Les équipes de toute nationalité peuvent participer au FCPT.

3.4. **Classement étape** : Les équipes A et B d'une même écurie seront comptabilisées de manière distincte. Chacun son score.

3.5. **Classement FCPT** : Au sein d'une même écurie seul le meilleur score sur l'étape de l'équipe A ou B sera comptabilisé.

Le classement FCPT sera donc un classement par écurie.

3.6. Afin de faciliter la rédaction des classements, au sein d'une écurie, les deux équipes devront porter le même nom suivi de la lettre A ou B.

3.7. Une écurie ne peut pas inscrire plus de deux équipes.

4. COMPOSITION TEAM :

4.1. Composition des Teams libres, mais rappel éthique sur le fait de faire participer en priorité les membres de son association, club ou écurie et non des joueurs externes qui seraient susceptibles de ne pas partager les valeurs et l'esprit du street golf.

5. LES HORAIRES D'UNE ETAPE :

5.1. **Heure de départ** : Une fois le départ de la compétition officiellement lancé par l'organisateur de l'étape, la compétition démarre pour tous. Les équipes en retard mais inscrites auront la possibilité de reprendre le parcours là où se trouve leur fly, mais en prenant une croix par joueur (ou team si jeu en équipe) et par trou déjà entamé par son fly.

5.2. **Heure de fin** : Les organisateurs d'étapes peuvent imposer une heure limite de remise de la grille des scores qui devra apparaître dans le roadbook.

6. OBSTACLE :

6.1. Si vous êtes gêné par une «**obstruction amovible**» Vous pouvez la déplacer. Si en opérant ainsi, vous déplacez votre balle, vous devez la replacer sans pénalité à l'emplacement où elle reposait.

6.2. Les obstacles faisant partie du parcours et étant mentionnés « à franchir » dans le roadbook, ne peuvent pas être déplacés. Seuls les obstacles ne se trouvant pas spécifiquement dans le roadbook comme obstruction à franchir peuvent être déplacés dès lors qu'ils sont amovibles.

6.3. **Un parcours** : Le parcours est la totalité du terrain à l'exception du départ et de tous les obstacles du terrain.

7. LES BALLE ET LES CLUBS :

7.1. Sur le terrain, vous devez utiliser exclusivement des balles semi-rigides de la marque AlmostGolf. Les clubs à utiliser sont exclusivement des wedges, fers et ou putters.

7.2. Si un organisateur d'étape mentionne dans son roadbook qu'un type de club doit être utilisé pour un trou spécifique, vous devez respecter cette règle. Dans le cas contraire vous pourrez être pénalisé de deux points. L'organisateur qui impose cette règle s'engage à fournir un club de prêt pour le trou en question

8. L'AIRE DE DEPART :

8.1. C'est l'endroit où l'on commence à jouer un trou. C'est une zone virtuelle rectangulaire d'une profondeur égale à deux longueurs de club avec comme limite de départ une marque au sol faite par les organisateurs d'étapes. Vous ne pouvez pas jouer en avant de cette marque au sol, ni à plus de deux longueurs de club en arrière. Une pénalité de 3 points s'applique si vous jouez en dehors des limites.

Si la marque n'est pas visible au sol, vous devez vous en remettre au guide arbitre pour qu'il vous indique le point précis de départ.

9. ORDRE DE JEU :

9.1. Lors du premier départ, l'ordre de jeu est fixé par tirage au sort. Au départ des trous suivants, les joueurs tournent chacun leur tour. Sur le terrain, attention à ne pas jouer avant son tour. C'est le joueur le plus éloigné du trou qui devra frapper la balle en premier.

Les joueurs doivent respecter l'ordre de jeu défini sur la carte des scores au départ du parcours au moment d'inscrire son nom et prénom. Le joueur 1 d'une équipe démarra toujours en premier suivi du joueur 2 et du joueur 3. A aucun moment cet ordre ne peut être changé.

10. SUR LE TERRAIN :

10.1. Vous devez jouer la balle là où elle se trouve sans améliorer le terrain.

11. LES DETRITUS :

11.1. On appelle détritrus les objets naturels tels que les pierres, les feuilles, les branches... La neige et la glace sont au choix du joueur eau fortuite ou détritrus. La rosée et le givre ne sont pas des détritrus. Avant de jouer la balle, vous pouvez enlever les détritrus qui vous gênent SAUF DANS UN OBSTACLE. Si l'enlèvement d'un détritrus déplace la balle, le joueur doit la replacer à son endroit initial sous peine d'une pénalité d'un coup.

12. BALLE IMPROPRE AU JEU :

12.1. Si la balle est cassée par un coup précédent, vous pouvez la remplacer à certaines conditions : Informer les autres joueurs, faire constater que la balle est impropre au jeu, replacer la balle à son endroit initial.

13. ERREUR DE BALLE :

13.1. Il faut faire attention à bien jouer sa balle. Une pénalité d'un coup s'applique si vous jouez la balle d'un autre concurrent.

14. BALLE DANS SON PROPRE IMPACT :

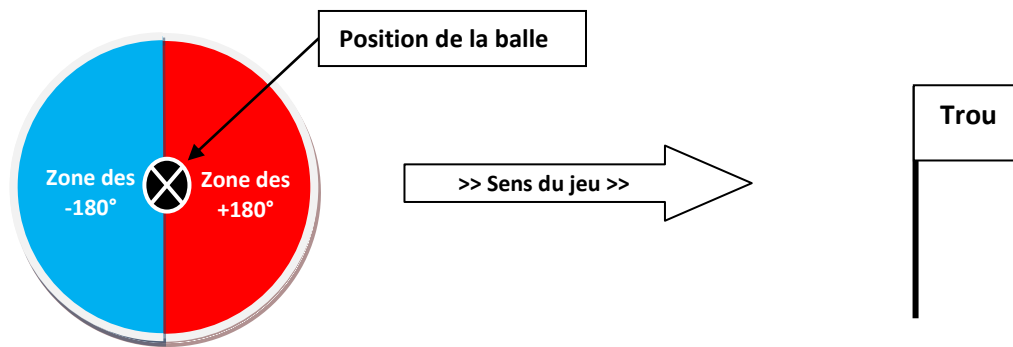
14.1. Lorsque la balle en tombant fait un trou et reste bloquée dans son propre impact, il est possible de la sortir sans pénalités et de la dropper en restant le plus près possible de la position d'origine.

15. DROPPER UNE BALLE :

15.1. C'est remettre la balle en jeu selon certaines règles.

15.2. **Comment dropper ?** Vous décalez votre balle d'une longueur de club exclusivement de type wedge sans approcher votre balle du trou.

Vous pouvez droper votre balle dans **la zone des -180°** mais pas dans **la zone des +180°**.



15.3. Si vous ne pouvez pas accéder à la zone des -180° et êtes obligé de droper dans la zone +180° vous pouvez le faire mais avec un point de pénalité.

Si vous êtes obligés de droper dans la zone des +180° à cause d'un véhicule, d'une vitrine ou de tout objet fragile de ce type, votre drop n'entraînera aucune pénalité.

15.4. Si après votre drop votre balle est toujours trop proche d'un véhicule, d'une vitrine ou de tout objet fragile de ce type vous pouvez effectuer votre drop deux fois sans pénalité.

16. BALLE HORS LIMITES OU PERDUE :

16.1. Il est interdit de jouer en dehors des limites du terrain définies par l'organisateur de l'étape et stipulées dans le roadbook.

16.2. La balle est considérée comme perdue quand :

- vous ne la retrouvez pas,
- vous mettez plus de 5 minutes à la retrouver,
- vous avez remis une nouvelle balle en jeu après avoir renoncé à chercher la première,
- une balle finit hors des limites de jeu définies par l'organisateur de l'étape et spécifiées dans le roadbook ; elle devra être placée au niveau de son point d'entrée dans la zone en question, avec un point de pénalité.

Toute balle perdue devra être rejouée depuis son point de départ avec un point de pénalité.

17. BALLE DANS UN OBSTACLE D'EAU :

17.1. Si la balle est jouable (peu ou pas d'eau), vous pouvez la jouer sans toucher le sol ni l'eau. Sinon une pénalité de deux coups sera appliquée. Si vous ne pouvez pas jouer la balle, celle-ci est perdue. Vous pouvez rejouer la balle au plus près de l'obstacle d'eau mais avec une pénalité d'un coup. Selon les règles de l'organisateur de l'étape vous pourrez jouer ou non la balle de l'autre côté de l'obstacle.

18. BALLE INJOUABLE A CAUSE D'UN ELEMENT NATUREL :

18.1. Une balle peut se trouver contre un arbre, dans un buisson,... Si vous jugez votre balle injouable en accord avec le guide arbitre et les équipes adverses, vous pouvez droper une nouvelle balle sans un coup de pénalité.

19. DEPLACEMENT DE LA BALLE

19.1. Le déplacement de la balle n'est autorisé que si la balle est injouable et sous validation du guide dans le cas où le joueur ne peut pas effectuer son geste correctement car :

- le mouvement de club peut entraîner des dégâts matériels ou entraîner une blessure (drop),
- la balle se trouve dans un trou (remettre la balle à la surface du trou),
- la balle est entre des pavés (voir la règle de déplacement spécifique, aux pavés),
- la balle est collée à un caniveau (drop),
- la balle est dans un paysage floral (drop),
- le club peut toucher un obstacle, un mur, une voiture, une vitrine, etc., (drop).

Est compté pour un coup toute tentative de frappe réalisée avec l'intention de déplacer la balle, même si cette tentative est infructueuse.

20. LES PAVES :

20.1. Vous avez le droit de relever votre balle sur un des quatre pavés qui entourent la balle.

21. L'HERBE :

21.1. Avant de jouer, vous avez le droit d'aplanir l'herbe autour de votre balle ou un défaut du terrain.

22. PLUSIEURS BALLEES SUR LE PARCOURS:

22.1. Si vous touchez une autre balle en effectuant un coup, elle sera replacée. Il n'y a pas de pénalité.

23. RESPECT DES REGLES

23.1. Le non-respect des règles énumérées auparavant, et ne prévoyant pas de pénalités spécifiques entrainera alors la disqualification des équipes dans laquelle un joueur ou l'ensemble des joueurs ne respecteraient pas le dit règlement.

La décision de disqualification sera votée et décidée par le bureau organisation FCPT à l'occasion d'une assemblée extraordinaire.

Partie 2 :

Charte du French City Pro Tour

INTRODUCTION :

Dans cette section nous allons établir les règles de conduite. La charte devrait être placée en tête de liste lorsque l'on débute le street golf. Le fait de respecter la charte rend une partie beaucoup plus plaisante. La charte se veut un ensemble de règles élémentaires qui informe les street golfeurs débutants et avancés sur la conduite à tenir pour respecter le plaisir de chacun sur un parcours de street golf. Vous devez montrer de la considération à l'égard de vos partenaires à tout moment :

1. L'ESPRIT DU JEU :

1.1. Contrairement à beaucoup d'autres sports, le street golf se pratique avec un guide-arbitre qui ne compte ni les coups, ni les points par joueurs et équipes. Le jeu repose sur votre intégrité en tant que joueur et sur votre discipline. L'esprit du street golf, c'est le respect, la courtoisie, l'honnêteté et la convivialité.

1.2. Le guide arbitre a pour seul rôle de faire respecter les règles du jeu et la charte du championnat. En cas de désaccord et d'incapacité à trancher, il a le devoir de faire appel à l'arbitre général qui prendra une décision ferme et définitive.

2. EN GENERAL :

2.1. Essayez toujours de garder à l'esprit le mot charte et respectez-la sur le parcours et dans le lieu de fin de parcours où l'on remet les prix.

2.2. Contrôlez votre tempérament et ne jetez vos clubs à aucun moment et ne frappez pas le sol avec votre tête de clubs.

2.3. Respectez le parcours et l'espace urbain. Ne jetez pas vos déchets, réparez vos marques sur les espaces verts et respectez la nature et le mobilier urbain... En bref, quittez le parcours dans l'état dans lequel vous l'avez trouvé.

2.4. Soyez respectueux de l'environnement urbain et des passants.

2.5. Les joueurs s'engagent à inscrire leur nom et prénom sur la feuille de score (pas de pseudonyme).

2.6. Chaque joueur s'engage à marquer sa balle avant le départ de la compétition.

2.7. Les joueurs s'engagent à respecter le système de notation. Dans le cas contraire l'équipe qui refuse se verra disqualifiée.

2.7.1. Le système de notation de points pour le jeu en équipe :

- L'équipe A note l'équipe B
- L'équipe B note l'équipe C
- L'équipe C note l'équipe A

2.7.2. Le système de notation de points pour le jeu individuel :

- Le joueur 1 de l'équipe A compte les coups du joueur 1 de l'équipe B
- Le joueur 1 de l'équipe B compte les coups du joueur 1 de l'équipe C
- Le joueur 1 de l'équipe C compte les coups du joueur 1 de l'équipe A
- Et ainsi de suite pour les joueurs 2 et 3 des équipes A, B, C

2.7.3. Ensuite chaque joueur donne son propre score et celui du joueur ou de l'équipe qu'il a noté au capitaine de sa propre équipe.

2.7.4. Les capitaines de chaque équipe vont ensuite donner les scores de l'équipe adverse au guide arbitre et vérifient avec tous les différents scores.

2.7.5. A la fin du parcours et du dernier trou joué, et avant de quitter le parcours, chaque capitaine doit obligatoirement se rapprocher du guide pour confronter les résultats de son équipe avec les résultats reportés par le guide. Après cette comparaison de comptage des coups, chaque capitaine doit impérativement signer la feuille des scores que possède le guide arbitre. En cas de non signature le comité de comptage pourra refuser la feuille de scores et ne prendra pas en compte les résultats de l'ensemble de l'équipe qui n'a pas signé.

2.7.6. Après signature de la feuille de score finale par chaque capitaine, aucune réclamation ne sera recevable afin de respecter les bonnes conditions de travail du comité de comptage.

2.7.7. Les joueurs notent uniquement le nombre de coups est sur la grille, dans la case correspondante et ne donne que cette information au guide arbitre. C'est le comité de comptage qui calculera ensuite le PAR.

3. LA SECURITE :

3.1. Lorsque vous exécutez un élan de pratique ou que vous jouez votre balle, assurez-vous que personne ne soit mis en danger, ni derrière vous, ni devant vous. Tenez la distance : 1 longueur de club + bras tendu.

3.2. Si vous faites des mouvements d'essai, assurez-vous que ceux qui vous entourent (et particulièrement ceux qui sont derrière vous et que vous ne pouvez pas voir !) ne risquent pas d'être touchés ou recevoir de la terre ou des graviers que vous pourriez déplacer.

3.3. Ne jouez pas avant que les joueurs devant vous soient assez loin.

3.4. Chaque joueur ou équipe s'engage à transporter son ou ses clubs dans une housse, fourreau ou sac lors de son trajet d'un trou à un autre. Pour rappel la loi interdit le port d'un club de golf sur la voie public sans que celui-ci ne soit rangé.

3.5. Criez s'il y a le moindre risque que vous touchiez quelqu'un. Attention, vous ne pouvez pas toujours voir les autres joueurs, donc si vous slicez votre balle et qu'elle se retrouve sur une zone de passage, criez par sécurité.

3.6. Abritez-vous lorsqu'il y a du tonnerre.

3.7. Avant de taper sa balle, le joueur s'assure qu'il n'y ait personne sur le chemin de sa balle.

4. LA VITESSE DU JEU :

4.1. Un jeu trop lent affecte tous vos coéquipiers et les parties derrière vous. Faites un effort considérable pour garder une cadence de jeu qui ne gênera personne. Si vous êtes trop lent, voici quelques conseils pour vous rythmer un peu plus :

4.2. Evitez de faire trop d'élan de pratique, un ou deux suffiront.

4.3. Soyez prêts à jouer dès que c'est à votre tour.

4.4. Allez à votre balle dès que possible.

4.5. Si vous voulez déterminer la distance de votre balle au trou, faites-le pendant que vous marchez vers votre balle.

4.6. Etudiez votre ligne de coup pendant que les autres sont en train de le faire, sans pour autant déranger les joueurs qui jouent.

4.7. Lorsque le trou est terminé, quittez la zone autour du trou immédiatement.

4.8. Marquez les scores au début du trou suivant et pas à la sortie du trou.

4.9. S'il y a des chances que votre balle soit perdue ou hors limite, cherchez-la sans dépasser les 5 minutes limites. Ne cherchez pas à gagner du temps !

4.10. Si un joueur doit chercher sa balle, aidez-le pour gagner du temps. Si vous mettez trop de temps, laissez la partie derrière vous vous dépasser.

5. RESPECT DES AUTRES

5.1. Ne bougez pas, ne riez pas, ne parlez pas ou ne gesticulez pas pendant qu'un autre joueur joue.

5.2. Sur la zone de départ, jouez lorsque c'est votre tour uniquement.

5.3. Ne vous placez pas trop près d'un joueur lorsqu'il joue ou trop près du trou lorsqu'il termine.

5.4. Quand vous marquez la carte d'un autre joueur, notez son score après CHAQUE trou et vérifiez avec lui. C'est le guide-arbitre qui a le dernier mot en cas de litige sur un trou et qu'il a le devoir de contacter l'arbitre général s'il ne peut pas trancher.

6. LES REGLES CIVIQUES DU CHAMPIONNAT :

6.1. Chaque joueur se doit de respecter la loi et d'être le plus civique possible lors de sa participation à une étape. En cas de non-respect de la loi et d'abus d'un manque fort de civilité l'organisateur de l'étape se réserve le droit d'exclure une équipe ou un joueur de la compétition. Si c'est un joueur qui est exclu, chaque coup qu'il aurait du joueur sera remplacé par une croix.

6.2. L'organisateur pourra également faire une demande auprès du bureau organisation FCPT pour demander l'exclusion définitive du championnat.

6.3. Rappel de la loi :

6.3.1. En droit pénal français, l'ivresse publique et manifeste (IPM) est une infraction prévue par le code de la santé publique réprimant l'état d'ébriété sur la voie publique. Cette infraction ne sanctionne pas un niveau d'alcool, mais un état alcoolique qui représente un risque pour d'autres personnes ou pour la personne ivre elle-même, et qui crée un trouble à l'ordre public.

6.3.2. En droit pénal français, l'usage de produits stupéfiants est interdit par l'article I 3421-1 du Code de la santé publique qui prévoit des peines maximales d'un an d'emprisonnement et de 3 750 euros d'amende.

6.4. Le joueur s'engage à respecter les promeneurs, son jeu n'est pas prioritaire, il se doit donc de rester courtois et aimable en toutes circonstances.

7. COMPTAGE DES POINTS :

7.1. Un comité de comptage composé de 5 personnes est mis en place à chaque compétition par tirage au sort ou volontariat.

7.2. En fin de parcours ils seront responsables du comptage des scores aux côtés du juge de compétition à l'issue de l'événement.

7.3. Le comité de comptage fera donc le décompte final en indiquant les PAR.

8. RESPECT DE LA CHARTE

8.1. Le non-respect de la charte détaillée auparavant, et ne prévoyant pas de pénalités spécifiques entrainera alors la disqualification des équipes dans laquelle un joueur ou l'ensemble des joueurs ne respecteraient pas la dite charte.

La décision de disqualification sera votée et décidée par le bureau organisation FCPT à l'occasion d'une assemblée extraordinaire.

Bon FCPT 2013 à tous !