



SG BFC

MARQUONS NOS BALLEES

Marqueur - Un marqueur a deux définitions :

- 1) Joueur qui contrôle et marque les scores d'un compétiteur en stroke play ou stableford sur une carte de score.

- 2) Crayon feutre permanent qui peut servir à marquer un repère quelconque (initiales, dessin,...) sur une balle de golf.

Recommandations – La responsabilité de jouer sa propre balle incombe au joueur. Chaque joueur devrait donc utiliser un marqueur (crayon permanent) pour faire une marque d'identification sur sa balle puis la montrer à son marqueur (joueur) en stroke play et stableford ou à son adversaire en match play. C'est la solution idéale pour éviter le jeu d'une mauvaise balle sévèrement pénalisant.

Mauvaise balle – Règle 15 – Une mauvaise balle est toute autre balle que :

- 1) La balle en jeu du joueur
- 2) Sa balle provisoire.
- 3) En Stroke play ou Stableford, sa seconde balle jouée selon les règles 3-3 ou 20-7c.

Pénalité – Si un joueur joue un ou plusieurs coups sur une mauvaise balle, en dehors d'un obstacle :

En match play il perd le trou.

En Stroke play ou Stableford il encourt une pénalité de 2 coups et doit corriger son erreur en jouant sa balle en jeu. S'il omet de corriger avant le départ du trou suivant, il doit être disqualifié :

- Pour la compétition en Stroke play.
- Seulement pour le trou en Stableford.

En conclusion : Marquer notre balle, demander aux joueurs de notre groupe d'en faire autant, c'est simple et ce petit geste de sécurité réciproque devrait nous assurer des parties de golf encore plus conviviales