Des erreurs relevées dans l'édition papier du

Guide officiel
des Règles de Golf

ont été corrigées dans cette version web et apparaissent

p. 133 : au lieu de pénalité générale
p. 165 : de l'Exception

Des clarifications apportées par le R&A en décembre 2018 ont été intégrées sous forme de Note aux endroits concernés.

Mise à jour : mars 2019

R&A USGA

Guide officiel des Règles de Golf

Applicables en janvier 2019

ffgolf

Guide Officiel des Règles de Golf

Applicables en janvier 2019

ffgolf®

© 2018 R&A Rules Limited and The United States Golf Association.
Tous droits réservés.

Traduction française, (approuvée par le R&A)
sous la direction de : Jean-Bertrand de Bouÿn,
Christian Gresse et Alain Rathery,
avec le concours de
Éric Coudrier, Mauricette Feuillas, Claude Gourbin
Arnould de Lamarzelle et Jean-Pierre Niderprim.
Avec la participation de Marc Autret, Catherine Beauchesne,
Véronique Collet-Conley, Emmanuel Delaval,
Jacques Haumont et Xavier Pailloux.
Coordination Comité des Règles ffgolf -
Royal & Ancient de Saint Andrews, Nathalie Le Boucher.

Genre :

Pour ne pas alourdir inutilement le texte, lorsque les Règles font référence à une personne, le genre utilisé concerne les deux sexes.

Dans le cas où une contestation surviendrait concernant l'interprétation d'une Règle de golf, le document de référence sera la version anglaise en vigueur du « Official Guide to the Rules of Golf » édité par le R&A Rules Limited.

Sommaire général

Explication du Guide officiel des Règles de golf IV

Les Règles de golf et leurs interprétations 1

Sommaire 2

Procédures pour le Comité 369

Sommaire 370

Règles locales types 447

Sommaire 448

Règles de golf modifiées pour les joueurs handicapés 515

Explication du Guide officiel des Règles de golf

Le R&A et l'USGA ont élaboré le Guide Officiel des Règles de Golf en tant que livre de référence conçu pour ceux qui sont impliqués dans la gestion du golf à tous les niveaux du jeu. La dernière édition des Règles est le résultat de l'initiative de modernisation des Règles, qui a été fondamentale et d'une portée considérable, en adaptant les Règles aux besoins du jeu d'aujourd'hui tout en préservant les principes et le caractère essentiels du golf.

Les Règles de golf avec interprétations

La première section du Guide officiel se concentre sur les Règles de golf applicables à partir de janvier 2019. Les Règles de golf sont reproduites intégralement dans le Guide officiel, et présentées sur un fond ombré pour pouvoir facilement s'y référer.

Les Règles sont complétées par des interprétations, qui se trouvent directement en dessous de la sous Règle à laquelle elles se rapportent, et apparaissent sur fond blanc afin qu'elles puissent être facilement distinguées des Règles.

La grande majorité des questions qui se posent sur le parcours trouveront une réponse uniquement en se référant aux Règles de golf. Il est fortement recommandé de procéder à un examen approfondi de la Règle pertinente avant de se référer aux interprétations pour des conseils sur un point spécifique. Les interprétations sont fournies uniquement pour les aspects des Règles considérés comme nécessitant un éclaircissement supplémentaire qui est ensuite apporté par des explications et, dans de nombreux cas, en utilisant des exemples.

Pour les utilisateurs du Guide officiel familiarisés avec les anciennes « Décisions sur les Règles de golf », vous constaterez qu'un grand nombre de Décisions de cette publication, en particulier celles qui contenaient des points de principe importants, font maintenant partie des Règles de golf. Cela a été l'une des principales caractéristiques de la modernisation des Règles.

Procédures pour le Comité

La deuxième section, intitulée « Procédures pour le Comité », contient des conseils pratiques pour ceux qui sont impliqués dans la gestion quotidienne des terrains de golf ou celle des compétitions à tous les niveaux du jeu. Elle est divisée en conseils pour le « jeu général » (lorsque le Comité ne gère pas une compétition) et en conseils pour les « compétitions », tout en sachant que les deux se chevauchent souvent.

Les procédures pour le Comité sont une somme de renseignements qui figuraient auparavant dans diverses publications, mais qui ont maintenant été rassemblés pour fournir un guide beaucoup plus accessible et convivial sur tous les aspects de l'administration relative aux Règles de golf.

Le rôle du Comité, comment marquer et préparer le parcours, établir le règlement de la compétition et les Règles locales, les départs et la gestion des score, les politiques de cadence de jeu et élaborer un code de comportement sont quelques-uns des sujets abordés dans les procédures pour le Comité. La section 8 des procédures pour le Comité fournit des Règles locales types que les Comités peuvent adopter pour répondre aux besoins locaux, et fournit également des conseils importants concernant l'introduction de Règles locales qui diffèrent des Règles locales types.

Un sommaire très détaillé des procédures pour le Comité a été rédigé (voir page 448), qui devrait permettre au lecteur de localiser rapidement des questions spécifiques.

Les Règles de golf modifiées pour les joueurs handicapés

Les Règles de golf modifiées pour les joueurs handicapés sont reproduites dans la dernière section du Guide officiel. L'objectif du R&A et de l'USGA en établissant ces Règles modifiées est de permettre à un joueur handicapé de jouer équitablement avec des joueurs qui n'ont pas de handicap, qui ont le même handicap ou des types différents de handicaps. Le R&A et l'USGA ont reçu une contribution précieuse de la part de la communauté des joueurs handicapés, des organisations de personnes handicapées et d'autres sources pour identifier les modifications qui sont justes et appropriées à tout point de vue.

Les Règles de golf et leurs Interprétations

Sommaire

I Principes de base du jeu (Règles 1-4)

Règle 1 Le jeu, le comportement du joueur et les Règles 24

1.1 Le jeu de golf 24

1.2 Normes de comportement du joueur 24

1.2a/1 – Signification de grave faute de comportement 25

1.3 Jouer selon les Règles 26

1.3b(1)/1 – Disqualification des joueurs qui connaissent une Règle mais s'entendent délibérément pour l'ignorer 27

1.3b(1)/2 – Pour pouvoir s'entendre pour ignorer une Règle ou une pénalité, les joueurs doivent être conscients que la Règle existe 28

1.3c(1)/1 – Une action d'une autre personne enfreint une Règle pour le joueur 29

1.3c(4)/1 – Un événement intervenant entre des infractions entraîne des pénalités multiples 31

1.3c(4)/2 – Infractions multiples à la suite d'une action unique, pénalité unique 32

1.3c(4)/3 – Signification d'actions indépendantes 33

1.3c(4)/4 – Ne pas replacer la balle peut être considéré comme une action distincte et indépendante 33

1.3c/1 – Le joueur n'est pas disqualifié d'une compétition lorsque ce tour ne compte pas 33

1.3c/2 – Pénalités de disqualification, concessions et nombre de coups erroné : application dans un play-off de stroke play 34

Règle 2 Le parcours 35

2.1 Limites du parcours et hors limites 35

2.2 Zones du parcours spécifiquement définies 35

2.3 Éléments ou conditions pouvant interférer avec le jeu 37

2.4 Zones de jeu interdit 37

Règle 3 La compétition 38

3.1 Éléments fondamentaux de toute compétition 38

3.2 Match play 39

3.2b(1)/1 – Les joueurs ne doivent pas concéder des trous pour raccourcir délibérément un match 41

3.2b(2)/1 – Une concession n'est pas valable lorsque le cadet tente de faire une concession 42
3.2c(1)/1 – Déclarer un handicap trop haut est une infraction même si le trou affecté n'a pas été joué 43
3.2c(2)/1 – La non-application d'un coup de handicap pendant un match est découverte plus tard dans le match 43
3.2d(1)/1 – Le nombre de coups réalisés pendant le jeu d'un trou n'a pas besoin d'être donné par le joueur si c'est son tour de jouer 45
3.2d(1)/2 – Signification de l'Exception « pas de pénalité si cela ne change pas le résultat du trou » 45
3.2d(1)/3 – Nombre inexact de coups réalisés donné par le joueur après la fin du trou ; l'erreur est découverte plusieurs trous plus tard 45
3.2d(1)/4 – Nombre inexact de coups réalisés donné par le joueur après la fin du trou ; l'erreur est découverte après que le résultat du match est définitif 46
3.2d(1)/5 – Changer d'avis sur un dégagement avec pénalité n'est pas donner un nombre de coups inexact 46
3.2d(2)/1 – « Aussitôt que raisonnablement possible » ne signifie pas toujours avant le prochain coup de l'adversaire 47
3.2d(3)/1 – Donner délibérément un score de match incorrect ou ne pas corriger l'incompréhension de l'adversaire sur le score du match peut entraîner la disqualification 48
3.2d(3)/2 – Accord sur un score du match inexact à un trou antérieur découvert plus tard dans le match 48
3.3 Stroke play 49
3.3b(1)/1 – Le marqueur devrait être disqualifié s'il certifie sciemment un score inexact pour un autre joueur 50
3.3b(1)/2 – Un marqueur peut refuser de certifier le score d'un joueur en raison d'un désaccord 50
3.3b(2)/1 – Les joueurs sont tenus d'inscrire les scores uniquement sur une carte de score 52
3.3b(2)/2 – Aucune certification supplémentaire n'est requise lorsque des modifications sont effectuées sur la carte de score 52
3.3b(2)/3 – Application de l'Exception pour un manquement du marqueur à s'acquitter de ses responsabilités 52
3.3b(3)/1 – Les scores sur la carte de score doivent être identifiables pour chaque trou concerné 53
3.3b(4)/1 – Signification de « handicap » que le joueur doit indiquer sur la carte de score 54

3.3b(4)/2 – Joueur non exempté de pénalité lorsque le Comité fournit une carte de score avec un handicap inexact 54
3.3b(4)/3 – Pas de pénalité quand un handicap trop élevé est sans conséquence 55
3.3b/1 – Les joueurs doivent être accompagnés d'un marqueur pendant la totalité du tour 55
3.3b/2 – Une information placée à un mauvais endroit sur la carte de score peut quand même être acceptée 56
3.3b/3 – Une autre carte de score peut être utilisée si la carte de score officielle est égarée 56

Règle 4 L'équipement du joueur 58

4.1 Les clubs 58
4.1a(1)/1 – L'usure liée à une utilisation normale ne modifie pas la conformité 59
4.1a(1)/2 – Pas de pénalité pour un coup joué avec un club non conforme en cas de coup annulé 59
4.1a(2)/1 – Signification de « réparer » 60
4.1b(1)/1 – Une tête de club et un manche séparés ne sont pas un club .. 62
4.1b(1)/2 – Un club cassé en morceaux n'est pas pris en compte pour la limite de 14 clubs 62
4.1b(1)/3 – Des clubs transportés pour le joueur sont pris en compte pour la limite de 14 clubs 62
4.1b(1)/4 – Un club est considéré comme ajouté lorsque le coup suivant est joué 62
4.1b(2)/1 – Plusieurs joueurs peuvent transporter des clubs dans un seul sac 63
4.1b(2)/2 – Partager des clubs n'est pas autorisé pour des coups qui comptent dans le score d'un joueur 63
4.1b(4)/1 – Des composants de club peuvent être assemblés lorsqu'ils ne sont pas transportés par ou pour un joueur 64
4.1b/1 – Application de la pénalité d'ajustement une fois qu'un joueur a commencé un trou durant un match 65

4.2 Les balles 66
4.2a(1)/1 – Statut d'une balle ne figurant pas sur la liste des balles de golf conformes 67
4.2a(1)/2 – Statut des balles « X-Out », « Reconditionnée » et « Practice » .. 67
4.2a(1)/3 – Pas de pénalité pour avoir joué une balle non conforme lorsque le coup est annulé 68

4.3 Utilisation d'équipements 69
4.3a(1)/1 – Restrictions sur l'utilisation d'un équipement pour mesurer la pente 70
4.3a(2)/1 – L'utilisation d'objets artificiels pour obtenir des informations relatives au vent n'est pas autorisée 71
4.3a(4)/1 – Regarder une vidéo diffusée sur le parcours 72
4.3/1 – Un joueur enfreint la Règle 4.3 entre le jeu des trous ; application de la pénalité 74

II Jouer un tour et un trou (Règles 5-6)

Règle 5 Jouer un tour 76
5.1 Définition d'un tour 76
5.2 Entraînement sur le parcours avant ou entre des tours 76
5.2b/1 – Signification de « finir son dernier tour de la journée » en stroke play 77
5.2b/2 – Coup d'entraînement après un trou mais entre des tours autorisé 78
5.2b/3 – L'entraînement peut être autorisé sur le parcours avant un tour dans une compétition qui se déroule sur plusieurs jours consécutifs 78
5.3 Commencement et fin d'un tour 79
5.3a/1 – Circonstances exceptionnelles qui justifient de ne pas appliquer la pénalité pour l'heure de départ 79
5.3a/2 – Signification de « point de départ » 80
5.3a/3 – Signification de « prêt à jouer » 80
5.3a/4 – Joueur au point de départ mais quittant ensuite le point de départ 81
5.3a/5 – Le match commence au deuxième trou lorsque les deux joueurs sont en retard 81
5.4 Jouer en groupes 82
5.5 Entraînement pendant un tour ou pendant une interruption de jeu 82
5.5a/1 – Un coup d'entraînement avec une balle de taille similaire à celle d'une balle conforme est une infraction 82
5.5b/1 – Autorisation de s'entraîner entre le jeu de deux trous 83
5.5c/1 – Les autorisations supplémentaires de s'entraîner en cas d'interruption de jeu ne s'appliquent plus quand le jeu reprend en stroke play ... 84
5.6 Retard déraisonnable ; cadence de jeu rapide 85
5.6a/1 – Exemples de retards considérés raisonnables ou déraisonnables 85

5.6a/2 – Un joueur qui tombe soudain malade ou se blesse peut normalement disposer de 15 minutes pour récupérer 86
5.7 Interruption de jeu ; reprise du jeu 87
5.7a/1 – Arrêt du jeu par le joueur 88
5.7b(1)/1 – Circonstances justifiant qu'un joueur n'ait pas interrompu le jeu 88
5.7b/1 – Dropper une balle après que le jeu a été interrompu n'est pas un manquement à l'arrêt du jeu 90
5.7c/1 – Les joueurs doivent reprendre le jeu lorsque le Comité conclut qu'il n'y a pas de danger de foudre 91
5.7d(1)/1 – Le joueur doit accepter un lie amélioré ou détérioré dans un bunker pendant une interruption de jeu 92
5.7d(1)/2 – Enlever des détritus avant de replacer une balle lorsque le jeu reprend 92

Règle 6 Jouer un trou 94

6.1 Commencer le jeu d'un trou 94
6.1b(1)/1 – Balle jouée de l'extérieur de la zone de départ en match play et coup non annulé par l'adversaire 95
6.1/1 – Procédure en l'absence d'une ou des deux marques de départ 95
6.2 Jouer une balle de la zone de départ 96
6.2b(4)/1 – Une marque de départ déplacée par un joueur doit être replacée 98
6.2b(6)/1 – Une balle qui repose dans la zone de départ n'a pas à être jouée obligatoirement comme elle repose 100
6.3 Balle utilisée pendant le jeu d'un trou 100
6.3a/1 – Procédure lorsque des balles sont échangées à un endroit inconnu 101
6.3c(1)/1 – Signification de « coups de pénalité encourus uniquement en jouant cette balle » 103
6.4 Ordre de jeu durant le jeu d'un trou 104
6.4c/1 – Le coup ne peut pas être annulé lorsqu'une balle provisoire est jouée hors tour de la zone de départ 106
6.5 Finir le jeu d'un trou 107
6.5/1 – Une autre balle est jouée sans savoir que le trou est fini 108

III Jouer la balle (Règles 7-11)

Règle 7 Recherche de balle : trouver et identifier la balle 110

7.1 Rechercher correctement la balle 110
7.1a/1 – Exemples d'actions peu susceptibles de faire partie d'une recherche correcte 111
7.2 Identifier la balle 111
7.2/1 – Identifier une balle qui ne peut être récupérée 112
7.3 Relever la balle pour l'identifier 112
7.4 Balle accidentellement déplacée durant la recherche ou l'identification 113
7.4/1– Estimer l'emplacement d'origine où replacer une balle déplacée pendant une recherche 113
7.4/2 – Un joueur tente de déloger une balle d'un arbre ou marche sur la balle dans de l'herbe haute pendant une recherche 114

Règle 8 Jouer le parcours comme on le trouve 115

8.1 Actions du joueur qui améliorent les conditions affectant le coup 115
8.1a/1 – Exemples d'actions susceptibles de créer un avantage potentiel 116
8.1a/2 – Exemples d'actions non susceptibles de créer un avantage potentiel 116
8.1a/3 – Un joueur qui améliore les conditions pour un coup intentionnel est en infraction même si un coup différent est joué 117
8.1a/4 – Exemple de déplacement, courbure ou casse d'une obstruction inamovible 117
8.1a/5 – Construire un stance en utilisant un objet tel qu'une serviette n'est pas autorisé 118
8.1a/6 – Modifier la surface du sol pour construire un stance n'est pas autorisé 118
8.1a/7 – Le joueur peut sonder près de la balle pour déterminer s'il y a des racines d'arbre, des pierres ou des obstructions sous la surface du sol, mais seulement si cette action n'améliore pas les conditions 119
8.1a/8 – Modifier la surface du sol dans une zone de dégagement n'est pas autorisé 119
8.1a/9 – Un divot replacé ne doit pas être enlevé ou tassé 119
8.1b/1 – Signification de « Poser légèrement le club sur le sol » 121
8.1b/2 – Joueur autorisé à enfoncer fermement ses pieds plus d'une fois en prenant son stance 121
8.1b/3 – Exemples de « Prendre correctement un stance » 121
8.1b/4 – Exemples de ne pas « Prendre correctement un stance » 122
8.1b/5 – Améliorer les conditions dans la zone de départ est limité au sol 122

8.1b/6 – Joueur aplanissant un bunker pour « prendre soin du parcours » après avoir joué et être sorti du bunker 123

8.1b/7 – Un dommage en partie sur le green et en partie hors du green peut être réparé..... 123

8.1d(1)/1 – Exemples de situations où un joueur est autorisé à restaurer des conditions modifiées par les actions d'une autre personne ou d'une influence extérieure 125

8.1d(1)/2 – Un joueur est autorisé à laisser des détritus ou des obstructions amovibles à l'endroit où ils se trouvaient quand sa balle est venue au repos 126

8.1d(2)/1 – Exemples de conditions modifiées par un élément naturel ou des forces naturelles dans lesquels le joueur n'est pas autorisé à restaurer les conditions dégradées 126

8.1d(2)/2 – Joueur non autorisé à restaurer des conditions affectant le coup dégradées par le cadet ou une autre personne agissant à la demande du joueur 127

8.1d(2)/3 – Si un joueur pénètre dans un bunker sur la ligne de jeu, il ne peut pas restaurer les conditions dégradées 127

8.2 Actions délibérées du joueur pour modifier d'autres conditions physiques affectant sa propre balle au repos ou le coup à jouer 128

8.2b/1 – Exemples d'actions délibérées d'un joueur pour améliorer d'autres conditions physiques affectant son propre jeu 128

8.3 Actions délibérées du joueur pour modifier des conditions physiques affectant la balle au repos ou le coup à jouer d'un autre joueur..... 129

8.3/1 – Les deux joueurs sont pénalisés si les conditions physiques sont améliorées avec la connaissance de l'autre joueur 130

Règle 9 Balle jouée comme elle repose ; balle au repos relevée ou déplacée 131

9.1 Balle jouée comme elle repose..... 131

9.2 Déterminer si une balle s'est déplacée et quelle est la cause du déplacement..... 132

9.2a/1 – Situations où la balle est considérée comme s'étant déplacée 132

9.2a/2 – Joueur responsable des actions qui causent le déplacement de sa balle même s'il n'est pas au courant que la balle s'est déplacée..... 133

9.3 Balle déplacée par des forces naturelles..... 134

9.4 Balle relevée ou déplacée par le joueur..... 135

9.4a/1– Procédure quand la balle d'un joueur est délogée d'un arbre..... 135

9.4b/1 – Une balle délibérément touchée mais pas déplacée implique une pénalité pour le joueur 137
9.4b/2 – Signification de « Essayer de trouver la balle » 138
9.4b/3 – Balle déplacée alors que la recherche est momentanément interrompue 138
9.4b/4 – Signification de « lors » dans la Règle 9.4b Exception 4 139
9.4b/5 – Signification de « actions raisonnables » dans la Règle 9.4b Exception 4 139
9.4b/6 – Un joueur relève la balle selon la Règle 16.1b qui autorise un dégagement gratuit mais décide ensuite de ne pas se dégager gratuitement 140
9.5 Balle relevée ou déplacée par un adversaire en match play 141
9.5b/1 – Un joueur déclare qu'une balle trouvée est la sienne et ceci conduit son adversaire à relever une autre balle qui s'avère être celle du joueur 142
9.6 Balle relevée ou déplacée par une influence extérieure 142
9.6/1 – Une influence extérieure poussée par le vent cause le déplacement de la balle 143
9.6/2 – Où replacer une balle quand elle a été déplacée d'un emplacement inconnu 143
9.6/3 – Un joueur apprend après avoir joué le coup que sa balle a été déplacée 144
9.6/4 – Balle au repos jouée et il est ensuite découvert que la balle a été déplacée par une influence extérieure ; la balle s'avère être une mauvaise balle 144
9.7 Marque-balle relevé ou déplacé 145

Règle 10 Préparation et jeu d'un coup ; conseil et aide ; cadets 146

10.1 jouer un coup 146
10.1a/1 – Exemples de ce qu'est pousser, riper ou cueillir 146
10.1a/2 – Un joueur peut utiliser n'importe quelle partie de la tête du club pour frapper la balle franchement 147
10.1a/3 – Un autre matériau peut s'interposer entre la balle et la tête de club pendant un coup 147
10.1b/1 – Un joueur ne doit pas ancrer le club avec l'avant-bras contre le corps 148
10.1b/2 – Le contact délibéré avec des vêtements en jouant un coup constitue une infraction 149

10.1b/3 – Le contact involontaire avec des vêtements en jouant un coup ne constitue pas une infraction 149
10.2 Conseil et autres aides 150
10.2a/1 – Un joueur peut obtenir des informations d'un cadet partagé 151
10.2a/2 – Un joueur doit essayer d'arrêter un conseil en train d'être donné volontairement 151
10.2b(3)/1 – Placer la tête de club sur le sol derrière la balle pour aider le joueur à prendre un stance est autorisé 152
10.2b(4)/1 – Exemples de début de prise de stance par un joueur 154
10.2b(5)/1 – Un joueur peut demander à une autre personne qui n'a pas été délibérément positionnée à cet endroit de se déplacer ou de rester en place 155
10.2b(5)/2 – Un joueur peut porter des vêtements de protection 155
10.3 Cadets 155
10.3a/1 – Un joueur transporte des clubs sur une voiturette de golf et engage une autre personne pour accomplir toutes les autres fonctions d'un cadet 156
10.3a/2 – Un joueur peut être le cadet d'un autre joueur lorsqu'il ne joue pas un tour 157

Règle 11 Balle en mouvement heurtant accidentellement une personne, un animal ou un objet ; actions délibérées pour influer sur une balle en mouvement 159

11.1 Balle en mouvement heurtant accidentellement une personne ou une influence extérieure 159
11.1b/1 – Jouer de l'endroit où la balle repose quand le coup ne compte pas, c'est jouer d'un mauvais endroit 161
11.1b/2 – Que faire lorsque la balle se déplace après avoir été accidentellement déviée ou arrêtée 161
11.2 Balle en mouvement déviée ou arrêtée délibérément par une personne .. 162
11.2a/1 – Équipement laissé en place après que le joueur s'est rendu compte qu'il pourrait être utile si la balle le frappait 162
11.2c(1)/1 – Options lorsque la balle serait venue reposer dans une zone à pénalité 164
11.3 Déplacer délibérément des objets ou modifier des conditions pour influer sur une balle en mouvement 165
11.3/1 – Le résultat des actions délibérées visant à exercer une influence sur une balle en mouvement est sans importance 165

IV Règles particulières pour les bunkers et les greens (Règles 12-13)

Règle 12 Bunkers 168

12.1 Balle dans un bunker 168

12.2 Jouer une balle dans un bunker 169

12.2a/1 – Amélioration résultant de l'enlèvement d'un détritus ou d'une obstruction amovible dans un bunker 169

12.2b(3)/1 – Le joueur est autorisé à aplanir le sable dans un bunker pour prendre soin du parcours après s'être dégagé à l'extérieur du bunker 171

12.2b/1 – La Règle 12.2b s'applique à un monticule de sable provenant d'un trou d'animal dans un bunker 171

12.2b/2 – Sonder le sol dans un bunker 172

12.2b/3 – La Règle 12.2 continue de s'appliquer lorsque le joueur a relevé sa balle du bunker pour se dégager, mais n'a pas encore décidé s'il se dégage dans ou en dehors du bunker 172

12.3 Règles particulières de dégagement quand la balle est dans un bunker 172

Règle 13 Greens 173

13.1 Actions autorisées ou exigées sur les greens 173

13.1c(2)/1 – Sur le green, la ligne de jeu endommagée accidentellement peut être réparée 175

13.1c(2)/2 – Le trou endommagé fait partie des dommages sur le green 175

13.1c(2)/3 – Le joueur peut demander de l'aide au Comité lorsqu'il est impossible de réparer des dommages sur le green 175

13.1d(1)/1 – Pas de pénalité pour un déplacement accidentel de la balle ou du marque-balle sur le green 176

13.1d(2)/1 – Une balle doit être replacée si elle se déplace après avoir été placée en prenant un dégagement 177

13.1e/1 – Tester délibérément un quelconque green n'est pas autorisé 178

13.2 Le drapeau 180

13.2a(1)/1 – Le joueur a le droit de garder le drapeau dans la position dans laquelle le groupe précédent l'a laissé 181

13.2a(4)/1 – Un drapeau non pris en charge déplacé sans l'autorisation du joueur peut être replacé 182

13.2b(1)/1 – La personne prenant en charge le drapeau peut se tenir n'importe où 183

13.2b(1)/2 – Le joueur peut jouer un coup tout en tenant le drapeau 183

13.3 Balle en suspens au bord du trou 185

13.3a/1 – Signification de temps raisonnable pour que le joueur atteigne le trou 185

13.3b/1 – Que faire lorsque la balle du joueur surplombant le trou se déplace lorsque le joueur retire le drapeau 186

V Relever et remettre une balle en jeu (Règle 14)

Règle 14 Procédures pour la balle : marquer, relever et nettoyer ; replacer à l'emplacement ; dropper dans une zone de dégagement ; jouer d'un mauvais endroit 188

14.1 Marquer, relever et nettoyer une balle 188

14.1a/1 – Une balle peut être relevée de n'importe quelle façon 189

14.1a/2 – Marquer correctement la balle 189

14.1c/1 – Le joueur doit agir avec précaution quand une balle relevée ne peut pas être nettoyée 190

14.2 Replacer une balle à son emplacement 191

14.2b(2)/1 – Un joueur droppe une balle quand la balle doit être replacée 191

14.2c/1 – Une balle peut être replacée en l'alignant de presque toutes les façons 192

14.2c/2 – Enlever un détritus de l'endroit où une balle doit être replacée 193

14.2d(2)/1 – Le lie modifié peut être « l'emplacement le plus proche avec le lie le plus similaire » 194

14.2e/1 – Un joueur doit se dégager avec pénalité quand l'emplacement où la balle restera au repos est plus près du trou 195

14.2/1 – Il n'est pas nécessaire de replacer une balle à son emplacement d'origine quand le joueur jouera d'un autre endroit 195

14.3 Dropper une balle dans une zone de dégagement 196

14.3b(2)/1 – La balle peut tomber seulement d'une faible hauteur quand elle est droppée à hauteur de genou 198

14.3c(1)/1 – Que faire quand une balle droppée se déplace après être venue reposer contre un pied du joueur ou contre son équipement 199

14.3c(2)/1 – Une balle droppée correctement pour la deuxième fois qui vient reposer en dehors de la zone de dégagement peut être placée en dehors de la zone de dégagement 201

14.3c(2)/2 – Où placer une balle droppée correctement pour la seconde fois dans une zone de dégagement avec un buisson dedans 201

14.3c/1 – La zone de dégagement comprend toute chose dans la zone de dégagement 201
14.3c/2 – Une balle peut être droppée dans une zone de jeu interdit 202
14.4 Moment où une balle du joueur est de nouveau en jeu après que la balle d'origine n'est plus en jeu 203
14.4/1 – Une balle placée n'est pas en jeu à moins qu'il n'y ait eu intention de la mettre en jeu 204
14.4/2 – Tester des drops n'est pas autorisé 204
14.5 Corriger une erreur commise en substituant, replaçant, droppant ou plaçant une balle 204
14.5b(3)/1 – Un joueur peut changer de zone de dégagement quand il droppe de nouveau pour un dégagement en arrière sur la ligne 206
14.5b(3)/2 – Un joueur peut changer de zone du parcours dans la zone de dégagement quand il droppe de nouveau 206
14.6 Jouer le coup suivant d'où le coup précédent a été joué 207
14.7 Jouer d'un mauvais endroit 209
14.7b/1 – Un joueur encourt une pénalité pour chaque coup joué depuis une zone où le jeu n'est pas autorisé 210
14.7b/2 – Une balle est à un mauvais endroit si le club frappe la condition pour laquelle le dégagement est pris 211

VI Dégagement gratuit (Règles 15-16)

Règle 15 Dégagement de détritus et d'obstructions amovibles (y compris une balle ou un marque-balle aidant ou gênant le jeu) 214

15.1 Détitrus 214
15.1a/1 – Enlever un détritus, y compris avec l'assistance d'autres personnes 215
15.1a/2 – Le joueur est autorisé à casser une partie d'un détritus 215
15.1a/3 – Enlever un détritus d'une zone de dégagement ou d'un endroit où une balle doit être droppée, placée ou replacée 215
15.2 Obstructions amovibles 216
15.3 Balle ou marque-balle aidant ou gênant le jeu 219
15.3a/1 – Pour commettre une infraction en laissant en place une balle aidant le jeu, il n'est pas nécessaire de connaître la Règle 220
15.3a/2 – Les joueurs sont autorisés à laisser en place une balle qui aide le jeu en match play 220

Règle 16 Dégagement de conditions anormales du parcours (y compris d'obstructions inamovibles), de situations dangereuses dues à des animaux, de balle enfoncée 223

16.1 Conditions anormales du parcours (y compris les obstructions inamovibles) 223

16.1a(3)/1 – Une obstruction interférant avec un coup anormal peut ne pas exclure que le joueur se dégage 225

16.1a(3)/2 – Un joueur ne peut pas utiliser un coup clairement déraisonnable pour obtenir un dégagement d'une situation 226

16.1a(3)/3 – Application de la Règle 16.1a(3) quand la balle repose sous terre dans un trou d'animal 226

16.1b/1 – Procédure de dégagement quand la balle repose sous terre dans une condition anormale du parcours 228

16.1c/1 – Un joueur prend un dégagement maximum possible et décide ensuite de se dégager en arrière sur la ligne 231

16.1c/2 – Après avoir relevé la balle un joueur peut changer d'option de dégagement avant de mettre une balle en jeu 231

16.1/1 – Un dégagement d'une condition anormale du parcours peut avoir pour conséquence des conditions meilleures ou pires 234

16.1/2 – Si une interférence par une seconde condition anormale du parcours existe après un dégagement complet pour une première condition, un autre dégagement peut être pris 234

16.1/3 – Un joueur peut choisir de se dégager pour l'une ou l'autre condition quand une interférence par deux conditions existe 235

16.1/4 – Comment se dégager quand une balle repose sur une partie élevée d'une obstruction inamovible 235

16.1/5 – Comment déterminer le point le plus proche de dégagement complet pour une balle reposant sous terre dans une condition anormale du parcours 236

16.1/6 – Le joueur peut attendre pour déterminer le point le plus proche de dégagement complet quand une balle se déplace dans l'eau 236

16.2 Situation dangereuse due à un animal 237

16.2a/1 – Pas de dégagement gratuit d'une condition dangereuse du parcours 237

16.3 Balle enfoncée 238

16.3a(2)/1 – Déterminer si une balle est enfoncée dans son propre impact 240

16.4 Relever une balle pour voir si elle repose dans une condition pour laquelle un dégagement est autorisé 241

VII Dégagement avec pénalité (Règles 17-19)

Règle 17 Zones à pénalité 244

17.1 Options pour une balle dans une zone à pénalité 244

17.1a/1 – Une balle est dans une zone à pénalité même si la zone à pénalité est incorrectement marquée..... 244

17.1a/2 – Balle perdue soit dans une zone à pénalité, soit dans une condition anormale du parcours adjacente à la zone à pénalité..... 245

17.1d(2)/1 – Il est recommandé au joueur de marquer physiquement un point de référence sur la ligne de référence..... 248

17.1d(3)/1 – Un joueur peut mesurer à travers une zone à pénalité en se dégageant latéralement..... 249

17.1d(3)/2 – Un joueur droppe une balle sur la base d'une estimation du point où la balle a franchi en dernier la lisière de la zone à pénalité, point qui s'avère être inexact..... 250

17.2 Options après avoir joué une balle dans une zone à pénalité 252

17.2b/1 – Exemples d'options de dégagement autorisées par la Règle 17.2b..... 255

17.3 Pas de dégagement selon d'autres Règles pour une balle dans une zone à pénalité..... 256

Règle 18 Dégagement coup et distance, balle perdue ou hors limites ; balle provisoire 257

18.1 Dégagement selon la pénalité coup et distance autorisé à tout moment.. 257

18.1/1 – Une balle sur tee peut être relevée quand la balle d'origine est retrouvée dans les trois minutes de temps de recherche..... 258

18.1/2 – Une pénalité ne peut pas être évitée en jouant selon coup et distance..... 258

18.2 Balle perdue ou hors limites : dégagement coup et distance obligatoire.... 258

18.2a(1)/1 – Temps autorisé pour la recherche quand la recherche est temporairement interrompue..... 259

18.2a(1)/2 – Un cadet n'est pas obligé de commencer la recherche de la balle du joueur avant l'arrivée du joueur..... 260

18.2a(1)/3 – Une balle peut devenir perdue si elle n'est pas rapidement identifiée..... 260

18.2a(2)/1 – Balle déplacée hors limites par un courant d'eau..... 261

18.3 Balle provisoire 262
18.3a/1 – Situations où un joueur peut jouer une balle provisoire 263
18.3a/2 – Jouer une balle provisoire après que la recherche a commencé est autorisé 263
18.3a/3 – Chaque balle n'a de rapport qu'avec la balle précédente quand elle est jouée depuis le même endroit 263
18.3b/1 – Comment annoncer une balle provisoire 264
18.3b/2 – Déclarations qui «indiquent clairement» qu'une balle provisoire va être jouée 264
18.3c(1)/1 – Les actions entreprises avec la balle provisoire sont une continuation de la balle provisoire 265
18.3c(2)/1 – L'endroit estimé de la balle d'origine est utilisé pour déterminer quelle balle est en jeu 267
18.3c(2)/2 – Le joueur peut demander aux autres de ne pas chercher sa balle 268
18.3c(2)/3 – Un adversaire ou un autre joueur peut chercher la balle d'un joueur malgré la demande du joueur de ne pas le faire 269
18.3c(2)/4 – Situations où le score avec la balle provisoire devient le score pour le trou 269
18.3c(2)/5 – Balle provisoire relevée par le joueur devenant par la suite la balle en jeu 270
18.3c(3)/1 – Une balle provisoire ne peut pas servir de balle en jeu si la balle d'origine est injouable ou dans une zone à pénalité 271

Règle 19 Balle injouable 272

19.1 Un joueur peut décider de se dégager pour une balle injouable n'importe où ailleurs que dans une zone à pénalité 272
19.2 Options de dégagement pour une balle injouable dans la zone générale ou sur le green 272
19.2a/1 – Le joueur peut se dégager selon coup et distance même si l'endroit où a été joué le coup précédent est plus près du trou que celui où repose la balle injouable 273
19.2a/2 – Un dégagement coup et distance est uniquement autorisé depuis l'emplacement où a été joué le coup précédent 273
19.2c/1 – Point de référence pour un dégagement latéral quand la balle n'est pas sur le sol 276
19.2/1 – Il n'est pas assuré qu'une balle sera jouable après un dégagement pour une balle injouable 276

19.2/2 – Une balle peut être droppée dans n'importe quelle zone du parcours en se dégageant pour une balle injouable 276

19.2/3 – Le point de référence d'un dégagement coup et distance ne change pas jusqu'à ce qu'un coup soit joué 277

19.2/4 – Un joueur peut se dégager sans pénalité s'il relève sa balle pour se dégager pour une balle injouable et découvre avant de dropper que sa balle était dans un terrain en réparation 278

19.2/5 – Un joueur doit retrouver sa balle pour utiliser les options de dégagement en arrière sur la ligne ou de dégagement latéral 278

19.3 Options de dégagement pour une balle injouable dans un bunker..... 278

19.3b/1 – Dégagement d'une balle injouable en dehors d'un bunker après s'être d'abord dégagé pour une balle injouable dans le bunker..... 280

VIII Procédures pour les joueurs et le Comité en cas de problème dans l'application des Règles (Règle 20)

Règle 20 Résoudre les problèmes de Règles pendant un tour ; décisions d'un arbitre et du Comité 282

20.1 Résoudre les problèmes de Règles pendant un tour 282

20.1b(2)/1 – Une demande de décision doit être formulée dans les délais..... 284

20.1b(2)/2 – Une décision formulée après la fin du dernier trou du match mais avant que le résultat du match soit définitif peut entraîner la reprise du match par les joueurs..... 284

20.1b(4)/1 – Jouer deux balles sur un trou n'est pas autorisé en match play..... 285

20.1c(3)/1 – Pas de pénalité pour avoir joué une balle qui n'était pas la balle en jeu quand deux balles sont jouées 287

20.1c(3)/2 – Le joueur doit décider de jouer deux balles avant de jouer un autre coup 287

20.1c(3)/3 – Le joueur peut relever la balle d'origine et la dropper, la placer ou la replacer quand il joue deux balles 288

20.1c(3)/4 – La balle d'origine et la seconde balle peuvent être jouées dans n'importe quel ordre..... 288

20.1c(3)/5 – Obligation du joueur de terminer le trou avec la seconde balle après avoir annoncé son intention de jouer deux balles et choisi quelle balle devrait compter..... 289

20.1c(3)/6 – Une balle provisoire doit être utilisée comme seconde balle en cas d'incertitude 289

20.1c(3)/7 – Un joueur est autorisé à jouer une balle selon deux Règles différentes 290
20.2 Décisions relatives aux problèmes de Règles 291
20.2d/1 – Une mauvaise décision est différente d'une erreur administrative 292
20.2d/2 – Une erreur administrative devrait toujours être corrigée 293
20.2e/1 – Découvrir qu'un joueur est inéligible pendant la compétition, après le résultat du match ou après que la compétition est close 294
20.3 Situations non couvertes par les Règles 294

IX Autres formes de jeu (Règles 21-24)

Règle 21 Autres formes de stroke play et de match play individuels 296
21.1 Stableford 296
21.2 Score maximum 300
21.3 Par / Bogey 302
21.4 Trois balles match play 305
21.4/1 – En Trois-balles match play, chaque joueur joue deux matchs distincts 305
21.5 Autres formes du jeu de golf 306
21/1 – Un joueur peut jouer simultanément plusieurs formes de stroke play 306

Règle 22 Foursome (également connu sous l'appellation Coups alternés) 307
22.1 Principe du Foursome 307
22.1/1 – Les handicaps individuels doivent être enregistrés sur la carte de score 307
22.2 Chaque partenaire peut agir pour le compte du camp 308
22.3 Le camp doit jouer les coups alternativement 308
22.3/1 – Rejouer de la zone de départ en Foursome mixte : la balle doit être jouée de la même zone de départ 309
22.3/2 – Déterminer quelle balle est en jeu lorsque les deux partenaires en Foursome drivent depuis la même zone de départ 309
22.3/3 – Un joueur ne doit pas manquer volontairement la balle pour permettre à son partenaire de jouer 309
22.3/4 – Comment procéder lorsque la balle provisoire a été jouée par le mauvais partenaire 310
22.4 Commencer le tour 310

22.5 Les partenaires peuvent partager des clubs 311

Règle 23 Quatre balles 312

23.1 Principe du Quatre balles 312

23.2 Marquer le score en Quatre balles 312

23.2a/1 – Résultat du trou quand aucune balle n'est correctement entrée 313

23.2b/1 – Le score du trou doit être affecté correctement au partenaire qui l'a réalisé 315

23.2b/2 – Application de l'Exception de la Règle 3.3b(3) pour avoir rendu une carte de score incorrecte 315

23.3 Commencement et fin d'un tour ; fin d'un trou 317

23.4 Un ou les deux partenaires peuvent représenter le camp 317

23.4/1 – Déterminer les coups de handicap alloués si l'un des joueurs n'est pas en mesure de participer 318

23.5 Actions d'un joueur affectant le jeu d'un partenaire 318

23.5a/1 – Les actions d'un cadet partagé peuvent entraîner des pénalités pour les deux partenaires 318

23.6 Ordre de jeu du camp 319

23.6/1 – Abandonner le droit de jouer dans l'ordre que le camp considère comme le meilleur 320

23.6/2 – Les partenaires ne doivent pas retarder de manière déraisonnable le jeu en jouant dans un ordre avantageux 320

23.6/3 – Situations où un camp en match play peut avoir un coup annulé par l'adversaire 321

23.7 Des partenaires peuvent partager des clubs 321

23.7/1 – Des partenaires peuvent continuer à donner des conseils ou à partager des clubs après la conclusion d'un match simultané 321

23.8 Application d'une pénalité à un seul partenaire ou aux deux partenaires . 322

23.8a(2)/1 – Exemples d'infractions d'un joueur aidant le jeu du partenaire 323

23.8a(2)/2 – Exemple d'infraction d'un joueur affectant le jeu de l'adversaire 323

23.8a(2)/3 – Donner un nombre inexact de coups réalisés ou omettre d'informer l'adversaire au sujet d'une pénalité n'est jamais affecter l'adversaire quand le joueur n'est plus en course 324

Règle 24 Compétitions par équipes 326

24.1 Principe des compétitions par équipes 326

24.2 Règlement d'une compétition par équipes 326
24.2/1 – Une disqualification peut s'appliquer à un tour ou à tous les tours d'une compétition par équipes 327
24.3 Capitaine d'équipe 327
24.4 Autorisation de conseil dans une compétition par équipes 327
24.4/1 – Un Comité peut établir des restrictions pour les capitaines d'équipes et les donneurs de conseils 328

Définitions 329
Conseil/1 – Commentaires verbaux ou actions qui sont des conseils 332
Conseil/2 – Commentaires verbaux ou actions qui ne sont pas des conseils 333
Coup/1 – Déterminer si un coup a été joué 334
Déplacée (balle)/1 – Situations où une balle au repos sur un objet s'est déplacée 335
Déplacée (balle)/2 – La télévision montre à l'évidence qu'une balle au repos change de position mais ce déplacement minime est raisonnablement non perceptible à l'œil nu 335
Détritus/1 – Statut d'un fruit 336
Détritus/2 – Situations où un détritus devient une obstruction 336
Détritus/3 – Statut de la salive 337
Détritus/4 – Détritus utilisé comme revêtement de route 337
Détritus/5 – Un insecte vivant n'adhère jamais à une balle 337
Drapeau/1 – Objets traités comme le drapeau quand ils sont utilisés comme drapeau 337
Élément de limites/1 – Statut des objets fixés à un élément de limites 339
Élément de limites/2 – Statut d'une porte fixée à un élément de limites 339
Élément de limites/3 – Un élément de limites amovible ou une partie amovible d'un élément de limites ne doit pas être déplacé 339
Entrée (balle)/1 – La balle doit être totalement en dessous de la surface pour être entrée quand elle est enfoncée dans la paroi du trou 341
Entrée (balle)/2 – Balle considérée comme entrée même si elle n'est pas «au repos» 341
Équipement/1 – Statut des objets portés par quelqu'un pour le joueur 342
Influence extérieure/1 – Statut de l'air et de l'eau quand ils sont artificiellement propulsés 344
Longueur de club/1 – Signification de «Longueur de club» pour mesurer 345

Longueur de club/2 – Comment mesurer quand le club le plus long est cassé 345

Mauvaise balle/1 – Une partie d'une mauvaise balle est une mauvaise balle..... 347

Obstruction/1 – Statut des points de peinture et des lignes de peinture.. 349

Obstruction amovible/1 – Une balle abandonnée est une obstruction amovible..... 349

Obstruction inamovible/1 – Le gazon aux alentours d'une obstruction n'est pas une partie de l'obstruction..... 350

Perdue (balle)/1 – Une balle ne peut pas être déclarée perdue 351

Perdue (balle)/2 – Un joueur ne peut pas retarder le début de la recherche pour en retirer un avantage 351

Perdue (balle)/3 – Le temps de recherche continue quand le joueur retourne jouer une balle provisoire 352

Perdue (balle)/4 – Temps de recherche pour la recherche de deux balles.

Point le plus proche de dégagement complet/1 – Figures illustrant le point le plus proche de dégagement complet 352

Point le plus proche de dégagement complet/2 – Joueur ne suivant pas la procédure recommandée pour déterminer le point le plus proche de dégagement complet..... 354

Point le plus proche de dégagement complet/3 – Situation où le joueur a pris un dégagement incorrect si les conditions interfèrent encore pour un coup avec un club qui n'a pas été utilisé pour déterminer le point le plus proche de dégagement complet 356

Point le plus proche de dégagement complet/4 – Joueur déterminant le point le plus proche de dégagement complet mais physiquement incapable de jouer le coup envisagé..... 356

Point le plus proche de dégagement complet/5 – Joueur physiquement incapable de déterminer le point le plus proche de dégagement complet..... 357

Replacée (balle)/1 – Une balle ne peut pas être replacée avec un club 358

Sûr ou quasiment certain/1 – Critères pour appliquer « Sûr ou quasiment certain » quand la balle se déplace 360

Sûr ou quasiment certain/2 – La quasi-certitude est sans objet quand elle se manifeste après la fin des trois minutes de recherche 360

Sûr ou quasiment certain/3 – Joueur ignorant que sa balle a été jouée par un autre joueur 361

Terrain en réparation/1 – Un dommage causé par le Comité ou le personnel d'entretien n'est pas toujours un terrain en réparation..... 363

Terrain en réparation/2 – Une balle qui est dans un arbre enraciné dans un terrain en réparation est dans le terrain en réparation..... 363

Terrain en réparation/3 – Un arbre tombé ou une souche d'arbre n'est pas toujours un terrain en réparation..... 363

Trou d'animal/1 – Une empreinte d'animal ou une marque de sabot isolées ne sont pas des trous d'animaux..... 364

Zone de jeu interdit/1 – Statut d'éléments poussant qui surplombent une zone de jeu interdit..... 368

Procédures pour le Comité Sommaire. 370

Règles locales type Sommaire. 448

Règles modifiées pour les golfeurs handicapés. 516

I

Principes de base du jeu

Règles 1-4

RÈGLE 1

Le jeu, le comportement du joueur et les Règles

Objet de la Règle :

La Règle 1 présente les principes suivants qui sont fondamentaux pour le joueur :

- Jouer le parcours comme vous le trouvez et jouer la balle comme elle repose.
- Jouer selon les Règles et dans l'esprit du jeu.
- Vous êtes responsable de l'application de vos propres pénalités si vous enfreignez une Règle, ceci afin que vous n'en tiriez aucun avantage potentiel vis-à-vis de votre adversaire en match play ou des autres joueurs en stroke play.

1.1 Le jeu de golf

Le Golf se joue sur un tour de 18 trous (ou moins) sur un *parcours*, en frappant une balle avec un club.

Chaque trou commence par un *coup* depuis la *zone de départ* et finit quand la balle est *entrée* dans le *trou* sur le *green* (ou quand le trou est fini selon les Règles).

À chaque *coup*, le joueur :

- Joue le *parcours* comme il le trouve, et
- Joue la balle comme elle repose.

Mais il existe des exceptions où les Règles autorisent le joueur à modifier les conditions du *parcours* et exigent du joueur ou lui permettent de jouer la balle depuis un endroit différent de celui où elle repose.

1.2 Normes de comportement du joueur

1.2a Comportement attendu de tous les joueurs

Il est attendu des joueurs qu'ils jouent dans l'esprit du jeu en :

- Agissant avec intégrité – par ex. en respectant les Règles, en appliquant toutes les pénalités, et en étant honnêtes dans tous les aspects du jeu.
- Faisant preuve de considération envers les autres – par ex. en jouant dans un bon rythme, en prenant garde à la sécurité des autres, et en ne perturbant pas le jeu des autres joueurs.

- Prenant bien soin du *parcours* – par ex. en replaçant les divots, aplanissant les *bunkers*, réparant les impacts de balles, et en ne causant pas au *parcours* des dommages inutiles.

Il n'y a pas de pénalité selon les Règles pour un manquement à ces recommandations, **sauf** que le *Comité* peut disqualifier un joueur pour une action allant à l'encontre de l'esprit du jeu s'il estime que le joueur a commis une grave faute de comportement.

Des pénalités autres que la disqualification ne peuvent être imposées pour des fautes de comportement que si ces pénalités ont été adoptées dans le cadre d'un Code de comportement selon la Règle 1.2b.

Règle 1.2a Interprétations :

1.2a/1 – Signification de grave faute de comportement

L'expression « grave faute de comportement » dans la Règle 1.2a vise à couvrir la faute de comportement d'un joueur qui est si éloignée de la norme attendue dans le golf que la sanction la plus sévère consistant à écarter un joueur de la compétition est justifiée. Cela inclut la malhonnêteté, l'interférence délibérée avec les droits d'un autre joueur, ou la mise en danger de la sécurité des autres.

Le *Comité* doit déterminer si la faute de comportement est grave en tenant compte de toutes les circonstances. Même si le *Comité* détermine que la faute de comportement est grave, il peut considérer qu'il est plus approprié d'avertir le joueur qu'une répétition de la faute de comportement ou une faute de comportement similaire entraînera la disqualification, au lieu de le disqualifier directement.

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

- Causer délibérément un grave dommage à un *green*.
- Être en désaccord avec la préparation du *parcours*, et prendre sur lui 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*.
- Jouer délibérément en s'éloignant du *trou* puis vers le *trou* pour aider son *partenaire* (par ex. aider son *partenaire* à lire la pente sur le *green*).
- Délibérément ne pas jouer conformément aux Règles et, ce faisant, potentiellement gagner un avantage significatif, malgré le fait d'encourir une pénalité pour une infraction à la Règle concernée.

- Utiliser de manière répétée un langage grossier ou offensant.
- Utiliser un handicap qui a été établi dans le but de fournir un avantage injuste ou se servir du *tour* en train d'être joué pour établir un tel handicap.

Exemples d'actions d'un joueur qui, bien qu'impliquant une faute de comportement, ne sont pas susceptibles d'être considérées comme une grave faute de comportement :

- Frapper un club sur le sol, endommager le club et causer des dommages mineurs au gazon.
- Lancer vers un sac de golf un club qui frappe involontairement une autre personne.
- Déconcentrer par inadvertance un autre joueur jouant un *coup*.

1.2b Code de comportement

Le *Comité* peut définir ses propres normes de comportement du joueur dans un Code de comportement adopté comme Règle locale.

- Le Code peut prévoir des pénalités pour infraction à ces normes, par ex. une pénalité d'un coup ou la *pénalité générale*.
- Le *Comité* peut aussi disqualifier un joueur pour une grave faute de comportement ne respectant pas les normes du Code.

Voir Procédures pour le Comité, Section 5H (expliquant les normes de comportement du joueur pouvant être adoptées).

1.3 Jouer selon les Règles

1.3a Signification de « Règles » ; Règlement de la Compétition

Les « Règles » signifient :

- Les Règles 1 à 24 et les Définitions dans ces Règles de golf, et
- Toute « Règle locale » adoptée par le *Comité* pour la compétition ou le parcours.

Les joueurs ont également la responsabilité de satisfaire intégralement au « Règlement de la Compétition » adopté par le *Comité* (par ex. les conditions d'inscription, la forme et les dates de jeu, le nombre de *tours* ainsi que le nombre et l'ordre des trous de chaque *tour*).

Voir Procédures pour le Comité, Section 5C et Section 8 (Règles locales et ensemble des modèles de Règles locales autorisées) ; Section 5A (Règlement de la Compétition).

1.3b Application des Règles

(1) <u>Responsabilité du joueur dans l'application des Règles</u>. Les joueurs ont la responsabilité de s'appliquer eux-mêmes les Règles :

- Il est attendu des joueurs qu'ils reconnaissent leurs infractions aux Règles et qu'ils s'appliquent honnêtement leurs propres pénalités.
  - » Si un joueur sait qu'il a enfreint une Règle qui implique une pénalité et que délibérément il ne s'applique pas la pénalité, il est **disqualifié**.
  - » Si deux joueurs ou plus s'entendent délibérément pour ignorer toute Règle ou toute pénalité qu'ils savent devoir appliquer et qu'ils ont commencé le *tour*, ils sont **disqualifiés** (même s'ils n'ont pas encore mis en application leur accord).
- Quand il est nécessaire de résoudre des questions de fait, le joueur a la responsabilité de prendre en compte non seulement ses propres connaissances des faits mais aussi toutes les autres informations raisonnablement disponibles.
- Un joueur peut demander pour les Règles l'assistance d'un *arbitre* ou du *Comité*, **mais** si cette assistance ne peut être obtenue dans un délai raisonnable le joueur doit continuer à jouer et soumettre la question à un *arbitre* ou au *Comité* quand ils seront disponibles (voir Règle 20.1).

<u>Règle 1.3b(1) Interprétations :</u>

1.3b(1)/1 – Disqualification des joueurs qui connaissent une Règle mais s'entendent délibérément pour l'ignorer

Si deux joueurs ou plus s'entendent délibérément pour ignorer une Règle ou une pénalité qu'ils connaissent, ils seront disqualifiés à moins que l'accord ne soit fait avant le *tour* et qu'il soit annulé avant qu'un des joueur impliqués dans l'accord ne commence son *tour*.

Par exemple, en *stroke play*, deux joueurs s'entendent pour considérer *entrés* les putts à moins d'une longueur de club du *trou*, alors qu'ils savent qu'ils doivent *terminer le trou* sur chaque trou.

Sur le premier *green*, un autre joueur du groupe apprend cet accord. Ce joueur insiste pour que les deux joueurs qui ont conclu l'accord *terminent le trou*, et ils le font.

Même si aucun des joueurs qui a participé à l'accord ne l'a appliqué, ceux-ci sont quand même disqualifiés parce qu'ils se sont délibérément entendus pour ne pas respecter la Règle 3.3c (Ne pas terminer le trou).

1.3b(1)/2 – Pour pouvoir s'entendre pour ignorer une Règle ou une pénalité, les joueurs doivent être conscients que la Règle existe

La Règle 1.3b(1) ne s'applique pas et il n'y a pas de pénalité si des joueurs s'entendent pour enfreindre une Règle dont ils n'ont pas connaissance ou s'ils n'appliquent pas une pénalité dont ils ignorent l'existence.

Exemples où deux joueurs sont ignorants d'une Règle ou n'ont pas appliqué une pénalité, et ne sont donc pas disqualifiés selon la Règle 1.3b(1) :

- Dans un match, deux joueurs s'entendent à l'avance pour concéder tous les putts d'une certaine longueur, mais ne savent pas que les Règles leur interdisent de concéder les putts de cette manière.
- Avant un match sur 36 trous, deux joueurs s'entendent pour jouer seulement 18 trous et pour que celui qui perd à ce moment-là concède le match, ne sachant pas que cet accord n'est pas conforme au Règlement de la compétition.

  Le match se poursuit sur cette base et le joueur qui perd après 18 trous concède le match. Puisque les joueurs ne savent pas qu'un tel accord n'est pas autorisé, la concession est maintenue.
- Dans une compétition en *stroke play*, un joueur et son *marqueur,* qui est également un joueur, ne savent pas si la *zone de dégagement* pour un *terrain en réparation* est d'une *longueur de club* ou de deux. Ignorant la Règle, ils se mettent d'accord sur deux *longueurs de club* et le joueur se dégage en *droppant* une balle à presque deux *longueurs de club* du *point le plus proche de dégagement complet*. Plus tard dans le *tour*, le *Comité* l'apprend.

  Bien qu'aucun des joueurs ne soit disqualifié selon la Règle 1.3b(1) parce qu'ils ignoraient la Règle, le joueur a joué d'un *mauvais endroit* et encourt la pénalité selon la Règle 14.7 (Jouer d'un mauvais endroit). Il n'y a pas de pénalité pour donner accidentellement une information incorrecte sur les Règles de golf.

(2) <u>Accepter le «jugement raisonnable» du joueur pour déterminer un emplacement dans l'application d'une Règle</u>.

- De nombreuses Règles exigent que le joueur détermine un emplacement, un point, une ligne, une zone ou un autre endroit selon les Règles, par ex. pour :
  - » Estimer où une balle a franchi en dernier la lisière d'une *zone à pénalité*,
  - » Estimer ou mesurer pour *dropper* ou placer une balle en prenant un dégagement, ou
  - » *Replacer* une balle à son emplacement d'origine (que l'emplacement soit connu ou estimé).
- De telles déterminations d'emplacements nécessitent d'être faites rapidement et avec précaution mais peuvent souvent manquer de précision.

- Dès lors que le joueur fait tout ce qui peut être raisonnablement attendu en fonction des circonstances, pour procéder avec précision, son jugement sera accepté même si, après que le *coup* est joué, la vidéo ou une autre information montre que ce jugement était faux.
- Si un joueur apprend que son estimation est fausse avant que le *coup* ne soit joué, il doit la corriger (voir Règle 14.5).

Interprétations connexes à la Règle 1.3b(2) :

- 6.1/1 – Procédure en l'absence d'une ou des deux marques de départ
- 9.6/2 – Où replacer une balle lorsqu'elle a été déplacée d'un emplacement inconnu
- 17.1a/2 – Balle perdue soit dans une zone à pénalité, soit dans une condition anormale du parcours adjacente à la zone à pénalité
- 17.1d(3)/2 – Un joueur droppe une balle sur la base d'une estimation du point où la balle a franchi en dernier la lisière de la zone pénalité, point qui s'avère être inexact

1.3c Pénalités

(1) Actions donnant lieu à des pénalités. Une pénalité s'applique quand une infraction aux Règles résulte des propres actions du joueur ou des actions de son *cadet* (voir Règle 10.3c).

Une pénalité s'applique aussi quand :

- Une autre personne entreprend une action qui aurait enfreint les Règles si elle avait été entreprise par le joueur ou son *cadet* et que cette personne agit à la demande ou sous l'autorité du joueur, ou
- Le joueur voit une autre personne sur le point d'entreprendre une action, concernant sa balle ou son *équipement*, qu'il sait être en infraction avec les Règles si elle avait été entreprise par lui-même ou son *cadet* et qu'il ne prend pas les mesures raisonnablement nécessaires pour s'y opposer ou l'arrêter avant qu'elle n'arrive.

Règle 1.3c(1) Interprétations :

1.3c(1)/1 – Une action d'une autre personne enfreint une Règle pour le joueur

Un joueur est responsable lorsque l'action d'une autre personne enfreint, eu égard au joueur, une Règle si cela est fait à la demande du joueur ou si le joueur voit l'action et l'autorise.

Exemples de quand un joueur encourt la pénalité parce qu'il a demandé ou autorisé l'action :

- Un joueur demande à un spectateur de déplacer un *détritus* à proximité de sa balle. Si la balle se *déplace*, le joueur encourt un coup de pénalité selon la Règle 9.4b (Pénalité pour relever ou toucher délibérément une balle ou causer son *déplacement*) et la balle doit être *replacée*.
- La balle d'un joueur est recherchée dans des hautes herbes. Un spectateur trouve la balle et presse l'herbe autour de la balle, *améliorant* ainsi les *conditions affectant le coup*. Si le joueur, voyant que cela est sur le point de se produire, ne prend pas de mesures raisonnables pour tenter d'arrêter le spectateur, il encourt la *pénalité générale* pour infraction à la Règle 8.1a (Actions du joueur qui améliorent les conditions affectant le coup).

(2) Niveaux des pénalités. Les pénalités sont destinées à annuler tout avantage potentiel pour le joueur. Il y a trois principaux niveaux de pénalité :

- Pénalité d'un coup. Cette pénalité s'applique en *match play* et en *stroke play* selon certaines Règles lorsque (a) l'avantage potentiel obtenu à la suite de l'infraction est mineur ou (b) un joueur se dégage avec pénalité en jouant une balle d'un endroit autre que celui où sa balle d'origine repose.
- Pénalité générale (perte du trou en match play, deux coups de pénalité en stroke play). Cette pénalité s'applique pour la plupart des infractions aux Règles lorsque l'avantage potentiel est plus important que celui obtenu lors des infractions pour lesquelles la pénalité n'est que d'un coup.
- Disqualification. En *match play* et en *stroke play*, un joueur peut être disqualifié de la compétition pour certaines actions ou infractions aux Règles impliquant une grave faute de comportement (voir Règle 1.2) ou quand l'avantage potentiel est trop important pour que le score du joueur puisse être considéré comme valide.

(3) Pas de possibilité de modifier les pénalités. Les pénalités doivent s'appliquer uniquement telles que prévues dans les Règles :

- Ni un joueur, ni le *Comité* n'ont autorité pour appliquer une pénalité autrement que prévue, et
- Une mauvaise application ou la non-application d'une pénalité ne peuvent être maintenues que s'il est trop tard pour les corriger (voir Règles 20.1b(2)-(4), 20.2d et 20.2e).

En *match play*, le joueur et son *adversaire* peuvent s'entendre pour trancher une question de Règles tant qu'ils ne s'entendent pas délibérément pour mal appliquer les Règles (voir Règle 20.1b(1)).

(4) Application des pénalités pour infractions multiples aux Règles. Si un joueur enfreint plusieurs Règles ou la même Règle plusieurs fois avant qu'un

événement ne se produise (par ex. le jeu d'un *coup* ou la découverte de l'infraction), la pénalité applicable dépend de ce qu'a fait le joueur :

- Quand les infractions résultent d'actions indépendantes. Le joueur encourt une pénalité distincte pour chaque infraction.
- Quand les infractions résultent d'une action unique ou d'actions liées. Le joueur encourt une seule pénalité ; **mais** si l'action ou les actions enfreignent plusieurs Règles impliquant des pénalités différentes, la plus importante des pénalités s'applique. Par ex. :
  - » Plusieurs infractions aux procédures. Si une action unique ou des actions liées d'un joueur enfreignent plus d'une fois les exigences de la procédure pour *marquer,* relever, nettoyer, *dropper*, *replacer* ou placer une balle pour lesquelles la pénalité est d'un coup, par ex. à la fois relever une balle sans *marquer* son emplacement et nettoyer la balle relevée alors que ce n'est pas autorisé, le joueur encourt **un coup de pénalité au total**.
  - » Jouer une balle incorrectement substituée depuis un mauvais endroit. En *stroke play,* si un joueur joue une balle *substituée*, alors que ce n'est pas autorisé, en infraction avec la Règle 6.3b et joue également cette balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle 14.7a, le joueur encourt **deux coups de pénalité au total**.
  - » Combinaison d'infractions à la procédure et à la substitution / mauvais endroit. En *stroke play*, si une action unique ou des actions liées d'un joueur enfreignent une ou plusieurs exigences de la procédure pour lesquelles la pénalité est d'un coup et enfreignent aussi l'une ou les deux Règles concernant le jeu d'une balle incorrectement *substituée* et jouer d'un *mauvais endroit*, le joueur encourt **deux coups de pénalité au total**.

Mais les coups de pénalité encourus par le joueur en se dégageant avec pénalité (par ex. un coup de pénalité selon les Règles 17.1, 18.1 et 19.2) sont toujours appliqués en plus de toutes les autres pénalités.

Règle 1.3c(4) Interprétations :

1.3c(4)/1 – Un événement intervenant entre des infractions entraîne des pénalités multiples

Lorsqu'un joueur enfreint plusieurs Règles ou la même Règle plusieurs fois, tout lien entre les infractions est brisé si un événement intermédiaire survient et le joueur encourra plusieurs pénalités.

Les trois types d'événements intermédiaires où le joueur encourra plusieurs pénalités sont :

- Jouer un *coup*. Exemple : *en stroke play*, la balle d'un joueur est proche d'un buisson. Le joueur casse des branches et cela *améliore* la zone du swing intentionnel (une

infraction à la Règle 8.1a). Le joueur joue un *coup*, manque la balle, puis casse d'autres branches (une infraction à la Règle 8.1a). Dans ce cas, le *coup* qui a raté la balle est un événement intermédiaire entre les deux infractions. En conséquence, le joueur encourt deux pénalités distinctes de deux coups selon la Règle 8.1a, soit un total de quatre coups de pénalité.

- Mettre une balle *en jeu*. Exemple :
  - » En *stroke play*, la balle d'un joueur est sous un arbre. Le joueur casse des branches d'arbre, *améliorant* les *conditions affectant le coup*, mais décide alors que la balle est injouable. Le joueur droppe une balle à moins de deux *longueurs de club* selon la Règle 19.2c (Dégagement pour une balle injouable), puis casse d'autres branches d'arbre. En plus du coup de pénalité selon la Règle 19.2, le joueur encourt deux pénalités distinctes de deux coups selon la Règle 8.1a pour avoir *amélioré* les *conditions affectant le coup*, pour un total de cinq coups de pénalité.
  - » La balle d'un joueur repose sur le fairway et il déplace accidentellement la balle au repos. Comme exigé par la Règle 9.4 (Balle relevée ou déplacée par le joueur), le joueur *replace* la balle et ajoute un coup de pénalité. Avant de jouer un *coup*, le joueur à nouveau *déplace* accidentellement la balle. Le joueur encourt un coup de pénalité supplémentaire et doit à nouveau *replacer* la balle, soit un total de deux coups de pénalité.
- Être informé de l'infraction. Exemple : en *stroke play*, la balle d'un joueur repose dans un *bunker* où le joueur fait plusieurs swings d'essai, touchant chaque fois le sable. Un autre joueur l'informe qu'il s'agit d'une infraction aux Règles. Le joueur n'est pas d'accord et fait plusieurs autres swings d'essai, touchant à nouveau le sable avant de jouer un *coup*. Informer correctement le joueur de l'infraction aux Règles est un événement intermédiaire et, en conséquence, le joueur encourt deux pénalités distinctes de deux coups selon la Règle 12.2b (Restrictions sur la possibilité de toucher le sable dans un bunker), soit un total de quatre coups de pénalité.

1.3c(4)/2 – Infractions multiples à la suite d'une action unique, pénalité unique

Une action unique peut enfreindre deux Règles différentes. Dans cette situation, une pénalité unique est appliquée. Dans le cas de deux Règles avec des pénalités différentes, la pénalité la plus importante s'appliquera.

Par exemple, un joueur tasse l'herbe derrière sa balle *en jeu* et *améliore* le *lie* dans le rough, ce faisant il *déplace* accidentellement la balle. Cette action unique (c'est-à-dire tasser l'herbe) a enfreint deux Règles, la Règle 8.1a (Actions qui améliorent les conditions affectant le coup) et la Règle 9.4b (Relever ou toucher délibérément une balle ou causer son déplacement) et seulement une pénalité s'applique.

Dans ce cas, la pénalité selon la Règle 8.1a est la *pénalité générale* et la pénalité selon la Règle 9.4b est un coup de pénalité. En conséquence, la pénalité la plus importante s'ap-

plique et le joueur perd le trou en *match play* ou doit ajouter une pénalité totale de deux coups en *stroke play* selon la Règle 8.1a et la balle doit être *replacée*.

1.3c(4)/3 – Signification d'actions indépendantes

Des actions indépendantes dans le contexte de la Règle 1.3c(4) sont des actions de type différent ou associées à un processus différent.

Exemples d'actions indépendantes où des pénalités multiples s'appliquent :

- Faire un swing d'essai qui touche le sable dans un *bunker* et plier une branche d'arbre en surplomb qui interfère avec le swing du joueur.
- Déplacer une *obstruction inamovible* qui *améliore* la zone de swing du joueur et tasser de l'herbe derrière la balle.

Exemples d'actions liées où une seule pénalité s'applique :

- Faire plusieurs swings d'essai qui touchent le sable dans un *bunker*.
- Demander deux *conseils* différents, tels que le club utilisé par le joueur et la direction du vent, tous deux liés au processus de sélection du club à utiliser pour le *coup* suivant.

1.3c(4)/4 – Ne pas replacer la balle peut être considéré comme une action distincte et indépendante

Dans l'exemple donné en 1.3c(4)/2, l'action unique de tasser l'herbe et de *déplacer* la balle a enfreint deux Règles (Règle 8.1a et Règle 9.4b) et a entraîné l'application d'une seule pénalité selon la Règle 8.1a (Actions qui améliorent les conditions affectant le coup).

Cependant, la Règle 9.4b (Relever ou toucher délibérément une balle ou causer son déplacement) exige que la balle *déplacée* soit *replacée* et, si elle n'est pas *replacée* avant le *coup*, le joueur encourra une pénalité supplémentaire de deux coups selon la Règle 9.4b. Le fait de ne pas avoir *replacé* la balle est considéré comme une action distincte et indépendante.

Règle 1.3c Interprétations générales :

1.3c/1 – Le joueur n'est pas disqualifié d'une compétition lorsque ce tour ne compte pas

Dans les compétitions où tous les *tours* ne comptent pas, un joueur n'est pas disqualifié de la compétition pour avoir été disqualifié sur un seul *tour*.

Exemples de cas où un joueur n'est pas disqualifié de la compétition :

- Dans une compétition handicap où les deux meilleurs de quatre *tours* comptent, un joueur rend par erreur sa *carte de score* avec un handicap plus élevé qui affecte le nombre de coups reçus au premier *tour*.

Comme le handicap trop élevé affecte le nombre de coups reçus, le joueur est disqualifié du premier *tour* de la compétition et dispose désormais de trois *tours* pour déterminer ses deux meilleurs scores nets.

- Dans une compétition par équipes avec des équipes de quatre joueurs, où les trois meilleurs scores de chaque *tour* sont additionnés pour obtenir le score de l'équipe sur chaque *tour*, un joueur est disqualifié du deuxième *tour* pour ne pas avoir corrigé le jeu d'une *mauvaise balle*. Le score de ce joueur ne compte pas pour le score de l'équipe au deuxième *tour*, mais le score du joueur pourrait compter pour n'importe quel autre *tour* de la compétition.

1.3c/2 – Pénalités de disqualification, concessions et nombre de coups erroné : application dans un play-off de stroke play

Pendant un play-off dans une compétition en *stroke play,* les Règles s'appliquent comme suit :

- Si un joueur est disqualifié (par ex. pour avoir joué un *coup* avec un club non conforme), le joueur est disqualifié du play-off seulement et le joueur a droit à tout prix qui aurait pu être gagné dans la compétition elle-même.
- Si deux joueurs sont dans un play-off, un joueur est autorisé à concéder le play-off à l'autre joueur.
- Si le joueur A donne par erreur un nombre de coups erroné au joueur B et que cette erreur fait que le joueur B relève sa balle (par ex. lorsque le joueur B pense qu'il a perdu le play-off face au joueur A), le joueur B est autorisé à replacer la balle sans pénalité et à finir le trou. Il n'y a pas de pénalité pour le joueur A.

RÈGLE 2 Le parcours

Objet de la Règle :

La Règle 2 présente les éléments de base que chaque joueur devrait connaître à propos du parcours :

- Il y a cinq zones du parcours spécifiquement définies, et
- Il y a plusieurs types d'éléments et de conditions spécifiquement définis, qui peuvent interférer avec le jeu.

Il est important de connaître la zone du parcours où repose la balle ainsi que le statut de n'importe quel élément ou condition interférant avec le jeu, car ils peuvent souvent affecter les options du joueur pour jouer la balle ou pour se dégager.

2.1 Limites du parcours et hors limites

Le Golf se joue sur un *parcours* dont les limites ont été établies par le *Comité*. Les zones qui ne sont pas sur le *parcours* sont *hors limites*.

2.2 Zones du parcours spécifiquement définies

Il y a cinq *zones du parcours*.

2.2a La zone générale

La *zone générale* comprend la totalité du *parcours* **sauf** les quatre *zones du parcours* particulières décrites dans la Règle 2.2b.

Elle est appelée zone « générale » parce que :

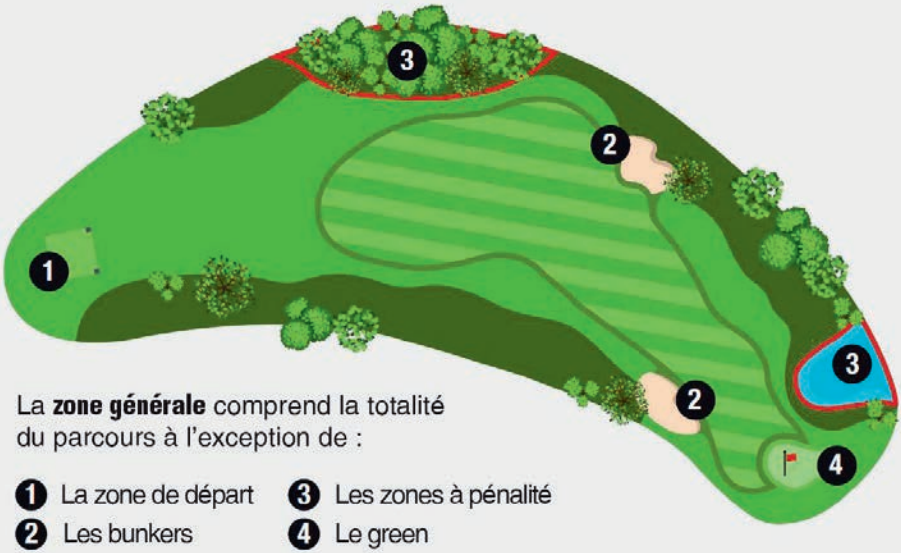
- Elle couvre la majeure partie du *parcours* où la balle du joueur sera jouée le plus souvent jusqu'à ce qu'elle atteigne le *green*.
- Elle inclut tous les types de terrains et d'éléments qui poussent, ou sont fixés, se trouvant dans cette zone, tels que le fairway, le rough et les arbres.

2.2b Les quatre zones particulières

Certaines Règles s'appliquent spécifiquement aux quatre *zones du parcours* qui ne sont pas dans la *zone générale* :

- La *zone de départ* que le joueur doit utiliser pour commencer le trou qu'il joue (Règle 6.2),
- Toutes les *zones à pénalité* (Règle 17),
- Tous les *bunkers* (Règle 12), et
- Le *green* du trou que le joueur joue (Règle 13).

FIGURE 2.2 : ZONES DU PARCOURS SPÉCIFIQUEMENT DÉFINIES



2.2c Déterminer la zone du parcours où la balle repose

La *zone du parcours* où repose la balle d'un joueur a une influence sur les Règles qui s'appliquent en jouant la balle ou en se dégageant.

Une balle est toujours considérée comme reposant dans une seule *zone du parcours* :

- Si une balle est à la fois dans la *zone générale* et dans l'une des quatre *zones du parcours* particulières, elle est considérée comme reposant dans cette *zone du parcours* particulière.
- Si une balle est à la fois dans deux *zones du parcours* particulières, elle est considérée comme reposant dans la zone particulière qui vient en premier dans l'ordre : *zone à pénalité*, *bunker, green.*

2.3 Éléments ou conditions pouvant interférer avec le jeu

Certaines Règles peuvent accorder un dégagement gratuit (dégagement sans pénalité) pour une interférence avec certains éléments ou conditions spécifiquement définis tels que :

- Les *détritus* (Règle 15.1),
- Les *obstructions amovibles* (Règle 15.2), et
- Les *conditions anormales du parcours*, à savoir les *trous d'animaux*, les *terrains en réparation*, les *obstructions inamovibles* et l'*eau temporaire* (Règle 16.1).

Mais il n'y a pas de dégagement gratuit des *éléments de limites* ou des *éléments partie intégrante* qui interfèrent avec le jeu.

2.4 Zones de jeu interdit

Une *zone de jeu interdit* est une partie définie comme telle, soit d'une *condition anormale du parcours* (voir Règle 16.1f), soit d'une *zone à pénalité* (voir Règle 17.1e), où le jeu n'est pas autorisé.

Le joueur doit se dégager quand :

- Sa balle repose dans une *zone de jeu interdit*, ou
- Une *zone de jeu interdit* interfère avec la zone de son *stance* ou de son swing intentionnels en jouant une balle reposant en dehors de la *zone de jeu interdit* (voir Règles 16.1f et 17.1e).

Voir Procédures pour le Comité, Section 5H(1) (un Code de comportement peut demander au joueur de rester totalement en dehors d'une *zone de jeu interdit*).

RÈGLE 3 La compétition

Objet de la Règle :

La Règle 3 traite des trois éléments fondamentaux de toute compétition de golf :

- Jouer soit en match play, soit en stroke play,
- Jouer soit en individuel, soit avec un partenaire faisant partie du camp, et
- Jouer soit en brut (sans application des coups de handicap), soit en net (avec application des coups de handicap).

3.1 Éléments fondamentaux de toute compétition

3.1a Forme de jeu : match play ou stroke play

(1) Match play ou stroke play standard. Ce sont des formes de jeu très différentes :

- En *match play* (voir Règle 3.2), un joueur et un *adversaire* concourent l'un contre l'autre sur la base de trous gagnés, perdus ou à égalité (partagés).
- Dans la forme standard du *stroke play* (voir Règle 3.3), tous les joueurs concourent les uns contre les autres sur la base du score total – c'est-à-dire l'addition du nombre total de coups de chaque joueur (à savoir les *coups* joués et les coups de pénalité) sur chaque trou pour l'ensemble des *tours*.

  La plupart des Règles s'appliquent aux deux formes de jeu, mais certaines Règles s'appliquent uniquement à l'une ou à l'autre.

Voir Procédures pour le Comité, Section 6C (remarques pour le *Comité* s'il organise une compétition combinant les deux formes de jeu dans un même *tour*).

(2) Autres formes de stroke play. La Règle 21 couvre d'autres formes de *stroke play* (*Stableford*, *Score maximum*, et *Par / Bogey*) qui utilisent des méthodes différentes de calcul du score. Les Règles 1 à 20 s'appliquent à ces formes de jeu, avec les modifications apportées par la Règle 21.

3.1b Façons de concourir : jouer en individuel ou avec un partenaire

Le golf est joué soit en individuel par des joueurs concourant pour leur propre compte, soit par des *partenaires* concourant ensemble en tant que *camp*.

Bien que les Règles 1 à 20 concernent principalement le jeu individuel, elles s'appliquent aussi :

- Dans les compétitions impliquant des partenaires (*Foursome* et *Quatre balles*), avec les modifications apportées par les Règles 22 et 23, et
- Dans les compétitions par équipes, avec les modifications apportées par la Règle 24.

3.1c Formes de score : score brut ou score net

(1) <u>Compétitions en brut</u>. Dans une compétition en brut :

- Le « score brut » du joueur sur un trou ou sur le *tour* est son nombre total de coups (à savoir les *coups* joués et les coups de pénalité).
- Le handicap du joueur ne s'applique pas.

(2) <u>Compétitions en net</u>. Dans une compétition en net :

- Le « score net » du joueur sur un trou ou sur le *tour* est le score brut ajusté des coups de handicap du joueur.
- Ceci est fait pour que des joueurs de différents niveaux puissent concourir de manière équitable.

3.2 Match play

Objet de la Règle :

Le match play a des Règles particulières (principalement en ce qui concerne les concessions et les informations à propos du nombre de coups réalisés) car le joueur et l'adversaire :

- Concourent sur chaque trou uniquement l'un contre l'autre,
- Peuvent chacun voir le jeu de l'autre, et
- Peuvent défendre leurs propres intérêts.

3.2a Résultat du trou et du match

(1) <u>Gagner un trou</u>. Un joueur gagne un trou quand :

- Le joueur finit le trou en moins de coups (à savoir les *coups* joués et les coups de pénalité) que l'*adversaire*,
- L'*adversaire* concède le trou, ou
- L'*adversaire* encourt la *pénalité générale* (perte du trou).

Si la balle en mouvement de l'*adversaire* doit être *entrée* pour que le trou soit à égalité (partagé) et que la balle est délibérément déviée ou arrêtée par n'importe quelle personne alors qu'il n'y a raisonnablement aucune chance qu'elle puisse entrer (par ex. quand la balle a dépassé le *trou* et ne peut pas y revenir), le résultat est acquis et le joueur gagne le trou (voir Règle 11.2a, Exception).

(2) Trou à égalité. Un trou est à égalité (on dit aussi trou « partagé ») quand :

- Le joueur et l'*adversaire* ont fini le trou avec le même nombre de coups (à savoir les *coups* joués et les coups de pénalité), ou
- Le joueur et l'*adversaire* se mettent d'accord pour considérer le trou à égalité (**mais**, ceci n'est possible que si au moins un des joueurs a joué un *coup* pour commencer le trou).

(3) Gagner un match. Un joueur gagne un match quand :

- Le joueur mène sur l'*adversaire* par plus de trous qu'il n'en reste à jouer,
- L'*adversaire* concède le match, ou
- L'*adversaire* est disqualifié.

(4) Prolonger un match à égalité. Si un match est à égalité après le trou final :

- Le match est prolongé trou par trou jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant. Voir Règle 5.1 (un match prolongé est la continuation du même *tour*, ce n'est pas un nouveau *tour*).
- Les trous sont joués dans le même ordre que pour le *tour*, à moins que le *Comité* ne fixe un ordre différent.

Mais le Règlement de la compétition peut préciser que le match se finira sur une égalité au lieu d'être prolongé.

(5) Moment où le résultat est définitif. Le résultat d'un match devient définitif de la façon spécifiée par le *Comité* (elle doit figurer dans le Règlement de la compétition), par ex. :

- Quand le résultat est enregistré sur un tableau officiel ou à tout autre endroit défini, ou
- Quand le résultat est rapporté à une personne désignée par le *Comité*.

Voir Procédures pour le Comité, Section 5A(7) (recommandations sur la façon de définir comment le résultat d'un match devient définitif).

3.2b Concessions

(1) Le joueur peut concéder le coup, le trou ou le match. Un joueur peut concéder le *coup* suivant de l'*adversaire*, un trou ou le match :

- Concéder le coup suivant. Ceci est permis à tout moment avant que le *coup* suivant de l'*adversaire* ne soit joué.
  - » L'*adversaire* a de ce fait fini le trou avec un score incluant le *coup* concédé, et la balle peut être relevée par n'importe qui.
  - » Une concession faite alors que la balle de l'*adversaire* est encore en mouvement à la suite du *coup* précédent s'applique au *coup* suivant de l'*adversaire*, à moins que la balle n'*entre* (dans ce cas la concession n'a aucune importance).
  - » Le joueur peut concéder le *coup* suivant de l'*adversaire* en déviant ou arrêtant la balle en mouvement de l'*adversaire* uniquement si c'est spécifiquement fait pour concéder le *coup* suivant et seulement s'il n'y avait raisonnablement aucune chance que la balle puisse *entrer*.
- Concéder le trou. Ceci est permis à tout moment avant la fin du trou (voir Règle 6.5), y compris avant que les joueurs ne commencent le trou.
- Concéder le match. Ceci est permis à tout moment avant que le résultat du match ne soit acquis (voir Règles 3.2a(3) et (4)), y compris avant que les joueurs ne commencent le match.

Règle 3.2b(1) Interprétations :

3.2b(1)/1 – Les joueurs ne doivent pas concéder des trous pour raccourcir délibérément un match

Bien qu'un joueur soit autorisé à concéder un trou à son *adversaire* à n'importe quel moment avant que ce trou soit fini, un joueur et un *adversaire* ne sont pas autorisés à s'entendre pour se concéder des trous mutuellement pour raccourcir le match délibérément.

Par exemple, avant de commencer un match, un joueur et son *adversaire* s'entendent pour alterner la concession des trous 6, 7, 8 et 9 l'un à l'autre.

S'ils savent que les Règles ne leur permettent pas de faire de telles concessions et commencent le match sans annuler l'accord, les deux joueurs sont disqualifiés selon la Règle 1.3b(1) (Responsabilité du joueur dans l'application des Règles).

Si les joueurs ignorent que cela n'est pas autorisé, le match reste tel que joué.

(2) Comment faire les concessions. Une concession n'est valable que si elle est clairement formulée :

- Elle peut être faite soit verbalement, soit par une action qui indique clairement l'intention du joueur de concéder le *coup*, le trou ou le match (par ex. en faisant un geste).

- Si l'*adversaire* relève sa balle enfreignant ainsi une Règle à cause d'une mauvaise interprétation pouvant raisonnablement laisser penser qu'une déclaration ou une action du joueur était une concession du *coup* suivant, du trou ou du match, il n'y a pas de pénalité et la balle doit être *replacée* à l'emplacement d'origine (qui, s'il n'est pas connu, doit être estimé) (voir Règle 14.2).

Une concession est définitive et ne peut être ni refusée ni retirée.

Règle 3.2b(2) Interprétations :

3.2b(2)/1 – Une concession n'est pas valable lorsque le cadet tente de faire une concession

Une des actions qu'un *cadet* n'est pas autorisé à entreprendre est de concéder le *coup* suivant, un trou ou le match à l'*adversaire*. Si un *cadet* tente de faire une concession, celle-ci n'est pas valable. Il n'y a pas de pénalité pour le joueur pour cette action du *cadet* puisque la Règle 10.3b(3) (Actions non autorisées pour le cadet) ne prévoit pas de pénalité.

Si l'*adversaire* entreprenait une action résultant de la tentative du *cadet* de concéder, par ex. en relevant une balle en jeu ou un *marque-balle*, il s'agirait d'un malentendu raisonnable selon la Règle 3.2b(2). Il n'y a pas de pénalité et la balle ou le *marque-balle* doit être *replacé* à moins que le joueur ne fasse alors une concession.

Cependant, si le *cadet* qui a fait la concession non valable a relevé la balle ou le *marque-balle* de l'*adversaire* ou la balle ou le *marque-balle* de son joueur, le joueur de ce *cadet* encourra une pénalité si cette action constitue une infraction à la Règle 9.4 ou à la Règle 9.5.

3.2c Application des handicaps dans un match en net

(1) Déclarer les handicaps. Le joueur et l'*adversaire* devraient se communiquer leurs handicaps respectifs avant le match.

Si un joueur déclare un mauvais handicap soit avant, soit pendant le match et ne corrige pas cette erreur avant que l'*adversaire* ne joue son *coup* suivant :

- Handicap déclaré trop haut. Le joueur est **disqualifié** si cela affecte le nombre de coups donnés ou reçus par le joueur. Sinon, il n'y a pas de pénalité.
- Handicap déclaré trop bas. Il n'y a pas de pénalité et le joueur doit jouer avec le handicap plus bas déclaré.

Règle 3.2c(1) Interprétations :

3.2c(1)/1 – Déclarer un handicap trop haut est une infraction même si le trou affecté n'a pas été joué

Si un joueur déclare un handicap trop haut à son *adversaire* avant de jouer le trou qui serait affecté, le joueur est tout de même disqualifié car cela pourrait avoir affecté la stratégie de l'*adversaire*.

Par exemple, en attendant le début du match sur le premier tee, le joueur A déclare que son handicap est de 12, alors qu'il est en réalité de 11. Le joueur B déclare que son handicap est de 10, et le joueur B joue un *coup* pour commencer le jeu du 1er trou.

Le joueur A est disqualifié selon la Règle 3.2c(1) parce que le joueur B a joué un *coup* dans le match en croyant que le joueur A reçoit deux coups de handicap.

(2) Trous où les coups de handicap s'appliquent.

- Les coups de handicap sont donnés par trou, et le score net le plus bas gagne le trou.
- Si un match à égalité est prolongé, les coups de handicap sont donnés par trou de la même manière que pour le *tour* (à moins que le *Comité* ne définisse une autre façon de procéder).

Il est de la responsabilité de chaque joueur de connaître les trous où il donne ou reçoit les coups de handicap, d'après la table des coups reçus établie par le *Comité* (qui se trouve habituellement sur la *carte de score*).

Si les joueurs appliquent par erreur des coups de handicap sur un trou, le résultat pour lequel ils se sont entendus sur ce trou est maintenu, à moins que les joueurs ne corrigent l'erreur à temps (voir Règle 3.2d(3)).

Règle 3.2c(2) Interprétations :

3.2c(2)/1 – La non-application d'un coup de handicap pendant un match est découverte plus tard dans le match

Les coups de handicap qu'un joueur omet d'appliquer sont traités de la même façon que ceux qui sont appliqués par erreur.

3.2d Responsabilités du joueur et de l'adversaire

(1) Informer l'adversaire du nombre de coups réalisés. À tout moment pendant le jeu d'un trou ou après que le trou est fini, l'*adversaire* peut interroger le joueur sur le nombre de coups (à savoir les *coups* joués et les coups de pénalité) réalisés par le joueur sur le trou.

Cette disposition a pour objet de permettre à l'*adversaire* de décider de la façon de jouer le *coup* suivant et le reste du trou, ou d'avoir confirmation du résultat du trou juste fini.

Quand il est interrogé sur le nombre de coups réalisés ou quand il donne cette information sans avoir été interrogé :

- Le joueur doit donner le nombre exact de coups réalisés.
- Un joueur qui ne répond pas à la requête de l'*adversaire* est considéré comme ayant donné un nombre inexact de coups réalisés.

Le joueur encourt la ***pénalité générale* (perte du trou)** s'il donne à l'*adversaire* un nombre inexact de coups réalisés, à moins qu'il ne corrige cette erreur à temps :

- Nombre inexact de coups donné pendant le jeu du trou. Le joueur doit donner le nombre exact de coups réalisés avant que l'*adversaire* ne joue un autre *coup* ou n'entreprenne une action similaire (par ex. concéder le *coup* suivant du joueur ou le trou).
- Nombre inexact de coups donné après la fin du trou. Le joueur doit donner le nombre exact de coups réalisés :
  - » Avant que l'un ou l'autre joueur ne joue un *coup* pour commencer un autre trou ou n'entreprenne une action similaire (par ex. concéder le trou suivant ou le match), ou
  - » Pour le dernier trou du match, avant que le résultat du match ne soit définitif (voir Règle 3.2a(5)).

Exception – Pas de pénalité si cela ne change pas le résultat du trou : si le joueur donne un nombre inexact de coups réalisés après que le trou est fini mais que cela n'affecte pas la compréhension du résultat du trou par l'*adversaire* sur le fait de savoir si le trou est gagné, perdu ou partagé, il n'y a pas de pénalité.

Règle 3.2d(1) Interprétations :

3.2d(1)/1 – Le nombre de coups réalisés pendant le jeu d'un trou n'a pas besoin d'être donné par le joueur si c'est son tour de jouer

Si l'*adversaire* demande au joueur le nombre de coups réalisés quand c'est au tour du joueur de jouer, le joueur n'est pas obligé de donner cette information tout de suite.

Le joueur est tenu de donner le nombre de coups réalisés uniquement avant que l'*adversaire* ne joue son *coup* suivant ou entreprenne une action similaire. Le joueur peut jouer son *coup* avant de donner une telle information.

3.2d(1)/2 – Signification de l'Exception « pas de pénalité si cela ne change pas le résultat du trou »

Pendant le jeu d'un trou, un joueur doit donner le nombre exact de coups réalisés afin que son *adversaire* puisse décider comment jouer le trou. Cependant, après qu'un trou est fini, si un joueur donne un nombre de coups réalisés inexact, il n'y a pas de pénalité selon l'Exception à la Règle 3.2d (1) si cela n'affecte pas la compréhension par l'*adversaire* quant au fait de savoir si le trou a été gagné, perdu ou partagé.

Par exemple, après avoir fini un trou où l'*adversaire* a fait 7, le joueur déclare par erreur qu'il a fait 5, alors que le joueur a en réalité fait 6. Après avoir commencé le trou suivant, le joueur se rend compte qu'il a fait 6. Comme le nombre inexact de coups réalisés ne change pas le fait que le joueur a gagné le trou, il n'y a pas de pénalité.

3.2d(1)/3 – Nombre inexact de coups réalisés donné par le joueur après la fin du trou ; l'erreur est découverte plusieurs trous plus tard

Si un joueur donne un nombre de coups réalisés inexact après la fin d'un trou, le joueur encourt la *pénalité générale* si l'erreur affecte le résultat du trou et n'est pas corrigée à temps. Dans un tel cas, le score de match doit être corrigé.

Par exemple, après avoir fini le 1er trou, le joueur annonce à l'*adversaire* qu'il a fait 4 mais il a en réalité fait 5. L'adversaire a fait 5 sur le trou. Après avoir joué plusieurs autres trous, le joueur se rend compte qu'il a donné à l'*adversaire* un nombre inexact de coups réalisés au premier trou.

Même si le trou aurait été partagé si le nombre exact de coups réalisés avait été donné, le joueur encourt une pénalité de perte du trou sur le premier trou parce que l'erreur a affecté la compréhension du résultat du trou. Le score du match doit être corrigé.

3.2d(1)/4 – Nombre inexact de coups réalisés donné par le joueur après la fin du trou ; l'erreur est découverte après que le résultat du match est définitif

Si un joueur donne inconsciemment un nombre inexact de coups réalisés après la fin d'un trou mais que l'erreur n'est découverte qu'après que le résultat du match est devenu définitif (Règle 3.2a(5) – Moment où le résultat est définitif), le résultat du match demeure tel que joué.

Par exemple, après avoir terminé le 17e trou, le joueur annonce à l'*adversaire* qu'il a fait 3, mais il a en réalité fait 4. L'*adversaire* a fait 4 sur le trou. Les joueurs jouent le 18e trou, et le résultat comme quoi le joueur gagne le match 1 up devient définitif. Le joueur se rend compte alors qu'il a donné à l'*adversaire* un nombre inexact de coups réalisés sur le 17e trou.

Comme le joueur a donné un nombre inexact de coups réalisés sans le savoir et que le résultat du match est définitif, il n'y a pas de pénalité et le résultat du match est maintenu avec le joueur en tant que vainqueur (Règle 20.1b(3) – Demande de décision formulée après le résultat définitif du match).

3.2d(1)/5 – Changer d'avis sur un dégagement avec pénalité n'est pas donner un nombre de coups inexact

Le nombre exact de coups réalisés signifie uniquement les *coups* qu'un joueur a déjà joués et les coups de pénalité déjà reçus.

Par exemple, la balle d'un joueur repose dans une *zone à pénalité* et l'*adversaire* demande au joueur comment il a l'intention de procéder. Bien qu'il ne soit pas obligé de répondre à la question, le joueur indique qu'il se dégagera avec pénalité. Après que l'*adversaire* a joué, le joueur décide de jouer la balle comme elle repose dans la *zone à pénalité*.

Le joueur avait le droit de changer d'avis et il n'y a pas de pénalité pour l'avoir fait puisque déclarer les intentions futures n'est pas la même chose que donner le nombre de coups réalisés.

(2) <u>Informer l'adversaire d'une pénalité</u>. Quand un joueur encourt une pénalité :

- Il doit informer l'*adversaire* de cette pénalité aussitôt que raisonnablement possible, compte tenu de la distance à laquelle le joueur se trouve de l'*adversaire* et d'autres facteurs pratiques.
- Cette exigence s'applique même si le joueur n'est pas au courant de la pénalité (car les joueurs sont censés savoir s'ils ont enfreint une Règle).

Si le joueur ne procède pas ainsi et ne corrige pas cette erreur avant que l'*adversaire* ne joue un autre *coup* ou n'entreprenne une action similaire (par ex.

concéder le *coup* suivant du joueur ou le trou), le joueur encourt la ***pénalité générale* (perte du trou)**.

Exception – Pas de pénalité quand l'adversaire est au courant de la pénalité du joueur : si l'*adversaire* est au courant que le joueur a encouru une pénalité, en ayant par ex. vu le joueur se dégager de toute évidence avec pénalité, le joueur n'encourt pas de pénalité pour ne pas en avoir informé l'*adversaire*.

Règle 3.2d(2) Interprétations :

3.2d(2)/1 – «Aussitôt que raisonnablement possible» ne signifie pas toujours avant le prochain coup de l'adversaire

La phrase générale «aussitôt que raisonnablement possible» permet de prendre en compte toutes les circonstances pertinentes, en particulier la proximité du joueur par rapport à l'*adversaire*.

Par exemple, si le joueur se dégage pour une balle injouable alors que l'*adversaire* se trouve du côté opposé du fairway et que l'*adversaire* joue avant que le joueur puisse venir l'informer de la pénalité, «aussitôt que raisonnablement possible» peut signifier lorsqu'ils marcheront vers le *trou* pour jouer leurs prochains *coups*.

Il n'y a pas de procédure établie pour déterminer ce qui est «aussitôt que raisonnablement possible», mais cela ne veut pas toujours dire : avant que l'*adversaire* ne joue le *coup* suivant.

(3) Connaître le score du match. Les joueurs sont censés connaître le score du match – c'est-à-dire savoir si l'un d'entre eux mène d'un certain nombre de trous («trous up» dans le match) ou si le match est à égalité (on dit aussi «all square»).

Si par erreur les joueurs sont d'accord sur un score inexact pour le match :

- Ils peuvent corriger le score du match avant que l'un ou l'autre des joueurs ne joue un *coup* pour commencer un autre trou, ou pour le dernier trou, avant que le résultat du match ne soit définitif (voir Règle 3.2a(5)).
- S'il n'est pas corrigé dans ce délai, ce score inexact pour le match devient le score du match.

Exception – Quand un joueur demande une décision dans les délais : si le joueur fait une demande de décision dans les délais (voir Règle 20.1b), et qu'il s'avère que l'*adversaire* a soit (1) donné un nombre inexact de coups réalisés, soit (2) omis d'informer le joueur d'une pénalité, le score inexact du match doit être corrigé.

Règle 3.2d(3) Interprétations :

3.2d(3)/1 – Donner délibérément un score de match incorrect ou ne pas corriger l'incompréhension de l'adversaire sur le score du match peut entraîner la disqualification

La Règle 3.2d(3) suppose que les joueurs connaissent le score du match, mais elle n'exige pas d'un joueur qu'il donne le score du match à l'*adversaire*.

Si un joueur donne délibérément un score du match incorrect ou omet délibérément de corriger la mauvaise compréhension de l'*adversaire* sur le score du match, il n'a pas donné un nombre inexact de coups réalisés. Mais le *Comité* devrait disqualifier le joueur selon la Règle 1.2a (Grave faute de comportement).

3.2d(3)/2 – Accord sur un score du match inexact à un trou antérieur découvert plus tard dans le match

Si un joueur et son *adversaire* sont d'accord sur un score inexact du match, le score du match est maintenu. Ce n'est pas la même chose que donner un nombre inexact de coups réalisés.

Par exemple, après le 10e trou, un joueur dit à tort à son *adversaire* que le score du match est à égalité et son *adversaire* accepte ce score. Avant de commencer le 12e trou, l'*adversaire* se rend compte qu'il était en réalité 1 up après le 10e trou et demande une décision fondée sur le fait qu'un score inexact du match a été donné par le joueur.

Les joueurs sont censés connaître le score du match et, comme les joueurs ont accepté le score inexact du match et que cela n'a pas été corrigé avant de commencer le 11e trou, le score inexact du match est maintenu. Il n'y a pas de pénalité pour le joueur qui a donné par erreur le score inexact du match.

(4) Protéger ses propres droits et intérêts. Les joueurs dans un match devraient protéger leurs droits et intérêts selon les Règles :

- Si un joueur sait ou croit que l'*adversaire* a commis une infraction à une Règle impliquant une pénalité, le joueur peut prendre en compte l'infraction ou choisir de l'ignorer.
- **Mais** si le joueur et l'*adversaire* s'entendent délibérément pour ignorer une infraction ou une pénalité qu'ils savent devoir appliquer, les deux joueurs sont **disqualifiés** selon la Règle 1.3b.
- Si le joueur et l'*adversaire* ne sont pas d'accord sur le fait que l'un d'eux a enfreint une Règle, l'un ou l'autre des joueurs peut protéger ses droits en demandant une décision selon la Règle 20.1b.

3.3 Stroke play

Objet de la Règle :

Le stroke play a des Règles particulières (principalement en ce qui concerne les cartes de score et le fait de terminer le trou) parce que :

- Chaque joueur concourt contre tous les autres joueurs de la compétition, et
- Tous les joueurs doivent être traités de manière égale selon les Règles.
- Après le tour, le joueur et le marqueur (qui note les scores du joueur) doivent certifier que le score du joueur pour chaque trou est correct et le joueur doit rendre la carte de score au *Comité*.

3.3a Gagnant en stroke play

Le joueur qui termine l'ensemble des *tours* avec le moins de coups au total (à savoir les *coups* joués et les coups de pénalité) est le gagnant.

Dans une compétition en net, cela signifie le moins de coups en net au total.

Voir Procédures pour le Comité, Section 5A(6) (le Règlement de la compétition devrait définir comment une égalité sera départagée).

3.3b Marquer le score en stroke play

Le score du joueur est tenu sur sa *carte de score* par le *marqueur*, qui est soit désigné par le *Comité*, soit choisi par le joueur d'une manière approuvée par le *Comité*.

Le joueur doit conserver le même *marqueur* pendant la totalité du *tour*, à moins que le *Comité* approuve un changement avant qu'il ait lieu ou a posteriori.

(1) **Responsabilité du marqueur : enregistrer et certifier les scores par trou sur la carte de score.** Après chaque trou du *tour*, le *marqueur* devrait, en accord avec le joueur, confirmer le nombre de coups sur le trou (à savoir les *coups* joués et les coups de pénalité) et enregistrer ce score brut sur la *carte de score*.

Quand le *tour* est terminé :

- Le *marqueur* doit certifier les scores de chaque trou figurant sur la *carte de score*.
- Si le joueur a eu plus d'un *marqueur*, chaque *marqueur* doit certifier les scores pour les trous où il était le *marqueur*.

Règle 3.3b(1) Interprétations :

3.3b(1)/1 – Le marqueur devrait être disqualifié s'il certifie sciemment un score inexact pour un autre joueur

Si un *marqueur*, qui est un joueur, certifie sciemment un score inexact pour un trou (y compris un score sur un trou qui n'inclut pas une pénalité dont le *marqueur* savait qu'elle avait été encourue par le joueur sur ce trou), le *marqueur* devrait être disqualifié selon la Règle 1.2a (Grave faute de comportement).

Par exemple, un joueur rend une *carte de score* avec un score sur un trou inférieur à celui réellement réalisé parce qu'il n'était pas au courant d'une pénalité qui aurait dû être incluse. Cependant, le *marqueur* du joueur était au courant de la pénalité avant que la *carte de score* ne soit rendue, mais il a sciemment omis de le signaler au joueur et a quand même certifié la *carte de score*.

Bien que la Règle 3.3b(1) n'impose pas de pénalité pour avoir sciemment certifié un score inexact pour un autre joueur, cela n'est pas dans l'esprit du jeu. En conséquence, le *Comité* devrait disqualifier le *marqueur* selon la Règle 1.2a (Grave faute de comportement).

Le score du joueur est alors corrigé comme prévu dans la Règle 3.3b(3) (Score inexact sur un trou).

3.3b(1)/2 – Un marqueur peut refuser de certifier le score d'un joueur en raison d'un désaccord

Un *marqueur* n'est pas tenu de certifier sur un trou un score qu'il croit être faux.

Par exemple, s'il y a un différend entre un joueur et son *marqueur* pour savoir s'il y a eu une infraction aux Règles ou à propos du score du joueur pour un trou et que le *marqueur* rapporte les causes du désaccord au *Comité*, le *marqueur* n'est pas tenu de certifier le score du trou qu'il croit incorrect.

Le *Comité* devra prendre en considération les faits disponibles et prendre une décision quant au score du joueur sur le trou en question. Si le *marqueur* refuse de certifier ce score sur ce trou, le *Comité* devrait accepter la certification par quelqu'un d'autre qui a vu les actions du joueur sur le trou en question (par ex. un autre joueur), ou le *Comité* lui-même peut certifier le score du joueur sur ce trou.

(2) Responsabilité du joueur : certifier les scores par trou et rendre la carte de score. Pendant le *tour*, le joueur devrait garder une trace de son score sur chaque trou.

Quand le *tour* est fini, le joueur :

- Devrait vérifier soigneusement les scores de chaque trou inscrits par le *marqueur* et soulever tout problème auprès du *Comité*,

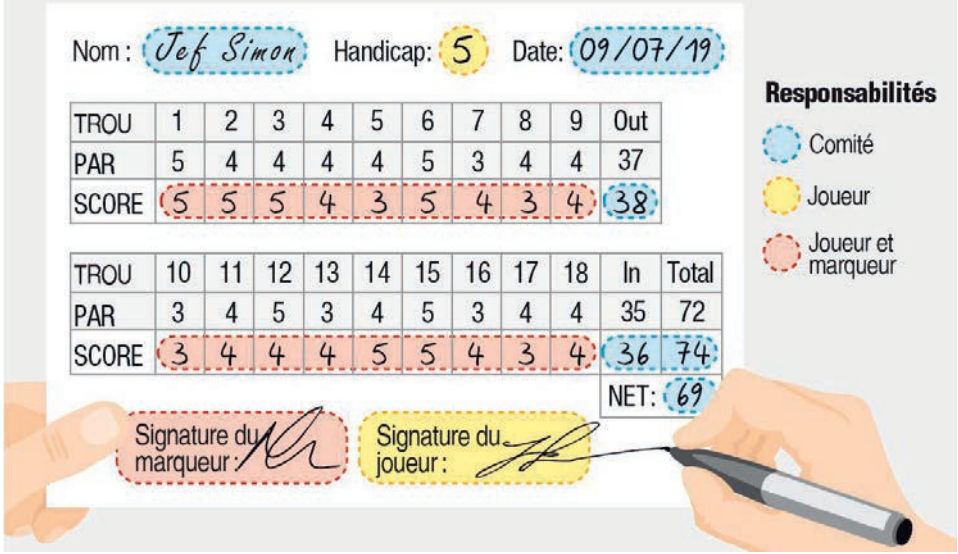
- Doit s'assurer que le *marqueur* a certifié les scores de chaque trou sur la *carte de score*,
- Ne doit pas changer un score noté sur un trou par le *marqueur* **sauf** avec son consentement ou l'approbation du *Comité*, et
- Doit certifier les scores de chaque trou figurant sur la *carte de score* et rendre celle-ci rapidement au *Comité*, après quoi le joueur ne doit plus modifier la *carte de score*.

Si le joueur enfreint n'importe laquelle des exigences de la Règle 3.3b, le joueur est **disqualifié.**

Exception – Pas de pénalité quand l'infraction est due à un manquement du marqueur à s'acquitter de ses responsabilités : il n'y a pas de pénalité si le *Comité* pense que l'infraction à la Règle 3.3b(2) a été causée par le manquement du *marqueur* à s'acquitter de ses responsabilités (par ex. quand le *marqueur* est parti avec la *carte de score* du joueur ou sans la certifier), sans que le joueur ne puisse faire quoi que ce soit.

Voir procédures pour le Comité, Section 5A(5) (recommandations sur la façon de définir quand une *carte de score* a été rendue) ; **Section 5F(3)** (ce que devrait faire le *Comité* si le *marqueur* ne s'acquitte pas de ses responsabilités).

FIGURE 3.3b : RESPONSABILITÉS SUR LA CARTE DE SCORE EN STROKE PLAY NET



Règle 3.3b(2) Interprétations :

3.3b(2)/1 – Les joueurs sont tenus d'inscrire les scores uniquement sur une carte de score

Il y a une différence entre exiger que les joueurs inscrivent un score pour un *tour* dans un ordinateur (par ex. pour des raisons de gestion des handicaps) et être tenu d'entrer les scores des trous en utilisant un formulaire électronique de *carte de score* approuvé par le *Comité* (par ex. une application smartphone de gestion des scores).

Le *Comité* peut exiger des joueurs qu'ils utilisent une *carte de score* autre qu'une *carte de score* papier (par ex. une forme électronique de *carte de score*), mais le *Comité* n'a pas le pouvoir d'imposer une pénalité selon la Règle 3.3b(2) pour ne pas avoir inscrit les scores ailleurs que sur une *carte de score*.

Cependant, pour faciliter la gestion administrative (par ex. la production efficace et la communication des résultats de la compétition), un *Comité* peut appliquer une pénalité selon un Code de comportement (Règle 1.2b), ou prévoir des sanctions disciplinaires (par ex. interdire l'inscription à la prochaine compétition) pour avoir omis d'entrer les scores ailleurs que sur une *carte de score*.

3.3b(2)/2 – Aucune certification supplémentaire n'est requise lorsque des modifications sont effectuées sur la carte de score

Lorsque le *marqueur* ou le *Comité* approuve une modification sur le score d'un trou sur la *carte de score*, ni le joueur ni le *marqueur* ne sont tenus d'apposer un paraphe ou de faire une certification supplémentaire pour le score modifié.

La certification du joueur s'applique à tous les scores des trous, y compris ceux qui ont été modifiés.

3.3b(2)/3 – Application de l'Exception pour un manquement du marqueur à s'acquitter de ses responsabilités

Selon l'Exception à la Règle 3.3b(2), un joueur n'encourt pas de pénalité s'il y a une infraction aux exigences de la *carte de score* en raison d'un manquement du *marqueur* qui échappe au contrôle du joueur.

Exemples d'application de l'Exception :

- Si un *marqueur* quitte le *parcours* avec la *carte de score* d'un joueur après un *tour*, le *Comité* devrait essayer de contacter le *marqueur*. Cependant, s'il n'y parvient pas, le *Comité* devrait accepter la certification des scores du joueur par quelqu'un qui a vu le *tour*. Si personne d'autre ne peut le faire, le *Comité* lui-même peut certifier les scores du joueur.

- Si un joueur doit corriger le score d'un trou après que la *carte de score* a été certifiée par le *marqueur*, mais que le *marqueur* n'est pas disponible ou est déjà parti, le *Comité* devrait essayer de contacter le *marqueur*. S'il n'y parvient pas, le *Comité* devrait accepter la certification de la modification par quelqu'un d'autre qui a vu le joueur jouer ce trou ou, si aucune personne ne peut le faire, le *Comité* lui-même peut certifier ce score.

(3) Score inexact sur un trou. Si le joueur rend une *carte de score* avec un score inexact sur n'importe quel trou :

- Score rendu supérieur au score réel : le score supérieur rendu sur le trou est maintenu.
- Score rendu inférieur au score réel ou score non rendu : le joueur est **disqualifié**.

Exception – Omission d'inclure une pénalité par ignorance : si sur un ou plusieurs trous le score est inférieur au score effectivement réalisé, du fait que le joueur a omis d'inclure un ou plusieurs coups de pénalité qu'il ignorait avoir encourus avant de rendre sa *carte de score* :

- Le joueur n'est pas disqualifié.
- Au lieu de cela, si l'erreur est découverte avant la clôture de la compétition, le *Comité* modifiera le score du joueur sur ce ou ces trous en ajoutant **le ou les coups de pénalité qui auraient dû figurer** dans le score de ce ou ces trous selon les Règles.

Cette exception ne s'applique pas :

- Quand la pénalité omise est la disqualification, ou
- Quand le joueur a été informé qu'une pénalité pourrait s'appliquer ou quand il n'était pas sûr de l'application d'une pénalité et qu'il n'a pas soulevé la question devant le *Comité* avant de rendre la *carte de score*.

Règle 3.3b(3) Interprétations :

3.3b(3)/1 – Les scores sur la carte de score doivent être identifiables pour chaque trou concerné

Selon la Règle 3.3b, le score de chaque trou sur la *carte de score* doit être identifiable pour le trou concerné.

Par exemple, si un *marqueur* entre les neuf premiers scores du joueur sur l'aller dans les neuf cases du retour et les neuf scores du retour dans les neuf cases de l'aller, la *carte de score* sera néanmoins acceptable si l'erreur est corrigée en modifiant les numéros de trou pour qu'ils correspondent au bon score pour chaque trou.

Cependant, si cette erreur n'est pas corrigée et que, par conséquent, le score d'un trou est inférieur à celui réellement réalisé sur ce trou, le joueur est disqualifié selon la Règle 3.3b(3).

(4) Marquer le score dans une compétition en net. Le joueur est responsable de l'exactitude de son handicap figurant sur la *carte de score*. Si le joueur rend une *carte de score* sans le bon handicap :

- Handicap sur la carte de score trop élevé ou aucun handicap n'y figurant. Si cela modifie le nombre de coups reçus par le joueur, le joueur est **disqualifié** de la compétition en net. Si ce n'est pas le cas, il n'y a pas de pénalité.
- Handicap sur la carte de score trop bas. Il n'y a pas de pénalité et le score net du joueur obtenu en utilisant le handicap trop bas indiqué est maintenu.

Règle 3.3b(4) Interprétations :

3.3b(4)/1 – Signification de « handicap » que le joueur doit indiquer sur la carte de score

Dans les compétitions *stroke play* en net, il est de la responsabilité du joueur de s'assurer que son handicap est indiqué sur la *carte de score*. « Handicap » signifie le handicap pour le *parcours* et les marques de départ jouées, sans tenir compte de toute attribution de handicap figurant dans le Règlement de la compétition.

Le *Comité* est responsable de l'application des handicaps attribués et des ajustements.

3.3b(4)/2 – Joueur non exempté de pénalité lorsque le Comité fournit une carte de score avec un handicap inexact

Si le *Comité* fournit aux joueurs des *cartes de score* avec mention de leur handicap, chaque joueur doit s'assurer que le handicap correct est indiqué sur sa *carte de score* avant de la rendre.

Par exemple, par courtoisie, le *Comité* choisit de publier des *cartes de score* pré imprimées comportant la date ainsi que le nom et le handicap de chaque joueur.

Si une telle *carte de score* comporte par erreur un handicap du joueur plus élevé qu'il ne l'est réellement, et que cela affecte le nombre de coups qu'il reçoit, le joueur est disqualifié selon la Règle 3.3b(4) s'il ne corrige pas cette erreur avant de rendre la *carte de score*.

3.3b(4)/3 – Pas de pénalité quand un handicap trop élevé est sans conséquence

Si un joueur rend sa *carte de score* avec un handicap plus élevé que celui auquel il a droit, mais que ce handicap plus élevé n'a aucune incidence sur le nombre de coups de handicap qu'il reçoit, il n'y a pas de pénalité puisque cela n'affecte pas la compétition.

Par exemple, le Règlement de la compétition prévoit d'utiliser 90% du handicap de chaque joueur. Un joueur a un handicap de 5, mais il rend sa *carte de score* où est mentionné un handicap de 6. Puisque 90% de 5 ou de 6 est égal à 5 lorsque arrondi au nombre entier le plus proche, utiliser le handicap de 6 n'affecte pas le nombre de coups de handicap que le joueur obtient, donc il n'y a pas de pénalité.

(5) Joueur non responsable de l'addition des scores ou de l'application du handicap. Le *Comité* est responsable de l'addition des scores réalisés sur chaque trou et, dans une compétition en net, de l'application des coups de handicap.

Il n'y a pas de pénalité si le joueur rend une *carte de score* sur laquelle il a fait une erreur dans l'addition des scores ou dans l'application des coups de handicap.

Règle 3.3b Interprétations générales :

3.3b/1 – Les joueurs doivent être accompagnés d'un marqueur pendant la totalité du tour

Un marqueur a pour fonction de certifier que le score d'un joueur pour chaque trou est correctement indiqué sur la *carte de score* du joueur. Si un *marqueur* n'est pas avec le joueur pendant la totalité du *tour,* la *carte de score* ne peut pas être correctement certifiée.

Par exemple, si un joueur joue plusieurs trous sans son *marqueur* et que le *marqueur* inscrit les scores du joueur pour les trous que le joueur a joués seul, la *carte de score* ne peut pas être correctement certifiée selon la Règle 3.3b.

Le joueur aurait dû insister pour que le *marqueur* l'accompagne pour tous les trous. Si le *marqueur* était incapable de le faire, le joueur aurait dû demander à une autre personne de lui servir de *marqueur.* Si cela n'était pas possible, le joueur devait arrêter le jeu et en référer au *Comité* afin qu'un autre *marqueur* puisse lui être assigné.

3.3b/2 – Une information placée à un mauvais endroit sur la carte de score peut quand même être acceptée

Bien que toutes les exigences de la Règle 3.3b doivent être respectées avant qu'une *carte de score* ne soit rendue, il n'y a pas de pénalité si les informations correctes sont inscrites par erreur sur la *carte de score* ailleurs que là où elles devaient l'être, sauf que le score de chaque trou sur la *carte de score* doit être identifiable pour le trou concerné (voir Interprétation 3.3b(3)/1).

Par exemple :

- Si le joueur et le *marqueur* certifient respectivement les scores des trous à l'endroit où l'autre était censé les certifier, les scores du joueur ont été certifiés conformément à la Règle 3.3b. La même chose serait vraie si les initiales étaient utilisées pour certifier, plutôt que le nom complet.
- Si les scores du joueur sont enregistrés sur la *carte de score* du *marqueur* et ceux du *marqueur* sur celle du joueur, mais que les scores sont corrects et que les deux *cartes de score* sont certifiées, les *cartes de score* sont acceptables dès lors que les joueurs indiquent au *Comité* quel score appartient à quel joueur. Comme cette erreur est de nature administrative, il n'y a pas de limite de temps pour effectuer une telle correction (voir Interprétation 20.2d/1).

3.3b/3 – Une autre carte de score peut être utilisée si la carte de score officielle est égarée

Même si un joueur devrait rendre la *carte de score* qui lui a été remise par le *Comité*, la Règle 3.3b n'exige pas que la même *carte de score* soit rendue si elle a été endommagée ou égarée.

Par exemple, si le *marqueur* égare une *carte de score* en papier qui a été remise par le *Comité*, il serait acceptable d'utiliser une autre *carte de score* (par ex. une *carte de score* du club) dès lors que cette *carte de score* comporte le nom du joueur et les scores des trous et qu'elle est certifiée par le joueur et le *marqueur*.

Lorsqu'un système de score électronique est utilisé et que le joueur ou le *marqueur* perdent la connexion internet ou qu'il y a un problème technique, les joueurs devraient rapporter les faits au *Comité* dès que possible et au plus tard immédiatement après la fin du *tour*.

3.3c Ne pas terminer le trou

Un joueur doit *terminer le trou* à chaque trou du *tour*. Si un joueur omet de *terminer le trou* sur n'importe quel trou :

- Le joueur doit corriger cette erreur avant de jouer un *coup* pour commencer un autre trou ou, pour le dernier trou du *tour*, avant de rendre la *carte de score*.
- Si l'erreur n'est pas corrigée dans ces délais, le joueur est disqualifié.

Voir Règles 21.1, 21.2 et 21.3 (Règles pour les autres formes de *stroke play* (*Stableford*, *Score maximum* et *Par / Bogey*) où la façon de marquer le score est différente et où un joueur n'est pas disqualifié pour n'avoir pas terminé un *trou*).

RÈGLE 4 L'équipement du joueur

Objet de la Règle :

La Règle 4 traite de l'équipement pouvant être utilisé par le joueur pendant un tour, en se basant sur le principe que le jeu de golf est un challenge où le succès dépendra du jugement, des compétences et de l'adresse du joueur. Le joueur :

- Doit utiliser des clubs et des balles conformes,
- Est limité à un maximum de 14 clubs, et ne doit pas normalement remplacer les clubs endommagés ou perdus, et
- Est limité dans l'utilisation d'autres équipements aidant artificiellement le jeu.

4.1 Les clubs

Pour le détail des exigences concernant les clubs, les balles et autres *équipements* et sur la façon de consulter ou de soumettre un *équipement* pour un examen de conformité, voir les *Règles sur l'équipement*.

4.1a Clubs autorisés pour jouer un coup

(1) <u>Clubs conformes</u>. Pour jouer un *coup*, un joueur doit utiliser un club conforme aux exigences des *Règles sur l'équipement* :

- Un club utilisé pour jouer un *coup* doit être conforme non seulement quand le club est neuf, mais aussi quand il a été délibérément ou accidentellement modifié de n'importe quelle manière.
- **Mais** si les caractéristiques de jeu d'un club conforme changent à cause d'une usure consécutive à une utilisation normale, ce club reste un club conforme.

« Caractéristiques de jeu » signifie n'importe quelle partie du club ayant une influence sur sa performance lors d'un *coup*, telle que le grip, le shaft, la tête de club ou le lie ou le loft (y compris le lie et le loft d'un club réglable).

Règle 4.1a(1) Interprétations :

4.1a(1)/1 – L'usure liée à une utilisation normale ne modifie pas la conformité

L'utilisation normale intègre les *coups*, les *coups* d'entraînement et les swings d'essai, ainsi que des actions telles que prendre et remettre un club dans le sac de golf. Si l'usure survient lors de l'utilisation normale, le club du joueur est considéré comme étant conforme, et le joueur peut continuer à l'utiliser.

Exemples d'usures liées à une utilisation normale :

- Un matériau à l'intérieur d'une tête de club s'est détaché et peut cliqueter pendant le *coup* ou lorsque la tête est secouée.
- Une marque d'usure s'est formée sur le grip du club à l'endroit où les pouces sont placés.
- Une dépression s'est formée sur la face du club à la suite d'une utilisation répétée.
- Les rainures sur la face du club sont usées.

4.1a(1)/2 – Pas de pénalité pour un coup joué avec un club non conforme en cas de coup annulé

Si un joueur joue un *coup* avec un club non conforme, le joueur n'est pas disqualifié si le *coup* ne compte pas dans le score du joueur.

Exemples de situations dans lesquelles le joueur n'encourt pas de pénalité pour avoir joué un *coup* avec un club non conforme :

- Le joueur a utilisé le club pour jouer un *coup* sur une *balle provisoire*, mais celle-ci n'est jamais devenue la balle *en jeu*.
- Le joueur a utilisé le club pour jouer un *coup*, mais le *coup* a été annulé.
- Le joueur a utilisé le club pour jouer un *coup* sur une deuxième balle selon la Règle 20.1c(3), mais cette balle n'était pas la balle qui comptait pour son score.

(2) **Utilisation ou réparation d'un club endommagé pendant un tour.** Si un club conforme est endommagé pendant un *tour* ou pendant une interruption de jeu selon la Règle 5.7a, normalement le joueur ne doit pas le remplacer par un autre club. (**Exception** particulière : quand le joueur n'a pas causé le dommage, voir Règle 4.1b(3)).

Mais quelles que soient la nature ou la cause du dommage, le club endommagé est considéré comme conforme pour le reste du *tour*, (**mais** pas pour un play-off en *stroke play,* qui est un nouveau *tour*).

Pendant le reste du *tour*, le joueur peut :

- Continuer de jouer des *coups* avec le club endommagé, ou
- Réparer le club en le restaurant aussi précisément que possible dans l'état précédant le dommage survenu pendant le *tour* ou pendant une interruption de jeu, tout en conservant le grip, le shaft et la tête de club d'origine. **Mais** ce faisant :
  - » Le joueur ne doit pas retarder le jeu de manière déraisonnable (voir Règle 5.6a), et
  - » Aucun dommage existant avant le *tour* ne doit être réparé.

« Endommagé pendant un *tour* » signifie que les caractéristiques de jeu du club ont changé à cause de n'importe quelle action survenue pendant le *tour* (y compris pendant une interruption de jeu selon la Règle 5.7a), que cette action soit :

- Causée par le joueur (par ex. en faisant un *coup* ou un swing d'essai avec le club, en remettant ou en sortant le club du sac, en le laissant tomber ou en s'appuyant dessus, en le lançant ou en l'utilisant de façon anormale), ou
- Causée par n'importe quelle autre personne, *influence extérieure* ou *forces naturelles*.

Mais un club n'est pas « endommagé pendant un *tour* » si ses caractéristiques de jeu sont délibérément modifiées pendant le *tour* par le joueur, ceci étant traité dans la Règle 4.1a(3).

Règle 4.1a(2) Interprétations :

4.1a(2)/1 – Signification de « réparer »

Exemples de réparation :

- Remplacer une bande de plomb qui est tombée pendant un *coup*. Étant donné la nature d'une bande de plomb, si la bande de plomb détachée ne peut être replacée sur le club au même endroit et y demeurer, une nouvelle bande de plomb peut être utilisée.
- Resserrer des mécanismes réglables qui se desserrent pendant le *tour* sur des clubs qui en comportent, mais pas procéder à un réglage différent du club.

(3) Changer délibérément les caractéristiques de jeu d'un club pendant un tour. Un joueur ne doit pas jouer un *coup* avec un club dont il a délibérément changé les caractéristiques de jeu pendant le *tour* (y compris pendant une interruption de jeu selon la Règle 5.7a) :

- En utilisant un réglage des caractéristiques ou en modifiant physiquement le club (**sauf** quand la réparation d'un dommage est autorisée selon la Règle 4.1a(2)), ou

- En appliquant toute substance sur la tête de club (autre qu'en la nettoyant) ayant une influence sur sa performance lors d'un *coup*.

Exception – Club réglable rétabli dans son état d'origine : si les caractéristiques de jeu d'un club ont été changées en utilisant un dispositif de réglage et, qu'avant que le club ne soit utilisé pour jouer un *coup*, le club est rétabli dans un état aussi proche que possible de son état d'origine en réajustant les réglages du dispositif tels qu'ils étaient, il n'y a pas de pénalité et le club peut être utilisé pour jouer un *coup*.

Pénalité pour avoir joué un *coup* en infraction avec la Règle 4.1a : disqualification.

- Il n'y a pas de pénalité selon cette Règle pour avoir simplement possédé (mais sans avoir joué de *coup* avec) un club non conforme ou un club dont les caractéristiques de jeu ont été délibérément changées pendant le *tour*.
- **Mais** un tel club compte toujours pour la limitation à 14 clubs de la Règle 4.1b(1).

4.1b Limitation à 14 clubs ; partager, ajouter ou remplacer des clubs pendant un tour

(1) Limitation à 14 clubs. Un joueur ne doit pas :

- Commencer un *tour* avec plus de 14 clubs, ou
- Avoir plus de 14 clubs pendant le *tour*.

Si le joueur commence un *tour* avec moins de 14 clubs, il peut ajouter des clubs pendant le *tour* jusqu'à la limite de 14 clubs (voir Règle 4.1b(4) pour les restrictions).

Dès que le joueur prend connaissance qu'il est en infraction avec cette Règle en ayant plus de 14 clubs, il doit immédiatement retirer du jeu le ou les clubs excédentaires en utilisant la procédure de la Règle 4.1c(1) :

- Si le joueur a commencé avec plus de 14 clubs, il peut choisir le ou les clubs qu'il retirera du jeu.
- Si le joueur a ajouté les clubs excédentaires pendant le *tour*, ce sont ces clubs excédentaires qui doivent être retirés du jeu.

Après qu'un joueur a commencé son *tour,* s'il ramasse un club oublié par un autre joueur, ou si un club a été mis par erreur dans son sac à son insu, le club n'est pas considéré comme un des clubs du joueur pour la limitation à 14 clubs (**mais** il ne doit pas être utilisé).

Règle 4.1b(1) Interprétations :

4.1b(1)/1 – Une tête de club et un manche séparés ne sont pas un club

En ce qui concerne la Règle 4.1b(1), les parties séparées d'un club ne sont pas un club et ne sont pas prises en compte pour la limite de 14 clubs d'un joueur.

Par exemple, si un joueur commence son *tour* avec 14 clubs et transporte également des composants de club séparés, le joueur est considéré comme ne transportant que 14 clubs et il n'y a pas d'infraction à la Règle 4.1b(1).

4.1b(1)/2 – Un club cassé en morceaux n'est pas pris en compte pour la limite de 14 clubs

Un club qui s'est cassé en morceaux n'est pas pris en compte pour la limite de 14 clubs du joueur, même si le joueur commence un *tour* avec ce club cassé.

Par exemple, alors qu'un joueur s'échauffe sur le terrain d'entraînement, un club de ce joueur se casse juste en dessous du grip et le joueur commence le *tour* avec ce club cassé dans son sac. Ce club ne compte pas parmi les 14 clubs que le joueur est autorisé à transporter.

4.1b(1)/3 – Des clubs transportés pour le joueur sont pris en compte pour la limite de 14 clubs

La limite de 14 clubs s'applique à tout club transporté par le joueur, son *cadet* ou toute autre personne à qui il demande de transporter des clubs.

Par exemple, si un joueur commence le *tour* avec 10 clubs et demande à une autre personne de marcher avec le groupe et de transporter 8 clubs supplémentaires parmi lesquels le joueur a l'intention d'en sélectionner certains pour les ajouter dans son sac pendant le *tour,* le joueur est considéré comme ayant commencé le *tour* avec plus de 14 clubs.

4.1b(1)/4 – Un club est considéré comme ajouté lorsque le coup suivant est joué

Un club est considéré comme ajouté lorsque le joueur joue son *coup* suivant avec un club quelconque alors que le club ajouté est en possession du joueur. Ceci s'applique que le joueur soit autorisé ou non à ajouter ou remplacer un club.

Par ex., si un joueur qui commence le *tour* avec 14 clubs décide de remplacer son putter par un autre putter entre le jeu de deux trous et le fait sans retarder déraisonnablement le jeu, le joueur n'est pas pénalisé s'il réalise son erreur et la corrige avant de jouer le *coup* suivant avec n'importe quel club.

(2) Ne pas partager les clubs. Un joueur est limité aux clubs avec lesquels il a commencé et à ceux qu'il a ajoutés, comme autorisé en (1) :

- Le joueur ne doit pas jouer un *coup* avec un club utilisé par n'importe qui d'autre jouant sur le *parcours* (même si l'autre joueur joue dans un groupe ou une compétition différents).
- Dès que le joueur a connaissance qu'il a enfreint cette Règle en jouant un *coup* avec le club d'un autre joueur, il doit immédiatement retirer ce club du jeu en utilisant la procédure de la Règle 4.1c(1).

Voir Règles 22.5 et 23.7 (exceptions particulières pour les formes de jeu avec *partenaires* autorisant les *partenaires* à partager les clubs s'ils n'ont pas à eux deux plus de 14 clubs).

Règle 4.1b(2) Interprétations :

4.1b(2)/1 – Plusieurs joueurs peuvent transporter des clubs dans un seul sac

Il n'y a pas de restriction dans les Règles à ce que plusieurs joueurs (par ex. des *partenaires*) portent leurs clubs dans un seul sac. Cependant, pour réduire le risque de pénalité selon la Règle 4.1b, ils doivent s'assurer que les clubs sont clairement identifiables pour chaque joueur.

4.1b(2)/2 – Partager des clubs n'est pas autorisé pour des coups qui comptent dans le score d'un joueur

L'interdiction de partager des clubs s'applique uniquement aux *coups* qui comptent dans le score d'un joueur. Elle ne s'applique pas aux swings d'essai, aux *coups* d'entraînement ou aux *coups* joués après que le résultat d'un trou est acquis.

Par exemple, il n'y a pas de pénalité selon la Règle 4.1b si, entre le jeu de deux trous, un joueur emprunte le putter d'un autre joueur et fait plusieurs putts d'entraînement sur le *green* du trou juste fini.

(3) Ne pas remplacer les clubs perdus ou endommagés. Si un joueur a commencé avec 14 clubs ou ajouté des clubs dans la limite de 14 clubs et que, par la suite, il perd ou endommage un club pendant le *tour* ou pendant que le jeu est interrompu selon la Règle 5.7a, le joueur ne doit pas remplacer ce club par un autre club.

Exception – Remplacement d'un club endommagé quand le joueur n'a pas causé le dommage : si un club d'un joueur est endommagé pendant le *tour* (y compris pendant que le jeu est interrompu) (voir Règle 4.1a(2)) par une

influence extérieure, des *forces naturelles* ou par n'importe quelle personne autre que le joueur ou son *cadet* :

- Le joueur peut remplacer le club endommagé par n'importe quel club selon la Règle 4.1b(4).
- **Mais** si le joueur le fait, il doit immédiatement retirer du jeu le club endommagé en utilisant la procédure de la Règle 4.1c(1).

(4) Restrictions à l'addition ou au remplacement des clubs. Quand il ajoute ou remplace un club selon (1) ou (3), un joueur ne doit pas :

- Retarder le jeu de manière déraisonnable (voir Règle 5.6a),
- Ajouter ou emprunter tout club à n'importe qui d'autre jouant sur le *parcours* (même si l'autre joueur joue dans un groupe ou une compétition différents), ou
- Assembler un club avec des composants transportés par quiconque pour le joueur pendant le *tour*.

Règle 4.1b(4) Interprétations :

4.1b(4)/1 – Des composants de club peuvent être assemblés lorsqu'ils ne sont pas transportés par ou pour un joueur

La Règle 4.1b(4) interdit à un joueur d'assembler un club à partir d'éléments qu'il transporte ou que toute autre personne transporte pour lui. Il n'y a pas de restriction à ce que le joueur récupère des éléments pour assembler un club ou à ce qu'on lui en apporte.

Par exemple, si un joueur est autorisé à ajouter un club (voir la Règle 4.1b(1)) ou à remplacer un club endommagé (voir la Règle 4.1b(3)), des éléments de club apportés du club-house (par ex. du casier du joueur), du magasin de golf, ou du camion d'un fabricant, ou d'autres endroits similaires, ne sont pas considérés comme « transportés par qui que ce soit pour le joueur pendant le *tour* » et peuvent être assemblés par le joueur ou toute autre personne.

Pénalité pour infraction à la Règle 4.1b : l'application de la pénalité dépend du moment où le joueur prend connaissance de l'infraction :

- Le joueur prend connaissance de l'infraction pendant le jeu du trou : la pénalité est appliquée à la fin du trou en train d'être joué. En *match play*, le joueur doit finir le trou, appliquer le résultat du trou au score du match et ajuster ensuite le score du match en appliquant la pénalité.
- Le joueur prend connaissance de l'infraction entre le jeu de deux trous : la pénalité s'applique au trou juste fini, pas au trou suivant.

Pénalité en match play – ajustement du score du match par déduction de trous, maximum de deux trous :

- C'est une pénalité d'ajustement du match – ce n'est pas la même chose qu'une pénalité de perte du trou.
- À la fin du trou en train d'être joué ou juste terminé, le score du match est ajusté en déduisant **un trou** pour chaque trou où une infraction s'est produite, mais avec une **déduction maximum de deux trous** par *tour*.
- Par ex., si un joueur qui a commencé avec 15 clubs prend connaissance de l'infraction pendant qu'il joue le 3e trou et qu'ensuite il gagne ce trou pour être trois up dans le match, l'ajustement maximum de deux trous s'applique et il serait alors un up dans le match.

Pénalité en stroke play – deux coups de pénalité, maximum de quatre coups : le joueur encourt la ***pénalité générale* (deux coups de pénalité)** pour chaque trou où une infraction s'est produite, mais avec un **maximum de quatre coups de pénalité** par *tour* (en ajoutant deux coups de pénalité à son score sur chacun des deux premiers trous où l'infraction s'est produite).

Règle 4.1b Interprétations :

4.1b/1 – Application de la pénalité d'ajustement une fois qu'un joueur a commencé un trou durant un match

Si un joueur dans un match a commencé le jeu d'un trou quand une infraction à la Règle 4.1b est découverte, la pénalité d'ajustement du match est appliquée à la fin de ce trou. Si le joueur en infraction n'a pas commencé ce trou, il est entre le jeu de deux trous et n'est pas en infraction sur le prochain trou.

Par exemple, après avoir fini le premier trou, le joueur joue du départ du deuxième trou. Avant que l'*adversaire* ne joue, l'*adversaire* prend conscience qu'il transporte 15 clubs en infraction avec la Règle 4.1b(1). Comme l'*adversaire* n'a pas commencé le deuxième trou, le score du match n'est ajusté que d'un trou en faveur du joueur, mais le score du match n'est pas modifié tant que le deuxième trou n'est pas fini, puisque le deuxième trou a commencé quand le joueur a joué du départ.

4.1c Procédure pour retirer du jeu des clubs

(1) Pendant un tour. Quand un joueur prend connaissance pendant un *tour* qu'il est en infraction avec la Règle 4.1b(1), (2) ou (3) pour avoir plus de 14 clubs ou pour avoir joué un *coup* avec le club d'un autre joueur, le joueur doit immédiatement entreprendre une action qui indique clairement les différents clubs qu'il retire du jeu.

Cela peut être fait :

- Soit en le déclarant à l'*adversaire* en *match play* ou au *marqueur* ou à un autre joueur du groupe en *stroke play*,
- Soit en entreprenant toute autre action significative (telle que placer le club à l'envers dans le sac, le poser sur le plancher de la voiturette ou le donner à une autre personne).

Le joueur ne doit pas jouer un *coup* pendant le reste du *tour* avec tout club retiré du jeu.

Si un club retiré du jeu appartient à un autre joueur, cet autre joueur peut continuer à l'utiliser.

Pénalité pour infraction à la Règle 4.1c(1) : disqualification.

(2) Avant le tour. Si un joueur a connaissance juste avant de commencer un *tour* qu'il a accidentellement plus de 14 clubs, il devrait essayer de se défaire du ou des clubs excédentaires.

Mais comme option sans pénalité :

- Le joueur peut retirer du jeu tout club ainsi excédentaire avant le commencement du *tour*, en utilisant la procédure décrite en (1), et
- Les clubs excédentaires peuvent être conservés (**mais** ne doivent pas être utilisés) par le joueur pendant le *tour*, et ils ne comptent pas pour la limitation à 14 clubs.

Si un joueur vient délibérément avec plus de 14 clubs sur la première *zone de départ* et commence le *tour* sans abandonner les clubs excédentaires, cette option n'est pas autorisée et la Règle 4.1b(1) s'applique.

4.2 Les balles

4.2a Balles autorisées pendant un tour

(1) Une balle conforme doit être jouée. Pour jouer chaque *coup*, un joueur doit utiliser une balle conforme aux *Règles de l'équipement*.

Un joueur peut se procurer une balle conforme auprès de n'importe qui, y compris un autre joueur sur le *parcours*.

Règle 4.2a(1) Interprétations :

4.2a(1)/1 – Statut d'une balle ne figurant pas sur la liste des balles de golf conformes

Dans une compétition pour laquelle le *Comité* n'a pas adopté la Règle locale exigeant que les joueurs utilisent une marque et un modèle de balle figurant sur la dernière liste des balles de golf conformes, un joueur peut utiliser les balles de golf suivantes :

- Les marques et les modèles qui n'ont jamais été testés – ceux-ci sont supposés conformes et la charge de la preuve incombe à la personne qui prétend que la balle n'est pas conforme.
- Les marques et les modèles qui figuraient sur une liste précédente, mais qui n'ont pas été soumis à nouveau pour inclusion dans la liste actuelle – ceux-ci sont supposés continuer à être conformes.

Toutefois, les marques et les modèles testés et jugés non conformes aux *Règles de l'équipement* ne doivent pas être joués, que la Règle locale ait été adoptée ou pas.

4.2a(1)/2 – Statut des balles « X-Out », « Reconditionnée » et « Practice »

Si un joueur choisit de jouer une balle marquée « X-Out » ou « Practice » par le fabricant, ou une balle qui a été reconditionnée, ces balles sont traitées comme suit selon les *Règles de l'équipement* :

- « X-Out » est le nom commun utilisé pour une balle de golf que le fabricant considère comme étant imparfaite (souvent pour des raisons esthétiques uniquement, telles que des erreurs de peinture ou d'impression) et sur laquelle il a donc rayé le nom de la marque. « Reconditionnée » se réfère à une balle de golf de seconde main qui a été nettoyée et estampillée « reconditionnée » ou qui a été marquée avec une estampille similaire.

  En l'absence de preuves solides suggérant qu'une balle « X-Out » ou « Reconditionnée » n'est pas conforme aux *Règles de l'équipement*, un joueur est autorisé à l'utiliser.

  Toutefois, si le *Comité* a adopté la liste des balles de golf conformes en tant que Règle locale, une telle balle ne doit pas être utilisée même si les marques d'identification sur la balle en question figurent sur la liste.
- Les balles « Practice » sont clairement répertoriées, il s'agit de balles de golf conformes qui ont été marquées « Practice » ou avec une estampille similaire. Les balles « Practice » sont traitées de la même manière que les balles de golf où figure le nom d'un club de golf ou d'un parcours, d'une entreprise, d'une école ou un autre logo.

  Ces balles peuvent être utilisées même lorsque le *Comité* a adopté la liste des balles de golf conformes comme Règle locale.

4.2a(1)/3 – Pas de pénalité pour avoir joué une balle non conforme lorsque le coup est annulé

Si un joueur joue un *coup* sur une balle non conforme ou une balle ne figurant pas sur la liste des balles de golf conformes lorsque la Règle locale est en vigueur, il n'est pas disqualifié si le *coup* ne compte pas dans le score du joueur.

Exemples de situations où un joueur n'encourt pas de pénalité pour avoir joué une balle qui n'est pas autorisée :

- Le joueur a joué cette balle en tant que *balle provisoire*, mais la *balle provisoire* n'est jamais devenue la balle *en jeu*.
- Le joueur a joué cette balle mais le *coup* avec cette balle a été annulé.
- Le joueur a joué cette balle en tant que deuxième balle selon la Règle 20.1c(3), mais cette balle n'était pas la balle qui comptait pour son score.

(2) Une balle délibérément modifiée ne doit pas être jouée. Un joueur ne doit pas jouer un *coup* avec une balle dont les caractéristiques de performance ont été délibérément changées, par ex. en rayant ou chauffant la balle ou en appliquant n'importe quelle substance (autre que pour la nettoyer).

Pénalité pour avoir joué un *coup* en infraction avec la Règle 4.2a : disqualification

4.2b Balle cassée en morceaux pendant le jeu du trou

Si à la suite d'un *coup* la balle d'un joueur se casse en morceaux, il n'y a pas de pénalité et le *coup* ne compte pas.

Le joueur doit jouer une autre balle depuis l'endroit où ce *coup* avait été joué (voir Règle 14.6).

Pénalité pour avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle 4.2b : *pénalité générale* selon la Règle 14.7a.

4.2c Balle coupée ou fendue pendant le jeu du trou

(1) Relever la balle pour voir si elle est coupée ou fendue. Si un joueur a des raisons de penser que sa balle a été coupée ou fendue pendant le jeu d'un trou :

- Le joueur peut relever la balle pour l'examiner, **mais** :
- L'emplacement de la balle doit d'abord être *marqué*, et la balle ne doit pas être nettoyée (**sauf** sur le *green*) (voir Règle 14.1).

Si le joueur relève la balle sans cette raison valable (**sauf** sur le *green* où le joueur peut la relever selon la Règle 13.1b), ne *marque* pas l'emplacement de la balle avant de la relever ou la nettoie alors que ce n'est pas permis, le joueur encourt un **coup de pénalité**.

Si de multiples infractions à des Règles impliquant une pénalité d'un coup résultent d'une action unique ou d'actions liées, voir la Règle 1.3c(4).

(2) **Substitution d'une autre balle.** Le joueur peut uniquement *substituer* une autre balle s'il peut clairement être observé que la balle d'origine est coupée ou fendue et que ce dommage est survenu sur le trou en train d'être joué – **mais** pas si elle est seulement rayée ou éraflée ou que sa peinture est abîmée ou décolorée.

- Si la balle d'origine est coupée ou fendue, le joueur doit *replacer* soit une autre balle, soit la balle d'origine à l'emplacement d'origine (voir Règle 14.2).
- Si la balle d'origine n'est pas coupée ou fendue, le joueur doit la *replacer* à son emplacement d'origine (voir Règle 14.2).

Rien dans cette Règle n'interdit à un joueur de *substituer* une autre balle selon n'importe quelle autre Règle ou de changer de balle entre le jeu de deux trous.

Pénalité pour avoir joué une balle incorrectement *substituée* ou avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle 4.2c : *pénalité générale* selon la Règle 6.3b ou 14.7a.

Si de multiples infractions aux Règles résultent d'une action unique ou d'actions liées, voir la Règle 1.3c(4).

4.3 Utilisation d'équipements

La Règle 4.3 s'applique à tous les types d'*équipements* qu'un joueur pourrait utiliser pendant un *tour,* à l'**exception** de toutes les dispositions concernant la nécessité de jouer avec des clubs et des balles conformes, couvertes par les Règles 4.1 et 4.2 et non par cette Règle.

Cette Règle concerne uniquement la façon dont l'*équipement* est utilisé. Elle ne limite pas l'*équipement* qu'un joueur peut avoir avec lui pendant un *tour.*

4.3a Utilisations autorisées ou interdites d'équipement

Un joueur peut utiliser un *équipement* comme assistance à son jeu pendant un *tour*, **sauf** que le joueur ne doit pas en obtenir un avantage potentiel en :

- Utilisant un *équipement* (autre qu'un club ou une balle) permettant d'éliminer ou de réduire artificiellement la nécessité d'une compétence ou d'un jugement essentiels au challenge proposé par le jeu, ou
- Utilisant un *équipement* (y compris un club ou une balle) d'une façon anormale pour jouer un *coup*. « Façon anormale » signifie une façon qui est fondamentalement différente de l'utilisation à laquelle l'*équipement* est destiné et qui n'est pas ordinairement admise dans le cadre du jeu de golf.

Cette Règle n'affecte pas l'application de toute autre Règle limitant les actions qu'un joueur est autorisé à entreprendre avec un club, une balle ou un autre *équipement* (par ex. poser un club ou un autre objet pour aider le joueur à s'aligner, voir Règle 10.2b(3)).

Exemples courants d'utilisations d'*équipements* permises ou non au joueur pendant un tour selon cette Règle :

(1) Informations sur la distance et la direction.

- Autorisé. Obtenir des informations sur la distance ou la direction (par ex. avec un appareil de mesure de distance ou une boussole).
- Non autorisé.
  - » Mesurer le dénivelé, ou
  - » Interpréter une information concernant la distance ou la direction (par ex. en utilisant un appareil recommandant une *ligne de jeu* ou le choix d'un club en fonction de l'emplacement de la balle du joueur).

Voir Procédures pour le Comité, Section 8 ; Règle locale type G-5 (le *Comité* peut adopter une Règle locale interdisant l'utilisation d'un appareil de mesure de distance).

Règle 4.3a(1) Interprétations :

4.3a(1)/1 – Restrictions sur l'utilisation d'un équipement pour mesurer la pente

Bien qu'un joueur puisse utiliser son club comme fil à plomb pour l'aider à juger ou évaluer la pente et les contours, il y a d'autres équipements que le joueur ne peut pas utiliser pour juger une pente ou un contour.

Par exemple, un joueur n'est pas autorisé à évaluer une pente en :

- Plaçant une boisson en bouteille pour servir de niveau.
- Tenant ou posant un niveau à bulle.
- Utilisant un poids suspendu à une ficelle en tant que fil à plomb.

(2) Informations sur le vent et d'autres conditions météorologiques.

- Autorisé.
  - » Obtenir tout type d'informations sur le temps (y compris la vitesse du vent) disponibles sur les bulletins météorologiques, ou
  - » Mesurer la température et l'humidité sur le *parcours*.
- Non autorisé.

» Mesurer la vitesse du vent sur le parcours, ou

» Utiliser un objet artificiel pour obtenir d'autres informations relatives au vent (par ex. de la poudre pour évaluer la direction du vent).

Règle 4.3a(2) Interprétations :

4.3a(2)/1 – L'utilisation d'objets artificiels pour obtenir des informations relatives au vent n'est pas autorisée

La Règle 4.3a(2) donne un seul exemple d'objet artificiel non autorisé pour obtenir des informations relatives au vent (de la poudre pour évaluer la direction du vent). Cependant, d'autres objets artificiels ne doivent pas être utilisés dans le seul but d'obtenir des informations relatives au vent.

Par exemple, si un joueur sort un mouchoir dans le seul but de le tenir en l'air pour voir dans quelle direction le vent souffle, l'action du joueur est une infraction à la Règle 4.3.

(3) Informations recueillies avant ou pendant le tour.

- Autorisé.
  - » Utiliser des informations qui avaient été recueillies avant le *tour*, (par ex. des informations sur le jeu, tirées des *tours* précédents, des conseils pour le swing ou des recommandations pour les clubs), ou
  - » Enregistrer (pour une utilisation après le *tour*) des informations sur le jeu ou des informations physiologiques recueillies sur le *tour* (par ex. la distance parcourue avec un club, des statistiques sur le jeu ou le rythme cardiaque).
- Non autorisé.
  - » Traiter ou interpréter des informations sur le jeu recueillies sur le *tour* (par ex. des recommandations sur les clubs, basées sur les distances du *tour* en cours), ou
  - » Utiliser toute information physiologique enregistrée pendant le *tour*.

(4) Audio et vidéo.

- Autorisé.
  - » Écouter de l'audio ou regarder de la vidéo sur des sujets sans rapport avec la compétition en train d'être jouée (par ex. un bulletin d'informations ou de la musique de fond).
  - » **Mais** ce faisant, en veillant à respecter les autres joueurs (voir Règle 1.2).
- Non autorisé.

» Écouter de la musique ou d'autre enregistrement audio pour éliminer des sources de distractions ou pour aider à rythmer le swing, ou

» Regarder une vidéo montrant le jeu du joueur ou d'autres joueurs pendant la compétition pour aider le joueur à choisir un club, jouer un *coup*, ou décider de la manière de jouer pendant le *tour*.

Voir Procédures pour le Comité, Section 8 ; Règle locale type G-8 (le *Comité* peut adopter une Règle locale interdisant ou restreignant l'utilisation d'appareils audio ou vidéo pendant un *tour*).

Règle 4.3a(4) Interprétations :

4.3a(4)/1 – Regarder une vidéo diffusée sur le parcours

Il n'y a pas d'infraction à la Règle 4.3a(4) si un joueur regarde une vidéo qui est diffusée à l'intention des spectateurs d'une compétition de golf.

Par exemple, si un joueur se tient sur un départ en attente de jouer et qu'il a la possibilité de voir un écran public montrant la couverture en direct de la compétition, des informations statistiques, la vitesse du vent ou d'autres choses similaires, il n'y a pas d'infraction à la Règle 4.3 si le joueur regarde la retransmission ou visualise les informations, même si cela peut aider le joueur à choisir un club, à jouer un *coup* ou à décider comment jouer.

(5) Gants et agents de préhension.

- Autorisé.
  - » Utiliser un simple gant satisfaisant aux exigences des *Règles sur l'équipement*,
  - » Utiliser de la résine, des poudres et autres agents hydratants ou desséchants, ou
  - » Envelopper le grip avec une serviette ou un mouchoir.
- Non autorisé.
  - » Utiliser un gant ne satisfaisant pas aux exigences des *Règles de l'équipement*, ou
  - » Utiliser d'autres *équipements* qui procurent un avantage déloyal pour le positionnement des mains ou la pression de la prise.

(6) Appareils pour faire des étirements et aides à l'entraînement ou au swing.

- Autorisé.

» Utiliser tout *équipement* conçu pour l'étirement en général (autrement qu'en faisant un swing d'essai), si l'*équipement* est conçu pour l'étirement, pour le golf (par ex. une tige d'alignement placée en travers des épaules) ou à d'autres fins que le golf (par ex. un tuyau de caoutchouc ou un morceau de tube).

- Non autorisé.
  » Utiliser tout type d'appareil d'aide à l'entraînement ou d'aide au swing (par ex. une tige d'alignement, un capuchon de club lesté ou un anneau lesté) ou un club non conforme pour faire un swing d'entraînement ou de toute autre manière qui crée un avantage potentiel en aidant le joueur dans la préparation ou la réalisation d'un *coup* (par ex. une aide au plan de swing, au grip, à l'alignement, à la position de la balle ou à la posture).

Plus d'informations sur l'utilisation des *équipements* décrits ci-dessus et sur d'autres types d'équipements (comme les vêtements et les chaussures) figurent dans les *Règles sur l'équipement*.

Un joueur qui n'est pas certain d'avoir le droit d'utiliser un *équipement* d'une façon particulière devrait demander une décision au *Comité* (voir Règle 20.2b).

Voir Procédures pour le Comité, Section 8 ; Règle locale type G-6 (le *Comité* peut adopter une Règle locale interdisant l'utilisation pendant un *tour* d'un moyen de transport motorisé).

4.3b Équipement utilisé pour des raisons médicales

(1) Exception médicale. Un joueur n'est pas en infraction avec la Règle 4.3 s'il utilise un *équipement* pour une raison médicale, à partir du moment où :

- Le joueur a une raison médicale d'utiliser l'*équipement*, et
- Le *Comité* juge que cette utilisation ne procure pas au joueur un avantage déloyal par rapport aux autres joueurs.

(2) Ruban adhésif ou bandages similaires. Un joueur peut utiliser du ruban adhésif ou un bandage similaire pour toute raison médicale (par ex. pour prévenir une blessure ou soigner une blessure existante), **mais**, le ruban ou le bandage ne doivent pas :

- Être appliqués de manière excessive, ou
- Aider le joueur plus qu'il n'est nécessaire pour la raison médicale (par ex. il ne doit pas immobiliser une articulation pour aider le joueur dans son swing).

Un joueur qui a un doute sur la façon dont peuvent être appliqués un ruban adhésif ou un bandage similaire devrait demander une décision au *Comité*.

Pénalité pour infraction à la Règle 4.3 :

- **Pénalité pour une première infraction due à une seule action ou à des actions liées : *pénalité générale*.**

- **Pénalité pour une seconde infraction non liée à la première infraction : disqualification.** Cette pénalité s'applique même si la nature de l'infraction est complétement différente de celle ayant provoqué la première pénalité.

Règle 4.3 Interprétations générales :

4.3/1 – Un joueur enfreint la Règle 4.3 entre le jeu des trous ; application de la pénalité

Pour la première infraction à la Règle 4.3, le joueur encourt la *pénalité générale* pour le trou où se produit l'infraction. Cependant, si le joueur enfreint la Règle 4.3 entre le jeu de deux trous, la pénalité est appliquée au prochain trou à jouer.

Par exemple, un joueur utilise une baguette d'alignement pour vérifier son plan de swing entre le jeu de deux trous.

En *match play*, le joueur perd le trou suivant ou, en *stroke play*, il encourt deux coups de pénalité et commencera le trou suivant en jouant son troisième *coup*.

II

Jouer un tour et un trou

Règles 5-6

RÈGLE 5 Jouer un tour

Objet de la Règle :

La Règle 5 traite de la façon de jouer un tour – par ex. quand et où un joueur peut s'entraîner sur le parcours avant ou pendant un tour, quand un tour commence et finit et ce qui arrive quand le jeu doit être interrompu ou repris. Les joueurs sont censés :

- Commencer chaque tour à l'heure et
- Jouer de manière continue, et à une cadence rapide pendant chaque trou jusqu'à ce que le tour soit terminé.

Quand c'est au tour d'un joueur de jouer, il est recommandé qu'il joue le coup en 40 secondes maximum, et généralement plus rapidement que cela.

5.1 Définition d'un tour

Un « *tour* » comprend 18 trous ou moins joués dans un ordre défini par le *Comité*.

Quand un *tour* finit sur une égalité et que le jeu continue jusqu'à ce qu'il y ait un vainqueur :

- Match partagé prolongé trou par trou, c'est la continuation du même *tour*, pas un nouveau *tour*.
- Play-off en stroke play, c'est un nouveau *tour*.

Un joueur joue son *tour* quand il commence jusqu'à ce qu'il finisse (voir Règle 5.3), **sauf** quand le jeu est interrompu selon la Règle 5.7a.

Quand une Règle fait référence aux actions entreprises « pendant un *tour* », ceci n'inclut pas la période où le jeu est interrompu selon la Règle 5.7a à moins que la Règle ne dise le contraire.

5.2 Entraînement sur le parcours avant ou entre des tours

Pour l'application de cette Règle :

- « Entraînement sur le *parcours* » signifie jouer une balle, ou tester la surface du *green* de n'importe quel trou en faisant rouler une balle ou en frottant la surface, et

- Les restrictions à s'entraîner sur le *parcours* avant ou entre des *tours* s'appliquent uniquement au joueur, pas à son *cadet*.

5.2a Match play

Un joueur peut s'entraîner sur le *parcours* avant un *tour* ou entre des *tours* d'une compétition en *match play*.

5.2b Stroke play

Le jour d'une compétition en *stroke play* :

- Un joueur ne doit pas s'entraîner sur le *parcours* avant un *tour,* **sauf** que le joueur peut s'entraîner au putting ou aux petites approches sur ou près de sa première *zone de départ* et peut s'entraîner sur n'importe quelle zone d'entraînement.
- Un joueur peut s'entraîner sur le *parcours* après avoir fini son dernier *tour* de la journée.

Voir Procédures pour le Comité, Section 8 Règle locale type I-1 (dans l'une ou l'autre forme de jeu, le *Comité* peut adopter une Règle locale interdisant, restreignant ou autorisant l'entraînement sur le *parcours* avant ou entre des *tours*).

Règle 5.2b Interprétations :

5.2b/1 – Signification de «finir son dernier tour de la journée» en stroke play

En *stroke play*, un joueur a fini son dernier *tour* de la journée lorsqu'il ne jouera plus de trous supplémentaires ce jour-là sur le *parcours* dans le cadre de la compétition.

Par exemple, après avoir fini le jeu du premier *tour* le premier jour d'une compétition de 36 trous sur deux jours, un joueur est autorisé par la Règle 5.2b à s'entraîner sur le *parcours* de la compétition plus tard dans la journée dès lors que son prochain *tour* ne commencera pas avant le lendemain.

Cependant, si le joueur finit un *tour* mais qu'il jouera un autre *tour* ou une partie d'un *tour* sur le *parcours* le même jour, s'entraîner sur le *parcours* entre les *tours* enfreindrait la Règle 5.2b.

Par exemple, après avoir fini un tour de qualification en *stroke play* pour une compétition de *match play,* un joueur s'entraîne sur le *parcours*. Après la fin du jeu, le joueur est à égalité pour la dernière place qualificative pour la compétition de *match play*. L'égalité doit être départagée par un play-off en *stroke play* trou par trou prévu pour se jouer immédiatement après la fin du jeu le même jour sur ce *parcours*.

Si l'entraînement du joueur sur le *parcours* constituait sa première infraction à la Règle 5.2b, le joueur encourt la *pénalité générale* appliquée au premier trou du play-off. Dans le

cas contraire, le joueur est disqualifié du play-off selon la Règle 5.2b pour s'être entraîné sur le *parcours* avant le play-off.

5.2b/2 – Coup d'entraînement après un trou mais entre des tours autorisé

Les autorisations d'entraînement dans la Règle 5.5b (Restriction sur les coups d'entraînement entre le jeu de deux trous) prévalent sur les interdictions de la Règle 5.2b en ce sens qu'un joueur est autorisé à s'entraîner sur ou près du *green* du dernier trou joué, même s'il jouera à nouveau ce trou le même jour.

Exemples de situations où s'entraîner au putting ou aux petites approches sur ou près du *green* du trou que vous venez de finir est autorisé même si le jeu pour la journée n'est pas terminé :

- Un joueur participe sur une journée à une compétition sur 18 trous en *stroke play* sur un *parcours* de 9 trous et s'entraîne au putting sur le 3e *green* après avoir fini le 3e trou du premier *tour*.
- Un joueur participe sur une journée à une compétition de 36 trous en *stroke play* sur le même *parcours* et s'entraîne aux petites approches près du *green* du 18e trou après avoir fini le 18e trou du premier tour.

5.2b/3 – L'entraînement peut être autorisé sur le parcours avant un tour dans une compétition qui se déroule sur plusieurs jours consécutifs

Lorsqu'une compétition est programmée sur un *parcours* sur plusieurs jours consécutifs et que le *Comité* prévoit que certains joueurs joueront le premier jour et d'autres un jour ultérieur, un joueur est autorisé à s'entraîner sur le *parcours* chaque jour où il n'est pas prévu qu'il joue son *tour*.

Par exemple, si une compétition est programmée pour le samedi et le dimanche et qu'un joueur ne doit jouer que le dimanche, ce joueur est autorisé à s'entraîner sur le *parcours* le samedi.

Pénalité pour infraction à la Règle 5.2 :

- **Pénalité pour une première infraction : *pénalité générale*** (appliquée au premier trou joué).
- **Pénalité pour une seconde infraction : disqualification.**

5.3 Commencement et fin d'un tour

5.3a Commencement d'un tour

Le *tour* pour un joueur commence quand il a joué un *coup* pour commencer son premier trou (voir Règle 6.1a).

Le joueur doit commencer à son heure de départ (et pas plus tôt) :

- Ceci signifie que le joueur doit être prêt à jouer à l'heure et au point de départ fixés par le *Comité*.
- Une heure de départ fixée par le *Comité* est considérée comme une heure exacte (par ex., 9h signifie 9:00:00 précises, et pas jusqu'à 9h01).

  Si l'heure de départ est retardée pour n'importe quelle raison (par ex. les conditions climatiques, le jeu lent d'autres groupes, ou une décision demandée à un *arbitre*), il n'y a pas d'infraction à cette Règle si le joueur est présent et prêt à jouer quand le groupe du joueur aura réellement la possibilité de commencer.

Pénalité pour infraction à la Règle 5.3a : disqualification, **sauf** dans les 3 cas suivants :

- **Exception 1 – Le joueur arrive au point de départ, prêt à jouer, avec un retard de pas plus de cinq minutes :** le joueur encourt la ***pénalité générale*** appliquée à son premier trou.
- **Exception 2 – Le joueur commence à jouer avec pas plus de cinq minutes d'avance :** le joueur encourt la ***pénalité générale*** appliquée à son premier trou.
- **Exception 3 – Le Comité juge que des circonstances exceptionnelles ont empêché le joueur de partir à l'heure :** il n'y a pas d'infraction à cette Règle et pas de pénalité.

Règle 5.3a Interprétations :

5.3a/1 – Circonstances exceptionnelles qui justifient de ne pas appliquer la pénalité pour l'heure de départ

L'expression « circonstances exceptionnelles » dans l'Exception 3 de la Règle 5.3a ne signifie pas des événements malheureux ou inattendus échappant au contrôle d'un joueur. Il est de la responsabilité du joueur de prévoir suffisamment de temps pour arriver sur le *parcours* et de prendre en compte d'éventuels retards.

Il n'y a pas de directive spécifique dans les Règles pour décider de ce qui est exceptionnel, car cela dépend des circonstances dans chaque cas et doit être laissé à la discrétion du *Comité*.

Un facteur important qui n'apparaît pas dans les exemples ci-dessous est qu'une situation où de nombreux joueurs sont impliqués devrait être prise en compte par le *Comité* et pourrait conduire celui-ci à considérer cette situation comme exceptionnelle.

Exemples de circonstances à considérer comme exceptionnelles :

- Le joueur était présent sur les lieux d'un accident et a fourni une assistance médicale ou a dû faire une déclaration en tant que témoin, sans quoi il aurait pris son départ à l'heure.
- Il y a une alarme incendie à l'hôtel du joueur et il doit évacuer. Au moment où le joueur peut retourner dans sa chambre pour s'habiller ou récupérer son équipement, le joueur ne peut plus respecter son heure de départ.

Exemples de circonstances qui ne devraient pas être considérées comme exceptionnelles :

- Le joueur se perd ou sa voiture tombe en panne en chemin.
- Une circulation dense ou un accident entraîne un trajet plus long que prévu.

5.3a/2 – Signification de « point de départ »

Dans la Règle 5.3a, le « point de départ » est la *zone de départ* du trou où le joueur commencera son *tour* selon les prescriptions du *Comité*.

Par exemple, le *Comité* peut faire partir des groupes du 1er tee et des groupes du 10e tee. Dans un « départ en shotgun », le *Comité* peut attribuer à chaque groupe un trou différent pour commencer.

Le *Comité* peut établir une norme précisant ce que signifie pour le joueur être au point de départ. Par exemple, le *Comité* peut indiquer que, pour être au point de départ, le joueur doit être dans les cordes de la *zone de départ* du trou à jouer.

5.3a/3 – Signification de « prêt à jouer »

Le terme « prêt à jouer » signifie que le joueur a au moins un club et une balle prêts à être utilisés immédiatement.

Par exemple, si un joueur arrive à son point de départ à l'heure de départ avec une balle et un club (même s'il ne s'agit que du putter du joueur), le joueur est considéré être prêt à jouer. Si le joueur décidait d'attendre qu'on lui apporte un autre club lorsque c'est son tour de jouer, il pourrait encourir une pénalité pour avoir retardé le jeu de manière déraisonnable (Règle 5.6a).

5.3a/4 – Joueur au point de départ mais quittant ensuite le point de départ

Lorsqu'un joueur est prêt à jouer au point de départ, mais quitte ensuite le point de départ pour une raison quelconque, la Règle qui s'applique dépend de s'il est prêt à jouer au point de départ à l'heure de départ, ou pas.

Par exemple, l'heure de départ d'un joueur est 9h00 et il est prêt à jouer au point de départ à 8h57. Le joueur se rend compte qu'il a laissé quelque chose dans un casier et quitte le point de départ pour le chercher Si le joueur ne revient pas au point de départ à 9h00:00, le joueur est en retard par rapport à son heure de départ et la Règle 5.3a s'applique.

Cependant, si le joueur était prêt à jouer au point de départ à 9h00 et ensuite est allé à son casier, il peut encourir la pénalité selon la Règle 5.6a (Retard déraisonnable) car il a satisfait aux exigences de la Règle 5.3a en étant prêt à jouer au point de départ à l'heure de départ.

5.3a/5 – Le match commence au deuxième trou lorsque les deux joueurs sont en retard

Lorsque les deux joueurs d'un match arrivent en retard au point de départ prêts à jouer pas plus cinq minutes après leur heure de départ et qu'aucun d'eux n'a de circonstances exceptionnelles (Exception 3), ils encourent tous les deux une pénalité de perte de trou et donc le premier trou est partagé.

Par exemple, si l'heure de départ est 9h00 et que le joueur arrive au point de départ prêt à jouer à 9h02 tandis que son *adversaire* arrive prêt à jouer à 9h04, ils encourent tous les deux une pénalité de perte du trou même si le joueur est arrivé avant l'*adversaire* (Exception 1). Par conséquent, le premier trou est partagé et le match commence sur le deuxième trou à égalité (all square). Il n'y a pas de pénalité s'ils jouent le premier trou pour rejoindre la *zone de départ* du deuxième trou.

5.3b Fin d'un tour

Pour un joueur le *tour* prend fin :

- En *match play*, quand le résultat du match est acquis selon la Règle 3.2a(3) ou (4).
- En *stroke play*, quand le joueur a *entré* sa balle au dernier trou (y compris en corrigeant une erreur selon la Règle 6.1 ou 14.7b).

Voir Règles 21.1e, 21.2e, 21.3e et 23.3b (début et fin d'un *tour* dans d'autres formes de *stroke play* et en *Quatre balles*).

5.4 Jouer en groupes

5.4a Match play

Pendant un *tour*, le joueur et son *adversaire* doivent jouer chaque trou dans le même groupe.

5.4b Stroke play

Pendant un *tour*, le joueur doit rester dans le groupe assigné par le *Comité*, à moins que le *Comité* approuve un changement avant qu'il ait lieu ou a posteriori.

Pénalité pour infraction à la Règle 5.4 : disqualification.

5.5 Entraînement pendant un tour ou pendant une interruption de jeu

5.5a Pas de coups d'entraînement en jouant un trou

En jouant un trou, un joueur ne doit pas jouer un *coup* d'entraînement sur aucune balle sur ou en dehors du *parcours*.

Ne sont pas des *coups* d'entraînement :

- Un swing d'essai sans intention de frapper la balle.
- Un *coup* pour renvoyer une balle vers le practice ou à un autre joueur, lorsque cela est fait uniquement par courtoisie.
- Les *coups* joués en continuant le jeu d'un trou dont le résultat a été acquis.

Règle 5.5a Interprétations :

5.5a/1 – Un coup d'entraînement avec une balle de taille similaire à celle d'une balle conforme est une infraction

Un « *coup* d'entraînement » selon la Règle 5.5a couvre non seulement le fait de frapper une balle conforme avec un club, mais également le fait de frapper tout autre type de balle de taille similaire à une balle de golf, par exemple une balle de practice en plastique.

Frapper un *tee* ou un objet naturel avec un club (par ex. une pierre ou une pomme de pin) n'est pas un *coup* d'entraînement.

5.5b Restriction sur les coups d'entraînement entre le jeu de deux trous

Entre le jeu de deux trous un joueur ne doit pas jouer un *coup* d'entraînement.

Exception – Endroits où un joueur est autorisé à s'entraîner au putting ou aux petites approches : le joueur peut s'entraîner au putting ou aux petites approches sur ou près :

- Du *green* du dernier trou joué et de tout green d'entraînement (voir Règle 13.1e), et
- De la *zone de départ* du trou suivant.

Mais de tels *coups* d'entraînement ne doivent pas être joués d'un *bunker* et ne doivent pas retarder le jeu de manière déraisonnable (voir Règle 5.6a).

Voir Procédures pour le Comité, Section 8 ; Règle locale type I-2 (le *Comité* peut adopter une Règle locale interdisant l'entraînement au putting ou aux petites approches sur ou près du *green* du dernier trou joué).

Règle 5.5b Interprétations :

5.5b/1 – Autorisation de s'entraîner entre le jeu de deux trous

Un joueur est autorisé à s'entraîner au putting et aux petites approches lorsqu'il est entre le jeu de deux trous, c'est-à-dire quand le joueur a fini le jeu du trou précédent, ou dans une forme de jeu impliquant un *partenaire*, lorsque le *camp* a fini le jeu du trou précédent.

Exemples de situations où un joueur est entre le jeu de deux trous :

Match play :

Simple	Lorsque le joueur a *terminé le trou*, quand son *coup* suivant a été concédé ou quand le résultat du trou est acquis.
Foursome	Lorsque le *camp* a *terminé le trou*, quand son *coup* suivant a été concédé ou quand le résultat du trou est acquis.
Quatre balles	Lorsque les deux *partenaires* ont *terminé le trou*, quand leurs *coups* suivants ont été concédés ou quand le résultat du trou est acquis.

Stroke play :

Individuel	Lorsque le joueur a *terminé le trou*.
Foursome	Lorsque le camp a *terminé le trou*.
Quatre balles	Lorsque les deux *partenaires* ont *terminé le trou*, ou quand un *partenaire* a *terminé le trou* et que l'autre *partenaire* ne peut pas améliorer le score du *camp*.

Stableford, Par / Bogey, et *Score maximum*	Lorsque le joueur a *terminé le trou*, ou quand il a relevé sa balle après avoir marqué zéro point, avoir perdu le trou ou atteint le score maximum.

5.5c Entraînement quand le jeu est suspendu ou autrement interrompu

Pendant que le jeu est suspendu ou autrement interrompu selon la Règle 5.7a, un joueur ne doit pas jouer un *coup* d'entraînement **sauf** :

- Comme autorisé par la Règle 5.5b,
- N'importe où ailleurs que sur le *parcours*, et
- À tout endroit sur le *parcours* autorisé par le *Comité*.

Si un match est interrompu par accord entre les joueurs et que le match ne reprend pas le même jour, les joueurs peuvent, sans restriction, s'entraîner sur le *parcours* avant que le match ne reprenne.

Règle 5.5c Interprétations :

5.5c/1 – Les autorisations supplémentaires de s'entraîner en cas d'interruption de jeu ne s'appliquent plus quand le jeu reprend en stroke play

En *stroke play*, lorsque le *Comité* reprend le jeu après son interruption, tous les joueurs qui avaient commencé leur *tour* avant l'interruption sont considérés avoir repris le jeu de leur *tour*. Par conséquent, ces joueurs ne sont plus autorisés à s'entraîner autrement que comme autorisé par la Règle 5.5b (Restrictions sur les coups d'entraînement entre le jeu de deux trous).

Par exemple, si le *Comité* interrompt le jeu pour la journée et décide que le jeu reprendra à 8h00 du matin le lendemain, un joueur dont le groupe sera le troisième groupe à jouer depuis une *zone de départ* particulière ne peut continuer à s'entraîner sur la zone d'entraînement autorisée après que le jeu a repris à 8h00 du matin.

Le *tour* du joueur a repris, même si les joueurs de son groupe ne sont pas en mesure de jouer leurs prochains *coups* immédiatement. Le seul entraînement autorisé est de putter ou de faire des petites approches sur ou près du *green* du dernier trou joué, sur tout green d'entraînement ou sur la *zone de départ* du trou suivant.

Pénalité pour infraction à la Règle 5.5 : *pénalité générale*.

Si l'infraction intervient entre le jeu de deux trous, la pénalité s'applique au trou suivant.

5.6 Retard déraisonnable ; cadence de jeu rapide

5.6a Retarder le jeu de manière déraisonnable

Un joueur ne doit pas retarder le jeu de manière déraisonnable, aussi bien en jouant un trou qu'entre le jeu de deux trous.

Un joueur peut se voir accorder un court délai pour certaines raisons telles que :

- Quand le joueur cherche l'aide d'un *arbitre* ou du *Comité*,
- Quand le joueur se blesse ou tombe malade, ou
- Pour d'autres bonnes raisons.

Pénalité pour infraction à la Règle 5.6a :

- **Première infraction : un coup de pénalité.**
- **Deuxième infraction : *pénalité générale*.**
- **Troisième infraction : disqualification.**

Si le joueur retarde le jeu de manière déraisonnable entre le jeu de deux trous, la pénalité s'applique au trou suivant.

Règle 5.6a Interprétations :

5.6a/1 – Exemples de retards considérés raisonnables ou déraisonnables

Les retards déraisonnables dans le contexte de la Règle 5.6a sont des retards causés par les actions d'un joueur qui sont sous son contrôle et qui affectent d'autres joueurs ou retardent la compétition. Les brefs retards résultant d'événements normaux se produisant pendant un *tour* ou hors de contrôle du joueur sont généralement considérés comme « raisonnables ».

Déterminer quelles actions sont raisonnables ou déraisonnables dépend de toutes les circonstances, y compris celles où le joueur attend du fait d'autres joueurs de son groupe ou du groupe devant.

Exemples d'actions susceptibles d'être considérées comme raisonnables :

- S'arrêter brièvement au club-house pour se procurer de la nourriture ou des boissons.
- Prendre le temps de consulter les autres membres du groupe de jeu afin de décider s'il convient de finir le trou lorsqu'il y a une interruption normale par le *Comité* (Règle 5.7b(2)).

Exemples d'actions qui, si elles provoquent plus qu'un bref retard de jeu, sont susceptibles d'être considérées comme engendrant des délais déraisonnables :

- Revenir à la *zone de départ* depuis le *green* pour récupérer un club perdu.
- Continuer à rechercher une balle *perdue* pendant plusieurs minutes après que le temps de recherche autorisé de trois minutes a expiré.
- S'arrêter au club-house pour se procurer de la nourriture ou des boissons pendant plus de quelques minutes si le *Comité* ne l'a pas autorisé.

5.6a/2 – Un joueur qui tombe soudain malade ou se blesse peut normalement disposer de 15 minutes pour récupérer

Si un joueur tombe soudain malade ou se blesse (par ex., épuisement dû à la chaleur, piqûre d'abeille ou balle de golf frappant le joueur), le *Comité* devrait normalement permettre à ce joueur de disposer de 15 minutes pour récupérer avant que la non reprise du jeu par le joueur ne soit considérée comme retarder déraisonnablement le jeu.

Le *Comité* devrait normalement également appliquer ce même délai au temps total utilisé par un joueur pour recevoir des soins répétés pendant un *tour* pour soulager une blessure.

5.6b Cadence de jeu rapide

Un *tour* de golf est censé être joué à une cadence rapide.

Chaque joueur devrait reconnaître que sa cadence de jeu risque d'affecter le temps que mettront les autres joueurs pour jouer leurs *tours*, aussi bien ceux qui sont dans le groupe du joueur que ceux qui sont dans les groupes suivants.

Les joueurs sont encouragés à laisser passer les groupes plus rapides.

(1) <u>Recommandations relatives à la cadence de jeu</u>. Le joueur devrait jouer à une cadence rapide tout au long du *tour,* y compris lorsqu'il :

- Se prépare pour chaque *coup* et le joue,
- Se déplace d'un endroit à l'autre entre les *coups*, et
- Se rend vers la *zone de départ* suivante après avoir fini un trou.

Un joueur devrait se préparer à l'avance pour le *coup* suivant et être prêt à jouer quand c'est son tour.

Quand c'est au tour du joueur de jouer :

- Il est recommandé que le joueur joue son *coup* en 40 secondes maximum, une fois qu'il a (ou devrait avoir) la possibilité de jouer sans gêne ni distraction, et
- Le joueur devrait normalement être capable de jouer plus rapidement que cela et il est encouragé à le faire.

(2) Jouer hors tour pour accélérer la cadence de jeu. En fonction de la forme de jeu, il y a des fois où les joueurs peuvent jouer hors tour pour accélérer la cadence de jeu :

- En *match play*, les joueurs peuvent se mettre d'accord pour que l'un d'eux joue hors tour afin de gagner du temps (voir Règle 6.4a(2) Exception).
- En *stroke play*, les joueurs peuvent pratiquer le golf « Prêt ? Jouez ! » de manière responsable et en toute sécurité (voir Règle 6.4b(2)).

(3) Dispositions adoptées par le Comité vis-à-vis de la cadence de jeu. Pour encourager et inciter à un jeu rapide, le *Comité* devrait adopter une Règle locale instaurant des dispositions relatives à la cadence de jeu.

Ces dispositions peuvent fixer un temps maximum pour jouer un *tour*, un trou ou une série de trous et un *coup*, et elles peuvent instaurer des pénalités pour ne pas les respecter.

Voir Procédures pour le Comité, Section 5G (recommandations sur le contenu des dispositions relatives à la cadence de jeu).

5.7 Interruption de jeu ; reprise du jeu

5.7a Possibilité ou obligation pour les joueurs d'interrompre le jeu

Pendant un *tour*, un joueur ne doit pas interrompre le jeu sauf dans les situations suivantes :

- Interruption par le Comité. Tous les joueurs doivent arrêter de jouer si le *Comité* interrompt le jeu (voir Règle 5.7b).
- Interruption de jeu d'un commun accord en match play. Les joueurs d'un match peuvent se mettre d'accord pour interrompre le jeu pour n'importe quelle raison, **sauf** si, ce faisant, ils retardent la compétition. S'ils se mettent d'accord pour interrompre le jeu et qu'ensuite un joueur veut reprendre le jeu, l'accord ne tient plus et l'autre joueur doit reprendre le jeu.
- Interruption de jeu par un joueur individuel pour cause de foudre. Un joueur peut interrompre le jeu s'il croit raisonnablement qu'il y a un danger de foudre, **mais** il doit en informer le *Comité* dès que possible.

Le fait de quitter le *parcours* ne constitue pas en soi une interruption de jeu. Retarder le jeu est couvert par la Règle 5.6a et non par cette Règle.

Si un joueur interrompt le jeu pour quelque raison non admise par cette Règle, ou omet d'en informer le *Comité* alors qu'il est exigé qu'il le fasse, le joueur est **disqualifié**.

Règle 5.7a Interprétations :

5.7a/1 – Arrêt du jeu par le joueur

Arrêter le jeu dans le contexte de la Règle 5.7a peut être soit une action intentionnelle du joueur, soit un retard suffisamment long pour constituer une interruption. Les retards momentanés, qu'ils soient raisonnables ou déraisonnables, sont couverts par la Règle 5.6a (Retard déraisonnable).

Exemples où le *Comité* est susceptible de disqualifier un joueur selon la Règle 5.7a pour avoir interrompu le jeu :

- Le joueur quitte le *parcours* de frustration sans intention d'y revenir.
- Le joueur s'arrête au club-house après neuf trous pour regarder la télévision ou pour déjeuner alors que le *Comité* ne l'a pas autorisé.
- Le joueur s'abrite de la pluie pendant un temps considérable.

5.7b Ce que doivent faire les joueurs quand le Comité interrompt le jeu

Il y a deux types d'interruptions de jeu par le *Comité*, chacune comportant des directives différentes relatives au moment où les joueurs doivent arrêter de jouer.

(1) Interruption immédiate (par ex. quand il y a un danger imminent). Si le *Comité* déclare une interruption immédiate de jeu, tous les joueurs doivent arrêter de jouer aussitôt et ne doivent pas jouer un autre *coup* jusqu'à ce que le *Comité* reprenne le jeu.

Le *Comité* devrait utiliser une méthode distinctive pour informer les joueurs d'une interruption immédiate.

Règle 5.7b(1) Interprétations :

5.7b(1)/1 – Circonstances justifiant qu'un joueur n'ait pas interrompu le jeu

Selon la Règle 5.7b(1), si le *Comité* décide d'une interruption immédiate du jeu, tous les joueurs doivent arrêter de jouer immédiatement. Le but de cette suspension est de permettre au *parcours* d'être évacué le plus rapidement possible lorsqu'une situation potentiellement dangereuse, telle que la foudre, existe.

Cependant, il peut se produire une certaine confusion ou incertitude lors de la décision d'une interruption et il peut y avoir des circonstances qui expliquent ou justifient pourquoi le joueur ne s'est pas arrêté immédiatement. Dans ces cas, l'Exception à la Règle 5.7b permet au *Comité* de juger qu'il n'y a pas d'infraction à la Règle.

Si un joueur joue un *coup* après l'interruption du jeu, le *Comité* doit tenir compte de tous les faits pertinents pour juger si le joueur doit être disqualifié.

Exemples de situations où le *Comité* est susceptible de juger que la poursuite du jeu après l'interruption est justifiée :

- Le joueur se trouve dans une partie éloignée du *parcours* et n'entend pas le signal d'interruption du jeu, ou prend le signal pour autre chose, par exemple un klaxon de véhicule.
- Le joueur ayant déjà pris son *stance* avec un club derrière la balle ou ayant commencé le backswing pour un *coup*, joue le *coup* sans hésitation.

Un exemple où le *Comité* est susceptible de juger que la poursuite du jeu après l'interruption n'est pas justifiée est le cas où un joueur entend le signal d'interruption du jeu mais souhaite jouer un *coup* rapidement avant de s'arrêter, par exemple pour finir un trou avec un petit putt ou profiter d'un vent favorable.

(2) Interruption normale (par ex. à cause de l'obscurité ou du parcours injouable). Si le *Comité* interrompt le jeu pour des raisons normales, la procédure dépend de la situation où se trouvent les groupes en train de jouer :

- Entre le jeu de deux trous : si tous les joueurs d'un groupe sont entre le jeu de deux trous, ils doivent interrompre le jeu et ne doivent pas jouer un *coup* pour commencer un autre trou jusqu'à ce que le *Comité* reprenne le jeu.
- Pendant le jeu d'un trou : si n'importe quel joueur du groupe a commencé un trou, les joueurs peuvent choisir d'interrompre le jeu immédiatement ou de finir le jeu du trou.
  - » Les joueurs sont autorisés à s'accorder un bref moment (qui normalement ne devrait pas être supérieur à deux minutes) pour décider s'ils interrompent le jeu ou s'ils finissent le jeu du trou.
  - » Si les joueurs continuent à jouer, ils peuvent finir le trou ou s'arrêter avant de finir le trou.
  - » Une fois que les joueurs ont fini le trou ou arrêté avant de finir le trou, ils ne doivent pas jouer un autre *coup* jusqu'à ce que le *Comité* reprenne le jeu selon la Règle 5.7c.

  S'il n'y a pas d'accord entre les joueurs pour savoir que faire :
  - » Match play : si l'*adversaire* interrompt le jeu, le joueur doit aussi l'interrompre et les deux joueurs ne doivent pas jouer à nouveau jusqu'à ce que le *Comité* reprenne le jeu. Si le joueur n'interrompt pas le jeu, il encourt la ***pénalité générale* (perte du trou)**.
  - » Stroke play : tout joueur dans le groupe peut choisir d'interrompre le jeu ou de continuer le trou, peu importe ce que les autres joueurs du groupe

décident de faire, **sauf** que le joueur ne peut continuer le jeu que si le *marqueur* du joueur est présent pour valider son score.

Pénalité pour infraction à la Règle 5.7b : disqualification.

Exception – Pas de pénalité si le Comité juge que le fait de n'avoir pas interrompu le jeu était justifié : Il n'y a pas d'infraction à cette Règle et pas de pénalité si le *Comité* décide qu'il y a des circonstances justifiant que le joueur n'ait pas arrêté le jeu alors qu'il était tenu de le faire.

Voir procédures pour le Comité, Section 8 ; Règle locale type J-1 (recommandations au *Comité* pour indiquer aux joueurs une interruption immédiate ou normale du jeu).

Règle 5.7b Interprétations générales :

5.7b/1 – Dropper une balle après que le jeu a été interrompu n'est pas un manquement à l'arrêt du jeu

Arrêter le jeu dans le contexte de la Règle 5.7b signifie ne pas jouer d'autres *coups*. Par conséquent, si, après une interruption de jeu, un joueur procède selon une Règle, par exemple en *droppant* une balle, en déterminant le *point le plus proche de dégagement complet* ou en continuant une recherche, il n'y a pas de pénalité.

Toutefois, si le *Comité* a signalé une interruption immédiate, compte tenu de l'objet de la Règle 5.7b(1), il est recommandé que tous les joueurs s'abritent immédiatement sans entreprendre d'autres actions.

5.7c Ce que doivent faire les joueurs quand le jeu reprend

(1) Où reprendre le jeu. Un joueur doit reprendre le jeu d'où il a interrompu le jeu du trou ou, s'il a interrompu le jeu entre le jeu de deux trous, de la *zone de départ* suivante, même si le jeu est repris un jour ultérieur.

(2) Quand reprendre le jeu. Le joueur doit être présent à l'endroit référencé en (1) et être prêt à jouer :

- À l'heure fixée par le *Comité* pour reprendre le jeu, et
- Le joueur doit reprendre le jeu à cette heure-là (et pas plus tôt).

Si la possibilité de reprendre le jeu est retardée pour n'importe quelle raison (par ex. parce que les joueurs du groupe précédent doivent jouer d'abord et avancer pour libérer le trou), il n'y a pas d'infraction à cette Règle si le joueur est présent et prêt à jouer quand le groupe du joueur a réellement la possibilité de reprendre le jeu.

Pénalité pour infraction à la Règle 5.7c : disqualification.

Exceptions à la disqualification pour ne pas avoir repris le jeu à temps : les Exceptions 1, 2 et 3 de la Règle 5.3a et l'Exception de la Règle 5.7b s'appliquent également ici.

Règle 5.7c Interprétations générales :

5.7c/1 – Les joueurs doivent reprendre le jeu lorsque le Comité conclut qu'il n'y a pas de danger de foudre

La sécurité des joueurs est primordiale et les *Comités* ne devraient pas risquer d'exposer les joueurs à des dangers. La Règle 5.7a (Possibilité ou obligation pour les joueurs d'interrompre le jeu) permet à un joueur d'arrêter de jouer s'il croit raisonnablement qu'il y a un danger de foudre. Dans cette situation, si la conviction du joueur est raisonnable, le joueur est le seul juge final.

Cependant, si le *Comité* a ordonné une reprise du jeu après avoir utilisé tous les moyens raisonnables pour conclure que le danger de foudre n'existe plus, tous les joueurs doivent reprendre le jeu. Si un joueur refuse parce qu'il croit qu'il y a encore du danger, le *Comité* peut juger que la conviction du joueur est déraisonnable et il peut être disqualifié selon la Règle 5.7c.

5.7d Relever la balle quand le jeu est interrompu ; replacer et substituer une balle quand le jeu reprend

(1) Relever la balle quand le jeu est interrompu ou avant que le jeu ne reprenne. En interrompant le jeu d'un trou selon cette Règle, le joueur peut *marquer* l'emplacement de sa balle et la relever (voir Règle 14.1).

Que ce soit avant que le jeu ne reprenne ou au moment où il reprend :

- Quand la balle du joueur a été relevée au moment où le jeu a été interrompu, le joueur doit *replacer* la balle d'origine, ou une autre balle, à son emplacement d'origine (qui, s'il n'est pas connu, doit être estimé) (voir Règle 14.2).
- Quand la balle du joueur n'a pas été relevée au moment où le jeu a été interrompu, le joueur peut jouer la balle comme elle repose, ou peut *marquer* l'emplacement de la balle, relever la balle (voir Règle 14.1) et *replacer* cette balle, ou une autre balle, à son emplacement d'origine. (voir Règle 14.2).

Dans les deux cas :

- Si le *lie* de la balle a été modifié par le fait de relever la balle, le joueur doit *replacer* la balle ou une autre balle comme exigé par la Règle 14.2d.

- Si le *lie* de la balle a été modifié après que la balle a été relevée et avant qu'une balle ne soit *replacée*, la Règle 14.2d ne s'applique pas :
  - » La balle d'origine ou une autre balle doit être *replacée* à l'emplacement d'origine (qui, s'il n'est pas connu, doit être estimé) (voir Règle 14.2).
  - » Si le *lie* ou d'autres *conditions affectant le coup* ont été dégradés pendant ce temps, la Règle 8-1d s'applique.

Règle 5.7d(1) Interprétations :

5.7d(1)/1 – Le joueur doit accepter un lie amélioré ou détérioré dans un bunker pendant une interruption de jeu

Lorsqu'une balle est *replacée* en reprenant le jeu, la Règle 14.2d (Endroit où replacer la balle lorsque le lie d'origine est modifié) ne s'applique pas et le joueur n'est pas tenu de recréer le *lie* d'origine.

Par exemple, la balle d'un joueur est enfoncée dans un *bunker* lorsque le jeu est interrompu. Pendant l'interruption du jeu, le *bunker* est préparé par le personnel d'entretien et la surface du sable est désormais aplanie. Le joueur doit reprendre le jeu en plaçant une balle à l'endroit estimé d'où la balle a été relevée, même si cet endroit se trouve désormais à la surface du sable et que la balle n'est pas enfoncée.

Cependant, si le *bunker* n'a pas été préparé par le personnel d'entretien, le joueur n'a pas nécessairement droit aux *conditions affectant le coup* qu'il avait avant que le jeu soit arrêté. Si les *conditions affectant le coup* sont détériorées par des *forces naturelles* (comme le vent ou l'eau), le joueur ne doit pas *améliorer* ces conditions détériorées (Règle 8.1d).

5.7d(1)/2 – Enlever des détritus avant de replacer une balle lorsque le jeu reprend

Avant de *replacer* une balle, le joueur ne doit pas enlever un *détritus* qui, s'il était retiré alors que la balle était au repos, aurait probablement causé le *déplacement* de la balle (Exception 1 de la Règle 15.1a). Cependant, en reprenant le jeu, si un *détritus* est désormais présent, alors qu'il n'y était pas lorsque la balle a été relevée, ce *détritus* peut être enlevé avant que la balle ne soit *replacée*.

(2) <u>Balle ou marque-balle déplacé pendant l'interruption du jeu</u>. Si la balle du joueur ou son *marque-balle* a été déplacé de n'importe quelle manière (y compris par des *forces naturelles*) avant la reprise du jeu, le joueur doit :

- *Replacer* la balle d'origine, ou une autre balle, à l'emplacement d'origine (qui, s'il n'est pas connu, doit être estimé) (voir Règle 14.2), ou

- Placer un *marque-balle* pour *marquer* cet emplacement d'origine, et ensuite *replacer* la balle d'origine, ou une autre balle, à cet emplacement (voir Règles 14.1 et 14.2).

Si les *conditions affectant le coup* du joueur ont été dégradées pendant l'interruption de jeu, voir Règle 8.1d.

Pénalité pour avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle 5.7d : *pénalité générale* selon la Règle 14.7a.

Si de multiples infractions aux Règles résultent d'une action unique ou d'actions liées, voir la Règle 1.3c(4).

RÈGLE 6 Jouer un trou

Objet de la Règle :

La Règle 6 traite de la façon de jouer un trou – entre autres des Règles particulières pour commencer un trou, de l'exigence d'utiliser la même balle durant tout le trou, sauf si une substitution est autorisée, de l'ordre de jeu (qui importe plus en match play qu'en stroke play) et de la façon de finir un trou.

6.1 Commencer le jeu d'un trou

6.1a Commencement d'un trou

Un joueur a commencé un trou quand il a joué un *coup* pour démarrer le trou.

Le trou est commencé même si le *coup* a été joué de l'extérieur de la *zone de départ* (voir Règle 6.1b) ou si le *coup* a été annulé selon une Règle.

6.1b La balle doit être jouée de l'intérieur de la zone de départ

Un joueur doit commencer chaque trou en jouant une balle de n'importe où à l'intérieur de la *zone de départ* selon la Règle 6.2b.

Si un joueur qui commence un trou joue une balle de l'extérieur de la *zone de départ* (y compris de mauvaises marques de départ à un emplacement de départ différent sur le même trou ou un trou différent) :

(1) Match play. Il n'y a pas de pénalité **mais** l'*adversaire* peut annuler le *coup* :

- Ceci doit être fait immédiatement, et avant que l'un ou l'autre des joueurs ne joue un autre *coup*. Quand l'*adversaire* annule le *coup*, il ne peut pas revenir sur l'annulation.
- Si l'*adversaire* annule le *coup*, le joueur doit jouer une balle de l'intérieur de la *zone de départ* et c'est encore à son tour de jouer.
- Si l'*adversaire* n'annule pas le *coup*, le *coup* compte et la balle est *en jeu* et doit être jouée comme elle repose.

Règle 6.1b(1) Interprétations :

6.1b(1)/1 – Balle jouée de l'extérieur de la zone de départ en match play et coup non annulé par l'adversaire

Si, en commençant le jeu d'un trou en *match play*, un *coup* joué de l'extérieur de la *zone de départ* n'est pas annulé, la Règle 6.1b(1) prévoit que le joueur joue la balle comme elle repose. Cependant, le joueur peut ne pas être toujours autorisé à jouer la balle comme elle repose.

Par exemple, en commençant le jeu d'un trou, un joueur envoie une balle *hors limites* de l'extérieur de la *zone de départ* (par ex., de mauvaises marques de départ) et l'*adversaire* n'annule pas le *coup*.

Comme le *coup* du joueur n'est pas annulé et que la balle est *hors limites*, le joueur doit prendre un dégagement *coup et distance* en jouant une balle d'où le *coup* précédent a été joué. Cependant, comme le *coup* n'a pas été joué de l'intérieur de la *zone de départ*, la balle doit être *droppée* et pas surélevée (voir la Règle 14.6b – Coup précédent joué de la zone générale, d'une zone à pénalité ou d'un bunker).

(2) Stroke play. Le joueur encourt la ***pénalité générale* (deux coups de pénalité)** et doit corriger l'erreur en jouant une balle de l'intérieur de la *zone de départ* :

- La balle jouée de l'extérieur de la *zone de départ* n'est pas *en jeu*.
- Ce *coup* et tous les coups ultérieurs avant que l'erreur ne soit corrigée (à savoir les *coups* joués et tous les coups de pénalité encourus uniquement en jouant cette balle) ne comptent pas.
- Si le joueur ne corrige pas l'erreur avant de jouer un *coup* pour commencer un autre trou ou, dans le cas du dernier trou du *tour*, avant de rendre sa *carte de score*, le joueur est **disqualifié**.

Règle 6.1 Interprétations générales :

6.1/1 – Procédure en l'absence d'une ou des deux marques de départ

Si un joueur constate l'absence d'une ou des deux marques de départ, le joueur doit demander l'aide du *Comité*.

Cependant, si le *Comité* ne peut fournir cette aide dans un délai raisonnable, le joueur doit utiliser son jugement raisonnable (Règle 1.3b(2)) pour estimer l'emplacement de la *zone de départ*.

Conscient qu'une telle estimation doit être faite rapidement et ne peut être précise, le jugement raisonnable du joueur quant à l'emplacement de la *zone de départ* sera accepté même s'il est démontré plus tard qu'il s'est trompé (Règle 1.3b(2)).

6.2 Jouer une balle de la zone de départ

6.2a Application des Règles relatives à la zone de départ

Les Règles relatives à la *zone de départ* dans la Règle 6.2b s'appliquent chaque fois qu'il est exigé du joueur ou qu'il lui est permis de jouer une balle de la *zone de départ*. Ceci inclut les cas où :

- Le joueur commence le jeu d'un trou (voir Règle 6.1),
- Le joueur joue à nouveau de la *zone de départ* selon une Règle (voir Règle 14.6), ou
- La balle du joueur est *en jeu* dans la *zone de départ* après un *coup* ou après que le joueur s'est dégagé.

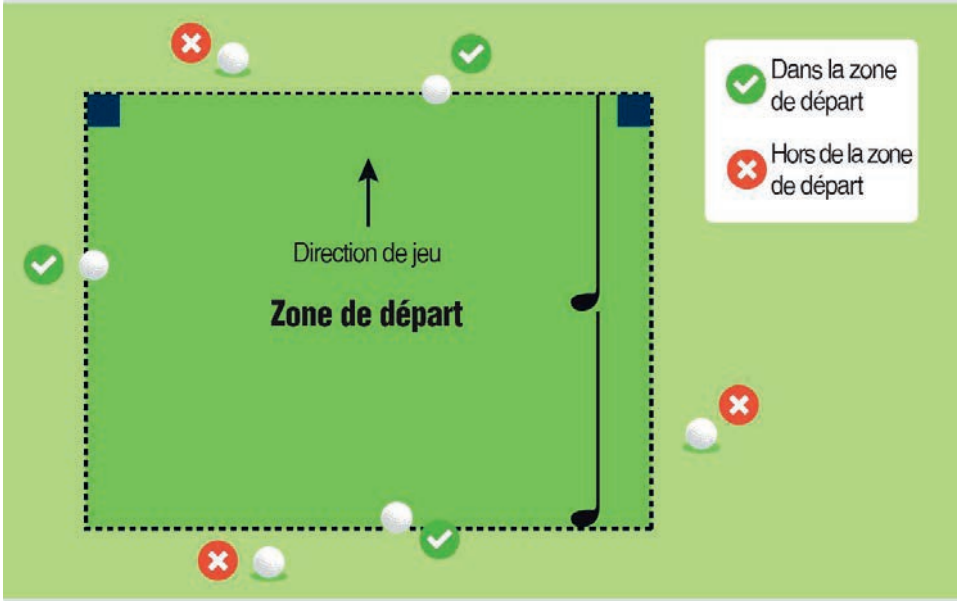
Cette Règle s'applique seulement à la *zone de départ* d'où le joueur doit jouer en commençant le trou qu'il joue, pas à n'importe quel autre emplacement de départ du *parcours* (que ce soit sur le même trou ou sur un trou différent).

6.2b Règles relatives à la zone de départ

(1) Balle dans la zone de départ.

- Une balle est dans la *zone de départ* quand une partie de la balle touche ou surplombe toute partie de la *zone de départ*.
- Le joueur peut se tenir à l'extérieur de la *zone de départ* en jouant le *coup* sur une balle située dans la *zone de départ*.

FIGURE 6.2b : BALLE DANS LA ZONE DE DÉPART



La ligne pointillée définit les bords extérieurs de la zone de départ (voir définition de : Zone de départ). Une balle est dans la zone de départ quand une partie de la balle touche ou surplombe toute partie de la zone de départ.

(2) <u>La balle peut être surélevée ou jouée depuis le sol</u>. La balle doit être jouée :

- Soit sur un tee placé dans ou sur le sol,
- Soit sur le sol lui-même.

Pour l'application de cette Règle, le « sol » inclut du sable ou d'autres matériaux naturels mis en place pour positionner le *tee* ou la balle.

Le joueur ne doit pas jouer un *coup* sur une balle posée sur un *tee* non conforme ou surélevée d'une manière non autorisée par cette Règle.

Pénalité pour infraction à la Règle 6.2b(2) :

- **Pénalité pour une première infraction relative à une seule action ou à des actions liées : *pénalité générale***
- **Pénalité pour une seconde infraction non liée à la première : disqualification.**

(3) <u>Certaines conditions de la zone de départ peuvent être améliorées</u>. Avant de jouer un *coup*, le joueur peut entreprendre les actions suivantes dans la *zone de départ* pour *améliorer* les *conditions affectant le coup* (voir Règle 8.1b(8)) :

- Modifier la surface du sol dans la *zone de départ* (par ex. en faisant une indentation avec un club ou un pied),
- Déplacer, courber ou casser du gazon, des mauvaises herbes ou d'autres éléments naturels qui sont fixés ou poussent dans la *zone de départ*,
- Enlever ou tasser du sable ou de la terre meuble dans la *zone de départ*, et
- Enlever de la rosée, du givre ou de l'eau dans la *zone de départ*.

Mais le joueur encourt la ***pénalité générale*** s'il entreprend toute autre action visant à *améliorer* les *conditions affectant le coup* en infraction avec la Règle 8.1a.

(4) <u>Restriction sur le déplacement des marques de départ en jouant de la zone de départ</u>.

- L'emplacement des marques de départ est fixé par le *Comité* pour définir chaque *zone de départ* et devrait rester au même endroit pour tous les joueurs qui joueront de cette *zone de départ*.
- Si le joueur *améliore* les *conditions affectant le coup* en déplaçant de telles marques avant de jouer de la *zone de départ*, il encourt la ***pénalité générale*** pour infraction à la Règle 8.1a(1).

Dans toutes les autres situations, les marques de départ sont considérées comme des *obstructions amovibles* normales qui peuvent être déplacées comme autorisé dans la Règle 15.2.

Règle 6.2b(4) Interprétations :

6.2b(4)/1 – Une marque de départ déplacée par un joueur doit être replacée

Avant de jouer un *coup* depuis une *zone de départ*, un joueur ne doit pas déplacer une marque de départ dans la *zone de départ* pour *améliorer* les *conditions affectant le coup* (Règle 6.2b (4)).

Cependant, il n'y aurait pas de pénalité si un joueur déplace une marque de départ en :

- Trébuchant dessus,
- La frappant de colère (bien qu'un *Comité* puisse considérer cela comme une grave faute de comportement), ou
- La déplaçant sans raison apparente.

Parce que déplacer les marques de départ peut avoir un effet important sur la compétition, ces marques ne devraient pas être déplacées et, si elles le sont, elles devraient être replacées.

Toutefois, si un joueur déplace une marque de départ parce qu'il pense qu'elle devrait être à un endroit différent ou qu'il détruit délibérément la marque de départ, le Comité peut décider de disqualifier le joueur pour une grave faute de comportement contraire à l'esprit du jeu (Règle 1.2a).

(5) La balle n'est pas en jeu tant qu'un coup n'a pas été joué. Que la balle soit surélevée ou placée sur le sol, en commençant un trou ou en jouant à nouveau de la *zone de départ* selon une Règle :

- Tant que le joueur n'a pas joué un *coup* sur la balle, elle n'est pas *en jeu*, et
- La balle peut être relevée ou *déplacée* sans pénalité avant que le *coup* ne soit joué.

Si une balle surélevée tombe du *tee* ou si le joueur la fait tomber du *tee* avant de jouer un *coup*, elle peut être replacée sur le *tee* n'importe où dans la *zone de départ* sans pénalité.

Mais si le joueur joue un *coup* sur cette balle pendant qu'elle tombe du *tee* ou après en être tombée, il n'y a pas de pénalité, le *coup* compte et la balle est *en jeu*.

(6) Balle en jeu reposant dans la zone de départ. Si la balle *en jeu* d'un joueur est dans la *zone de départ* après un *coup* (par ex. une balle encore sur *tee* après un *coup* ayant manqué la balle) ou après s'être dégagé, le joueur peut :

- Relever ou *déplacer* la balle sans pénalité (voir Règle 9.4b, Exception 1), et
- Jouer cette balle ou une autre balle de n'importe où dans la *zone de départ* sur un *tee* ou sur le sol selon (2) ; il a également la possibilité de jouer cette balle comme elle repose.

Pénalité pour avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle 6.2b(6) : *pénalité générale* selon la Règle 14.7a.

Si de multiples infractions aux Règles résultent d'une action unique ou d'actions liées, voir la Règle 1.3c(4).

Règle 6.2b(6) Interprétations :

6.2b(6)/1 – Une balle qui repose dans la zone de départ n'a pas à être jouée obligatoirement comme elle repose

Chaque fois que la balle d'un joueur est à l'intérieur de la *zone de départ*, le joueur peut déplacer la balle à un autre endroit dans la *zone de départ* et peut la jouer sur un *tee* sans pénalité.

Par exemple, un joueur joue son premier *coup* depuis la *zone de départ* touchant à peine la balle et la balle vient reposer sur le sol dans la *zone de départ* ou reste sur le *tee*.

Comme la balle est dans la *zone de départ*, le joueur peut jouer la balle comme elle repose ou, même si la balle est *en jeu*, déplacer la balle à n'importe quel endroit de la *zone de départ* et jouer de là sans pénalité. Le joueur peut également placer la balle sur un *tee* ou ajuster la hauteur du *tee* sur lequel la balle repose.

6.3 Balle utilisée pendant le jeu d'un trou

Objet de la Règle :

Un trou est joué en effectuant une succession de coups joués depuis la zone de départ jusqu'au green et dans le trou. Après avoir commencé, le joueur est tenu normalement de jouer la même balle jusqu'à ce que le trou soit terminé. Le joueur encourt une pénalité s'il joue un coup sur une mauvaise balle ou une balle substituée lorsque la substitution n'est pas autorisée par les Règles.

6.3a Terminer le trou avec la même balle jouée depuis la zone de départ

Un joueur peut jouer toute balle conforme en commençant un trou depuis la *zone de départ* et peut changer de balle entre le jeu de deux trous.

Le joueur doit *terminer le trou* avec la même balle jouée depuis la *zone de départ*, **sauf** si :

- La balle est *perdue* ou repose *hors limites*, ou
- Le joueur *substitue* une autre balle (qu'il soit autorisé à le faire ou non).

Le joueur devrait mettre une marque d'identification sur la balle qu'il va jouer (voir Règle 7.2).

Règle 6.3a Interprétations :

6.3a/1 – Procédure lorsque des balles sont échangées à un endroit inconnu

Si, après avoir *terminé un trou*, deux joueurs découvrent qu'ils ont fini un trou chacun avec la balle de l'autre joueur mais ne peuvent pas établir si les balles ont été échangées pendant le jeu du trou, il n'y a pas de pénalité.

Par exemple, après le jeu d'un trou, on découvre que le joueur A a *terminé le trou* avec la balle du joueur B et que le joueur B a *terminé le trou* avec la balle du joueur A. Les deux joueurs sont certains qu'ils ont *terminé le trou* avec la balle qu'ils ont jouée depuis la *zone de départ*.

Dans cette situation, et parce qu'un joueur est autorisé à commencer chaque trou avec une quelconque balle conforme (Règle 6.3a), il devrait être déterminé que les balles ont été échangées avant que le jeu sur ce trou ne commence, sauf preuve contraire.

6.3b Substitution d'une autre balle pendant le jeu d'un trou

(1) Autorisation ou pas pour le joueur de substituer une autre balle. Certaines Règles autorisent le joueur à changer la balle qu'il est en train de jouer sur un trou, en *substituant* une autre balle comme balle *en jeu*, et d'autres pas :

- En se dégageant selon une Règle, que ce soit en *droppant* une balle ou en plaçant une balle (par ex. lorsqu'une balle ne reste pas dans la *zone de dégagement* ou lorsqu'on se dégage sur le *green*), le joueur peut soit utiliser la balle d'origine, soit une autre balle (Règle 14.3a),
- En jouant à nouveau de l'endroit où le *coup* précédent avait été joué, le joueur peut soit utiliser la balle d'origine, soit une autre balle (Règle 14.6), et
- En *replaçant* une balle à un emplacement, le joueur n'est pas autorisé à *substituer* une balle et doit utiliser la balle d'origine, avec certaines exceptions (Règle 14.2a).

(2) La balle substituée devient la balle en jeu. Quand un joueur *substitue* une autre balle comme balle *en jeu* (voir Règle 14.4) :

- La balle d'origine n'est plus *en jeu*, même si elle repose sur le *parcours*.
- Ceci est vrai même si le joueur :
  - » A *substitué* une autre balle à la balle d'origine quand ce n'est pas autorisé par les Règles (que le joueur se rende compte ou non qu'il a *substitué* une autre balle), ou
  - » A *replacé*, *droppé* ou placé la balle *substituée* (1) à un *mauvais endroit*, (2) de manière incorrecte ou (3) en utilisant une procédure non applicable.

- Pour savoir comment corriger l'erreur avant de jouer la balle *substituée*, voir la Règle 14.5.

Si la balle d'origine n'a pas été retrouvée et que le joueur a mis une autre balle *en jeu* pour prendre un dégagement *coup et distance* (voir Règles 17.1d, 18.1, 18.2b et 19.2a) ou comme autorisé par une Règle applicable quand on est *sûr ou quasiment certain* de ce qui est arrivé à la balle (voir Règles 6.3c, 9.6, 11.2c, 15.2b, 16.1e et 17.1c) :

- Le joueur doit continuer à jouer avec la balle *substituée*, et
- Le joueur ne doit pas jouer la balle d'origine même si elle est retrouvée sur le *parcours* avant la fin des trois minutes de la période de recherche (voir Règle 18.2a(1)).

(3) Jouer un coup sur une balle incorrectement substituée. Si un joueur joue un *coup* sur une balle incorrectement *substituée* :

- Le joueur encourt la ***pénalité générale***.
- En *stroke play*, le joueur doit alors finir le trou avec la balle incorrectement *substituée*.

Si de multiples infractions aux Règles résultent d'une action unique ou d'actions liées, voir la Règle 1.3c(4).

6.3c Mauvaise balle

(1) Jouer un coup sur une mauvaise balle. Un joueur ne doit pas jouer un *coup* sur une *mauvaise balle*.

Exception – Balle se déplaçant dans l'eau. Il n'y a pas de pénalité si un joueur joue un *coup* sur une *mauvaise balle* se déplaçant dans l'eau dans une *zone à pénalité* ou dans de l'*eau temporaire*.

- Le *coup* ne compte pas, et
- Le joueur doit corriger l'erreur selon les Règles en jouant la bonne balle de son emplacement d'origine ou en se dégageant selon les Règles.

Pénalité pour avoir joué une *mauvaise balle* en infraction avec la Règle 6.3c(1) : *pénalité générale*.

En *match play*,

- Si le joueur et son *adversaire* jouent chacun la balle de l'autre pendant le jeu d'un trou, le premier qui joue un *coup* sur une *mauvaise balle* encourt la ***pénalité générale* (perte du trou)**.
- Si l'on ne sait pas quelle *mauvaise balle* a été jouée en premier, il n'y a pas de pénalité et le trou doit être terminé avec les balles échangées.

En *stroke play*, le joueur doit corriger l'erreur en continuant le jeu avec la balle d'origine en la jouant comme elle repose ou en se dégageant selon les Règles :

- Le *coup* joué sur la *mauvaise balle* et tous les autres coups joués avant que l'erreur ne soit corrigée (à savoir les *coups* joués et tous les coups de pénalité encourus uniquement en jouant cette balle) ne comptent pas.
- Si le joueur ne corrige pas l'erreur avant de jouer un *coup* pour commencer un autre trou, ou dans le cas du dernier trou du *tour*, avant de rendre sa *carte de score*, le joueur est **disqualifié**.

Règle 6.3c(1) Interprétations :

6.3c(1)/1 – Signification de « coups de pénalité encourus uniquement en jouant cette balle »

Lorsque les *coups* joués sur une balle ne comptent pas dans le score du joueur, les coups de pénalité que le joueur encourt lors du jeu de cette balle ne comptent pas, à moins que le joueur n'encoure une pénalité qui pourrait également s'appliquer à sa balle *en jeu*.

Exemples de pénalités qui ne comptent pas car elles ne peuvent pas s'appliquer également à la balle *en jeu* :

- Toucher ou *déplacer* la balle délibérément (Règle 9.4).
- Le *cadet* du joueur se tient derrière le joueur quand il prend son *stance* (Règle 10.2b(4)).
- Toucher du sable dans le backswing pour le *coup* (Règle 12.2b(2)).

Exemples de pénalités qui comptent car elles s'appliquent également à la balle *en jeu* :

- Jouer un *coup* d'entraînement pendant un trou (Règle 5.5a).
- Jouer une *mauvaise balle* (Règle 6.3c(1)).
- Demander ou donner un *conseil* (Règle 10.2a).

(2) Balle d'un joueur jouée par un autre joueur en tant que mauvaise balle. Si l'on est *sûr ou quasiment certain* que la balle du joueur a été jouée par un autre joueur en tant que *mauvaise balle*, le joueur doit *replacer* la balle d'origine, ou une autre balle, à l'emplacement d'origine (qui, s'il n'est pas connu, doit être estimé) (voir Règle 14.2).

Ceci s'applique que la balle d'origine ait été retrouvée ou non.

6.3d Jouer plus d'une balle à un moment donné.

Un joueur ne peut jouer plus d'une balle à un moment donné pendant un trou que lorsque :

- Il joue une *balle provisoire* (qui soit deviendra la balle *en jeu,* soit sera abandonnée, comme exigé par la Règle 18.3c), ou
- Il joue deux balles en *stroke play*, soit pour corriger une possible *grave infraction* en ayant joué d'un *mauvais endroit* (voir Règle 14.7b), soit parce qu'il doute de la bonne procédure à suivre (voir Règle 20.1c(3)).

6.4 Ordre de jeu durant le jeu d'un trou

Objet de la Règle :

La Règle 6.4 traite de l'ordre de jeu tout au long du jeu d'un trou. L'ordre de jeu au départ du trou dépend de qui a l'honneur, et ensuite est déterminé par la balle qui est la plus éloignée du trou.

- En match play, l'ordre de jeu étant essentiel, si un joueur joue hors tour, l'adversaire peut annuler le coup et faire rejouer le joueur.
- En stroke play il n'y a pas de pénalité pour jouer hors tour, et les joueurs sont à la fois autorisés et encouragés à pratiquer le Golf « Prêt ? Jouez ! » – c'est-à-dire à jouer hors tour en toute sécurité et de façon responsable.

6.4a En match play

(1) <u>Ordre de jeu</u>. Le joueur et son *adversaire* doivent jouer dans l'ordre suivant :

- <u>Au départ du premier trou</u>. Au premier trou, l'*honneur* est déterminé par l'ordre du tirage des départs fait par le *Comité* ou, s'il n'y en a pas, par entente ou par tirage au sort (par ex. en tirant à pile ou face).
- <u>Au départ de tous les autres trous</u>.
  - » Le joueur qui gagne un trou a l'*honneur* à la *zone de départ* suivante.
  - » Si le trou est partagé, le joueur qui avait l'*honneur* à la *zone de départ* précédente le garde.
  - » Si un joueur fait une demande de décision dans les temps (voir Règle 20.1b) qui n'a pas encore été jugée par le *Comité* et qui pourrait influer sur la détermination de l'*honneur* pour le trou suivant, l'*honneur* est déterminé par entente ou par tirage au sort.
- <u>Après que les deux joueurs ont commencé le trou</u>.
  - » La balle la plus éloignée du trou doit être jouée en premier.
  - » Si les balles sont à la même distance du *trou* ou si leurs distances respectives ne sont pas connues, la balle qui doit être jouée en premier est déterminée par entente ou par tirage au sort.

(2) <u>L'adversaire peut annuler le coup d'un joueur qui a joué hors tour</u>. Si un joueur joue alors que c'était au tour de son *adversaire* de jouer, il n'y a pas de pénalité **mais** l'*adversaire* peut annuler le *coup* :

- Ceci doit être fait immédiatement, et avant que l'un ou l'autre des joueurs ne joue un autre *coup*. Quand l'*adversaire* annule le *coup*, il ne peut pas revenir sur l'annulation.
- Si l'*adversaire* annule le *coup*, le joueur doit, quand c'est à son tour de jouer, jouer une balle de l'emplacement où ce *coup* a été joué (voir Règle 14.6).
- Si l'*adversaire* n'annule pas le *coup*, le *coup* compte et la balle est *en jeu* et doit être jouée comme elle repose.

Exception – Jouer hors tour pour gagner du temps :

Pour gagner du temps :

- Le joueur peut inviter son *adversaire* à jouer hors tour ou peut accepter la demande de l'*adversaire* de jouer hors tour.
- Si l'*adversaire* joue alors un *coup* hors tour, le joueur a perdu le droit d'annuler le *coup*.

Voir Règle 23.6 (Ordre de jeu en *Quatre balles*).

6.4b En stroke play

(1) <u>Ordre normal de jeu</u>.

- <u>Au départ du premier trou</u>. L'*honneur* à la première *zone de départ* est déterminé par l'ordre du tirage des départs fait par le *Comité* ou, s'il n'y en a pas, par entente ou par tirage au sort (par ex. en tirant à pile ou face).
- <u>Au départ de tous les autres trous</u>.
  - » Le joueur du groupe avec le score brut le plus bas sur un trou a l'*honneur* à la *zone de départ* suivante ; le joueur avec le deuxième score brut le plus bas devrait jouer ensuite, etc.
  - » Si deux ou plusieurs joueurs ont le même score sur un trou, ils devraient jouer dans le même ordre qu'à la *zone de départ* précédente.
  - » L'*honneur* est déterminé par les scores en brut, même dans une compétition en net.
- <u>Après que tous les joueurs ont commencé un trou</u>.
  - » La balle la plus éloignée du *trou* devrait être jouée en premier.
  - » Si deux ou plusieurs balles sont à la même distance du *trou* ou si leurs distances respectives ne sont pas connues, la balle qui doit être jouée en premier devrait être déterminée par entente ou par tirage au sort.

Il n'y a pas de pénalité si un joueur joue hors tour, **sauf** que si deux ou plusieurs joueurs s'entendent pour jouer hors tour afin de donner un avantage à l'un d'eux, chacun de ces joueurs encourt la ***pénalité générale* (deux coups de pénalité)**.

(2) Jouer hors tour en toute sécurité et de façon responsable (Golf « Prêt ? Jouez ! »). Les joueurs sont à la fois autorisés et encouragés à jouer hors tour, ce en toute sécurité et de façon responsable, par ex. quand :

- Deux ou plusieurs joueurs s'entendent pour le faire par commodité ou pour gagner du temps,
- La balle d'un joueur repose à une très courte distance du *trou* et le joueur souhaite *terminer le trou*, ou
- Un joueur individuel est prêt et a la possibilité de jouer avant un autre joueur dont c'est normalement le tour selon (1), à condition qu'en jouant hors tour le joueur ne mette pas en danger, ne distrait pas ou ne gêne pas tout autre joueur.

Mais si le joueur dont c'est le tour de jouer selon (1) est prêt, en état de le faire et indique qu'il veut jouer en premier, les autres joueurs devraient normalement attendre que ce joueur ait joué.

Un joueur ne devrait pas jouer hors tour pour obtenir un avantage sur les autres joueurs.

6.4c En jouant une balle provisoire ou une autre balle depuis la zone de départ

L'ordre de jeu dans ce cas pour tous les autres joueurs du groupe est de jouer leur premier *coup* du trou avant que le joueur ne joue une *balle provisoire* ou une autre balle depuis la *zone de départ*.

Si plus d'un joueur joue une *balle provisoire* ou une autre balle depuis la *zone de départ*, l'ordre de jeu est le même qu'avant.

Pour une *balle provisoire* ou une autre balle jouée hors tour, voir les Règles 6.4a(2) et 6.4b.

Règle 6.4c Interprétations :

6.4c/1 – Le coup ne peut pas être annulé lorsqu'une balle provisoire est jouée hors tour de la zone de départ

Si un joueur qui a l'*honneur* décide de jouer une *balle provisoire* après que son *adversaire* a joué une *balle provisoire*, le joueur ne peut pas annuler le coup de l'*adversaire* avec la *balle provisoire* selon la Règle 6.4a(2).

Par exemple, le joueur A a l'*honneur* et joue le premier depuis la *zone de départ*. Le joueur B (l'*adversaire*) joue ensuite et comme sa balle risque d'être *hors limites*, il décide de jouer

une *balle provisoire* et le fait. Après que le joueur B a joué la *balle provisoire*, le joueur A décide également de jouer une *balle provisoire*.

Comme le joueur A n'a fait part de son intention de jouer une *balle provisoire* qu'après que le joueur B a joué, le joueur A a abandonné le droit d'annuler le *coup* du joueur B avec la *balle provisoire*. Cependant, le joueur A peut toujours jouer une *balle provisoire*.

6.4d En se dégageant ou en jouant une balle provisoire de n'importe où ailleurs que la zone de départ

L'ordre de jeu selon les Règles 6.4a(1) et 6.4b(1) dans ces deux situations est le suivant :

(1) En se dégageant pour jouer une balle d'un endroit différent de là où elle repose.

- Quand un joueur découvre qu'il est tenu par les Règles de prendre un dégagement coup et distance. L'ordre de jeu est déterminé par l'emplacement où son *coup* précédent a été joué.
- Quand le joueur a le choix de jouer la balle comme elle repose ou de se dégager.
  - » L'ordre de jeu est déterminé par l'emplacement où repose la balle d'origine (qui, s'il n'est pas connu, doit être estimé) (voir Règle 14.2).
  - » Ceci s'applique même si le joueur a déjà décidé de prendre un dégagement *coup et distance* ou de se dégager pour jouer d'un emplacement différent de là où la balle d'origine repose (par ex. lorsque la balle d'origine est dans une *zone à pénalité* ou sera considérée comme injouable).

(2) En jouant une balle provisoire. L'ordre de jeu pour un joueur est de jouer la *balle provisoire* juste après avoir joué le *coup* précédent et avant que n'importe qui d'autre ne joue une balle, **sauf** :

- En commençant un trou depuis la *zone de départ* (voir Règle 6.4c), ou
- Quand le joueur attend avant de décider de jouer une *balle provisoire* (auquel cas l'ordre de jeu du joueur, une fois qu'il a décidé de jouer une *balle provisoire*, est déterminé par l'emplacement où le *coup* précédent a été joué).

6.5 Finir le jeu d'un trou

Le joueur a fini un trou :

- En *match play* quand :
  - » Le joueur *entre* sa balle ou que le *coup* suivant du joueur est concédé, ou que

» Le résultat du trou est acquis (par ex. quand l'*adversaire* concède le trou, que le score de l'*adversaire* est inférieur à celui qu'il serait possible au joueur de réaliser ou que le joueur ou son *adversaire* encourt la ***pénalité générale* (perte du trou)**).

- En *stroke play*, quand le joueur a *entré* sa balle selon la Règle 3.3c.

Voir Règles 21.1b(1), 21.2b(1), 21.3b(1) et 23.3c (quand un joueur a fini un trou dans d'autres formes de *stroke play* ou en *Quatre balles*).

Règle 6.5 Interprétations :

6.5/1 – Une autre balle est jouée sans savoir que le trou est fini

Lorsqu'un joueur a *terminé le trou*, le jeu de ce trou est fini et le joueur n'encourt aucune pénalité pour avoir joué une autre balle.

Exemples :

- Incapable de trouver sa balle, le joueur met une autre balle *en jeu* ou concède le trou (la concession n'est pas valable car le trou est fini).
- Après avoir cherché sa balle pendant trois minutes, le joueur ne peut pas la retrouver et continue à jouer avec une *balle provisoire*.
- Croyant que c'est la balle d'origine, le joueur joue une *mauvaise balle*.

Si le joueur ne savait pas que le trou était fini et tentait de finir le jeu du trou avec une autre balle, le jeu ultérieur du joueur n'est pas considéré comme de l'entraînement (Règle 5.5a).

III

Jouer la balle

Règles 7-11

RÈGLE 7 Recherche de balle : trouver et identifier la balle

Objet de la Règle :

La Règle 7 autorise le joueur à entreprendre des actions raisonnables pour rechercher correctement sa balle en jeu après chaque coup.

- Mais le joueur doit cependant demeurer attentif, car une pénalité lui sera appliquée si des actions excessives causent une amélioration des conditions affectant son coup suivant.
- Le joueur n'encourt pas de pénalité si la balle est accidentellement déplacée en la cherchant ou en l'identifiant, mais il doit alors replacer la balle à son emplacement d'origine.

7.1 Rechercher correctement la balle

7.1a Actions raisonnables que le joueur peut entreprendre pour trouver et identifier la balle

Le joueur est responsable de trouver sa balle *en jeu* après chaque *coup*.

Le joueur peut correctement rechercher sa balle en entreprenant des actions raisonnables pour la trouver et l'identifier, comme par ex. :

- Déplacer du sable ou de l'eau, et
- Déplacer ou courber de l'herbe, des buissons, des branches d'arbre et d'autres éléments naturels qui poussent ou sont fixés, et casser de tels éléments, **mais** seulement si le fait de les casser est le résultat d'autres actions raisonnables entreprises pour trouver ou identifier la balle.

Si entreprendre de telles actions raisonnables au cours d'une recherche correcte *améliore* les *conditions affectant le coup* :

- Il n'y a pas de pénalité selon la Règle 8.1a si l'*amélioration* résulte d'une recherche correcte.
- **Mais** si l'*amélioration* résulte d'actions qui excèdent ce qui était raisonnablement nécessaire pour une recherche correcte, le joueur encourt la ***pénalité générale*** pour infraction à la Règle 8.1a.

En essayant de trouver et d'identifier la balle, le joueur peut enlever des *détritus* comme autorisé par la Règle 15.1 et peut enlever des *obstructions amovibles* comme autorisé par la Règle 15.2.

Règle 7.1a Interprétations :

7.1a/1 – Exemples d'actions peu susceptibles de faire partie d'une recherche correcte

Exemples d'actions peu susceptibles d'être considérées comme faisant partie d'une recherche correcte, et qui entraîneront la *pénalité générale* s'il y a une *amélioration* des *conditions affectant le coup* :

- Entreprendre une action dans la zone où la balle est censée reposer pour aplanir, au-delà de ce qui est raisonnablement nécessaire, des zones d'herbe en y marchant ou en recherchant la balle ;
- Délibérément retirer du sol toute chose qui y pousse ; ou
- Casser une branche d'arbre pour permettre un accès plus facile à la balle alors qu'elle aurait pu être atteinte sans le faire.

7.1b Sable, affectant le lie de la balle d'un joueur, déplacé en cherchant ou identifiant la balle

- Le joueur doit recréer le *lie* d'origine dans le sable, **mais** il peut laisser une petite partie de la balle visible si la balle était recouverte par le sable.
- Si le joueur joue la balle sans avoir recréé le *lie* d'origine, le joueur encourt la ***pénalité générale***.

7.2 Identifier la balle

Une balle au repos d'un joueur peut être identifiée de n'importe laquelle de ces manières :

- Par le joueur ou n'importe qui d'autre voyant une balle venir reposer dans des circonstances où il est avéré qu'il s'agit de la balle du joueur.
- En voyant la marque d'identification du joueur sur la balle (voir Règle 6.3a).
- En trouvant une balle avec la même marque, le même modèle, le même numéro et dans le même état que celle utilisée par le joueur, dans un endroit où la balle du joueur est supposée être (**mais** ceci ne s'applique pas si une balle identique repose dans le même endroit et qu'il n'y a aucun moyen de dire laquelle est la balle du joueur).

Si la balle provisoire d'un joueur ne peut être distinguée de sa balle d'origine, voir la Règle 18.3c(2).

Règle 7.2 Interprétations :

7.2/1 – Identifier une balle qui ne peut être récupérée

Si un joueur voit une balle dans un arbre ou dans quelque autre endroit et qu'il n'est pas capable de la récupérer, le joueur ne peut pas supposer que c'est la sienne, mais doit plutôt l'identifier de l'une des manières décrites dans la Règle 7.2.

Bien que le joueur soit incapable de récupérer la balle, cette identification peut, par exemple, être réalisée :

- En utilisant des jumelles ou un appareil de mesure de distance pour voir une marque qui identifie absolument la balle comme étant celle du joueur, ou
- En établissant qu'un autre joueur ou un spectateur ont vu la balle venir reposer à cet endroit spécifique suite au *coup* du joueur.

7.3 Relever la balle pour l'identifier

Si une balle peut être la balle du joueur mais qu'il est impossible de l'identifier telle qu'elle repose :

- Le joueur peut relever la balle pour l'identifier (y compris en la faisant tourner), **mais** :
- L'emplacement de la balle doit être d'abord *marqué*, et la balle ne doit pas être nettoyée plus que nécessaire à son identification (**sauf** sur le *green*) (voir Règle 14.1).

Si la balle relevée est celle du joueur ou celle d'un autre joueur, elle doit être *replacée* à son emplacement d'origine (voir Règle 14.2).

Si le joueur relève sa balle selon cette Règle alors que ce n'est pas raisonnablement nécessaire pour l'identifier (**sauf** sur le *green* où le joueur peut la relever selon la Règle 13.1b), s'il omet de *marquer* l'emplacement de la balle avant de la relever ou s'il la nettoie alors que ce n'est pas autorisé, le joueur encourt **un coup de pénalité**.

Pénalité pour avoir joué une balle incorrectement *substituée* ou avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle 7.3 : *pénalité générale* selon la Règle 6.3b ou 14.7a.

Si de multiples infractions aux Règles résultent d'une action unique ou d'actions liées, voir la Règle 1.3c(4).

7.4 Balle accidentellement déplacée durant la recherche ou l'identification

Il n'y a pas de pénalité si la balle du joueur est *déplacée* accidentellement par le joueur, l'*adversaire*, ou n'importe qui d'autre en la cherchant ou l'identifiant.

Si cela arrive, la balle du joueur doit être *replacée* à son emplacement d'origine (qui, s'il n'est pas connu, doit être estimé) (voir Règle 14.2). En procédant ainsi :

- Si la balle reposait sur, sous ou contre toute *obstruction inamovible*, *élément partie intégrante*, *élément de limites*, ou tout élément naturel poussant ou fixé, la balle doit être *replacée* à son emplacement d'origine sur, sous ou contre de tels éléments (voir Règle 14.2c).
- Si la balle était recouverte par du sable, le *lie* d'origine doit être recréé et la balle *replacée* dans ce *lie* (voir Règle 14.2.d(1)). **Mais** le joueur peut laisser une petite partie de la balle visible en agissant ainsi.

Voir aussi la Règle 15.1a (restriction sur le fait d'enlever délibérément certains *détritus* avant de *replacer* la balle).

Pénalité pour infraction à la Règle 7.4 : *pénalité générale*.

Règle 7.4 Interprétations :

7.4/1– Estimer l'emplacement d'origine où replacer une balle déplacée pendant une recherche

Quand la balle d'un joueur est accidentellement *déplacée* pendant une recherche et que l'emplacement d'origine où elle doit être *replacée* doit être estimé, le joueur devrait prendre en compte toutes les évidences raisonnablement disponibles concernant la position où se trouvait la balle avant qu'elle ne soit *déplacée*.

Par exemple, en estimant l'emplacement d'origine de la balle, le joueur devrait prendre en compte :

- La manière dont la balle a été retrouvée (par ex. soit en marchant dessus, soit en donnant un coup de pied, soit en la *déplaçant* à la main ou en sondant avec un club),
- Le fait que la balle était visible ou pas, et
- La position de la balle par rapport au sol et à tout objet poussant, par exemple si elle reposait contre de l'herbe ou en dessous et à quelle profondeur elle se trouvait dans l'herbe.

En *replaçant* la balle, le joueur n'est pas tenu de replacer les *détritus* (par ex. des feuilles) qui ont pu être déplacés puisque les *détritus* ne font pas partie du *lie* et que, dans beaucoup de cas, ce serait pratiquement impossible de reconstituer la situation d'origine si les *détritus* devaient être replacés.

Par exemple, en recherchant une balle recouverte par des feuilles dans une *zone à pénalité*, le joueur donne un coup de pied à la balle et déplace les feuilles qui en étaient proches. Bien que la balle doive être *replacée* à son emplacement d'origine ou estimé, les feuilles n'ont pas à être remises dans leur position d'origine même si la balle reposait certainement sous les feuilles.

7.4/2 – Un joueur tente de déloger une balle d'un arbre ou marche sur la balle dans de l'herbe haute pendant une recherche

Si une balle est accidentellement *déplacée* quand un joueur essaie de la retrouver ou de l'identifier, la Règle 7.4 s'applique et la balle doit être *replacée* à l'emplacement estimé sans pénalité.

Cette Règle s'applique aussi dans des cas où le joueur tente de retrouver la balle et entreprend des actions raisonnables qui sont susceptibles de révéler la position de la balle en *déplaçant* celle-ci.

Exemples de telles actions raisonnables :

- Le joueur croit que sa balle est venue reposer dans un arbre et il secoue l'arbre en espérant déloger et retrouver la balle, ou
- Le joueur marche de long en large dans de l'herbe haute en la balayant avec les pieds dans l'espoir de marcher sur la balle ou de la *déplacer* pour la retrouver.

RÈGLE 8 Jouer le parcours comme on le trouve

Objet de la Règle :

La Règle 8 traite d'un principe fondamental du golf : jouer le parcours comme vous le trouvez». Quand la balle du joueur est au repos, celui-ci doit normalement accepter les conditions affectant le coup suivant et ne pas les améliorer avant de jouer la balle. Cependant, un joueur peut entreprendre certaines actions raisonnables même si elles améliorent ces conditions, et il y a des circonstances particulières où ces conditions peuvent être restaurées sans pénalité après qu'elles ont été améliorées ou dégradées

8.1 Actions du joueur qui améliorent les conditions affectant le coup

Pour étayer le principe «jouer le *parcours* comme vous le trouvez», cette Règle restreint ce que peut faire un joueur pour *améliorer* une quelconque des intangibles «*conditions affectant le coup*» (n'importe où sur ou en dehors du *parcours*), pour le *coup* suivant que jouera le joueur, à savoir :

- Le *lie* de la balle au repos du joueur,
- La zone de son *stance* intentionnel,
- La zone de son swing intentionnel,
- Sa *ligne de jeu*, et
- La *zone de dégagement* dans laquelle le joueur *droppera* ou placera une balle.

Cette Règle s'applique aux actions entreprises à la fois pendant un *tour* et pendant que le jeu est interrompu selon la Règle 5.7a.

Ceci ne s'applique pas :

- Au déplacement de *détritus* ou d'*obstructions amovibles* qui est autorisé dans la limite permise par la Règle 15, ou
- À une action entreprise pendant qu'une balle du joueur est en mouvement, ce qui est couvert par la Règle 11.

8.1a Actions qui ne sont pas autorisées

Sauf dans les cas limités autorisés par les Règles 8.1b, c et d, un joueur ne doit entreprendre aucune des actions suivantes si elles *améliorent* les *conditions affectant le coup* :

(1) Déplacer, courber ou casser :

- Tout élément naturel poussant ou fixé,
- Toute *obstruction inamovible*, tout *élément partie intégrante* ou *élément de limites*, ou
- Toute marque de départ pour la *zone de départ* en jouant une balle de cette zone.

(2) Positionner un *détritus* ou une *obstruction amovible* (par ex. pour construire un *stance* ou *améliorer* la *ligne de jeu*).

(3) Modifier la surface du sol, y compris :

- Replacer des divots dans un trou de divot,
- Enlever ou tasser des divots qui ont déjà été replacés ou autre plaque de gazon déjà en place, ou
- Créer ou éliminer des trous, des indentations ou des irrégularités de surface.

(4) Enlever ou tasser du sable ou de la terre meuble.

(5) Enlever de la rosée, du givre ou de l'eau.

Pénalité pour infraction à la Règle 8.1a : *pénalité générale*.

Règle 8.1a Interprétations :

8.1a/1 – Exemples d'actions susceptibles de créer un avantage potentiel

Exemples d'actions susceptibles d'*améliorer* les *conditions affectant le coup* (c.-à-d. susceptibles de créer un avantage potentiel pour le joueur) :

- Le joueur répare un impact de balle dans la *zone générale* ou replace un divot dans un trou de divot sur la *ligne de jeu* quelques mètres devant sa balle avant de jouer un *coup* qui pourrait être affecté par l'impact de balle ou le trou de divot (par ex. un putt ou un chip au ras du sol).
- La balle d'un joueur repose dans un *bunker* de *green*, et le joueur aplanit des traces de pas sur sa *ligne de jeu* devant la balle avant de jouer un petit *coup* avec l'intention de passer au-dessus de la zone aplanie (voir Règle 12.2b(2) – Situations où toucher le sable n'implique pas de pénalité).

8.1a/2 – Exemples d'actions non susceptibles de créer un avantage potentiel

Exemples d'actions non susceptibles d'*améliorer* les *conditions affectant le coup* (c.-à-d. non susceptibles de créer un avantage potentiel pour le joueur) :

- Avant de jouer une approche de 135 mètres depuis la *zone générale*, un joueur répare un petit impact de balle, aplanit une trace de pas dans un *bunker* ou replace un divot dans un trou de divot sur sa *ligne de jeu* plusieurs mètres devant la balle.
- La balle d'un joueur repose au milieu d'un long et peu profond *bunker* de fairway, et le joueur aplanit des traces de pas sur sa *ligne de jeu* plusieurs mètres devant la balle avant de jouer un long *coup* au-dessus de la zone aplanie (voir Règle 12.2b(2) – Situations où toucher le sable n'implique pas de pénalité).

8.1a/3 – Un joueur qui améliore les conditions pour un coup intentionnel est en infraction même si un coup différent est joué

Si un joueur a l'intention de jouer une balle d'une certaine manière et *améliore* les *conditions affectant le coup* pour ce *coup* particulier, et que la pénalité ne peut être évitée en restaurant les *conditions améliorées*, le joueur est en infraction avec la Règle 8.1a aussi bien s'il continue à jouer la balle de cette manière que s'il joue d'une manière différente non affectée par cette *amélioration*.

Par exemple, si un joueur casse une branche qui interfère avec la zone de son *stance* ou de son swing intentionnels alors qu'un *stance* aurait pu être pris sans casser la branche, une pénalité ne peut être évitée en jouant la balle dans une direction différente ou en se dégageant à un endroit différent où la branche n'affecterait plus le *coup*. Ceci s'applique aussi si le joueur a cassé la branche en commençant un trou puis s'est positionné à un autre endroit à l'intérieur de la *zone de départ*.

Voir Règle 8.1c pour déterminer si une pénalité peut être évitée en restaurant les *conditions améliorées*.

8.1a/4 – Exemple de déplacement, courbure ou casse d'une obstruction inamovible

Une partie d'une clôture qui est située *hors limites* (et n'est donc pas un *élément de limites*) penche vers le *parcours* et le joueur la remet en position verticale. Cette action est en infraction avec la Règle 8.1a qui interdit à un joueur d'*améliorer* les *conditions affectant le coup* en déplaçant des *obstructions inamovibles*. Le joueur encourt la *pénalité générale* à moins que le joueur ne restaure les *conditions* en remettant la clôture à sa position d'origine avant son *coup* suivant comme permis par la Règle 8.1c (Éviter une pénalité en restaurant les conditions améliorées).

Dans un tel cas, bien que la Règle 8.1a interdise de déplacer, courber ou casser l'*obstruction inamovible*, le joueur a l'option de se dégager gratuitement selon la Règle 16.1b (Dégagement d'une condition anormale du parcours) de l'interférence due à la partie de l'*obstruction inamovible* qui penche vers le *parcours*.

8.1a/5 – Construire un stance en utilisant un objet tel qu'une serviette n'est pas autorisé

La définition du « *stance* » inclut non seulement l'emplacement où un joueur place ses pieds pour se tenir, mais aussi l'endroit où le corps entier du joueur est positionné en se préparant pour un *coup* ou en le jouant.

Par exemple, un joueur est en infraction avec la Règle 8.1 pour *améliorer* la zone de son *stance* intentionnel s'il place une serviette ou un autre objet sur un buisson afin de protéger son corps en jouant un *coup*.

Si un joueur a besoin de jouer à genoux parce que la balle est sous un arbre, et que le joueur place une serviette sur le sol pour éviter d'être mouillé ou de se salir, le joueur se construit un *stance*. Mais il est autorisé à enrouler une serviette autour de sa taille ou à enfiler un vêtement de pluie avant de s'agenouiller pour jouer le *coup* (voir Règle 10.2b(5) – Aide physique et protection contre les éléments).

Si un joueur a positionné un objet d'une manière non autorisée mais qu'il se rend compte de l'erreur avant de jouer la balle, la pénalité peut être évitée en enlevant l'objet avant de jouer le *coup* tant qu'il n'y a pas eu d'autre *amélioration* apportée aux *conditions affectant le coup*.

8.1a/6 – Modifier la surface du sol pour construire un stance n'est pas autorisé

Un joueur est autorisé à placer ses pieds fermement en prenant un *stance*, mais il est en infraction avec la Règle 8.1a s'il modifie le sol où le *stance* sera pris si la modification *améliore* la zone de son *stance* intentionnel.

Exemples de modifications du sol qui sont susceptibles d'*améliorer* les *conditions affectant le coup* :

- Effondrer avec le pied le sable sur le côté d'un *bunker* pour créer une zone de niveau sur laquelle se tenir.
- Enfoncer excessivement ses pieds dans du sol mou pour obtenir une assise plus ferme pour le *stance*.

Le joueur est en infraction avec la Règle 8.1a aussitôt qu'il a *amélioré* les *conditions* en modifiant les conditions du sol pour construire un *stance*, et ne peut éviter une pénalité en restaurant les conditions du sol à leur état d'origine.

La restriction de modifier le sol (Règle 8.1a(3)) n'inclut pas le fait d'enlever des *détritus* ou des *obstructions amovibles* de la zone du *stance* intentionnel, par ex. enlever de larges quantités d'aiguilles de pin ou de feuilles là où le joueur se tiendra pour jouer la balle.

8.1a/7 – Le joueur peut sonder près de la balle pour déterminer s'il y a des racines d'arbre, des pierres ou des obstructions sous la surface du sol, mais seulement si cette action n'améliore pas les conditions

La Règle 8.1a n'interdit pas à un joueur de toucher le sol dans une zone comportant des *conditions affectant le coup*, tant que ces *conditions* ne sont pas améliorées.

Par exemple, sans *améliorer* une quelconque des *conditions affectant le coup*, quand la balle repose n'importe où sur le *parcours*, un joueur peut sonder la zone autour de la balle avec un *tee* ou tout autre objet pour voir si en jouant le *coup* son club pourrait heurter soit une racine, soit une pierre, soit une *obstruction* sous la surface du sol quand le *coup* sera joué.

Cependant voir la Règle 12.2b/2 si le joueur sonde le sable dans un *bunker* pour tester l'état du sable.

8.1a/8 – Modifier la surface du sol dans une zone de dégagement n'est pas autorisé.

Avant de *dropper* une balle pour se dégager, un joueur ne doit pas, dans la *zone de dégagement*, replacer un divot dans un trou de divot ni entreprendre d'autres actions pour modifier la surface du sol d'une manière qui *améliore* les *conditions affectant le coup*.

Cependant, cette interdiction s'applique seulement après que le joueur a connaissance qu'il est obligé ou autorisé à *dropper* une balle dans cette *zone de dégagement*.

Par exemple, si un joueur joue une balle, replace le divot et seulement après se rend compte qu'il doit ou peut jouer à nouveau de cet endroit avec la pénalité *coup et distance* parce que la balle est *hors limites*, repose dans une *zone à pénalité*, est injouable ou qu'une *balle provisoire* devrait être jouée, le joueur n'est pas en infraction avec la Règle 8.1a si ce divot replacé est dans la *zone de dégagement*.

8.1a/9 – Un divot replacé ne doit pas être enlevé ou tassé

La Règle 8.1a(3) interdit d'*améliorer* les *conditions affectant le coup* en tassant, enlevant ou repositionnant un divot dans un trou de divot, ce divot étant considéré comme une partie du sol (et pas un *détritus*) même s'il n'est pas encore un élément naturel fixé ou poussant.

Un divot a été replacé quand sa plus grande partie, avec les racines vers le bas, est dans un trou de divot (que ce divot soit ou non dans le même trou de divot dont il provient).

8.1b. Actions qui sont autorisées

En se préparant pour jouer un *coup* ou en le jouant, le joueur peut entreprendre l'une quelconque des actions suivantes, et il n'y a pas de pénalité même si ceci *améliore* les *conditions affectant le coup* :

(1) Rechercher correctement sa balle en entreprenant des actions raisonnables pour la trouver et l'identifier (voir Règle 7.1a).

(2) Entreprendre des actions raisonnables pour enlever des *détritus* (voir Règle 15.1) et des *obstructions amovibles* (voir Règle 15.2).

(3) Entreprendre des actions raisonnables pour *marquer* l'emplacement d'une balle et pour relever et *replacer* la balle selon les Règles 14.1 et 14.2.

(4) Poser légèrement le club sur le sol juste devant ou derrière la balle.

Mais ceci ne permet pas :

- D'appuyer le club sur le sol, ou
- Quand la balle est dans un *bunker*, de toucher le sable juste devant ou derrière la balle (voir Règle 12.2b(1)).

(5) Placer fermement les pieds en prenant un *stance*, y compris en enfonçant raisonnablement les pieds dans le sable ou la terre meuble.

(6) Prendre correctement un *stance* en entreprenant des actions raisonnables pour atteindre la balle et prendre un *stance*.

Mais, ce faisant le joueur :

- N'a pas nécessairement droit à un *stance* ou un swing normal, et
- Doit utiliser la façon de procéder la moins intrusive possible pour traiter la situation.

(7) Jouer un *coup*, y compris le backswing pour un *coup* qui est ensuite joué.

Mais quand la balle repose dans un *bunker*, toucher le sable dans le *bunker* lors du backswing est interdit par la Règle12.2b(1).

(8) Dans la *zone de départ* :

- Placer un *tee* dans ou sur le sol (voir Règle 6.2b(2)),
- Déplacer, courber ou casser tout élément naturel poussant ou fixé (voir Règle 6.2b(3)), et
- Modifier la surface du sol, enlever ou tasser du sable et de la terre meuble, ou enlever de la rosée, du givre ou de l'eau (voir Règle 6.2b(3)).

(9) Dans un *bunker*, aplanir le sable pour prendre soin du *parcours* une fois que la balle jouée du *bunker* est hors du *bunker* (voir Règle 12.2b(3)).

(10) Sur le *green*, enlever du sable et de la terre meuble et réparer des dommages (voir Règle 13.1c).

(11) Déplacer un élément naturel pour voir s'il est détaché.

Mais s'il s'avère que l'élément pousse ou est fixé, celui-ci doit rester fixé et être remis autant que possible dans sa position d'origine.

Règle 8.1b Interprétations :

8.1b/1 – Signification de « Poser légèrement le club sur le sol »

La Règle 8.1b autorise un joueur à poser légèrement son club sur le sol juste devant ou derrière la balle, même si cela *améliore* son *lie* ou la zone de son swing intentionnel.

« Poser le club légèrement » signifie permettre au poids du club d'être supporté par l'herbe, la terre, le sable ou tout autre matériau sur ou au-dessus de la surface du sol.

Mais le joueur encourt la *pénalité générale* selon la Règle 8.1a s'il *améliore* le *lie* ou la zone de son swing intentionnel en posant le club plus que légèrement.

Voir Règle 12.2b(1) (Situations où toucher le sable implique une pénalité) pour savoir quand un joueur encourt une pénalité en touchant le sable dans un *bunker*.

8.1b/2 – Joueur autorisé à enfoncer fermement ses pieds plus d'une fois en prenant son stance

La Règle 8.1b autorise un joueur à placer ses pieds fermement en prenant un *stance* et il peut le faire plus d'une fois en se préparant à jouer un *coup*.

Par exemple, un joueur peut entrer dans un *bunker* sans un club, enfoncer fermement ses pieds en prenant un *stance* pour simuler comment jouer la balle, puis en sortir pour prendre un club, et enfoncer à nouveau ses pieds et jouer le *coup*.

8.1b/3 – Exemples de « Prendre correctement un stance »

Bien qu'un joueur puisse jouer dans n'importe quelle direction, il n'a pas nécessairement droit à avoir un *stance* ou un swing normal et doit s'adapter à la situation et utiliser la manière de procéder la moins intrusive possible.

Exemples d'actions qui sont considérées comme « prendre correctement un *stance* » et qui sont autorisées par la Règle 8.1a même si l'action implique une *amélioration* :

- S'appuyer contre une branche ou un *élément de limites* quand c'est la seule façon de prendre un *stance* pour le *coup* choisi, même si cela écarte du jeu la branche ou l'*élément de limites*, le courbe ou le casse.

- Courber une branche avec ses mains pour se positionner sous un arbre afin de jouer une balle quand c'est la seule façon de se placer sous l'arbre pour prendre un *stance*.

Voir Interprétation 8.1b/4 concernant des situations où un joueur encourt une pénalité en faisant plus que ce qui est nécessaire pour prendre un *stance*.

8.1b/4 – Exemples de ne pas « Prendre correctement un stance »

Exemples d'actions qui ne sont pas considérées comme « prendre correctement un *stance* » et impliqueront une pénalité selon la Règle 8.1a si elles *améliorent* les *conditions affectant le coup* :

- Délibérément déplacer, courber ou casser des branches avec une main, une jambe ou le corps pour les écarter de la trajectoire lors du backswing ou du *coup*.
- Se tenir sur de l'herbe haute ou sur de mauvaises herbes de manière à les tasser et à les mettre de côté afin qu'elles soient hors de la zone du *stance* ou du swing intentionnels, quand un *stance* aurait pu être pris sans le faire.
- Accrocher une branche à une autre ou tresser deux mauvaises herbes ensemble pour les écarter du *stance* ou du swing.
- Utiliser une main pour courber une branche qui empêche de voir une balle après avoir pris le *stance*.
- Courber une branche qui gêne en prenant un *stance* alors que le *stance* aurait pu être pris sans le faire.

8.1b/5 – Améliorer les conditions dans la zone de départ est limité au sol

La Règle 8.1b(8) autorise un joueur à entreprendre des actions qui *améliorent* les *conditions affectant le coup* dans la *zone de départ*. Cette exception restreinte de la Règle 8.1a est destinée à permettre à un joueur de modifier uniquement les conditions physiques sur la surface du sol à l'intérieur de la *zone de départ* (y compris en enlevant tout élément naturel qui y pousse), que la balle soit sur *tee* ou jouée depuis le sol.

Cette exception n'autorise pas un joueur à *améliorer* les *conditions affectant le coup* pour son coup de départ en entreprenant des actions à l'extérieur de la *zone de départ*, comme de casser des branches d'arbre quand elles sont situées à l'extérieur de cette zone ou quand elles sont enracinées à l'extérieur de la *zone de départ* mais qu'elles pendent au-dessus et peuvent interférer avec la zone de swing intentionnel.

8.1b/6 – Joueur aplanissant un bunker pour « prendre soin du parcours » après avoir joué et être sorti du bunker

Après qu'une balle jouée d'un *bunker* est hors du *bunker*, les Règles 8.1b(9) et 12.2b(3) invoquent le fait de prendre soin du *parcours* pour autoriser le joueur à restaurer le *bunker* dans l'état où il devrait être, même si la remise en état *améliore* les *conditions affectant le coup*. Ceci est vrai même si les actions du joueur sont délibérément entreprises pour à la fois prendre soin du *parcours* et *améliorer* les *conditions affectant le coup*.

Par exemple, la balle d'un joueur vient reposer dans un grand *bunker* près d'un *green*. N'étant pas capable de jouer vers le *trou*, le joueur joue en arrière vers la *zone de départ,* la balle venant reposer à l'extérieur du *bunker.*

Dans ce cas, le joueur peut aplanir les zones qu'il a modifiées par le fait de jouer la balle (y compris les traces de pas pour atteindre la balle) et peut aussi aplanir d'autres zones dans le *bunker*, qu'elles aient été modifiées par le joueur ou qu'elles aient été déjà présentes quand le joueur est arrivé pour jouer depuis le *bunker*.

8.1b/7 – Un dommage en partie sur le green et en partie hors du green peut être réparé

Si une zone spécifique endommagée est à la fois sur et hors du *green*, la zone endommagée peut être réparée dans sa totalité.

Par exemple, si un impact de balle est partiellement sur et partiellement hors de la lisière du *green*, il est déraisonnable de permettre au joueur de réparer uniquement la portion de dommage qui est sur le *green*. Par conséquent, l'impact de balle dans son intégralité (à la fois sur et hors du *green*) peut être réparé.

La même chose s'applique à d'autres zones spécifiques endommagées, comme des traces d'*animaux*, des marques de sabot ou des marques de club.

Toutefois, si une portion de zone endommagée s'étend hors du *green* et ne peut pas être identifiée comme faisant partie de la zone endommagée sur le *green*, elle ne peut pas être réparée si la réparation *améliore* les *conditions affectant le coup*.

Par exemple, une empreinte entière de chaussure qui commence sur le *green* et s'étend au-delà peut être réparée. Cependant, si une empreinte de chaussure est sur le *green* et qu'une autre empreinte est hors du *green*, seule l'empreinte de chaussure sur le *green* peut être réparée car ce sont deux zones endommagées distinctes.

8.1c Éviter une pénalité en restaurant les conditions améliorées lors d'une infraction à la Règle 8.1a(1) ou 8.1a(2)

Si un joueur a *amélioré* les *conditions affectant le coup* en déplaçant, courbant ou cassant un élément en infraction à la Règle 8.1a(1) ou en positionnant un élément en infraction à la Règle 8.1a(2) :

- Il n'y a pas de pénalité si, avant de jouer le *coup* suivant, le joueur supprime cette *amélioration* en restaurant les conditions d'origine d'une des manières autorisées par (1) et (2) ci-dessous.
- **Mais** si le joueur *améliore* les *conditions affectant le coup* en entreprenant n'importe quelle autre action listée dans les Règles 8.1a(3)-(5), il ne peut pas éviter la pénalité en restaurant les conditions d'origine.

(1) <u>Comment restaurer les conditions améliorées en déplaçant, courbant ou cassant un élément</u>. Avant de jouer le *coup*, le joueur peut éviter une pénalité pour infraction à la Règle 8.1a(1) en remettant l'élément autant que possible dans sa position d'origine de telle sorte que l'*amélioration* créée par l'infraction soit supprimée, par ex. :

- En replaçant un *élément de limites* (par ex. un piquet de limites) qui a été enlevé ou en remettant un *élément de limites* dans sa position d'origine après que son inclinaison a été modifiée, ou
- En remettant une branche d'arbre ou de l'herbe, ou une *obstruction inamovible* dans leur position d'origine après qu'elles ont été déplacées.

Mais le joueur ne peut éviter la pénalité :

- Si l'*amélioration* n'est pas supprimée (comme quand un *élément de limites* ou une branche ont été courbés ou cassés de manière significative de telle sorte qu'ils ne peuvent être remis dans leur position d'origine), ou
- En utilisant autre chose que l'élément d'origine lui-même pour essayer de restaurer les conditions, par ex. :
  - » En utilisant un objet différent ou supplémentaire (par ex. en plaçant un piquet différent dans un trou d'où a été enlevé un piquet de limites ou en attachant une branche déplacée pour la remettre en place), ou
  - » En utilisant d'autres matériaux pour réparer l'élément d'origine (par ex. en utilisant de l'adhésif pour réparer un *élément de limites* ou une branche qui ont été cassés).

(2) <u>Comment restaurer les conditions améliorées par le positionnement d'un élément</u>. Avant de jouer le *coup*, le joueur peut éviter la pénalité pour infraction à la Règle 8.1a(2) en enlevant l'élément qui a été placé.

8.1d Restaurer les conditions dégradées après que la balle est au repos

Si les *conditions affectant le coup* sont dégradées après que la balle est au repos :

(1) Restauration autorisée des conditions dégradées. Si les *conditions affectant le coup* sont dégradées par toute autre personne que le joueur ou par un *animal* ou un objet artificiel, le joueur peut sans pénalité selon la Règle 8.1a :

- Restaurer les conditions d'origine au plus près possible.
- *Marquer* l'emplacement de la balle et la relever, la nettoyer et la *replacer* à son emplacement d'origine (voir Règles 14.1 et 14.2) s'il est raisonnablement nécessaire de le faire pour restaurer les conditions d'origine ou si des matériaux se sont déposés sur la balle lors de la dégradation des conditions.
- Si les conditions dégradées ne peuvent être aisément restaurées, relever et *replacer* la balle en la plaçant à l'emplacement le plus proche (pas plus près du *trou*) qui (1) présente les *conditions affectant le coup* les plus similaires, (2) est situé à une *longueur de club* maximum de l'emplacement d'origine, et (3) se trouve dans la même *zone du parcours* que cet emplacement.

Exception – Lie d'une balle dégradé pendant ou après qu'une balle est relevée ou déplacée et avant qu'elle ne soit replacée : ceci est traité par la Règle 14.2d, à moins que le *lie* ait été dégradé pendant une interruption de jeu et que la balle ait été relevée auquel cas cette Règle s'applique.

Règle 8.1d(1) Interprétations :

8.1d(1)/1 – Exemples de situations où un joueur est autorisé à restaurer des conditions modifiées par les actions d'une autre personne ou d'une influence extérieure

Exemples de situations où la restauration est autorisée :

- La *ligne de jeu* d'un joueur est dégradée dans la *zone générale* par un impact de balle qui a été fait par une balle jouée par quelqu'un d'autre après que la balle du joueur est venue au repos.
- Le *lie* d'un joueur ou la zone de son *stance* ou de son swing intentionnels sont dégradés quand le *coup* d'un autre joueur crée un divot ou dépose du sable, de la terre, de l'herbe ou d'autre matériaux sur ou autour de la balle du joueur.
- La balle d'un joueur dans un *bunker* repose près de la balle d'un autre joueur dans le *bunker*, et le *stance* ou le swing de cet autre joueur en jouant son *coup* dégradent une ou plusieurs des *conditions affectant le coup* du joueur.

Dans de telles situations, le joueur est autorisé à restaurer les *conditions* sans pénalité mais il n'est pas obligé de le faire.

8.1d(1)/2 – Un joueur est autorisé à laisser des détritus ou des obstructions amovibles à l'endroit où ils se trouvaient quand sa balle est venue au repos

De manière générale, un joueur est autorisé à garder les *conditions affectant le coup* telles qu'il les avait quand sa balle est venue au repos. Tout joueur peut déplacer des *détritus* ou des *obstructions amovibles* (Règles 15.1 et 15.2), mais si cela dégrade les *conditions affectant le coup* d'un autre joueur, ce dernier peut restaurer les conditions en replaçant les éléments concernés selon la Règle 8.1d.

Par exemple, un joueur a un putt en descente et enlève des *détritus* entre sa balle et le *trou*, mais en laisse délibérément quelques-uns derrière le *trou*. Un autre joueur enlève les *détritus* derrière le *trou* alors qu'ils auraient pu servir d'arrêt à la balle du joueur.

Puisque les *conditions affectant le coup* du joueur ont été dégradées, il est autorisé à replacer les *détritus*.

(2) Restauration non autorisée des conditions dégradées. Si les *conditions affectant le coup* sont dégradées par le joueur, par un élément naturel ou par des *forces naturelles* telles que le vent ou l'eau, le joueur ne doit pas *améliorer* ces conditions dégradées en infraction avec la Règle 8.1a (**sauf** comme autorisé par les Règles 8.1c(1), 8.1c(2) et la Règle 13.1c).

Règle 8.1d(2) Interprétations :

8.1d(2)/1 – Exemples de conditions modifiées par un élément naturel ou des forces naturelles dans lesquels le joueur n'est pas autorisé à restaurer les conditions dégradées

La Règle 8.1d ne permet pas à un joueur de restaurer des *conditions affectant le coup* qui ont été modifiées par des éléments naturels ou des *forces naturelles* (par ex. le vent ou l'eau).

Exemples de situations où la restauration n'est pas autorisée :

- Une branche tombe d'un arbre et modifie le *lie* de la balle du joueur ou la zone de son *stance* ou de son swing, sans causer le *déplacement* de la balle.
- Un panneau indicateur ou une autre *obstruction* tombent ou sont déplacés par un souffle d'air et se retrouvent dans une position qui modifie une ou plusieurs des *conditions affectant le coup*. Voir Règle 15.2 (Obstructions amovibles) et Règle 16.1 (Conditions anormales du parcours) pour savoir si un dégagement de l'*obstruction* est possible.

8.1d(2)/2 – Joueur non autorisé à restaurer des conditions affectant le coup dégradées par le cadet ou une autre personne agissant à la demande du joueur

Un joueur n'est pas autorisé à restaurer des *conditions affectant le coup* si ces conditions sont dégradées par le joueur lui-même.

Cela comprend le cas où les *conditions* sont dégradées par le *cadet* du joueur, son *partenaire* ou toute autre personne entreprenant une action qui est autorisée par le joueur.

Exemples de situations où les conditions ne peuvent être restaurées :

- Le *cadet* ou le *partenaire* du joueur traversent un *bunker* pour chercher un râteau et laissent des traces de pas dans le sable qui dégradent la *ligne de jeu* du joueur, ou
- Le joueur demande à une autre personne d'enlever une corde d'une tribune du public et, en enlevant la corde une branche qui était retenue par la corde est libérée et dégrade la zone de swing intentionnel du joueur.

8.1d(2)/3 – Si un joueur pénètre dans un bunker sur la ligne de jeu, il ne peut pas restaurer les conditions dégradées

Les joueurs devraient être attentifs en entreprenant des actions qui pourraient modifier les *conditions affectant le coup* car dégrader ces zones signifie que le joueur doit accepter la *condition* dégradée.

Par exemple, un joueur se dégage d'une *condition anormale du parcours* derrière un *bunker* et la balle *droppée* roule dans le *bunker*. Si le joueur crée des traces de pas en marchant dans le *bunker* pour récupérer la balle afin de la *dropper* à nouveau, il n'est pas autorisé à restaurer le *bunker* dans son état précédent selon la Règle 8 car le joueur est responsable d'avoir dégradé les *conditions* de ce *bunker*.

Dans un tel cas, le joueur pourrait utiliser une autre balle pour le second *drop* (Règle 14.3a) ou être encore plus attentif en récupérant la balle d'origine pour éviter de dégrader les *conditions affectant le coup*.

Pénalité pour avoir joué une balle incorrectement *substituée* ou avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle 8.1d : *pénalité générale* selon la Règle 6.3b ou 14.7a.

Si de multiples infractions aux Règles résultent d'une action unique ou d'actions liées, voir la Règle 1.3c(4).

Voir Règle 22.2 (en *Foursome*, chaque *partenaire* peut agir pour le compte du *camp* et une action du *partenaire* est considérée comme une action du joueur) ; **Règle 23.5** (en *Quatre balles*, chaque *partenaire* peut agir pour le compte du *camp* et une action du *partenaire* concernant la balle ou l'*équipement* du joueur est considérée comme une action du joueur).

8.2 Actions délibérées du joueur pour modifier d'autres conditions physiques affectant sa propre balle au repos ou le coup à jouer

8.2a Application de la Règle 8.2.

Cette Règle ne concerne que les actions délibérées d'un joueur pour modifier d'autres conditions physiques affectant sa balle au repos ou le *coup* à jouer.

Cette Règle ne s'applique pas aux actions d'un joueur qui :

- Dévie ou arrête délibérément sa propre balle ou qui modifie délibérément toute condition physique influant sur l'endroit où la balle du joueur pourrait venir reposer (situations traitées par les Règles 11.2 et 11.3), ou
- Modifie les *conditions affectant son coup* (traité par la Règle 8.1a).

8.2b Actions interdites pour modifier d'autres conditions physiques

Un joueur ne doit pas délibérément entreprendre l'une quelconque des actions listées dans la Règle 8.1a (**sauf** celles permises par la Règle 8.1b, c ou d) pour modifier toute autre condition physique influant sur :

- L'endroit où la balle du joueur pourrait aller ou venir reposer après le *coup* suivant ou un *coup* ultérieur, ou
- L'endroit où la balle du joueur pourrait aller ou venir reposer si elle se *déplace* avant que le *coup* ne soit joué (par ex. quand la balle se trouve sur une forte pente et que le joueur craint que sa balle puisse rouler dans un buisson).

Exception – Actions entreprises pour prendre soin du parcours : il n'y a pas de pénalité selon cette Règle si le joueur modifie toute autre condition physique pour prendre soin du *parcours* (par ex. en aplanissant des traces de pas dans un *bunker* ou en remettant un divot dans un trou de divot).

Règle 8.2b Interprétations :

8.2b/1 – Exemples d'actions délibérées d'un joueur pour améliorer d'autres conditions physiques affectant son propre jeu

La Règle 8.2 s'applique uniquement pour modifier des conditions autres que les *conditions affectant le coup* quand la balle du joueur est au repos sur le *parcours* ou quand le joueur n'a pas de balle *en jeu*.

Exemples d'actions du joueur décrites dans la Règle 8.1a (Actions qui ne sont pas autorisées pour améliorer les conditions) qui constitueraient une infraction à la Règle 8.2 si elles étaient entreprises pour *améliorer* délibérément d'autres conditions physiques affectant son propre jeu (sauf dans les cas expressément autorisés par les Règles 8.1b ou c) :

- La balle d'un joueur est un peu courte du *green* et, bien que sa *ligne de jeu* soit directe vers le *trou* et sans difficulté, le joueur craint que sa balle puisse aller reposer dans un *bunker* proche. Avant de jouer le *coup*, le joueur aplanit le sable dans le *bunker* afin d'être sûr d'avoir un bon *lie* si la balle venait y reposer.
- La balle d'un joueur est au sommet d'une pente escarpée et, comme le joueur craint que le vent n'emporte la balle en bas de la pente l'éloignant ainsi du *trou* avant qu'il ne puisse jouer, le joueur tasse délibérément l'herbe au bas de la pente au cas où la balle viendrait y reposer.
- *Replacer* ou placer une balle en la remettant en jeu en l'appuyant fermement sur la surface du sol pour l'empêcher d'être *déplacée* par le vent ou la gravité, et jouer la balle. Comme l'emplacement de la balle inclut une distance verticale, la balle est à un *mauvais endroit*. Puisque ces actions liées ont enfreint plusieurs Règles, le joueur encourt uniquement la *pénalité générale*. Voir Règle 1.3c(4) (Application des pénalités pour infractions multiples aux Règles).

Pénalité pour infraction à la Règle 8.2 : *pénalité générale*.

Voir Règle 22.2 (en *Foursome*, chaque *partenaire* peut agir pour le compte du *camp* et une action du *partenaire* est considérée comme une action du joueur) ; **Règle 23.5b** (en *Quatre balles*, chaque *partenaire* peut agir pour le compte du *camp* et une action du *partenaire* concernant la balle ou l'*équipement* du joueur est considérée comme une action du joueur).

8.3 Actions délibérées du joueur pour modifier des conditions physiques affectant la balle au repos ou le coup à jouer d'un autre joueur

8.3a Application de la Règle 8.3

Cette Règle ne concerne que les actions délibérées d'un joueur pour modifier des conditions physiques affectant la balle au repos d'un autre joueur ou le *coup* à jouer par cet autre joueur.

Elle ne s'applique pas aux actions d'un joueur qui dévie ou arrête délibérément la balle en mouvement d'un autre joueur ou qui modifie délibérément toute condition physique influant sur l'endroit où la balle pourrait venir reposer (situations traitées par les Règles 11.2 et 11.3).

8.3b Actions interdites pour modifier d'autres conditions physiques

Un joueur ne doit pas délibérément entreprendre l'une quelconque des actions listées dans la Règle 8.1a (**sauf** celles permises par la Règle 8.1b, c ou d) pour :

- *Améliorer* ou dégrader les *conditions affectant le coup* d'un autre joueur, ou
- Modifier toute autre condition physique influant sur :
  - » L'endroit où la balle d'un autre joueur pourrait aller ou venir reposer après le *coup* suivant ou un *coup* ultérieur du joueur, ou
  - » L'endroit où la balle d'un autre joueur pourrait aller ou venir reposer si elle se *déplace* avant que le *coup* ne soit joué.

Exception – Actions entreprises pour prendre soin du parcours : il n'y a pas de pénalité selon cette Règle si le joueur modifie toute autre condition physique pour prendre soin du *parcours* (par ex. en aplanissant des traces de pas dans un *bunker* ou en remettant un divot dans un trou de divot).

Pénalité pour infraction à la Règle 8.3 : pénalité générale.

Voir Règle 22.2 (en *Foursome*, chaque *partenaire* peut agir pour le compte du *camp* et une action du *partenaire* est considérée comme une action du joueur) ; **Règle 23.5** (en *Quatre balles*, chaque *partenaire* peut agir pour le compte du *camp* et une action du *partenaire* concernant la balle ou l'*équipement* du joueur est considérée comme une action du joueur).

Règle 8.3 Interprétations :

8.3/1 – Les deux joueurs sont pénalisés si les conditions physiques sont améliorées avec la connaissance de l'autre joueur

Si un joueur demande, autorise ou permet à un autre joueur de délibérément modifier des conditions physiques pour *améliorer* son jeu :

- Le joueur agissant à la demande encourt la *pénalité générale* selon la Règle 8.3, et
- Le joueur qui demande, autorise ou permet l'amélioration encourt également la *pénalité générale* selon l'une ou l'autre de la Règle 8.1 (Actions du joueur qui améliorent les conditions affectant le coup) ou 8.2 (Actions délibérées d'un joueur pour modifier d'autres conditions physiques affectant sa propre balle au repos ou le coup à jouer), selon le cas.

Par exemple, en *stroke play,* ignorant les Règles, le joueur A demande au joueur B de casser une branche d'arbre qui est sur la *ligne de jeu* du joueur A et le joueur B s'exécute ; les deux joueurs sont pénalisés. Le joueur A encourt deux coups de pénalité pour une infraction à la Règle 8.1 car le joueur B a cassé la branche à la demande du joueur A. Le joueur B encourt deux coups de pénalité pour une infraction à la Règle 8.3.

RÈGLE 9

Balle jouée comme elle repose ; balle au repos relevée ou déplacée

Objet de la Règle :

La Règle 9 traite d'un principe fondamental du golf : « jouer la balle comme elle repose ».

- Si la balle d'un joueur est au repos et qu'ensuite elle est déplacée par des forces naturelles telles que le vent ou l'eau, le joueur doit normalement jouer la balle de son nouvel emplacement.
- Si une balle au repos est relevée ou déplacée par toute personne ou toute influence extérieure avant que le coup ne soit joué, la balle doit être replacée à son emplacement d'origine.
- Les joueurs devraient faire attention lorsqu'ils sont près d'une balle au repos, et un joueur qui cause le déplacement de sa propre balle ou de celle d'un adversaire encourra normalement une pénalité (sauf sur le green).

9.1 Balle jouée comme elle repose

La Règle 9 s'applique à une balle *en jeu* au repos sur le *parcours,* à la fois pendant un *tour* et pendant que le jeu est interrompu selon la Règle 5.7a.

9.1a Jouer la balle où elle repose

Une balle d'un joueur au repos sur le *parcours* doit être jouée comme elle repose, **sauf** lorsque les Règles exigent du joueur ou lui permettent de :

- Jouer une balle d'un autre endroit sur le *parcours*, ou
- Relever une balle, puis la *replacer* à son emplacement d'origine.

9.1b Balle se déplaçant pendant le backswing ou le coup

Si une balle au repos d'un joueur commence à se *déplacer* après que le joueur a commencé le *coup*, ou le backswing pour le *coup*, et que le joueur continue à jouer le *coup* :

- La balle ne doit pas être *replacée*, quelle que soit la cause de son *déplacement*.
- Au lieu de cela, le joueur doit jouer la balle de l'emplacement où elle repose après le *coup*.

- Si le joueur a causé le *déplacement* de la balle, voir la Règle 9.4b pour savoir s'il y a une pénalité.

Pénalité pour avoir joué une balle incorrectement *substituée* ou avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle 9.1 : *pénalité générale* selon la Règle 6.3b ou 14.7a.

Si de multiples infractions aux Règles résultent d'une action unique ou d'actions liées, voir la Règle 1.3c(4).

9.2 Déterminer si une balle s'est déplacée et quelle est la cause du déplacement

9.2a Déterminer si une balle s'est déplacée

Une balle au repos d'un joueur est considérée comme s'étant *déplacée* seulement si l'on est *sûr ou quasiment certain* qu'elle l'a fait.

Si la balle s'est peut-être *déplacée*, mais que ce n'est pas *sûr ou quasiment certain*, elle est considérée comme ne s'étant pas *déplacée* et doit être jouée comme elle repose.

Règle 9.2a Interprétations :

9.2a/1 – Situations où la balle est considérée comme s'étant déplacée

Comme stipulé dans les définitions, pour « se déplacer », une balle au repos doit quitter sa position d'origine pour venir reposer à un autre emplacement et le déplacement doit être suffisant pour être visible à l'œil nu. Pour considérer une balle comme *déplacée*, on doit être *sûr ou quasiment certain* que la balle s'est *déplacée*.

Exemple de situation où l'on est *sûr ou quasiment certain* qu'une balle s'est *déplacée* :

- Un joueur *marque*, relève et *replace* sa balle sur le *green*. Alors que le joueur s'éloigne en marchant, la balle roule sur une courte distance et vient au repos. Le joueur ne le voit pas mais un autre joueur qui a observé le *déplacement* de la balle en informe le joueur. Comme on est *sûr ou quasiment certain* que la balle s'est *déplacée*, le joueur doit *replacer* la balle à son emplacement d'origine selon la Règle 13.1d(2) (Balle déplacée par des forces naturelles).

Exemple de situation où l'on n'est pas *sûr ou quasiment certain* qu'une balle s'est *déplacée* :

- Les joueurs A et B jouent leurs coups d'approche vers le *green*, mais à cause des contours du *green* ils ne peuvent pas voir leurs balles venir au repos. Dans l'ignorance des joueurs, la balle de B heurte la balle de A au repos et celle-ci roule à quelque distance plus loin du *trou*. Dans la mesure où cette information n'est pas portée à la

connaissance des joueurs avant que A ne joue son *coup* suivant, A n'encourt pas de pénalité pour avoir joué de là où sa balle s'est arrêtée après avoir été heurtée par la balle de B.

9.2a/2 – Joueur responsable des actions qui causent le déplacement de sa balle même s'il n'est pas au courant que la balle s'est déplacée

Dans la seconde puce de l'Interprétation 9.2a/1, le joueur n'a pas joué un *coup* d'un *mauvais endroit* car il n'était pas *sûr ou quasiment certain* que la balle s'était *déplacée* au moment où elle a été jouée.

Toutefois, si ce sont les actions du joueur (ou les actions de son *cadet* ou de son *partenaire*) qui ont causé le *déplacement* de la balle, le joueur est toujours responsable de ce *déplacement*, même si le joueur n'est pas au courant que ses actions ont causé le *déplacement* de la balle.

Exemples de telles actions :

- La balle d'un joueur repose dans la *zone générale* et il enlève un *détritus* près de la balle, ce qui provoque un *déplacement* de la balle. Comme le joueur n'est pas en train de regarder la balle, il n'est pas au courant que la balle s'est *déplacée*. Le joueur encourt selon la Règle 15.1b (Balle déplacée en enlevant un détritus) et il doit *replacer* la balle.
- Le *cadet* d'un joueur ou son *partenaire* enlève des cordes ou des piquets, et ceci provoque le *déplacement* de la balle alors que le joueur regardait un autre joueur jouer un *coup*. Il n'y a pas de pénalité selon la Règle 15.2a(1) (Enlèvement d'une obstruction amovible) pour avoir *déplacé* la balle mais le joueur doit *replacer* la balle.

Dans ces deux situations, bien que le joueur ne soit pas au courant que la balle s'est *déplacée*, s'il joue un *coup* sans d'abord *replacer* la balle, le joueur encourt la *pénalité générale* selon la Règle 14.7a pour avoir joué d'un *mauvais endroit* (Endroit d'où une balle doit être jouée).

9.2b Déterminer la cause du déplacement

Lorsqu'une balle au repos d'un joueur s'est *déplacée* :

- Il faut déterminer la cause de son *déplacement*.
- Selon la cause le joueur devra *replacer* la balle ou la jouer comme elle repose, et il y aura ou non une pénalité.

(1) <u>Quatre causes possibles</u>. Les Règles ne reconnaissent que quatre causes possibles de *déplacement* lorsqu'une balle au repos se *déplace* avant que le joueur ne joue un *coup* :

- Les *forces naturelles*, telles que le vent ou l'eau (voir Règle 9.3),
- Le joueur, y compris le *cadet* du joueur (voir Règle 9.4),

- L'*adversaire* en *match play*, y compris le *cadet de l'adversaire* (voir Règle 9.5), ou
- Une *influence extérieure*, y compris tout autre joueur *en stroke play* (voir Règle 9.6).

Voir Règle 22.2 (en *Foursome*, chaque *partenaire* peut agir pour le compte du *camp* et une action du *partenaire* est considérée comme une action du joueur) ; **Règle 23.5b** (en *Quatre balles*, chaque *partenaire* peut agir pour le compte du *camp* et une action du *partenaire* concernant la balle ou l'*équipement* du joueur est considérée comme une action du joueur).

(2) Norme d'application de « Sûr ou quasiment certain » pour déterminer la cause du déplacement.

- Le joueur, l'*adversaire* ou une *influence extérieure* seront considérés avoir causé le *déplacement* seulement si l'on est *sûr ou quasiment certain* qu'ils en sont la cause.
- Si l'on n'est pas *sûr ou quasiment certain* qu'au moins l'une de ces causes soit à l'origine du *déplacement*, la balle est considérée avoir été *déplacée* par des *forces naturelles*.

Lors de l'application de cette norme, toutes les informations raisonnablement disponibles doivent être prises en compte, ce qui signifie toutes les informations que le joueur connaît ou peut obtenir sans trop d'effort et sans délai excessif.

Voir les Interprétations de la définition de « Sûr ou quasiment certain »

9.3 Balle déplacée par des forces naturelles

Si des *forces naturelles* (par ex. le vent ou l'eau) causent le *déplacement* d'une balle au repos d'un joueur :

- Il n'y a pas de pénalité, et
- La balle doit être jouée de son nouvel emplacement.

Exception – Une balle sur le green doit être replacée si elle se déplace après avoir déjà été relevée et replacée (voir Règle 13.1d) : si la balle d'un joueur sur le *green* se *déplace* après que le joueur l'a déjà relevée et *replacée* à l'emplacement d'où elle s'est *déplacée* :

- La balle doit être *replacée* à son emplacement d'origine (qui, s'il n'est pas connu doit être estimé) (voir Règle 14.2).
- Ceci est valable, quelle que soit la cause de son déplacement (y compris par des *forces naturelles*).

Pénalité pour avoir joué une balle incorrectement *substituée* ou avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle 9.3 : *pénalité générale* selon la Règle 6.3b ou 14.7a.

Si de multiples infractions aux Règles résultent d'une action unique ou d'actions liées, voir la Règle 1.3c(4).

9.4 Balle relevée ou déplacée par le joueur

Cette Règle s'applique uniquement quand on est *sûr ou quasiment certain* que le joueur (y compris son *cadet*) a relevé sa balle au repos ou a causé son *déplacement*.

9.4a Situations où une balle relevée ou déplacée doit être replacée

Si le joueur relève sa balle au repos ou cause son *déplacement*, la balle doit être *replacée* à son emplacement d'origine (qui, s'il n'est pas connu, doit être estimé) (voir Règle 14.2), **sauf** :

- Lorsque le joueur relève la balle selon une Règle pour se dégager ou pour la *replacer* à un emplacement différent (voir Règles 14.2d et 14.2e), ou
- Lorsque la balle se *déplace* seulement après que le joueur a commencé le *coup* ou le backswing pour un *coup* et qu'ensuite il continue à jouer le *coup* (voir Règle 9.1b).

Règle 9.4a Interprétations :

9.4a/1– Procédure quand la balle d'un joueur est délogée d'un arbre

La Règle 9.4 s'applique partout quand une balle est e*n jeu* sur le *parcours*. Ceci inclut le cas où une balle est dans un arbre. Cependant, quand le joueur n'a pas l'intention de jouer la balle comme elle repose mais essaie seulement de l'identifier ou de la retrouver pour appliquer une autre Règle, les Exceptions de la Règle 9.4b s'appliquent et il n'y a pas de pénalité. Par exemple :

- En recherchant sa balle, un joueur voit une balle au repos dans un arbre mais ne peut l'identifier. Le joueur grimpe à l'arbre pour tenter d'identifier la balle et ce faisant déloge accidentellement la balle de l'arbre. La balle est identifiée comme celle du joueur.

  Dans ce cas, puisque la balle a été accidentellement *déplacée* en entreprenant une action raisonnable pour l'identifier, il n'y a pas de pénalité pour avoir *déplacé* la balle (Règle 7.4).

  Le joueur doit *replacer* la balle ou peut directement utiliser une Règle de dégagement (par ex. la Règle 19 – Balle injouable).

Dans deux situations, la seule option du joueur est de se dégager selon une Règle de dégagement :

» Le joueur est incapable de *replacer* la balle car il ne peut atteindre l'endroit d'où la balle a été *déplacée* en l'identifiant, ou

» le joueur peut atteindre cet endroit mais la balle ne reste pas au repos à cet emplacement et le joueur ne peut atteindre l'emplacement où elle restera au repos selon la Règle 14.2e (Balle replacée ne tenant pas à son emplacement).

- La balle d'un joueur n'a pas encore été retrouvée mais on pense qu'elle est dans un arbre dans la *zone générale*. Le joueur annonce clairement que si la balle est retrouvée il se dégagera selon la Règle 19 pour une balle injouable. Le joueur secoue l'arbre ; la balle tombe et est identifiée par le joueur moins de trois minutes après le début de la recherche.

  Le joueur peut maintenant se dégager selon la Règle 19 (Balle injouable) en ajoutant seulement un coup de pénalité prescrit par cette Règle sans pénalité additionnelle pour avoir causé le *déplacement* de la balle. S'il n'est pas connu, le joueur doit estimer l'emplacement où la balle reposait dans l'arbre pour appliquer la Règle 19.

  Toutefois, si le joueur *déplace* la balle sans l'intention de l'identifier ou sans l'intention de se dégager selon une autre Règle, le joueur encourt une pénalité pour infraction à la Règle 9.4. Par exemple :

- La balle d'un joueur est dans un arbre et il a l'intention de la jouer. En se préparant pour le *coup*, le joueur *déplace* accidentellement la balle.

  Le joueur encourt un coup de pénalité selon la Règle 9.4 pour avoir provoqué le *déplacement* de la balle. Le joueur doit *replacer* la balle ou peut se dégager directement selon une Règle de dégagement. Si le joueur se dégage selon la Règle 19, il encourt un total de deux coups de pénalité, un selon la Règle 9.4 et un selon la Règle 19.

9.4b Pénalité pour relever ou toucher délibérément une balle ou causer son déplacement

Si le joueur relève ou touche délibérément sa balle au repos ou cause son *déplacement*, il encourt **un coup de pénalité**.

Mais il y a quatre **exceptions** :

Exception 1 – Joueur autorisé à relever ou déplacer sa balle : il n'y a pas de pénalité lorsque le joueur relève sa balle ou cause son *déplacement* selon une Règle qui :

- Autorise la balle à être relevée et ensuite *replacée* à son emplacement d'origine,
- Exige qu'une balle *déplacée* soit *replacée* à son emplacement d'origine, ou

- Exige ou permet que le joueur *droppe* ou place une balle à nouveau ou qu'il joue une balle d'un autre endroit.

Exception 2 – Déplacement accidentel avant que la balle ne soit trouvée : il n'y a pas de pénalité lorsque le joueur cause accidentellement le *déplacement* de la balle en essayant de la trouver ou de l'identifier (voir Règle 7.4).

Exception 3 – Déplacement accidentel sur le green : il n'y a pas de pénalité lorsque le joueur cause accidentellement le *déplacement* de la balle sur le *green* (voir Règle 13.1d) ; peu importe comment cela se produit.

Exception 4 – Déplacement accidentel n'importe où ailleurs que sur le green lors de l'application d'une Règle : il n'y a pas de pénalité lorsque le joueur cause accidentellement le *déplacement* de la balle n'importe où ailleurs que sur le *green* en entreprenant une action raisonnable pour :

- *Marquer* l'emplacement de la balle, *relever* ou *replacer* la balle, lorsqu'il est autorisé à le faire (voir les Règles 14.1 et 14.2),
- Enlever une *obstruction amovible* (voir Règle 15.2),
- Restaurer des conditions dégradées, lorsqu'il est autorisé à le faire (voir Règle 8.1d),
- Se dégager selon une Règle, y compris pour déterminer si le dégagement est autorisé selon une Règle (par ex. en effectuant un swing avec un club pour voir s'il y a une interférence avec une condition), ou pour trouver où se dégager (par ex. en déterminant le *point le plus proche de dégagement complet*), ou
- Mesurer selon une Règle (par ex. pour déterminer l'ordre de jeu selon la Règle 6.4).

Pénalité pour avoir joué une balle incorrectement *substituée* ou avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle 9.4 : *pénalité générale* selon la Règle 6.3b ou 14.7a.

Si de multiples infractions aux Règles résultent d'une action unique ou d'actions liées, voir la Règle 1.3c(4).

Règle 9.4b Interprétations :

9.4b/1 – Une balle délibérément touchée mais pas déplacée implique une pénalité pour le joueur

Quand la balle *en jeu* est délibérément touchée par le joueur, même si elle ne se *déplace* pas, le joueur encourt une pénalité selon la Règle 9.4b.

Par exemple, un joueur encourt un coup de pénalité si :

- Sans *marquer* préalablement l'emplacement de la balle, il la fait pivoter sur le *green* pour aligner la marque avec le *trou* même si la balle reste au même emplacement. Si le joueur avait *marqué* la balle avant de la toucher ou de la faire pivoter, il n'y aurait pas eu de pénalité.
- Sans *marquer* préalablement l'emplacement de la balle, il la fait pivoter n'importe où sur le *parcours* pour l'identifier et il s'avère que la balle est celle du joueur.
- Il touche délibérément la balle avec un club en se préparant à jouer un *coup*.
- Il stabilise la balle avec sa main ou positionne une pomme de pin ou un bâton contre la balle afin de l'empêcher de se *déplacer* alors qu'il enlève quelques *détritus* ou balaie quelque chose à proximité de la balle.

9.4b/2 – Signification de « Essayer de trouver la balle »

Dans la Règle 7.4 (Balle accidentellement déplacée durant la recherche ou l'identification) et dans l'Exception 2 de la Règle 9.4, il n'y a pas de pénalité si la balle est accidentellement *déplacée* en « essayant de la trouver ». L'expression « Essayer de la trouver » prend en compte des actions qui peuvent raisonnablement être considérées comme faisant partie de la recherche de la balle, y compris les actions autorisées par la Règle 7.1 (Rechercher correctement la balle). Cela ne comprend pas des actions entreprises avant que la recherche ne commence telles que marcher vers la zone où la balle est supposée être.

Par exemple, la balle d'un joueur est frappée en direction d'une zone boisée. Le joueur n'est pas au courant que la balle a heurté un arbre et est revenue en arrière vers la *zone de départ*. Alors que le joueur est encore à quelque distance de la zone où il pense que se trouve probablement sa balle et avant de commencer la recherche, le joueur donne accidentellement un coup de pied à la balle. Comme cette action n'est pas survenue en essayant de trouver la balle, le joueur encourt un coup de pénalité selon la Règle 9.4b pour avoir provoqué accidentellement le *déplacement* de sa balle et il doit la *replacer*.

9.4b/3 – Balle déplacée alors que la recherche est momentanément interrompue

Dans l'Interprétation 9.4b/2 le joueur encourt une pénalité si la balle est *déplacée* alors qu'il n'essaie pas de la trouver.

Toutefois, si un joueur *déplace* accidentellement sa balle alors que la recherche est momentanément interrompue suite à des circonstances indépendantes de la volonté du joueur, le joueur n'encourt pas de pénalité pour avoir *déplacé* la balle.

Par exemple :

- Le joueur arrête la recherche de sa balle pour s'écarter du chemin d'un autre groupe qui est en train de dépasser. En s'écartant, le joueur *déplace* accidentellement sa balle.

- Le *Comité* interrompt le jeu, le joueur commence à quitter la zone et marche accidentellement sur sa balle et *la déplace*.

9.4b/4 – Signification de « lors » dans la Règle 9.4b Exception 4

L'Exception 4 utilise le mot « lors » pour régir la période de temps pendant laquelle l'Exception s'applique à un joueur qui *déplace* sa balle *en jeu* suite à des « actions raisonnables ». Pour la signification de « actions raisonnables », voir l'Interprétation 9.4b/5.

L'usage du mot « lors » indique que chaque action raisonnable en appliquant une Règle a un début et une fin et que, si le mouvement de la balle se produit pendant le temps où une telle action a lieu, l'Exception s'applique.

Exemples de situations couvertes par l'Exception 4, n'impliquant par conséquent aucune pénalité pour avoir causé le *déplacement* de la balle :

- Le joueur trouve une balle qu'il pense être sa balle *en jeu*. Dans le processus d'identification, le joueur s'approche de la balle pour la *marquer* et la relever et glisse accidentellement et *déplace* la balle.

  Même si le joueur n'était pas en train de *marquer* ou de relever la balle quand elle a été *déplacée*, la balle a quand même été *déplacée* lors de son identification par le joueur.
- Le joueur *droppe* une balle en se dégageant puis se penche pour ramasser le *tee* qui marquait la *zone de dégagement*. En se redressant, le joueur fait accidentellement tomber un club qu'il tenait et le club heurte et *déplace* la balle *en jeu*.

  Bien que le joueur ait déjà *droppé* la balle pour se dégager, la balle a été *déplacée* alors qu'il prenait un dégagement.

9.4b/5 – Signification de « actions raisonnables » dans la Règle 9.4b Exception 4

Dans de nombreuses situations, les Règles exigent d'un joueur d'effectuer des actions à proximité de la balle (par ex. relever, *marquer*, mesurer, etc.). Si la balle se *déplace* accidentellement alors que le joueur entreprend ces « actions raisonnables », l'Exception 4 de la Règle 9.4 s'applique.

Toutefois, il y a d'autres situations où alors que le joueur entreprend des actions plus loin que là où la balle repose, la balle pourrait néanmoins être *déplacée* à la suite de ces actions. L'Exception 4 s'applique également car ces actions sont « raisonnables ».

Ce type de situations se produit notamment quand :

- Le joueur s'approche de sa balle dans le but de se dégager et accidentellement donne un coup de pied dans une pierre ou accidentellement fait tomber son club, cette pierre ou ce club heurtant ensuite la balle et la *déplaçant*.

- Le joueur enlève à quelque distance devant sa balle des piquets et une corde (*obstructions amovibles*) utilisés pour contrôler l'accès à une tribune et en retirant l'un de ces piquets, il provoque la chute des autres qui tombent au sol et *déplacent* sa balle *en jeu*.
- Le joueur restaure la *ligne de jeu* en balayant du sable hors de l'avant green avec son chapeau selon la Règle 8.1d (Restaurer les conditions dégradées après que la balle est au repos), et du sable se répand sur sa balle et cause son *déplacement*.

Dans d'autres situations, l'Exception 4 de la Règle 9.4 ne s'applique pas car les actions du joueur ne sont pas « raisonnables ».

Ce type de situations se produit notamment quand :

- Le joueur s'approche de sa balle pour se dégager et par frustration donne un coup de pied dans une pierre qui heurte accidentellement et *déplace* la balle.
- Le joueur jette un club dans la *zone de dégagement* en se préparant à mesurer, et le club accidentellement heurte et *déplace* la balle.
- Le joueur relève un râteau ou son club dans un *bunker* et les jette hors du *bunker*. Le râteau ou le club retombent dans le *bunker,* heurtant et *déplaçan*t la balle.

9.4b/6 – Un joueur relève la balle selon la Règle 16.1b qui autorise un dégagement gratuit mais décide ensuite de ne pas se dégager gratuitement

Dans la *zone générale*, si un joueur relève sa balle avec l'intention de se dégager gratuitement selon la Règle 16.1b (Conditions anormales du parcours) mais qu'il décide ensuite de ne pas procéder selon cette Règle bien que le dégagement soit possible, le droit du joueur de relever la balle selon la Règle 16.1b n'est plus valide.

Après avoir relevé la balle mais avant de faire quoi que ce soit d'autre, le joueur a les options suivantes :

- *Replacer* la balle à son emplacement d'origine avec une pénalité d'un coup (Règle 9.4b) ;
- *Replacer* la balle à son emplacement d'origine avec une pénalité d'un coup (Règle 9.4b), et ensuite se dégager selon la Règle 19.2 (Dégagement pour une balle injouable), encourant une pénalité additionnelle d'un coup, soit un total de deux coups de pénalité ;
- Se dégager directement selon la Règle 19.2b ou c, sans *replacer* la balle en utilisant l'emplacement où la balle reposait pour déterminer le point de référence de la procédure de dégagement, encourant une pénalité d'un coup selon la Règle 19.2 et une pénalité additionnelle d'un coup selon la Règle 9.4b, soit un total de deux coups de pénalité ;
- *Dropper* la balle selon la Règle 16.1b et soit jouer la balle comme elle repose sans pénalité, soit en utilisant sa nouvelle position pour déterminer le point de référence,

se dégager selon l'une quelconque des options de la Règle 19.2 encourant seulement une pénalité d'un coup ; ou

- Prendre directement un dégagement *coup et distance*, sans *dropper* la balle selon la Règle 16.1b, encourant une pénalité d'un coup selon la Règle 19.2a et pas de pénalité selon la Règle 9.4b, car le joueur n'a pas besoin d'établir un nouveau point de référence avant de se dégager selon la Règle 19.2a.

9.5 Balle relevée ou déplacée par un adversaire en match play

Cette Règle s'applique uniquement quand on est *sûr ou quasiment certain* que l'*adversaire* (y compris son *cadet*) a relevé la balle au repos du joueur ou a causé son *déplacement*.

Le cas d'un *adversaire* jouant la balle du joueur en tant que *mauvaise balle* est couvert par la Règle 6.3c(1) et non par cette Règle.

9.5a Situations où une balle relevée ou déplacée doit être replacée

Si l'*adversaire* relève ou *déplace* la balle au repos d'un joueur, la balle doit être *replacée* à son emplacement d'origine (qui, s'il n'est pas connu, doit être estimé) (voir Règle 14.2), **sauf** :

- Lorsque l'*adversaire* concède le *coup* suivant, un trou ou le match (voir Règle 3.2b), ou
- Lorsque l'*adversaire* relève ou *déplace* la balle du joueur à la demande de ce dernier parce que le joueur a l'intention d'appliquer une Règle pour se dégager ou pour replacer la balle à un emplacement différent.

9.5b Pénalité pour relever ou toucher délibérément une balle ou causer son déplacement

Si l'*adversaire* relève ou touche délibérément la balle au repos du joueur ou cause son *déplacement*, l'*adversaire* encourt un **coup de pénalité**.

Mais il y a plusieurs **exceptions** :

Exception 1 – Adversaire autorisé à relever la balle du joueur : il n'y a pas de pénalité lorsque l'*adversaire* relève la balle :

- En concédant au joueur un *coup*, un trou ou le match, ou
- À la demande du joueur.

Exception 2 – Marquer et relever la balle du joueur sur le green par erreur : il n'y a pas de pénalité lorsque l'*adversaire marque* l'emplacement de la balle du joueur et la relève sur le *green* pensant par erreur que c'est sa propre balle.

Exception 3 – Mêmes exceptions que pour le joueur : il n'y a pas de pénalité lorsque l'*adversaire* cause accidentellement le *déplacement* de la balle en entreprenant l'une quelconque des actions traitées dans les Exceptions 2, 3 ou 4 de la Règle 9.4b.

Pénalité pour avoir joué une balle incorrectement *substituée* ou avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle 9.5 : *pénalité générale* selon la Règle 6.3b ou 14.7a.

Si de multiples infractions aux Règles résultent d'une action unique ou d'actions liées, voir la Règle 1.3c(4).

Règle 9.5b Interprétations :

9.5b/1 – Un joueur déclare qu'une balle trouvée est la sienne et ceci conduit son adversaire à relever une autre balle qui s'avère être celle du joueur

Selon la Règle 9.5b, un *adversaire* encourt un coup de pénalité pour relever la balle du joueur à moins qu'une des Exceptions ne s'applique.

Par exemple, durant une recherche le joueur A trouve une balle et déclare que c'est la sienne. Le joueur B (l'*adversaire*) trouve une autre balle et la relève. Le joueur A réalise alors que la balle trouvée n'est en fait pas la sienne et que la balle relevée par le joueur B est la balle du joueur A.

Comme la balle n'avait pas en fait été trouvée au moment où le joueur B a relevé la balle du joueur A, elle est considérée comme ayant été accidentellement *déplacée* pendant la recherche et l'Exception 3 de la Règle 9.5b s'applique. Le joueur ou l'*adversaire* doit *replacer* la balle sans pénalité pour quiconque.

9.6 Balle relevée ou déplacée par une influence extérieure

Si l'on est *sûr ou quasiment certain* qu'une *influence extérieure* (y compris un autre joueur en *stroke play* ou une autre balle) a relevé ou *déplacé* la balle d'un joueur :

- Il n'y a pas de pénalité, et
- La balle doit être *replacée* à son emplacement d'origine (qui, s'il n'est pas connu, doit être estimé) (voir Règle 14.2).

Ceci s'applique que la balle du joueur ait été trouvée ou non.

Mais si l'on n'est pas *sûr ou quasiment certain* que la balle ait été relevée ou *déplacée* par une *influence extérieure* et que la balle est *perdue*, le joueur doit prendre un dégagement *coup et distance* en application de la Règle 18.2.

Le cas de la balle du joueur jouée en tant que *mauvaise balle* par un autre joueur est couvert par la Règle 6.3c(2) et non par cette Règle.

Pénalité pour avoir joué une balle incorrectement *substituée* ou avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle 9.6 : *pénalité générale* selon la Règle 6.3b ou 14.7a.

Si de multiples infractions aux Règles résultent d'une action unique ou d'actions liées, voir la Règle 1.3c(4).

Règle 9.6 Interprétations :

9.6/1 – Une influence extérieure poussée par le vent cause le déplacement de la balle

Le vent en lui-même n'est pas une *influence extérieure*, mais si le vent fait qu'une *influence extérieure déplace* la balle d'un joueur, la Règle 9.6 s'applique.

Par exemple, si la balle d'un joueur vient reposer dans un sac en plastique (*obstruction amovible*) qui est sur le sol, et qu'une bourrasque de vent pousse le sac et *déplace* la balle, le sac (*influence extérieure*) est considéré comme ayant *déplacé* la balle. Le joueur peut :

- Soit se dégager directement selon la Règle 15.2 en estimant le point juste en-dessous de là où la balle était au repos dans le sac en plastique avant qu'elle ne soit *déplacée*,
- Soit *replacer* la balle *déplacée* par le sac en appliquant la Règle 9.6 (en *replaçant* la balle et le sac) et ensuite décider de jouer la balle comme elle repose ou de se dégager selon la Règle 15.2a (Dégagement d'une obstruction amovible).

9.6/2 – Où replacer une balle quand elle a été déplacée d'un emplacement inconnu

Si une balle a été *déplacée* par une *influence extérieure* et que l'emplacement d'origine où reposait la balle n'est pas connu, le joueur doit exercer un jugement raisonnable (Règle 1.3b(2)) pour déterminer l'endroit où était venue reposer la balle avant d'être *déplacée*.

Par exemple, sur un trou particulier, une partie du *green* et des zones attenantes ne peuvent être vues par les joueurs jouant dans cette direction. Près du *green* il y a un *bunker* et une *zone à pénalité*. Un joueur joue vers le *green* et ne peut pas dire où sa balle est venue reposer. Les joueurs voient une personne (*influence extérieure*) avec une balle. La personne jette la balle et part en courant. Le joueur identifie la balle comme étant la sienne. Le joueur ne sait pas si la balle était sur le *green*, dans la *zone générale*, dans le *bunker* ou dans la *zone à pénalité*.

Comme il est impossible de savoir où la balle devrait être *replacée*, le joueur doit exercer un jugement raisonnable. S'il y a des probabilités égales que la balle reposait sur le *green*, dans la *zone générale*, dans le *bunker* ou dans la *zone à pénalité*, un jugement raisonnable serait d'estimer que la balle reposait dans la *zone générale*.

9.6/3 – Un joueur apprend après avoir joué le coup que sa balle a été déplacée

Si l'on n'est pas *sûr ou quasiment certain* que la balle d'un joueur a été *déplacée* par une *influence extérieure*, le joueur doit jouer la balle comme elle repose. Si le joueur n'apprend qu'après avoir joué sa balle que celle-ci a en fait été *déplacée* par une *influence extérieure*, le joueur n'a pas joué d'un *mauvais endroit* car cette connaissance n'existait pas quand le joueur a joué le *coup*.

9.6/4 – Balle au repos jouée et il est ensuite découvert que la balle a été déplacée par une influence extérieure ; la balle s'avère être une mauvaise balle

Si un joueur découvre, après avoir joué sa balle, qu'elle a été ramenée sur le *parcours* par une *influence extérieure* après être venue reposer *hors limites*, le joueur a joué une *mauvaise balle* (voir Définition). Comme on n'en était pas *sûr ou quasiment certain* au moment où la balle a été jouée, le joueur n'encourt pas de pénalité pour avoir joué une *mauvaise balle* selon la Règle 6.3c(1) mais suivant le moment où ces faits sont découverts, il pourrait s'avérer nécessaire pour le joueur de corriger l'erreur en procédant selon la Règle 18.2b (Procédure quand une balle est perdue ou hors limites) :

- En *match play*, le joueur doit corriger l'erreur si la découverte que la balle a été ramenée sur le *parcours* par l'*influence extérieure* intervient avant que l'*adversaire* ne joue son *coup* suivant ou n'entreprenne une action similaire (par ex. concéder le trou).

  Si cette découverte se produit après que l'*adversaire* a joué son *coup* suivant ou a entrepris une action similaire, le joueur doit poursuivre le jeu du trou avec la *mauvaise balle*.

- En *stroke play,* le joueur doit corriger l'erreur si la découverte que la balle a été ramenée sur le *parcours* par l'*influence extérieure*, intervient avant de jouer un *coup* pour commencer un autre trou ou, dans le cas du dernier trou du *tour*, avant de rendre sa *carte de score*.

  Si cette découverte se produit après que le joueur a joué un *coup* sur le trou suivant ou, dans le cas du dernier trou du *tour*, après avoir rendu sa *carte de score,* le score du joueur avec la *mauvaise balle* compte.

9.7 Marque-balle relevé ou déplacé

Cette Règle traite de ce qu'il faut faire si un *marque-balle*, qui *marque* l'emplacement d'une balle relevée, est relevé ou déplacé avant que la balle ne soit *replacée*.

9.7a La balle ou le marque-balle doit être replacé

Si le *marque-balle* d'un joueur est relevé ou déplacé d'une manière quelconque (y compris par des *forces naturelles*) avant que la balle ne soit *replacée*, le joueur doit :

- Soit *replacer* la balle à son emplacement d'origine (qui, s'il n'est pas connu, doit être estimé) (voir Règle 14.2),
- Soit placer un *marque-balle* pour *marquer* l'emplacement d'origine.

9.7b Pénalité pour relever un marque-balle ou causer son déplacement

Si le joueur ou l'*adversaire* en *match play* relève le *marque-balle* du joueur ou cause son déplacement (lorsque la balle est relevée et pas encore *replacée*), le joueur ou l'*adversaire* encourt **un coup de pénalité**.

Exception – Les Exceptions des Règles 9.4b et 9.5b s'appliquent lorsqu'un marque-balle a été relevé ou que l'on a causé son déplacement : dans tous les cas où le joueur ou l'*adversaire* n'encourent pas de pénalité pour avoir relevé ou *déplacé* accidentellement la balle du joueur, il n'y a pas de pénalité non plus pour avoir relevé ou déplacé accidentellement le *marque-balle* du joueur.

Pénalité pour avoir joué une balle incorrectement *substituée* ou avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle 9.7 : *pénalité générale* selon la Règle 6.3b ou 14.7a.

Si de multiples infractions aux Règles résultent d'une action unique ou d'actions liées, voir la Règle 1.3c(4).

RÈGLE 10 Préparation et jeu d'un coup ; conseil et aide ; cadets

Objet de la Règle :

La Règle 10 traite de comment préparer et jouer un coup, y compris les conseils et aides diverses que le joueur peut obtenir des autres (y compris des cadets). Le principe sous-jacent est que le golf est un jeu d'habileté et un challenge personnel.

10.1 Jouer un coup

Objet de la Règle :

La Règle 10.1 traite de comment jouer un coup et des différentes actions qui sont interdites en jouant un coup. Un coup est joué en frappant franchement une balle avec la tête d'un club. Le challenge fondamental est de diriger et de contrôler le mouvement de tout le club en faisant un swing libre sans ancrer le club.

10.1a Frapper franchement la balle

En jouant un *coup* :

- Le joueur doit frapper franchement la balle avec la tête du club de telle manière qu'il y ait seulement un bref contact entre le club et la balle, et il ne doit pas pousser, faire riper ou cueillir la balle.
- Si le club du joueur frappe accidentellement la balle plus d'une fois, il y a seulement un *coup* et il n'y a pas de pénalité.

Règle 10.1a Interprétations :

10.1a/1 – Exemples de ce qu'est pousser, riper ou cueillir

Ces termes ont des significations qui se recoupent mais ils peuvent être définis au moyen de ces trois exemples d'utilisation du club non autorisée par la Règle :

- Un joueur entre un petit putt en frappant la balle avec la semelle de la tête de club, en utilisant un mouvement similaire à celui employé pour faire un coup au billard ou au jeu de palets. Déplacer la balle de cette façon c'est la pousser.

- Un joueur déplace le club le long de la surface du sol en le tirant vers lui. Déplacer la balle de cette façon c'est la faire riper.
- Un joueur glisse un club en dessous et très près de la balle. Le joueur soulève et déplace la balle en utilisant un mouvement vers l'avant et vers le haut. Déplacer la balle de cette façon c'est la cueillir.

10.1a/2 – Un joueur peut utiliser n'importe quelle partie de la tête du club pour frapper la balle franchement

En frappant franchement une balle, n'importe quelle partie de la tête du club peut être utilisée, y compris la pointe, le talon et l'arrière de la tête du club.

10.1a/3 – Un autre matériau peut s'interposer entre la balle et la tête de club pendant un coup

En frappant franchement une balle, il n'est pas obligatoire que la tête de club entre en contact avec la balle. Parfois, d'autres matériaux peuvent s'interposer.

Un exemple de ce que signifie frapper franchement une balle est fourni par la situation où une balle repose contre la base d'une clôture définissant un *hors limites* et où le joueur joue un coup en frappant le côté *hors limites* de la clôture pour déplacer la balle.

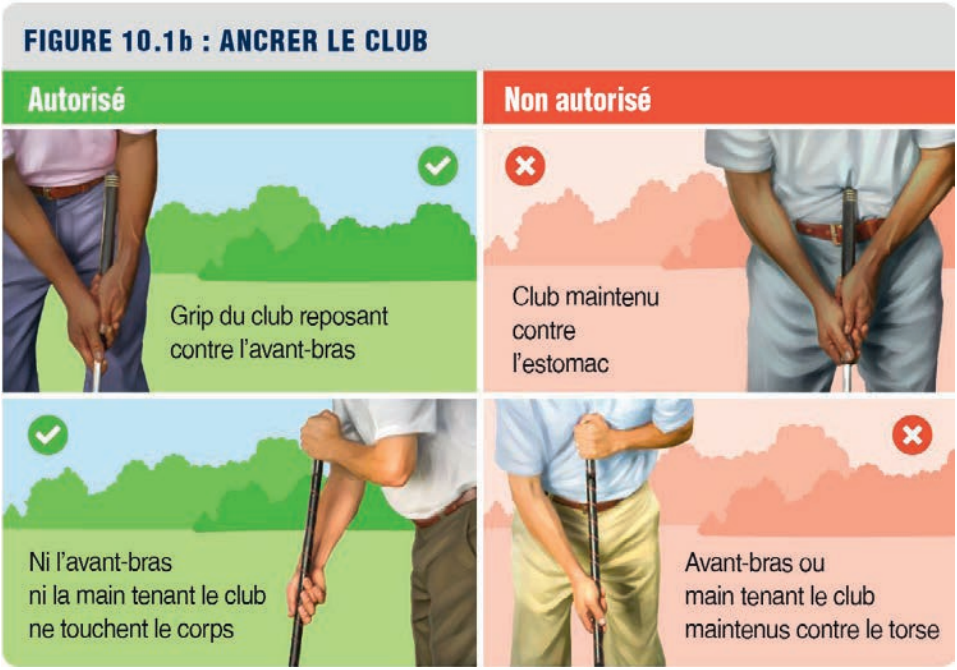
10.1b Ancrer le club

En jouant un *coup*, le joueur ne doit pas ancrer le club :

- Soit directement, en tenant le club, ou une main tenant le club, contre une partie quelconque du corps (**sauf** que le joueur peut tenir le club, ou une main tenant le club, contre une main ou un avant-bras),
- Soit indirectement, par l'utilisation d'un « point d'ancrage », en maintenant un avant-bras en contact avec une partie quelconque du corps pour utiliser une main tenant le club comme point stable autour duquel l'autre main peut faire balancer le club.

Si le club du joueur, la main le tenant ou l'avant-bras touche simplement le corps du joueur ou ses habits pendant le *coup*, sans avoir été maintenu contre le corps, il n'y a pas d'infraction à cette Règle.

Pour l'application de cette Règle, « avant-bras » désigne la partie du bras sous l'articulation du coude, y compris le poignet.



Règle 10.1b Interprétations :

10.1b/1 – Un joueur ne doit pas ancrer le club avec l'avant-bras contre le corps

Tenir un avant-bras contre le corps pendant un *coup* est un moyen indirect d'ancrer le club.

Pour qu'un « point d'ancrage » existe, deux choses doivent se produire : (1) le joueur doit maintenir un avant-bras contre le corps ; et (2) le joueur doit saisir le club de telle façon que les mains soient séparées et travaillent indépendamment l'une de l'autre.

Par exemple, en jouant un *coup* avec un long putter, l'avant-bras du joueur est calé contre son corps pour établir un point stable, tandis que la main inférieure est maintenue sur le manche pour balancer la partie inférieure du club.

Cependant, un joueur est autorisé à tenir un ou les deux avant-bras contre son corps en jouant un *coup*, à condition que cela ne crée pas un point d'ancrage.

10.1b/2 – Le contact délibéré avec des vêtements en jouant un coup constitue une infraction

Les vêtements maintenus contre le corps par un club ou une main de préhension sont considérés faire partie du corps du joueur dans l'application de la Règle 10.1b. Le concept d'un swing libre ne peut pas être contourné en faisant intervenir quelque chose entre le corps du joueur et son club ou sa main.

Par exemple, si un joueur porte une veste de pluie et utilise un putter de longueur moyenne en l'appuyant sur son corps, le joueur enfreint la Règle 10.1b.

De plus, si le joueur utilise délibérément une main de préhension pour tenir un vêtement porté sur une partie quelconque du corps (par ex. tenir la manche d'une chemise avec une main) en jouant un *coup*, il y a infraction à la Règle 4.3 (Utilisation interdite d'équipement), car ce n'est pas son utilisation prévue et cela pourrait aider le joueur à jouer ce *coup*.

10.1b/3 – Le contact involontaire avec des vêtements en jouant un coup ne constitue pas une infraction

Toucher un vêtement avec le club ou la main de préhension et jouer un *coup* est autorisé.

Cela peut se produire dans diverses situations où un joueur :

- Porte des vêtements amples ou des vêtements de pluie,
- A une taille physique ou une carrure qui fait que les bras reposent naturellement près du corps,
- Tient le club extrêmement près du corps, ou
- Touche ses vêtements, pour quelque autre raison, en jouant un *coup*.

10.1c Jouer un coup en se tenant sur ou de part et d'autre de la ligne de jeu

Le joueur ne doit pas jouer un *coup* en prenant un *stance* avec les pieds délibérément placés de part et d'autre de la *ligne de jeu* ou d'une extension de cette ligne derrière la balle, ou avec un pied touchant délibérément la *ligne de jeu* ou une extension de cette ligne derrière la balle.

Pour cette Règle uniquement, la *ligne de jeu* ne comprend pas de distance raisonnable de part et d'autre de cette ligne.

Exception – Il n'y a pas de pénalité si le stance est pris accidentellement ou pour éviter la ligne de jeu d'un autre joueur.

10.1d Jouer une balle en mouvement

Un joueur ne doit pas jouer un *coup* sur une balle en mouvement.

- Une balle *en jeu* est en mouvement lorsqu'elle n'est pas au repos sur un emplacement.
- Si une balle qui est au repos oscille mais reste ou revient à son emplacement d'origine, elle est considérée être au repos et n'est pas une balle en mouvement.

Mais il y a trois **exceptions** où il n'y a pas de pénalité :

Exception 1 – La balle commence à se déplacer après que le joueur a commencé le backswing pour le coup : jouer un *coup* sur une balle en mouvement dans cette situation est couvert par la Règle 9.1b, et non par cette Règle.

Exception 2 – Balle tombant du tee : jouer un *coup* sur une balle tombant d'un *tee* est couvert par la Règle 6.2b(5), et non par cette Règle.

Exception 3 – Balle se déplaçant dans l'eau : lorsqu'une balle se déplace dans de l'*eau temporaire* ou dans l'eau dans une *zone à pénalité* :

- Le joueur peut jouer un *coup* sur la balle en mouvement sans pénalité, ou
- Le joueur peut se dégager selon la Règle 16.1 ou 17, et peut relever la balle en mouvement.

Dans les deux cas, le joueur ne doit pas retarder le jeu de manière déraisonnable (voir Règle 5.6a) pour permettre au vent ou au courant de déplacer la balle vers un endroit plus favorable.

Pénalité pour infraction à la Règle 10.1 : *pénalité générale*.

En *stroke play*, un *coup* joué en infraction avec cette Règle compte et le joueur encourt **deux coups de pénalité**.

10.2 Conseil et autres aides

Objet de la Règle :

Un challenge fondamental pour le joueur consiste à décider de la stratégie et des tactiques de jeu. Il y a donc des limites aux conseils et aux autres aides que le joueur peut obtenir pendant un tour.

10.2a Conseil

Pendant un *tour*, un joueur ne doit pas :

- Donner de *conseil* à toute personne de la compétition jouant sur le *parcours*,

- Demander un *conseil* à quiconque, autre que son *cadet*, ou
- Toucher l'*équipement* d'un autre joueur pour avoir une information qui serait un *conseil* si elle était donnée par l'autre joueur ou lui était demandée (par ex. toucher les autres clubs ou le sac du joueur pour voir quel club est utilisé).

Cela ne s'applique pas avant un *tour*, pendant que le jeu est interrompu selon la Règle 5.7a ou entre les tours d'une compétition.

Voir les Règles 22, 23 et 24 (dans les formes de jeu impliquant des *partenaires*, un joueur peut donner des *conseils* à son *partenaire* ou au *cadet* du *partenaire* et peut demander *conseil* au *partenaire* ou au *cadet* du *partenaire*).

Règle 10.2a Interprétations :

10.2a/1 – Un joueur peut obtenir des informations d'un cadet partagé

Si un *cadet* est partagé par plusieurs joueurs, tous les joueurs partageant ce *cadet* peuvent lui demander des informations.

Par exemple, deux joueurs partagent un *cadet* et tous deux envoient leur coup de départ dans la même zone. L'un des joueurs prend un club pour jouer le *coup*, tandis que l'autre est indécis. Le joueur indécis est autorisé à demander au *cadet* partagé quel club l'autre joueur a choisi.

10.2a/2 – Un joueur doit essayer d'arrêter un conseil en train d'être donné volontairement

Si un joueur reçoit un *conseil* de quelqu'un d'autre que son *cadet* (par ex. un spectateur) sans le demander, il n'encourt aucune pénalité. Cependant, si le joueur continue à recevoir des *conseils* de cette même personne, le joueur doit essayer d'empêcher cette personne de donner des *conseils*. Si le joueur ne le fait pas, il est considéré comme demandant ce *conseil* et encourt la pénalité selon la Règle 10.2a.

Dans une compétition par équipe (Règle 24), cela s'applique également à un joueur qui reçoit un *conseil* d'un capitaine d'équipe qui n'a pas été désigné comme donneur de conseils.

10.2b Autres aides

(1) Indiquer la ligne de jeu pour une balle jouée n'importe où ailleurs que sur le green. Un joueur peut se faire indiquer sa *ligne de jeu* :

- En positionnant son *cadet* ou toute autre personne sur ou près de sa *ligne de jeu* pour montrer où elle se trouve, **mais** cette personne doit s'écarter avant que le *coup* ne soit joué.

- En plaçant un objet (par ex. un sac ou une serviette) posé sur le *parcours* pour indiquer la *ligne de jeu*, **mais** l'objet doit être enlevé avant que le *coup* ne soit joué.

(2) Indiquer la ligne de jeu pour une balle jouée sur le green. Avant que le *coup* ne soit joué, seul le joueur ou son *cadet* peut indiquer la *ligne de jeu* du joueur, **mais** avec les restrictions suivantes :

- Le joueur ou le *cadet* peuvent toucher le *green* avec une main, un pied ou tout ce qu'ils tiennent, **mais** ils ne doivent pas *améliorer* les *conditions affectant le coup* en infraction avec la Règle 8.1a, et
- Le joueur ou le *cadet* ne doivent pas placer un objet n'importe où sur ou hors du *green* pour montrer la *ligne de jeu*. Ceci n'est pas autorisé, même si cet objet est enlevé avant que le *coup* ne soit joué.

Pendant que le *coup* est joué, le *cadet* ne doit pas se tenir délibérément sur ou près de la *ligne de jeu* du joueur ni faire quelque chose d'autre (par ex. indiquer un point ou créer une ombre sur le *green*) pour indiquer la *ligne de jeu*.

Exception – Cadet prenant en charge le drapeau : le *cadet* peut se tenir sur ou près de la *ligne de jeu* du joueur pour prendre en charge le *drapeau*.

(3) Ne pas poser d'objet pour aider à prendre le stance. Un joueur ne doit pas prendre un *stance* pour jouer un *coup* en utilisant un objet quelconque posé par ou pour le joueur afin de l'aider à aligner ses pieds ou son corps, par ex. un club posé sur le sol pour indiquer la *ligne de jeu*.

Si le joueur prend un *stance* en infraction avec cette Règle, il ne peut pas éviter la pénalité en interrompant le *stance* et en retirant l'objet.

Règle 10.2b(3) Interprétations :

10.2b(3)/1 – Placer la tête de club sur le sol derrière la balle pour aider le joueur à prendre un stance est autorisé

La Règle 10.2b(3) n'autorise pas à un joueur à poser un objet (par ex. une baguette d'alignement ou un club de golf) pour aider le joueur à prendre un *stance*.

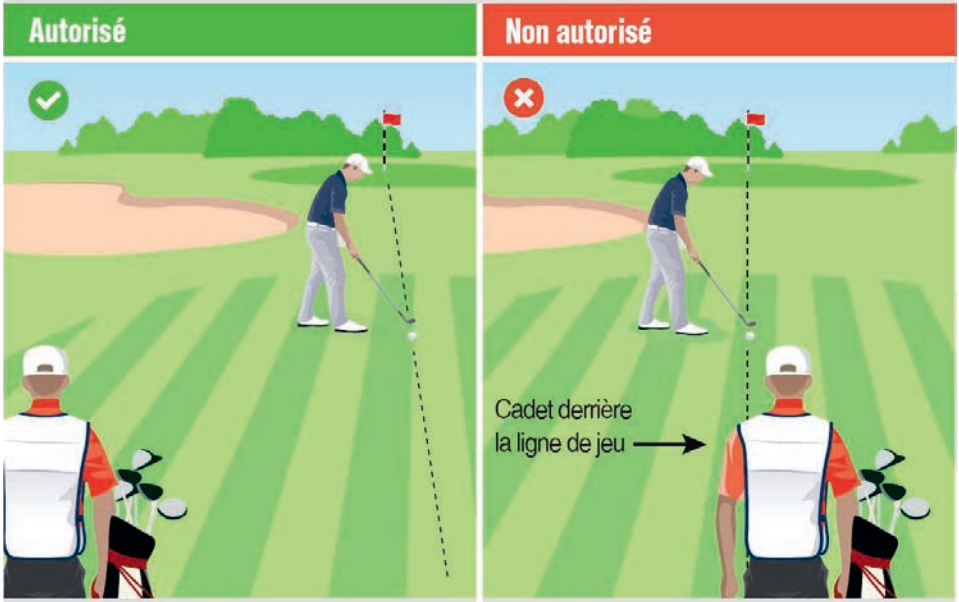
Cependant, cette interdiction n'empêche pas un joueur de placer sa tête de club derrière la balle, par exemple lorsqu'un joueur se tient derrière la balle et place la tête de club perpendiculairement à la *ligne de jeu*, puis se déplace en tournant pour prendre son *stance*.

(4) <u>Restriction pour un cadet à se tenir derrière le joueur</u>. Quand un joueur commence à prendre son *stance* pour jouer un *coup* et jusqu'à ce que le *coup* soit joué :

- Le *cadet* du joueur ne doit pas se tenir délibérément à un endroit sur ou près d'une extension de la *ligne de jeu* derrière la balle pour quelque raison que ce soit.
- Si le joueur prend un *stance* en infraction avec cette Règle, il ne peut pas éviter la pénalité en interrompant le *stance*.

Exception – Balle sur le green : lorsque la balle du joueur est sur le *green*, il n'y a pas de pénalité selon cette Règle si le joueur interrompt son *stance* et ne commence pas à nouveau à prendre un *stance* tant que le *cadet* n'a pas quitté sa position.

FIGURE 10.2b : CADET SE TENANT SUR OU PRÈS DE LA LIGNE DE JEU DERRIÈRE LA BALLE



Le cadet ne se tient pas sur ou près d'une extension de la ligne de jeu derrière la balle lorsque le joueur commence à prendre son stance pour le coup et, à condition que le cadet ne se déplace pas dans une telle position avant que le coup ne soit joué , il n'y a pas d'infraction à la Règle 10.2b (4).

Le cadet se tient sur ou près d'une extension de la ligne de jeu derrière la balle lorsque le joueur commence à prendre son stance pour le coup, en conséquence il y a une infraction à la Règle 10.2b (4).

Voir Règles 22, 23 et 24 (dans les formes de jeu impliquant des *partenaires*, le *partenaire* d'un joueur et le *cadet* du *partenaire* peuvent entreprendre les mêmes actions (avec les mêmes restrictions) que le *cadet* du joueur peut entreprendre selon les Règles 10.2b(2) et (4)).

Règle 10.2b(4) Interprétations :

10.2b(4)/1 – Exemples de début de prise de stance par un joueur

La Règle 10.2b(4) n'autorise pas un joueur à avoir délibérément son *cadet* se tenant derrière lui lorsque le joueur commence à prendre un *stance*, car viser la cible prévue est l'un des challenges que le joueur doit surmonter seul.

Il n'y a pas de procédure établie pour déterminer quand un joueur a commencé à prendre un *stance* puisque chaque joueur a sa propre routine préparatoire. Cependant, si un joueur a ses pieds ou son corps proches d'une position dans laquelle des conseils utiles sur la visée de la cible pourraient être donnés, il devrait être déterminé que le joueur a commencé à prendre son *stance*.

Exemples de situations où un joueur a commencé à prendre un *stance* :

- Le joueur se tient à côté de la balle mais fait face au *trou* avec son club posé derrière la balle, puis il commence à tourner son corps pour faire face à la balle.
- Après être resté derrière la balle pour déterminer la ligne cible, le joueur fait un pas en avant puis commence à tourner son corps et place un pied en position pour jouer le *coup*.

(5) Aide physique et protection contre les éléments. Un joueur ne doit pas jouer un coup :

- En obtenant de l'aide physique de son *cadet* ou de toute autre personne, ou
- Avec son *cadet* ou toute autre personne ou tout objet délibérément placé pour le protéger du soleil, de la pluie, du vent ou d'autres éléments.

Avant que le *coup* ne soit joué, une telle aide ou protection est autorisée, **sauf** si cela est interdit dans les Règles 10.2b(3) et (4).

Cette Règle n'interdit pas au joueur de prendre ses propres dispositions pour se protéger contre les éléments lorsqu'il joue un *coup*, par ex. en portant des vêtements de protection ou en tenant un parapluie au-dessus de sa tête.

Règle 10.2b(5) Interprétations :

10.2b(5)/1 – Un joueur peut demander à une autre personne qui n'a pas été délibérément positionnée à cet endroit de se déplacer ou de rester en place

Bien qu'un joueur ne puisse pas placer un objet ou positionner une personne dans le but de protéger la balle de la lumière du soleil, le joueur peut demander à une personne (par ex. un spectateur) de ne pas bouger lorsque ce spectateur est déjà positionné et ce afin que son ombre reste sur la balle ou bien il peut demander à ce spectateur de se déplacer pour que son ombre ne soit plus sur la balle.

10.2b(5)/2 – Un joueur peut porter des vêtements de protection

Même si un joueur ne doit pas *améliorer* les *conditions affectant le coup* pour se protéger contre les éléments, il peut porter des vêtements de protection pour se protéger des éléments.

Par exemple, si la balle d'un joueur vient reposer juste à côté d'un cactus, le joueur enfreindrait la Règle 8.1a (Actions qui améliorent les conditions affectant le coup) s'il plaçait une serviette sur le cactus pour *améliorer* sa zone de *stance*. Cependant, une serviette peut être enroulée autour du corps du joueur pour le protéger du cactus.

Pénalité pour infraction à la Règle 10.2 : *pénalité générale*.

10.3 Cadets

Objet de la Règle :

Le joueur peut avoir un cadet pour transporter ses clubs, lui donner des conseils et d'autres aides pendant le tour mais il y a des limites à ce que le cadet du joueur est autorisé à faire. Le joueur est responsable des actions du cadet pendant le tour et sera pénalisé si le cadet enfreint les Règles.

10.3a Le cadet peut aider le joueur pendant un tour

(1) Joueur autorisé à n'avoir qu'un seul cadet à tout moment.

Un joueur peut avoir un *cadet* qui transporte et manipule ses clubs, lui donne des *conseils* et l'aide de toute autre manière autorisée pendant un *tour*, **mais** avec les restrictions suivantes :

- Le joueur ne doit pas avoir plus d'un *cadet* à n'importe quel moment.

- 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*.

Que le joueur ait ou non un *cadet*, toute autre personne qui marche ou accompagne le joueur ou qui transporte d'autres objets pour le joueur (par ex. une tenue de pluie, un parapluie ou de la nourriture et des boissons) n'est pas le *cadet* du joueur sauf s'il a été désigné comme tel par le joueur ou s'il transporte ou manipule les clubs du joueur.

(2) Deux ou plusieurs joueurs peuvent partager un cadet. Lorsqu'il existe un problème de Règles concernant une action particulière d'un *cadet* partagé et qu'il faut déterminer pour quel joueur l'action a été entreprise :

- Si l'action du *cadet* a été entreprise à la demande spécifique de l'un des joueurs partageant le *cadet*, l'action a été entreprise pour ce joueur.
- Si aucun de ces joueurs n'a spécifiquement demandé cette action, l'action est considérée avoir été entreprise pour le joueur, partageant le *cadet,* dont la balle est en cause.

Voir Procédures pour le Comité, Section 8 ; Règle locale type H-1 (le *Comité* peut adopter une Règle locale interdisant ou exigeant l'utilisation de *cadets* ou limitant le choix du joueur pour le *cadet*).

Pénalité pour infraction à la Règle 10.3a :

- Le joueur encourt la ***pénalité générale*** pour chaque trou pendant lequel il est aidé par plus d'un *cadet* à n'importe quel moment.
- Si l'infraction se produit ou se poursuit entre le jeu de deux trous, le joueur encourt la ***pénalité générale*** pour le prochain trou.

Règle 10.3a Interprétations :

10.3a/1 – Un joueur transporte des clubs sur une voiturette de golf et engage une autre personne pour accomplir toutes les autres fonctions d'un cadet

Un joueur dont les clubs sont transportés sur une voiturette de golf qu'il conduit lui-même est autorisé à engager une personne pour accomplir toutes les autres tâches d'un *cadet*, et cette personne est considérée être un *cadet*.

Cet arrangement est autorisé à condition que le joueur n'ait pas également engagé quelqu'un d'autre pour conduire la voiturette. Dans un tel cas, le conducteur de la voiturette est également un *cadet* puisqu'il transporte les clubs du joueur et le joueur encourt une pénalité selon la Règle 10.3a(1) pour avoir plus d'un *cadet*.

10.3a/2 – Un joueur peut être le cadet d'un autre joueur lorsqu'il ne joue pas un tour

Un joueur participant à une compétition peut être le *cadet* d'un autre joueur dans la même compétition, sauf lorsque le joueur joue son *tour* ou quand une Règle locale interdit au joueur d'être *cadet*.

Par exemple :

- Si deux joueurs jouent le même jour dans la même compétition, mais à des moments différents, ils sont autorisés à être le *cadet* l'un de l'autre.
- En *stroke play*, si un joueur dans un groupe abandonne pendant un *tour*, il peut devenir le *cadet* d'un autre joueur du groupe.

10.3b Ce qu'un cadet peut faire

Exemples de ce qu'un *cadet* est autorisé à faire ou à ne pas faire :

(1) Actions toujours autorisées. Un *cadet* peut toujours entreprendre les actions suivantes lorsque les Règles les autorisent pour le joueur :

- Transporter et manipuler les clubs du joueur et d'autres *équipements* (y compris conduire une voiturette ou tirer un chariot).
- Rechercher la balle du joueur (Règle 7.1).
- Donner des informations, des *conseils* ou toute autre aide avant qu'un *coup* soit joué (Règles 10.2a et 10.2b).
- Aplanir les *bunkers* ou entreprendre d'autres actions pour prendre soin du *parcours* (Règles 8.2 Exception, 8.3 Exception, et 12.2b(2) et (3)).
- Enlever du sable et de la terre meuble et réparer des dommages sur le *green* (Règle 13.1c).
- Enlever ou prendre en charge le *drapeau* (Règle 13.2b).
- *Marquer* l'emplacement de la balle du joueur, la relever et la *replacer* sur le *green* (Règles 14.1b Exception et 14.2b).
- Nettoyer la balle du joueur (Règle 14.1c).
- Déplacer des *détritus* et des *obstructions amovibles* (Règles 15.1 et 15.2).

(2) Actions autorisées uniquement avec l'autorisation du joueur. Un *cadet* ne peut entreprendre les actions suivantes que lorsque les Règles autorisent le joueur à les faire, et uniquement avec l'autorisation du joueur (qui doit être donnée chaque fois et non pas pour l'ensemble d'un *tour*) :

- Restaurer des conditions qui ont été dégradées après que la balle du joueur est au repos (Règle 8.1d).

- Lorsque la balle du joueur se trouve n'importe où ailleurs que sur le *green*, relever la balle du joueur selon une Règle exigeant qu'elle soit *replacée* ou après que le joueur a décidé de se dégager selon une Règle (Règle 14.1b).

(3) Actions non autorisées. Un *cadet* n'est pas autorisé à entreprendre les actions suivantes pour le joueur :

- Concéder un *coup*, un trou ou le match à l'*adversaire*, ou se mettre d'accord avec l'*adversaire* sur le score du match (Règle 3.2).
- Se tenir délibérément sur ou près d'une extension de la *ligne de jeu* derrière le joueur quand le joueur commence à prendre un *stance* pour jouer un *coup* et ce jusqu'à ce que le *coup* soit joué (Règle 10.2b(4)), ou entreprendre d'autres actions interdites par la Règle 10.2b.
- *Replacer* une balle, à moins que le *cadet* n'ait relevé ou *déplacé* la balle (Règle 14.2b).
- *Dropper* ou placer une balle dans une *zone de dégagement* (Règle 14.3).
- Décider de se dégager selon une Règle (par ex. en considérant une balle injouable selon la Règle 19 ou en se dégageant d'une *condition anormale du parcours* ou d'une *zone à pénalité* selon la Règle 16.1 ou 17) ; le *cadet* peut conseiller au joueur de le faire, mais c'est le joueur qui doit décider.

10.3c Le joueur est responsable des actions et infractions aux Règles commises par le cadet

Un joueur est responsable des actions de son *cadet* à la fois pendant un *tour* et pendant que le jeu est interrompu selon la Règle 5.7a, mais pas avant ou après un *tour*.

Si l'action d'un *cadet* enfreint une Règle ou si cette action serait une infraction à une Règle si celle-ci était entreprise par le joueur, le joueur encourt la pénalité selon la Règle en question.

Lorsque l'application d'une Règle dépend de la connaissance ou non par le joueur de certains faits, la connaissance du joueur est considérée comme intégrant ce qui est connu par son *cadet*.

RÈGLE 11

Balle en mouvement heurtant accidentellement une personne, un animal ou un objet ; actions délibérées pour influer sur une balle en mouvement

Objet de la Règle :

La Règle 11 traite de ce qu'il faut faire si la balle en mouvement d'un joueur heurte une personne, un animal, un équipement ou quoi que ce soit d'autre sur le parcours. Quand cela se produit accidentellement, il n'y a pas de pénalité et le joueur doit normalement accepter le résultat qu'il soit favorable ou non, et jouer la balle à l'endroit où elle repose. La Règle 11 empêche également un joueur d'entreprendre délibérément des actions pour influer sur l'endroit où une balle en mouvement pourrait venir reposer.

Cette Règle s'applique chaque fois qu'une balle *en jeu* est en mouvement (que ce soit après un *coup* ou autrement), **sauf** lorsqu'une balle a été *droppée* dans une *zone de dégagement* et n'est pas encore au repos. Cette situation est couverte par la Règle 14.3.

11.1 Balle en mouvement heurtant accidentellement une personne ou une influence extérieure

11.1a Pas de pénalité pour quelque joueur que ce soit

Si une balle en mouvement d'un joueur heurte accidentellement toute personne ou *influence extérieure* :

- Il n'y a de pénalité pour aucun joueur.
- Cela est vrai même si la balle heurte le joueur, l'*adversaire* ou tout autre joueur ou l'un de leurs *cadets* ou *équipements*.

Exception – Balle jouée sur le green en stroke play : si la balle en mouvement du joueur heurte une autre balle au repos sur le *green* et que les deux balles étaient sur le *green* avant le *coup*, le joueur encourt la ***pénalité générale* (deux coups de pénalité)**.

11.1b La balle doit être jouée comme elle repose

Si la balle en mouvement d'un joueur heurte accidentellement toute personne ou *influence extérieure*, la balle doit être jouée comme elle repose **sauf** dans deux cas :

Exception 1 – Lorsqu'une balle jouée n'importe où ailleurs que sur le green vient reposer sur toute personne, tout animal ou toute influence extérieure en mouvement : le joueur ne doit pas jouer la balle comme elle repose. Au lieu de cela, le joueur doit se dégager :

- Lorsque la balle est n'importe où ailleurs que sur le green, le joueur doit *dropper* la balle d'origine, ou une autre balle, dans la *zone de dégagement* suivante (voir Règle 14.3) :
  - » Point de référence : le point estimé directement en dessous de l'endroit où la balle est venue reposer initialement sur la personne, l'*animal* ou l'*influence extérieure* en mouvement.
  - » Dimension de la zone de dégagement mesurée depuis le point de référence : une *longueur de club*, **mais** avec les restrictions suivantes :
  - » Restrictions sur la zone de dégagement :
    - Elle doit être dans la même *zone du parcours* que le point de référence, et
    - Elle ne doit pas être plus près du *trou* que le point de référence.
- Lorsque la balle est sur le green, le joueur doit placer la balle d'origine, ou une autre balle, sur le point estimé directement en dessous de l'endroit où la balle est venue reposer initialement sur la personne, l'*animal* ou l'*influence extérieure* en mouvement, en appliquant les procédures pour *replacer* une balle selon les Règles 14.2b(2) et 14.2e.

Exception 2 – Lorsqu'une balle jouée sur le green heurte accidentellement toute personne, tout animal ou toute obstruction amovible (y compris une autre balle en mouvement) sur le green : le *coup* ne compte pas et la balle d'origine, ou une autre balle, doit être *replacée* à son emplacement d'origine (qui, s'il n'est pas connu, doit être estimé) (voir Règle 14.2), **sauf** dans les deux cas suivants :

- La balle en mouvement heurte une autre balle au repos ou un marque-balle sur le green. Le *coup* compte et la balle doit être jouée comme elle repose (voir Règle 11.1a pour l'application ou non d'une pénalité en *stroke play*).
- La balle en mouvement heurte accidentellement le drapeau ou la personne l'ayant pris en charge. Cette situation est couverte par la Règle 13.2b(2) et non par cette Règle.

Pénalité pour avoir joué une balle incorrectement *substituée* ou avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle 11.1 : *pénalité générale* selon la Règle 6.3b ou 14.7a.

Si de multiples infractions aux Règles résultent d'une action unique ou d'actions liées, voir la Règle 1.3c(4).

Règle 11.1b Interprétations :

11.1b/1 – Jouer de l'endroit où la balle repose quand le coup ne compte pas, c'est jouer d'un mauvais endroit

Quand un *coup* est annulé par un *adversaire* (par ex. selon la Règle 6.4a(2) − Jouer hors tour) ou que le *coup* ne compte pas selon une Règle (par ex. selon l'Exception 2 de la Règle 11.1b − Lorsqu'une balle jouée sur le green heurte accidentellement toute personne, tout animal ou toute obstruction amovible (y compris une autre balle en mouvement) sur le green), il n'en est pas tenu compte dans le score du joueur, comme si ce *coup* n'avait jamais eu lieu. Si le joueur ne *replace* pas la balle mais joue de l'endroit où la balle est venue reposer, il a joué d'un *mauvais endroit* et la Règle 14.7 (Jouer d'un mauvais endroit) s'applique puisque le joueur était tenu de rejouer le *coup*.

Par exemple, sur le *green* un joueur joue un *coup* qui frappe accidentellement une gaine qui est sortie du *trou* lorsque le *drapeau* a été retiré (Exception 2 de la Règle 11.1b). Au lieu de *replacer* une balle et de rejouer le *coup*, le joueur joue la balle de l'endroit où elle est venue reposer. Le *coup* avec la balle qui a frappé accidentellement la gaine ne compte pas dans le score du joueur. Cependant, en ne *replaçant* pas la balle comme exigé, le joueur a joué d'un *mauvais endroit* et la Règle 14.7 s'applique.

Cela s'applique également si un joueur joue hors tour et que le *coup* est annulé par un *adversaire* selon la Règle 6.4a(2).

11.1b/2 – Que faire lorsque la balle se déplace après avoir été accidentellement déviée ou arrêtée

Si une balle vient reposer contre une personne ou une *influence extérieure* après avoir été accidentellement déviée ou arrêtée et que la personne ou l'*influence extérieure* se déplace ou est déplacée, la Règle 9 s'applique et le joueur doit suivre la Règle de façon correcte. Cependant, il n'y a pas de pénalité selon la Règle 9 si la balle se *déplace* après être venue reposer contre une personne ou un *équipement*.

Exemples de situations où il n'y a pas de pénalité :

- La balle du joueur vient reposer contre le pied de l'*adversaire* après qu'il l'a accidentellement arrêtée et la balle se *déplace* suite au déplacement de l'*adversaire*. Le joueur doit replacer la balle comme exigé par la Règle 9.5, mais ni le joueur, ni l'*adversaire* n'encourent de pénalité.
- Après avoir roulé en arrière sur une butte, la balle en mouvement du joueur est accidentellement arrêtée par son club et la balle se *déplace* quand il retire le club. Le joueur doit *replacer* la balle comme exigé par la Règle 9.4 mais n'encourt aucune pénalité.

Pour d'autres situations où une balle est accidentellement déviée ou arrêtée par une *influence extérieure* (par ex. un *animal*), et que l'*influence extérieure* se déplace et provoque le *déplacement* de la balle, voir la Règle 9.6 pour ce qu'il faut faire.

11.2 Balle en mouvement déviée ou arrêtée délibérément par une personne

11.2a Application de la Règle 11.2

Cette Règle s'applique seulement quand on est *sûr ou quasiment certain* que la balle en mouvement d'un joueur a été déviée ou arrêtée délibérément par une personne, c'est-à-dire lorsque :

- Une personne touche délibérément la balle en mouvement, ou
- La balle en mouvement heurte n'importe quel *équipement* ou autre objet (**sauf** un *marque-balle* ou une autre balle au repos avant que la balle ne soit jouée ou mise en mouvement autrement) ou toute personne (par ex. le *cadet* du joueur) qu'un joueur a délibérément positionné ou laissé à un endroit particulier afin que l'*équipement*, l'objet ou la personne puisse dévier ou arrêter la balle en mouvement.

Exception – Balle déviée ou arrêtée délibérément en match play alors qu'il n'y a raisonnablement aucune chance qu'elle puisse entrer : une balle en mouvement d'un *adversaire* qui est délibérément déviée ou arrêtée alors qu'il n'y a raisonnablement aucune chance qu'elle puisse *entrer*, et que cela est fait soit comme une concession, soit lorsque la balle doit être *entrée* pour partager le trou, est couvert par la Règle 3.2a(1) ou 3.2b(1) et non par cette Règle.

En ce qui concerne le droit d'un joueur de faire relever une balle ou un *marque-balle* avant qu'un *coup* ne soit joué s'il croit raisonnablement que la balle ou le *marque-balle* pourrait aider ou gêner le jeu, voir la Règle 15.3.

Règle 11.2a Interprétations :

11.2a/1 – Équipement laissé en place après que le joueur s'est rendu compte qu'il pourrait être utile si la balle le frappait

La Règle 11.2 s'applique à une situation où un joueur n'a pas initialement placé l'*équipement*, l'autre objet ou la personne dans le but de dévier la balle en mouvement, mais où une fois positionné par le joueur, celui-ci se rend compte que cet *équipement*, objet ou personne peut dévier ou arrêter la balle mais il le laisse là délibérément.

Exemple où le joueur encourt une pénalité :

- Après avoir ratissé un *bunker*, un joueur place le râteau entre le *green* et le *bunker*, sans penser qu'il pourrait avoir une influence sur une balle en mouvement. Le joueur, qui a

maintenant un putt en descente vers le *bunker*, réalise que le râteau pourrait arrêter sa balle et joue sans déplacer le râteau au préalable. Le joueur putte et la balle est arrêtée par ce râteau.

Exemple où le joueur n'encourt pas de pénalité :

- Un râteau a été laissé par le groupe précédent entre le *green* et un *bunker*. Un joueur qui a un putt en descente vers le *bunker* voit le râteau et le laisse là car il pourrait arrêter la balle si son putt est trop fort. Le joueur putte et la balle est arrêtée par ce râteau.

11.2b Application de pénalité au joueur

- Un joueur encourt la ***pénalité générale*** s'il dévie ou arrête délibérément toute balle en mouvement.
- Cela est vrai, que ce soit la propre balle du joueur ou une balle jouée par un *adversaire* ou un autre joueur en *stroke play*.

Exception – Balle se déplaçant dans l'eau : il n'y a pas de pénalité si un joueur relève sa balle se déplaçant dans l'eau dans de l'*eau temporaire* ou dans une *zone à pénalité* en se dégageant selon les Règles 16.1 ou 17 (voir Règle 10.1d Exception 3).

Voir Règle 22.2 (en *Foursome*, chaque *partenaire* peut agir pour le compte du *camp* et une action du *partenaire* est considérée comme une action du joueur) ; **Règle 23.5** (en *Quatre balles*, chaque *partenaire* peut agir pour le compte du *camp* et une action du *partenaire* concernant la balle ou l'*équipement* du joueur est considérée comme une action du joueur).

11.2c Endroit où doit être jouée une balle délibérément déviée ou arrêtée

Si l'on est *sûr ou quasiment certain* que la balle en mouvement d'un joueur a été délibérément déviée ou arrêtée par une personne (que la balle ait été retrouvée ou non), elle ne doit pas être jouée comme elle repose. Au lieu de cela, le joueur doit se dégager comme suit :

(1) <u>Coup joué de n'importe où ailleurs que sur le green</u>. Le joueur doit se dégager en fonction de l'emplacement estimé où la balle serait venue reposer si elle n'avait pas été déviée ou arrêtée :

- <u>Lorsque la balle serait venue reposer n'importe où sur le parcours ailleurs que sur le *green*</u>, le joueur doit *dropper* la balle d'origine, ou une autre balle, dans la *zone de dégagement* suivante (voir Règle 14.3) :
  - » <u>Point de référence</u> : le point estimé où la balle serait venue reposer.

» Dimension de la zone de dégagement mesurée depuis le point de référence : une *longueur de club*, mais avec les restrictions suivantes :

» Restrictions sur la zone de dégagement :

- Elle doit être dans la même *zone du parcours* que le point de référence, et
- Elle ne doit pas être plus près du *trou* que le point de référence.

- Lorsque la balle serait venue reposer sur le *green*, le joueur doit placer la balle d'origine, ou une autre balle, à l'emplacement estimé où la balle serait venue reposer, en appliquant les procédures pour *replacer* une balle selon les Règles 14.2b(2) et 14.2e.
- Lorsque la balle serait venue reposer *hors limites*, le joueur doit prendre un dégagement *coup* et distance selon la Règle 18.2.

Règle 11.2c(1) Interprétations :

11.2c(1)/1 – Options lorsque la balle serait venue reposer dans une zone à pénalité

Lorsqu'une balle en mouvement est délibérément déviée ou arrêtée et que l'on estime qu'elle serait venue reposer dans une *zone à pénalité*, le joueur a le choix de dropper une balle dans la *zone à pénalité* (Règle 11.2c(1)) ou de se dégager de la *zone à pénalité* (Règle 17.1d).

Si le joueur décide de se dégager de la *zone à pénalité* car il ne souhaite pas *dropper* une balle dans la *zone de dégagement* dans la *zone à pénalité*, le joueur doit estimer le point où la balle aurait franchi en dernier la limite de la *zone à pénalité* pour se dégager selon la Règle 17.1d.

(2) Coup joué sur le green. Le *coup* ne compte pas, et la balle d'origine ou une autre balle doit être *replacée* à son emplacement d'origine (qui, s'il n'est pas connu, doit être estimé) (voir Règle 14.2).

Pénalité pour avoir joué une balle incorrectement *substituée* ou avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle 11.2 : *pénalité générale* selon la Règle 6.3b ou 14.7a.

Si de multiples infractions aux Règles résultent d'une action unique ou d'actions liées, voir la Règle 1.3c(4).

11.3 Déplacer délibérément des objets ou modifier des conditions pour influer sur une balle en mouvement

Lorsqu'une balle est en mouvement, un joueur ne doit pas délibérément entreprendre les actions suivantes pour influer sur l'endroit où une balle en mouvement (que ce soit la balle du joueur ou celle d'un autre joueur) pourrait venir reposer :

- Modifier les conditions physiques en entreprenant toute action listée dans la Règle 8.1a (par ex. replacer un divot ou tasser une zone de gazon soulevé), ou
- Relever ou déplacer :
  - » Un *détritus* (voir Règle 15.1a, Exception 2), ou
  - » Une *obstruction amovible* (voir Règle 15.2a, Exception 2).

Exception – Déplacer le drapeau, une balle au repos sur le green et [redacted] : cette Règle n'interdit pas au joueur de relever ou de déplacer :

- Un *drapeau* retiré du *trou*,
- Une balle au repos sur le *green*, ou
- [redacted] (autre qu'une balle au repos n'importe où ailleurs que sur le *green* ou un *marque-balle* n'importe où sur le *parcours*).

Retirer le *drapeau* du *trou* (y compris en le prenant en charge) lorsqu'une balle est en mouvement est couvert par la Règle 13.2 et non par cette Règle.

Pénalité pour infraction à la Règle 11.3 : *pénalité générale*.

Voir Règle 22.2 (en *Foursome*, chaque *partenaire* peut agir pour le compte du *camp* et une action du *partenaire* est considérée comme une action du joueur) ; **Règle 23.5** (en *Quatre balles*, chaque *partenaire* peut agir pour le compte du *camp* et une action du *partenaire* concernant la balle ou l'*équipement* du joueur est considérée comme une action du joueur).

Règle 11.3 Interprétations :

11.3/1 – Le résultat des actions délibérées visant à exercer une influence sur une balle en mouvement est sans importance

La Règle 11.3 s'applique quand un joueur ou un *cadet* entreprend une action délibérée dans le but d'exercer une influence sur une balle en mouvement, le joueur étant en infraction avec cette Règle même si l'action délibérée n'influe pas sur l'endroit où la balle est venue reposer.

Exemples de situations où le joueur encourt la *pénalité générale* selon la Règle 11.3, et où en *stroke play* il doit jouer la balle où elle repose :

- La balle du joueur repose dans la *zone générale* au bas d'une pente. Le joueur joue un *coup* et, pendant que la balle revient en arrière en roulant dans la pente, le joueur tasse une touffe de gazon relevée pour éviter que la balle ne vienne reposer dans un mauvais *lie*.
- Le joueur, croyant qu'un râteau reposant sur le sol peut arrêter ou dévier la balle en mouvement d'un autre joueur, relève le râteau.

Exemples de situations où il n'y a pas de pénalité, et où en *stroke play* la balle doit être jouée où elle repose :

- La balle d'un joueur repose dans la *zone générale* au bas d'une pente. Le joueur joue un *coup* et la balle commence à revenir en arrière en roulant dans la pente. Ne sachant pas que la balle était en train de revenir dans la zone d'où elle avait été jouée, le joueur tasse une touffe de gazon relevée, sans aucune intention d'influer sur l'endroit où la balle pourrait venir reposer. Il n'y a pas de pénalité même si la balle vient reposer dans la zone tassée.
- Après avoir joué un *coup* et alors que la balle est en mouvement, un joueur relève un râteau situé à proximité pour le donner à un autre joueur pour son prochain *coup* dans le *bunker*. La balle du joueur roule dans la zone d'où le râteau a été relevé.

IV

Règles particulières pour les bunkers et les greens

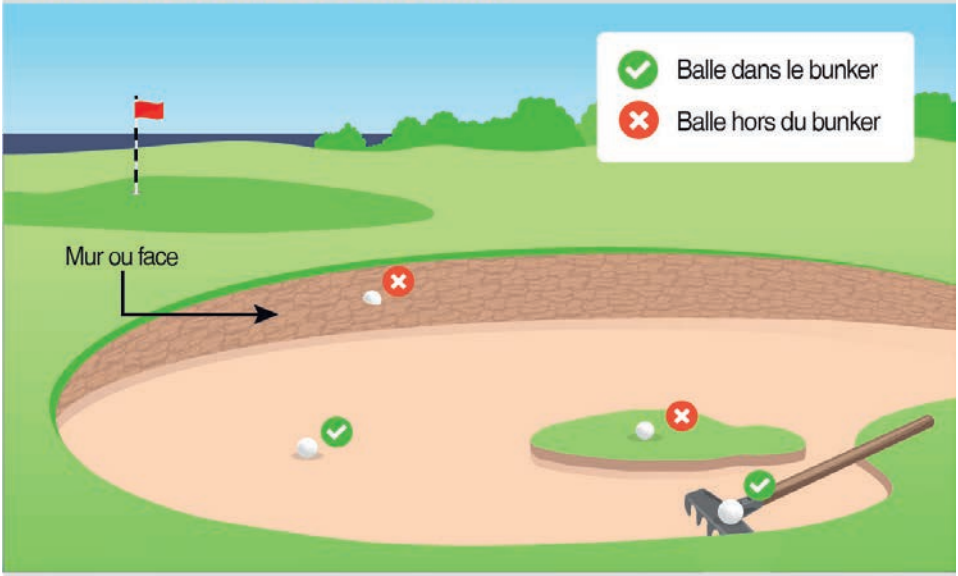
Règles 12-13

RÈGLE 12 Bunkers

Objet de la Règle :

La Règle 12 est une Règle particulière pour les bunkers qui sont des zones spécialement préparées dans le but de tester la capacité du joueur à jouer une balle depuis le sable. Pour s'assurer que le joueur est confronté à ce challenge, il y a des restrictions sur la possibilité de toucher le sable avant que le coup ne soit joué et sur l'endroit où un dégagement peut être pris pour une balle reposant dans un bunker.

FIGURE 12.1 : BALLE DANS UN BUNKER



Conformément à la définition d'un "bunker" et à la Règle 12.1, la figure fournit des exemples dans lesquels une balle est dans ou hors d'un bunker.

12.1 Balle dans un bunker

Une balle est dans un *bunker* quand une partie quelconque de la balle :

- Touche le sable sur le sol à l'intérieur de la lisière du *bunker*, ou

- Est à l'intérieur de la lisière du *bunker* et repose :
  - » Sur le sol à un endroit où du sable devrait normalement se trouver (par ex. lorsque le sable a été soufflé ou emporté par l'eau ou le vent), ou
  - » Sur ou dans un *détritus*, une *obstruction amovible*, une *condition anormale du parcours* ou un *élément partie intégrante* qui touchent le sable dans le *bunker* ou sont sur le sol à un endroit où du sable devrait normalement se trouver.

Si une balle repose sur de la terre, de l'herbe ou sur tout autre élément naturel poussant ou fixé à l'intérieur de la lisière d'un *bunker* sans toucher de sable, la balle n'est pas dans le *bunker*.

Si une partie de la balle est à la fois dans un *bunker* et dans une autre *zone du parcours*, voir la Règle 2.2c.

12.2 Jouer une balle dans un bunker

Cette Règle s'applique à la fois pendant un *tour* et pendant que le jeu est interrompu selon la Règle 5.7a.

12.2a Retirer des détritus et des obstructions amovibles

Avant de jouer une balle dans un *bunker,* le joueur peut retirer des *détritus*, selon la Règle 15.1, et des *obstructions amovibles*, selon la Règle 15.2.

Cela inclut le fait de toucher ou de déplacer de façon raisonnable du sable dans le *bunker* en entreprenant de telles actions.

Règle 12.2a Interprétations :

12.2a/1 – Amélioration résultant de l'enlèvement d'un détritus ou d'une obstruction amovible dans un bunker

En enlevant un *détritus* ou une *obstruction amovible* d'un *bunker*, du sable est souvent déplacé à la suite du retrait de l'objet, et il n'y a pas de pénalité si cela *améliore* les *conditions affectant le coup* si les actions entreprises pour enlever le *détritus* ou l'*obstruction amovible* étaient raisonnables (Règle 8.1b(2)).

Par exemple, un joueur enlève une pomme de pin à proximité de sa balle et *améliore* les *conditions affectant le coup* en la faisant traîner de telle façon que cela enlève également un monticule de sable de la zone de son swing intentionnel.

Le joueur aurait pu utiliser une façon moins intrusive pour enlever la pomme de pin (par ex., relever la pomme de pin sans la faire traîner derrière la balle). Comme ses actions ne sont pas raisonnables dans cette situation, le joueur encourt une pénalité pour infraction à la Règle 8.1a (Améliorer les conditions affectant le coup).

12.2b Restrictions sur la possibilité de toucher le sable dans un bunker

(1) <u>Situations où toucher le sable implique une pénalité</u>. Avant de jouer un *coup* sur une balle dans un *bunker*, le joueur ne doit pas :

- Toucher délibérément le sable dans le *bunker* avec une main, un club, un râteau ou un autre objet pour tester l'état du sable afin d'obtenir des informations pour le *coup* suivant, ou
- Toucher le sable dans le *bunker* avec un club :
  - » Dans la zone juste devant ou derrière la balle (**sauf** ce qui est autorisé selon la Règle 7.1a en cherchant correctement une balle, ou selon la Règle 12.2a en retirant un *détritus* ou une *obstruction amovible*),
  - » En faisant un swing d'essai, ou
  - » En faisant le backswing pour un *coup*.

(2) <u>Situations où toucher le sable n'implique pas de pénalité</u>. Sauf dans les situations décrites en (1), cette Règle n'interdit pas à un joueur de toucher le sable dans un *bunker* de toute autre manière, y compris :

- En creusant avec les pieds pour prendre un *stance* pour un swing d'essai ou pour le *coup*,
- En aplanissant le *bunker* pour prendre soin du *parcours*,
- En plaçant des clubs, de l'*équipement* ou d'autres objets dans le *bunker,* (que ce soit en les jetant ou en les posant),
- En mesurant, *marquant*, relevant, *replaçant* ou entreprenant toute autre action selon une Règle,
- En s'appuyant sur un club pour se reposer, garder son équilibre ou éviter une chute, ou
- En frappant le sable de frustration ou de colère.

Mais le joueur encourt la ***pénalité générale*** si le fait de toucher le sable *améliore* les *conditions affectant le coup* en infraction avec la Règle 8.1a. (Voir aussi les Règles 8.2 et 8.3 pour les restrictions sur l'*amélioration* ou la dégradation d'autres conditions physiques affectant le jeu).

(3) <u>Aucune restriction après que la balle est sortie du bunker</u>. Après que la balle dans un *bunker* a été jouée et qu'elle est en dehors du *bunker,* le joueur peut :

- Toucher le sable dans le *bunker* sans pénalité selon la Règle 12.2b(1), et
- Aplanir le sable dans le *bunker* pour prendre soin du *parcours* sans pénalité selon la Règle 8.1b.

Cela est vrai même si la balle repose en dehors du *bunker* et que :

- Les Règles exigent du joueur ou lui permettent de prendre un dégagement *coup et distance* en *droppant* une balle dans le *bunker*, et
- Le sable dans le *bunker* est sur la *ligne de jeu* du joueur pour le *coup* suivant joué depuis l'extérieur du *bunker*.

Mais, si la balle jouée du *bunker* retourne par la suite dans le *bunker*, ou si le joueur se dégage en *droppant* une balle dans le *bunker*, les restrictions des Règles 12.2b(1) et 8.1a s'appliquent à nouveau à la balle *en jeu* dans le *bunker*.

Pénalité pour infraction à la Règle 12.2 : *pénalité générale*.

Règle 12.2b(3) Interprétations :

12.2b(3)/1 – Le joueur est autorisé à aplanir le sable dans un bunker pour prendre soin du parcours après s'être dégagé à l'extérieur du bunker

Selon la Règle 12.2b(3), un joueur peut aplanir le sable dans un *bunker* pour prendre soin du *parcours* sans pénalité selon la Règle 8.1a (Actions qui ne sont pas autorisées) après qu'une balle est sortie de ce *bunker* après avoir été jouée. Le terme « sortie du *bunker* » dans la Règle 12.2b(3) inclut également un dégagement en dehors du *bunker*.

Par exemple, un joueur décide de se dégager à l'extérieur d'un *bunker* pour une balle injouable avec une pénalité de deux coups selon la Règle 19.3b (Dégagement en arrière sur la ligne). Avant de *dropper* une balle en utilisant la procédure de dégagement à l'extérieur du *bunker* en arrière sur la ligne ou après avoir *droppé* une balle, mais avant de jouer son *coup* suivant, le joueur aplanit des traces de pas dans le *bunker* sur *la ligne de jeu*. La Règle 12.2b(3) s'applique et il n'y a pas de pénalité.

À condition que le joueur ait l'intention de se dégager à l'extérieur du *bunker*, il n'y aurait pas de pénalité même si le joueur aplanissait le *bunker* avant de *dropper* la balle à l'extérieur du *bunker*.

Règle 12.2b Interprétations :

12.2b/1 – La Règle 12.2b s'applique à un monticule de sable provenant d'un trou d'animal dans un bunker

Si la balle d'un joueur repose dans un *bunker* sur ou près d'un monticule de sable qui fait partie d'un *trou d'animal*, les restrictions de la Règle 12.2b(1) s'appliquent au fait de toucher ce monticule de sable.

Néanmoins, le joueur peut se dégager du *trou d'animal* (qui est une *condition anormale du parcours*) selon la Règle 16.1c.

12.2b/2 – Sonder le sol dans un bunker

L'Interprétation 8.1a/7 confirme qu'un joueur peut sonder le sol sans pénalité n'importe où sur le *parcours* (y compris dans un *bunker*) pour déterminer si des racines, des pierres ou des *obstructions* peuvent interférer avec son *coup*, tant que le joueur n'*améliore* pas les *conditions affectant le coup*.

Par exemple, lorsque la balle d'un joueur vient reposer près d'un drain dans un *bunker,* le joueur peut utiliser un *tee* pour sonder le sable afin de déterminer l'étendue du drain et savoir si le drain va interférer avec son *coup*.

Cependant, si le fait de sonder a pour but de tester l'état du sable, le joueur est en infraction avec la Règle 12.2b(1).

12.2b/3 – La Règle 12.2 continue de s'appliquer lorsque le joueur a relevé sa balle du bunker pour se dégager, mais n'a pas encore décidé s'il se dégage dans ou en dehors du bunker

Si un joueur a relevé la balle d'un *bunker* pour se dégager selon une Règle, mais qu'il n'a pas encore décidé quelle option de dégagement utiliser, les restrictions de la Règle 12.2b(1) continuent de s'appliquer.

Par exemple, si le coup de départ d'un joueur est injouable dans un *bunker* et qu'il réfléchit entre retourner à la *zone de départ* pour jouer à nouveau avec la pénalité *coup et distance*, se dégager dans le *bunker* ou se dégager en arrière sur la ligne à l'extérieur du *bunker*, le joueur enfreint la Règle 12.2b s'il teste délibérément l'état du sable dans le *bunker* ou frappe le sable avec un swing d'entraînement.

Cependant, tout comme la Règle 12.2b(1) ne s'applique plus après que le joueur a joué une balle et qu'elle est à l'extérieur du *bunker*, de même la Règle 12.2b(1) ne s'applique pas après que le joueur a décidé de se dégager en dehors du *bunker* dans la mesure où le dégagement est réellement pris en dehors du *bunker*.

12.3 Règles particulières de dégagement quand la balle est dans un bunker

Lorsqu'une balle est dans un *bunker,* des Règles particulières de dégagement peuvent s'appliquer dans les situations suivantes :

- Interférence par une *condition anormale du parcours* (Règle 16.1c),
- Interférence par une situation dangereuse due à un *animal* (Règle 16.2), et
- Balle injouable (Règle 19.3).

RÈGLE 13 Greens

Objet de la Règle :

La Règle 13 est une Règle particulière pour les greens. Les greens sont spécialement préparés pour jouer la balle sur le sol et il y a un drapeau dans le trou de chaque green ; en conséquence certaines Règles qui s'appliquent sont différentes de celles en vigueur pour d'autres parties du parcours.

13.1 Actions autorisées ou exigées sur les greens

Objet de la Règle :

Cette Règle autorise le joueur à entreprendre sur le green des actions qui normalement ne sont pas autorisées en dehors du green, par ex. marquer, relever, nettoyer et replacer une balle, et réparer un dommage et enlever du sable et de la terre meuble sur le green. Il n'y a pas de pénalité pour déplacer accidentellement une balle ou un marque-balle sur le green.

13.1a Balle sur le green

Une balle est sur le *green* quand n'importe quelle partie de la balle :

- Touche le *green*, ou
- Repose sur ou dans quoi que ce soit (par ex. un *détritus* ou une *obstruction*) et est à l'intérieur de la lisière du *green*.

Si une partie de la balle est à la fois sur le *green* et dans une autre *zone du parcours*, voir Règle 2.2c.

13.1b Marquer, relever et nettoyer la balle sur le green

Une balle sur le *green* peut être relevée et nettoyée (voir Règle 14.1).

L'emplacement de la balle doit être *marqué* avant de la relever et la balle doit être *replacée* à son emplacement d'origine (voir Règle 14.2).

13.1c Améliorations autorisées sur le green

Pendant un *tour* et pendant que le jeu est interrompu selon la Règle 5.7a, un joueur peut entreprendre les deux actions suivantes sur le *green*, que la balle soit sur le *green* ou en dehors :

(1) Enlever du sable et de la terre meuble. Sur le *green* (**mais** nulle part ailleurs sur le *parcours*) le sable et la terre meuble peuvent être enlevés sans pénalité.

(2) Réparation d'un dommage. Un joueur peut réparer un dommage sur le *green* sans pénalité en entreprenant des actions raisonnables pour restaurer le *green* au plus près possible de sa condition d'origine, **mais** uniquement :

- En utilisant sa main, son pied ou une autre partie de son corps ou un instrument ordinaire de réparation d'impact de balle (relève-pitch), un *tee*, un club ou un *équipement* normal similaire, et
- Sans retarder le jeu de manière déraisonnable (voir Règle 5.6a).

Mais si le joueur *améliore* l'état du *green* en entreprenant des actions qui excèdent ce qui est raisonnable pour restaurer le *green* dans son état d'origine (par ex. en créant un chemin vers le *trou* ou en utilisant un objet non autorisé), le joueur encourt la ***pénalité générale*** pour infraction à la Règle 8.1a.

Le terme « dommage sur le *green* » signifie tout dommage causé par une personne ou une *influence extérieure*, par ex. :

- Les impacts de balle, les dégâts causés par des chaussures (par ex. des marques de clous) et les éraflures ou les indentations causées par un *équipement* ou un *drapeau*,
- Les bouchons d'anciens *trous*, les bouchons de gazon, les joints de placage de gazon ainsi que les éraflures ou les indentations causées par des outils de maintenance ou des véhicules,
- Les traces d'*animaux* ou des empreintes de sabots, et
- Les objets enfoncés (par ex. une pierre, un gland ou un *tee*).

Mais le terme « dommage sur le *green* » ne comprend pas tout dommage ou condition qui résultent :

- Des pratiques ordinaires pour entretenir l'état général du *green* (par ex. des trous d'aération et des rainures de verticutage),
- De l'irrigation, de la pluie ou d'autres *forces naturelles*,
- Des imperfections naturelles de la surface (par ex. des mauvaises herbes ou des zones dénudées, malades ou ayant une pousse irrégulière), ou
- De l'usure normale du *trou*.

Règle 13.1c(2) Interprétations :

Voir Interprétation 8.1b/7 pour les situations où des dommages en partie sur et en partie hors du green peuvent être réparés.

13.1c(2)/1 – Sur le green, la ligne de jeu endommagée accidentellement peut être réparée

Un joueur a droit aux *conditions affectant le coup* qu'il avait quand sa balle est venue au repos, à moins que des *forces naturelles* ou le joueur n'aient causé le dommage (Règle 8.1d). Cependant, le dommage causé par le joueur à sa propre *ligne de jeu* sur le *green* peut être réparé selon la Règle 13.1c(2).

Par exemple, si un joueur crée des marques de clou en étudiant la *ligne de jeu*, il peut prendre des mesures raisonnables pour réparer le dommage.

13.1c(2)/2 – Le trou endommagé fait partie des dommages sur le green

Un dommage causé au *trou* est couvert par la Règle 13.1c dans le cadre des dommages sur un *green*. Le joueur peut réparer un *trou* endommagé à moins que le dommage ne soit dû à une usure naturelle que la Règle 13.1c ne permet pas de réparer.

Par exemple, si le *trou* est endommagé en retirant le *drapeau*, il peut être réparé par le joueur selon la Règle 13.1c, même si le dommage a modifié les dimensions du *trou*.

Cependant, si un *trou* a été endommagé et que le joueur ne peut pas réparer le dégât (par ex., si le *trou* ne peut plus être arrondi de nouveau) ou si l'usure naturelle que le joueur ne peut pas réparer fait que le *trou* n'est plus circulaire, le joueur devrait demander au *Comité* de le réparer.

13.1c(2)/3 – Le joueur peut demander de l'aide au Comité lorsqu'il est impossible de réparer des dommages sur le green

Si un joueur n'est pas en mesure de réparer un dommage sur le *green*, par exemple une marque faite avec un club ou un bouchon d'ancien *trou* qui s'est affaissé sous la surface, le joueur peut demander au *Comité* de réparer le dommage.

Si le *Comité* est incapable de réparer le dommage et que la balle du joueur repose sur le *green*, le *Comité* pourrait envisager d'accorder un dégagement au joueur selon la Règle 16.1 en définissant la zone endommagée comme *terrain en réparation*.

13.1d Déplacement de la balle ou du marque-balle sur le green

Il y a deux Règles particulières pour une balle ou un *marque-balle déplacé* sur le *green*.

(1) Pas de pénalité pour avoir causé accidentellement le déplacement de la balle. Il n'y a pas de pénalité si le joueur, l'*adversaire* ou un autre joueur en *stroke play* déplacent accidentellement la balle ou le *marque-balle* du joueur sur le *green*.

Le joueur doit :

- *Replacer* la balle à son emplacement d'origine (qui, s'il n'est pas connu, doit être estimé) (voir Règle 14.2), ou
- Placer un *marque-balle* pour *marquer* cet emplacement d'origine.

Exception – La balle doit être jouée comme elle repose si elle n'a commencé à se déplacer que pendant que le joueur a commencé le backswing ou le coup, et qu'il a joué le coup (voir Règle 9.1b).

Si le joueur ou l'*adversaire* relèvent délibérément la balle du joueur ou son *marque-balle* sur le *green*, voir la Règle 9.4 ou la Règle 9.5 pour savoir s'il y a une pénalité.

Règle 13.1d(1) Interprétations :

13.1d(1)/1 – Pas de pénalité pour un déplacement accidentel de la balle ou du marque-balle sur le green

Exemples d'actions accidentelles selon la Règle 13.1d(1) :

- Le joueur entreprend des actions normales près de la balle avant de jouer un *coup*, par exemple il fait des swings d'entraînement à proximité de la balle ou adresse la balle en plaçant le putter sur le sol près de la balle.
- Le joueur laisse tomber une pièce ou un club qui heurtent la balle et causent son *déplacement*.
- Le *partenaire* ou l'*adversaire* du joueur, ou l'un de leurs *cadets*, *déplacent* involontairement la balle ou le *marque-balle*, par exemple en frappant la balle avec le pied, en faisant tomber quelque chose sur la balle ou en appuyant sur le *marque-balle*.
- Le joueur marche par inadvertance sur le *marque-balle* qui se colle sur la semelle de sa chaussure.

Dans ces exemples de *déplacement* accidentel, la balle ou le *marque-balle* doivent être *replacés* et il n'y a aucune pénalité pour quiconque. Si l'emplacement exact d'où la balle ou le *marque-balle* ont été *déplacés* n'est pas connu, il doit être estimé (Règle 14.2c).

(2) <u>Replacer une balle déplacée par des forces naturelles</u>. Si des *forces naturelles* provoquent le *déplacement* de la balle d'un joueur sur le *green*, l'endroit d'où le joueur doit jouer par la suite dépend du fait que la balle ait été ou non déjà relevée et *replacée* à son emplacement d'origine :

- <u>Balle déjà relevée et replacée</u>. La balle doit être *replacée* à son emplacement d'origine (qui, s'il n'est pas connu, doit être estimé) (voir Règle 14.2), même si

elle a été *déplacée* par des *forces naturelles* et non pas par le joueur, l'*adversaire* ou une *influence extérieure* (voir Règle 9.3, Exception).

- Balle non encore relevée et replacée. La balle doit être jouée de son nouvel emplacement (voir Règle 9.3).

Règle 13.1d(2) Interprétations :

13.1d(2)/1 – Une balle doit être replacée si elle se déplace après avoir été placée en prenant un dégagement

La balle d'un joueur est sur le *green* et il y a une interférence par une *condition anormale du parcours*. Le joueur décide se dégager gratuitement selon la Règle 16.1d. Une fois la balle placée, elle est traitée de la même façon que si elle avait été relevée et *replacée* selon la Règle 13.1d(2).

Par exemple, la balle d'un joueur est dans de l'*eau temporaire sur le green*. Le joueur décide de se dégager et place une balle à l'emplacement du *point le plus proche de dégagement complet*. Alors que le joueur se prépare à jouer le *coup*, des *forces naturelles déplacent* la balle. Le joueur doit *replacer* la balle à l'emplacement du *point le plus proche de dégagement complet.*

13.1e Pas de test délibéré du green

Pendant un *tour* et pendant que le jeu est interrompu selon la Règle 5.7a, un joueur ne doit pas délibérément entreprendre l'une ou l'autre des actions suivantes pour tester le *green* ou un *mauvais green* :

- Frotter la surface, ou
- Faire rouler une balle.

Exception – Tester des greens entre le jeu de deux trous : entre le jeu de deux trous, un joueur peut frotter la surface ou faire rouler une balle sur le *green* du trou juste fini ainsi que sur n'importe quel green d'entraînement (voir Règle 5.5b).

Pénalité pour avoir testé le *green* ou un *mauvais green* en infraction avec la Règle 13.1e : *pénalité générale.*

Si de multiples infractions aux Règles résultent d'une action unique ou d'actions liées, voir la Règle 1.3c(4).

Voir Procédures pour le Comité, Section 8 ; Règle locale type I-2 (le *Comité* peut adopter une Règle locale interdisant aux joueurs de faire rouler une balle sur le *green* du trou qui vient d'être fini).

Règle 13.1e Interprétations :

13.1e/1 – Tester délibérément un quelconque green n'est pas autorisé

La Règle 13.1e interdit à un joueur d'entreprendre deux actions spécifiques sur le *green* ou sur un *mauvais green* dans le but d'obtenir des informations sur la manière dont une balle pourrait y rouler. Elle n'interdit pas à un joueur d'entreprendre d'autres actions même lorsqu'elles sont faites dans le but de tester le *green*, ou d'entreprendre par inadvertance les actions interdites.

Exemple d'action qui enfreint la Règle 13.1e :

- Un joueur frotte ou gratte l'herbe sur le *green* pour déterminer le sens du grain.

Exemples d'actions qui n'enfreignent pas la Règle 13.1e :

- Un joueur concède le putt suivant à son *adversaire* et renvoie la balle sur la même *ligne de jeu* que celle qu'i est susceptible d'utiliser par la suite, mais il ne le fait pas délibérément pour obtenir des informations sur le *green*.
- Un joueur pose la paume de sa main sur la surface du *green* sur sa *ligne de jeu* pour déterminer l'humidité du *green*. Bien que le joueur le fasse pour tester le *green*, cette action n'est pas interdite par la Règle 13.1e.
- Un joueur frotte une balle sur le *green* pour la nettoyer de la boue qui s'y trouve.

13.1f Dégagement obligatoire d'un mauvais green

(1) Interférence d'un mauvais green. Selon cette Règle, une interférence existe lorsque :

- Une partie quelconque de la balle du joueur touche un *mauvais green*, ou repose sur ou dans quoi que ce soit (par ex. un *détritus* ou une *obstruction*) et est à l'intérieur de la lisière du *mauvais green*, ou
- Un *mauvais green* interfère physiquement avec la zone de *stance* ou de swing intentionnels du joueur.

(2) Dégagement obligatoire. Lorsqu'il y a interférence d'un *mauvais green*, le joueur ne doit pas jouer la balle comme elle repose.

Au lieu de cela, le joueur doit se dégager gratuitement en *droppant* la balle d'origine, ou une autre balle, dans la *zone de dégagement* suivante (voir Règle 14.3) :

- Point de référence : le *point le plus proche de dégagement complet* dans la même *zone du parcours* que celle où est venue reposer la balle.
- Dimension de la zone de dégagement mesurée depuis le point de référence : une *longueur de club*, **mais** avec les restrictions suivantes :
- Restrictions sur la zone de dégagement :
  - » Elle doit être dans la même *zone du parcours* que le point de référence,

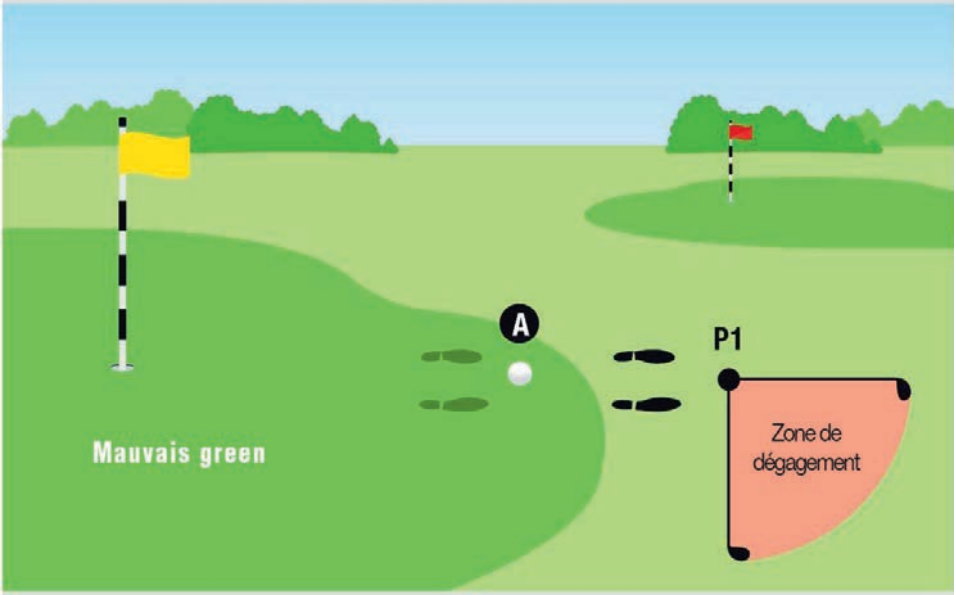
» Elle ne doit pas être plus près du *trou* que le point de référence, et

» Il doit y avoir un dégagement complet de l'interférence du *mauvais green*.

(3) <u>Pas de dégagement quand il est clairement déraisonnable de jouer la balle</u>. Il n'y a pas de dégagement selon la Règle 13.1f lorsqu'une interférence existe uniquement parce que le joueur choisit un club, un type de *stance* ou de swing, ou une direction de jeu qui sont clairement déraisonnables dans ces circonstances.

Voir Procédures pour le Comité, Section 8 ; Règle locale type D-3 (le *Comité* peut adopter une Règle locale refusant le dégagement d'un *mauvais green* qui interfère uniquement avec la zone du *stance* intentionnel).

FIGURE 13.1f : DÉGAGEMENT D'UN MAUVAIS GREEN



Quand il y a interférence d'un mauvais green, un dégagement gratuit doit être pris. La figure envisage un joueur droitier. La balle A est sur le mauvais green, et le point le plus proche de dégagement complet pour la balle A est au point P1 qui doit être dans la même zone du parcours que celle où la balle d'origine reposait (dans ce cas, la zone générale). La zone de dégagement est d'une longueur de club mesurée depuis le point de référence, elle ne doit pas être plus près du trou que le point de référence et se situer dans la même zone du parcours que celle où la balle d'origine reposait. Le joueur doit se dégager complètement du mauvais green.

Pénalité pour avoir joué une balle incorrectement *substituée* ou avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle 13.1 : *pénalité générale* selon la Règle 6.3b ou 14.7a.

Si de multiples infractions aux Règles résultent d'une action unique ou d'actions liées, voir la Règle 1.3c(4).

13.2 Le drapeau

Objet de la Règle :

Cette Règle traite des choix du joueur par rapport au drapeau. Le joueur peut soit laisser le drapeau dans le trou, soit avoir le drapeau retiré (ce qui inclut le cas où quelqu'un prend en charge le drapeau et le retire après que la balle est jouée), mais il doit le décider avant de jouer un coup. Normalement il n'y a pas de pénalité si une balle en mouvement frappe le drapeau.

Cette Règle s'applique à une balle jouée de n'importe quel endroit du *parcours*, que ce soit sur ou en dehors du *green*.

13.2a Drapeau laissé dans le trou

(1) Le joueur peut laisser le drapeau dans le trou. Le joueur peut jouer un *coup* avec le *drapeau* laissé dans le *trou* de sorte qu'il est possible que la balle en mouvement frappe le *drapeau*.

Le joueur doit le décider avant de jouer :

- Soit en laissant le *drapeau* comme il est dans le *trou* ou en le déplaçant pour le centrer dans le *trou* et en le laissant ensuite tel quel,
- Soit en replaçant dans le *trou* un *drapeau* qui a été retiré.

Dans les deux cas :

- Le joueur ne doit pas essayer d'obtenir un avantage en déplaçant délibérément le *drapeau* dans une position autre que centrée dans le *trou*.
- Si le joueur le fait et que la balle en mouvement frappe le *drapeau*, il encourt la ***pénalité générale***.

Règle 13.2a(1) Interprétations :

13.2a(1)/1 – Le joueur a le droit de garder le drapeau dans la position dans laquelle le groupe précédent l'a laissé

Un joueur est en droit de jouer le *parcours* comme il le trouve, ce qui inclut la position dans laquelle le groupe précédent a laissé le *drapeau*.

Par exemple, si le groupe précédent a replacé le *drapeau* dans une position penchée s'éloignant du joueur, le joueur a le droit de jouer avec le *drapeau* dans cette position s'il la juge avantageuse.

Si un autre joueur ou un autre *cadet* centre le *drapeau* dans le *trou*, le joueur peut le garder dans cette position ou le remettre dans sa position précédente.

(2) Pas de pénalité si la balle frappe le drapeau laissé dans le trou. Si le joueur joue un *coup* avec le *drapeau* laissé dans le *trou* et que la balle en mouvement frappe alors le *drapeau* :

- Il n'y a pas de pénalité (**sauf** celle prévue par (1)), et
- La balle doit être jouée comme elle repose.

(3) Restrictions pour un joueur de déplacer ou de retirer le drapeau dans le trou pendant que sa balle est en mouvement. Après avoir joué un *coup* avec le *drapeau* laissé dans le *trou* :

- Le joueur et son *cadet* ne doivent pas délibérément déplacer ou retirer le *drapeau* pour influer sur l'endroit où la balle en mouvement du joueur pourrait venir reposer (par ex. pour éviter que la balle ne frappe le *drapeau*). Si ceci est fait, le joueur encourt la ***pénalité générale***.
- **Mais** il n'y a pas de pénalité si le joueur a déplacé ou retiré le *drapeau* dans le *trou* pour toute autre raison, par ex. lorsqu'il pense raisonnablement que la balle en mouvement ne frappera pas le *drapeau* avant d'être au repos.

(4) Restrictions pour les autres joueurs de déplacer ou de retirer le drapeau quand un joueur a décidé de le laisser dans le trou. Quand le joueur a laissé le *drapeau* dans le *trou* et n'a pas autorisé quiconque à prendre le *drapeau* en charge (voir Règle 13.2b(1)), un autre joueur ne doit pas délibérément déplacer ou retirer le *drapeau* pour influer sur l'endroit où la balle en mouvement du joueur pourrait venir reposer.

- Si un autre joueur ou son *cadet* agissent ainsi avant ou pendant le *coup* et que le joueur joue le *coup* sans en avoir connaissance, ou s'il le fait pendant que la balle du joueur est en mouvement après le *coup*, cet autre joueur encourt la ***pénalité générale***.

- **Mais** il n'y a pas de pénalité si l'autre joueur ou son *cadet* déplacent ou retirent le drapeau pour toute autre raison, par ex. :
  - » Lorsqu'ils pensent raisonnablement que la balle en mouvement du joueur ne frappera pas le *drapeau* avant d'être au repos, ou
  - » Lorsqu'ils n'ont pas connaissance que le joueur est sur le point de jouer ou que la balle du joueur est en mouvement.

Voir Règle 22.2 (en *Foursome*, chaque *partenaire* peut agir pour le compte du *camp* et une action du *partenaire* est considérée comme une action du joueur) ; **Règle 23.5** (en *Quatre balles*, chaque *partenaire* peut agir pour le compte du *camp* et une action du *partenaire* concernant la balle ou l'*équipement* du joueur est considérée comme une action du joueur).

Règle 13.2a(4) Interprétations :

13.2a(4)/1 – Un drapeau non pris en charge déplacé sans l'autorisation du joueur peut être replacé

Si un joueur choisit de jouer avec le *drapeau* dans le *trou* et qu'un autre joueur retire le *drapeau* du *trou* sans l'autorisation du joueur, le drapeau peut être replacé dans le *trou* pendant que la balle du joueur est en *mouvement*.

Cependant, si l'action de l'autre joueur constitue une infraction à la Règle 13.2a(4), ce joueur n'évite pas la pénalité en replaçant le *drapeau*.

13.2b Retirer le drapeau du trou

(1) Le joueur peut avoir le drapeau retiré du trou. Le joueur peut jouer un *coup* avec le *drapeau* retiré du *trou*, de telle sorte que sa balle en mouvement ne frappe pas le *drapeau* dans le *trou*.

Le joueur doit le décider avant de jouer le *coup* :

- Soit en ayant le *drapeau* retiré du *trou* avant de jouer la balle,
- Soit en autorisant quelqu'un à prendre en charge le *drapeau*, ce qui signifie le retirer :
  - » En tenant tout d'abord le *drapeau* dans, au-dessus ou près du *trou* avant et pendant le *coup* pour montrer au joueur où se trouve le *trou*, et
  - » Ensuite en le retirant après que le *coup* est joué.

Le joueur est considéré comme ayant autorisé la prise en charge du *drapeau* :

- Si le *cadet* du joueur tient le *drapeau* dans, au-dessus ou près du *trou* ou se tient juste à côté du *trou* quand le *coup* est joué, même si le joueur n'a pas connaissance que son *cadet* agit ainsi,
- Si le joueur demande à une quelconque personne de prendre le *drapeau* en charge et que cette personne le fait, ou
- Si le joueur voit une quelconque personne tenir le *drapeau* dans, au-dessus ou près du *trou* ou se tenir juste à côté du *trou*, et que le joueur joue le *coup* sans demander à cette autre personne de s'écarter ou de laisser le *drapeau* dans le *trou*.

Règle 13.2b(1) Interprétations :

13.2b(1)/1 – La personne prenant en charge le drapeau peut se tenir n'importe où

Une personne prenant en charge le *drapeau* peut se tenir n'importe où en tenant le *drapeau* dans, au-dessus ou près du *trou*.

Par exemple, la personne prenant en charge le *drapeau* peut se tenir directement derrière le *trou* ou d'un côté ou l'autre de celui-ci pour éviter de se tenir sur la *ligne de jeu* d'un autre joueur.

13.2b(1)/2 – Le joueur peut jouer un coup tout en tenant le drapeau

La Règle 13.2b(1) permet à un joueur de jouer un *coup* d'une main tout en tenant le *drapeau* de l'autre main. Cependant, le joueur ne peut pas utiliser le *drapeau* pour se stabiliser en jouant un *coup* (Règle 4.3a).

Par exemple, un joueur peut :

- Retirer le *drapeau* du *trou* avec une main avant de putter et continuer à le tenir en jouant un *coup* d'une seule main avec l'autre main.
- Prendre en charge son propre *drapeau* dans le *trou* avec une main avant et pendant qu'il putte de l'autre main. Pendant ou après qu'il joue le *coup* d'une main, il peut retirer le *drapeau* du *trou*, mais ne doit pas permettre délibérément à la balle en mouvement de frapper le *drapeau*.

(2) Balle frappant le drapeau ou la personne qui l'a pris en charge. Si la balle en mouvement du joueur frappe le *drapeau* que le joueur avait décidé qu'il soit retiré selon (1), ou frappe la personne ayant pris en charge le *drapeau* (ou quoi que ce soit tenu par cette personne), les conséquences dépendent du caractère accidentel ou délibéré de cet événement :

- Balle frappant accidentellement le drapeau ou la personne qui l'a retiré ou qui le prend en charge. Si la balle en mouvement du joueur frappe accidentellement le *drapeau* ou la personne qui l'a retiré ou qui l'a pris en charge (ou quoi que ce soit tenu par cette personne), il n'y a pas de pénalité et la balle doit être jouée comme elle repose.
- Balle délibérément déviée ou arrêtée par la personne prenant en charge le drapeau. Si la personne qui a pris en charge le *drapeau* dévie ou arrête délibérément la balle en mouvement du joueur, la Règle 11.2c s'applique :
  - » Endroit d'où jouer la balle. Le joueur ne doit pas jouer la balle comme elle repose mais doit se dégager selon la Règle 11.2c.
  - » Pénalité applicable. Si la personne qui a délibérément dévié ou arrêté la balle était un joueur ou son *cadet*, ce joueur encourt la ***pénalité générale*** pour une infraction à la Règle 11.2.

Pour l'application de cette Règle, « délibérément déviée ou arrêtée » signifie la même chose que dans la Règle 11.2a, et inclut les cas où la balle en mouvement du joueur frappe :

- Un *drapeau* retiré qui a été délibérément positionné ou laissé sur le sol à un endroit particulier afin qu'il puisse dévier ou arrêter la balle,
- Un *drapeau* pris en charge que la personne a délibérément omis de retirer du *trou* ou d'écarter de la trajectoire de la balle, ou
- La personne qui a pris en charge ou retiré le *drapeau* (ou quoi que ce soit tenu par cette personne), quand elle a délibérément omis de s'écarter de la trajectoire de la balle.

Exception – Restrictions sur le déplacement délibéré du drapeau pour influer sur une balle en mouvement (voir Règle 11.3).

Voir Règle 22.2 (en *Foursome*, chaque *partenaire* peut agir pour le compte du *camp* et une action du *partenaire* est considérée comme une action du joueur) ; **Règle 23.5** (en *Quatre balles*, chaque *partenaire* peut agir pour le compte du camp et une action du *partenaire* concernant la balle ou l'*équipement* du joueur est considérée comme une action du joueur).

13.2c Balle reposant contre le drapeau laissé dans le trou

Quand la balle d'un joueur repose contre le *drapeau* laissé dans le *trou* :

- Si une partie quelconque de la balle est dans le *trou* en dessous de la surface du *green*, la balle est considérée comme *entrée* même si la balle toute entière n'est pas en dessous de la surface.
- Si aucune partie de la balle n'est dans le *trou* en dessous de la surface du *green* :
  - » La balle n'est pas *entrée* et doit être jouée comme elle repose.

» Si le *drapeau* est retiré et que la balle se *déplace* (qu'elle tombe dans le *trou* ou qu'elle s'en écarte), il n'y a pas de pénalité et la balle doit être *replacée* au bord du *trou* (voir Règle 14.2).

Pénalité pour avoir joué une balle incorrectement *substituée* ou avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle 13.2c : *pénalité générale* selon la Règle 6.3b ou 14.7a.

Si de multiples infractions aux Règles résultent d'une action unique ou d'actions liées, voir la Règle 1.3c(4).

En *stroke play* le joueur est **disqualifié** s'il ne *termine* pas le *trou* comme exigé par la Règle 3.3c.

13.3 Balle en suspens au bord du trou

13.3a Attendre pour voir si une balle en suspens au bord du trou va tomber dans le trou

Si une partie quelconque de la balle d'un joueur est en suspens au bord du *trou* :

- Le joueur dispose d'un temps raisonnable pour atteindre le *trou* et de dix secondes supplémentaires pour voir si la balle va tomber dans le *trou*.
- Si la balle tombe dans le *trou* dans ce délai, le joueur a *terminé le trou* avec le *coup* précédent.
- Si la balle ne tombe pas dans le *trou* dans ce délai :
  - » La balle est considérée comme étant au repos.
  - » Si par la suite la balle tombe dans le *trou* avant d'être jouée, le joueur a *terminé* le *trou* avec le *coup* précédent, **mais** il doit ajouter un **coup de pénalité** à son score sur le trou.

Règle 13.3a Interprétations :

13.3a/1 – Signification de temps raisonnable pour que le joueur atteigne le trou

Déterminer les limites d'un temps raisonnable pour atteindre le *trou* dépend des circonstances du *coup* et inclut le temps pour la réaction naturelle ou spontanée d'un joueur du fait que la balle ne rentre pas dans le *trou*.

Par exemple, un joueur peut avoir joué le *coup* assez loin du *green* et cela peut lui prendre plusieurs minutes pour atteindre le *trou* du fait que les autres joueurs doivent jouer leurs *coups* et que tous les joueurs du groupe doivent ensuite marcher vers le *green*. Ou bien

le joueur peut devoir prendre un chemin indirect vers le *trou* en contournant la *ligne de jeu* d'un autre joueur sur le *green*.

13.3b Balle en suspens au bord du trou relevée ou déplacée avant la fin du délai d'attente

Si la balle en suspens au bord du *trou* est relevée ou *déplacée* avant la fin du délai d'attente prévu par la Règle 13.3a, la balle est considérée comme ayant été au repos :

- La balle doit être *replacée* au bord du *trou* (voir Règle 14.2), et
- Le temps d'attente prévu par la Règle 13.3a ne s'applique plus à la balle. (Voir la Règle 9.3 pour la procédure à suivre si la balle *replacée* est alors *déplacée* par des *forces naturelles*).

Si l'*adversaire* en *match play*, ou un autre joueur en *stroke play* relève ou *déplace* délibérément la balle du joueur en suspens au bord du *trou* avant la fin du délai d'attente :

- En *match play* la balle est considérée comme *entrée* avec le *coup* précédent, et il n'y a pas de pénalité pour l'*adversaire* selon la Règle 11.2b.
- En *stroke play* le joueur qui a relevé ou *déplacé* la balle encourt la ***pénalité générale* (deux coups de pénalité)**. La balle doit être *replacée* sur le bord du *trou* (voir Règle 14.2).

Règle 13.3b Interprétations :

13.3b/1 – Que faire lorsque la balle du joueur surplombant le trou se déplace lorsque le joueur retire le drapeau

Une fois le *drapeau* retiré par le joueur, si la balle du joueur surplombant le *trou* se *déplace*, le joueur doit procéder comme suit :

- Si l'on est *sûr ou quasiment certain* que le retrait du *drapeau* par le joueur a provoqué le *déplacement* de la balle, la balle est *replacée* sur le bord du *trou* et la Règle 13.3b s'applique. La balle est considérée être au repos et le délai d'attente prévu dans la Règle 13.3a ne s'applique plus. Il n'y a pas de pénalité pour le joueur puisque le *drapeau* est une *obstruction amovible* (Règle 15.2a(1)).
- Si le retrait du *drapeau* par le joueur n'a pas provoqué le *déplacement* de la balle et que la balle tombe dans le *trou,* la Règle 13.3a s'applique.
- Si la balle du joueur s'est *déplacée* vers un nouvel emplacement qui ne surplombe pas le *trou* du fait de *forces naturelles* et non pas parce que le *drapeau* a été retiré, il n'y a pas de pénalité et la balle doit être jouée depuis son nouvel emplacement (Règle 9.3).

V

Relever et remettre une balle en jeu

Règle 14

RÈGLE 14

Procédures pour la balle : marquer, relever et nettoyer ; replacer à l'emplacement ; dropper dans une zone de dégagement ; jouer d'un mauvais endroit

Objet de la Règle :

La Règle 14 traite de quand et comment le joueur peut marquer l'emplacement d'une balle au repos, la relever et la nettoyer, et comment la remettre en jeu de telle sorte qu'elle soit jouée de l'endroit correct.

- Quand une balle relevée ou déplacée doit être replacée, la même balle doit être remise à son emplacement d'origine.
- En se dégageant gratuitement ou avec pénalité, une balle substituée ou la balle d'origine doit être droppée dans une zone de dégagement particulière.

Une erreur dans l'utilisation de ces procédures peut être corrigée sans pénalité avant que la balle ne soit jouée, mais le joueur encourt une pénalité s'il joue la balle d'un mauvais endroit.

14.1 Marquer, relever et nettoyer une balle

Cette Règle s'applique à l'action délibérée de relever la balle au repos d'un joueur, ce qui inclut la ramasser à la main, la tourner ou toute autre chose visant à causer délibérément le *déplacement* de la balle de son emplacement.

14.1a L'emplacement d'une balle à relever et à replacer doit être marqué

Avant de relever une balle selon une Règle exigeant que la balle soit *replacée* à son emplacement d'origine, le joueur doit *marquer* l'emplacement ce qui signifie :

- Placer un *marque-balle* juste derrière ou juste à côté de la balle, ou
- Tenir un club sur le sol juste derrière ou juste à côté de la balle.

Si l'emplacement est *marqué* avec un *marque-balle*, après avoir *replacé* la balle le joueur doit retirer le *marque-balle* avant de jouer un *coup*.

Si le joueur relève la balle sans *marquer* son emplacement, *marque* son emplacement de manière incorrecte ou joue un *coup* avec un *marque-balle* laissé en place, il encourt **un coup de pénalité**.

Si de multiples infractions aux Règles résultent d'une action unique ou d'actions liées, voir la Règle 1.3c(4).

Quand une balle est relevée pour se dégager selon une Règle, le joueur n'est pas tenu de *marquer* l'emplacement de la balle avant de la relever.

Règle 14.1a Interprétations :

14.1a/1 – Une balle peut être relevée de n'importe quelle façon

Il n'y a pas de restrictions sur la façon dont une balle peut être relevée du moment que la balle n'est pas relevée de manière à tester délibérément le *green* (Règle 13.1e).

Par exemple, après que l'emplacement de la balle est *marqué* sur le *green*, le joueur peut relever la balle avec l'arrière du putter ou peut la *déplacer* sur le côté avec un club.

14.1a/2 – Marquer correctement la balle

La Règle 14.1a utilise les expressions « juste derrière » et « juste à côté de » pour être certain que l'emplacement d'une balle relevée est *marqué* avec suffisamment de précision pour que le joueur la *replace* au bon endroit.

Une balle peut être *marquée* à n'importe quel endroit autour de la balle pourvu qu'elle soit *marquée* juste à côté d'elle, y compris en plaçant un *marque-balle* devant ou sur le côté de la balle.

14.1b Personne pouvant relever la balle

La balle du joueur peut être relevée selon les Règles uniquement par :

- Le joueur, ou
- Toute personne autorisée par le joueur, **mais** une telle autorisation doit être donnée chaque fois avant que la balle ne soit relevée et non pas globalement pour le *tour*.

Exception – Sur le green le cadet peut relever la balle du joueur sans son autorisation : quand la balle du joueur est sur le *green*, son *cadet* peut relever la balle sans l'autorisation du joueur.

Si le *cadet* du joueur relève la balle sans autorisation quand elle repose n'importe où ailleurs que sur le *green*, le joueur encourt **un coup de pénalité** (voir Règle 9.4).

14.1c Nettoyer une balle relevée

Une balle relevée sur le *green* peut toujours être nettoyée (voir Règle 13.1b).

Une balle relevée n'importe où ailleurs peut toujours être nettoyée **sauf** lorsqu'elle est relevée :

- Pour voir si elle est coupée ou fendue : le nettoyage n'est pas autorisé (voir Règle 4.2c(1)).
- Pour l'identifier : le nettoyage est autorisé, mais pas plus que nécessaire à l'identification (voir Règle 7.3).
- Parce qu'elle interfère avec le jeu : le nettoyage n'est pas autorisé (voir Règle 15.3b(2)).
- Pour voir si elle repose dans une condition autorisant un dégagement : le nettoyage n'est pas autorisé, à moins que le joueur ne se dégage selon une Règle (voir Règle 16.4).

Si le joueur nettoie une balle relevée alors qu'il n'y est pas autorisé, il encourt **un coup de pénalité**.

Si de multiples infractions aux Règles résultent d'une action unique ou d'actions liées, voir la Règle 1.3c(4).

Voir Règle 22.2 (en *Foursome*, chaque *partenaire* peut agir pour le compte du *camp* et une action du *partenaire* est considérée comme une action du joueur) ; **Règle 23.5** (en *Quatre balles*, chaque *partenaire* peut agir pour le compte du *camp* et une action du *partenaire* concernant la balle ou l'*équipement* du joueur est considérée comme une action du joueur).

Règle 14.1c Interprétations :

14.1c/1 – Le joueur doit agir avec précaution quand une balle relevée ne peut pas être nettoyée

Quand un joueur applique l'une des quatre Règles mentionnées dans la Règle 14.1c où nettoyer la balle n'est pas autorisé, il y a des actions que le joueur devrait éviter, car bien qu'il n'y ait pas intention de nettoyer la balle, l'action elle-même peut faire que la balle est nettoyée.

Par exemple, si un joueur relève sa balle avec de l'herbe ou d'autres débris qui y adhèrent et la jette à son *cadet* qui l'attrape avec une serviette, il est probable qu'une partie de l'herbe ou des autres débris seront enlevés, ce qui signifie que la balle a été nettoyée. De même, si le joueur met cette balle dans sa poche ou la laisse tomber sur le sol, ces actions pourraient avoir comme résultat d'enlever une partie de l'herbe et des autres débris de cette balle, ce qui signifie que la balle a été nettoyée.

Toutefois, si le joueur entreprend ces actions après avoir relevé une balle dont on savait qu'elle était propre avant d'être relevée, le joueur n'encourt pas de pénalité car la balle n'a pas été nettoyée.

14.2 Replacer une balle à son emplacement

Cette Règle s'applique chaque fois qu'une balle est relevée ou *déplacée* et qu'une Règle exige qu'elle soit replacée à son emplacement.

14.2a La balle d'origine doit être utilisée

La balle d'origine doit être utilisée lorsqu'une balle est *replacée*.

Exception – Une autre balle peut être utilisée quand :

- La balle d'origine ne peut pas être récupérée sans trop d'effort et en quelques secondes, dès lors que le joueur n'a pas délibérément causé cette situation,
- La balle d'origine est coupée ou fendue (voir Règle 4.2c),
- Le jeu reprend après avoir été interrompu (voir Règle 5.7d), ou
- La balle d'origine a été jouée en tant que *mauvaise balle* par un autre joueur (voir Règle 6.3c(2)).

14.2b Personne devant replacer la balle et comment elle doit être replacée

(1) <u>Personne pouvant replacer la balle</u> : la balle d'un joueur doit être *replacée* selon les Règles uniquement par :

- Le joueur, ou
- Toute personne qui a relevé la balle ou causé son *déplacement* (même si cette personne n'était pas autorisée à le faire selon les Règles).

Si le joueur joue une balle qui a été *replacée* par une personne qui n'était pas autorisée à le faire, le joueur encourt **un coup de pénalité**.

(2) <u>Comment la balle doit être replacée</u> : la balle doit être *replacée* en la posant à l'emplacement requis et en la relâchant pour qu'elle reste à cet emplacement.

Si le joueur joue une balle qui a été *replacée* de manière incorrecte mais à l'emplacement requis, il encourt **un coup de pénalité**.

<u>Règle 14 .2b(2) Interprétations :</u>

14.2b(2)/1 – Un joueur droppe une balle quand la balle doit être replacée

Quand un joueur *droppe* une balle alors que les Règles exigent qu'il *replace* la balle, la balle a été *replacée* d'une mauvaise manière. Si le joueur *replace* la balle d'une mauvaise manière, mais à l'endroit requis (y compris si le joueur *droppe* la balle et qu'elle vient reposer à l'endroit requis) il encourt un coup de pénalité si la balle est jouée sans corriger l'erreur selon la Règle 14. 5 (Corriger une erreur commise en substituant, replaçant, droppant ou plaçant une balle).

Mais si le joueur a *droppé* une balle et que cette balle vient reposer ailleurs qu'à l'emplacement requis, il encourt la *pénalité générale* pour avoir joué d'un *mauvais endroit* si la balle est jouée sans corriger l'erreur.

Par exemple :

En *stroke play*, un joueur *déplace* sa balle pendant la recherche et il doit la *replacer* sans pénalité. Au lieu de *replacer* la balle à l'emplacement d'origine ou estimé, le joueur *droppe* la balle à cet endroit, la balle rebondit et vient reposer à un autre endroit, et le joueur joue la balle de là. Le joueur a *replacé* la balle d'une mauvaise manière et il a aussi joué d'un *mauvais endroit*.

Comme les infractions aux Règles du joueur sont une combinaison d'une infraction de procédure (*replacer* la balle d'une mauvaise manière selon la Règle 14.2b(2)) et du fait de jouer d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle 14.7a, le joueur encourt un total de deux coups de pénalité selon la Règle 14.7a (Voir Règle 1.3c(4) – Application des pénalités pour infractions multiples aux Règles).

14.2c Emplacement sur lequel la balle est replacée

La balle doit être *replacée* à son emplacement d'origine (qui, s'il n'est pas connu, doit être estimé), **sauf** si la balle doit être *replacée* à un emplacement différent selon les Règles 14.2d(2) et 14.2e.

Si la balle était au repos sur, sous ou contre toute *obstruction inamovible*, tout élément *partie intégrante*, tout *élément de limites* ou tout élément naturel poussant ou fixé :

- « L'emplacement » de la balle inclut sa position verticale par rapport au sol.
- Cela signifie que la balle doit être *replacée* à son emplacement d'origine sur, sous ou contre de tels éléments.

Si des *détritus* ont été enlevés en relevant ou en *déplaçant* la balle ou avant que la balle ne soit *replacée*, il n'est pas nécessaire de les replacer.

Pour les restrictions concernant l'enlèvement de *détritus* avant de *replacer* une balle relevée ou *déplacée* voir la Règle 15.1a, Exception 1.

Règle 14 .2c Interprétations :

14.2c/1 – Une balle peut être replacée en l'alignant de presque toutes les façons

Quand on *replace* une balle relevée à un emplacement, les Règles se préoccupent uniquement de l'endroit. La balle peut être alignée de n'importe quelle façon quand elle est *replacée* (par ex. en alignant une marque commerciale) pourvu que la distance verticale de la balle avec le sol reste la même.

Par exemple, en utilisant une Règle qui ne permet pas de nettoyer la balle, le joueur relève sa balle et il y a un morceau de boue collé dessus. La balle peut être alignée de n'importe quelle façon quand elle est replacée à son emplacement d'origine (par ex. en orientant vers le *trou* la boue collée sur la balle).

Toutefois, le joueur n'est pas autorisé à *replacer* la balle dans un alignement tel que la balle repose sur la boue sauf si c'était sa position avant d'être relevée. L'emplacement de la balle inclut sa position verticale par rapport au sol.

14.2c/2 – Enlever un détritus de l'endroit où une balle doit être replacée

L'Exception 1 de la Règle 15.1a dit clairement qu'avant de *replacer* une balle, le joueur ne doit pas enlever un *détritus* qui, s'il avait été déplacé quand la balle était au repos, aurait vraisemblablement causé le *déplacement* de la balle. Mais il y a des situations où un *détritus* peut être déplacé soit en relevant la balle, soit avant qu'elle soit *replacée*, et le joueur n'est pas tenu de remettre le *détritus* en place avant de *replacer* la balle ou après l'avoir *replacée*.

Par exemple :

- Un joueur *marque* et relève sa balle dans la *zone générale* après qu'on lui ait demandé de le faire car cette balle interférait avec le jeu d'un autre joueur. En relevant la balle, une brindille détachée reposant contre la balle est déplacée. Le joueur n'est pas tenu de remettre la brindille en place quand la balle est *replacée*.
- Un joueur *marque* et relève sa balle dans un *bunker* pour voir si elle est coupée. Pendant que la balle est relevée, une feuille qui était juste derrière le *marque-balle* est enlevée par le vent. Le joueur n'est pas tenu de remettre la feuille en place quand la balle est *replacée*.

14.2d Endroit où replacer la balle lorsque le lie d'origine est modifié

Si le *lie* d'une balle qui doit être *replacée* a été modifié alors qu'elle était relevée ou *déplacée*, le joueur doit *replacer* la balle de la façon suivante :

(1) <u>Balle dans du sable</u>. Lorsque la balle reposait dans du sable, que ce soit dans un *bunker* ou ailleurs sur le *parcours* :

- En *replaçant* la balle à son emplacement d'origine (qui, s'il n'est pas connu, doit être estimé) (voir Règle 14.2c), le joueur doit recréer le *lie* d'origine autant que possible.
- En recréant le *lie*, le joueur peut laisser une petite partie de la balle visible si la balle était entièrement recouverte de sable.

Si le joueur omet de recréer le *lie* en infraction avec cette Règle, il jouera d'un *mauvais endroit*.

(2) <u>Balle partout ailleurs que dans le sable</u>. Lorsque la balle reposait n'importe où ailleurs que dans du sable, le joueur doit *replacer* la balle en la plaçant à l'emplacement le plus proche, avec un *lie* le plus similaire au *lie* d'origine, qui se situe :

- À une *longueur de club* maximum de son emplacement d'origine (qui, s'il n'est pas connu, doit être estimé) (voir Règle 14.2c),
- Pas plus près du *trou*, et
- Dans la même *zone du parcours* que cet emplacement.

Si le joueur sait que le *lie* d'origine a été modifié, mais ne sait pas comment il était, le joueur doit estimer le *lie* d'origine et replacer la balle selon (1) ou (2) ci-dessus.

Exception – Pour les lies modifiés pendant une interruption de jeu alors qu'une balle a été relevée, voir la Règle 5.7d.

Règle 14.2d(2) Interprétations :

14.2d(2)/1 – Le lie modifié peut être « l'emplacement le plus proche avec le lie le plus similaire »

Si le *lie* d'un joueur est modifié quand sa balle est relevée ou *déplacée* et qu'elle doit être *replacée*, le *lie* modifié peut être l'emplacement le plus proche avec le *lie* le plus similaire au *lie* d'origine du joueur, et il peut être exigé du joueur qu'il joue la balle depuis le *lie* modifié.

Par exemple, la balle d'un joueur vient reposer dans un trou de divot sur le fairway. Croyant que c'était sa balle un autre joueur joue la balle, rendant le trou du divot un peu plus profond. S'il n'y a pas un trou de divot similaire dans une *longueur de club*, l'emplacement le plus proche avec le *lie* le plus similaire au *lie* d'origine devrait être un emplacement dans le trou de divot approfondi.

14.2e Balle replacée ne restant pas à son emplacement d'origine

Si un joueur essaie de *replacer* une balle mais qu'elle ne reste pas à son emplacement d'origine, le joueur doit essayer une seconde fois.

Si la balle à nouveau ne reste pas à cet emplacement, le joueur doit *replacer* la balle en la plaçant au point le plus proche où elle restera au repos, **mais** avec les restrictions suivantes, selon l'endroit où se trouve l'emplacement d'origine :

- Le point le plus proche ne doit pas être plus près du *trou*.
- <u>Emplacement d'origine dans la zone générale</u> : le point le plus proche doit être dans la *zone générale*.
- <u>Emplacement d'origine dans un bunker ou une zone à pénalité</u> : le point le plus proche doit être soit dans le même *bunker*, soit dans la même *zone à pénalité*.

- Emplacement d'origine sur le green : le point le plus proche doit être soit sur le *green*, soit dans la *zone générale*.

Règle 14.2e Interprétations :

14.2e/1 – Un joueur doit se dégager avec pénalité quand l'emplacement où la balle restera au repos est plus près du trou

En appliquant la Règle 14.2e, il est possible que le seul emplacement dans la même *zone du parcours* où la balle restera au repos quand elle est placée soit plus près du *trou*. Dans de telles circonstances, le joueur doit se dégager avec pénalité selon une Règle autorisée.

Le joueur n'est pas autorisé à presser sa balle sur le sol pour s'assurer qu'elle reste sur l'emplacement (voir Interprétation 8.2b/1).

Par exemple, la balle d'un joueur vient reposer dans la pente descendante d'un *bunker* contre un râteau et, en enlevant le râteau, la balle se *déplace*. Le joueur tente de *replacer* la balle comme exigé, mais elle ne reste pas au repos. Il procède ensuite sans succès selon la Règle 14.2e et découvre qu'il n'y a pas d'autre emplacement où il pourrait essayer de placer la balle dans le *bunker* qui ne soit pas plus près du *trou*.

Dans ce cas le joueur doit se dégager selon la Règle de la balle injouable en utilisant soit le dégagement *coup et distance* avec un coup de pénalité (Règle 19.2a), soit le dégagement en arrière sur la ligne en dehors du *bunker* avec deux coups de pénalité (Règle 19.3b).

Pénalité pour avoir joué une balle incorrectement *substituée* ou avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle 14.2 : *pénalité générale* selon la Règle 6.3b ou 14.7a.

Si de multiples infractions aux Règles résultent d'une action unique ou d'actions liées, voir la Règle 1.3c(4).

Voir Règle 22.2 (en *Foursome*, chaque *partenaire* peut agir pour le compte du *camp* et une action du *partenaire* est considérée comme une action du joueur) ; **Règle 23.5** (en *Quatre balles*, chaque *partenaire* peut agir pour le compte du *camp* et une action du *partenaire* concernant la balle ou l'*équipement* du joueur est considérée comme une action du joueur).

Règle 14.2 Interprétations générales :

14.2/1 – Il n'est pas nécessaire de replacer une balle à son emplacement d'origine quand le joueur jouera d'un autre endroit

Quand la balle d'un joueur doit être *replacée* à son emplacement d'origine, le joueur n'est pas tenu de *replacer* la balle s'il souhaite se dégager selon une Règle ou jouer la balle depuis un autre endroit.

Par exemple, si la balle au repos d'un joueur dans une *zone à pénalité* est *déplacée* par une *influence extérieure* (Règle 9.6), le joueur n'est pas tenu de *replacer* la balle avant de se dégager de la *zone à pénalité*.

Il peut *replacer* la balle et ensuite se dégager de la *zone à pénalité* ou il peut directement se dégager de la *zone à pénalité*.

14.3 Dropper une balle dans une zone de dégagement

Cette Règle s'applique chaque fois qu'un joueur doit *dropper* une balle en se dégageant selon une Règle, y compris quand le joueur doit finir de se dégager en plaçant une balle selon la Règle 14.3c(2).

Si le joueur *améliore* la *zone de dégagement* en droppant la balle ou avant, voir la Règle 8.1.

14.3a La balle d'origine ou une autre balle peut être utilisée

Le joueur peut utiliser la balle d'origine ou une autre balle.

Ceci signifie que le joueur peut utiliser n'importe quelle balle chaque fois qu'il *droppe* ou place une balle selon cette Règle.

14.3b La balle doit être droppée d'une manière correcte

Le joueur doit *dropper* la balle d'une manière correcte, ce qui signifie satisfaire à chacune des trois exigences suivantes :

(1) Le joueur doit dropper la balle. La balle doit être *droppée* uniquement par le joueur. Ni le *cadet* du joueur, ni personne d'autre ne peut le faire.

(2) La balle doit être droppée vers le bas à hauteur de genou sans qu'elle touche le joueur ou l'équipement. Le joueur doit laisser tomber la balle d'un endroit à hauteur de genou de telle sorte que la balle :

- Tombe verticalement, sans que le joueur la lance, lui donne de l'effet ou la fasse rouler ou lui imprime tout autre mouvement qui pourrait influer sur l'endroit où la balle viendra reposer, et
- Ne touche pas une partie quelconque du corps du joueur ni son *équipement* avant qu'elle ne frappe le sol.

«À hauteur de genou» signifie à la hauteur du genou d'un joueur quand il est en position debout.

FIGURE 14.3b : DROPPER À HAUTEUR DE GENOU

La balle doit être droppée vers le bas à hauteur de genou . "À hauteur de genou" signifie à la hauteur du genou d'un joueur quand il est en position debout. Mais, le joueur n'a pas à être en position debout lorsqu'il droppe la balle.

Règle 14.3b(2) Interprétations :

14.3b(2)/1 – La balle peut tomber seulement d'une faible hauteur quand elle est droppée à hauteur de genou

La Règle 14.3b(2) et la définition du « drop » exigent qu'un joueur *droppe* une balle d'un endroit situé à hauteur de genou du joueur quand il est en position debout. Mais, comme la balle doit traverser de l'air afin d'être *droppée* (et non placée), la balle ne tombera pas toujours de la hauteur du genou du joueur au sol.

Par exemple, une *condition anormale du parcours* interfère avec le jeu du joueur, et la *zone de dégagement* est dans une pente raide, Si le joueur est positionné avec les pieds près du bas de la pente et qu'il fait face à la pente pour *dropper* la balle, il se peut que la balle tombe seulement d'une faible hauteur quand elle sera *droppée*, bien qu'elle soit *droppée* à hauteur de genou.

(3) La balle doit être droppée dans la zone de dégagement. La balle doit être *droppée* dans la *zone de dégagement*. En *droppant* la balle le joueur peut se tenir soit à l'intérieur, soit à l'extérieur de la *zone de dégagement*.

Si la balle est *droppée* de manière incorrecte en infraction avec une ou plusieurs de ces trois exigences :

- Le joueur doit à nouveau *dropper* la balle d'une manière correcte, et il n'y a pas de limite quant au nombre de fois où le joueur doit le faire dans de telles circonstances.
- Une balle *droppée* de manière incorrecte ne compte pas comme l'un des deux *drops* exigés avant qu'une balle ne soit placée selon la Règle 14.3c(2).

Si le joueur ne *droppe* pas à nouveau mais qu'au lieu de cela il joue un *coup* sur la balle de l'endroit où elle repose après avoir été *droppée* de manière incorrecte :

- Si la balle a été jouée de l'intérieur de la *zone de dégagement*, le joueur encourt **un coup de pénalité** (mais il n'a pas joué d'un *mauvais endroit* selon la Règle 14.7a).
- **Mais** si la balle a été jouée de l'extérieur de la *zone de dégagement*, ou après qu'elle a été placée alors qu'il était exigé de la *dropper* (peu importe l'endroit d'où elle a été jouée), le joueur encourt la ***pénalité générale***.

14.3c La balle droppée de manière correcte doit venir reposer dans la zone de dégagement

Cette Règle s'applique uniquement quand une balle est *droppée* de manière correcte selon la Règle 14.3b.

(1) <u>Le joueur a fini de prendre un dégagement quand la balle droppée de manière correcte vient reposer dans la zone de dégagement</u>. La balle doit venir reposer dans la *zone de dégagement*.

Peu importe si la balle, après avoir frappé le sol, touche n'importe quelle personne, *équipement* ou autre *influence extérieure* avant d'être au repos :

- Si la balle vient reposer dans la *zone de dégagement*, le joueur a fini de se dégager et doit jouer la balle comme elle repose.
- Si la balle vient reposer à l'extérieur de la *zone de dégagement*, le joueur doit utiliser les procédures de la Règle 14.3c(2).

Dans un cas comme dans l'autre, il n'y a de pénalité pour personne si la balle *droppée* de manière correcte frappe accidentellement n'importe quelle personne, *équipement* ou autre *influence extérieure* avant d'être au repos.

Exception – Balle droppée d'une manière correcte délibérément déviée ou arrêtée par une quelconque personne : pour savoir que faire quand la balle *droppée* est délibérément déviée ou arrêtée par une quelconque personne avant qu'elle ne soit au repos, voir la Règle 14.3d.

Règle 14.3c(1) Interprétations :

14.3c(1)/1 – Que faire quand une balle droppée se déplace après être venue reposer contre un pied du joueur ou contre son équipement

Un joueur *droppe* une balle de manière correcte, mais la balle est accidentellement stoppée par le pied du joueur ou son *équipement* (par ex. un *tee* marquant la *zone de dégagement*) et vient reposer dans la *zone de dégagement*. Il n'y a pas de pénalité, le joueur a fini de se dégager et doit jouer la balle comme elle repose.

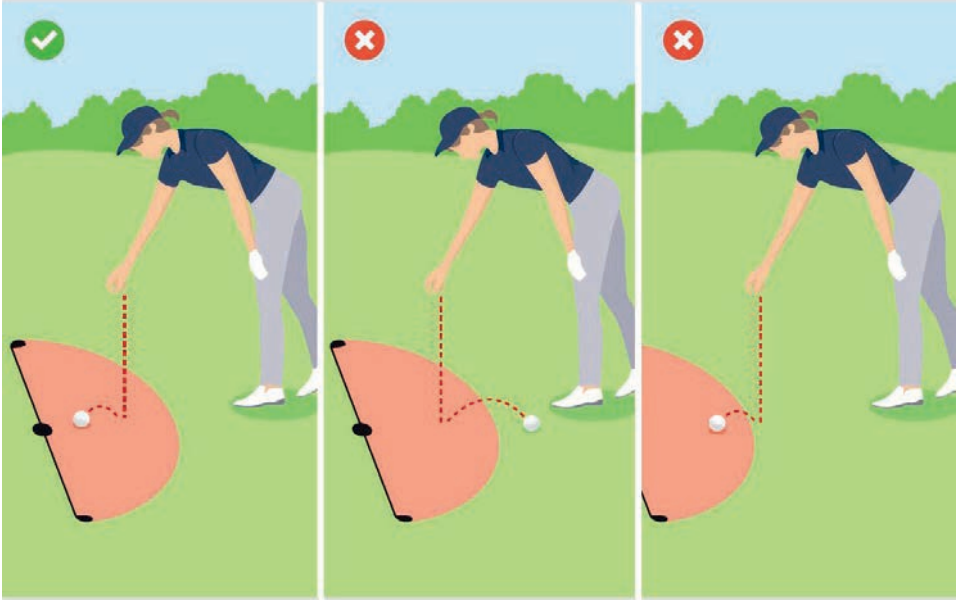
Si la balle se *déplace* ensuite quand le joueur retire son pied ou l'*équipement*, le joueur doit *replacer* la balle comme exigé par la Règle 9.4 mais n'encourt pas de pénalité car le *déplacement* de la balle était la conséquence d'une action raisonnable entreprise en se dégageant selon une Règle (voir Exception 4 de la Règle 9.4 – Déplacement accidentel n'importe où ailleurs que sur le green lors de l'application d'une Règle).

(2) <u>Balle droppée d'une manière correcte venant reposer à l'extérieur de la zone de dégagement</u>. Si la balle vient reposer à l'extérieur de la *zone de dégagement*, le joueur doit *dropper* une balle de manière correcte une seconde fois.

Si cette balle vient également reposer à l'extérieur de la *zone de dégagement*, le joueur doit alors finir de se dégager en plaçant une balle, en utilisant les procédures prévues dans les Règles 14.2b(2) et 14.2e pour *replacer* une balle :

- Le joueur doit placer une balle à l'emplacement où la balle *droppée* pour la seconde fois a touché le sol en premier.
- Si la balle placée ne reste pas au repos à cet emplacement, le joueur doit placer une balle une seconde fois à cet emplacement.
- Si la balle placée une seconde fois ne reste pas non plus à cet emplacement, le joueur doit placer une balle à l'emplacement le plus proche où la balle restera au repos, en respectant les restrictions prévues dans la Règle 14.2e.

FIGURE 14.3c : LA BALLE DOIT ÊTRE DROPPÉE DANS LA ZONE DE DÉGAGEMENT ET VENIR Y REPOSER



La balle est droppée de façon correcte selon la Règle 14.3b et vient reposer dans la zone de dégagement, la procédure de dégagement est finie.

La balle est droppée de façon correcte selon la Règle 14.3b, mais vient reposer en dehors de la zone de dégagement, alors la balle doit être droppée de façon correcte une seconde fois.

La balle est droppée de façon incorrecte car elle est droppée en dehors de la zone de dégagement, alors la balle doit être droppée à nouveau de façon correcte.

Règle 14 .3c(2) Interprétations :

14.3c(2)/1 – Une balle droppée correctement pour la deuxième fois qui vient reposer en dehors de la zone de dégagement peut être placée en dehors de la zone de dégagement

Si un joueur doit finir la procédure de *drop* en plaçant une balle selon les Règles 14.2b(2) et 14.2e, il peut en résulter que le joueur place la balle en dehors de la *zone de dégagement*.

Par exemple, si le joueur *droppe* la balle pour la seconde fois de façon correcte près du bord de la *zone de dégagement* et qu'elle vient reposer en dehors de la *zone de dégagement*, il doit placer une balle à l'emplacement où elle a touché le sol en premier après le second *drop*. Mais si la balle placée ne reste pas au repos sur cet emplacement après deux tentatives, l'emplacement le plus proche qui n'est pas plus près du *trou* où la balle restera au repos peut être dans la *zone de dégagement* ou en dehors de celle-ci.

14.3c(2)/2 – Où placer une balle droppée correctement pour la seconde fois dans une zone de dégagement avec un buisson dedans

Si un joueur doit finir la procédure de *drop* en plaçant une balle selon les Règles 14.2b(2) et 14.2e, il peut en résulter une situation où le joueur tentera de placer une balle ailleurs que sur le sol.

Par exemple, si le joueur *droppe* dans un buisson dans la *zone de dégagement*, et qu'après deux *drops* la balle vient reposer en dehors de la *zone de dégagement*, la Règle 14.3c(2) prévoit qu'il doit placer une balle à l'emplacement où elle a touché le sol en premier après le second *drop*. Si la balle frappe en premier le buisson quand elle est *droppée* pour la seconde fois, le « sol » inclut le buisson, et le joueur doit tenter de placer la balle où elle a frappé en premier le buisson. Mais si la balle placée ne reste pas au repos à cet emplacement après deux tentatives, le joueur doit placer la balle à l'emplacement le plus proche pas plus près du *trou* où la balle restera au repos, dans les limites de la Règle 14.2e.

Règle 14.3c Interprétations générales :

14.3c/1 – La zone de dégagement comprend toute chose dans la zone de dégagement

La *zone de dégagement* d'un joueur comprend les hautes herbes, les buissons ou les autres choses qui poussent dedans. Même si la balle *droppée* d'un joueur vient reposer dans un mauvais *lie* dans la *zone de dégagement*, elle est considérée néanmoins être au repos dans la *zone de dégagement*.

Par exemple, un joueur *droppe* sa balle correctement et elle reste dans un buisson dans la *zone de dégagement*. Le buisson faisant partie de la *zone de dégagement*, la balle est donc *en jeu* et le joueur n'est pas autorisé à *dropper* de nouveau selon la Règle 14.3c.

14.3c/2 – Une balle peut être droppée dans une zone de jeu interdit

En *droppant* une balle selon une Règle de dégagement, le joueur peut *dropper* une balle dans une *zone de jeu interdit* dans la mesure où cette *zone de jeu interdit* fait partie de la *zone de dégagement*. Toutefois, le joueur doit ensuite se dégager selon la Règle applicable.

Par exemple, un joueur peut se dégager d'une *zone à pénalité* et *dropper* une balle dans une *zone de jeu interdit* dans une *condition anormale du parcours*. Mais, après que la balle *droppée* est au repos dans la *zone de dégagement* requise par la Règle 17 (Dégagement d'une zone à pénalité), le joueur doit se dégager selon la Règle 16.1f.

14.3d Balle droppée de manière correcte délibérément déviée ou arrêtée par une personne

Pour l'application de cette Règle, une balle *droppée* est « délibérément déviée ou arrêtée » lorsque :

- Une personne touche délibérément la balle en mouvement après qu'elle a frappé le sol, ou
- La balle en mouvement frappe tout *équipement* ou autre objet ou toute personne (par ex. le *cadet* du joueur) que le joueur a délibérément placé ou laissé dans une position particulière de sorte que l'*équipement*, l'objet ou la personne pourrait dévier ou arrêter la balle en mouvement.

Quand une balle *droppée* d'une manière correcte est délibérément déviée ou arrêtée par n'importe quelle personne (que ce soit à l'intérieur ou à l'extérieur de la *zone de dégagement*) avant d'être au repos :

- Le joueur doit à nouveau *dropper* une balle, en utilisant les procédures de la Règle 14.3b (ce qui signifie que la balle qui a été délibérément déviée ou arrêtée ne compte pas comme l'un des deux *drops* exigés avant qu'une balle ne soit placée selon la Règle 14.3c(2)).
- Si la balle a été délibérément déviée ou arrêtée par n'importe quel joueur ou son *cadet*, le joueur encourt la ***pénalité générale***.

Exception – Balle n'ayant aucune chance raisonnable de venir reposer dans la zone de dégagement : si une balle *droppée* de manière correcte est délibérément déviée ou arrêtée (que ce soit à l'intérieur ou à l'extérieur de la *zone de dégagement*) alors qu'il n'y avait aucune chance raisonnable qu'elle vienne reposer dans la *zone de dégagement* :

- Il n'y a de pénalité pour aucun joueur, et
- La balle *droppée* est considérée comme étant venue reposer à l'extérieur de la *zone de dégagement* et compte pour l'un des deux *drops* exigés avant qu'une balle ne soit placée selon la Règle 14.3c(2).

Pénalité pour avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* ou pour jouer une balle qui a été placée au lieu d'être *droppée* en infraction avec la Règle 14.3 : *pénalité générale* selon la Règle 14.7a.

Si de multiples infractions aux Règles résultent d'une action unique ou d'actions liées, voir la Règle 1.3c(4).

Voir Règle 22.2 (en *Foursome*, chaque *partenaire* peut agir pour le compte du *camp* et une action du *partenaire* est considérée comme une action du joueur) ; **Règle 23.5** (en *Quatre balles*, chaque *partenaire* peut agir pour le compte du *camp* et une action du *partenaire* concernant la balle ou l'*équipement* du joueur est considérée comme une action du joueur).

14.4 Moment où une balle du joueur est de nouveau en jeu après que la balle d'origine n'est plus en jeu

Quand la balle *en jeu* d'un joueur est relevée sur le *parcours* ou est *perdue* ou est *hors limites*, la balle n'est plus *en jeu*.

Le joueur a de nouveau une balle *en jeu* uniquement quand :

- Il joue la balle d'origine ou une autre balle depuis la *zone de départ*, ou
- Il *replace*, *droppe* ou place la balle d'origine ou une autre balle sur le *parcours* avec l'intention que cette balle soit *en jeu*.

Si le joueur remet une autre balle sur le *parcours* de n'importe quelle manière avec l'intention qu'elle soit *en jeu*, la balle est *en jeu* même si c'est :

- Une balle *substituée* à la balle d'origine alors que ce n'est pas autorisé par les Règles, ou
- Une balle *replacée*, *droppée* ou placée (1) à un *mauvais endroit*, (2) d'une manière incorrecte ou (3) en utilisant une procédure non applicable.

Une balle *replacée* est *en jeu* même si le *marque-balle* marquant son emplacement n'a pas été enlevé.

Règle 14.4 Interprétations :

14.4/1 – Une balle placée n'est pas en jeu à moins qu'il n'y ait eu intention de la mettre en jeu

Quand une balle est placée ou *replacée* sur le sol, on a besoin de déterminer si elle a été posée sur le sol avec l'intention de la mettre *en jeu*.

Par exemple, le joueur *marque* sa balle sur le *green* en plaçant une pièce juste derrière la balle, relève la balle et la donne à son *cadet* pour la nettoyer. Le *cadet* place ensuite la balle juste derrière ou juste à côté de la pièce (i.e. pas à l'emplacement d'origine de la balle) pour aider le joueur à lire la *ligne de jeu* depuis l'autre côté du *trou*. La balle n'est pas *en jeu* car le *cadet* n'a pas placé la balle avec l'intention de la mettre *en jeu*.

Dans ce cas, la balle n'est pas *en jeu* jusqu'à ce qu'elle soit repositionnée avec l'intention de *replacer* la balle comme exigé par la Règle 14.2. Si le joueur joue un *coup* sur la balle alors qu'elle n'est pas en jeu, le joueur aura joué une *mauvaise balle*.

14.4/2 – Tester des drops n'est pas autorisé

La procédure de *drop* de la Règle 14.3 signifie qu'il existe un élément d'incertitude quand on se dégage selon une Règle. Ce n'est pas dans l'esprit du jeu de tester comment une balle *droppée* réagira.

Par exemple, en se dégageant d'un chemin pour voiturettes (*obstruction inamovible*), un joueur détermine sa *zone de dégagement* et réalise que sa balle peut rouler et venir reposer dans un buisson dans la *zone de dégagement*. Sachant qu'une balle *droppée* ne sera pas *en jeu* s'il n'y a pas intention de la mettre *en jeu*, le joueur *droppe* une balle à titre de test d'un côté de la *zone de dégagement* pour voir si elle roule dans le buisson.

Comme cette action est contraire à l'esprit du jeu, il est justifié que le *Comité* disqualifie le joueur selon la Règle 1.2a (Grave faute de comportement).

14.5 Corriger une erreur commise en substituant, replaçant, droppant ou plaçant une balle

14.5a Un joueur peut relever une balle pour corriger une erreur avant que la balle ne soit jouée

Quand un joueur a *substitué* une autre balle à la balle d'origine alors que ce n'est pas autorisé par les Règles ou que la balle *en jeu* d'un joueur a été *replacée*, *droppée* ou placée (1) à un *mauvais endroit* ou est venue reposer à un *mauvais endroit*, (2) d'une manière incorrecte ou (3) en utilisant une procédure non applicable :

- Le joueur peut relever la balle sans pénalité et corriger l'erreur.
- **Mais** cela est autorisé uniquement avant que la balle ne soit jouée.

14.5b Appliquer une Règle ou une option de dégagement différentes en corrigeant une erreur lors d'un dégagement

Selon la nature de l'erreur, en corrigeant une erreur commise en se dégageant, soit le joueur doit utiliser la même Règle et la même option de dégagement que celle initialement choisie, soit il peut changer pour une Règle ou une option de dégagement différentes.

(1) Balle mise en jeu selon une Règle non applicable.

- En corrigeant l'erreur, le joueur peut utiliser toute Règle applicable à sa situation.
- Par ex., si le joueur s'est par erreur dégagé pour une balle injouable dans une *zone à pénalité* (ce que la Règle 19.1 n'autorise pas), le joueur doit corriger l'erreur soit en *replaçant* la balle (si elle a été relevée) selon la Règle 9.4, soit en se dégageant avec pénalité selon la Règle 17 et il peut utiliser n'importe quelle option de dégagement de cette Règle qui s'applique à sa situation.

(2) Balle mise en jeu selon une Règle applicable mais balle droppée ou placée à un mauvais endroit.

- En corrigeant l'erreur, le joueur doit continuer à se dégager selon la même Règle mais il peut utiliser n'importe quelle option de dégagement de cette Règle qui s'applique à sa situation.
- Par ex., si en se dégageant pour une balle injouable, le joueur a utilisé l'option de dégagement latéral (Règle 19.2c) et a par erreur *droppé* la balle hors de la *zone de dégagement* requise, en corrigeant l'erreur il doit continuer à se dégager selon la Règle 19.2 mais peut utiliser n'importe quelle option de dégagement de la Règle 19.2a, b ou c.

(3) Balle mise en jeu selon une Règle applicable et droppée ou placée à un bon endroit, mais une Règle exige que la balle soit droppée ou placée à nouveau.

- En corrigeant l'erreur, le joueur doit continuer à se dégager selon la même Règle et la même option de dégagement de cette Règle.
- Par ex., si en se dégageant pour une balle injouable le joueur a utilisé l'option de dégagement latéral (Règle 19.2c) et que la balle a été (1) *droppée* dans la *zone de dégagement* correcte mais (2) a été *droppée* d'une manière incorrecte (voir Règle 14.3b) ou est venue reposer à l'extérieur de la *zone de dégagement* (voir Règle 14.3c), en corrigeant l'erreur il doit continuer à se dégager selon la Règle 19.2 et doit utiliser la même option de dégagement (dégagement latéral selon la Règle 19.2c).

Règle 14.5b(3) Interprétations :

14.5b(3)/1 – Un joueur peut changer de zone de dégagement quand il droppe de nouveau pour un dégagement en arrière sur la ligne

Quand il est exigé qu'un joueur *droppe* une balle une seconde fois après s'être dégagé en arrière sur la ligne selon la Règle 16.1c(2) (Dégagement d'une condition anormale du parcours), la Règle 17.1d(2) (Dégagement d'une zone à pénalité), ou la Règle 19.2b ou la Règle 19.3b (Dégagement pour une balle injouable), le joueur doit *dropper* de nouveau en arrière sur la ligne selon l'option de dégagement de la Règle applicable. Mais quand il *droppe* pour la seconde fois, le joueur est autorisé à changer de point de référence de telle sorte que la *zone de dégagement* soit plus près ou plus loin du *trou*.

Par exemple, la balle d'un joueur vient reposer dans une *zone à pénalité* et il décide de se dégager en arrière sur la ligne. Le joueur choisit un *point de référence* et *droppe* correctement la balle, mais celle-ci roule en dehors de la *zone de dégagement*. Quand le joueur *droppe* de nouveau selon l'option de dégagement en arrière sur la ligne, il peut choisir un *point de référence* différent qui est plus près ou plus loin du *trou*.

14.5b(3)/2 – Un joueur peut changer de zone du parcours dans la zone de dégagement quand il droppe de nouveau

Quand la *zone de dégagement* d'un joueur est située dans plus d'une *zone du parcours* et qu'il est exigé que le joueur *droppe* de nouveau selon cette option de dégagement, le joueur peut *dropper* dans une *zone du parcours* différente à l'intérieur de la même *zone de dégagement*.

Par exemple, un joueur choisit de se dégager pour une balle injouable selon la Règle 19.2c (Dégagement latéral) et sa *zone de dégagement* est partiellement dans la *zone générale* et partiellement dans un *bunker*. Le *drop* du joueur touche en premier le *bunker* dans la *zone de dégagement* et vient reposer dans la *zone générale* ou en dehors de la totalité de la *zone de dégagement*, si bien que le joueur doit *dropper* de nouveau. Ce faisant il peut *dropper* la balle dans la portion de *zone générale* de la *zone de dégagement*.

14.5c Pas de pénalité pour une balle relevée pour corriger une erreur

Lorsqu'une balle est relevée selon la Règle 14.5a pour corriger une erreur :

- Le joueur n'encourt aucune pénalité pour les actions entreprises concernant cette balle après l'erreur et avant qu'elle ne soit relevée, par ex. pour avoir provoqué accidentellement le *déplacement* de la balle (voir Règle 9.4b).
- **Mais** si ces mêmes actions ont également entraîné une infraction à une Règle concernant la balle qui a été mise *en jeu* pour corriger l'erreur (par ex. lorsque les actions du joueur ont *amélioré* les *conditions affectant le coup* à jouer à la fois

sur cette balle désormais *en jeu* et sur la balle d'origine avant qu'elle ne soit relevée), la pénalité s'applique à cette balle désormais *en jeu*.

14.6 Jouer le coup suivant d'où le coup précédent a été joué

Cette Règle s'applique chaque fois que les Règles exigent d'un joueur ou lui permettent de jouer le *coup* suivant d'où a été joué le *coup* précédent (autrement dit en prenant un dégagement *coup et distance*, ou en jouant à nouveau après un *coup* qui est annulé ou qui ne compte pas pour d'autres raisons).

- La façon dont le joueur doit mettre une balle *en jeu* dépend de la *zone du parcours* où le *coup* précédent a été joué.
- Dans toutes ces situations, le joueur peut utiliser la balle d'origine ou une autre balle.

14.6a Coup précédent joué de la zone de départ

La balle d'origine, ou une autre balle, doit être jouée de n'importe où à l'intérieur de la *zone de départ* (et peut être surélevée) selon la Règle 6.2b.

14.6b Coup précédent joué de la zone générale, d'une zone à pénalité ou d'un bunker

La balle d'origine, ou une autre balle, doit être *droppée* dans la *zone de dégagement* suivante (voir Règle 14.3) :

- Point de référence : le point où le *coup* précédent a été joué (qui, s'il n'est pas connu, doit être estimé).
- Dimension de la zone de dégagement mesurée depuis le point de référence : une *longueur de club*, **mais** avec les restrictions suivantes :
- Restrictions sur la zone de dégagement :
  - » Elle doit être dans la même *zone du parcours* que le point de référence, et
  - » Elle ne doit pas être plus près du *trou* que le point de référence.

14.6c Coup précédent joué du green

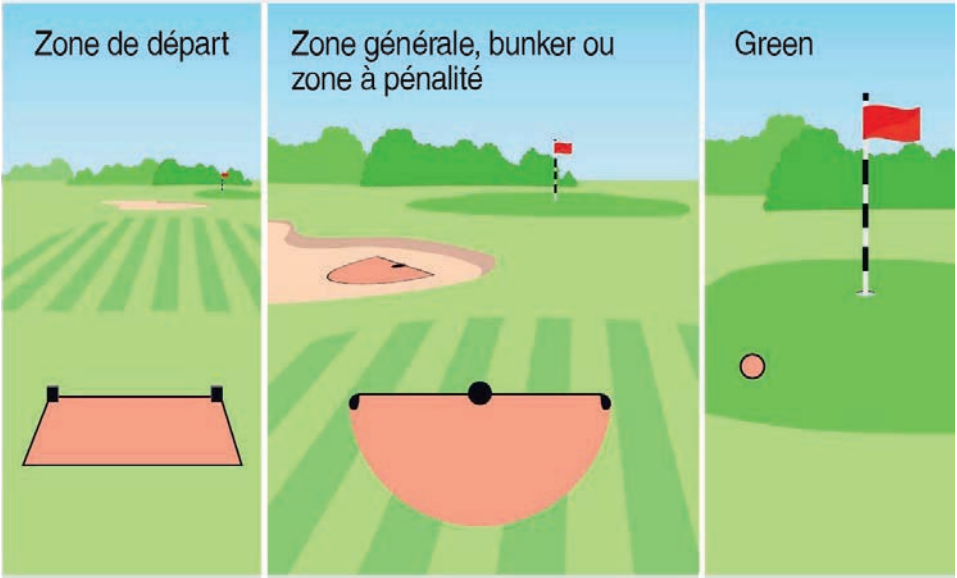
La balle d'origine, ou une autre balle, doit être placée à l'emplacement d'où le *coup* précédent a été joué (qui, s'il n'est pas connu, doit être estimé) (voir Règle 14.2), en utilisant les procédures pour *replacer* une balle selon les Règles 14.2b(2) et 14.2e.

Pénalité pour avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle 14.6 : *pénalité générale* selon la Règle 14.7a.

Si de multiples infractions aux Règles résultent d'une action unique ou d'actions liées, voir la Règle 1.3c(4).

FIGURE 14.6 : JOUER LE COUP SUIVANT D'OÙ LE COUP PRÉCÉDENT A ÉTÉ JOUÉ

Lorsqu'il est exigé d'un joueur ou qu'il lui est permis de jouer le coup suivant d'où le coup précédent a été joué, la façon dont le joueur doit mettre une balle en jeu dépend de la zone du parcours où le coup précédent a été joué.



Le coup précédent a été joué de la zone de départ, alors une balle doit être jouée de n'importe où à l'intérieur de la zone de départ.

Le coup précédent a été joué de la zone générale, d'un bunker ou d'une zone à pénalité, alors le point de référence est l'emplacement où le coup précédent a été joué. Une balle est droppée à une longueur de club maximum de ce point de référence, mais dans la même zone du parcours. que le point de référence et pas plus près du trou que le point de référence.

Le coup précédent a été joué du green, alors une balle est placée à l'emplacement d'où le coup précédent a été joué.

14.7 Jouer d'un mauvais endroit

14.7a Endroit d'où une balle doit être jouée

Après avoir commencé un trou :

- Un joueur doit jouer chaque *coup* de l'endroit où sa balle vient reposer, **sauf** lorsque les Règles exigent du joueur ou lui permettent de jouer une balle d'un autre endroit (voir Règle 9.1).
- Un joueur ne doit pas jouer sa balle *en jeu* d'un *mauvais endroit.*

Pénalité pour avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle 14.7a : *pénalité générale*

Si de multiples infractions aux Règles résultent d'une action unique ou d'actions liées, voir la Règle 1.3c(4).

14.7b Comment finir un trou en stroke play après avoir joué d'un mauvais endroit

(1) Le joueur doit décider s'il finit le trou avec la balle jouée d'un mauvais endroit ou s'il corrige l'erreur en jouant de l'endroit correct. La manière de procéder ensuite pour le joueur dépend de l'existence ou non d'une *grave infraction* – c'est-à-dire si le joueur peut avoir tiré un avantage significatif en jouant d'un *mauvais endroit* :

- Pas de grave infraction. Le joueur doit finir le trou avec la balle jouée du *mauvais endroit*, sans corriger l'erreur.
- Grave infraction.
  - » Le joueur doit corriger l'erreur en finissant le trou avec une balle jouée d'un endroit correct selon les Règles.
  - » Si le joueur ne corrige pas l'erreur avant de jouer un *coup* pour commencer un autre trou, ou, dans le cas du dernier trou du *tour*, avant de rendre sa *carte de score*, le joueur est **disqualifié**.
- En cas de doute sur la gravité de l'infraction. Le joueur devrait finir le trou avec à la fois la balle d'origine jouée d'un *mauvais endroit* et avec une seconde balle jouée d'un endroit correct selon les Règles.

(2) Un joueur qui tente de corriger une erreur doit en référer au Comité. Si un joueur tente de corriger une erreur en jouant une balle d'un endroit correct conformément à (1) :

- Le joueur doit rapporter les faits au *Comité* avant de rendre sa *carte de score*.
- Cela s'applique que le joueur ait fini le trou uniquement avec cette balle ou bien avec deux balles (et même si le joueur a fait un score identique avec les deux balles).

Si le joueur ne rapporte pas les faits au *Comité*, il est **disqualifié**.

(3) **Lorsqu'un joueur a tenté de corriger une erreur, le Comité décidera du score du joueur sur le trou.** Le score du joueur pour le trou dépend du fait que le *Comité* juge qu'il y a eu ou non une *grave infraction* en jouant la balle d'origine d'un *mauvais endroit* :

- Pas de grave infraction.
  - » Le score avec la balle jouée d'un *mauvais endroit* compte, et le joueur encourt la ***pénalité générale* selon la Règle 14.7a** (ce qui veut dire que **deux coups de pénalité** sont ajoutés au score avec cette balle).
  - » Si une seconde balle a été jouée, tous les coups avec cette balle (à savoir les *coups* joués et tous les coups de pénalité encourus uniquement en jouant cette balle) ne comptent pas.
- Grave infraction.
  - » Le score avec la balle jouée pour corriger l'erreur d'avoir joué d'un *mauvais endroit* compte, et le joueur encourt la ***pénalité générale* selon la Règle 14.7a** (ce qui veut dire que **deux coups de pénalité** sont ajoutés au score avec cette balle).
  - » Le *coup* joué d'un *mauvais endroit* sur la balle d'origine et tous les autres coups avec cette balle (à savoir les *coups* joués et tous les coups de pénalité encourus uniquement en jouant cette balle) ne comptent pas.
  - » Si la balle jouée pour corriger l'erreur a également été jouée d'un *mauvais endroit* :
    - Si le *Comité* juge que ce n'était pas une *grave infraction*, le joueur encourt la ***pénalité générale* (deux coups de pénalité supplémentaires)** selon la Règle 14.7a, ce qui fait un **total de quatre coups de pénalité** qui sont ajoutés au score avec cette balle (deux pour avoir joué la balle d'origine d'un *mauvais endroit* et deux pour avoir joué l'autre balle d'un *mauvais endroit*).
    - Si le *Comité* juge que c'était une *grave infraction*, le joueur est **disqualifié**.

Règle 14.7b Interprétations :

14.7b/1 – Un joueur encourt une pénalité pour chaque coup joué depuis une zone où le jeu n'est pas autorisé

Quand la balle d'un joueur vient reposer dans une zone où le jeu n'est pas autorisé, le joueur doit se dégager selon la Règle appropriée. En *stroke play*, si le joueur joue la balle depuis cette zone (par ex. une *zone de jeu interdit* ou un *mauvais green*), le joueur encourt deux coups de pénalité pour chaque *coup* joué depuis cette zone.

Par exemple, la balle d'un joueur vient reposer dans une *zone de jeu interdit* à l'intérieur d'une *zone à pénalité*. Le joueur entre dans la *zone de jeu interdit* et joue un *coup* sur la balle qui se déplace seulement de quelques mètres et demeure dans la *zone de jeu interdit*. Le joueur joue ensuite un autre *coup* sur la balle et elle vient reposer en dehors de la *zone de jeu interdit*.

Chaque *coup* compte et le joueur encourt la *pénalité générale* selon la Règle 14.7 pour avoir joué d'un *mauvais endroit* pour chaque *coup* joué depuis la *zone de jeu interdit*, soit un total de quatre coups de pénalité. Le joueur doit finir le trou avec la balle jouée depuis la *zone de jeu interdit*, à moins qu'il n'y ait une *grave infraction*. En cas de *grave infraction* le joueur doit corriger son erreur (voir Règle 14.7b).

14.7b/2 – Une balle est à un mauvais endroit si le club frappe la condition pour laquelle le dégagement est pris

Quand un joueur se dégage pour une interférence par une *condition anormale du parcours*, il est exigé qu'il se dégage pour la totalité de l'interférence par cette condition. Si la balle est *droppée* ou vient reposer à un endroit où le joueur a n'importe quel type d'interférence par cette condition, la balle est à un *mauvais endroit*.

Par exemple, la balle d'un joueur vient reposer sur un chemin pour voiturettes et le joueur décide de se dégager. Il estime le *point le plus proche de dégagement complet* en utilisant le club qu'il aurait utilisé pour jouer la balle depuis le chemin pour voiturettes. Ayant mesuré la *zone de dégagement* depuis ce point, le joueur *droppe* une balle qui vient reposer dans la *zone de dégagement* et il joue un *coup*, heurtant le chemin pour voiturettes pendant le *coup*. Comme le chemin pour voiturettes était dans la zone de swing intentionnel du joueur, l'interférence existait encore pour le joueur. Par conséquent, le joueur n'avait pas correctement déterminé la *zone de dégagement* et il encourt la *pénalité générale* pour avoir joué d'un *mauvais endroit*.

Toutefois, si une interférence par la condition existait pour le joueur parce que, par exemple, il décidait de jouer dans une direction différente ou que ses pieds glissaient pendant le *coup* modifiant le swing intentionnel, il n'aurait pas été considéré que le joueur avait joué d'un *mauvais endroit*.

VI

Dégagement gratuit

Règles 15-16

RÈGLE 15 Dégagement de détritus et d'obstructions amovibles (y compris une balle ou un marque-balle aidant ou gênant le jeu)

Objet de la Règle :

La Règle 15 traite de quand et comment le joueur peut prendre un dégagement gratuit des détritus et des obstructions amovibles.

- Ces éléments naturels et artificiels amovibles ne sont pas considérés comme faisant partie du challenge proposé en jouant le parcours, et un joueur est normalement autorisé à les enlever quand ils interfèrent avec le jeu.
- Mais le joueur doit être prudent en déplaçant des détritus près de sa balle n'importe où ailleurs que sur le green, car il y aura une pénalité si leur déplacement entraîne le déplacement de la balle.

15.1 Détritus

15.1a Enlèvement des détritus

Sans pénalité, un joueur peut enlever un *détritus* n'importe où sur ou en dehors du *parcours*, et il peut le faire de n'importe quelle manière (par ex. en utilisant la main ou le pied ou un club ou un autre *équipement*).

Mais il y a deux **exceptions** :

Exception 1 – Enlever des détritus là où une balle doit être replacée : avant de *replacer* une balle qui a été relevée ou *déplacée* ailleurs que sur le *green* :

- Un joueur ne doit pas enlever délibérément un *détritus* qui, s'il avait été déplacé quand la balle était au repos, aurait vraisemblablement causé le *déplacement* de la balle.
- Si le joueur le fait, il encourt un **coup de pénalité**, **mais** le *détritus* déplacé n'a pas à être replacé.

Cette exception s'applique à la fois pendant un *tour* et pendant que le jeu est interrompu selon la Règle 5.7a. Elle ne s'applique pas à un *détritus* qui est enlevé en *marquant* l'emplacement d'une balle, en relevant ou en *replaçant* une balle ou en causant son *déplacement*.

Exception 2 – Restrictions sur l'enlèvement délibéré de détritus pouvant affecter une balle en mouvement (voir Règle 11.3).

Règle15.1a Interprétations :

15.1a/1 – Enlever un détritus, y compris avec l'assistance d'autres personnes

Les *détritus* ont des formes et des tailles multiples (par ex. des glands et des gros rochers), et les moyens et les méthodes par lesquels ils peuvent être enlevés ne sont pas limités, excepté que l'enlèvement ne doit pas retarder de manière déraisonnable le jeu (voir Règle 5.6a).

Par exemple, un joueur peut utiliser une serviette, la main ou un chapeau, ou peut relever ou pousser un *détritus* pour l'enlever. Un joueur est aussi autorisé à demander de l'aide pour enlever un *détritus*, par exemple en demandant l'assistance de spectateurs pour enlever une grosse branche d'arbre.

15.1a/2 – Le joueur est autorisé à casser une partie d'un détritus

Comme la Règle 15.1a permet à un joueur d'enlever un *détritus*, il peut également casser une partie d'un *détritus*.

Par exemple, la balle d'un joueur vient reposer derrière une grosse branche cassée qui est tombée d'un arbre. Plutôt que de demander l'aide d'autres joueurs pour enlever la branche en entier, le joueur peut casser la partie qui le gêne.

15.1a/3 – Enlever un détritus d'une zone de dégagement ou d'un endroit où une balle doit être droppée, placée ou replacée

L'Exception1 de la Règle 15.1a indique clairement que, avant de *replacer* une balle, le joueur ne doit pas enlever un *détritus* qui, s'il avait été déplacé quand la balle était au repos, aurait probablement causé le *déplacement* de la balle. Cette disposition résulte du fait que quand la balle est dans sa position initiale, le joueur risque de *déplacer* la balle en enlevant le *détritus*.

Toutefois, quand une balle doit être *droppée* ou placée, la balle n'a pas à être remise en place à un emplacement spécifique et par conséquent enlever des *détritus* avant de *dropper* ou placer une balle est autorisé.

Par exemple, si un joueur applique la Règle 14.3b, en *droppant* une balle dans une *zone de dégagement*, ou la Règle 14.3c(2), en *droppant* une balle qui ne reste pas dans la *zone de dégagement*, et que le joueur doit alors placer une balle, le joueur est autorisé à enlever des *détritus* de la *zone de dégagement* dans laquelle une balle sera *droppée* ainsi que sur ou autour de l'emplacement où le joueur doit placer une balle.

15.1b Balle déplacée en enlevant un détritus

Si l'enlèvement d'un *détritus* par le joueur cause le *déplacement* de sa balle :

- La balle doit être *replacée* à son emplacement d'origine (qui, s'il n'est pas connu, doit être estimé) (voir Règle 14.2).
- Si la balle *déplacée* était au repos n'importe où ailleurs que sur le *green* (voir Règle 13.1d) ou la *zone de départ* (voir Règle 6.2b(6)), le joueur encourt **un coup de pénalité** selon la Règle 9.4b **sauf** lorsque la Règle 7.4 s'applique (pas de pénalité pour une balle *déplacée* lors de la recherche) ou lorsqu'une autre Exception à la Règle 9.4b s'applique.

Pénalité pour avoir joué une balle incorrectement *substituée* ou avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle 15.1 : *pénalité générale* selon la Règle 6.3b ou 14.7a.

Si de multiples infractions aux Règles résultent d'une action unique ou d'actions liées, voir la Règle 1.3c(4).

15.2 Obstructions amovibles

15.2a Dégagement d'une obstruction amovible

(1) Enlèvement d'une obstruction amovible. Sans pénalité, un joueur peut enlever une *obstruction amovible* n'importe où sur ou en dehors du *parcours*, et ce de n'importe quelle manière.

Mais il y a deux **exceptions** :

Exception 1 – Les marques de départ ne doivent pas être déplacées lorsque la balle sera jouée de la zone de départ (voir Règles 6.2b(4) et 8.1a(1)).

Exception 2 – Restrictions sur l'enlèvement délibéré d'une obstruction amovible pouvant affecter une balle en mouvement (voir Règle 11.3).

Si la balle d'un joueur se *déplace* alors qu'il enlève une *obstruction amovible* :

- Il n'y a pas de pénalité, et
- La balle doit être *replacée* à son emplacement d'origine (qui, s'il n'est pas connu, doit être estimé) (voir Règle 14.2).

(2) Dégagement lorsqu'une balle est dans ou sur une obstruction amovible n'importe où sur le parcours ailleurs que sur le green. Le joueur peut se dégager gratuitement en relevant la balle, en enlevant l'*obstruction amovible* et en *droppant* la balle d'origine, ou une autre balle, dans la *zone de dégagement* suivante (voir Règle 14.3) :

- Point de référence : le point estimé directement en dessous de l'endroit où la balle reposait dans ou sur l'*obstruction amovible*.
- Dimension de la zone de dégagement mesurée depuis le point de référence : une *longueur de club*, **mais** avec les restrictions suivantes :
- Restrictions sur la zone de dégagement :
  - » Elle doit être dans la même *zone du parcours* que le point de référence, et
  - » Elle ne doit pas être plus près du *trou* que le point de référence.

FIGURE #1 15.2a : LA BALLE SE DÉPLACE EN ENLEVANT UNE OBSTRUCTION AMOVIBLE (SAUF SI LA BALLE EST DANS OU SUR UNE OBSTRUCTION)

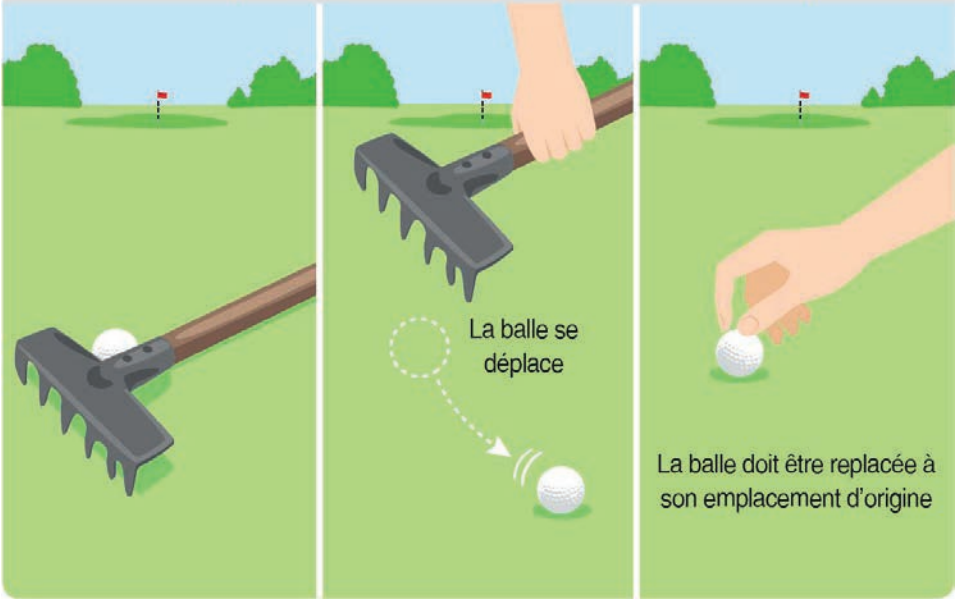
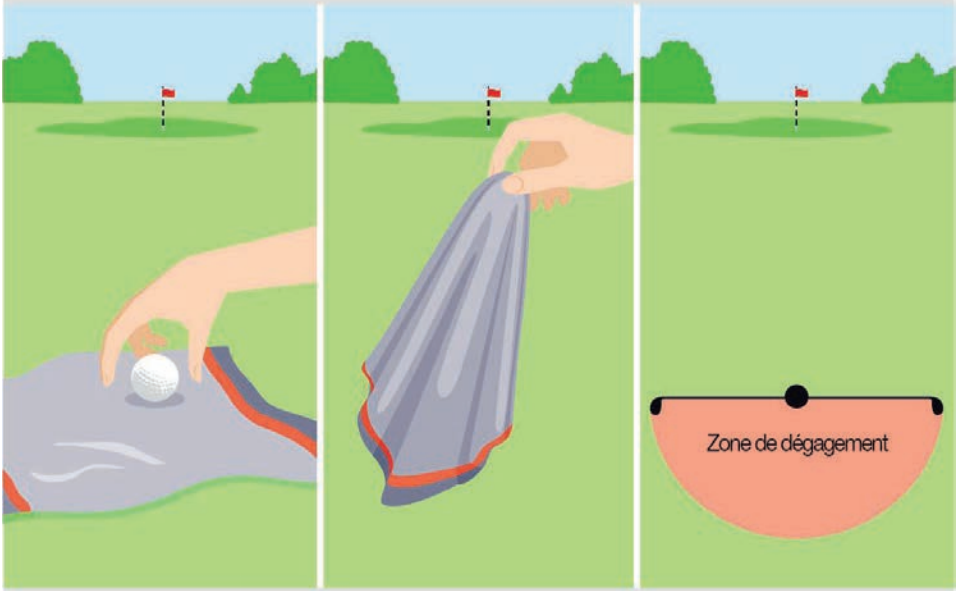


FIGURE #2 15.2a : BALLE DANS OU SUR UNE OBSTRUCTION AMOVIBLE



Quand une balle est dans ou sur une obstruction amovible (par ex. une serviette) n'importe où sur le parcours, un dégagement gratuit peut être pris en relevant la balle, en enlevant l'obstruction amovible et, sauf sur le green, en droppant cette balle ou une autre balle. Le point de référence pour se dégager est le point estimé directement en dessous de l'endroit où la balle reposait dans ou sur l'obstruction amovible. La zone de dégagement est d'une longueur de club mesurée depuis le point de référence, elle ne doit pas être plus près du trou que le point de référence et se situer dans la même zone du parcours que le point de référence.

(3) <u>Dégagement lorsqu'une balle est dans ou sur une obstruction amovible sur le green</u>. Le joueur peut se dégager gratuitement en :

- Relevant la balle et enlevant l'*obstruction amovible*, et
- Plaçant la balle d'origine, ou une autre balle, sur le point estimé directement en dessous de l'endroit où reposait la balle sur l'*obstruction amovible*, en utilisant les procédures pour *replacer* une balle selon les Règles 14.2b(2) et 14.2e.

15.2b Dégagement pour une balle non retrouvée dans ou sur une obstruction amovible

Si la balle d'un joueur n'a pas été retrouvée mais que l'on est *sûr ou quasiment certain* qu'elle repose dans ou sur une *obstruction amovible* sur le *parcours*, le joueur peut,

au lieu de prendre un dégagement *coup et distance*, utiliser l'option de dégagement suivante :

- Le joueur peut se dégager gratuitement selon la Règle 15.2a(2) ou 15.2a(3), en utilisant comme point de référence le point estimé directement en dessous de l'endroit où la balle a franchi en dernier la lisière de l'*obstruction amovible* sur le *parcours*.
- Une fois que le joueur met une autre balle *en jeu* pour se dégager de cette façon :
  - » La balle d'origine n'est plus *en jeu* et ne doit pas être jouée.
  - » Ceci est vrai même si la balle d'origine est ensuite retrouvée sur le *parcours* avant la fin du temps de recherche de trois minutes (voir Règle 6.3b).

Mais si l'on n'est pas *sûr ou quasiment certain* que la balle repose dans ou sur une *obstruction amovible* et que la balle est *perdue,* le joueur doit prendre un dégagement *coup et distance* selon la Règle 18.2.

Pénalité pour avoir joué une balle incorrectement *substituée* ou avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle 15.2 : *pénalité générale* selon la Règle 6.3b ou 14.7a.

Si de multiples infractions aux Règles résultent d'une action unique ou d'actions liées, voir la Règle 1.3c(4).

15.3 Balle ou marque-balle aidant ou gênant le jeu

15.3a Balle sur le green aidant le jeu

La Règle 15.3a s'applique uniquement à une balle au repos sur le *green*, et nulle part ailleurs sur le *parcours*.

S'il estime raisonnablement qu'une balle sur le *green* risque d'aider le jeu de quiconque (par ex. en arrêtant éventuellement une balle près du *trou*), le joueur peut :

- *Marquer* l'emplacement de la balle et la relever selon la Règle 13.1b s'il s'agit de la sienne, ou, si la balle appartient à un autre joueur, exiger de cet autre joueur qu'il *marque* l'emplacement et relève la balle (voir Règle 14.1).
- La balle relevée doit être *replacée* à son emplacement d'origine (voir Règle 14.2).

En *stroke play* uniquement :

- S'il est exigé d'un joueur qu'il relève sa balle, au lieu de le faire il peut jouer en premier, et
- Si deux joueurs ou plus s'entendent pour laisser une balle en place afin d'aider un quelconque joueur, et que par la suite ce joueur joue un *coup* alors que la balle qui peut aider le jeu est restée en place, chaque joueur ayant pris part à l'accord encourt la ***pénalité générale* (deux coups de pénalité)**.

Règle 15.3a Interprétations :

15.3a/1 – Pour commettre une infraction en laissant en place une balle aidant le jeu, il n'est pas nécessaire de connaître la Règle

En *stroke play,* selon la Règle 15.3a, si deux joueurs ou plus sont d'accord pour laisser une balle en place sur le *green* pour aider n'importe quel joueur, et que le *coup* est joué avec la balle aidant le jeu restée en place, chaque joueur participant à l'accord encourt deux coups de pénalité. Une infraction à la Règle 15.3a ne dépend pas de la connaissance des joueurs qu'un tel accord n'est pas autorisé.

Par exemple, en *stroke play*, avant de jouer d'un endroit situé juste en dehors du *green*, un joueur demande à un autre joueur de laisser sa balle qui est près du *trou* afin de l'utiliser comme butoir. Sans savoir que ce n'est pas permis, l'autre joueur est d'accord pour laisser sa balle près du *trou* pour aider le joueur. Une fois que le *coup* est joué avec la balle en place, les deux joueurs encourent la pénalité selon la Règle 15.3a.

La conséquence serait identique pour une situation où le joueur dont la balle est près du *trou*, offre de laisser la balle *en jeu* pour aider l'autre joueur, et que l'autre joueur accepte l'offre et joue ensuite.

Si les joueurs savaient qu'ils n'étaient pas autorisés à conclure un tel accord, mais l'ont fait quand même, ils sont tous les deux disqualifiés selon la Règle 1.3b(1) pour avoir délibérément ignoré la Règle 15.3a.

15.3a/2 – Les joueurs sont autorisés à laisser en place une balle qui aide le jeu en match play

Dans un match, un joueur peut être d'accord pour laisser sa balle en place afin d'aider l'*adversaire* puisque la conséquence de tout bénéfice pouvant résulter de cet accord affecte uniquement le match de ces deux joueurs.

15.3b Balle gênant le jeu n'importe où sur le parcours

(1) Signification de gêne par la balle d'un autre joueur. Selon cette Règle, une gêne existe lorsque la balle au repos d'un autre joueur :

- Peut gêner la zone du *stance* ou du swing intentionnels du joueur,
- Est sur ou près de la *ligne de jeu* du joueur de telle sorte que, compte tenu du *coup* envisagé, il y a une possibilité raisonnable que la balle en mouvement du joueur puisse frapper cette balle, ou
- Est suffisamment près pour distraire le joueur dans le jeu du *coup*.

(2) <u>Autorisation d'un dégagement pour une balle gênant le jeu</u>. Si un joueur estime raisonnablement que la balle d'un autre joueur, n'importe où sur le *parcours*, pourrait gêner son propre jeu :

- Le joueur peut exiger que l'autre joueur *marque* l'emplacement de la balle et la relève (voir Règle 14.1), la balle relevée ne doit pas être nettoyée (**sauf** si elle a été relevée sur le *green* selon la Règle 13.1b) et doit être *replacée* à son emplacement d'origine (voir Règle 14.2).
- Si l'autre joueur ne *marque* pas la position de la balle avant de la relever ou nettoie la balle relevée alors qu'il n'y est pas autorisé, il encourt **un coup de pénalité**.
- En *stroke play* uniquement, s'il est exigé d'un joueur qu'il relève sa balle selon cette Règle, il peut jouer en premier.

Un joueur n'est pas autorisé à relever sa balle selon cette Règle simplement parce qu'il estime que sa balle pourrait gêner le jeu d'un autre joueur.

Si le joueur relève sa balle sans avoir été requis de le faire par un autre joueur (**sauf** lorsqu'il relève la balle sur le *green* selon la Règle 13.1b), le joueur encourt **un coup de pénalité**.

15.3c Marque-balle aidant ou gênant le jeu

Si un *marque-balle* peut aider ou gêner le jeu, un joueur peut :

- S'il s'agit du sien, déplacer le *marque-balle* afin de supprimer l'aide ou la gêne, ou
- Si le *marque-balle* appartient à un autre joueur, exiger que ce joueur le déplace, pour les mêmes raisons qu'il peut exiger qu'une balle soit relevée selon les Règles 15.3a et 15.3b.

Le *marque-balle* doit être déplacé à un nouvel emplacement mesuré à partir de l'emplacement d'origine, par ex. en utilisant une ou plusieurs longueurs de tête de club.

Soit la balle relevée doit être *replacée* à son emplacement d'origine (voir Règle 14.2), soit le *marque-balle* doit être replacé pour *marquer* cet emplacement.

Pénalité pour infraction à la règle 15.3 : *pénalité générale.*

Cette pénalité s'applique également si le joueur :

- Joue un *coup* sans attendre qu'une balle ou un *marque-balle* qui aident le jeu soient respectivement relevée ou déplacé après avoir pris conscience qu'un autre joueur (1) avait l'intention de relever cette balle ou de déplacer ce *marque-balle* selon cette Règle ou (2) avait exigé que quelqu'un d'autre le fasse, ou
- Refuse de relever sa balle ou de déplacer son *marque-balle* lorsqu'il est tenu de le faire et que, par la suite, un *coup* est joué par l'autre joueur dont le jeu aurait pu être aidé ou gêné par la balle ou le *marque-balle*.

Pénalité pour avoir joué une balle incorrectement *substituée* ou avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle 15.3 : *pénalité générale* selon la Règle 6.3b ou 14.7a.

Si de multiples infractions aux Règles résultent d'une action unique ou d'actions liées, voir la Règle 1.3c(4).

RÈGLE 16 Dégagement de conditions anormales du parcours (y compris d'obstructions inamovibles), de situations dangereuses dues à des animaux, de balle enfoncée

Objet de la Règle :

La Règle 16 traite de quand et comment le joueur peut se dégager gratuitement en jouant une balle d'un endroit différent, dans des cas où par ex. il y a une interférence de conditions anormales du parcours ou de situations dangereuses dues à des animaux.

- De telles conditions ne sont pas considérées comme faisant partie du challenge proposé en jouant le parcours, et un dégagement gratuit est généralement autorisé sauf dans une zone à pénalité.
- Le joueur se dégage normalement en droppant une balle dans une zone de dégagement basée sur le point le plus proche de dégagement complet.

Le dégagement gratuit lorsque la balle d'un joueur est enfoncée dans son propre impact dans la zone générale est également traité par cette Règle.

16.1 Conditions anormales du parcours (y compris les obstructions inamovibles)

Cette Règle traite du dégagement gratuit autorisé pour des interférences causées par des *trous d'animaux*, un *terrain en réparation*, des *obstructions inamovibles* ou de l'*eau temporaire*.

- L'ensemble de ces éléments est couvert par le terme : *conditions anormales du parcours*, mais chacun de ces éléments a une définition distincte.
- Cette Règle n'accorde pas de dégagement gratuit pour des *obstructions amovibles* (un type différent de dégagement gratuit est autorisé selon la Règle 15.2a) ou des *éléments de limites* ou des *éléments partie intégrante* (aucun dégagement gratuit n'est autorisé).

16.1a Autorisation d'un dégagement

(1) <u>Signification d'interférence par une condition anormale du parcours</u>. Il y a interférence lorsque n'importe laquelle des situations suivantes se produit :

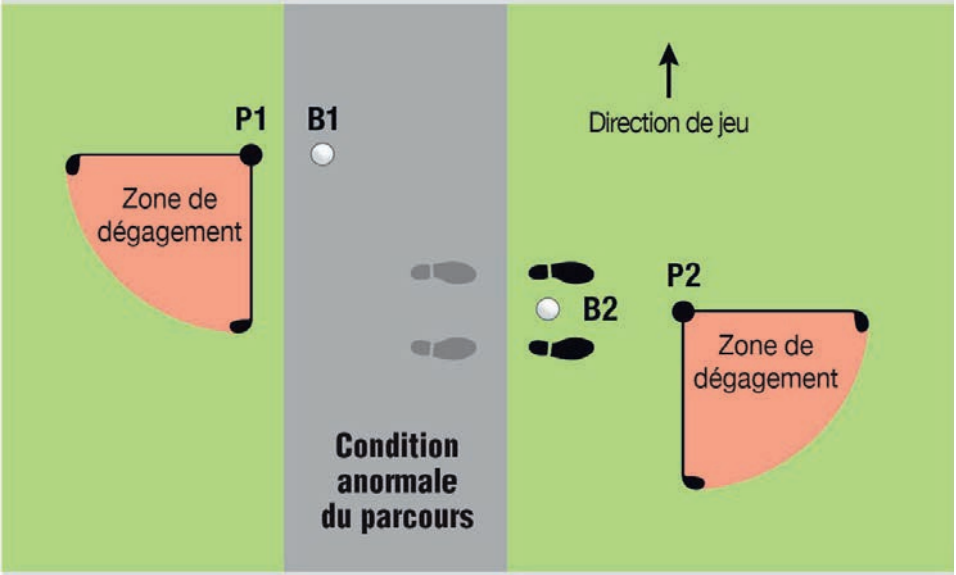
- La balle du joueur touche ou repose dans ou sur une *condition anormale du parcours*,
- Une *condition anormale du parcours* interfère physiquement avec la zone du *stance* ou du swing intentionnels du joueur, ou

- Seulement lorsque la balle est sur le *green*, une *condition anormale du parcours* sur ou en dehors du *green* intervient sur la *ligne de jeu*.

Si la *condition anormale du parcours* est suffisamment proche pour distraire le joueur mais ne répond à aucune des exigences précédentes, il n'y a pas d'interférence selon cette Règle.

Voir Procédures pour le Comité, Section 8 ; Règle locale type F-6 (le *Comité* peut adopter une Règle locale refusant le dégagement d'une *condition anormale du parcours* qui n'interfère qu'avec la zone du *stance* intentionnel).

FIGURE 16.1a : AUTORISATION DE SE DÉGAGER POUR UNE CONDITION ANORMALE DU PARCOURS



La figure envisage un joueur droitier. Un dégagement gratuit est autorisé pour l'interférence par une condition anormale du parcours (CAP), y compris une obstruction inamovible, lorsque la balle touche ou repose dans ou sur la condition (B1), ou lorsque la condition interfère avec la zone du stance ou du swing intentionnels (B2). Le point le plus proche de dégagement complet pour B1 est P1, très proche de la condition . Pour B2, le point le plus proche de dégagement complet est P2, il est plus éloigné de la condition car le stance doit être en dehors de la CAP.

(2) <u>Dégagement autorisé n'importe où sur le parcours sauf quand une balle est dans une zone à pénalité</u>. Selon la Règle 16.1, le dégagement de l'in-

terférence d'une *condition anormale du parcours* est autorisé uniquement lorsque à la fois :

- La *condition anormale du parcours* est sur le *parcours* (pas *hors limites*), et
- La balle repose n'importe où sur le *parcours*, **sauf** dans une *zone à pénalité* (où le dégagement selon la Règle 17 est le seul possible pour le joueur).

(3) Pas de dégagement quand il est clairement déraisonnable de jouer la balle. Il n'y a pas de dégagement selon la Règle 16.1 :

- Lorsque jouer la balle comme elle repose est clairement déraisonnable pour une raison autre qu'une *condition anormale du parcours* (par ex. lorsqu'un joueur se tient dans de l'*eau temporaire* ou sur une *obstruction inamovible* mais qu'il est incapable de jouer un *coup* vu l'endroit où la balle repose dans un buisson), ou
- Lorsqu'une interférence existe uniquement parce qu'un joueur choisit un club, un type de *stance* ou de swing, ou une direction de jeu qui sont clairement déraisonnables dans ces circonstances.

Voir Procédures pour le Comité, Section 8 ; Règle locale type F-23 (le *Comité* peut adopter une Règle locale autorisant le dégagement gratuit pour l'interférence d'obstructions inamovibles temporaires sur le *parcours* ou en dehors).

Règle 16.1a(3) Interprétations :

16.1a(3)/1 – Une obstruction interférant avec un coup anormal peut ne pas exclure que le joueur se dégage

Dans certaines situations un joueur peut avoir à adopter un swing, un *stance* ou une direction de jeu anormale en jouant sa balle pour s'adapter à une situation donnée. Si le *coup* anormal n'est pas clairement déraisonnable étant donné les circonstances, le joueur est autorisé à se dégager gratuitement selon la Règle 16.1.

Par exemple, dans la *zone générale*, la balle d'un joueur droitier est si proche d'un *élément de limites* sur le côté gauche d'un trou qu'il doit faire un swing de gaucher pour jouer vers le *trou*. En faisant le swing de gaucher, le *stance* du joueur interfère avec une *obstruction inamovible*.

Le joueur est autorisé à se dégager de l'*obstruction inamovible* dès lors que l'utilisation d'un swing de gaucher n'est pas clairement déraisonnable dans la situation donnée.

Après que la procédure de dégagement pour un swing de gaucher est terminée, le joueur peut utiliser ensuite un swing normal de droitier pour son prochain *coup*. Si l'*obstruction* interfère avec le swing de droitier, le joueur peut se dégager pour le swing de droitier selon la Règle 16.1b ou jouer la balle comme elle repose.

16.1a(3)/2 – Un joueur ne peut pas utiliser un coup clairement déraisonnable pour obtenir un dégagement d'une situation

Un joueur ne peut pas utiliser un *coup* clairement déraisonnable pour obtenir un dégagement d'une *condition anormale du parcours*. Si le *coup* du joueur est clairement déraisonnable étant donné les circonstances, le dégagement selon la Règle 16.1 n'est pas autorisé, et le joueur doit soit jouer la balle comme elle repose, soit se dégager pour une balle injouable.

Par exemple, dans la *zone générale*, la balle d'un joueur droitier est dans un mauvais *lie*. Une *obstruction inamovible* est proche de la balle. Elle ne crée pas d'interférence pour un *coup* normal du joueur en droitier, mais il y a une interférence pour un *coup* en gaucher. Le joueur décide qu'il va jouer le prochain *coup* en gaucher et croit que, comme l'*obstruction* interférerait avec un tel *coup*, la Règle 16.1 autorise le dégagement.

Cependant, comme la seule raison du joueur d'utiliser un *coup* en gaucher est d'échapper à un mauvais *lie* en prenant un dégagement, l'utilisation d'un *coup* en gaucher est clairement déraisonnable et le joueur n'est pas autorisé à se dégager selon la Règle 16.1b (Règle 16.1a(3)).

Le même principe serait appliqué pour l'utilisation d'un *stance*, d'une direction de jeu ou le choix d'un club clairement déraisonnables.

16.1a(3)/3 – Application de la Règle 16.1a(3) quand la balle repose sous terre dans un trou d'animal

La décision de refuser un dégagement selon la Règle 16.1a(3) pour une balle reposant sous terre dans un *trou d'animal,* est fondée sur le *lie* que la balle aurait eu à l'entrée du trou par opposition à la position de la balle sous terre dans le trou.

Par exemple, dans la *zone générale*, la balle d'un joueur vient reposer sous terre dans un trou fait par un *animal*. Un grand buisson se trouve juste à côté et surplombe l'entrée du *trou d'animal*.

La nature de la zone à l'entrée du *trou d'animal* est telle que, si le *trou d'animal* n'était pas là, il serait clairement déraisonnable pour le joueur de jouer un *coup* sur la balle (à cause du buisson surplombant le trou). Dans une telle situation, le joueur n'est pas autorisé à se dégager selon la Règle 16.1b. Le joueur doit jouer la balle comme elle repose ou procéder selon la Règle 19 (Balle injouable).

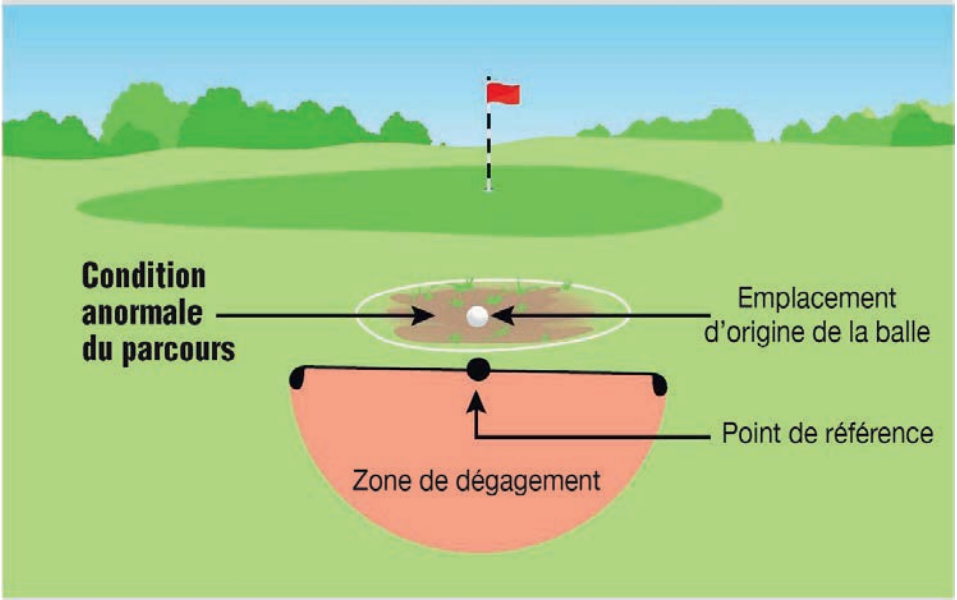
Si la balle repose dans un *trou d'animal* mais n'est pas sous terre, l'endroit où se trouve la balle est utilisé pour déterminer s'il est clairement déraisonnable de jouer la balle et si la Règle 16.1a(3) s'applique. Si la Règle 16.1a(3) ne s'applique pas, le joueur est autorisé à se dégager sans pénalité selon la Règle 16.1b. Le même principe serait appliqué à une balle reposant sous terre dans une *obstruction inamovible*.

16.1b Dégagement pour une balle dans la zone générale

Si la balle d'un joueur est dans la *zone générale* et qu'il y a une interférence par une *condition anormale du parcours* sur le *parcours*, le joueur peut se dégager gratuitement en *droppant* sa balle d'origine, ou une autre balle, dans la *zone de dégagement* suivante (voir Règle 14.3) :

- Point de référence : le *point le plus proche de dégagement complet* dans la *zone générale*.
- Dimension de la zone de dégagement mesurée depuis le point de référence : une *longueur de club*, **mais** avec les restrictions suivantes :
- Restrictions sur la zone de dégagement :
  - » Elle doit être dans la *zone générale*,
  - » Elle ne doit pas être plus près du *trou* que le point de référence, et
  - » Il doit y avoir un dégagement complet de toute interférence par la *condition anormale du parcours*.

FIGURE 16.1b : DÉGAGEMENT GRATUIT D'UNE CONDITION ANORMALE DU PARCOURS DANS LA ZONE GÉNÉRALE



Un dégagement gratuit est autorisé quand la balle est dans la zone générale et qu'il y a une interférence par une condition anormale du parcours. Le point le plus proche de dégagement complet doit être déterminé et une balle doit être droppée et venir reposer dans la zone de dégagement. La zone de dégagement est d'une longueur de club mesurée depuis le point de référence, elle ne doit pas être plus près du trou que le point de référence et se situer dans la zone générale. En se dégageant, le joueur doit se dégager complètement de toute interférence par la condition anormale du parcours.

Règle 16.1b Interprétations :

16.1b/1 – Procédure de dégagement quand la balle repose sous terre dans une condition anormale du parcours

Quand une balle entre dans une *condition anormale du parcours* et vient reposer sous terre (et que la Règle 16.1a(3) ne s'applique pas), la procédure de dégagement varie selon que la balle repose dans la *zone générale* (Règle 16.1b), dans un *bunker* (Règle 16.1c), dans une *zone à pénalité* (Règle 17.1c) ou *hors limites* (Règle 18.2b).

Exemples de situations où il s'agit de savoir si le dégagement est possible et comment il doit être pris :

- Une balle entre dans un *trou d'animal* par une entrée située dans un *bunker* de *green* et est retrouvée au repos en dessous du *green*. Comme la balle n'est pas dans le *bunker* ni sur le *green*, le dégagement est pris selon la Règle 16.1b pour une balle dans la *zone générale*. L'endroit où la balle repose dans le *trou d'animal* est utilisé pour déterminer le *point le plus proche de dégagement complet* et la *zone de dégagement* doit être dans la *zone générale*.
- Une balle entre dans un *trou d'animal* par une entrée située dans un endroit *hors limites*. Une partie du trou est à l'intérieur des limites dans la *zone générale*. La balle est retrouvée au repos à l'intérieur des limites, sous terre et dans la *zone générale*. Le dégagement est pris selon la Règle 16.1b pour une balle dans la *zone générale*. L'endroit où la balle repose dans le *trou d'animal* est utilisé pour déterminer le *point le plus proche de dégagement complet* et la *zone de dégagement* doit être dans la *zone générale*.
- Une balle entre dans un *trou d'animal* par une entrée située dans la *zone générale* mais seulement à environ 30 centimètres d'une clôture de propriété. Le *trou d'animal* descend en très forte pente en dessous de la clôture, si bien que la balle est retrouvée au repos au-delà de la ligne de limites. Comme la balle repose *hors limites*, le joueur doit prendre un dégagement *coup et distance* en ajoutant un coup de pénalité et en jouant une balle depuis l'endroit où le *coup* précédent avait été joué (Règle 18.2b).
- Une balle pourrait être entrée dans un *trou d'animal* par une entrée située dans la *zone générale* mais il n'est pas *sûr ou quasiment certain* que la balle qui n'a pas été retrouvée est dans la *condition anormale du parcours*. Dans cette situation, la balle est *perdue* et le joueur doit prendre un dégagement *coup et distance* en ajoutant un coup de pénalité et en jouant une balle depuis l'endroit où le *coup* précédent avait été joué (Règle 18.2b).

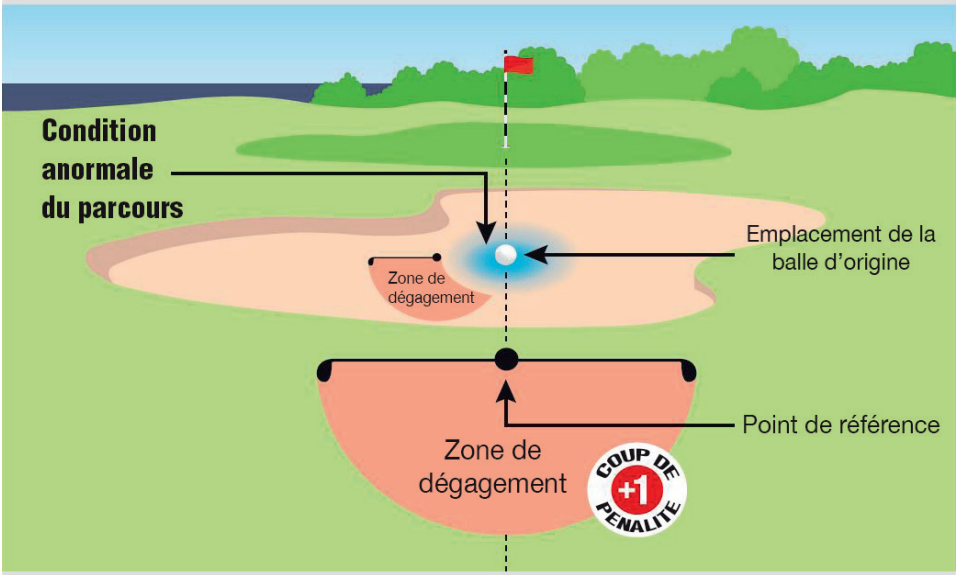
16.1c Dégagement pour une balle dans un bunker

Si la balle d'un joueur est dans un *bunker* et qu'il y a une interférence par une *condition anormale du parcours* sur le *parcours*, le joueur peut soit se dégager gratuitement selon (1), soit se dégager avec pénalité selon (2) :

(1) <u>Dégagement gratuit : jouer du bunker</u>. Le joueur peut se dégager gratuitement selon la Règle 16.1b, sauf que :

- Le *point le plus proche de dégagement complet* et la *zone de dégagement* doivent être dans le *bunker*.
- S'il n'existe pas un tel *point le plus proche de dégagement complet* dans le *bunker*, le joueur peut néanmoins se dégager en utilisant le *point le plus proche de dégagement maximum* dans le *bunker* comme point de référence.

FIGURE 16.1c : DÉGAGEMENT D'UNE CONDITION ANORMALE DU PARCOURS DANS UN BUNKER



La figure envisage un joueur droitier. Lorsqu'il y a interférence d'une condition anormale du parcours dans un bunker, un dégagement peut être pris gratuitement dans le bunker selon la Règle 16.1b, ou bien à l'extérieur du bunker avec un coup de pénalité. Le dégagement à l'extérieur du bunker est basé sur une ligne de référence partant du trou et passant par l'emplacement de la balle d'origine dans le bunker. Le point de référence est un point choisi par le joueur sur le parcours, en dehors du bunker, se situant sur la ligne de référence et plus éloigné du trou que l'emplacement d'origine (avec une distance de recul sans limite sur la ligne). La zone de dégagement est d'une longueur de club mesurée depuis le point de référence, elle ne doit pas être plus près du trou que le point de référence, mais peut se situer dans n'importe quelle zone du parcours. En choisissant ce point de référence, le joueur devrait l'indiquer en utilisant un objet (par ex.un tee).

(2) Dégagement avec pénalité : jouer depuis l'extérieur du bunker (dégagement en arrière sur la ligne). Avec un **coup de pénalité**, le joueur peut *dropper* sa balle d'origine, ou une autre balle (voir Règle 14.3), dans une *zone de dégagement* basée sur une ligne de référence partant du *trou* et passant par l'emplacement de la balle d'origine :

- Point de référence : un point sur le *parcours,* choisi par le joueur, qui est sur la ligne de référence et plus loin du trou que l'emplacement d'origine (avec une distance de recul sans limite sur la ligne) :

» En choisissant ce point de référence, le joueur devrait indiquer le point en utilisant un objet (par ex. un *tee*).

» Si le joueur *droppe* la balle sans avoir choisi ce point, le point de référence est considéré comme étant le point sur la ligne situé à la même distance du trou que celui où la balle *droppée* touche initialement le sol.

- Dimension de la zone de dégagement mesurée depuis le point de référence : une *longueur de club*, mais avec les restrictions suivantes :
- Restrictions sur la zone de dégagement :

» Elle ne doit pas être plus près du *trou* que le point de référence, et

» Elle peut être dans n'importe quelle *zone du parcours*, **mais**

» S'il y a plus d'une *zone du parcours* à une *longueur de club* maximum du point de référence, la balle doit venir reposer, à l'intérieur de la *zone de dégagement*, dans la même *zone du parcours* que celle initialement touchée par la balle lorsqu'elle est *droppée* dans la *zone de dégagement*.

Voir Interprétation 17.1d(2)/1 – Il est recommandé au joueur de marquer physiquement un point de référence sur la ligne de référence.

Règle 16.1c Interprétations :

16.1c/1 – Un joueur prend un dégagement maximum possible et décide ensuite de se dégager en arrière sur la ligne

Si un joueur prend un dégagement maximum possible, et constate qu'il a toujours une interférence avec *la condition anormale du parcours* il peut prendre un nouveau dégagement en utilisant la procédure en arrière sur la ligne avec un coup de pénalité. Si le joueur décide de le faire, le point de référence pour le dégagement en arrière sur la ligne est l'endroit où la balle est venue reposer après avoir pris le dégagement maximum possible.

16.1c/2 – Après avoir relevé la balle un joueur peut changer d'option de dégagement avant de mettre une balle en jeu

Si un joueur relève sa balle pour se dégager selon la Règle 16.1c, il n'est pas tenu d'appliquer l'option de dégagement initialement choisie selon la Règle 16.1c tant que la balle d'origine n'a pas été remise en jeu ou qu'une autre balle n'a pas été *substituée* selon cette option.

Par exemple, un joueur décide de se dégager d'*eau temporaire* dans un *bunker* et relève sa balle avec l'intention de se dégager gratuitement dans le *bunker* (Règle 16.1c(1)). Le joueur réalise ensuite que l'endroit où la Règle exige que la balle soit *droppée* dans le *bunker* impliquera un *coup* très difficile.

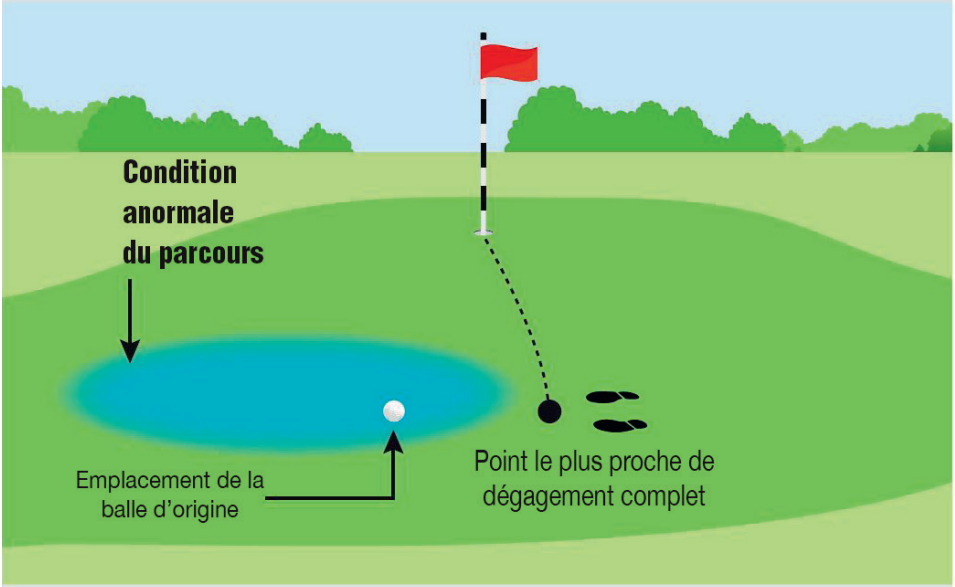
Après que la balle est relevée, mais avant de mettre une balle *en jeu*, le joueur peut choisir n'importe laquelle des deux options de la Règle même si son intention initiale était de se dégager selon la Règle 16.1c(1).

16.1d Dégagement pour une balle sur le green

Si la balle d'un joueur est sur le *green* et qu'il y a une interférence par une *condition anormale du parcours* sur le *parcours*, le joueur peut se dégager gratuitement en plaçant la balle d'origine, ou une autre balle, au *point le plus proche de dégagement complet*, en utilisant les procédures prévues dans les Règles 14.2b(2) et 14.2e pour *replacer* une balle.

- Le *point le plus proche de dégagement complet* doit être soit sur le *green*, soit dans la *zone générale*.
- S'il n'existe pas un tel *point le plus proche de dégagement complet*, le joueur peut se dégager gratuitement en utilisant le *point le plus proche de dégagement maximum* comme point de référence qui doit être soit sur le *green*, soit dans la *zone générale*.

FIGURE 16.1d : DÉGAGEMENT D'UNE CONDITION ANORMALE DU PARCOURS SUR UN GREEN



La figure envisage un joueur gaucher. Quand une balle est sur le green et qu'il y a une interférence par une condition anormale du parcours, un dégagement gratuit peut être pris en plaçant une balle à l'emplacement du point le plus proche de dégagement complet. Le point le plus proche de dégagement complet doit être soit sur le green, soit dans la zone générale. S'il n'existe pas un tel point de dégagement complet, le joueur peut toujours se dégager gratuitement en utilisant le point de dégagement maximum possible comme point de référence, il doit être soit sur le green, soit dans la zone générale.

16.1e Dégagement pour une balle non retrouvée mais qui est dans ou sur une condition anormale du parcours

Si la balle d'un joueur n'a pas été retrouvée, mais que l'on est *sûr ou quasiment certain* qu'elle repose dans ou sur une *condition anormale du parcours* sur le *parcours*, le joueur peut, au lieu de se dégager selon *coup et distance*, utiliser l'option de dégagement suivante :

- Le joueur peut se dégager selon la Règle 16.1b, c ou d en utilisant le point estimé où la balle a franchi en dernier la lisière de la *condition anormale du parcours* sur le *parcours* comme étant l'emplacement de la balle afin de déterminer le *point le plus proche de dégagement complet*.
- Une fois que le joueur met une autre balle *en jeu* pour se dégager de cette façon :
  - » La balle d'origine n'est plus *en jeu* et ne doit pas être jouée.
  - » Ceci est vrai même si la balle d'origine est ensuite retrouvée sur le *parcours* avant la fin du temps de recherche de trois minutes (voir Règle 6.3b).

Mais si l'on n'est pas *sûr ou quasiment certain* que la balle repose dans ou sur une *condition anormale du parcours* et que la balle est *perdue*, le joueur doit prendre un dégagement *coup et distance* selon la Règle 18.2.

16.1f Dégagement obligatoire de l'interférence par une zone de jeu interdit dans une condition anormale du parcours

Dans chacune des situations suivantes, la balle ne doit pas être jouée comme elle repose :

(1) **Balle reposant dans une zone de jeu interdit.** Si la balle du joueur repose dans une *zone de jeu interdit* dans ou sur une *condition anormale du parcours* dans la *zone générale*, dans un *bunker* ou sur le *green* :

- Dans une zone de jeu interdit dans la zone générale. Le joueur doit se dégager gratuitement selon la Règle 16.1b.
- Dans une zone de jeu interdit dans un bunker. Le joueur doit se dégager gratuitement ou avec pénalité selon la Règle 16.1c(1) ou (2).
- Dans une zone de jeu interdit sur le green. Le joueur doit se dégager gratuitement selon la Règle 16.1d.

(2) **Zone de jeu interdit interférant avec le stance ou le swing pour une balle n'importe où sur le parcours ailleurs que dans une zone à pénalité.** Si la balle d'un joueur se trouve à l'extérieur d'une *zone de jeu interdit* et repose dans la *zone générale*, dans un *bunker* ou sur le *green*, et qu'une *zone de jeu interdit* (qu'elle soit dans une *condition anormale du parcours* ou dans une *zone à pénalité*), interfère avec la zone du *stance* ou du swing intentionnels du joueur, le joueur doit :

- Soit se dégager conformément à la Règle 16.1b, c ou d, selon que la balle se trouve dans la *zone générale*, dans un *bunker* ou sur le *green*,
- Soit se dégager pour une balle injouable selon la Règle 19.
- Pour la procédure à suivre lorsqu'il y a une interférence par une *zone de jeu interdit* pour une balle reposant dans une *zone à pénalité*, voir la Règle 17.1e.

Pénalité pour avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle 16.1 : *pénalité générale* selon la Règle 14.7a.

Règle 16.1 Interprétations générales :

16.1/1 – Un dégagement d'une condition anormale du parcours peut avoir pour conséquence des conditions meilleures ou pires

Si un joueur obtient une amélioration de son *lie*, de sa zone de swing intentionnelle ou de sa *ligne de jeu* en se dégageant selon la Règle 16.1, c'est de la chance pour le joueur. Il n'y a rien dans la Règle 16.1 qui lui impose de maintenir des *conditions* identiques après que le dégagement est pris.

Par exemple, en se dégageant d'une tête d'arroseur (*obstruction inamovible*) dans le rough, le *point le plus proche de dégagement complet* du joueur ou la *zone de dégagement* peuvent être situés sur le fairway. S'il en résulte pour le joueur de pouvoir *dropper* une balle sur le fairway, ceci est autorisé.

Dans certaines situations, les *conditions* peuvent être moins avantageuses pour le joueur après le dégagement que les *conditions* avant le dégagement, par exemple quand le *point le plus proche de dégagement complet* ou la *zone de dégagement* se trouvent dans une zone rocheuse.

16.1/2 – Si une interférence par une seconde condition anormale du parcours existe après un dégagement complet pour une première condition, un autre dégagement peut être pris

Si un joueur a une interférence avec une seconde *condition anormale du parcours* après un dégagement complet d'une *condition anormale du parcours*, la seconde situation est une nouvelle situation et le joueur peut de nouveau se dégager selon la Règle 16.1.

Par exemple, dans la *zone générale*, il y a deux zones d'*eau temporaire* qui sont proches l'une de l'autre et le joueur a une interférence par une zone mais pas par l'autre. Le joueur se dégage selon la Règle 16.1 et la balle vient reposer dans la *zone de dégagement* à un endroit où il n'y a plus d'interférence par la première zone d'*eau temporaire*, mais il y a interférence par la seconde zone.

Le joueur peut jouer la balle comme elle repose ou se dégager de la seconde zone selon la Règle 16.1.

Le résultat serait identique pour une interférence par n'importe quelle autre *condition anormale du parcours*.

16.1/3 – Un joueur peut choisir de se dégager pour l'une ou l'autre condition quand une interférence par deux conditions existe

Il y a des situations où un joueur peut avoir une interférence par deux conditions en même temps et, dans ce cas, le joueur peut choisir de se dégager pour l'une ou l'autre condition. Si, après avoir pris un dégagement d'une condition, l'interférence par la seconde condition existe, le joueur peut alors se dégager de la seconde condition.

Exemples de telles situations :

- Dans la *zone générale*, une *obstruction inamovible* interfère avec la zone de swing intentionnel du joueur et la balle repose dans une zone définie comme *terrain en réparation*.

  Le joueur peut d'abord se dégager de l'*obstruction* selon la Règle 16.1, *dropper* la balle dans le *terrain en réparation* s'il fait partie de la *zone de dégagement*, et il a ensuite l'option de jouer la balle comme elle repose dans le *terrain en réparation* ou de se dégager selon la Règle 16.1b.

  Inversement, le joueur peut se dégager du *terrain en réparation* et, s'il y a encore une interférence par l'*obstruction*, se dégager de l'*obstruction*.
- La balle d'un joueur est *enfoncée* dans la *zone générale* dans un *terrain en réparation*.

  Le joueur a l'option de se dégager selon la Règle 16.1 pour une interférence par le *terrain en réparation* ou selon la Règle 16.3 pour la *balle enfoncée*.

Toutefois, dans de telles situations, le joueur ne peut pas, en une seule procédure, se dégager simultanément des deux conditions en *droppant* une balle dans une seule *zone de dégagement* déterminée en utilisant un *point le plus proche de dégagement complet* combiné permettant de se dégager à la fois des deux conditions, sauf dans la situation où le joueur a successivement pris un dégagement pour l'interférence par chaque condition et que pour l'essentiel il est revenu au point de départ.

16.1/4 – Comment se dégager quand une balle repose sur une partie élevée d'une obstruction inamovible

Quand une balle repose sur une partie élevée d'une *obstruction inamovible*, le *point le plus proche de dégagement complet* est sur le sol sous l'*obstruction*. Cette disposition permet de déterminer facilement le *point le plus proche de dégagement complet* et évite qu'il se situe sur une branche d'un arbre proche.

Par exemple une balle vient reposer dans la *zone générale* sur une partie élevée d'une *obstruction inamovible*, telle qu'une passerelle ou un pont au-dessus d'un trou profond.

Si le joueur décide de se dégager de cette situation, il n'est pas tenu compte de la distance verticale et le *point le plus proche de dégagement complet* est le point (Point X) sur le sol directement en dessous de l'endroit où la balle repose sur l'*obstruction*, à condition que le joueur n'ait pas d'interférence, comme définie dans la Règle 16.1a, à ce point. Le joueur peut se dégager selon la Règle 16.1b en *droppant* une balle dans la *zone de dégagement* déterminée en utilisant le Point X comme point de référence.

S'il y a une interférence par une quelconque partie de l'*obstruction* (tel qu'un pilier porteur) pour une balle située au Point X, le joueur peut alors se dégager selon la Règle 16.1b en utilisant le Point X comme emplacement de la balle afin de déterminer le *point le plus proche de dégagement complet*.

Voir l'Interprétation 16.1/5 quand une balle repose sous le sol et qu'il y a une interférence par une *obstruction inamovible*.

16.1/5 – Comment déterminer le point le plus proche de dégagement complet pour une balle reposant sous terre dans une condition anormale du parcours

La procédure pour une balle reposant sous terre dans une *condition anormale du parcours* (comme un tunnel) est différente du cas où la balle repose en hauteur. Dans une telle situation, la détermination du *point le plus proche de dégagement complet* doit prendre en compte les distances verticales et horizontales. Dans certains cas le *point le plus proche de dégagement complet* pourrait se trouver sur le sol à l'entrée du tunnel, dans d'autres cas il pourrait être sur le sol directement au-dessus de l'endroit où repose la balle dans le tunnel.

Voir l'Interprétation 16.1/4 quand une balle repose sur une partie élevée d'une *obstruction inamovible*.

16.1/6 – Le joueur peut attendre pour déterminer le point le plus proche de dégagement complet quand une balle se déplace dans l'eau

Quand une balle se déplace dans de l'*eau temporaire*, que le joueur choisisse de relever la balle se déplaçant ou de *substituer* une autre balle en se dégageant selon la Règle 16.1, il est autorisé à laisser la balle se déplacer à un meilleur endroit avant de déterminer le *point le plus proche de dégagement complet* du moment qu'il ne retarde pas le jeu de manière déraisonnable (Exception 3 de la Règle 10.1d et Règle 5.6a).

Par exemple, la balle d'un joueur se déplace dans de l'*eau temporaire* traversant le fairway. Le joueur arrive à la balle quand elle est au point A et réalise que si elle arrive au Point B, qui est distant de cinq mètres, son *point le plus proche de dégagement complet* sera dans un bien meilleur endroit que ce ne serait le cas pour un dégagement pris depuis le Point A.

Du moment que le joueur ne retarde pas le jeu de manière déraisonnable (Règle 5.6a), il est autorisé à retarder le début de la procédure de dégagement jusqu'à ce que la balle atteigne le Point B.

16.2 Situation dangereuse due à un animal

16.2a Autorisation du dégagement

Une « situation dangereuse due à un *animal* » existe lorsqu'un *animal* dangereux (comme des serpents venimeux, des abeilles, des alligators, des fourmis rouges ou des ours) à proximité d'une balle pourrait causer une blessure physique sérieuse au joueur s'il devait jouer la balle comme elle repose.

Un joueur peut se dégager d'une situation dangereuse due à un *animal* selon la Règle 16.2b, peu importe l'endroit où est sa balle sur le *parcours*, **sauf** que le dégagement n'est pas autorisé :

- Lorsque jouer la balle comme elle repose est clairement déraisonnable pour une raison autre que la situation dangereuse due à un *animal* (par ex. lorsque le joueur est incapable de jouer un *coup* vu l'endroit où la balle repose dans un buisson), ou
- Lorsqu'une interférence existe uniquement parce que le joueur choisit un club, un type de *stance* ou de swing, ou une direction de jeu qui sont clairement déraisonnables dans ces circonstances.

Règle 16.2a Interprétations :

16.2a/1 – Pas de dégagement gratuit d'une condition dangereuse du parcours

Si la balle d'un joueur vient reposer à un endroit où le joueur a une interférence par une plante ou un buisson qui pourrait provoquer une blessure, comme un sumac vénéneux ou un cactus, bien que le joueur puisse être confronté à des circonstances difficiles ou être allergique à une plante donnée, il n'est pas autorisé à se dégager gratuitement selon les Règles.

16.2b Dégagement pour une situation dangereuse due à un animal

Lorsqu'il y a interférence par une situation dangereuse due à un *animal* :

(1) Quand une balle repose n'importe où ailleurs que dans une zone à pénalité. Le joueur peut se dégager selon la Règle 16.1b, c ou d, selon que la balle est dans la *zone générale*, dans un *bunker* ou sur le *green*.

(2) Quand une balle repose dans une zone à pénalité. Le joueur peut se dégager gratuitement ou avec pénalité :

- Dégagement gratuit : jouer de l'intérieur de la zone à pénalité. Le joueur peut se dégager gratuitement selon la Règle 16.1b, **sauf** que le *point le plus proche de dégagement complet* et la *zone de dégagement* doivent être dans la *zone à pénalité*.
- Dégagement avec pénalité : jouer de l'extérieur de la zone à pénalité.
  - » Le joueur peut se dégager avec pénalité selon la Règle 17.1d.
  - » S'il y a interférence par une situation dangereuse due à un *animal* à l'endroit où la balle serait jouée après avoir pris ce dégagement avec pénalité à l'extérieur de la *zone à pénalité*, le joueur peut à nouveau se dégager selon (1) sans pénalité supplémentaire.

Pour cette Règle, le *point le plus proche de dégagement complet* signifie le point le plus proche (pas plus près du *trou*) où la situation dangereuse due à un *animal* n'existe plus.

Pénalité pour avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle 16.2 : *pénalité générale* selon la Règle 14.7a.

16.3 Balle enfoncée

16.3a Autorisation du dégagement

(1) La balle doit être enfoncée dans la zone générale. Le dégagement n'est autorisé selon la Règle 16.3b que si la balle d'un joueur est *enfoncée* dans la *zone générale*.

- Il n'y a pas de dégagement selon cette Règle si la balle est *enfoncée* n'importe où ailleurs que dans la *zone générale*.
- **Mais** si la balle est *enfoncée* sur le *green*, le joueur peut *marquer* l'emplacement de la balle, la relever et la nettoyer, réparer les dégâts causés par l'impact de la balle, et *replacer* la balle à son emplacement d'origine (voir Règle 13.1c(2)).

Exceptions – Pas de dégagement autorisé pour une balle enfoncée dans la zone générale : le dégagement selon la Règle 16.3b n'est pas autorisé :

- Lorsque la balle est *enfoncée* dans du sable dans une partie de la *zone générale* qui n'est pas tondue à hauteur du fairway ou à une hauteur inférieure, ou
- Lorsque l'interférence par autre chose que la balle *enfoncée* rend le *coup* clairement déraisonnable (par ex., lorsqu'un joueur est incapable de jouer un *coup* vu l'endroit où la balle repose dans un buisson).

(2) Déterminer si une balle est enfoncée. La balle d'un joueur est *enfoncée* seulement si :

- Elle est dans son propre impact créé à la suite du *coup* précédent du joueur, et
- Une partie de la balle est au-dessous du niveau du sol.

Si le joueur ne peut pas dire avec certitude si la balle est dans son propre impact ou un impact créé par une autre balle, le joueur peut considérer que la balle est *enfoncée* s'il est raisonnable de conclure, à partir des informations disponibles, que la balle est bien dans son propre impact.

Une balle n'est pas *enfoncée* si elle est au-dessous du niveau du sol à la suite d'autre chose que le *coup* précédent du joueur, par ex. quand :

- La balle a été enfoncée dans le sol par quelqu'un marchant dessus,
- La balle est allée directement dans le sol sans avoir décollé du sol, ou
- La balle a été *droppée* en se dégageant selon une Règle.

FIGURE 16.3a : BALLE ENFONCÉE OU PAS

La balle est enfoncée

Une partie de la balle (enfoncée dans son propre impact) est en dessous du niveau du sol.

Niveau du sol

La balle est enfoncée

En dépit du fait que la balle ne touche pas la terre, une partie de la balle (enfoncée dans son propre impact) est en dessous du niveau du sol.

La balle n'est PAS enfoncée

Même si la balle est enfoncée dans l'herbe, le dégagement n'est pas possible car aucune partie de la balle ne se trouve en dessous du niveau du sol.

Règle 16.3a(2) Interprétations :

16.3a(2)/1 – Déterminer si une balle est enfoncée dans son propre impact

Il faut conclure de manière raisonnable que la balle est bien dans son propre impact pour que le joueur puisse se dégager selon la Règle 16.3b.

Par exemple il est raisonnable de conclure que la balle repose dans son propre impact quand le coup d'approche d'un joueur atterrit dans un terrain mou juste avant le *green* dans la *zone générale*. Le joueur voit la balle rebondir vers l'avant et reculer ensuite. Quand le joueur arrive à la balle, il constate qu'elle est *enfoncée* dans le seul impact de cette zone. Il est dès lors raisonnable de conclure que la balle est revenue en arrière dans son propre impact, le joueur peut donc se dégager selon la Règle 16.3b.

Toutefois, si le coup de départ d'un joueur atterrit sur le fairway et que la balle rebondit derrière une butte dans une position que le joueur ne peut voir depuis le départ mais que cette balle est retrouvée dans un impact de balle dans la zone, il n'est dès lors pas raisonnable de conclure que la balle est *enfoncée* dans son propre impact et le joueur n'est pas autorisé à se dégager selon la Règle 16.3b.

16.3b Dégagement pour une balle enfoncée

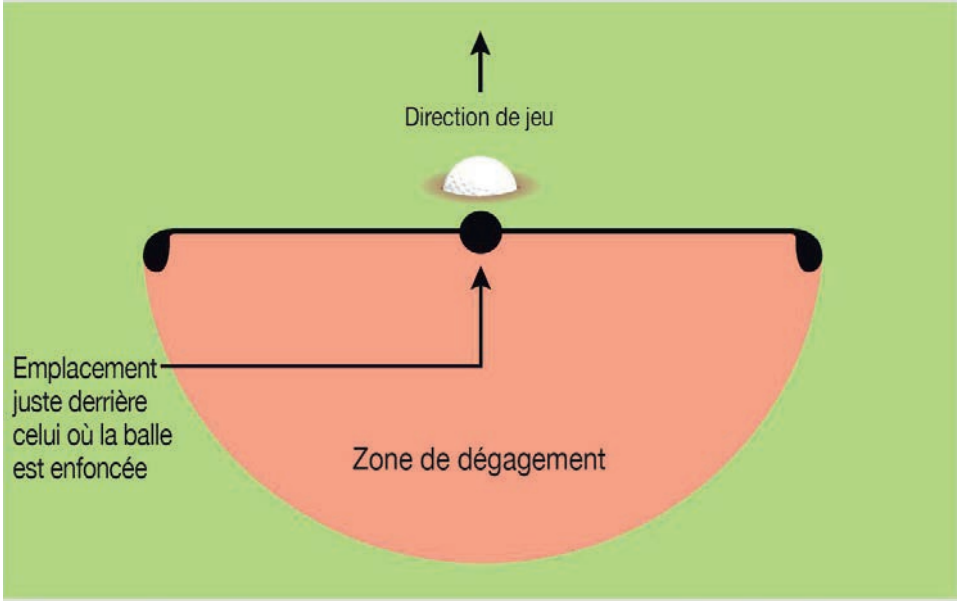
Lorsque la balle d'un joueur est enfoncée dans la *zone générale* et que le dégagement est autorisé selon la Règle 16.3a, le joueur peut se dégager gratuitement en *droppant* la balle d'origine, ou une autre balle, dans la *zone de dégagement* suivante (voir Règle 14.3) :

- Point de référence : l'emplacement juste derrière celui où la balle est *enfoncée*.
- Dimension de la zone de dégagement mesurée à partir du point de référence : une *longueur de club,* **mais** avec les restrictions suivantes :
- Restrictions sur la zone de dégagement :
  - » Elle doit être dans la *zone générale*, et
  - » Elle ne doit pas être plus près du *trou* que le point de référence.

Voir Procédures pour le Comité, Section 8 ; Règle locale type F-2 (le *Comité* peut adopter une Règle locale autorisant le dégagement uniquement pour une balle *enfoncée* dans une zone tondue à hauteur de fairway ou à une hauteur inférieure).

Pénalité pour avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle 16.3 : *pénalité générale* selon la Règle 14.7a.

FIGURE 16.3b : DÉGAGEMENT GRATUIT POUR UNE BALLE ENFONCÉE



Quand une balle est enfoncée dans la zone générale, un dégagement gratuit peut être pris. Le point de référence pour se dégager est l'emplacement juste derrière l'endroit où la balle est enfoncée. Une balle doit être droppée et venir reposer dans la zone de dégagement. La zone de dégagement est d'une longueur de club mesurée depuis le point de référence, elle ne doit pas être plus près du trou que le point de référence et doit se situer dans la zone générale.

16.4 Relever une balle pour voir si elle repose dans une condition pour laquelle un dégagement est autorisé

Si un joueur a quelque raison de croire que sa balle repose dans une situation pour laquelle un dégagement gratuit est autorisé selon la Règle 15.2, 16.1 ou 16.3, mais qu'il ne peut pas s'en assurer sans relever la balle :

- Le joueur peut relever la balle pour voir si le dégagement est autorisé, **mais** :
- La position de la balle doit d'abord être *marquée* et la balle une fois relevée ne doit pas être nettoyée (**sauf** sur le *green*) (voir Règle 14.1).

Si le joueur relève la balle sans cette raison valable (**sauf** sur le *green* où le joueur peut relever la balle selon la Règle 13.1b), il encourt **un coup de pénalité**.

Si le dégagement est autorisé et que le joueur se dégage, il n'y a pas de pénalité même si le joueur n'a pas *marqué* la balle avant de la relever ou l'a nettoyée une fois relevée.

Si le dégagement n'est pas autorisé, ou si le joueur choisit de ne pas se dégager alors qu'il y est autorisé :

- Le joueur encourt **un coup de pénalité** s'il n'a pas *marqué* l'emplacement de la balle avant de la relever ou s'il a nettoyé la balle relevée alors qu'il n'y était pas autorisé, et
- La balle doit être *replacée* à son emplacement d'origine (voir Règle 14.2).

Pénalité pour avoir joué une balle incorrectement *substituée* ou avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle 16.4 : *pénalité générale* selon la Règle 6.3b ou 14.7a.

Si de multiples infractions aux Règles résultent d'une action unique ou d'actions liées, voir la Règle 1.3c(4).

VII

Dégagement avec pénalité

Règles 17-19

RÈGLE 17 Zones à pénalité

Objet de la Règle :

La Règle 17 est une Règle particulière pour les zones à pénalité, qui sont les étendues d'eau ou d'autres zones définies par le Comité, dans lesquelles une balle est souvent perdue ou injouable. Avec une pénalité d'un coup, les joueurs peuvent utiliser des options de dégagement particulières pour jouer une balle à l'extérieur de la zone à pénalité.

17.1 Options pour une balle dans une zone à pénalité

Les *zones à pénalité* sont définies soit en rouge, soit en jaune. Cela détermine les options de dégagement du joueur (voir Règle 17.1d).

Un joueur peut se tenir dans une *zone à pénalité* pour jouer une balle qui repose à l'extérieur de la *zone à pénalité*, y compris après avoir pris un dégagement de la *zone à pénalité*.

17.1a Balle dans une zone à pénalité

Une balle est dans une *zone à pénalité* lorsqu'une partie quelconque de la balle :

- Repose sur ou touche le sol ou n'importe quoi d'autre (par ex. n'importe quel élément naturel ou artificiel) à l'intérieur des lisières de la *zone à pénalité*, ou
- Surplombe la lisière ou toute autre partie de la *zone à pénalité*.

Si une balle est à la fois dans une *zone à pénalité* et dans une autre *zone du parcours*, voir la Règle 2.2c.

Règle 17.1a Interprétations :

17.1a/1 – Une balle est dans une zone à pénalité même si la zone à pénalité est incorrectement marquée

Si des piquets définissant une étendue d'eau comme *zone à pénalité* sont incorrectement placés, un joueur n'est pas autorisé à tirer avantage d'une telle erreur du *Comité*.

Par exemple, une balle est retrouvée dans une étendue d'eau qui, à cause de la configuration du terrain, fait clairement partie d'une *zone à pénalité* mais est en dehors des piquets et, par conséquent, techniquement en dehors de la *zone à pénalité*. Le joueur ne peut pas

prétendre que la balle qui repose dans l'eau est dans de l'*eau temporaire* dès lors qu'une *zone à pénalité* inclut toute étendue d'eau sur le *parcours*, qu'elle soit marquée ou non par le *Comité* (voir définition de « zone à pénalité »).

17.1a/2 – Balle perdue soit dans une zone à pénalité, soit dans une condition anormale du parcours adjacente à la zone à pénalité

Si la balle d'un joueur n'est pas retrouvée dans une zone où il y a une *zone à pénalité* et une *condition anormale du parcours* adjacente, le joueur doit faire preuve d'un jugement raisonnable (Règle 1.3b(2)) pour déterminer l'emplacement de la balle. Si, après l'application d'un jugement raisonnable, on est *sûr ou quasiment certain* que la balle est venue reposer dans l'une de ces zones mais avec la même probabilité qu'elle soit dans l'une ou dans l'autre, le joueur doit se dégager selon la Règle 17.

17.1b Le joueur peut jouer la balle comme elle repose dans la zone à pénalité ou prendre un dégagement avec pénalité

Le joueur peut :

- Soit jouer la balle comme elle repose sans pénalité selon les mêmes Règles qui s'appliquent à une balle reposant dans la *zone générale* (c'est-à-dire qu'il n'y a pas de Règles particulières limitant la façon dont une balle peut être jouée dans une *zone à pénalité*),
- Soit jouer une balle de l'extérieur de la *zone à pénalité* en se dégageant avec pénalité selon la Règle 17.1d ou 17.2.

Exception – Le dégagement est obligatoire pour l'interférence d'une zone de jeu interdit dans une zone à pénalité (voir Règle 17.1e).

17.1c Dégagement pour une balle non retrouvée dans une zone à pénalité

Si la balle d'un joueur n'a pas été retrouvée et que l'on est *sûr ou quasiment certain* qu'elle repose dans une *zone à pénalité* :

- Le joueur peut se dégager avec pénalité selon la Règle 17.1d ou 17.2.
- Une fois que le joueur met une autre balle *en jeu* pour se dégager de cette façon :
  - » La balle d'origine n'est plus *en jeu* et ne doit pas être jouée.
  - » Ceci est vrai même si la balle d'origine est retrouvée sur le *parcours* avant la fin du temps de recherche de trois minutes (voir Règle 6.3b).

Mais si l'on n'est pas *sûr ou quasiment certain* que la balle repose dans une *zone à pénalité* et qu'elle est *perdue*, le joueur doit prendre un dégagement *coup et distance* selon la Règle 18.2.

17.1d Dégagement pour une balle dans une zone à pénalité

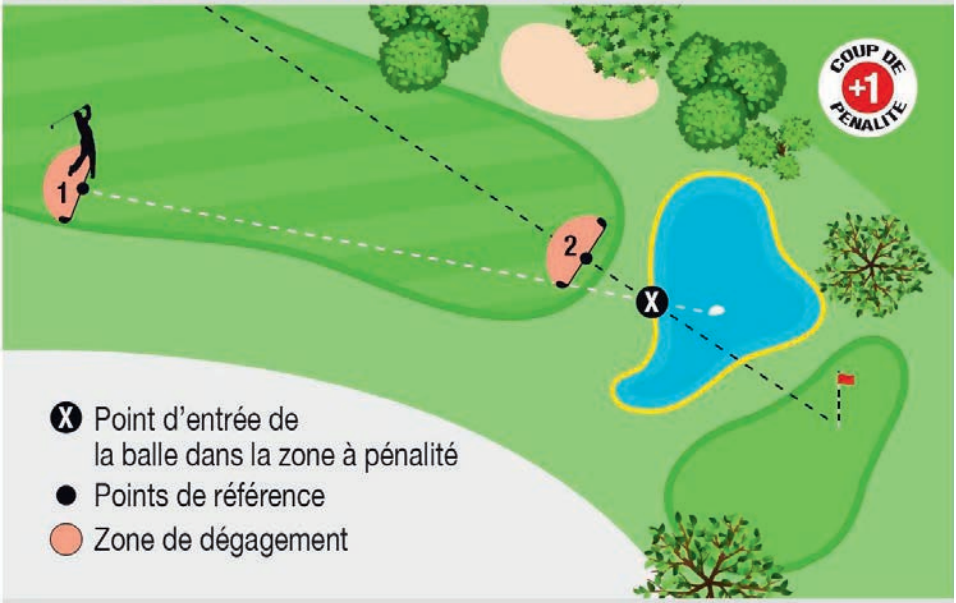
Si la balle d'un joueur est dans une *zone à pénalité*, y compris quand on est *sûr ou quasiment certain* qu'elle est dans une *zone à pénalité* même si elle n'a pas été retrouvée, le joueur a les options de dégagement suivantes, chacune avec un **coup de pénalité** :

(1) **Dégagement coup et distance.** Le joueur peut jouer la balle d'origine, ou une autre balle, de l'endroit où le *coup* précédent a été joué (voir Règle 14.6).

(2) **Dégagement en arrière sur la ligne.** Le joueur peut *dropper* la balle d'origine, ou une autre balle (voir Règle 14.3), dans une *zone de dégagement* basée sur une ligne de référence partant du trou et passant par le point estimé où la balle d'origine a franchi en dernier la lisière de la *zone à pénalité* :

- Point de référence : un point sur le *parcours*, choisi par le joueur, qui est sur la ligne de référence et plus loin du *trou* que le point estimé (avec une distance de recul sans limite sur la ligne) :
  - » En choisissant ce point de référence, le joueur devrait indiquer le point en utilisant un objet (par ex. un *tee*).
  - » Si le joueur *droppe* la balle sans avoir choisi ce point, le point de référence est considéré comme étant le point sur la ligne situé à la même distance du *trou* que celui où la balle *droppée* touche initialement le sol.
- Dimension de la zone de dégagement mesurée depuis le point de référence : une *longueur de club*, **mais** avec les restrictions suivantes :
- Restrictions sur la zone de dégagement :
  - » Elle ne doit pas être plus près du *trou* que le point de référence, et
  - » Elle peut être dans n'importe quelle *zone du parcours* **sauf** dans la même *zone à pénalité*, **mais**
  - » S'il y a plus d'une *zone du parcours* à une *longueur de club* maximum du point de référence, la balle doit venir reposer, à l'intérieur de la *zone de dégagement*, dans la même *zone du parcours* que celle initialement touchée par la balle lorsqu'elle est *droppée* dans la *zone de dégagement*.

FIGURE #1 17.1d : DÉGAGEMENT POUR UNE BALLE DANS UNE ZONE À PÉNALITÉ JAUNE



Quand on est sûr ou quasiment certain qu'une balle est dans une zone à pénalité jaune et que le joueur souhaite prendre un dégagement, le joueur a **deux options**, chacune avec un coup de pénalité :

(1) Le joueur peut prendre un dégagement coup et distance en jouant la balle d'origine ou une autre balle dans une zone de dégagement basée sur l'endroit où le coup précédent a été joué (voir la Règle 14.6 et la Figure 14.6).

(2) Le joueur peut se dégager en arrière sur la ligne en droppant la balle d'origine ou une autre balle dans une zone de dégagement basée sur une ligne de référence partant du trou et passant par le point X. Le point de référence est un point choisi par le joueur sur le parcours, situé sur la ligne de référence passant par le point X (le point où la balle a franchi en dernier la lisière de la zone à pénalité jaune). Il n'y a pas de limite de recul sur la ligne pour le point de référence. La zone de dégagement est d'une longueur de club mesurée depuis le point de réference, elle ne doit pas être plus près du trou que le point de référence et peut se situer dans n'importe quelle zone du parcours, sauf dans la même zone à pénalité. En choisissant ce point de référence, le joueur devrait l'indiquer en utilisant un objet (par ex. un tee).

Règle 17.1d(2) Interprétations :

17.1d(2)/1 – Il est recommandé au joueur de marquer physiquement un point de référence sur la ligne de référence

La Règle 17.1d autorise un joueur à choisir un point de référence sur la ligne de référence pour déterminer la *zone de dégagement* d'un dégagement en arrière sur la ligne. Même si le joueur devrait indiquer le point de référence en utilisant un objet (par ex. un tee), il peut choisir visuellement un point de référence.

Si le joueur a visuellement choisi un point de référence, ce point est utilisé pour déterminer la *zone de dégagement* et pour décider si une balle doit être *droppée* de nouveau.

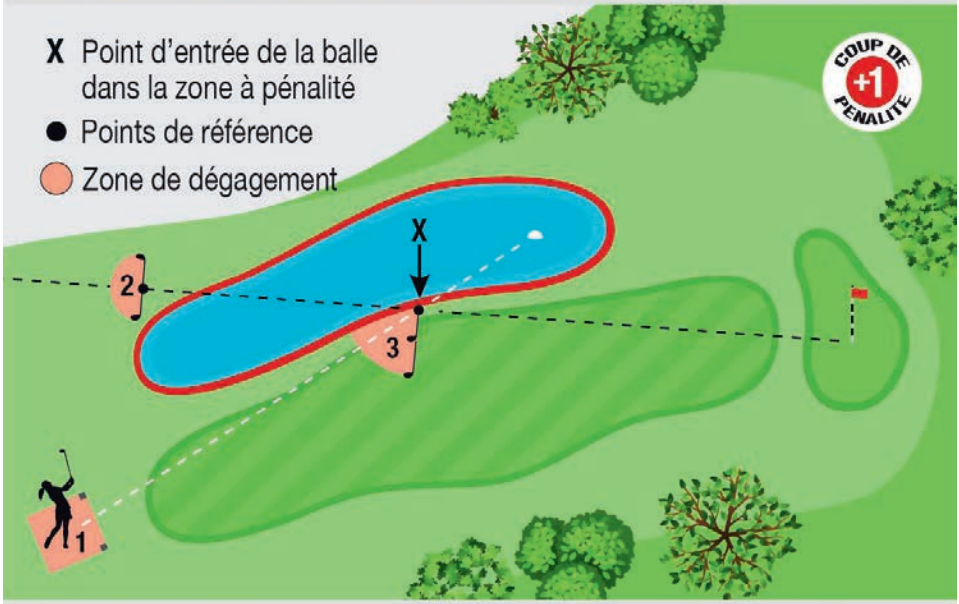
La recommandation que le point de référence soit physiquement marqué s'explique par le fait qu'une telle action facilite la procédure de dégagement et aide à déterminer si la balle a bien été *droppée* dans la *zone de dégagement* et est venue y reposer (Règle 14.3).

(3) Dégagement latéral (seulement pour les zones à pénalité rouges). Lorsque la balle a franchi en dernier la lisière d'une *zone à pénalité* rouge, le joueur peut *dropper* la balle d'origine, ou une autre balle, dans la *zone de dégagement* latéral suivante (voir Règle 14.3) :

- Point de référence : le point estimé où la balle a franchi en dernier la lisière de la *zone à pénalité* rouge.
- Dimension de la zone de dégagement mesurée depuis le point de référence : deux *longueurs de club*, **mais** avec les restrictions suivantes :
- Restrictions sur la zone de dégagement :
  - » Elle ne doit pas être plus près du *trou* que le point de référence, et
  - » Elle peut être dans n'importe quelle *zone du parcours* **sauf** dans la même *zone à pénalité*, **mais**
  - » S'il y a plus d'une *zone du parcours* à deux *longueurs de club* maximum du point de référence, la balle doit venir reposer, à l'intérieur de la *zone de dégagement*, dans la même *zone du parcours* que celle initialement touchée par la balle lorsqu'elle est *droppée* dans la *zone de dégagement*.

Voir Procédures pour le Comité, Section 8 ; Règle locale type B-2 (le *Comité* peut adopter une Règle locale autorisant le dégagement latéral sur le côté opposé d'une *zone à pénalité* rouge à égale distance du *trou*).

FIGURE #2 17.1d : DÉGAGEMENT POUR UNE BALLE DANS UNE ZONE À PÉNALITÉ ROUGE



Quand on est sûr ou quasiment certain qu'une balle est dans une zone à pénalité rouge et que le joueur souhaite prendre un dégagement, le joueur a **trois options**, chacune avec un coup de pénalité :

(1) Le joueur peut prendre un dégagement coup et distance (voir **(1)** de la Figure #1 17.1d).

(2) Le joueur peut se dégager en arrière sur la ligne (voir **(2)** de la Figure #1 17.1d).

(3) Le joueur peut prendre un dégagement latéral (zone à pénalité rouge uniquement). Le point de référence pour un dégagement latéral est le point X, point estimé où la balle d'origine a franchi en dernier la lisière de la zone à pénalité rouge. La zone de dégagement est de deux longueurs de club mesurées depuis le point de réference, elle ne doit pas être plus près du trou que le point de référence et peut se situer dans n'importe quelle zone du parcours, sauf dans la même zone à pénalité.

Règle 17.1d(3) Interprétations :

17.1d(3)/1 – Un joueur peut mesurer à travers une zone à pénalité en se dégageant latéralement

En se dégageant latéralement depuis l'endroit où la balle a franchi en dernier la lisière d'une étroite *zone à pénalité* rouge, il est possible pour le joueur de mesurer les deux *longueurs de club* depuis le point de référence à travers la *zone à pénalité* pour déterminer

la dimension de la *zone de dégagement*. Toutefois, aucune partie de la *zone à pénalité* à l'intérieur des deux *longueurs de club* mesurées depuis le point de référence ne fait partie de la *zone de dégagement*.

17.1d(3)/2 – Un joueur droppe une balle sur la base d'une estimation du point où la balle a franchi en dernier la lisière de la zone à pénalité, point qui s'avère être inexact

Si le point où la balle a franchi en dernier la lisière d'une *zone à pénalité* n'est pas connu, un joueur doit faire preuve d'un jugement raisonnable pour déterminer le point de référence.

Selon la Règle 1.3b(2), le jugement raisonnable d'un joueur sera accepté même si le point de référence s'avère être inexact. Toutefois, il y a des situations où, avant que le joueur ne joue un *coup*, il s'avère que le point de référence est inexact et où cette erreur doit être corrigée.

Par exemple, en *stroke play*, il est *sûr ou quasiment certain* que la balle d'un joueur est dans une *zone à pénalité* rouge. Le joueur ayant consulté les autres joueurs du groupe, estime le point où la balle a franchi en dernier la lisière de la *zone à pénalité*. Le joueur se dégage latéralement et droppe une balle dans la *zone de dégagement* basée sur ce point de référence.

Mais avant qu'il ne joue un *coup* sur la balle *droppée*, un des joueurs du groupe trouve la balle d'origine du joueur dans la *zone à pénalité* à un emplacement prouvant que la balle avait franchi en dernier la lisière de la *zone à pénalité* environ 20 mètres plus près du *trou* que le point de référence estimé par le joueur.

Comme cette information est connue avant que le joueur ne joue un *coup* sur la balle *droppée*, le joueur doit corriger l'erreur selon la Règle 14.5 (Corriger une erreur commise en substituant, replaçant, droppant ou plaçant une balle). Ce faisant, le joueur doit procéder selon la Règle 17.1 en respectant le point de référence correct et il peut utiliser n'importe laquelle des options de cette Règle (voir Règle 14.5b(2)).

17.1e Dégagement obligatoire pour l'interférence d'une zone de jeu interdit dans une zone à pénalité

Dans chacune des situations suivantes, le joueur ne doit pas jouer la balle comme elle repose :

(1) <u>Balle reposant dans une zone de jeu interdit dans une zone à pénalité</u>. Le joueur doit se dégager avec pénalité selon la Règle 17.1d ou 17.2.

(2) <u>Zone de jeu interdit interférant avec le stance ou le swing du joueur pour une balle dans une zone à pénalité</u>. Si la balle d'un joueur est dans une *zone à pénalité* et à l'extérieur d'une *zone de jeu interdit*, mais que la *zone de jeu interdit* (qu'elle soit dans une *condition anormale du parcours* ou dans une *zone à*

pénalité) interfère avec la zone du *stance* ou du swing intentionnels, le joueur doit au choix :

- Se dégager avec pénalité à l'extérieur de la *zone à pénalité* selon la Règle 17.1d ou 17.2, ou
- Se dégager gratuitement en *droppant* la balle d'origine, ou une autre balle, à l'intérieur de la *zone à pénalité* dans la *zone de dégagement* suivante (si elle existe) (voir Règle 14.3) :
  - » Point de référence : le *point le plus proche de dégagement complet* de la *zone de jeu interdit*.
  - » Dimension de la zone de dégagement mesurée depuis le point de référence : une *longueur de club*, **mais** avec les restrictions suivantes :
  - » Restrictions sur la zone de dégagement :
    - Elle doit être dans la même *zone à pénalité* que celle où repose la balle, et
    - Elle ne doit pas être plus près du *trou* que le point de référence.

Mais il n'y a pas de dégagement gratuit de l'interférence d'une *zone de jeu interdit* selon (2) :

- Lorsque jouer la balle comme elle repose est clairement déraisonnable pour une raison autre que la *zone de jeu interdit* (par ex. lorsque le joueur est incapable de jouer un *coup* vu l'endroit où la balle repose dans un buisson), ou
- Lorsque l'interférence existe uniquement parce que le joueur choisit un club, un type de *stance* ou de swing, ou une direction de jeu qui sont clairement déraisonnables dans ces circonstances.

Pour la procédure à suivre lorsqu'il y a une interférence par une *zone de jeu interdit* pour une balle reposant n'importe où ailleurs que dans une *zone à pénalité*, voir la Règle 16.1f.

Pénalité pour avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle 17.1 : *pénalité générale* selon la Règle 14.7a.

17.2 Options après avoir joué une balle dans une zone à pénalité

17.2a Balle jouée depuis une zone à pénalité venant reposer dans la même ou une autre zone à pénalité

Si une balle jouée dans une *zone à pénalité* vient reposer dans la même *zone à pénalité* ou une autre *zone à pénalité*, le joueur peut jouer la balle comme elle repose (voir Règle 17.1b).

Ou, avec **un coup de pénalité**, le joueur peut se dégager selon l'une quelconque des options suivantes :

(1) Options de dégagement normal. Le joueur peut prendre le dégagement *coup et distance* selon la Règle 17.1d(1), le dégagement en arrière sur la ligne selon la Règle 17.1d(2) ou, pour une *zone à pénalité* rouge, le dégagement latéral selon la Règle 17.1d(3).

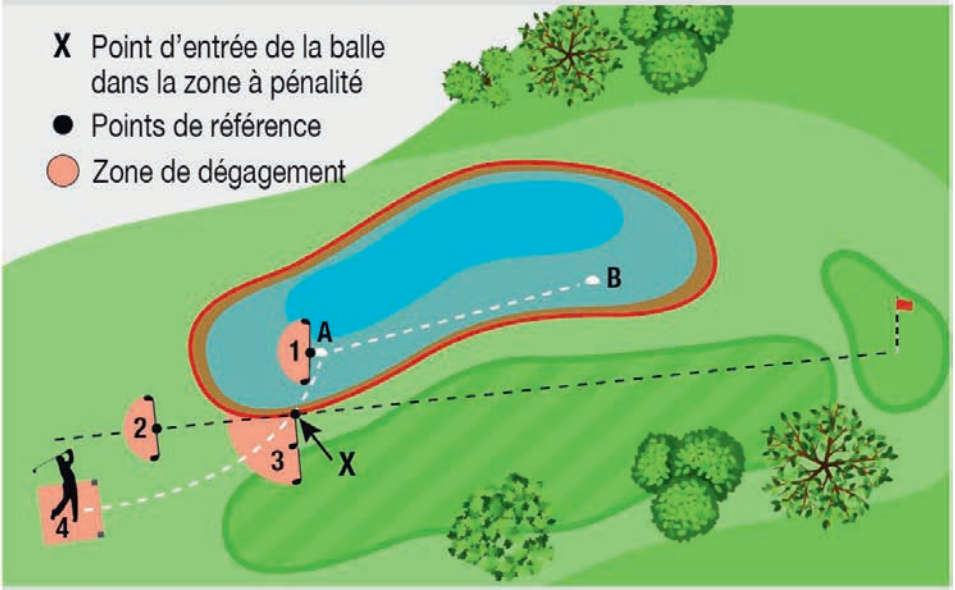
Dans l'application de la Règle 17.1d(2) ou (3), le point estimé pour déterminer la *zone de dégagement* est celui où la balle d'origine a franchi en dernier la lisière de la *zone à pénalité* dans laquelle la balle repose maintenant.

Si le joueur prend le dégagement *coup et distance* en *droppant* une balle dans la *zone à pénalité* (voir Règle 14.6), et décide par la suite de ne pas jouer la balle *droppée* là où elle repose :

- Le joueur peut prendre un dégagement supplémentaire à l'extérieur de la *zone à pénalité* selon la Règle 17.1d(2) ou (3) (pour une *zone à pénalité* rouge) ou selon la Règle 17.2a(2).
- Si le joueur agit ainsi, il encourt **un coup de pénalité supplémentaire**, soit un **total de deux coups de pénalité** : un coup pour le dégagement *coup et distance* et un coup pour le dégagement en dehors de la *zone à pénalité*.

(2) Option de dégagement supplémentaire : jouer d'où a été joué le dernier coup de l'extérieur d'une zone à pénalité. Au lieu d'utiliser l'une des options de dégagement normal selon (1), le joueur peut choisir de jouer la balle d'origine, ou une autre balle, d'où il a joué le dernier *coup* de l'extérieur d'une *zone à pénalité* (voir Règle 14.6).

FIGURE #1 17.2a : BALLE JOUÉE DANS UNE ZONE À PÉNALITÉ VIENT REPOSER DANS LA MÊME ZONE À PÉNALITÉ



Un joueur, de la zone de départ, envoie sa balle au point A dans la zone à pénalité. Le joueur joue la balle du point A, elle repose au point B. Si le joueur choisit de prendre un dégagement, avec un coup de pénalité, il y a **quatre options**. Le joueur peut :

(1) Prendre un dégagement coup et distance en jouant la balle d'origine ou une autre balle du point A, dans la zone de dégagement basée sur l'endroit où le coup précédent a été joué (voir la Règle 14.6 et la Figure 14.6) ; il jouera son 4e coup.

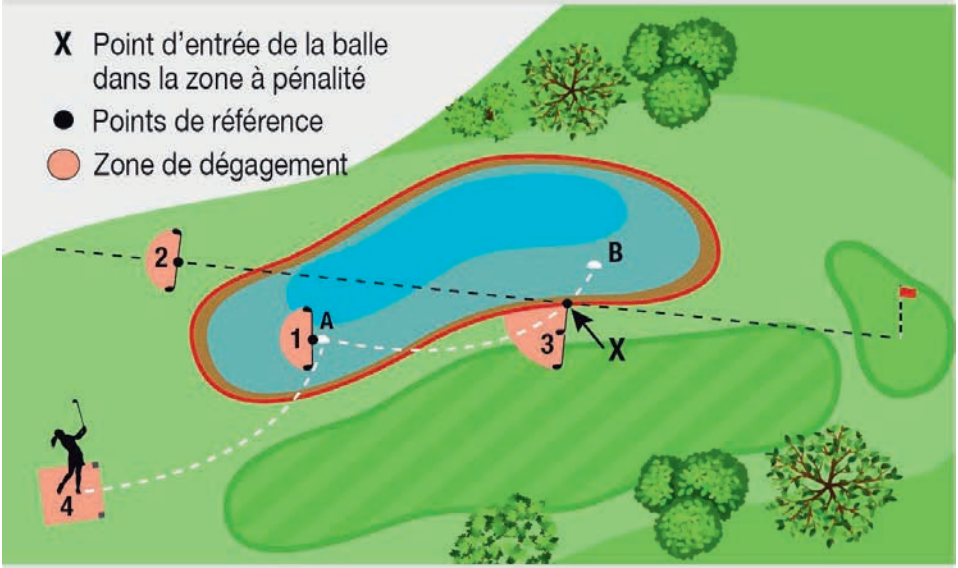
(2) Prendre un dégagement en arrière sur la ligne en droppant la balle d'origine ou une autre balle dans la zone de dégagement basée sur la ligne de référence partant du trou et passant par le point X ; il jouera son 4e coup.

(3) Prendre un dégagement latéral (uniquement zone à pénalité rouge). Le point de référence pour prendre un dégagement est le point X, et une balle doit être droppée et jouée dans la zone de dégagement de deux longueurs de club ; il jouera son 4e coup.

(4) Jouer la balle d'origine ou une autre balle de la zone de départ car c'est l'endroit où il a joué le dernier coup en dehors de la zone à pénalité ; il jouera son 4e coup.

Si le joueur procède selon l'option (1) et décide ensuite de ne pas jouer la balle droppée, il peut prendre un dégagement en arrière sur la ligne ou un dégagement latéral par rapport au point X, ou jouer à nouveau de la zone de départ, en ajoutant un coup de pénalité supplémentaire pour un total de deux coups de pénalité ; il jouera son 5e coup.

FIGURE #2 17.2a : BALLE JOUÉE DANS UNE ZONE À PÉNALITÉ VIENT REPOSER DANS LA MÊME ZONE À PÉNALITÉ APRÈS EN ÊTRE SORTIE ET Y ÊTRE RÉENTRÉE



Un joueur, de la zone de départ, envoie sa balle au point A dans la zone à pénalité. Il joue la balle du point A, elle repose au point B, après être sortie de la zone à pénalité et y être réentrée au point X. Si le joueur choisit de prendre un dégagement, avec un coup de pénalité, il y a **quatre options**. Le joueur peut :

(1) Prendre un dégagement coup et distance en jouant la balle d'origine ou une autre balle du point A, dans la zone de dégagement basée sur l'endroit où le coup précédent a été joué (voir la Règle 14.6 et la Figure 14.6) ; il jouera son 4e coup.

(2) Prendre un dégagement en arrière sur la ligne en droppant la balle d'origine ou une autre balle dans la zone de dégagement basée sur la ligne de référence partant du trou et passant par le point X ; il jouera son 4e coup.

(3) Prendre un dégagement latéral (uniquement zone à pénalité rouge). Le point de référence pour prendre un dégagement est le point X, et une balle doit être droppée et jouée dans la zone de dégagement de deux longueurs de club ; il jouera son 4e coup.

(4) Jouer la balle d'origine ou une autre balle de la zone de départ car c'est l'endroit où il a joué le dernier coup en dehors de la zone à pénalité ; il jouera son 4e coup.

Si le joueur procède selon l'option (1) et décide ensuite de ne pas jouer la balle droppée, il peut prendre un dégagement en arrière sur la ligne ou un dégagement latéral par rapport au point X, ou jouer à nouveau de la zone de départ, en ajoutant un coup de pénalité supplémentaire pour un total de deux coups de pénalité ; il jouera son 5e coup.

17.2b Balle perdue, hors limites ou injouable à l'extérieur de la zone à pénalité après avoir été jouée depuis une zone à pénalité

Après avoir joué une balle depuis une *zone à pénalité*, un joueur peut parfois être tenu ou choisir de prendre un dégagement *coup et distance* car la balle d'origine est :

- Soit *hors limites* ou perdue en dehors de la *zone à pénalité* (voir Règle 18.2),
- Soit injouable à l'extérieur de la *zone à pénalité* (voir Règle 19.2a).

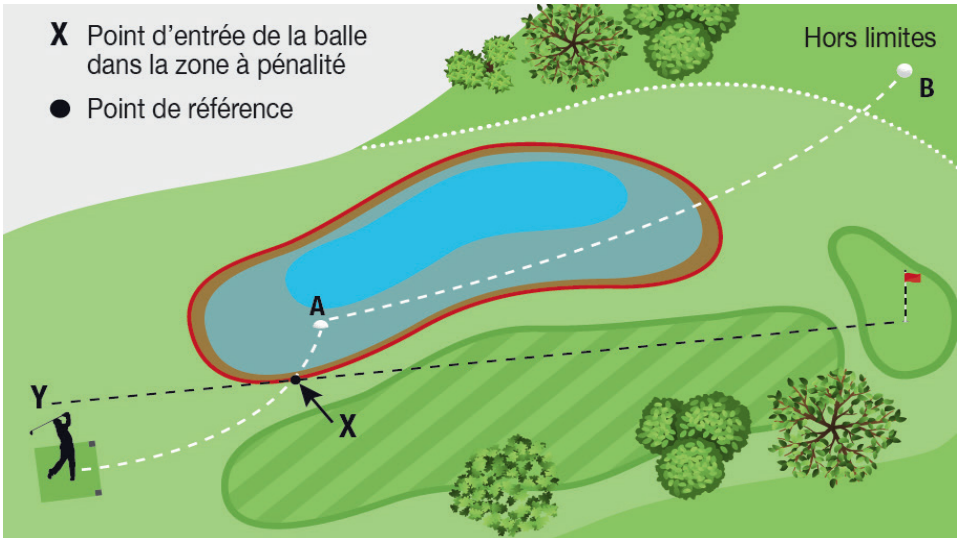
Si le joueur prend le dégagement *coup et distance* en *droppant* une balle dans la *zone à pénalité* (voir Règle 14.6), et décide par la suite de ne pas jouer la balle *droppée* là où elle repose :

- Le joueur peut prendre un dégagement supplémentaire à l'extérieur de la *zone à pénalité* selon la Règle 17.1d(2) ou (3) (pour une *zone à pénalité* rouge) ou selon la Règle 17.2a(2).
- Si le joueur agit ainsi, il encourt **un coup de pénalité supplémentaire**, soit un **total de deux coups de pénalité** : un coup pour le dégagement *coup et distance* et un coup pour le dégagement en dehors de la *zone à pénalité*.

Le joueur peut directement se dégager en dehors de la *zone à pénalité*, sans avoir au préalable *droppé* une balle dans la *zone à pénalité*, **mais** il encourt quand même un **total de deux coups de pénalité**.

Règle 17.2b Interprétations :

17.2b/1 – Exemples d'options de dégagement autorisées par la Règle 17.2b



Dans la Figure, un joueur joue de la *zone de départ* et la balle vient reposer dans une *zone à pénalité* rouge au Point A. Le joueur décide de jouer depuis la *zone à pénalité* et envoie sa balle au Point B, qui est *hors limites*.

Le joueur peut prendre un dégagement *coup et distance* selon la Règle 18.2b en utilisant le Point A comme point de référence pour la *zone de dégagement* et il jouera 4.

Si le joueur prend un dégagement *coup et distance* en *droppant* une balle à nouveau dans la *zone à pénalité* et décide ensuite de ne pas jouer la balle *droppée* depuis l'endroit où elle repose :

- Le joueur peut se dégager en arrière sur la ligne en dehors de la *zone à pénalité* n'importe où sur la ligne en pointillé X-Y selon la Règle 17.1d(2), se dégager latéralement en utilisant le Point X comme point de référence selon la Règle 17.1d(3) ou jouer une autre balle d'où le dernier *coup* avait été joué en dehors de la *zone à pénalité* (dans ce cas la *zone de départ*) selon la Règle 17.2a(2).
- Si le joueur prend n'importe laquelle de ces trois options, il encourt un coup de pénalité supplémentaire, soit un total de deux coups de pénalité : un coup pour le dégagement *coup et distance* plus un coup pour avoir pris un dégagement en arrière sur la ligne, un dégagement latéral ou pour avoir joué une autre balle d'où le dernier *coup* avait été joué en dehors de la *zone à pénalité* (dans ce cas la *zone de départ*). Ainsi, le joueur jouera 5 selon n'importe laquelle de ces options.

Le joueur a aussi l'option de se dégager en dehors de la *zone à pénalité* sans *dropper* d'abord une balle dans la *zone à pénalité*, mais il encourra toujours un total de deux coups de pénalité pour le faire.

Pénalité pour avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle 17.2 : *pénalité générale* selon la Règle 14.7a.

17.3 Pas de dégagement selon d'autres Règles pour une balle dans une zone à pénalité

Lorsque la balle d'un joueur est dans une *zone à pénalité*, il n'y a pas de dégagement pour :

- L'interférence par une *condition anormale du parcours* (Règle 16.1),
- Une balle *enfoncée* (Règle 16.3), ou
- Une balle injouable (Règle 19).

La seule option de dégagement du joueur est de se dégager avec pénalité selon la Règle 17.

Mais lorsqu'une situation dangereuse due à un *animal* interfère avec le jeu d'une balle dans une *zone à pénalité*, le joueur peut soit se dégager gratuitement dans la *zone à pénalité*, soit se dégager avec pénalité à l'extérieur de la *zone à pénalité* (voir Règle 16.2b(2)).

RÈGLE 18 Dégagement coup et distance, balle perdue ou hors limites ; balle provisoire

Objet de la Règle :

La Règle 18 traite du dégagement avec pénalité coup et distance. Quand une balle est perdue à l'extérieur d'une zone à pénalité ou repose hors limites, l'exigence de jouer depuis la zone de départ jusqu'à ce que la balle soit entrée ne peut plus être satisfaite ; pour poursuivre le jeu, le joueur doit jouer à nouveau de l'endroit où le coup précédent a été joué.

Cette Règle traite également de comment et quand une balle provisoire peut être jouée pour gagner du temps lorsque la balle en jeu risque d'être hors limites ou d'être perdue à l'extérieur d'une zone à pénalité.

18.1 Dégagement selon la pénalité coup et distance autorisé à tout moment

À tout moment, un joueur peut prendre un dégagement *coup et distance* en ajoutant un **coup de pénalité** et en jouant la balle d'origine, ou une autre balle, de l'endroit où le *coup* précédent a été joué (voir Règle 14.6).

Le joueur dispose toujours de cette option de dégagement *coup et distance* :

- Peu importe où la balle du joueur se trouve sur le *parcours*, et
- Même lorsqu'une Règle exige que le joueur se dégage d'une certaine façon ou qu'il joue une balle d'un certain endroit.

Une fois que le joueur met une autre balle *en jeu* selon la pénalité *coup et distance* (voir Règle 14.4) :

- La balle d'origine n'est plus *en jeu* et ne doit plus être jouée.
- Cela est vrai, même si la balle d'origine est ensuite retrouvée sur le *parcours* avant la fin du temps de recherche de trois minutes (voir Règle 6.3b).

Mais cela ne s'applique pas à une balle à jouer depuis l'endroit où le *coup* précédent a été joué lorsque le joueur :

- Annonce qu'il joue une *balle provisoire* (voir Règle 18.3b),
- Joue, en *stroke play*, une seconde balle selon la Règle 14.7b ou 20.1c(3).

Règle 18.1 Interprétations :

18.1/1 – Une balle sur tee peut être relevée quand la balle d'origine est retrouvée dans les trois minutes de temps de recherche

Quand on rejoue de la *zone de départ*, une balle qui a été placée, *droppée* ou placée sur un *tee* dans la *zone de départ* n'est pas *en jeu* tant que le joueur n'a pas joué un *coup* sur elle (définition de « en jeu » et Règle 6.2).

Par exemple, un joueur joue depuis la *zone de départ*, cherche brièvement sa balle, revient ensuite et place une autre balle sur un *tee* dans la *zone de départ*. Avant que le joueur joue la balle sur *tee*, et dans les trois minutes de temps de recherche, la balle d'origine est retrouvée. Le joueur peut abandonner la balle sur *tee* et continuer avec la balle d'origine sans pénalité, mais il est aussi autorisé à procéder selon *coup et distance* en jouant de la *zone de départ*.

Toutefois, si le joueur avait joué depuis la *zone générale* et *droppé* ensuite une autre balle pour prendre un dégagement *coup et distance*, le résultat serait différent. Dans ce cas le joueur doit continuer avec la balle *droppée* encourant la pénalité *coup et distance*. S'il continue avec la balle d'origine, il joue une *mauvaise balle*.

18.1/2 – Une pénalité ne peut pas être évitée en jouant selon coup et distance

Si un joueur relève sa balle alors qu'il n'est pas autorisé à le faire, le joueur ne peut pas éviter le coup de pénalité selon la Règle 9.4b en décidant alors de jouer selon *coup et distance*.

Par exemple le coup de départ d'un joueur vient reposer dans une zone boisée. Le joueur ramasse une balle, pensant que c'est une balle abandonnée, mais découvre que c'était sa balle *en jeu*. Le joueur décide alors de jouer selon *coup et distance*.

Le joueur encourt un coup de pénalité selon la Règle 9.4b en plus de la pénalité de *coup et distance* selon la Règle 18.1, puisqu'au moment où la balle a été relevée le joueur n'était pas autorisé à relever la balle et n'avait pas l'intention de jouer selon *coup et distance*. Le *coup* suivant du joueur sera son quatrième coup.

18.2 Balle perdue ou hors limites : dégagement coup et distance obligatoire

18.2a Balle perdue ou hors limites

(1) Balle perdue. Une balle est *perdue* si elle n'est pas retrouvée dans les trois minutes après que le joueur ou son *cadet* ont commencé à la rechercher.

Si une balle est trouvée dans ce délai, mais qu'il n'est pas certain que ce soit la balle du joueur :

- Le joueur doit rapidement essayer d'identifier la balle (voir Règle 7.2) et dispose d'un temps raisonnable pour le faire, même si cela se produit après la fin du temps de recherche de trois minutes.
- Cela inclut un temps raisonnable pour aller à la balle si le joueur n'est pas là où la balle est trouvée.

Si le joueur n'identifie pas sa balle dans ce délai raisonnable, la balle est *perdue*.

Règle 18.2a(1) Interprétations :

18.2a(1)/1 – Temps autorisé pour la recherche quand la recherche est temporairement interrompue

Un joueur est autorisé à trois minutes de recherche pour sa balle avant qu'elle ne devienne *perdue*. Toutefois, il y a des situations où « le chronométrage s'arrête » et ce temps-là ne compte pas dans les trois minutes accordées au joueur pour la recherche.

Les exemples suivants illustrent la manière de décompter le temps quand une recherche est temporairement interrompue :

- En *stroke play*, un joueur cherche sa balle pendant une minute et trouve une balle. Le joueur croit que cette balle est sa balle, prend 30 secondes pour décider comment jouer le *coup*, choisit un club, et joue cette balle. Le joueur découvre ensuite que c'est une *mauvaise balle*.

  Quand le joueur retourne dans la zone où se trouvait probablement la balle d'origine et reprend les recherches, il a deux minutes de plus pour chercher. Le temps de recherche s'est arrêté quand le joueur a trouvé la *mauvaise balle* et s'est arrêté de chercher.
- Un joueur a cherché sa balle pendant deux minutes quand le jeu est interrompu par le *Comité*. Le joueur continue à chercher. Quand trois minutes se sont écoulées depuis que le joueur a commencé la recherche, la balle est *perdue* même si les trois minutes de temps de recherche se terminent alors que le jeu est interrompu.
- Un joueur a cherché sa balle pendant une minute quand le jeu est interrompu. Le joueur continue à chercher pendant une minute de plus et arrête ensuite la recherche pour trouver un abri. Quand le joueur revient sur le *parcours* pour reprendre le jeu, le joueur est autorisé à chercher sa balle une minute de plus même si le jeu n'a pas été repris.
- Un joueur, trouve et identifie sa balle dans un haut rough après une recherche de deux minutes. Le joueur quitte la zone pour aller chercher un club. Quand il revient, il ne retrouve pas la balle. Le joueur a une minute de plus pour chercher avant que la balle

devienne *perdue*. Le temps de trois minutes de recherche a été arrêté quand la balle a été retrouvée la première fois.

- Un joueur cherche sa balle pendant deux minutes, puis se met sur le côté pour permettre au groupe suivant de doubler. Le temps de recherche s'est arrêté quand la recherche a été temporairement interrompue, et le joueur a une minute de plus pour chercher sa balle.

18.2a(1)/2 – Un cadet n'est pas obligé de commencer la recherche de la balle du joueur avant l'arrivée du joueur

Un joueur peut ordonner à son *cadet* de ne pas commencer la recherche de sa balle.

Par exemple, un joueur frappe un long drive dans le rough épais et un autre joueur frappe un drive court dans le rough épais. Le *cadet* du joueur commence à marcher vers l'endroit où pourrait se trouver la balle du joueur afin de commencer la recherche. Tout le monde, y compris le joueur, marche vers l'endroit où la balle de l'autre joueur pourrait se trouver afin de chercher la balle de ce joueur.

Le joueur peut demander à son *cadet* qu'il cherche d'abord la balle de l'autre joueur et retarde ainsi la recherche de sa balle jusqu'à ce que tout le monde puisse aider à cette recherche.

18.2a(1)/3 – Une balle peut devenir perdue si elle n'est pas rapidement identifiée

Quand un joueur a l'opportunité d'identifier une balle comme étant la sienne dans les trois minutes de temps de recherche mais omet de le faire, la balle est *perdue* quand le temps de recherche a expiré.

Par exemple, un joueur commence à chercher sa balle. Après deux minutes il trouve une balle que le joueur croit être la balle d'un autre joueur et il reprend la recherche de sa balle.

Les trois minutes de temps de recherche s'écoulent et il est alors découvert que la balle trouvée et crue être la balle d'un autre joueur était en fait la balle du joueur. Dans ce cas, la balle du joueur est *perdue* car il a continué à chercher, omettant d'identifier rapidement la balle trouvée.

(2) <u>Balle hors limites</u>. Une balle au repos est *hors limites* uniquement quand elle est toute entière à l'extérieur de la lisière du *parcours*.

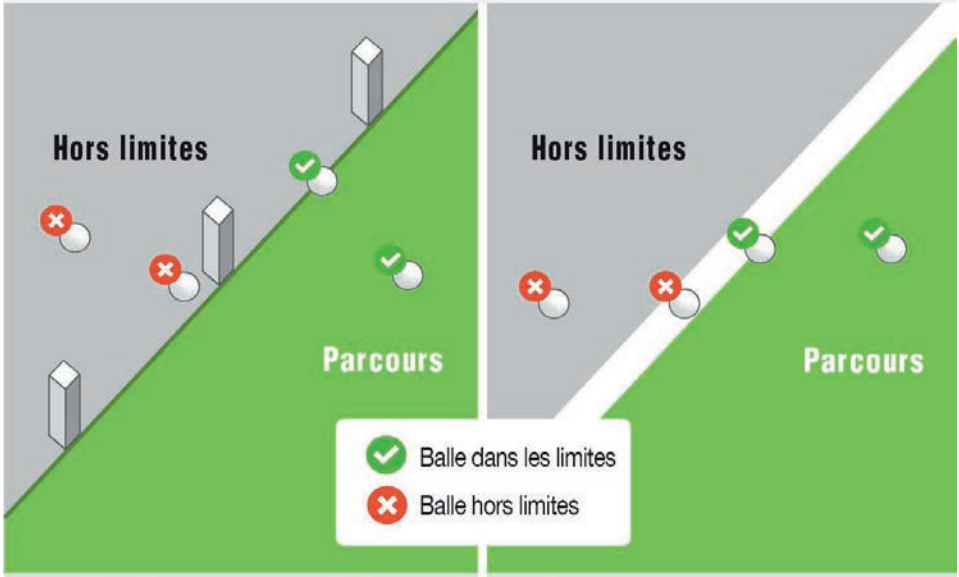
Une balle est dans les limites lorsqu'une partie quelconque de la balle :

- Repose sur ou touche le sol ou n'importe quoi d'autre (tel qu'un élément naturel ou artificiel) à l'intérieur de la lisière du *parcours*, ou
- Surplombe la lisière ou toute autre partie du *parcours*.

Un joueur peut se tenir *hors limites* pour jouer une balle sur le *parcours*.

FIGURE 18.2a : BALLE HORS LIMITES

Une balle est hors limites uniquement quand elle est entièrement à l'extérieur de la lisière du parcours. La figure montre des exemples de balles hors limites et dans les limites.



La lisière des limites est définie par la ligne entre les points côté parcours des piquets au niveau du sol, et les piquets sont hors limites.

La lisière des limites est le bord côté parcours de la ligne, et la ligne elle-même est hors limites.

Règle 18.2a(2) Interprétations :

18.2a(2)/1 – Balle déplacée hors limites par un courant d'eau

Si un courant d'eau (soit de l'*eau temporaire*, soit de l'eau dans une *zone à pénalité*) emmène une balle *hors limites*, le joueur doit prendre un dégagement *coup et distance* (Règle 18.2b). L'eau est une *force naturelle*, pas une *influence extérieure*, par conséquent la Règle 9.6 ne s'applique pas.

18.2b Procédure quand une balle est perdue ou hors limites

Si une balle est *perdue* ou *hors limites*, le joueur doit prendre un dégagement *coup et distance* en ajoutant un coup de pénalité et en jouant la balle d'origine, ou une autre balle, de l'endroit où le *coup* précédent a été joué (voir Règle 14.6).

Exception – Le joueur peut substituer une autre balle selon une autre Règle quand on est sûr ou quasiment certain de ce qui est survenu à la balle : au lieu de prendre un dégagement *coup et distance*, le joueur peut *substituer* une autre balle comme autorisé selon une Règle qui s'applique lorsque sa balle n'a pas été retrouvée, et que l'on est *sûr ou quasiment certain* que la balle :

- Reposait sur le *parcours* et qu'elle a été *déplacée* par une *influence extérieure* (voir Règle 9.6), ou qu'elle a été jouée en tant que *mauvaise balle* par un autre joueur (voir Règle 6.3c(2)),
- Repose sur le *parcours* dans ou sur une *obstruction amovible* (voir Règle 15.2b) ou une *condition anormale du parcours* (voir Règle 16.1e),
- Est dans une *zone à pénalité* (voir Règle 17.1c), ou
- A été délibérément déviée ou arrêtée par une quelconque personne (voir Règle 11.2c).

Pénalité pour avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle 18.2 : *pénalité générale* selon la Règle 14.7a.

18.3 Balle provisoire

18.3a Autorisation de jouer une balle provisoire

Si une balle risque d'être perdue en dehors d'une *zone à pénalité* ou d'être *hors limites*, pour gagner du temps le joueur peut jouer une autre balle à titre provisoire selon la pénalité *coup et distance* (voir Règle 14.6).

Pour une balle qui risque d'être *perdue*, cela s'applique lorsque :

- La balle d'origine n'a pas été retrouvée et identifiée et n'est pas encore *perdue*, et
- Une balle pourrait être *perdue* dans une *zone à pénalité*, mais pourrait également être *perdue* ailleurs sur le *parcours*.

Mais si le joueur est conscient que le seul endroit possible où la balle d'origine pourrait être *perdue* se trouve dans une *zone à pénalité*, une *balle provisoire* n'est pas autorisée et une balle jouée de l'endroit où le *coup* précédent a été joué devient la balle *en jeu* du joueur avec la pénalité *coup et distance* (voir Règle 18.1).

Si une *balle provisoire* risque elle-même d'être *perdue* à l'extérieur d'une *zone à pénalité* ou d'être *hors limites* :

- Le joueur peut jouer une autre *balle provisoire*.
- Cette *balle provisoire* a alors la même relation avec la première *balle provisoire* que la première *balle provisoire* avec la balle d'origine.

Règle 18.3a Interprétations :

18.3a/1 – Situations où un joueur peut jouer une balle provisoire

Quand un joueur doit décider s'il est autorisé à jouer une *balle provisoire*, seule les informations connues par le joueur à ce moment sont prises en considération.

Exemples où une *balle provisoire* peut être jouée :

- La balle d'origine pourrait être dans une *zone à pénalité*, mais pourrait aussi être *perdue* en dehors de la *zone à pénalité* ou être *hors limites*.
- Un joueur croit que la balle d'origine est venue reposer dans la *zone générale* et pourrait y être *perdue*. Si elle est retrouvée plus tard dans une *zone à pénalité* dans les trois minutes de temps de recherche, le joueur doit abandonner la *balle provisoire*.

18.3a/2 – Jouer une balle provisoire après que la recherche a commencé est autorisé

Un joueur peut jouer une *balle provisoire* pour une balle qui pourrait être *perdue* tant que la balle d'origine n'a pas été retrouvée et identifiée et que les trois minutes de temps de recherche ne sont pas encore terminées.

Par exemple, si un joueur est en mesure de revenir à l'endroit de son *coup* précédent et de jouer une *balle provisoire* avant que les trois minutes de temps de recherche soient terminées, le joueur est autorisé à le faire.

Si le joueur joue la *balle provisoire* et que la balle d'origine est ensuite trouvée dans les trois minutes de temps de recherche, le joueur doit continuer le jeu avec la balle d'origine.

18.3a/3 – Chaque balle n'a de rapport qu'avec la balle précédente quand elle est jouée depuis le même endroit

Quand un joueur joue plusieurs balles depuis le même endroit, chaque balle n'a de rapport qu'avec la balle jouée précédemment.

Par exemple, un joueur joue une *balle provisoire* croyant que son coup de départ est *perdu* ou *hors limites*. La *balle provisoire* est frappée dans la même direction que la balle d'origine et, sans rien annoncer, le joueur joue une autre balle du départ. Cette balle vient reposer sur le fairway.

Si la balle d'origine n'est pas *perdue* ou *hors limites*, le joueur doit continuer le jeu avec la balle d'origine sans pénalité.

Toutefois, si la balle d'origine est *perdue* ou *hors limites*, le joueur doit continuer le jeu avec la troisième balle jouée du départ car elle a été jouée sans rien annoncer. En conséquence, la troisième balle était une balle *substituée* à la *balle provisoire* avec la pénalité de *coup et distance* (Règle 18.1), sans tenir compte de l'emplacement de la *balle provisoire*. Le joueur a maintenant joué 5 coups (y compris les coups de pénalité) avec la troisième balle jouée du départ.

18.3b Annoncer le jeu d'une balle provisoire

Avant de jouer le *coup*, le joueur doit annoncer qu'il va jouer une *balle provisoire* :

- Il n'est pas suffisant que le joueur dise qu'il joue une autre balle ou qu'il joue à nouveau.
- Le joueur doit utiliser le mot « provisoire » ou bien indiquer clairement qu'il joue la balle provisoirement selon la Règle 18.3.

Si le joueur ne l'annonce pas (même s'il avait l'intention de jouer une *balle provisoire*) et joue une balle de l'endroit où le *coup* précédent a été joué, cette balle est la balle *en jeu* du joueur avec la pénalité *coup et distance* (voir Règle 18.1).

Règle18 .3b Interprétations :

18.3b/1 – Comment annoncer une balle provisoire

Bien que la Règle 18.3b ne spécifie pas à qui l'annonce d'une *balle provisoire* doit être faite, une annonce doit être formulée de telle façon que les personnes à proximité du joueur puissent l'entendre.

Par exemple, avec d'autres personnes à proximité, si un joueur déclare qu'il va jouer une *balle provisoire* mais le fait d'une façon telle que lui seul peut l'entendre, il n'a pas satisfait aux exigences de la Règle 18.3b comme quoi le joueur doit « annoncer » qu'il va jouer une *balle provisoire*. Toute balle jouée dans ces conditions devient la balle *en jeu* du joueur avec pénalité de *coup et distance*.

S'il n'y a pas d'autres personnes à proximité pour entendre l'annonce du joueur (par ex. quand un joueur retourne à la *zone de départ* après avoir brièvement cherché sa balle), le joueur est considéré avoir correctement annoncé qu'il avait l'intention de jouer une *balle provisoire* s'il en informe quelqu'un dès qu'il a la possibilité de le faire.

18.3b/2 – Déclarations qui « indiquent clairement » qu'une balle provisoire va être jouée

Quand il joue une *balle provisoire*, il est mieux que le joueur utilise le mot « provisoire » dans son annonce. Toutefois, d'autres déclarations qui indiquent clairement l'intention du joueur de jouer une *balle provisoire* sont acceptables.

Exemples d'annonces qui indiquent clairement que le joueur joue une *balle provisoire* :

- « Je vais jouer une balle selon la Règle 18.3 ».
- « Je vais jouer une autre balle juste au cas où ».

Exemples d'annonces qui n'indiquent pas clairement que le joueur joue une *balle provisoire* et qui signifieraient que le joueur met en jeu une balle selon *coup et distance* :

- « Je vais recommencer ».
- « Je vais en jouer une autre ».

18.3c Jouer une balle provisoire jusqu'à ce qu'elle devienne la balle en jeu ou qu'elle soit abandonnée

(1) Jouer une balle provisoire plus d'une fois. Le joueur peut continuer à jouer la *balle provisoire* sans qu'elle perde son statut de *balle provisoire* tant qu'elle est jouée d'un endroit situé à la même distance ou plus loin du *trou* que celui où la balle d'origine est estimée être.

Cela est vrai même si la *balle provisoire* est jouée plusieurs fois.

Mais elle cesse d'être une *balle provisoire* lorsqu'elle devient la balle *en jeu* selon (2) ou est abandonnée selon (3) et devient par conséquent une *mauvaise balle*.

Règle 18.3c(1) Interprétations :

18.3c(1)/1 – Les actions entreprises avec la balle provisoire sont une continuation de la balle provisoire

Entreprendre des actions autres que jouer un *coup* sur une *balle provisoire*, par exemple *dropper*, placer ou *substituer* une autre balle plus près du *trou* que là où la balle d'origine est estimée être ne sont pas « jouer » la *balle provisoire* et ne provoquent pas la perte du statut de *balle provisoire* de cette balle.

Par exemple, le coup de départ d'un joueur peut être *perdu* à 160 mètres du *trou*, en conséquence il joue une *balle provisoire*. Après avoir brièvement cherché sa balle d'origine, le joueur avance pour jouer la *balle provisoire* qui est dans un buisson à 135 mètres du *trou*. Il décide que la *balle provisoire* est injouable et la *droppe* selon la Règle 19.2c. Avant de jouer la balle *droppée*, la balle d'origine est retrouvée par un spectateur moins de trois minutes après que le joueur a commencé la recherche.

Dans ce cas, la balle d'origine reste la balle *en jeu* car elle a été retrouvée dans les trois minutes depuis le début de la recherche et que le joueur n'a pas joué un *coup* sur la *balle provisoire* d'un endroit plus proche du *trou* que celui où la balle d'origine était estimée être.

(2) Moment où une balle provisoire devient la balle en jeu. La *balle provisoire* devient la balle *en jeu* du joueur avec la pénalité *coup et distance* dans l'un ou l'autre des deux cas suivants :

- Lorsque la balle d'origine est perdue sur le parcours n'importe où ailleurs que dans une zone à pénalité, ou est hors limites. La balle d'origine n'est plus *en jeu* (même si elle est ensuite retrouvée sur le *parcours* après la fin du temps de recherche de trois minutes) et est maintenant une *mauvaise balle* qui ne doit pas être jouée (voir Règle 6.3c).
- Lorsque la balle provisoire est jouée d'un endroit plus près du trou que celui où la balle d'origine est estimée être. La balle d'origine n'est plus *en jeu* (même si elle est ensuite retrouvée sur le *parcours* avant la fin du temps de recherche de trois minutes, ou si elle est retrouvée plus près du *trou* que l'endroit où elle était estimée être) et est maintenant une *mauvaise balle* qui ne doit pas être jouée (voir Règle 6.3c).

Si le joueur joue une *balle provisoire* et l'envoie dans le même secteur que la balle d'origine et qu'il est incapable de déterminer quelle est la balle d'origine et quelle est la *balle provisoire* :

- Si une seule balle est retrouvée sur le *parcours*, cette balle est considérée comme étant la *balle provisoire* qui est maintenant *en jeu*.
- Si les deux balles sont retrouvées sur le *parcours*, le joueur doit choisir l'une des balles et la considérer comme étant la *balle provisoire* qui est maintenant *en jeu*, et l'autre balle est considérée comme étant *perdue* et ne doit pas être jouée.

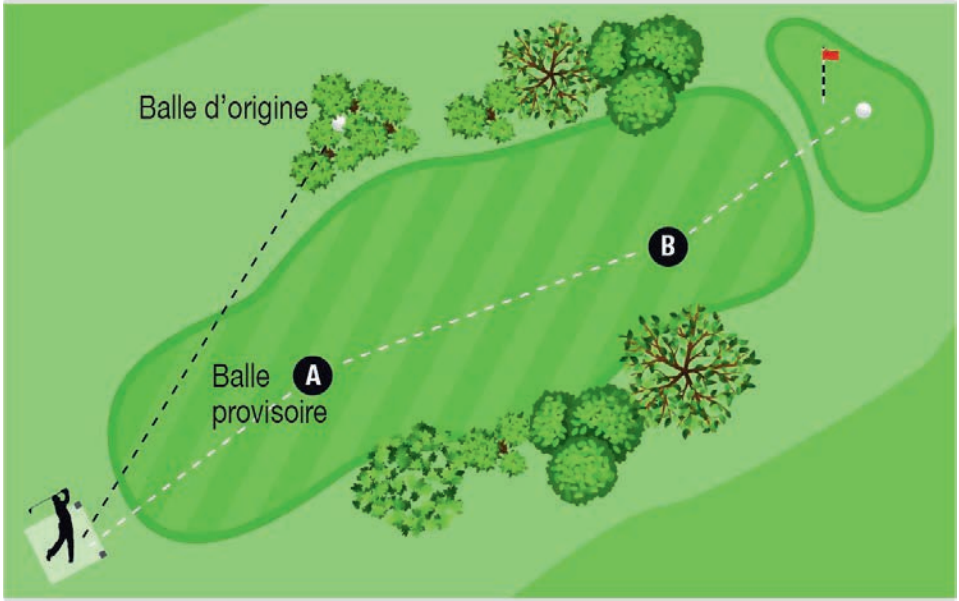
Exception – Le joueur peut substituer une autre balle selon une autre Règle quand on est sûr ou quasiment certain de ce qui est survenu à la balle : le joueur dispose d'une option supplémentaire lorsque sa balle n'a pas été retrouvée, mais que l'on est *sûr ou quasiment certain* que la balle :

- Reposait sur le *parcours* et qu'elle a été *déplacée* par une *influence extérieure* (voir Règle 9.6),
- Repose sur le *parcours* dans ou sur une *obstruction amovible* (voir Règle 15.2b) ou une *condition anormale du parcours* (voir Règle 16.1e), ou
- A été délibérément déviée ou arrêtée par une quelconque personne (voir Règle 11.2c).

Lorsque l'une de ces Règles s'applique, le joueur peut au choix :

- *Substituer* une autre balle comme autorisé selon cette Règle, ou
- Considérer la *balle provisoire* comme étant la balle *en jeu* avec la pénalité *coup et distance*.

FIGURE 18.3c : BALLE PROVISOIRE JOUÉE D'UN ENDROIT PLUS PRÈS DU TROU QUE CELUI OÙ LA BALLE D'ORIGINE EST ESTIMÉE ÊTRE



La balle d'origine d'un joueur, jouée de la zone de départ, risque d'être perdue dans un buisson, en conséquence le joueur annonce et joue une balle provisoire qui vient reposer au point A. Comme le point A est plus éloigné du trou que l'endroit où la balle d'origine est estimée être, le joueur peut jouer la balle provisoire du point A sans qu'elle perde son statut de balle provisoire. Du point A, le joueur joue la balle provisoire qui arrive au point B. Comme le point B est plus proche du trou que celui où la balle d'origine est estimée être, si le joueur joue la balle provisoire du point B, la balle provisoire devient la balle en jeu avec la pénalité coup et distance.

Règles 18.3c(2) Interprétations :

18.3c(2)/1 – L'endroit estimé de la balle d'origine est utilisé pour déterminer quelle balle est en jeu

La Règle 18.3c(2) utilise l'endroit où le joueur « estime » que se trouve sa balle d'origine pour déterminer si la *balle provisoire* a été jouée plus près du *trou* que cet endroit, et si c'est la balle d'origine ou la *balle provisoire* qui est *en jeu*. L'endroit estimé n'est pas celui où la balle d'origine est finalement trouvée. C'est en fait l'endroit où le joueur pense ou suppose que se trouve sa balle.

Exemples pour déterminer quelle balle est *en jeu* :

- Un joueur, croyant que sa balle d'origine pourrait être *perdue* ou *hors limites*, joue une *balle provisoire* qui ne vient pas reposer plus près du *trou* que l'emplacement estimé de la balle d'origine. Le joueur trouve une balle et la joue, croyant que c'est sa balle d'origine. Le joueur découvre alors que la balle qu'il a jouée est la *balle provisoire*.

  Dans ce cas, la *balle provisoire* n'a pas été jouée d'un endroit plus près du *trou* que l'emplacement estimé de la balle d'origine. Par conséquent, le joueur peut reprendre la recherche de la balle d'origine. Si la balle d'origine est trouvée dans les trois minutes après le début de la recherche, elle reste la balle en jeu et le joueur doit abandonner la *balle provisoire*. Si le temps de trois minutes de recherche expire avant que la balle d'origine soit trouvée, la *balle provisoire* est la balle *en jeu*.
- Un joueur, croyant que son coup de départ pourrait être *perdu* ou au-delà d'une route définie comme *hors limites*, joue une *balle provisoire*. Le joueur cherche brièvement la balle d'origine mais ne la trouve pas. Le joueur avance et joue la *balle provisoire* d'un endroit plus près du *trou* que celui où la balle d'origine était estimée être. Le joueur avance ensuite et trouve la balle d'origine dans les limites. La balle d'origine a dû rebondir sur la route et revenir dans les limites, car elle a été retrouvée beaucoup plus loin que prévu.

  Dans ce cas, la *balle provisoire* est devenue la balle *en jeu* quand elle a été jouée d'un endroit plus près du *trou* que celui où la balle d'origine était estimée être. La balle d'origine n'est plus *en jeu* et doit être abandonnée.

18.3c(2)/2 – Le joueur peut demander aux autres de ne pas chercher sa balle

Si un joueur n'envisage pas de chercher sa balle d'origine car il préférerait continuer à jouer avec une *balle provisoire*, il peut demander aux autres de ne pas chercher, mais il n'y a aucune obligation pour eux de s'y conformer.

Si une balle est trouvée, le joueur doit faire tous les efforts raisonnables pour identifier la balle, à condition qu'il n'ait pas déjà joué la *balle provisoire* d'un endroit plus près du *trou* que celui où la balle d'origine était estimée être, auquel cas la *balle provisoire* est devenue la balle *en jeu* du joueur. Si la *balle provisoire* n'est pas encore devenue la balle *en jeu* quand une autre balle est trouvée, refuser de faire un effort raisonnable pour identifier la balle trouvée peut être considéré comme une grave faute de comportement contraire à l'esprit du jeu (Règle 1.2a).

Après que l'autre balle est trouvée, si la *balle provisoire* est jouée plus près du *trou* que l'endroit où l'autre balle a été trouvée, et qu'il s'avère que l'autre balle était la balle d'origine du joueur, le *coup* sur la *balle provisoire* est en fait un *coup* sur une *mauvaise balle* (Règle 6.3c). Le joueur encourra la *pénalité générale* et, en *stroke play*, devra corriger l'erreur en continuant le jeu avec la balle d'origine.

18.3c(2)/3 – Un adversaire ou un autre joueur peut chercher la balle d'un joueur malgré la demande du joueur de ne pas le faire

Si un joueur préfère continuer le jeu du trou avec une *balle provisoire* sans chercher sa balle d'origine, l'*adversaire* ou un autre joueur en *stroke play* peut néanmoins chercher la balle d'origine du joueur aussi longtemps qu'il ne retarde pas le jeu de manière déraisonnable. Si la balle d'origine du joueur est trouvée alors qu'elle est toujours *en jeu*, le joueur doit abandonner la *balle provisoire* (Règle 18.3c(3)).

Par exemple, sur un par 3, le coup de départ d'un joueur va dans un bois dense, et il joue une *balle provisoire* qui vient reposer près du *trou*. Étant donné ce résultat, le joueur ne souhaite pas retrouver la balle d'origine et marche directement vers la *balle provisoire* pour continuer le jeu avec elle. L'*adversaire* ou un autre joueur en *stroke play* pense qu'il serait avantageux pour lui que la balle d'origine soit retrouvée, si bien qu'il commence à la chercher.

S'il trouve la balle d'origine avant que le joueur ne joue un autre *coup* sur la *balle provisoire*, le joueur doit abandonner la *balle provisoire* et continuer avec la balle d'origine. Toutefois, si le joueur joue un autre *coup* avec la *balle provisoire* avant que la balle d'origine ne soit trouvée, la *balle provisoire* devient la balle *en jeu* car elle était plus près du *trou* que l'emplacement estimé de la balle d'origine (Règle 18.3c(2)).

En *match play*, si la *balle provisoire* du joueur était plus près du *trou* que la balle de l'*adversaire*, l'*adversaire* peut annuler le *coup* et obtenir que le joueur joue dans le bon ordre (Règle 6.4a). Toutefois, annuler le *coup* ne changerait pas le statut de la balle d'origine, qui n'est plus *en jeu*.

18.3c(2)/4 – Situations où le score avec la balle provisoire devient le score pour le trou

Du moment que la balle d'origine n'a pas encore été retrouvée dans les limites, le score d'une *balle provisoire* qui a été *entrée* devient le score du joueur pour le trou quand le joueur relève la balle du *trou*, car dans ce cas, relever la balle du *trou* équivaut à jouer un *coup*.

Par exemple, sur un trou court, le coup de départ du joueur A pourrait être *perdu*, si bien qu'il joue une *balle provisoire* qui est *entrée*, le joueur A ne souhaite pas chercher sa balle d'origine, mais le joueur B, l'*adversaire* du joueur A ou un autre joueur en *stroke play*, va chercher la balle d'origine.

Si le joueur B trouve la balle d'origine du joueur A avant que le joueur A ne relève la *balle provisoire* du *trou*, le joueur A doit abandonner la *balle provisoire* et continuer avec la balle d'origine. Si le joueur A relève la balle du *trou* avant que le joueur B ne trouve la balle d'origine du joueur A, le score du joueur A pour le trou est trois.

18.3c(2)/5 – Balle provisoire relevée par le joueur devenant par la suite la balle en jeu

Si un joueur relève sa *balle provisoire* alors qu'il n'est pas autorisé à le faire selon les Règles, et que la *balle provisoire* devient ensuite la balle *en jeu*, le joueur doit ajouter un coup de pénalité selon la Règle 9.4b (Pénalité pour une balle relevée ou déplacée) et doit *replacer* la balle.

Par exemple, en *stroke play*, croyant que son coup de départ pourrait être *perdu*, le joueur joue une *balle provisoire*. Le joueur trouve une balle qu'il croit être la balle d'origine, joue un *coup* dessus, ramasse la *balle provisoire*, et découvre alors que la balle qu'il a jouée n'était pas la balle d'origine, mais une *mauvaise balle*. Le joueur reprend la recherche de la balle d'origine mais ne la retrouve pas dans les trois minutes de temps de recherche.

Comme la *balle provisoire* est devenue la balle *en jeu* avec pénalité de *coup et distance*, le joueur doit *replacer* cette balle et encourt un coup de pénalité selon la Règle 9.4b. Le joueur encourt également deux coups de pénalité pour avoir joué une *mauvaise balle* (Règle 6.3c). Le prochain *coup* du joueur sera le septième.

(3) <u>Moment où une balle provisoire doit être abandonnée</u>. Lorsqu'une *balle provisoire* n'est pas encore devenue la balle *en jeu*, elle doit être abandonnée dans l'un ou l'autre des deux cas suivants :

- <u>Lorsque la balle d'origine est retrouvée sur le parcours à l'extérieur d'une zone à pénalité avant la fin du temps de recherche de trois minutes</u>. Le joueur doit jouer la balle d'origine comme elle repose.
- <u>Lorsque la balle d'origine est retrouvée dans une zone à pénalité ou que l'on est sûr ou quasiment certain qu'elle est dans une zone à pénalité</u>. Le joueur doit soit jouer la balle d'origine comme elle repose, soit se dégager avec pénalité selon la Règle 17.1d.

Dans chacun des deux cas :

- Le joueur ne doit plus jouer de *coups* supplémentaires sur la *balle provisoire* qui est maintenant une *mauvaise balle* (voir Règle 6.3c), et
- Tous les coups avec cette *balle provisoire* avant qu'elle ne soit abandonnée (à savoir les *coups* joués et tous les coups de pénalité encourus uniquement en jouant cette balle) ne comptent pas.

Règle 18.3c(3) Interprétations :

18.3c(3)/1 – Une balle provisoire ne peut pas servir de balle en jeu si la balle d'origine est injouable ou dans une zone à pénalité

Un joueur est autorisé uniquement à jouer une *balle provisoire* s'il croit que la balle d'origine pourrait être *perdue* en dehors d'une *zone à pénalité* ou pourrait être *hors limites*. Le joueur ne peut pas décider qu'une seconde balle qu'il est en train de jouer est à la fois une *balle provisoire* au cas où la balle d'origine est *perdue* en dehors d'une *zone à pénalité* ou *hors limites*, et la balle *en jeu* au cas où la balle d'origine est injouable ou dans une *zone à pénalité*.

Si la balle d'origine est trouvée dans les limites ou qu'il est *sûr ou quasiment certain* qu'elle est dans une *zone à pénalité*, la *balle provisoire* doit être abandonnée.

Pénalité pour avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle 18.3 : *pénalité générale* selon la Règle 14.7a.

RÈGLE 19 Balle injouable

Objet de la Règle :

La Règle 19 traite des diverses options de dégagement du joueur pour une balle injouable. Cela permet au joueur de choisir l'option à utiliser – normalement avec un coup de pénalité – pour sortir d'une situation difficile n'importe où sur le parcours (sauf dans une zone à pénalité).

19.1 Un joueur peut décider de se dégager pour une balle injouable n'importe où ailleurs que dans une zone à pénalité

Le joueur est la seule personne qui peut décider de considérer sa balle comme injouable et de se dégager avec pénalité selon la Règle 19.2 ou 19.3 :

Le dégagement pour une balle injouable est autorisé n'importe où sur le *parcours* **sauf** dans une *zone à pénalité*.

Si une balle est injouable dans une *zone à pénalité*, la seule option de dégagement pour le joueur est de se dégager avec pénalité selon la Règle 17.

19.2 Options de dégagement pour une balle injouable dans la zone générale ou sur le green

Le joueur peut se dégager pour une balle injouable selon l'une des trois options de la Règle 19.2a, b ou c, en ajoutant dans chaque cas un **coup de pénalité** :

- Le joueur peut prendre un dégagement *coup et distance* selon la Règle 19.2a même si la balle d'origine n'a pas été retrouvée et identifiée.
- **Mais** pour prendre un dégagement en arrière sur la ligne selon la Règle 19.2b ou un dégagement latéral selon la Règle 19.2c, le joueur doit connaître l'emplacement de la balle d'origine.

19.2a Dégagement coup et distance

Le joueur peut jouer la balle d'origine, ou une autre balle, de l'endroit où le *coup* précédent a été joué (voir Règle 14.6).

Règle 19.2a Interprétations :

19.2a/1 – Un joueur peut se dégager selon coup et distance même si l'endroit où a été joué le coup précédent est plus près du trou que celui où repose la balle injouable

Si une balle vient reposer plus loin du *trou* que l'endroit d'où elle avait été jouée, un dégagement selon *coup et distance* peut toujours être pris.

Exemples où le dégagement *coup et distance* peut être plus près du *trou* :

- Le *coup* d'un joueur depuis la *zone de départ* heurte un arbre, rebondit en arrière et vient reposer derrière la *zone de départ*. Le joueur peut rejouer de la *zone de départ* avec une pénalité d'un coup.
- Un joueur a un putt en descente, son putt sort du *green* et la balle roule en dehors du *green* dans un mauvais *lie* ou dans une *zone à pénalité*. Le joueur peut rejouer du *green* avec un coup de pénalité.

19.2a/2 – Un dégagement coup et distance est uniquement autorisé depuis l'emplacement où a été joué le coup précédent

L'option de dégagement *coup et distance* pour une balle injouable s'applique uniquement depuis là où le dernier *coup* avait été joué ; un joueur n'est pas autorisé à retourner à l'endroit d'où n'importe quel *coup* avait été antérieurement joué.

Si l'option de dégagement *coup et distance* ou l'option en arrière sur la ligne ne sont pas favorables, la seule option est de se dégager latéralement plusieurs fois, en prenant une pénalité à chaque fois, jusqu'à ce que le joueur ait une balle dans une position jouable.

19.2b Dégagement en arrière sur la ligne

Le joueur peut *dropper* la balle d'origine, ou une autre balle (voir Règle 14.3), dans une *zone de dégagement* basée sur une ligne de référence partant du *trou* et passant par l'emplacement d'origine de la balle :

- Point de référence : un point sur le *parcours*, choisi par le joueur, qui est sur la ligne de référence et plus loin du *trou* que l'emplacement d'origine (avec une distance de recul sans limite sur la ligne) :
  - » En choisissant ce point de référence, le joueur devrait indiquer le point en utilisant un objet (par ex. un *tee*).
  - » Si le joueur *droppe* la balle sans avoir choisi ce point, le point de référence est considéré comme étant le point sur la ligne situé à la même distance du *trou* que le point où la balle *droppée* touche initialement le sol.

- Dimension de la zone de dégagement mesurée depuis le point de référence : une *longueur de club*, **mais** avec les restrictions suivantes :
- Restrictions sur la zone de dégagement :
  - » Elle ne doit pas être plus près du *trou* que le point de référence, et
  - » Elle peut être dans n'importe quelle *zone du parcours*, mais
  - » S'il y a plus d'une *zone du parcours* à une *longueur de club* maximum du point de référence, la balle doit venir reposer, à l'intérieur de la *zone de dégagement*, dans la même *zone du parcours* que celle initialement touchée par la balle lorsqu'elle est *droppée* dans la *zone de dégagement*.

Voir Interprétation 17.1d(2)/1 – Il est recommandé au joueur de marquer physiquement un point de référence sur la ligne de référence.

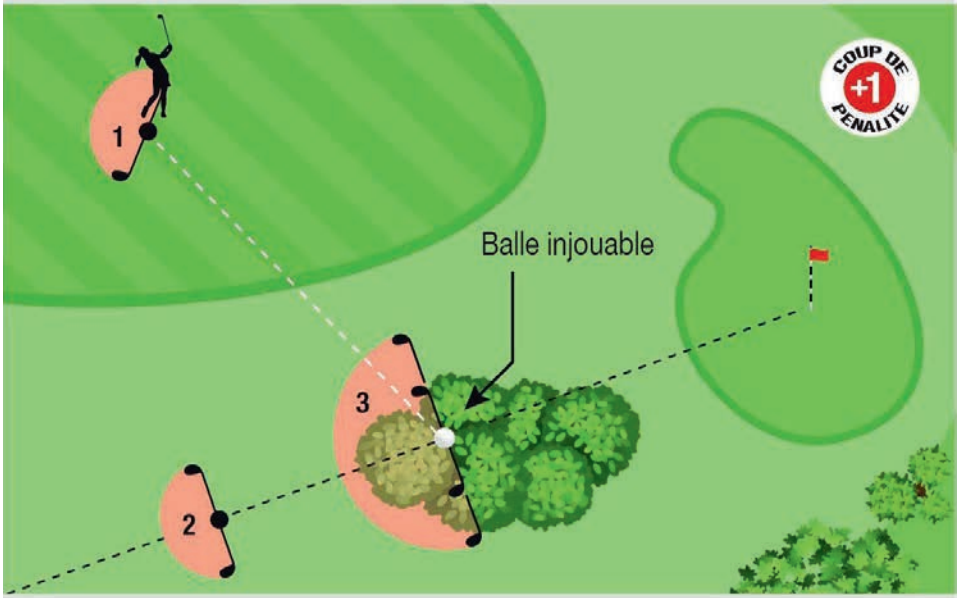
19.2c Dégagement latéral

Le joueur peut dropper la balle d'origine, ou une autre balle, dans la *zone de dégagement* latéral suivante (voir Règle 14.3) :

- Point de référence : l'emplacement de la balle d'origine.
- Dimension de la zone de dégagement mesurée depuis le point de référence : deux *longueurs de club*, **mais** avec les restrictions suivantes :
- Restrictions sur la zone de dégagement :
  - » Elle ne doit pas être plus près du *trou* que le point de référence, et
  - » Elle peut être dans n'importe quelle *zone du parcours*, **mais**
  - » S'il y a plus d'une *zone du parcours* à deux *longueurs de club* maximum du point de référence, la balle doit venir reposer, à l'intérieur de la *zone de dégagement*, dans la même *zone du parcours* que celle initialement touchée par la balle lorsqu'elle est *droppée* dans la *zone de dégagement*.

Pénalité pour avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle 19.2 : *pénalité générale* selon la Règle 14.7a.

FIGURE 19.2 : OPTIONS DE DÉGAGEMENT POUR UNE BALLE INJOUABLE DANS LA ZONE GÉNÉRALE



Un joueur décide que sa balle est injouable dans un buisson. Le joueur a **trois options**, chacune avec un coup de pénalité :

(1) Le joueur peut prendre un dégagement coup et distance en jouant la balle d'origine ou une autre balle dans une zone de dégagement basée sur l'endroit où le coup précédent a été joué (voir la Règle 14.6 et la Figure 14.6).

(2) Le joueur peut se dégager en arrière sur la ligne en droppant la balle d'origine ou une autre balle dans une zone de dégagement basée sur une ligne de référence partant du trou et passant par l'emplacement de la balle d'origine. Le point de référence est un point choisi par le joueur sur le parcours, situé sur la ligne de référence et plus loin du trou que l'emplacement de la balle d'origine. Il n'y a pas de limite de recul sur la ligne pour le point de référence. La zone de dégagement est d'une longueur de club mesurée depuis le point de réference, elle ne doit pas être plus près du trou que le point de référence et peut se situer dans n'importe quelle zone du parcours. En choisissant ce point de référence, le joueur devrait l'indiquer en utilisant un objet (par ex. un tee).

(3) Le joueur peut prendre un dégagement latéral. Le point de référence est l'emplacement de la balle d'origine. La zone de dégagement est de deux longueurs de club mesurées depuis le point de réference, elle ne doit pas être plus près du trou que le point de référence et peut se situer dans n'importe quelle zone du parcours.

Règle 19.2c Interprétations :

19.2c/1 – Point de référence pour un dégagement latéral quand la balle n'est pas sur le sol

Quand la balle d'un joueur repose au-dessus du sol (par ex. dans un buisson ou un arbre), le joueur peut se dégager latéralement en utilisant comme point de référence le point sur le sol directement au-dessous de l'emplacement de la balle :

- La *zone de dégagement* a une dimension de deux *longueurs de club* et n'est pas plus près du *trou* que ce point de référence sur le sol (voir Règle 19.2c).
- Dans certains cas, il pourrait être autorisé qu'une balle soit droppée sur un *green*.

Mais, si une balle injouable repose sur le sol, l'emplacement de la balle d'origine est toujours utilisé comme point de référence. Par exemple :

- Si la balle d'un joueur repose au pied d'une falaise ou d'une pente raide, l'emplacement de la balle d'origine est le point de référence.
- Cela signifie que le joueur ne peut pas ignorer la distance verticale et *dropper* une balle au sommet de la falaise ou de la pente dans une zone ayant une dimension de deux *longueurs de club* à partir d'un point situé directement au-dessus de l'endroit où repose la balle sur le sol au pied de la falaise ou de la pente.

Règle 19.2 Interprétations générales :

19.2/1 – Il n'est pas assuré qu'une balle sera jouable après un dégagement pour une balle injouable

Quand il se dégage pour une balle injouable, un joueur doit en accepter le résultat même s'il n'est pas favorable, par ex. lorsqu'une balle *droppée* vient reposer sur son emplacement d'origine ou sur un autre emplacement dans un mauvais *lie* dans la *zone de dégagement* :

- Une fois que la balle *droppée* est venue reposer dans la *zone de dégagement*, le joueur se trouve dans une nouvelle situation.
- Si le joueur décide qu'il ne peut pas (ou ne souhaite pas) jouer la balle comme elle repose maintenant, le joueur peut de nouveau se dégager pour une balle injouable, avec une pénalité additionnelle, en utilisant n'importe laquelle des options de dégagement disponibles de la Règle 19.

19.2/2 – Une balle peut être droppée dans n'importe quelle zone du parcours en se dégageant pour une balle injouable

Un joueur peut se dégager selon les options de dégagement pour une balle injouable en *droppant* une balle dans une *zone de dégagement* située dans n'importe quelle *zone du parcours*. Cela inclut la possibilité de se dégager depuis l*a zone générale* en *droppant*

directement dans un *bunker* ou une *zone à pénalité*, sur un *green*, dans une *zone de jeu interdit* ou sur un mauvais *green*.

Toutefois, si le joueur choisit de *dropper* dans une *zone de jeu interdit* ou sur un *mauvais green*, il doit alors continuer en se dégageant de cette *zone de jeu interdit* ou de ce *mauvais green* comme l'exigent les Règles.

De même, si le joueur choisit de *dropper* dans une *zone à pénalité* et qu'il ne peut pas (ou ne souhaite pas) jouer la balle de l'endroit où elle repose maintenant, la seule option est de continuer en se dégageant selon *coup et distance* en jouant de l'endroit où a été joué le *coup* précédent parce que :

- Un dégagement pour une balle injouable ne peut pas de nouveau être pris car un tel dégagement n'est pas autorisé quand une balle repose dans une *zone à pénalité*.
- Un dégagement de la *zone à pénalité* en utilisant l'option de dégagement en arrière sur la ligne ou l'option de dégagement latéral, ne peut pas non plus être pris, parce que la balle n'a pas franchi la lisière de la *zone à pénalité* avant de venir y reposer et par conséquent il n'y a pas de point de référence et aucun moyen d'estimer un point de référence pour prendre un tel dégagement.

En se dégageant selon *coup et distance*, le joueur encourra un autre coup de pénalité (en plus du premier coup de pénalité pour le dégagement de la balle injouable).

19.2/3 – Le point de référence d'un dégagement coup et distance ne change pas jusqu'à ce que le coup soit joué

Le point de référence utilisé pour se dégager selon *coup et distance* ne change pas jusqu'à ce que le joueur joue un autre *coup* sur sa balle *en jeu*, même si le joueur a *droppé* une balle selon une Règle.

Par exemple, un joueur se dégage pour une balle injouable et *droppe* une balle soit selon l'option de dégagement en arrière sur la ligne, soit selon l'option de dégagement latéral. La balle *droppée* reste dans la *zone de dégagement* mais roule à un endroit où le joueur décide de nouveau qu'elle est injouable.

Avec un coup de pénalité supplémentaire le joueur peut de nouveau utiliser l'option de dégagement en arrière sur la ligne ou l'option de dégagement latéral, ou peut choisir l'option de dégagement *coup et distance* en utilisant comme point de référence le point d'où la balle avait été jouée en dernier avant d'être déclarée injouable la première fois. Ce point de référence pour le dégagement *coup et distance* ne change pas parce que le joueur n'a pas joué de *coup* sur la balle *droppée*.

Le résultat serait différent si le joueur avait joué un *coup* sur la balle *droppée*, parce que cet emplacement serait devenu le nouveau point de référence pour un dégagement *coup et distance*.

19.2/4 – Un joueur peut se dégager sans pénalité s'il relève sa balle pour se dégager pour une balle injouable et découvre avant de dropper que sa balle était dans un terrain en réparation

Si un joueur relève sa balle pour se dégager pour une balle injouable et découvre alors qu'elle était dans un *terrain en réparation* ou une autre *condition anormale du parcours*, le joueur peut toujours se dégager gratuitement selon la Règle 16.1 aussi longtemps qu'il n'a pas encore mis une balle *en jeu* selon la Règle 19 pour se dégager pour une balle injouable.

19.2/5 – Un joueur doit retrouver sa balle pour utiliser les options de dégagement en arrière sur la ligne ou de dégagement latéral

Les options de dégagement en arrière sur la ligne et de dégagement latéral selon la Règle 19.2 et 19.3 ne peuvent pas être utilisées sans avoir retrouvé la balle d'origine car les deux options exigent que l'emplacement de la balle d'origine soit le point référence pour le dégagement. Si l'une ou l'autre de ces options de dégagement est utilisée pour se dégager pour une balle injouable en prenant pour référence une balle qui n'est pas la balle du joueur, le joueur est considéré avoir pris un dégagement *coup et distance* car c'est la seule Règle qu'il puisse utiliser s'il n'a pas retrouvé sa balle d'origine.

Par exemple, un joueur trouve une balle abandonnée dans un mauvais *lie*. La prenant par erreur pour sa balle, le joueur décide de se dégager latéralement (Règle 19.2c), *substitue* une balle et la joue. Alors qu'il marche pour jouer son prochain *coup*, le joueur trouve sa balle. Comme le joueur ne connaissait pas l'emplacement de sa balle d'origine au moment où l'autre balle a été *substituée*, il est considéré avoir pris un dégagement *coup et distance* et l'avoir fait à un *mauvais endroit* (Règle 14.7).

En *match play*, le joueur perd le trou pour avoir joué d'un *mauvais endroit*.

En *stroke play*, le joueur encourt un coup de pénalité pour le dégagement *coup et distance* (Règle 18.1) et deux autres coups de pénalité pour l'avoir fait d'un *mauvais endroit*. Si jouer du *mauvais endroit* constitue une *grave infraction*, l'erreur devra être corrigée avant de jouer un *coup* pour commencer un autre trou ou, pour le dernier trou du *tour*, avant de rendre sa *carte de score*.

19.3 Options de dégagement pour une balle injouable dans un bunker

19.3a Options normales de dégagement (un coup de pénalité)

Lorsque la balle d'un joueur est dans un *bunker* :

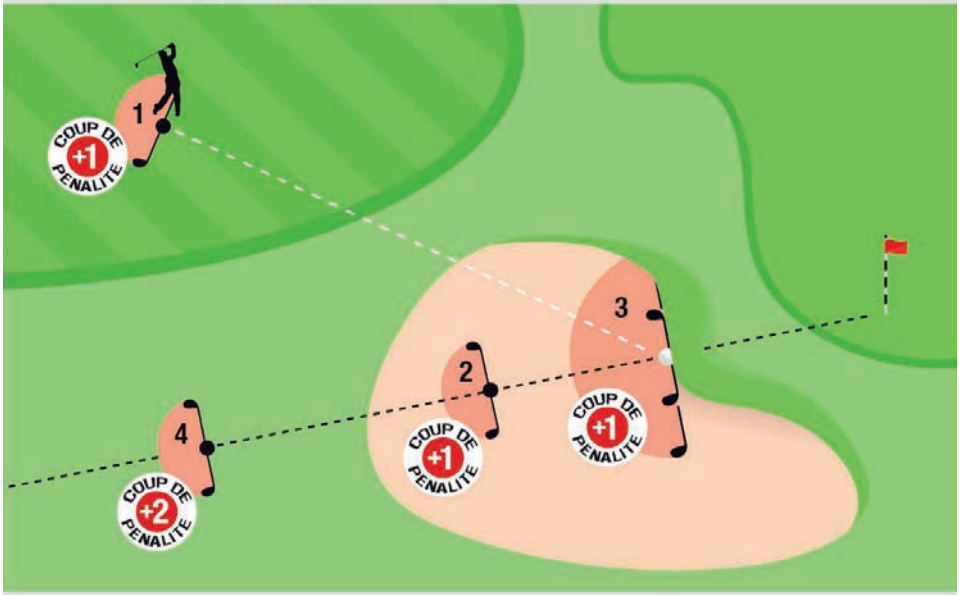
- Le joueur peut se dégager pour une balle injouable avec **un coup de pénalité** selon l'une des options de la Règle 19.2, **sauf** que :

- La balle doit être *droppée* et venir reposer dans une *zone de dégagement* dans le *bunker*, que le joueur se dégage en arrière sur la ligne (voir Règle 19.2b) ou avec un dégagement latéral (voir Règle 19.2c).

19.3b Option supplémentaire de dégagement (deux coups de pénalité)

Comme option supplémentaire de dégagement lorsque la balle d'un joueur est dans un *bunker*, avec un **total de deux coups de pénalité**, le joueur peut se dégager en arrière sur la ligne à l'extérieur du *bunker* selon la Règle 19.2b.

FIGURE 19.3 : OPTIONS DE DÉGAGEMENT POUR UNE BALLE INJOUABLE DANS UN BUNKER



Un joueur décide que sa balle est injouable dans un bunker. Le joueur a **quatre options** :

(1) Avec un coup de pénalité, le joueur peut prendre un dégagement coup et distance, ou

(2) Avec un coup de pénalité, le joueur peut prendre un dégagement en arrière sur la ligne dans le bunker, ou

(3) Avec un coup de pénalité, le joueur peut prendre un dégagement latéral dans le bunker, ou

(4) Avec au total deux coups de pénalité, le joueur peut prendre un dégagement en dehors du bunker en arrière sur la ligne, basé sur la ligne de référence partant du trou et passant par l'emplacement de la balle d'origine.

Voir Interprétation 17.1d(2)/1 – Il est recommandé au joueur de marquer physiquement un point de référence sur la ligne de référence.

Règles 19.3b Interprétations :

19.3b/1 – Dégagement d'une balle injouable en dehors d'un bunker après s'être d'abord dégagé pour une balle injouable dans le bunker

Si la balle d'un joueur repose dans un *bunker* et que le joueur se dégage pour une balle injouable dans le *bunker* selon la Règle 19.3a et décide alors qu'il ne peut pas (ou ne souhaite pas) jouer la balle *droppée* avec un coup de pénalité comme elle repose maintenant, le joueur est face à une nouvelle situation :

- Il peut de nouveau se dégager pour une balle injouable selon la Règle 19.3a, avec un coup de pénalité supplémentaire, pour un total de deux coups de pénalité, soit en utilisant le dégagement *coup et distance* en rejouant de l'endroit où le *coup* précédent a été joué, soit en utilisant le nouvel emplacement de la balle comme point de référence pour se dégager en arrière sur la ligne ou se dégager latéralement dans le *bunker*.
- Si au lieu de cela le joueur décide de se dégager en *droppant* une balle en arrière du *bunker*, selon l'option de dégagement supplémentaire de la Règle 19.3b, il encourt deux coups de pénalité en plus du coup de pénalité pour le premier dégagement pour une balle injouable, soit un total de trois coups de pénalité.

Pénalité pour avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle 19.3 : *pénalité générale* selon la Règle 14.7a.

VIII

Procédures pour les joueurs et le Comité en cas de problème dans l'application des Règles

Règle 20

RÈGLE 20 Résoudre les problèmes de Règles pendant un tour ; décisions d'un arbitre et du Comité

Objet de la Règle :

La Règle 20 traite de ce que les joueurs devraient faire lorsqu'ils ont des questions sur les Règles pendant un tour, y compris sur les procédures (qui diffèrent en match play et en stroke play) permettant à un joueur de protéger son droit d'obtenir une décision ultérieurement.

La Règle traite également du rôle des arbitres qui sont autorisés à résoudre des questions de fait et à faire appliquer les Règles. Les décisions d'un arbitre ou du Comité s'imposent à tous les joueurs.

20.1 Résoudre les problèmes de Règles pendant un tour

20.1a Les joueurs doivent éviter tout retard déraisonnable

Les joueurs ne doivent pas retarder le jeu de manière déraisonnable lorsqu'ils recherchent une aide concernant les Règles pendant un *tour* :

- Si un *arbitre* ou le *Comité* ne sont pas disponibles dans un délai raisonnable pour aider à résoudre un problème de Règles, le joueur doit décider quoi faire et continuer à jouer.
- Le joueur peut protéger ses droits en demandant une décision en *match play* (voir Règle 20.1b(2)) ou en jouant deux balles en *stroke play* (voir Règle 20.1c(3)).

20.1b Problèmes de Règles en match play

(1) <u>Résoudre les problèmes par accord</u>. Pendant un *tour,* les joueurs, dans un match, peuvent se mettre d'accord pour résoudre un problème de Règles :

- Le résultat de cet accord est définitif même s'il s'avère être erroné selon les Règles, à condition que les joueurs ne se soient pas mis délibérément d'accord pour ignorer toute Règle ou toute pénalité qu'ils savaient devoir appliquer (voir Règle 1.3b(1)).
- **Mais** si un *arbitre* est désigné pour le match, l'*arbitre* doit sans délai se prononcer sur tout problème dont il a connaissance, et les joueurs doivent suivre cette décision.

En l'absence d'un *arbitre*, si les joueurs ne sont pas d'accord ou ont des doutes sur la façon d'appliquer les Règles, l'un ou l'autre joueur peut demander une décision selon la Règle 20.1b(2).

(2) Demande de décision formulée avant le résultat définitif du match. Lorsqu'un joueur souhaite qu'un *arbitre* ou le *Comité* décident comment appliquer les Règles à son propre jeu ou au jeu de son *adversaire*, le joueur peut faire une demande de décision.

Si un *arbitre* ou le *Comité* ne sont pas disponibles dans un délai raisonnable, le joueur peut faire une demande de décision en informant son *adversaire* qu'une décision ultérieure sera demandée lorsqu'un *arbitre* ou le *Comité* seront disponibles.

Si un joueur fait une demande de décision avant que le résultat du match ne soit définitif :

- Une décision ne sera donnée que si la demande est faite dans les délais, ce qui dépend du moment où le joueur prend connaissance des faits engendrant le problème de Règles :
  - » Quand le joueur prend connaissance des faits avant que l'un ou l'autre joueur ne commence le dernier trou du match. Lorsque le joueur prend connaissance des faits, la demande de décision doit être faite avant que l'un ou l'autre joueur ne joue un *coup* pour commencer un autre trou.
  - » Quand le joueur prend connaissance des faits pendant le dernier trou du match ou après qu'il est fini. La demande de décision doit être faite avant que le résultat du match ne soit définitif (voir Règle 3.2a(5)).
- Si le joueur ne fait pas la demande dans ces délais, aucune décision ne sera donnée par un *arbitre* ou le *Comité* et le résultat du ou des trous en question sera maintenu même si les Règles ont été appliquées de façon incorrecte.

Si le joueur demande une décision au sujet d'un trou antérieur, une décision ne sera donnée que si les trois conditions suivantes sont remplies :

- L'*adversaire* a enfreint la Règle 3.2d(1) (en donnant un nombre de coups réalisés inexact) ou la Règle 3.2d(2) (en omettant d'informer le joueur d'une pénalité),
- La demande est fondée sur des faits dont le joueur n'avait pas connaissance soit avant que l'un des joueurs ne joue un *coup* pour commencer le trou en cours, soit, si c'est entre le jeu de deux trous, avant de commencer le trou juste fini, et
- Après avoir pris connaissance de ces faits, le joueur fait une demande de décision dans les délais (comme indiqué ci-dessus).

Règle 20.1b(2) Interprétations :

20.1b(2)/1 – Une demande de décision doit être formulée dans les délais

Un joueur est en droit de connaître le statut de son match à tout moment ou bien de savoir qu'une demande de décision sera traitée plus tard dans le match. Une demande de décision doit être formulée dans les délais pour empêcher un joueur d'essayer de reporter à plus tard l'application de pénalités dans le match. Le fait qu'une décision sera donnée dépend du moment où le joueur est informé des faits (non pas du moment où il a appris que quelque chose était pénalisable) et du moment où la demande de décision a été formulée.

Par exemple, en l'absence d'un *arbitre* pendant le premier trou d'un match, le joueur A relève correctement sa balle pour vérifier si elle est endommagée selon la Règle 4.2c(1), détermine qu'elle est coupée et lui *substitue* une nouvelle balle selon la Règle 4.2c(2). Sans que le joueur A ne le sache, le joueur B voit l'état de la balle d'origine et en lui-même n'est pas d'accord avec l'appréciation de A. Toutefois, le joueur B décide d'ignorer la possible infraction et ne dit rien au joueur A. Les deux joueurs *terminent le trou* et jouent de la *zone de départ* suivante.

A la fin du dernier trou, le joueur A est le vainqueur du match, 1up. En sortant du *green*, alors que le *Comité* est facilement disponible, le joueur B change d'avis et dit au joueur A qu'il n'est pas d'accord avec la *substitution* que le joueur A a faite au premier trou et qu'il formule une demande de décision auprès du *Comité*.

Le *Comité* devrait considérer que la demande de décision du joueur B n'a pas été faite dans les délais car le joueur B était au courant des faits pendant le jeu du premier trou et, qu'ensuite, un *coup* a été joué sur le second trou (Règle 20.1b(2)). En conséquence, le *Comité* devrait décider qu'il ne rendra pas de décision.

Le match reste comme il a été joué avec le joueur A comme gagnant.

20.1b(2)/2 – Une décision formulée après la fin du dernier trou du match mais avant que le résultat du match soit définitif peut entraîner la reprise du match par les joueurs

Si un joueur est informé d'une possible infraction aux Règles commise par son *adversaire* après la fin de ce qu'ils pensaient être le dernier trou du match, le joueur peut formuler une demande de décision. Si l'*adversaire* était en infraction par rapport aux Règles, l'ajustement du score du match peut nécessiter que les joueurs retournent sur le *parcours* pour reprendre le match.

Par exemple :

- Dans un match entre un joueur A et un joueur B, le joueur B gagne par un score de 5 et 4. En rentrant au club house et avant que le résultat du match soit définitif, on découvre que le joueur B avait 15 clubs dans son sac. Le joueur A demande une déci-

sion, et le *Comité* considère avec raison que la demande de décision du joueur A a été formulée dans les délais. Les joueurs doivent retourner au 15e trou et reprendre le match. Le score du match est ajusté en déduisant deux trous pour le joueur B (Règle 4.1b(4)), et le joueur B est maintenant 3 up avec quatre trous à jouer.

- Dans un match entre un joueur A et un joueur B, le joueur B gagne par un score de 3 et 2. En rentrant au club house, le joueur A découvre que le joueur B a touché le sable en faisant un coup d'essai dans un *bunker* au 14e trou. Le joueur B avait gagné le 14e trou. Le joueur A demande une décision, et le *Comité* considère avec raison que la demande de décision du joueur A a été formulée dans les délais, et que le joueur B perd le 14e trou pour ne pas avoir prévenu le joueur A de la pénalité (Règle 3.2d(2)). Les joueurs doivent retourner au 17e trou et reprendre le match. Comme le score du match est ajusté en remplaçant le gain du 14e trou du joueur B par une perte du trou, le joueur B est maintenant 1up avec deux trous à jouer.

(3) <u>Demande de décision formulée après le résultat définitif du match</u>. Lorsqu'un joueur fait une demande de décision après que le résultat du match est définitif :

- Le *Comité* ne donnera une décision au joueur que si les deux conditions suivantes sont remplies :
  - » La demande est basée sur des faits que le joueur ignorait avant que le résultat du match ne soit définitif, et
  - » L'*adversaire* a enfreint la Règle 3.2d(1) (en donnant un nombre de coups réalisés inexact) ou la Règle 3.2d(2) (en omettant d'informer le joueur d'une pénalité), et était au courant de l'infraction avant que le résultat du match ne soit définitif.
- Il n'y a pas de limite de temps pour donner une telle décision.

(4) <u>Interdiction de jouer deux balles</u>. Un joueur qui doute de la bonne procédure à suivre dans un match n'est pas autorisé à finir le trou avec deux balles. Cette procédure n'est applicable qu'en *stroke play* (voir Règle 20.1c).

<u>Règle 20.1b(4) Interprétations :</u>

20.1b(4)/1 – Jouer deux balles sur un trou n'est pas autorisé en Match play

La possibilité de jouer deux balles n'est autorisée qu'en *stroke play* parce que, dans le jeu d'un match, tout incident dans ce match concerne uniquement les joueurs qui y sont impliqués et les joueurs d'un match peuvent défendre leurs propres intérêts.

Toutefois, si un joueur dans un match a un doute sur une procédure et finit le trou avec deux balles, le score avec la balle d'origine sera toujours pris en compte si le joueur et son *adversaire* s'en réfèrent au *Comité* et que l'*adversaire* n'a pas contesté auprès du joueur le fait qu'il joue une seconde balle.

Cependant, si l'*adversaire* conteste auprès du joueur jouant la seconde balle et fait une demande de décision dans les délais (Règle 20.1b(2)), le joueur perd le *trou* pour avoir joué une *mauvaise balle* en infraction avec la Règle 6.3c(1).

20.1c Problèmes de Règles en stroke play

(1) Interdiction de se mettre d'accord pour résoudre un problème de Règles. Si un *arbitre* ou le *Comité* ne sont pas disponibles dans un délai raisonnable pour aider à résoudre un problème de Règles :

- Les joueurs sont encouragés à s'entraider dans l'application des Règles, **mais** ils n'ont pas le droit de se mettre d'accord pour résoudre un problème de Règles, et tout accord de ce type qu'ils concluent n'est contraignant ni pour un joueur, ni pour un *arbitre* ou pour le *Comité*.
- Un joueur devrait soulever tout problème de Règles auprès du *Comité* avant de rendre sa *carte de score*.

(2) Les joueurs devraient protéger les autres joueurs de la compétition. Afin de protéger les intérêts de tous les autres joueurs :

- Si un joueur sait ou croit qu'un autre joueur a enfreint ou pourrait avoir enfreint les Règles et que ce dernier n'en a pas conscience ou l'ignore, le joueur devrait en informer l'autre joueur, son *marqueur,* un *arbitre* ou le *Comité*.
- Cela devrait être fait rapidement après que le joueur a pris connaissance du problème, et au plus tard avant que l'autre joueur ne rende sa *carte de score*, à moins que ce ne soit pas possible.

Si le joueur omet de le faire, le *Comité* peut disqualifier le joueur selon la Règle 1.2a s'il juge qu'il s'agit d'une grave faute de comportement contraire à l'esprit du jeu.

(3) Jouer deux balles en cas de doute. Un joueur qui doute de la procédure correcte en jouant un trou peut finir le trou avec deux balles sans pénalité :

- Le joueur doit décider de jouer deux balles après que la situation créant le doute s'est présentée et avant de jouer un *coup*.
- Le joueur devrait choisir quelle balle comptera si les Règles autorisent la procédure utilisée pour cette balle, en annonçant ce choix à son *marqueur* ou à un autre joueur avant de jouer un *coup*.
- Si le joueur ne fait pas ce choix en temps voulu, la balle jouée en premier est considérée comme la balle choisie par défaut.

- Le joueur doit rapporter les faits au *Comité* avant de rendre sa *carte de score*, même si le score est identique avec les deux balles. S'il omet de faire cela, le joueur est **disqualifié**.
- Si le joueur a joué un *coup* avant de décider de jouer deux balles :
  - » Cette Règle ne s'applique pas et le score qui comptera est celui réalisé avec la balle jouée avant que le joueur ne décide de jouer la seconde balle.
  - » **Mais** le joueur n'encourt pas de pénalité pour avoir joué une seconde balle.

Une seconde balle jouée selon cette Règle n'est pas une *balle provisoire* selon la Règle 18.3.

Règle 20.1c(3) Interprétations :

20.1c(3)/1 – Pas de pénalité pour avoir joué une balle qui n'était pas la balle en jeu quand deux balles sont jouées

Quand un joueur ne sait pas quoi faire et décide de jouer deux balles, il n'encourt pas de pénalité si l'une des balles jouées était sa balle d'origine qui n'est plus *en jeu*.

Par exemple, la balle d'un joueur n'est pas retrouvée dans une *zone à pénalité* après trois minutes de recherche, si bien que le joueur se dégage correctement de la *zone à pénalité* selon la Règle 17.1c et joue une balle *substituée*. La balle d'origine est ensuite retrouvée dans la *zone à pénalité*. Ne sachant que faire, le joueur décide de jouer la balle d'origine comme seconde balle avant de jouer tout autre *coup*, et choisit de voir compter le score avec la balle d'origine. Le joueur *termine le trou* avec les deux balles.

La balle jouée selon la Règle 17.1c devient la balle *en jeu* et le score avec cette balle est le score du joueur sur le trou. Le score avec la balle d'origine ne pouvait pas compter car la balle d'origine n'était plus *en jeu*. Toutefois, le joueur n'encourt pas de pénalité pour avoir joué la balle d'origine comme seconde balle.

20.1c(3)/2 – Le joueur doit décider de jouer deux balles avant de jouer un autre coup

La Règle 20.1c(3) exige que le joueur décide de jouer deux balles avant de jouer un *coup* de façon que sa décision de jouer deux balles ou le choix de la balle qui va compter ne soient pas influencés par le résultat de la balle qui vient d'être jouée. *Dropper* une balle n'est pas équivalent à jouer un *coup*.

Exemples d'application de cette exigence :

- La balle d'un joueur vient reposer sur une route pavée dans la *zone générale*. En se dégageant, le joueur relève la balle, la *droppe* en dehors de la *zone de dégagement* requise et la joue. Le *marqueur* du joueur s'interroge sur le *drop* et informe le joueur qu'il a peut-être joué d'un *mauvais endroit*.

Ne sachant que faire, le joueur aimerait finir le trou avec deux balles. Cependant, il est trop tard pour utiliser la Règle 20.1c(3) car un *coup* a déjà été joué et le joueur doit ajouter la *pénalité générale* pour avoir joué d'un *mauvais endroit* (Règle 14.7). Si le joueur croit qu'il pourrait avoir commis une *grave infraction* en jouant d'un *mauvais endroit*, il devrait jouer une seconde balle selon la Règle 14.7 pour éviter une possible disqualification.

Si le *marqueur* du joueur s'était interrogé sur la validité du *drop* avant que le joueur ne joue un *coup* sur la balle et que le joueur ne sache pas que faire, celui-ci aurait pu *terminer le trou* avec deux balles selon la Règle 20.1c(3).

- La balle d'un joueur repose dans une *zone à pénalité* définie par des piquets rouges. L'un des piquets interfère avec le swing intentionnel du joueur et le joueur n'est pas certain qu'il soit autorisé à enlever le piquet. Le joueur joue son *coup* suivant sans enlever le piquet.

  À ce stade, le joueur décide de jouer une seconde balle avec le piquet enlevé et de demander une décision du *Comité*. Le *Comité* devrait décider que le score avec la balle d'origine est le score qui comptera car la situation de doute s'est produite dès lors que la balle était dans la *zone à pénalité* avec l'interférence du piquet, et que le joueur n'a pas pris alors la décision de jouer deux balles avant de jouer un *coup* sur la balle d'origine.

20.1c(3)/3 – Le joueur peut relever la balle d'origine et la dropper, la placer ou la replacer quand il joue deux balles

La Règle 20.1c(3) n'exige pas que la balle d'origine soit la balle jouée comme elle repose. Généralement, la balle d'origine est jouée comme elle repose, et la seconde balle est mise *en jeu* en invoquant une quelconque Règle. Toutefois, mettre la balle d'origine *en jeu* selon une Règle est également autorisé.

Par exemple, si un joueur n'est pas certain que sa balle repose dans une *condition anormale du parcours* dans la *zone générale*, il peut décider de jouer deux balles. Le joueur peut alors se dégager selon la Règle 16.1b (Dégagement d'une condition anormale du parcours) en relevant, *droppant* et jouant la balle d'origine, puis placer une seconde balle là où la balle d'origine reposait dans la zone en question en la jouant de cet endroit.

Dans ce cas, le joueur n'est pas obligé de *marquer* l'emplacement de la balle d'origine avant de la relever, bien qu'il soit recommandé de le faire.

20.1c(3)/4 – La balle d'origine et la seconde balle peuvent être jouées dans n'importe quel ordre

Quand un joueur n'est pas certain de la bonne procédure et veut terminer le trou avec deux balles, les Règles n'exigent pas que la balle d'origine soit jouée en premier, suivie par la seconde balle. Les balles peuvent être jouées dans n'importe quel ordre décidé par le joueur.

Par exemple, ne sachant pas que faire, un joueur décide de finir le trou avec deux balles et choisit le score avec la seconde balle. Le joueur peut choisir de jouer la seconde balle avant la balle d'origine et peut alterner les *coups* joués avec la balle d'origine et la seconde balle en finissant le jeu du trou.

20.1c(3)/5 – Obligation du joueur de terminer le trou avec la seconde balle après avoir annoncé son intention de jouer deux balles et choisi quelle balle devrait compter

Après avoir annoncé son intention de jouer deux balles selon la Règle 20.1c(3) et avoir soit mis une balle *en jeu*, soit joué *un coup* sur l'une des balles, le joueur est engagé dans la procédure de la Règle 20.1c(3). Si le joueur ne joue pas ou ne *termine pas le trou* avec l'une des balles, et que cette balle est celle dont le *Comité* aurait décidé de prendre en compte le score, le joueur est disqualifié pour ne pas avoir *terminé le trou* (Règle 3.3c – Ne pas terminer le trou.). Toutefois, il n'y a pas de pénalité si le joueur ne *termine pas le trou* avec la balle qui ne comptera pas.

Par exemple, la balle d'un joueur repose dans une trace de roue faite par un véhicule. Pensant que cette zone aurait dû être marquée comme *terrain en réparation*, le joueur décide de jouer deux balles et annonce qu'il aimerait voir compter la seconde balle. Le joueur joue ensuite un *coup* sur la balle d'origine depuis la trace de roue. Après avoir vu le résultat de ce *coup*, le joueur décide de ne pas jouer de seconde balle. Une fois le *tour* fini les faits sont rapportés au *Comité*.

Si le *Comité* décide que la trace de roue est un *terrain en réparation*, le joueur est disqualifié pour ne pas avoir *terminé le trou* avec la seconde balle (Règle 3.3c).

Cependant, si le *Comité* décide que la trace de roue n'est pas un *terrain en réparation*, le score du joueur avec la balle d'origine compte et il n'encourt pas de pénalité pour ne pas avoir joué de seconde balle.

Le résultat serait le même pour un joueur qui aurait joué un *coup* ou des *coups* sur la seconde balle mais l'aurait ramassée avant de finir le trou.

20.1c(3)/6 – Une balle provisoire doit être utilisée comme seconde balle en cas d'incertitude

Bien que la Règle 20.1c(3) dise qu'une seconde balle jouée selon cette Règle n'est pas la même chose qu'une *balle provisoire* jouée selon la Règle 18.3 (Balle provisoire), l'inverse n'est pas vrai. Dans le cas où après avoir joué une *balle provisoire*, un joueur décide de jouer deux balles car il n'est pas certain que sa balle d'origine soit *hors limites* ou *perdue* en dehors d'une *zone à pénalité*, le joueur doit traiter la *balle provisoire* comme une seconde balle.

Exemples de *balle provisoire* utilisée comme seconde balle :

- Le joueur n'est pas sûr que sa balle d'origine est *hors limites*, si bien qu'il finit le trou avec la balle d'origine et la *balle provisoire*.

- Le joueur pense qu'il est *sûr ou quasiment certain* que sa balle d'origine qui n'a pas été retrouvée est dans une *condition anormale du parcours* mais n'est pas certain de ce qu'il faut faire, si bien qu'il finit le trou avec la *balle provisoire* et avec une seconde balle en se dégageant selon la Règle 16.1e.

20.1c(3)/7 – Un joueur est autorisé à jouer une balle selon deux Règles différentes

Quand un joueur n'est pas certain de la bonne procédure, il est recommandé qu'il joue deux balles selon la Règle 20.1c(3). Toutefois, il n'y a rien qui empêche le joueur de jouer une seule balle selon deux Règles différentes en demandant une décision avant de rendre sa *carte de score*.

Par exemple, la balle d'un joueur vient reposer à un emplacement injouable dans une zone qu'il pense devoir être un *terrain en réparation*, mais qui n'est pas marquée. Ne sachant que faire et étant prêt à accepter la pénalité d'un coup si ce n'est pas un *terrain en réparation*, le joueur décide d'utiliser une seule balle et la droppe dans la *zone de dégagement* autorisée pour se dégager du *terrain en réparation* (Règle 16.1) qui fait en même temps partie de la *zone de dégagement* autorisée pour se dégager d'une balle injouable (Règle 19.2) avec un coup de pénalité.

Si le *Comité* décide que la zone est un *terrain en réparation*, le joueur n'encourt pas de pénalité pour le dégagement de la balle injouable. Si le *Comité* décide que la zone n'est pas un *terrain en réparation*, le joueur encourt un coup de pénalité pour le dégagement de la balle injouable.

Si le joueur utilise la procédure décrite ci-dessus et que la balle vient reposer à un emplacement où il y a interférence par la condition (nécessitant de redropper pour la Règle 16.1 mais pas pour la Règle 19.2), il devrait demander l'aide du *Comité* ou jouer deux balles selon la Règle 20.1c(3).

(4) <u>Décision du Comité pour le score du trou</u>. Quand un joueur joue deux balles selon (3), le *Comité* décidera du score du joueur pour le trou de la façon suivante :

- Le score avec la balle choisie (soit par le joueur, soit par défaut) comptera si les Règles autorisent la procédure utilisée pour cette balle.
- Si les Règles n'autorisent pas la procédure utilisée pour cette balle, le score avec l'autre balle jouée comptera si les Règles autorisent la procédure utilisée pour cette autre balle.
- Si les Règles n'autorisent la procédure utilisée pour aucune des deux balles, le score avec la balle choisie (soit par le joueur, soit par défaut) comptera sauf en cas de *grave infraction* en jouant cette balle d'un *mauvais endroit*, auquel cas c'est le score avec l'autre balle qui comptera.

- En cas de *grave infraction* en jouant chaque balle d'un *mauvais endroit*, le joueur est **disqualifié**.
- Tous les coups avec la balle qui ne compte pas (à savoir les *coups* joués et tous les coups de pénalité encourus uniquement en jouant cette balle) ne comptent pas dans le score du joueur pour le trou.

« Les Règles autorisent la procédure utilisée » signifie : (a) soit que la balle d'origine a été jouée comme elle reposait et que le jeu était autorisé de cet endroit, (b) soit que la balle qui a été jouée a été mise *en jeu* selon une procédure autorisée, d'une façon et d'un endroit corrects selon les Règles.

20.2 Décisions relatives aux problèmes de Règles

20.2a Décisions d'un arbitre

Un *arbitre* est un officiel désigné par le *Comité* pour résoudre des questions de fait et faire appliquer les Règles.

La décision d'un *arbitre* concernant les faits ou l'application des Règles doit être suivie par le joueur :

- Un joueur n'est pas autorisé à faire appel de la décision d'un *arbitre* auprès du *Comité*.
- Un *arbitre* peut demander l'aide du *Comité* avant de prendre une décision ou soumettre sa décision au *Comité* pour confirmation, mais il n'est pas tenu de le faire.

Voir Procédures pour le Comité, Section 6C (expliquant la portée des pouvoirs d'un *arbitre*).

20.2b Décisions du Comité

Quand il n'y a pas d'*arbitre* pour prendre une décision ou qu'un *arbitre* soumet une décision au *Comité* :

- La décision sera prise par le *Comité*, et
- La décision du *Comité* est définitive.

Si le *Comité* ne parvient pas à prendre une décision, il peut soumettre le problème au Comité des Règles du R&A dont la décision sera définitive.

Note : il est recommandé en premier lieu de contacter le Comité des Règles de la ffgolf qui, en cas de doute, soumettra la question au R&A.

20.2c Application de la norme « à l'œil nu » lors de l'utilisation de preuves vidéo

Lorsque le *Comité* se prononce sur des questions de fait en rendant une décision, l'utilisation de la preuve vidéo est limitée par la norme « à l'œil nu » :

- Si les faits apparaissant sur la vidéo ne pouvaient raisonnablement pas être vus à l'œil nu, cette preuve vidéo sera ignorée même si elle indique une infraction aux Règles.
- **Mais** même si la preuve vidéo n'est pas prise en compte selon la norme « à l'œil nu », une infraction aux Règles sera toujours constatée si le joueur était au courant de faits établissant une infraction (par ex. lorsque le joueur sentait manifestement que le club touchait le sable dans un *bunker* ; même si cela ne pouvait pas être vu à l'œil nu).

20.2d Correction d'une décision erronée

Si une décision d'un ar*bitre* ou du *Comité* s'avère, par la suite, être erronée :

- Si possible, la décision sera corrigée selon les Règles.
- S'il est trop tard pour le faire, la décision erronée sera maintenue.

Si un joueur entreprend une action en infraction avec une Règle sur la base d'une mauvaise compréhension légitime d'une instruction d'un *arbitre* ou d'un *Comité* pendant un *tour* ou lorsque le jeu est interrompu selon la Règle 5.7a (par ex. relever une balle *en jeu* quand les Règles ne le permettent pas), il n'y a pas de pénalité et l'instruction est traitée comme une décision erronée.

Voir Procédures pour le Comité, Section 6C (ce que le *Comité* devrait faire lorsqu'il y a eu une décision erronée).

Voir Procédures pour le Comité, Section 6C pour des directives supplémentaires pour les *arbitres* et les *Comités* concernant le traitement des problèmes de Règles.

Règle 20.2d Interprétations :

20.2d/1 – Une mauvaise décision est différente d'une erreur administrative

Il y a des limites quant à la possibilité de corriger une mauvaise décision, mais il n'y a pas de limite de temps pour corriger une erreur administrative.

Une mauvaise décision a eu lieu quand un *arbitre* ou le *Comité* a tenté d'appliquer les Règles dans une situation mais l'a fait incorrectement, par exemple, en :

- Interprétant mal ou comprenant mal une Règle,
- N'appliquant pas une Règle, ou
- Appliquant une Règle qui n'était pas applicable ou qui n'existe pas.

Cela se distingue d'une erreur administrative qui se produit quand un *arbitre* ou le *Comité* a fait une erreur de procédure en relation avec l'administration de la compétition, par exemple, en :

- Départageant mal une égalité, ou
- Appliquant à un joueur la totalité des coups de handicap dans une compétition en *stroke play* quand seul un pourcentage devrait être appliqué.

20.2d/2 – Une erreur administrative devrait toujours être corrigée

Le délai mentionné dans la Règle 20.2d, qui traite des pénalités, ne s'applique pas aux erreurs administratives commises par le *Comité*. Il n'y a pas de limite de temps pour corriger une erreur administrative.

Par exemple, il n'y a pas de limite de temps pour corriger :

- Un handicap qui avait été mal calculé par le *Comité* faisant qu'un autre joueur gagne la compétition.
- Un prix qui avait été donné à un autre joueur suite à l'oubli de l'enregistrement du score du vainqueur par le *Comité*.

20.2e Disqualification de joueurs après l'annonce du résultat définitif du match ou de la compétition.

(1) <u>Match play</u>. Il n'y a pas de limite dans le temps pour disqualifier un joueur selon la Règle 1.2 (grave faute de comportement) ou la Règle 1.3b(1) (ignorer délibérément une infraction ou une pénalité connues, ou s'entendre avec un autre joueur pour ignorer toute Règle ou pénalité qu'ils savent devoir appliquer).

Cette disqualification est possible même après que le résultat du match est définitif (voir Règle 3.2a(5)).

Pour une décision du *Comité* lorsqu'une demande est faite après que le résultat du match est définitif, voir la Règle 20.1b(3).

(2) <u>Stroke Play</u>. Normalement, une pénalité ne doit pas être ajoutée ou modifiée après la fin d'une compétition en *stroke play*, c'est-à-dire :

- Lorsque le résultat devient définitif au sens défini par le *Comité*, ou
- En *stroke play* qualificatif suivi de *match play*, lorsque le joueur a pris le départ pour commencer son premier match.

Mais un joueur doit être **disqualifié** même après la fin d'une compétition si :

- Il a rendu pour n'importe quel trou un score plus bas que celui réellement réalisé pour toute raison autre qu'omettre d'inclure un ou plusieurs coups de pénalité qu'avant la fin de la compétition, il ignorait avoir encourus (voir Règle 3.3b(3)),
- Il savait, avant la fin de la compétition, que sa *carte de score* rendue indiquait un handicap supérieur à son handicap réel et que ceci modifiait le nombre de coups de handicap utilisé pour ajuster son score (voir Règle 3.3b(4)),
- Il savait, avant la fin de la compétition, qu'il avait enfreint toute autre Règle impliquant une pénalité de disqualification, ou
- Il s'était mis délibérément d'accord avec un autre joueur pour ignorer toute Règle ou pénalité qu'ils savaient devoir appliquer (voir Règle 1.3b(1)).

Le *Comité* peut également disqualifier un joueur selon la Règle 1.2 (grave faute de comportement) après la fin de la compétition.

Règle 20.2e Interprétations :

20.2e/1 – Découvrir qu'un joueur est inéligible pendant la compétition, après le résultat du match ou après que la compétition est close

Il n'y a pas de limite de temps pour corriger le résultat d'une compétition quand on découvre qu'un joueur qui était inéligible a concouru dans cette compétition.

Par exemple, si on découvre qu'un joueur a joué dans une compétition pour laquelle est fixé un âge maximum alors qu'il était plus âgé, ou qu'un joueur a joué dans une compétition réservée aux golfeurs amateurs alors qu'il n'était pas amateur, le joueur était inéligible.

Dans ces circonstances, le joueur est traité comme s'il n'avait pas participé à la compétition et non pas considéré comme disqualifié de la compétition. Les scores ou les résultats sont modifiés en conséquence.

20.3 Situations non couvertes par les Règles

Toute situation non couverte par les Règles devrait être résolue par le *Comité* :

- En tenant compte de toutes les circonstances, et
- En traitant la situation d'une manière raisonnable, juste et cohérente avec la façon dont sont traitées des situations similaires selon les Règles.

IX

Autres formes de jeu

Règles 21-24

RÈGLE 21 Autres formes de stroke play et de match play individuels

Objet de la Règle :

La Règle 21 traite de quatre autres formes de jeu en individuel dont trois formes de stroke play où la façon de compter le score est différente de celle du stroke play habituel : Stableford (score par points obtenus sur chaque trou), Score maximum (le score de chaque trou est plafonné par un maximum), et Par / Bogey (score du type match play sur la base d'un trou par trou).

21.1 Stableford

21.1a Principe du Stableford

Le *Stableford* est une forme de *stroke play* dans laquelle :

- Le score d'un trou pour le joueur ou pour le *camp* est établi à partir des points obtenus en comparant le nombre de coups réalisés (à savoir les *coups* joués et les coups de pénalité) par le joueur ou le *camp* avec un score de référence fixé pour ce trou par le *Comité*, et
- La compétition est gagnée par le joueur ou le *camp* qui a fini l'ensemble des *tours* avec le plus grand nombre de points.

Les Règles habituelles du *stroke play* (Règles 1-20) s'appliquent avec les modifications apportées par les Règles particulières suivantes.

La Règle 21.1 est rédigée :

- Pour les compétitions en brut mais elle peut être adaptée pour les compétitions en net, et
- Pour le jeu en individuel, mais elle peut être adaptée pour les compétitions impliquant des *partenaires*, avec les modifications apportées par les Règles 22 (*Foursome*) et 23 (*Quatre balles*), et pour les compétitions par équipes avec les modifications apportées par la Règle 24.

21.1b Score en Stableford

(1) <u>Attribution des points</u>. Pour chaque trou, les points sont attribués au joueur en comparant le score réalisé par le joueur avec le score de référence fixé pour ce trou qui est le par, à moins que le *Comité* n'établisse un score de référence fixé différent :

Trou joué en	Points
Plus d'un au-dessus du score de référence fixé ou pas de score	0
Un au-dessus du score de référence fixé	1
Score de référence fixé	2
Un en dessous du score de référence fixé	3
Deux en dessous du score de référence fixé	4
Trois en dessous du score de référence fixé	5
Quatre en dessous du score de référence fixé	6

Un joueur qui, pour quelque raison que ce soit, ne *termine pas un trou* conformément aux Règles n'obtient aucun point pour ce trou.

Pour améliorer la cadence de jeu, les joueurs sont encouragés à arrêter de jouer un trou lorsque leur score ne donnera lieu à l'attribution d'aucun point.

Le trou est fini lorsque le joueur *termine le trou*, choisit de ne pas le faire ou lorsque son score ne donnera lieu à l'attribution d'aucun point.

(2) Enregistrement du score pour chaque trou. Pour répondre aux exigences de la Règle 3.3b concernant l'enregistrement du score sur la *carte de score*, il convient :

- Si le trou est fini en entrant la balle :
  - » Lorsque le score donne lieu à l'attribution de points, la *carte de score* doit indiquer le score effectivement réalisé.
  - » Lorsque le score ne donne pas lieu à l'attribution de point, la *carte de score* peut ne pas indiquer de score ou indiquer un score quelconque ne permettant pas d'obtenir de points.
- Si le trou est fini sans entrer la balle. Si le joueur ne *termine pas le trou* conformément aux Règles, la *carte de score* ne doit pas indiquer de score ou indiquer un score quelconque ne permettant pas d'obtenir de points.

Le *Comité* a la responsabilité de calculer le nombre de points obtenus par le joueur pour chaque trou et, dans une compétition en net, d'appliquer les coups de handicap au score entré pour chaque trou avant de calculer le nombre de points.

Voir Procédures pour le Comité, Section 5A(5) (le Règlement de la compétition peut encourager, mais pas obliger, les joueurs à enregistrer sur la *carte de score* le nombre de points obtenus pour chaque trou).

FIGURE 21.1b : CARTE DE SCORE EN STABLEFORD BRUT

Nom : Jef Simon Date: 01/03/19

Trou	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out
Longueur	445	186	378	387	181	533	313	412	537	3372
Par	4	3	4	4	3	5	4	4	5	36
J. Simon	3	3	5	4	4	7	5	4	5	40
Points	3	2	1	2	1	0	1	2	2	14

Trou	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total
Longueur	206	424	397	202	541	150	593	137	401	3051	6423
Par	3	4	4	3	5	3	5	3	4	34	70
J. Simon	3	4	6	3	4	3	4	5	4	36	76
Points	2	2	0	2	3	2	3	0	2	16	30

Signature du marqueur :

Signature du joueur :

Responsabilités

- Comité
- Joueur
- Joueur et marqueur

21.1c Pénalités en Stableford

(1) <u>Pénalités autres que la disqualification</u>. Tous les coups de pénalité sont ajoutés au score du joueur sur le trou où l'infraction s'est produite, **mais** il y a trois **exceptions** :

Exception 1 – Clubs excédentaires, partagés, ajoutés ou remplacés : si un joueur enfreint la Règle 4.1b (Limitation à 14 clubs ; partager, ajouter ou remplacer des clubs pendant un *tour*) le *Comité*, selon la Règle 4.1b, déduira **deux points** (si l'infraction s'applique à un seul trou) ou **quatre points** (si l'infraction s'applique à deux trous ou plus) du total des points obtenus par le joueur pour le *tour*.

Exception 2 – Heure de départ : si un joueur enfreint la Règle 5.3a, soit (1) en arrivant en retard de moins de cinq minutes par rapport à l'heure de départ, soit (2) en démarrant en avance moins de cinq minutes avant l'heure de départ (voir la Règle 5.3 précisions sur les pénalités, Exceptions 1 et 2), le *Comité* déduira **deux points** du total des points obtenus pour le *tour*.

Exception 3 – Retard déraisonnable : si un joueur enfreint la Règle 5.6a, le *Comité* déduira du total des points obtenus par le joueur pour le *tour* **un point**

pour la première infraction et **deux points** supplémentaires pour la deuxième infraction. (En cas de troisième infraction à la Règle 5.6a, voir la Règle 21.1c(2)).

Pour chacune de ces exceptions, le joueur doit rapporter les faits concernant l'infraction au *Comité* avant de rendre sa *carte de score* afin que le *Comité* puisse appliquer la pénalité. À défaut, le joueur est **disqualifié**.

Voir Procédures pour le Comité, Section 8 ; Règle locale type K-3 (comment adopter des dispositions relatives à la cadence de jeu en *Stableford* en pénalisant des infractions par une déduction de points).

(2) Pénalités de disqualification. Un joueur qui enfreint une des quatre Règles suivantes n'est pas disqualifié mais n'obtient **aucun point** pour le trou où l'infraction s'est produite :

- Ne pas *terminer le trou* selon la Règle 3.3c,
- Ne pas corriger l'erreur d'avoir joué d'en dehors de la *zone de départ* en commençant un trou (voir Règle 6.1b(2)),
- Ne pas corriger l'erreur d'avoir joué une *mauvaise balle* (voir Règle 6.3c), ou
- Ne pas corriger l'erreur d'avoir joué depuis un *mauvais endroit* en cas de *grave infraction* (voir Règle 14.7b).

Si le joueur enfreint toute autre Règle dont la pénalité est la disqualification, le joueur est **disqualifié**.

21.1d Exception à la Règle 11.2 en Stableford

La Règle 11.2 ne s'applique pas dans la situation suivante :

Si la balle en mouvement d'un joueur doit être *entrée* pour obtenir un point sur le trou et que n'importe quelle personne dévie ou arrête délibérément la balle à un moment où il n'y a aucune chance raisonnable qu'elle puisse *entrer*, il n'y a pas de pénalité pour cette personne et le joueur n'obtient aucun point pour le trou.

21.1e Fin d'un tour en Stableford

Pour un joueur le *tour* prend fin quand il :

- *Entre* la balle sur son dernier trou (y compris en corrigeant une erreur, comme selon la Règle 6.1 ou 14.7b), ou
- Choisit de ne pas *terminer* le dernier trou ou ne peut déjà plus obtenir de points sur le trou.

21.2 Score maximum

21.2a Principe du Score maximum

Le *Score maximum* est une forme de *stroke play* dans laquelle, pour chaque trou, le score du joueur ou du *camp* est plafonné à un nombre maximal de coups fixé par le *Comité*, par ex. deux fois le par, un nombre fixe ou le double bogey net.

Les Règles habituelles du *stroke play* (Règles 1-20) s'appliquent mais sont modifiées par les Règles particulières suivantes.

La Règle 21.2 est rédigée :

- Pour les compétitions en brut mais elle peut aussi être adaptée pour les compétitions en net, et
- Pour le jeu en individuel, mais elle peut être adaptée pour les compétitions impliquant des *partenaires*, avec les modifications apportées par les Règles 22 (*Foursome*) et 23 (*Quatre balles*), et pour les compétitions par équipes avec les modifications apportées par la Règle 24.

21.2b Score en Score maximum

(1) <u>Score du joueur par trou</u>. Le score d'un joueur pour un trou correspond à son nombre de coups (à savoir les *coups* joués et les coups de pénalité), **sauf** que, si le score effectivement réalisé excède le maximum, le score retenu sera le maximum fixé.

Un joueur qui, pour quelque raison que ce soit, ne *termine pas un trou* correctement selon les Règles réalise le score maximum pour ce trou.

Pour améliorer la cadence de jeu, les joueurs sont encouragés à arrêter de jouer un trou lorsque leur score a atteint le maximum.

Le trou est fini lorsque le joueur *termine le trou*, choisit de ne pas le faire ou lorsque son score a atteint le maximum.

(2) <u>Enregistrement du score pour chaque trou</u>. Pour répondre aux exigences de la Règle 3.3b concernant l'enregistrement du score sur la *carte de score*, il convient :

- <u>Si le trou est fini en entrant la balle</u> :
  - » <u>Si le score est inférieur au maximum</u>, la *carte de score* doit indiquer le score réalisé.
  - » <u>Si le score est égal ou supérieur au maximum</u>, la *carte de score* peut ne pas indiquer de score ou indiquer un score quelconque égal ou supérieur au maximum.

- Si le trou est fini sans entrer la balle. Si le joueur ne *termine pas le trou* conformément aux Règles, la *carte de score* peut ne pas indiquer de score ou indiquer un score quelconque égal ou supérieur au maximum.

Le *Comité* a la responsabilité de l'ajustement au maximum du score du joueur pour chaque trou où la *carte de score* n'indique pas de score ou indique un score supérieur au maximum et, dans une compétition en net, de l'application des coups de handicap au score entré pour chaque trou.

21.2c Pénalités en Score maximum

Toutes les pénalités qui s'appliquent en *stroke play* s'appliquent également en *Score maximum*, **sauf** qu'un joueur qui enfreint une des quatre Règles suivantes n'est pas disqualifié **mais** réalise le **score maximum** pour le trou où l'infraction s'est produite :

- Ne pas *terminer le trou* selon la Règle 3.3c,
- Ne pas corriger l'erreur d'avoir joué d'en dehors de la *zone de départ* en démarrant un trou (voir Règle 6.1b(2)),
- Ne pas corriger l'erreur d'avoir joué une *mauvaise balle* (voir Règle 6.3c), ou
- Ne pas corriger l'erreur d'avoir joué depuis un *mauvais endroit* en cas de *grave infraction* (voir Règle 14.7b).

Si le joueur enfreint toute autre Règle dont la pénalité est la disqualification, le joueur est **disqualifié**.

Après application de coups de pénalité, le score du joueur pour un trou ne peut pas être supérieur au score maximum fixé par le *Comité*.

21.2d Exception à la Règle 11.2 en Score maximum

La Règle 11.2 ne s'applique pas dans la situation suivante :

Si la balle en mouvement d'un joueur doit être *entrée* pour scorer un en dessous du score maximum sur le trou et que n'importe quelle personne dévie ou arrête délibérément la balle à un moment où il n'y a aucune chance raisonnable qu'elle puisse *entrer*, il n'y a pas de pénalité pour cette personne et le joueur marque le score maximum pour le trou.

21.2e Fin d'un tour en Score maximum

Pour un joueur le *tour* prend fin quand il :

- *Entre* la balle sur son dernier trou (y compris en corrigeant une erreur, comme selon la Règle 6.1 ou 14.7b), ou
- Choisit de ne pas *terminer* le dernier trou ou a déjà atteint le score maximum sur le trou.

21.3 Par / Bogey

21.3a Principe du Par / Bogey

Le *Par / Bogey* est une forme de *stroke play* qui utilise la même façon de compter le score qu'en *match play* :

- Un joueur ou un *camp* gagne ou perd un trou en *terminant le trou* en moins de coups ou plus de coups qu'un score de référence établi pour ce trou par le *Comité*, et
- La compétition est gagnée par le joueur ou le *camp* ayant le plus grand nombre de trous gagnés par rapport aux trous perdus (c'est-à-dire en additionnant les trous gagnés et soustrayant les trous perdus).

Les Règles habituelles du *stroke play* (Règles 1-20) s'appliquent mais sont modifiées par les Règles particulières suivantes.

La Règle 21.3 est rédigée :

- Pour les compétitions en brut mais elle peut aussi être adaptée pour les compétitions en net, et
- Pour le jeu en individuel, mais elle peut être adaptée pour les compétitions impliquant des *partenaires*, avec les modifications apportées par les Règles 22 (*Foursome*) et 23 (*Quatre balles*), et pour les compétitions par équipes avec les modifications apportées par la Règle 24.

21.3b Score en Par / Bogey

(1) <u>Gain ou perte des trous</u>. Le score est calculé comme en *match play*, les trous étant gagnés ou perdus en comparant le nombre de coups du joueur (à savoir les *coups* joués et les coups de pénalité) au score de référence (typiquement le par ou le bogey) fixé par le *Comité*.

- Si le score du joueur est inférieur au score fixé, le joueur gagne le trou.
- Si le score du joueur est identique au score fixé, le trou est à égalité (on dit également partagé).
- Si le score du joueur est supérieur au score fixé ou si le score n'est pas rendu, le joueur perd le trou.

Un joueur qui, pour quelque raison que ce soit, ne *termine pas un trou* correctement selon les Règles perd ce trou.

Pour améliorer la cadence de jeu, les joueurs sont encouragés à arrêter de jouer un trou lorsque leur score dépasse le score fixé (car ils ont perdu ce trou).

Le trou est fini lorsque le joueur *termine le trou*, choisit de ne pas le faire ou lorsque son score dépasse le score fixé.

(2) Enregistrement du score pour chaque trou. Pour répondre aux exigences de la Règle 3.3b concernant l'enregistrement du score sur la *carte de score*, il convient :

- Si le trou est fini en entrant la balle :
  - » Si le score donne lieu au gain ou au partage du trou, la *carte de score* doit indiquer le score réalisé.
  - » Si le score donne lieu à la perte du trou, la *carte de score* peut ne pas indiquer de score ou indiquer un score quelconque entraînant la perte du trou.
- Si le trou est fini sans entrer la balle. Si le joueur ne *termine pas le trou* conformément aux Règles, la *carte de score* peut ne pas indiquer de score ou indiquer un score quelconque entraînant la perte du trou.

Le *Comité* a la responsabilité de décider si le joueur a gagné, perdu ou partagé chaque trou et, dans une compétition en net, d'appliquer les coups de handicap au score entré pour chaque trou avant de décider du résultat du trou.

Exception – Pas de pénalité si cela ne change pas le résultat du trou : si le joueur rend une *carte de score* avec un score inférieur au score réalisé, mais que cela n'affecte pas le fait que le trou a été gagné, perdu ou partagé, il n'y a pas de pénalité selon la Règle 3.3b.

Voir Procédures pour le Comité, Section 5A(5) (le Règlement de la compétition peut encourager, mais pas obliger, les joueurs à indiquer sur la *carte de score* le résultat du trou).

21.3c Pénalités en Par / Bogey

(1) Pénalités autres que la disqualification. Tous les coups de pénalité sont ajoutés au score du joueur sur le trou où l'infraction s'est produite. **Mais** il y a trois **exceptions** :

Exception 1 – Clubs excédentaires, partagés, ajoutés ou remplacés : si un joueur enfreint la Règle 4.1b (Limitation à 14 clubs ; partager, ajouter ou remplacer des clubs) le *Comité*, selon la Règle 4.1b déduira **un trou** (si l'infraction s'applique à un seul trou) ou **deux trous** (si l'infraction s'applique à deux trous ou plus) du total des trous gagnés par le joueur par rapport aux trous perdus.

Exception 2 – Heure de départ : si un joueur enfreint la Règle 5.3a, soit (1) en arrivant en retard de moins de cinq minutes par rapport à l'heure de départ, soit (2) en démarrant en avance moins de cinq minutes avant l'heure de départ (voir la Règle 5.3 précisions sur les pénalités, Exceptions 1 et 2), le *Comité* déduira **un trou** du total des trous gagnés par le joueur par rapport aux trous perdus.

Exception 3 – Retard déraisonnable : si un joueur enfreint la Règle 5.6a :

- Pénalité pour la première infraction : le joueur encourt **un coup de pénalité** sur le trou où l'infraction s'est produite.
- Pénalité pour la deuxième infraction : le *Comité* déduira **un trou** du total des trous gagnés par le joueur par rapport aux trous perdus.
- Pour une troisième infraction à la Règle 5.6a, voir la Règle 21.3c(2).

Pour chacune de ces exceptions, le joueur doit rapporter les faits concernant l'infraction au *Comité* avant de rendre sa *carte de score* afin que le *Comité* puisse appliquer la pénalité. À défaut, le joueur est **disqualifié**.

(2) Pénalités de disqualification. Un joueur qui enfreint une des quatre Règles suivantes n'est pas disqualifié **mais perd le trou** où l'infraction s'est produite :

- Ne pas *terminer le trou* selon la Règle 3.3c,
- Ne pas corriger l'erreur d'avoir joué d'en dehors de la *zone de départ* en commençant un trou (voir Règle 6.1b(2)),
- Ne pas corriger l'erreur d'avoir joué une *mauvaise balle* (voir Règle 6.3c), ou
- Ne pas corriger l'erreur d'avoir joué depuis un *mauvais endroit* en cas de *grave infraction* (voir Règle 14.7b).

Si le joueur enfreint toute autre Règle dont la pénalité est la disqualification, le joueur est **disqualifié**.

Voir Procédures pour le Comité, Section 8 ; Règle locale type K-4 (comment adopter des dispositions relatives à la cadence de jeu en *Par / Bogey* en pénalisant des infractions par une déduction de trous).

21.3d Exception à la Règle 11.2 en Par / Bogey

La Règle 11.2 ne s'applique pas dans la situation suivante :

Si la balle en mouvement d'un joueur doit être *entrée* pour partager le trou et que n'importe quelle personne dévie ou arrête délibérément la balle à un moment où il n'y a aucune chance raisonnable qu'elle puisse *entrer*, il n'y a pas de pénalité pour cette personne et le joueur perd le trou.

21.3e Fin d'un tour en Par / Bogey

Pour un joueur le *tour* prend fin quand il :

- *Entre* la balle sur son dernier trou (y compris en corrigeant une erreur, comme selon la Règle 6.1 ou 14.7b), ou
- Choisit de ne pas *terminer* le dernier trou ou a déjà perdu le trou.

21.4 Trois balles match play

21.4a Principe du Trois balles match play

Le *Trois balles match play* est une forme de *match play* où :

- Chacun des trois joueurs joue en même temps un match individuel contre les deux autres joueurs, et
- Chaque joueur joue une seule balle qui est utilisée dans ses deux matchs.

Les Règles habituelles du *match play* (Règles 1-20) s'appliquent aux trois matchs individuels, **sauf** que les Règles particulières suivantes s'appliquent dans deux situations où l'application des Règles habituelles dans l'un des matchs pourrait entrer en conflit avec leur application dans l'autre match.

21.4b Jouer hors tour

Si un joueur joue hors tour dans un des matchs, l'*adversaire* qui aurait dû jouer en premier peut annuler le *coup* du joueur selon la Règle 6.4a(2) :

Si le joueur joue hors tour dans les deux matchs, chaque *adversaire* peut choisir d'annuler le *coup* du joueur dans son match contre le joueur

Si le *coup* du joueur n'est annulé que dans un seul match :

- Le joueur doit continuer le jeu dans l'autre match avec la balle d'origine.
- Ceci signifie que le joueur doit finir le trou en jouant une balle différente dans chaque match.

21.4c Balle ou marque-balle relevé ou déplacé par un adversaire

Si un *adversaire* encourt **un coup de pénalité** pour avoir relevé la balle ou le *marque-balle* d'un joueur ou avoir causé leur *déplacement* selon la Règle 9.5b ou 9.7b, cette pénalité ne s'applique que dans le match contre ce joueur.

Cet *adversaire* n'encourt pas de pénalité dans son match contre l'autre joueur.

Règle 21.4 Interprétations générales :

21.4/1 – En Trois-balles match play, chaque joueur joue deux matchs distincts

En *Trois balles match play*, puisque chaque joueur joue deux matchs distincts, il se peut que des situations affectent un match mais pas l'autre.

Par exemple, le joueur A concède le *coup* suivant, un trou ou le match au joueur B. Cette concession n'a pas d'effet sur le match entre le joueur A et le joueur C ni sur le match entre le joueur B et le joueur C.

21.5 Autres formes du jeu de golf

Bien que seules certaines formes de jeu soient spécifiquement traitées dans les Règles 3, 21, 22 et 23, le golf peut être joué aussi sous bien d'autres formes, comme le scramble et le greensome.

Les Règles peuvent être adaptées pour organiser le jeu dans ces formes et d'autres formes de jeu.

Voir procédures pour le Comité, Section 9 (recommandations pour l'adaptation des Règles à d'autres formes courantes de jeu).

Règle 21 Interprétations générales :

21/1 – Un joueur peut jouer simultanément plusieurs formes de stroke play

Lors d'une compétition un joueur peut jouer simultanément plusieurs formes de *stroke play* telles que *stroke play* normal, *Stableford*, *Score maximum* et *Par / Bogey*.

RÈGLE 22 Foursome (également connu sous l'appellation Coups alternés)

Objet de la Règle :

La Règle 22 traite du Foursome (joué aussi bien en match play qu'en stroke play) dans lequel deux partenaires concourent ensemble en tant que camp en jouant alternativement les coups sur une seule balle. Les Règles pour cette forme de jeu sont essentiellement les mêmes que pour le jeu en individuel, sauf qu'elles exigent des partenaires de prendre alternativement le départ pour commencer un trou et de jouer chaque trou en alternant les coups.

22.1 Principe du Foursome

Le *Foursome* (également connu sous l'appellation Coups alternés) est une forme de jeu impliquant des *partenaires* (que ce soit en *match play* ou en *stroke play*) où deux *partenaires* concourent en tant que *camp* en jouant alternativement une seule balle sur chaque trou.

Les Règles 1-20 s'appliquent à cette forme de jeu (le *camp* jouant une balle étant considéré comme l'est un joueur individuel), mais avec les modifications apportées par les Règles particulières suivantes.

Il existe une variante de cette forme de jeu appelée Threesome, où un joueur individuel concourt en *match play* contre un *camp* de deux *partenaires* qui jouent alternativement selon ces Règles particulières.

Règle 22.1 Interprétations :

22.1/1 – Les handicaps individuels doivent être enregistrés sur la carte de score

Selon la Règle 3.3b(4) (Handicap figurant sur la carte de score), c'est de la responsabilité du joueur de s'assurer que son handicap est correctement mentionné sur la *carte de score* (voir l'Interprétation 3.3b(4)/1). Dans une compétition en *Foursome*, ceci s'applique aussi bien au joueur qu'à son *partenaire*.

Si le *camp* rend une *carte de score* sur laquelle les handicaps individuels du joueur et du *partenaire* n'y figurent pas, par exemple ils ont été remplacés par le handicap combiné du *camp* ou simplement omis, le *camp* est disqualifié.

22.2 Chaque partenaire peut agir pour le compte du camp

Comme les deux *partenaires* concourent en tant que *camp* et ne jouent qu'une seule balle :

- Chaque *partenaire* peut entreprendre toute action autorisée pour le compte du *camp* avant que le *coup* ne soit joué, par ex. *marquer* l'emplacement de la balle et la relever, *replacer*, *dropper* ou placer la balle ; peu importe quel est le *partenaire* dont c'est le tour de jouer pour le compte du *camp*.
- Un *partenaire* et son *cadet* peuvent aider l'autre *partenaire* de toutes les manières que le *cadet* de l'autre *partenaire* est lui-même autorisé à le faire (par ex. donner un *conseil* ou être questionné pour en avoir un, et entreprendre les autres actions autorisées par la Règle 10), **mais** ils ne doivent fournir aucune aide que le *cadet* de l'autre *partenaire* n'est pas autorisé à donner selon les Règles.
- Toute action entreprise ou toute infraction aux Règles commise par l'un des *partenaires* ou l'un de leurs *cadets*, est une action ou une infraction du *camp*.

En *stroke play*, un seul *partenaire* est tenu de certifier les scores du *camp* pour chaque trou sur la *carte de score* (voir Règle 3.3b).

22.3 Le camp doit jouer les coups alternativement

Sur chaque trou, les *partenaires* doivent jouer alternativement chaque *coup* pour le compte du *camp* :

- Un des *partenaires* doit jouer en premier pour le compte du *camp* depuis la *zone de départ* de tous les trous impairs tandis que l'autre *partenaire* doit jouer en premier pour le compte du *camp* depuis la *zone de départ* de tous les trous pairs.
- Après le premier *coup* du *camp* depuis la *zone de départ* d'un trou, les *partenaires* doivent jouer alternativement les *coups* pour le reste du trou.
- Si un *coup* est annulé ou pour une autre raison ne compte pas selon une Règle quelconque (sauf quand un *coup* est joué dans un ordre incorrect en infraction à cette Règle), le même *partenaire* qui avait joué le *coup* doit jouer le *coup* suivant pour le compte du *camp*.
- Si le *camp* décide de jouer une *balle provisoire*, elle doit être jouée par le *partenaire* dont c'est le tour de jouer le *coup* suivant pour le compte du *camp*.

Les coups de pénalité encourus par le *camp* ne modifient pas l'ordre du jeu alterné des *partenaires*.

Pénalité pour avoir joué un coup dans un ordre incorrect en infraction avec la Règle 22.3 : *pénalité générale*.

En *stroke play*, le *camp* doit corriger l'erreur :

- Le *partenaire* approprié doit jouer un *coup* de l'endroit où le *camp* avait joué le premier *coup* dans un ordre incorrect.
- Le *coup* joué dans un ordre incorrect et tous les autres coups avant correction de l'erreur (à savoir les *coups* joués et tous les coups de pénalité encourus uniquement en jouant cette balle) ne comptent pas.
- Si le *camp* ne corrige pas l'erreur avant de jouer un *coup* pour commencer un autre trou, ou dans le cas du dernier trou du *tour* avant de rendre sa *carte de score*, le *camp* est **disqualifié**.

Règle 22.3 Interprétations :

22.3/1 – Rejouer de la zone de départ en Foursome mixte : la balle doit être jouée de la même zone de départ

En *Foursome* mixte lorsque différentes *zones de départ* sont utilisées pour les hommes et les femmes si, par exemple, un homme drive depuis la *zone de départ* définie par les marques blanches et envoie sa balle *hors limites*, la femme doit jouer le *coup* suivant depuis la *zone de départ* définie par les marques blanches.

22.3/2 – Déterminer quelle balle est en jeu lorsque les deux partenaires en Foursome drivent depuis la même zone de départ

Si à la fois le joueur et son *partenaire* drivent par erreur depuis la même *zone de départ*, il faut déterminer à qui c'était le tour de jouer.

Par exemple, les joueurs A et B sont *partenaires* dans le *camp* A-B. Le joueur A drive en premier ; puis le joueur B drive depuis la même *zone de départ* :

- Si c'était au tour du joueur A de driver, la balle du joueur B est la balle *en jeu* du *camp* selon la pénalité *coup et distance* (Règle 18.1). Le *camp* a joué 3 coups (y compris un coup de pénalité) et c'est au tour du joueur A de jouer le *coup* suivant.
- Si c'était au tour du joueur B de driver, le *camp* perd le trou en *match play* ou encourt deux coups de pénalité en *stroke play* pour avoir joué dans un ordre incorrect lorsque le joueur A a drivé en premier. En *stroke play*, la balle du joueur B est la balle *en jeu* du *camp*. Le *camp* a joué 3 coups (y compris les deux coups de pénalité) et c'est au tour du joueur A de jouer le *coup* suivant.

22.3/3 – Un joueur ne doit pas manquer volontairement la balle pour permettre à son partenaire de jouer

Un joueur ne doit pas changer l'ordre de jeu en manquant intentionnellement la balle. Un « *coup* » est un mouvement vers l'avant du club fait pour frapper la balle. En conséquence, si un joueur manque intentionnellement la balle, il n'a pas joué un *coup* et c'est encore à son tour de jouer.

Par exemple, le joueur A et le joueur B sont *partenaires* dans le *camp* A-B. Si le joueur A manque intentionnellement la balle pour que le joueur B puisse jouer le *coup*, le joueur A n'a pas joué un *coup* car il n'avait pas l'intention de frapper la balle. Si par la suite le joueur B joue la balle, le *camp* A-B encourt la *pénalité générale* car le joueur B joue dans un ordre incorrect alors que c'était encore au tour du joueur A de jouer.

Cependant, si le joueur A a l'intention de frapper la balle et la manque accidentellement, il a joué un *coup* et c'est au tour du joueur B de jouer.

22.3/4 – Comment procéder lorsque la balle provisoire a été jouée par le mauvais partenaire

Si un *camp* décide de jouer une *balle provisoire*, elle doit être jouée par le *partenaire* dont c'est le tour de jouer le *coup* suivant du *camp*.

Par exemple, le joueur A et le joueur B sont *partenaires* dans le *camp* A-B. Le joueur A joue sa balle et il y a un doute que la balle soit *hors limites* ou *perdue* en dehors d'une *zone à pénalité*. Si le *camp* décide de jouer une *balle provisoire*, le joueur B doit jouer la *balle provisoire*. Si, par erreur, le joueur A joue la *balle provisoire*, il n'y a pas de pénalité si la balle d'origine est retrouvée et que la *balle provisoire* ne devient pas la balle *en jeu*.

Cependant, si la balle d'origine est *perdue* et que la *balle provisoire* devient la balle *en jeu*, étant donné que le joueur A a joué la *balle provisoire*, dans cet exemple, le *camp* perd le trou en *match play* ou encourt deux coups de pénalité en *stroke play* pour avoir joué dans un ordre incorrect. En *stroke play*, la *balle provisoire* doit être abandonnée et le joueur B doit retourner au point d'où le joueur A a joué le dernier *coup* sur la balle d'origine et mettre une balle *en jeu* (Règle 18.2b).

22.4 Commencer le tour

22.4a Partenaire jouant en premier

Le *camp* peut choisir quel *partenaire* jouera de la première *zone de départ* au commencement du *tour*, à moins que le Règlement de la compétition ne précise quel *partenaire* doit jouer en premier.

Le *tour* pour le *camp* commence quand ce *partenaire* joue un *coup* pour commencer le premier trou du *camp*.

22.4b Heure de départ et point de départ

La Règle 5.3a s'applique différemment à chaque *partenaire* en fonction de celui qui jouera en premier pour le compte du *camp* :

- Le *partenaire* qui jouera en premier doit être prêt à jouer à l'heure de départ et au point de départ et doit démarrer à cette heure-là (et pas plus tôt).
- Le *partenaire* qui jouera en second doit être présent à l'heure de départ, soit au point de départ, soit sur le trou joué, près de l'endroit où devrait venir reposer la balle jouée de la *zone de départ*.

Si l'un des *partenaires* n'est pas présent comme indiqué ci-dessus, le *camp* est en infraction avec la Règle 5.3a.

22.5 Les partenaires peuvent partager des clubs

La Règle 4.1b(2) est modifiée pour permettre aux *partenaires* de partager des clubs, à condition que le nombre total de clubs qu'ils possèdent ensemble ne soit pas supérieur à 14.

RÈGLE 23 Quatre balles

Objet de la Règle :

La Règle 23 traite du Quatre balles (joué aussi bien en match play qu'en stroke play), où des partenaires concourent en tant que camp où chacun joue séparément une balle. Le score du camp pour un trou est le score le plus bas des deux partenaires sur ce trou.

23.1 Principe du Quatre balles

Le *Quatre balles* est une forme de jeu (soit en *match play*, soit en *stroke play*) impliquant des *partenaires* où :

- Deux *partenaires* jouent ensemble en tant que *camp*, chaque joueur jouant sa propre balle, et
- Le score du *camp* pour un trou est le score le plus bas des deux *partenaires* sur ce trou.

Les Règles 1 à 20 s'appliquent à cette forme de jeu, avec les modifications apportées par les Règles particulières suivantes.

Il existe une variante de cette forme de jeu en *match play* connue sous le nom de Meilleure balle, où un joueur individuel concourt contre un *camp* de deux ou trois *partenaires* et chaque *partenaire* joue sa propre balle selon les Règles, avec les modifications apportées par les Règles particulières suivantes. (Pour la Meilleure balle avec trois *partenaires* dans un *camp*, chaque référence à l'autre *partenaire* signifie les deux autres *partenaires*).

23.2 Marquer le score en Quatre balles

23.2a Score du camp pour un trou en match play et en stroke play

- Quand les deux partenaires ont terminé le trou ou l'ont autrement fini selon les Règles, le score le plus bas est le score du *camp* pour le trou.
- Quand uniquement un partenaire a terminé le trou ou l'a autrement fini selon les Règles, le score de ce *partenaire* est le score du *camp* pour le trou. L'autre *partenaire* n'est pas tenu de *terminer le trou*.

- Quand aucun partenaire n'a terminé le trou ou ne l'a autrement fini selon les Règles, le *camp* n'a pas de score pour ce trou, en conséquence :
  - » En *match play*, le *camp* **perd le trou**, à moins que le *camp* adverse n'ait déjà concédé ou bien perdu le trou.
  - » En *stroke play*, le *camp* est **disqualifié** à moins que l'erreur ne soit corrigée dans les délais selon la Règle 3.3c.

Règle 23.2a Interprétations :

23.2a/1 – Résultat du trou quand aucune balle n'est correctement entrée

En *Quatre balles match play*, si aucun joueur ne finit le trou, le *camp* dont le joueur a, en dernier, relevé la balle ou été disqualifié pour le trou gagne le trou.

Par exemple, le *camp* A-B joue contre le *camp* C-D dans un match à *Quatre balles*. Sur un trou quelconque, le joueur A joue par erreur la balle du joueur C et ensuite le joueur C joue la balle du joueur A et chacun *termine le trou* avec ces balles. Les joueurs B et D jouent tous les deux vers une *zone à pénalité* et relèvent leur balle. Pendant le jeu du trou suivant les joueurs A et C découvrent qu'ils ont tous les deux joué une *mauvaise balle* sur le trou précèdent.

La décision est que les joueurs A et C sont disqualifiés pour le trou précédent. Par conséquent, si le joueur B a relevé sa balle avant le joueur D, le *camp* C-D gagne le trou et si le joueur D a relevé sa balle avant le joueur B, le *camp* A-B gagne le trou. S'il n'est pas possible de déterminer quel joueur a relevé sa balle en premier, le *Comité* devrait décider que le trou est partagé.

23.2b Carte de score du camp en stroke play

(1) Responsabilité du camp. Le score brut du *camp* pour chaque trou doit être enregistré sur une seule *carte de score* et, dans une compétition en net, le handicap de chaque *partenaire* doit être enregistré sur la *carte de score*.

Pour chaque trou :

- Le score brut d'au moins un *partenaire* doit être enregistré sur la *carte de score*.
- Il n'y a pas de pénalité pour avoir enregistré les scores de plus d'un *partenaire* sur la *carte de score*.
- Chaque score doit être clairement identifié sur la *carte de score* comme étant celui du *partenaire* l'ayant réalisé ; si ce n'est pas le cas, le *camp* est **disqualifié**.
- Il n'est pas suffisant d'identifier un score comme étant le score du *camp* en général.

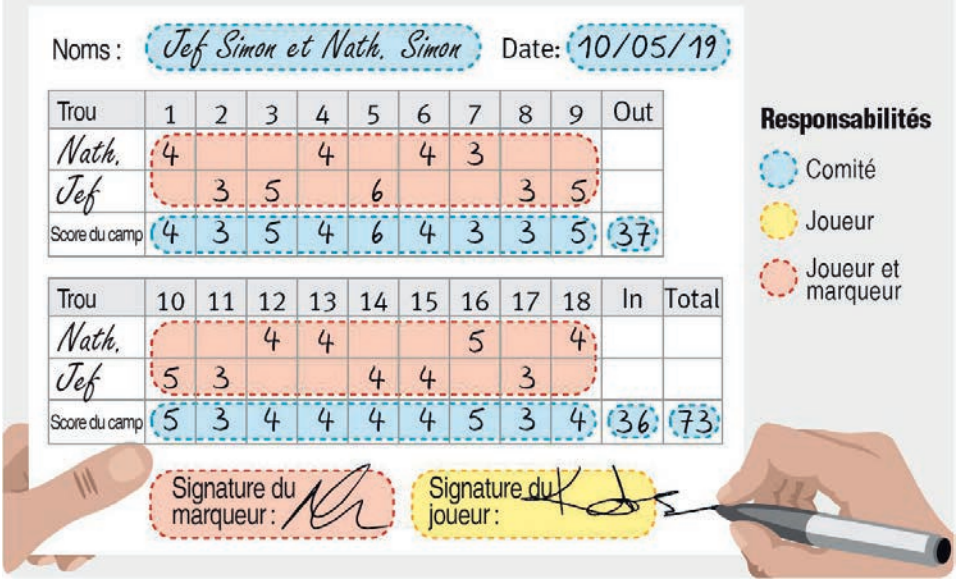
Un seul *partenaire* est tenu de certifier les scores de chaque trou sur la *carte de score du camp* selon la Règle 3.3b(2).

(2) Responsabilité du Comité. Le *Comité* a la responsabilité de déterminer sur chaque trou quel score compte pour le *camp*, y compris en appliquant les handicaps dans le cas d'une compétition en net :

- Si un seul score est enregistré pour un trou, ce score compte pour le *camp*.
- Si les scores des deux *partenaires* sont enregistrés pour un trou :
  - » Si ces scores sont différents, le score (brut ou net) le plus bas pour ce trou compte pour le *camp*.
  - » Si les deux scores sont identiques, le *Comité* peut prendre en compte l'un ou l'autre score. Si le score pris en compte s'avère être inexact pour n'importe quelle raison, le *Comité* prendra en compte l'autre score.

Si le score comptant pour le *camp* n'est pas clairement identifié comme étant le score du *partenaire* l'ayant réalisé, ou si ce *partenaire* est disqualifié pour une raison en rapport avec le jeu du trou, le *camp* est **disqualifié**.

FIGURE 23.2b : CARTE DE SCORE EN QUATRE BALLES STROKE PLAY BRUT



Règle 23.2b Interprétations :

23.2b/1 – Le score du trou doit être affecté correctement au partenaire qui l'a réalisé

En *Quatre balles stroke play*, les *partenaires* doivent rendre une *carte de score* avec les scores des trous affectés correctement aux *partenaires* qui les ont réalisés. Les points suivants sont des exemples de scores en *Quatre balles* basés sur la manière dont la *carte de score* est remplie et rendue par le camp A-B :

- Dans une compétition en net, les deux joueurs A et B *terminent le trou* en 4 coups sur un trou où le joueur B reçoit un coup de handicap et le joueur A n'en a pas. Le *marqueur* enregistre un score brut de 4 pour le joueur A, pas de score brut pour le joueur B et un score net de 3 pour le *camp*. La *carte de score* est rendue au *Comité*.

  La décision est que le score de 4 du joueur A est le score du *camp* pour le trou. Seul le *Comité* a la responsabilité d'appliquer les coups de handicap. Le score du *camp* est 4 car il a été affecté au joueur A. L'enregistrement du 3 en net par le *marqueur* est sans objet.
- Sur un trou, le joueur A relève sa balle et le joueur B *termine le trou* en 5 coups. Le *marqueur* enregistre un score de 6 pour le joueur A et un score de 5 pour le joueur B. La *carte de score* est rendue avec ces scores enregistrés.

  Il n'y a pas de pénalité parce que le score du *partenaire* qui compte pour le *camp* est correctement enregistré.
- Sur un trou, le joueur A relève sa balle et le joueur B *termine le trou* en 4 coups. Par erreur, le *marqueur* enregistre un score de 4 pour le joueur A et aucun score pour le joueur B. La *carte de score* est rendue ainsi.

  La décision est que le *camp* est disqualifié parce que le score du *camp* pour ce trou est affecté au joueur A et que le joueur A n'a pas fini le trou.

23.2b/2 – Application de l'Exception de la Règle 3.3b(3) pour avoir rendu une carte de score incorrecte

Les situations suivantes illustrent la manière dont la Règle 3.3b(3) (Score inexact sur un trou) et la Règle 23.2b doivent être appliquées. Dans tous les cas, le *camp* A-B rend une *carte de score* avec un score inexact sur un trou et l'erreur est découverte après que la *carte de score* a été rendue mais avant la clôture de la compétition.

- Le joueur A rend un score de 4 et le joueur B rend un score de 5. Le joueur A a touché le sable dans un *bunker* avec un club en faisant un backswing pour un *coup* et il était au courant de la pénalité pour infraction à la Règle 12.2b(1) (Restrictions sur la possibilité de toucher le sable dans un bunker) avant de rendre la *carte de score* mais il omet d'inclure cette pénalité dans son score pour le trou.

L'Exception de la Règle 3.3b(3) ne s'applique pas car le joueur A était au courant de la pénalité et le *camp* est disqualifié selon la Règle 23.2b.

- Le joueur A rend un score de 4 et le joueur B rend un score de 5. Le joueur A était en infraction avec la Règle 12.2b(1) pour avoir touché le sable en faisant un coup d'essai dans un *bunker* mais ni lui ni son *partenaire* ne sont au courant de la pénalité encourue avant de rendre la *carte de score*. L'Exception de la Règle 3.3b(3) s'applique. Comme le score du joueur A était le score qui comptait pour le trou, le *Comité* doit appliquer la *pénalité générale* au score du joueur A sur ce trou pour infraction à la Règle 12.2b(1).

  Par conséquent, le score du *camp* pour le trou est 6. Les Règles permettent de revenir au score du joueur B uniquement si les scores des deux *partenaires* sont les mêmes sur le trou (Règle 23.2b(2)).

- Le joueur A rend un score de 4 et le joueur B rend un score de 6. Le joueur A a *déplacé* sa balle en enlevant un *détritus* en infraction à la Règle 15.1b. Le joueur A a *replacé* sa balle mais il n'était pas au courant du coup de pénalité encourue. Le joueur B, témoin de la totalité de l'incident, était au courant de la pénalité. La *carte de score* est rendue avec un score de 4 pour le joueurs A et 6 pour le joueur B. Le score du joueur A aurait dû être 5 en incluant le coup de pénalité.

  L'Exception de la Règle 3.3b(3) ne s'applique pas, étant donné que le joueur B était au courant de l'incident et de la pénalité qui aurait dû être appliquée au joueur A. Le *camp* est disqualifié selon la Règle 23.2b.

- Les joueurs A et B rendent chacun un score de 4. Le joueur A a relevé sa balle dans la *zone générale* pour l'identifier mais le relèvement n'était pas raisonnablement nécessaire pour identifier la balle. Ni le joueur A, ni le joueur B n'étaient au courant de la pénalité pour infraction à la Règle 7.3 avant de rendre la *carte de score*.

  Du moment que les deux scores sur la *carte de score* sont identiques, le *Comité* peut prendre en compte l'un ou l'autre score. Si le *Comité* a pris en compte le score du joueur A qui s'est avéré plus tard inexact, il prendra alors en compte le score du joueur B, qui est correct, et il n'y a pas de pénalité pour le *camp*.

23.2c Exception à la Règle 11.2 en Quatre balles

La Règle 11.2 ne s'applique pas dans la situation suivante :

Quand le *partenaire* d'un joueur a déjà fini le trou et que la balle en mouvement d'un joueur doit être *entrée* pour baisser le résultat du *camp* sur le trou d'un coup, si n'importe quelle personne la dévie ou la stoppe délibérément alors qu'il n'y a raisonnablement aucune chance qu'elle puisse *entrer*, il n'y a pas de pénalité pour cette personne et la balle du joueur ne compte pas pour le *camp*.

23.3 Commencement et fin d'un tour ; fin d'un trou

23.3a Commencement d'un tour

Pour le *camp* un *tour* commence quand l'un des *partenaires* joue un *coup* pour commencer son premier trou.

23.3b Fin d'un tour

Pour le *camp* un tour prend fin :

- En *match play*, quand l'un ou l'autre *camp* a gagné le match (voir Règles 3.2a(3) et (4)).
- En *stroke play*, quand le *camp* a fini le dernier trou, soit que les deux *partenaires* ont *entré la balle* (y compris en corrigeant une erreur, comme selon la Règle 6.1 ou 14.7b), soit qu'un *partenaire entre* la balle au dernier trou et que l'autre *partenaire* choisit de ne pas le faire.

23.3c Fin d'un trou

(1) Match play. Un *camp* a fini un trou lorsque les deux *partenaires* ont *terminé le trou* ou que leurs *coups* suivants ont été concédés ou que l'un ou l'autre *camp* a concédé le trou.

(2) Stroke play. Un *camp* a fini un trou lorsque l'un des *partenaires* a *terminé le trou* et que l'autre *partenaire* a soit *terminé le trou*, soit choisi de ne pas le faire.

23.4 Un ou les deux partenaires peuvent représenter le camp

Le *camp* peut être représenté par un *partenaire* pendant tout ou partie du *tour*. Il n'est pas nécessaire que les deux *partenaires* soient présents, ou s'ils le sont, que les deux *partenaires* jouent sur chaque trou.

Si un *partenaire* est absent et arrive ensuite pour jouer, ce *partenaire* ne peut commencer à jouer pour le *camp* uniquement qu'entre le jeu de deux trous, à savoir :

- Match play – avant que n'importe quel joueur du match ne commence le trou. Si le *partenaire* arrive seulement après que n'importe quel joueur de n'importe quel *camp* du match a commencé le jeu du trou, ce *partenaire* n'est pas autorisé à jouer pour le *camp* avant le trou suivant.
- Stroke play – avant que l'autre partenaire ne commence le trou. Si le *partenaire* arrive seulement après que l'autre *partenaire* a commencé le jeu du trou, le *partenaire* qui arrive n'est pas autorisé à jouer pour le *camp* avant le trou suivant.

Un *partenaire* qui arrive et qui n'est pas autorisé à jouer sur un trou peut néanmoins donner un *conseil* ou aider l'autre *partenaire* et entreprendre d'autres actions sur ce trou pour l'autre *partenaire* (voir Règles 23.5a et 23.5b).

Pénalité pour infraction à la Règle 23.4 : *pénalité générale.*

Règle 23.4 Interprétations :

23.4/1 – Déterminer les coups de handicap alloués en match play si l'un des joueurs n'est pas en mesure de participer

Si, dans un match à *Quatre balles* en net, le joueur ayant le plus petit handicap n'est pas en mesure de jouer, le joueur absent est néanmoins pris en compte pour la détermination des coups de handicap alloués étant donné qu'il peut commencer à jouer pour le *camp* entre le jeu de deux trous, ce qui signifie en *match play* seulement avant que tout joueur de n'importe quel *camp* ait commencé à jouer un trou.

Les coups de handicap sont calculés comme si les quatre joueurs étaient présents. Si un mauvais handicap est déclaré pour le joueur absent, la Règle 3.2c(1) (Déclarer les handicaps) s'applique.

23.5 Actions d'un joueur affectant le jeu d'un partenaire

23.5a Autorisation pour le joueur d'entreprendre toute action, concernant la balle d'un partenaire, qui pourrait être entreprise par ce partenaire.

Bien que chaque joueur d'un *camp* doive jouer sa propre balle :

- Un joueur peut entreprendre toute action concernant la balle d'un *partenaire* que le *partenaire* est autorisé à faire avant de jouer un *coup*, par ex. *marquer* l'emplacement de la balle et relever, *replacer*, *dropper* et placer la balle.
- Un *partenaire* et son *cadet* peuvent aider l'autre *partenaire* de toutes les manières que le *cadet* de l'autre *partenaire* est lui-même autorisé à le faire (par ex. donner un *conseil* ou être questionné pour en avoir un, et entreprendre les autres actions autorisées par la Règle 10), **mais** ils ne doivent fournir aucune aide que le *cadet* de l'autre *partenaire* n'est pas autorisé à donner selon les Règles.

En *stroke play*, des *partenaires* ne doivent pas s'entendre entre eux pour laisser une balle en place sur le *green* afin d'aider l'un d'entre eux ou tout autre joueur (voir Règle 15.3a).

Règle 23.5a Interprétations :

23.5a/1 – Les actions d'un cadet partagé peuvent entraîner des pénalités pour les deux partenaires

Quand les *partenaires* dans un *Quatre balles* partagent un *cadet* et que l'infraction du *cadet* à une Règle ne peut être affectée spécifiquement à l'un des *partenaires*, les deux *partenaires* sont pénalisés.

Par exemple, le *camp* A-B joue contre le *camp* C-D dans un match à *Quatre balles*. Les *partenaires* A et B partagent un *cadet* et ce *cadet déplace* accidentellement la balle du joueur C ou du joueur D autrement que durant la recherche et sans directives spécifiques du joueur A ou du joueur B. Le *cadet* a enfreint la Règle 9.5b (Relever ou toucher délibérément une balle ou causer son déplacement), mais il n'y a pas moyen d'affecter la pénalité spécifiquement à l'un des *partenaires* du *camp*. Par conséquent les deux joueurs A et B encourent un coup de pénalité.

23.5b Le partenaire est responsable des actions du joueur

Toute action entreprise par le joueur concernant la balle ou l'*équipement* du *partenaire* est considérée comme ayant été entreprise par le *partenaire*.

Si l'action d'un joueur constitue une infraction à une Règle si elle était entreprise par le *partenaire* :

- Le *partenaire* est en infraction avec la Règle et encourt la pénalité applicable (voir Règle 23.8a).
- Par ex. quand le joueur enfreint les Règles en :
  - » *Améliorant* les *conditions affectant le coup* à jouer par le *partenaire*,
  - » Causant accidentellement le *déplacement* de la balle du *partenaire*, ou
  - » Omettant de *marquer* l'emplacement de la balle du *partenaire* avant de la relever.

Cela s'applique aussi aux actions entreprises par le *cadet* du joueur concernant la balle du *partenaire* qui constitueraient une infraction à une Règle si elles avaient été entreprises par le *partenaire* ou le *cadet* du *partenaire*.

Si les actions d'un joueur ou du *cadet* du joueur influent à la fois sur le jeu de sa propre balle et de la balle de son *partenaire*, voir la Règle 23.8a(2) pour déterminer quand il y a pénalité pour les deux *partenaires*.

23.6 Ordre de jeu du camp

Les *partenaires* peuvent jouer dans l'ordre que le *camp* considère comme le meilleur.

Cela signifie que quand c'est au tour d'un joueur de jouer selon la Règle 6.4a (*match play*) ou 6.4b (*stroke play*), le joueur ou son *partenaire* peut jouer son *coup* suivant.

Exception – Continuer le jeu d'un trou après un coup concédé en match play :

- Un joueur ne doit pas continuer à jouer un trou après que son *coup* suivant a été concédé, si cela peut aider son *partenaire*.
- Si le joueur le fait, son score pour le trou est maintenu sans pénalité, **mais** le score du *partenaire* pour le trou ne peut pas compter pour le *camp*.

Règle 23.6 Interprétations :

23.6/1 – Abandonner le droit de jouer dans l'ordre que le camp considère comme le meilleur

Dans un match à *Quatre balles*, si un *camp* déclare ou laisse entendre que le joueur de ce *camp* dont la balle est la plus éloignée du *trou* ne finira pas le trou, ce joueur a abandonné son droit de finir le trou et le *camp* ne peut pas changer d'avis après qu'un *adversaire* a joué.

Per exemple, le *camp* A-B joue contre le *camp* C-D dans un match à *Quatre balles*. Les quatre balles sont toutes sur le *green* : en deux pour les joueurs A, B et D et en quatre pour le joueur C. Les balles des joueurs A et C sont à trois mètres du *trou*, la balle du joueur B est à soixante centimètres et celle du joueur D à un mètre. Le joueur C relève sa balle. Le joueur A suggère que les joueur B et D devraient jouer.

Après que le joueur D a joué, le joueur A a abandonné son droit de jouer et son score ne peut pas compter pour le *camp* (par ex., si le joueur B rate son putt). Le résultat serait différent si le joueur B avait été plus éloigné du trou que le joueur D. Si le joueur B putte en premier et n'entre pas, le joueur A aurait encore le droit de finir le trou s'il le faisait avant que le joueur D ne joue.

23.6/2 – Les partenaires ne doivent pas retarder de manière déraisonnable le jeu en jouant dans un ordre avantageux

Exemples de situations, dans lesquelles les *partenaires* du *camp* A-B jouent dans un ordre qu'ils considèrent comme le meilleur mais où ils peuvent encourir une pénalité selon la Règle 5.6a pour retarder le jeu de manière déraisonnable :

- Le coup de départ du joueur A sur un par 3, joué entièrement au-dessus d'une *zone à pénalité*, vient reposer dans la *zone à pénalité* alors que le coup de départ du joueur B repose sur le *green*. Le *camp* se dirige vers le *green* sans que le joueur A ne joue une balle selon la Règle de la *zone à pénalité*. Le joueur B prend 4 putts pour finir le trou. Le joueur A décide alors de quitter le *green*, de retourner au départ et de mettre une autre balle *en jeu*.
- Après leurs coups de départ, la balle du joueur A est à 200 mètres du *trou* et la balle du joueur B est à 220 mètres du *trou*. Le joueur A joue son second *coup* avant que le joueur B ne joue. La balle du joueur A repose à 25 mètres du *trou* et le *camp* décide que le joueur A parte en avant et joue son troisième *coup* avant que le joueur B ne joue son deuxième *coup*.

23.6/3 – Situations où un camp en match play peut avoir un coup annulé par l'adversaire

Quand les deux joueurs d'un *camp* jouent depuis l'extérieur de la *zone de départ* dans un match à *Quatre balles*, seul le dernier *coup* joué peut être annulé par l'*adversaire* selon la Règle 6.1b.

Par exemple, dans un match à *Quatre balles* avec le *camp* A-B jouant contre le *camp* C-D, si les joueurs A et B jouent tous les deux de l'extérieur de la *zone de départ* avec le joueur A jouant en premier suivi par le joueur B, le camp C-D peut annuler le *coup* du joueur B mais pas celui du joueur A.

La Règle 6.1b impose que l'annulation du *coup* soit faite immédiatement. Ceci s'applique aussi si le joueur A et le joueur B jouent tous les deux alors que c'était au tour du joueur C ou du joueur D de jouer pendant le jeu du trou.

23.7 Des partenaires peuvent partager des clubs

La Règle 4.1b(2) est modifiée pour permettre aux partenaires de partager des clubs, à condition que le nombre total de clubs qu'ils possèdent ensemble ne soit pas supérieur à 14.

Règle 23.7 Interprétations :

23.7/1 – Des partenaires peuvent continuer à donner des conseils ou à partager des clubs après la conclusion d'un match simultané

Quand simultanément des matchs en *Quatre balles* et en simples sont joués, les deux joueurs d'un *camp* cessent d'être des *partenaires* après la fin du match à *Quatre balles*. Cependant les deux joueurs qui étaient *partenaires* sont encore autorisés à se donner mutuellement des *conseils* ou à partager des clubs pour la suite des deux matchs en simple.

Par exemple, le *camp* A-B joue contre le *camp* C-D dans un match à *Quatre balles* avec simultanément des matchs en simple, le joueur A contre le joueur C et le joueur B contre le joueur D, les deux matchs étant sur 18 trous. Les joueurs A et B partagent des clubs, en tout 14 que le joueur A transporte. Si le match à *Quatre balles* se termine au 16e trou, alors que les deux matchs en simple sont à égalité, les joueurs A et B peuvent continuer à utiliser les clubs sélectionnés pour le jeu (les clubs partagés) et à se donner mutuellement des *conseils*, bien que les joueurs A et B cessent d'être des *partenaires*.

23.8 Application d'une pénalité à un seul partenaire ou aux deux partenaires

Quand un joueur encourt une pénalité pour une infraction à une Règle, la pénalité peut s'appliquer soit à ce joueur uniquement, soit aux deux *partenaires* (c'est-à-dire au *camp*). Cela dépend de la pénalité et de la forme de jeu :

23.8a Pénalités autres que la disqualification

(1) Pénalité appliquée normalement uniquement au joueur et pas au partenaire. Quand un joueur encourt une pénalité autre que la disqualification, cette pénalité s'applique normalement uniquement au joueur et non à son *partenaire*, **sauf** dans les situations décrites en (2).

- Tout coup de pénalité est ajouté uniquement au score du joueur, pas au score du *partenaire*.
- En *match play*, un joueur qui encourt la ***pénalité générale* (perte du trou)** n'a pas de score pouvant compter pour le *camp* sur ce trou ; **mais** cette pénalité n'est pas applicable au *partenaire* qui peut continuer à jouer pour le compte du *camp* sur ce trou.

(2) Trois situations pour lesquelles la pénalité du joueur s'applique également au partenaire.

- Quand le joueur est en infraction avec la Règle 4.1b (maximum de 14 clubs ; partager, ajouter ou remplacer des clubs). En *match play* le *camp* encourt la pénalité (**ajustement du score du match**) ; en *stroke play* le *partenaire* encourt également la **même pénalité** que le joueur.
- Quand l'infraction du joueur aide le jeu du partenaire. Aussi bien en *match play* qu'en *stroke play*, le *partenaire* encourt également la **même pénalité** que le joueur.
- En match play, quand l'infraction du joueur gêne le jeu de l'adversaire. Le *partenaire* du joueur encourt également la même pénalité que le joueur.

Exception – Un joueur qui joue un coup sur une mauvaise balle n'est pas considéré comme ayant aidé le jeu d'un partenaire ou gêné le jeu d'un adversaire :

- Seul le joueur (pas le *partenaire*) encourt la ***pénalité générale*** pour infraction à la Règle 6.3c.
- Ceci est valable que la *mauvaise balle* jouée appartienne au *partenaire*, à un *adversaire* ou à n'importe qui d'autre.

Règle 23.8a(2) Interprétations :

23.8a(2)/1 – Exemples d'infractions d'un joueur aidant le jeu du partenaire

À la fois dans les *Quatre balles match play* et *stroke play*, quand l'infraction d'un joueur à une Règle aide son *partenaire*, le *partenaire* encourt la même pénalité.

Exemples de situations dans lesquelles les deux *partenaires* d'un *camp* encourent la même pénalité :

- Le *camp* A-B joue contre le *camp* C-D, la balle du joueur B est près du *trou* et dans une position aidant le joueur A à s'aligner pour son putt. Le joueur C demande au joueur B de *marquer* et relever sa balle. Le joueur B refuse de relever sa balle et le joueur A putte avec la balle du joueur B qui l'aide à s'aligner pour son putt.

  Le joueur B encourt la *pénalité générale* selon la Règle 15.3a (Balle sur le green aidant le jeu) pour ne pas avoir relevé la balle aidant le jeu, et puisque ceci a aidé le joueur A, le joueur A encourt aussi la *pénalité générale*.

- Le joueur B prend un stance pour un putt et joue un *coup* alors que le joueur A se tient délibérément à un endroit sur ou proche de l'extension de la *ligne de jeu* derrière la balle pour une raison quelconque. Le joueur B est en infraction avec la Règle 10.2b(4) (Se tenir derrière le joueur) en prenant un *stance* avec le joueur A situé à un tel endroit et encourt la *pénalité générale*.

  De plus, si le putt du joueur A est sur la même ligne que celle du joueur B et que le joueur B joue un *coup* pendant que le joueur A est sur l'extension de la *ligne de jeu* du joueur B, l'infraction du joueur B aide le joueur A. Le joueur A encourt aussi la même pénalité que le joueur B.

- La balle du joueur A est *hors limites* et le joueur A décide de ne pas finir le trou. La balle du joueur B est à peu près à la même distance du *trou*. Le joueur A *droppe* une balle près de la balle du joueur B et joue vers le *green* et, ce faisant, aide le joueur B.

  Comme le trou n'est pas fini et que son résultat n'est pas encore décidé, la suite du jeu du joueur A est considéré comme de l'entraînement en infraction à la Règle 5.5a (Pas de coups d'entraînement en jouant un trou). Comme le coup d'entraînement du joueur A aide le joueur B, le joueur B encourt aussi la *pénalité générale*.

23.8a(2)/2 – Exemple d'infraction d'un joueur affectant le jeu de l'adversaire

Dans un *Quatre balles match play*, si l'infraction d'un joueur à une Règle affecte le jeu d'un *adversaire*, le *partenaire* du joueur encourt aussi la même pénalité.

Par exemple, le *camp* A-B joue contre le *camp* C-D dans un match à *Quatre balles*. Le joueur A indique un nombre inexact de coups qu'il a réalisés à l'un ou l'autre des joueurs C ou D alors que les quatre joueurs sont en course pour le gain d'un trou. La stratégie du camp C-D se base sur cette information et l'un d'entre eux joue un *coup*.

Le joueur A encourt la *pénalité générale* selon la Règle 3.2d(1) (Informer l'adversaire du nombre de coups réalisés) pour ne pas avoir donné le nombre exact de coups réalisés. Le joueur B encourt la même pénalité parce que l'infraction affecte le jeu d'un *adversaire*. En conséquence, le *camp* A-B perd le trou.

23.8a(2)/3 – Indiquer un nombre inexact de coups réalisés ou omettre d'informer l'adversaire au sujet d'une pénalité n'est jamais affecter le jeu de l'adversaire quand le joueur n'est plus en course

Quand un joueur dans un match à *Quatre balles* n'est plus en course pour le gain d'un trou et qu'il indique un nombre inexact de coups qu'il a réalisés ou omet d'informer l'*adversaire* au sujet d'une pénalité encourue, il n'est jamais considéré comme affectant le jeu de l'*adversaire* du moment que le score du joueur sur le trou ne comptera pas dans le match.

Par exemple, le *camp* A-B joue contre le *camp* C-D dans un match à *Quatre balles*. Le joueur A a joué 3 *coups*, le joueur B 5 *coups*, le joueur C 4 *coups* et le joueur D a déjà relevé sa balle. Le joueur B cause le *déplacement* de sa balle et encourt un coup de pénalité selon la Règle 9.4. Le joueur B ne dit à personne qu'il a encouru une pénalité, replace sa balle et joue le *coup*. Les joueurs A et C *terminent* ensuite tous les deux le trou avec un score de 5. Etant donné que le joueur B a oublié d'informer le *camp* C-D de la pénalité encourue, il est disqualifié pour le trou selon la Règle 3.2d, mais du moment que le score du joueur B ne comptera pas pour le résultat du trou (du fait que B a scoré plus de 5, que C a *entré* son *coup* suivant pour 5 et que D a relevé sa balle), l'infraction n'a pas affecté le jeu des joueurs C et D. En conséquence, le joueur A n'encourt aucune pénalité.

23.8b Pénalités de disqualification

(1) Infraction d'un partenaire entraînant la disqualification du camp. Un *camp* est **disqualifié** si l'un ou l'autre des *partenaires* encourt une pénalité de disqualification selon n'importe laquelle des Règles suivantes :

- Règle 1.2 — Normes de comportement du joueur
- Règle 1.3 — Jouer selon les Règles
- Règle 4.1a — Clubs autorisés pour jouer un coup
- Règle 4.1c — Procédure pour retirer du jeu des clubs
- Règle 4.2a — Balles autorisées pendant un tour
- Règle 4.3 — Utilisation d'équipements
- Règle 5.6a — Retarder le jeu de manière déraisonnable
- Règle 5.7b-c — Interruption du jeu par le Comité et reprise du jeu
- Règle 6.2b — Règles relatives à la zone de départ

Match play uniquement :

- Règle 3.2c — Application des handicaps dans un match en net.

Stroke play uniquement :

- Règle 3.3b(2) — Responsabilité du joueur : certifier et rendre la carte de score
- Règle 3.3b(3) — Score inexact sur un trou
- Règle 3.3b(4) — Marquer le score dans une compétition en net
- Règle 5.2b — Entraînement sur le parcours avant ou entre des tours
- Règle 23.2b — Carte de score du camp en stroke play

(2) Infraction des deux partenaires entraînant la disqualification du camp. Un *camp* est **disqualifié** si les deux *partenaires* encourent une pénalité de disqualification selon n'importe laquelle des Règles suivantes :

- Règle 5.3 — Début et fin du tour
- Règle 5.4 — Jouer en groupes
- Règle 5.7a — Moment où les joueurs peuvent ou doivent arrêter de jouer

Stroke play uniquement :

Un *camp* est **disqualifié** si, sur le même trou, les deux *partenaires* encourent une pénalité de disqualification selon n'importe quelle combinaison des Règles suivantes :

- Règle 3.3c — Ne pas terminer le trou
- Règle 6.1b — Jouer d'en dehors de la zone de départ en commençant le trou
- Règle 6.3c — Mauvaise balle
- Règle 14.7 — Jouer d'un mauvais endroit

(3) Infraction d'un joueur entraînant uniquement l'invalidité du score de ce joueur pour le trou. Dans toutes les autres situations où un joueur commet une infraction à une Règle impliquant une pénalité de disqualification, le joueur n'est pas disqualifié, **mais** son score réalisé sur le trou où il a commis l'infraction ne peut pas compter pour le *camp*.

En *match play*, si les deux *partenaires* enfreignent une telle Règle sur le même trou, le *camp* **perd le trou**.

RÈGLE 24 Compétitions par équipes

Objet de la Règle :

La Règle 24 traite des compétitions par équipes (qu'elles se jouent en match play ou en stroke play), dans lesquelles plusieurs joueurs ou plusieurs camps concourent en tant qu'équipe avec les résultats de leurs tours ou de leurs matchs combinés afin d'obtenir un score global pour l'équipe.

24.1 Principe des compétitions par équipes

- Une « équipe » est un groupe de joueurs qui jouent en individuel ou en tant que *camp* pour concourir contre d'autres équipes.
- Leur jeu dans l'épreuve par équipe peut également faire partie d'une autre compétition (par ex. un *stroke play* individuel) se déroulant en même temps.

Les Règles 1 à 23 s'appliquent dans une compétition par équipe, avec les modifications apportées par les Règles particulières suivantes.

24.2 Règlement d'une compétition par équipes

Le *Comité* décide de la forme de jeu, du mode de calcul du score global de l'équipe et des autres Règlements de la compétition par ex. :

- En *match play*, le nombre de points accordés pour le gain ou le partage d'un match.
- En *stroke play*, le nombre de scores pris en compte dans le score total de chaque équipe.
- La possibilité de finir la compétition sur une égalité, ou sinon, les modalités de départage en cas d'égalité.

Règle 24.2 Interprétations :

24.2/1 – Une disqualification peut s'appliquer à un tour ou à tous les tours d'une compétition par équipes

Si un joueur est disqualifié pour un *tour* dans une compétition par équipes dans laquelle tous les scores ne sont pas pris en compte dans le total de l'équipe, la disqualification s'applique uniquement pour ce *tour* de la compétition.

Cependant, si un joueur est disqualifié pour non-respect d'une norme du Code de comportement selon la Règle 1.2b, c'est au *Comité* de déterminer si cette disqualification est pour ce *tour* ou pour toute la durée de la compétition.

24.3 Capitaine d'équipe

Chaque équipe peut nommer un capitaine pour diriger l'équipe et décider en son nom, par ex. quels joueurs faisant partie de l'équipe joueront les *tours* ou les matchs, dans quel ordre ils joueront et lesquels joueront ensemble en tant que *partenaires*.

Le capitaine d'équipe peut être un des joueurs de la compétition.

24.4 Autorisation de conseil dans une compétition par équipes

24.4a Personne autorisée à donner des conseils à l'équipe (donneur de conseil)

Le *Comité* peut adopter une Règle locale autorisant chaque équipe à nommer une personne (un « donneur de conseil ») qui peut donner des *conseils* et toute aide autorisée par la Règle 10.2b(2) aux joueurs de l'équipe pendant un *tour* et à qui les joueurs de l'équipe peuvent demander des *conseils* :

- Le donneur de conseil peut être le capitaine d'équipe, l'entraîneur ou une autre personne (y compris un membre de l'équipe jouant la compétition).
- Le donneur de conseil doit être identifié auprès du *Comité* avant de donner des *conseils*.
- Le *Comité* peut autoriser le changement du donneur de conseil de l'équipe pendant un *tour* ou pendant la compétition.

Voir Procédures pour le Comité, Section 8 ; Règle locale type H-2 (le *Comité* peut adopter une Règle locale autorisant chaque équipe à nommer deux donneurs de conseil).

24.4b Restrictions pour le donneur de conseil pendant qu'il joue

Si un donneur de conseil de l'équipe est un joueur de l'équipe, il n'est pas autorisé à tenir ce rôle pendant qu'il joue un *tour* de la compétition.

Pendant qu'il joue un *tour,* le donneur de conseil est considéré de la même façon que tout autre membre de l'équipe jouant en ce qui concerne les restrictions de la Règle 10.2a sur les *conseils*.

24.4c Aucun conseil entre membres d'une équipe autres que des partenaires

Sauf quand ils jouent ensemble en tant que *partenaires* dans un *camp* :

- Un joueur ne doit pas demander un *conseil* ou donner un *conseil* à un membre de son équipe jouant sur le *parcours*.
- Cela s'applique que le membre de l'équipe joue dans le même groupe que le joueur ou dans un autre groupe.

Voir Procédures pour le Comité, Section 8 ; Règle locale type H-5 (dans une compétition en *stroke play* par équipes, où le score du joueur pour le *tour* ne compte que pour établir le score de l'équipe, le *Comité* peut adopter une Règle locale autorisant les membres d'une équipe jouant dans le même groupe à se donner mutuellement des *conseils* même s'ils ne sont pas *partenaires*).

Pénalité pour infraction à la Règle 24.4 : *pénalité générale.*

Règle 24.4 Interprétations :

24.4/1 – Un Comité peut établir des restrictions pour les capitaines d'équipes et les donneurs de conseils

Le *Comité* peut adopter une Règle locale pour préciser les conditions à remplir pour être capitaine d'équipe ou donneur de conseil et aussi fixer des limites au comportement du capitaine d'équipe ou du donneur de conseil.

Exemples de restrictions :

- Permettre seulement à un golfeur amateur d'être capitaine d'équipe et/ou donneur de conseil.
- Déclarer que les capitaines d'équipe et/ou les donneurs de conseil ne sont pas autorisés à aller sur les *greens*.
- Imposer que les *conseils* soient donnés en personne et non pas par radio, téléphone ou autres appareils électroniques.

Définitions

Adversaire

La personne contre qui un autre joueur concourt dans un match. Le terme *adversaire* s'applique uniquement en *match play*.

Améliorer

Modifier une ou plusieurs des *conditions affectant le coup* ou d'autres conditions physiques affectant le jeu de telle sorte que le joueur en tire un avantage potentiel pour le *coup*.

Animal

Tout élément vivant du règne animal (autre que les humains), à savoir les mammifères, les oiseaux, les reptiles, les amphibiens et les invertébrés (par ex. les vers, les insectes, les araignées et les crustacés).

Arbitre

Officiel nommé par le *Comité* pour résoudre des questions de fait et faire appliquer les Règles.

Voir Procédures pour le Comité, Section 6C (expliquant les responsabilités et les pouvoirs d'un *arbitre*).

Balle provisoire

Une autre balle jouée dans le cas où la balle qui vient d'être jouée par le joueur peut être :

- *Hors limites*, ou
- *Perdue* à l'extérieur d'une *zone à pénalité*.

Une *balle provisoire* n'est pas la balle *en jeu* du joueur, à moins qu'elle ne devienne la balle *en jeu* selon la Règle 18.3c.

Bunker

Une zone de sable spécialement préparée, qui est souvent un creux d'où le gazon ou la terre ont été enlevés.

Ne font pas partie d'un *bunker* :

- Une lèvre, un mur ou une face, en lisière de la zone préparée, constitués de terre, d'herbe, de mottes de gazon empilées ou de matériaux artificiels,
- La terre ou tout élément naturel qui pousse ou est fixé à l'intérieur de la lisière de la zone préparée (par ex. de l'herbe, des buissons ou des arbres),
- Du sable qui a débordé ou qui se trouve à l'extérieur de la lisière de la zone préparée, et
- Toutes les autres zones de sable sur le *parcours* qui ne sont pas à l'intérieur de la lisière d'une zone préparée (comme les déserts et autres zones de sable naturelles parfois appelées « waste areas »).

Les *bunkers* sont l'une des cinq *zones du parcours* spécifiquement définies.

Un *Comité* peut définir une zone de sable préparée comme une partie de la *zone générale* (ce qui signifie que ce n'est pas un *bunker*) ou une zone de sable non préparée comme un *bunker*.

Quand un *bunker* est en réparation, le *Comité* peut définir la totalité du *bunker* comme un *terrain en réparation*. Il est alors traité comme une partie de la *zone générale* (ce qui signifie que ce n'est pas un *bunker*).

Le mot « sable » utilisé dans cette Définition et dans la Règle 12 comprend tout matériau semblable au sable utilisé comme matériau de *bunker* (comme les coquillages broyés), ainsi que toute terre mélangée au sable.

Cadet

Quelqu'un qui aide un joueur pendant un *tour*, y compris de la façon suivante :

- Porter, transporter ou manipuler les clubs : une personne qui porte, transporte (par ex. avec une voiturette ou un chariot) ou manipule les clubs d'un joueur pendant le jeu est le *cadet* du joueur, même si elle n'est pas désignée nommément comme *cadet* par le joueur, sauf quand de telles actions sont faites pour écarter du jeu les clubs, le sac ou le chariot du joueur ou par courtoisie (par ex. en récupérant un club que le joueur a laissé derrière lui).
- Donner un conseil : le *cadet* d'un joueur est la seule personne (autre qu'un *partenaire* ou le *cadet* d'un *partenaire*) à qui un joueur peut demander un *conseil*.

Un *cadet* peut également aider le joueur par d'autres moyens autorisés par les Règles (voir Règle 10.3b).

Camp

Deux ou plusieurs *partenaires* concourant comme une entité lors d'un *tour* en *match play* ou en *stroke play*.

Chaque ensemble de *partenaires* est un *camp*, que chaque *partenaire* joue sa propre balle (*Quatre balles*) ou que les *partenaires* jouent une seule balle (*Foursome*).

Un *camp* n'est pas la même chose qu'une équipe. Dans une compétition par équipes, chaque équipe se compose de joueurs qui concourent en individuels ou en *camps*.

Carte de score

Document sur lequel le score d'un joueur sur chaque trou est enregistré en *stroke play*.

La *carte de score* peut se présenter sous n'importe quelle forme approuvée par le *Comité*, papier ou électronique, permettant :

- D'enregistrer le score du joueur pour chaque trou,
- D'enregistrer le handicap du joueur, s'il s'agit d'une compétition avec handicap, et
- Au *marqueur* et au joueur de certifier les scores, et au joueur de certifier son handicap dans une compétition avec handicap, soit par signature physique, soit par une méthode de certification électronique approuvée par le *Comité*.

Une *carte de score* n'est pas exigée en *match play* mais peut être utilisée par les joueurs pour aider à tenir à jour le score du match.

Comité

La personne ou le groupe de personnes responsable de la compétition ou du *parcours*.

Voir Procédures pour le Comité, Section I (expliquant le rôle du *Comité*).

Conditions affectant le coup

Le *lie* de la balle au repos du joueur, la zone de son *stance* intentionnel, la zone de son swing intentionnel, sa *ligne de jeu* et la *zone de dégagement* dans laquelle le joueur va *dropper* ou placer une balle.

- La « zone du *stance* intentionnel » comprend à la fois l'endroit où le joueur placera ses pieds et toute la zone qui pourrait raisonnablement affecter la manière et l'endroit où le corps du joueur est positionné pour la préparation et le jeu du *coup* prévu.
- La « zone du swing intentionnel » comprend toute la zone qui pourrait raisonnablement affecter la montée ou la descente du club ou la fin du swing pour le *coup* prévu.
- Chacun des termes *lie*, *ligne de jeu* et *zone de dégagement* possède sa propre définition.

Condition anormale du parcours

N'importe laquelle des quatre conditions suivantes spécifiquement définies :

- *Trou d'animal*,
- *Terrain en réparation*,
- *Obstruction inamovible*, ou
- *Eau temporaire*.

Conseil

Tout commentaire verbal ou action (par ex. montrer quel club vient d'être utilisé pour jouer un *coup*) qui est destiné à influencer un joueur dans :

- Le choix d'un club,
- Le jeu d'un *coup*, ou
- La manière de jouer pendant un trou ou un *tour*.

Mais un *conseil* n'inclut pas des faits notoirement connus, par ex. :

- La position d'éléments sur le *parcours*, tels que le *trou*, le *green*, le fairway, les *zones à pénalité*, les *bunkers* ou la balle d'un autre joueur,
- La distance d'un point à un autre point, ou
- Les Règles.

Conseil/1 – Commentaires verbaux ou actions qui sont des conseils

Exemples de commentaires ou d'actions considérés comme des *conseils* et qui ne sont pas autorisés :

- Un joueur fait un commentaire au sujet de la sélection d'un club avec l'intention d'être entendu par un autre joueur qui a un *coup* similaire à jouer.
- En *stroke play* individuel, le joueur A qui vient de *terminer* le 7e trou, montre au joueur B, dont la balle est juste en dehors du *green*, comment jouer le prochain *coup*. Comme le joueur B n'a pas *terminé le trou*, le joueur A encourt la pénalité sur le 7e trou. Mais si les deux joueurs A et B avaient *terminé* le 7e trou, le joueur A aurait encouru la pénalité sur le 8e trou.
- La balle d'un joueur repose dans un mauvais *lie* et le joueur réfléchit à l'action à entreprendre. Un autre joueur commente : «Vous n'avez pas du tout de coup. Si j'étais vous, je déciderais de me dégager pour une balle injouable.» Ce commentaire est un *conseil* parce qu'il pourrait influencer le joueur dans sa décision sur la façon de jouer le trou.

- Pendant qu'un joueur se prépare à jouer son *coup* au-dessus d'une grande *zone à pénalité* remplie d'eau, un autre joueur du groupe commente : «Vous savez, le vent est de face et il y a un survol de 220 mètres pour passer l'eau».

Conseil/2 – Commentaires verbaux ou actions qui ne sont pas des conseils

Exemples de commentaires ou d'actions qui ne sont pas des *conseils* :

- Pendant le jeu du 6e trou, un joueur demande à un autre joueur quel club il a utilisé sur le 4e trou qui est un par 3 de longueur similaire.
- Un joueur joue son second *coup* et envoie sa balle sur le *green*. Un autre joueur fait de même. Le premier joueur demande alors au second joueur quel club il a utilisé pour son second *coup*.
- Après avoir joué un *coup*, un joueur dit : « J'aurai dû utiliser un fer 5 » à un autre joueur du groupe qui n'a pas encore joué vers le *green*, mais sans intention d'influencer son jeu.
- Un joueur regarde dans le sac d'un autre joueur pour déterminer quel club il a utilisé pour le dernier *coup*, sans toucher ou déplacer quoi que ce soit.
- Alors qu'il analyse sa ligne de putt, un joueur demande par erreur un *conseil* au *cadet* d'un autre joueur, pensant que ce *cadet* était son *cadet*. Le joueur réalise immédiatement son erreur et demande à l'autre *cadet* de ne pas répondre.

Coup

Le mouvement vers l'avant du club fait pour frapper la balle.

Mais un *coup* n'a pas été joué si un joueur :

- Décide pendant la descente du club de ne pas frapper la balle et évite de le faire en arrêtant délibérément la tête du club avant qu'elle n'atteigne la balle ou, s'il est incapable de l'arrêter, en manquant délibérément la balle.
- Frappe accidentellement la balle en faisant un swing d'entraînement ou en se préparant à jouer un *coup*.

Lorsque les Règles font référence à « jouer une balle », cela signifie la même chose que jouer un *coup*.

Le score du joueur pour un trou ou un *tour* correspond à un nombre de « coups » ou de « coups réalisés », obtenu en additionnant le nombre de *coups* joués et tous les coups de pénalité (voir Règle 3.1c).

Coup/1 – Déterminer si un coup a été joué

Si un joueur commence la descente du club avec l'intention de frapper la balle, son action compte comme un *coup* quand :

- La tête de club est déviée ou arrêtée par une *influence extérieure* (par ex. la branche d'un arbre) que la balle ait été frappée ou non.
- La tête du club se détache du manche pendant la descente et le joueur continue la descente avec seulement le manche, que la balle ait été frappée ou non avec le manche.
- La tête du club se détache du manche pendant la descente et le joueur continue la descente avec seulement le manche, la tête de club tombant et frappant la balle.

L'action du joueur ne compte pas comme un *coup* dans chacune des situations suivantes :

- Pendant la descente, la tête du club se détache du manche. Le joueur arrête la descente juste avant la balle, mais la tête de club tombe et frappe la balle provoquant son *déplacement*.
- Pendant la montée, la tête du club se détache du manche. Le joueur termine la descente avec le manche mais ne frappe pas la balle.
- Une balle est logée sur une branche d'arbre hors d'atteinte d'un club. Si le joueur *déplace* la balle en frappant une partie basse de la branche au lieu de la balle, la Règle 9.4 (Balle relevée ou déplacée par le joueur) s'applique.

Coup et distance

La procédure et la pénalité encourue lorsqu'un joueur prend un dégagement selon les Règles 17, 18 ou 19 en jouant une balle de l'endroit où le *coup* précédent a été joué (voir Règle 14.6).

Le terme *coup et distance* signifie qu'à la fois le joueur :

- Encourt un coup de pénalité, et
- Perd le bénéfice de tout gain de distance vers le *trou* obtenu depuis l'emplacement où son *coup* précédent a été joué.

Déplacée (balle)

Quand une balle au repos a quitté son emplacement d'origine et vient reposer à n'importe quel autre endroit, et que cela peut être vu à l'œil nu (peu importe que quelqu'un ait vu effectivement ou non ce déplacement).

Ceci s'applique que la balle se soit éloignée de son emplacement d'origine vers le haut, vers le bas ou horizontalement dans n'importe quelle direction.

Si la balle oscille seulement et reste sur ou revient à son emplacement d'origine, la balle ne s'est pas *déplacée*.

Déplacée (balle)/1 – Situations où une balle au repos sur un objet s'est déplacée

Dans le but de décider si une balle doit être *replacée* ou si un joueur encourt une pénalité, une balle est considérée s'être *déplacée* seulement si elle s'est *déplacée* par rapport à une partie spécifique de la condition ou de l'objet sur lequel elle repose, à moins que l'objet sur lequel la balle repose se soit déplacé dans son intégralité par rapport au sol.

Exemple de balle ne s'étant pas *déplacée* :

- Une balle repose sur une fourche d'une branche d'arbre et la branche d'arbre se déplace, mais l'emplacement de la balle sur la branche ne change pas.

Exemples de balle s'étant *déplacée* :

- Une balle repose dans une tasse en plastique immobile et la tasse elle-même se déplace par rapport au sol car elle est poussée par le vent.
- Une balle repose sur une voiturette à l'arrêt qui commence à se déplacer.

Déplacée (balle)/2 – La télévision montre à l'évidence qu'une balle au repos change de position mais ce déplacement minime est raisonnablement non perceptible à l'œil nu

Pour déterminer si une balle au repos s'est *déplacée* ou non, un joueur doit fonder son jugement sur la base de toutes les informations raisonnablement accessibles à ce moment, de manière à pouvoir décider si la balle doit être *replacée* selon les Règles. Lorsque la balle du joueur a quitté sa position d'origine et s'est immobilisée à un autre endroit après un déplacement raisonnablement non perceptible à l'œil nu au moment de l'incident, le jugement d'un joueur qui pense que sa balle ne s'est pas *déplacée* doit être considéré comme probant, même si l'utilisation de technologies sophistiquées révèle ultérieurement que ce jugement est incorrect.

D'un autre côté, si le *Comité* détermine sur la base de tous les éléments de preuve auxquels il a accès, que la balle a changé de position d'une distance qui était raisonnablement perceptible à l'œil nu à ce moment, la balle sera considérée comme s'étant *déplacée* même si en réalité personne ne l'a vu se déplacer.

Détritus

Tout élément naturel non attaché tel que :

- Les pierres, herbes coupées, feuilles, branches et bâtons,
- Les *animaux* morts et déchets d'*animaux*,
- Les vers, insectes et *animaux* semblables qui peuvent être enlevés aisément, ainsi que les monticules ou les toiles qu'ils construisent (comme les rejets de vers et les fourmilières), et
- Les mottes de terre compacte (y compris les carottes d'aération).

De tels éléments naturels ne sont pas détachés si :

- Ils poussent ou sont attachés,
- Ils sont solidement enfoncés dans le sol (c'est-à-dire qu'ils ne peuvent pas être enlevés aisément), ou
- Ils adhérent à la balle.

Cas spéciaux :

- **Le sable et la terre meuble** ne sont pas des *détritus*.
- **La rosée, le givre et l'eau** ne sont pas des *détritus*.
- **La neige et la glace naturelle** (autre que le givre) sont au choix du joueur soit des *détritus*, soit, quand elles sont sur le sol, de l'*eau temporaire*.
- **Les toiles d'araignées** sont des *détritus* même si elles sont attachées à un autre élément.

Détritus/1 – Statut d'un fruit

Un fruit détaché d'un arbre ou d'un buisson est un *détritus*, même s'il provient d'un arbre ou buisson qui ne se trouve pas sur le *parcours*.

Par exemple, un fruit qui a été partiellement mangé ou coupé en morceaux et la peau qui a été pelée d'un fruit sont des *détritus*. Cependant des fruits transportés par un joueur font partie de son *équipement*.

Détritus/2 – Situations où un détritus devient une obstruction

Un *détritus* peut être transformé en *obstruction* à la suite d'un processus d'assemblage ou de fabrication.

Per exemple, un rondin (*détritus*) qui a été fendu et qui a des pieds fixés a été changé par assemblage en banc (*obstruction*).

Détritus/3 – Statut de la salive

La salive peut être traitée, au choix du joueur, comme *eau temporaire* ou comme *détritus*.

Détritus/4 – Détritus utilisé comme revêtement de route

Les graviers sont des *détritus* et un joueur peut enlever les *détritus* selon la Règle 15.1a. Ce droit n'est pas affecté par le fait que lorsqu'une route est couverte de graviers, elle devient une route avec un revêtement artificiel, la rendant *obstruction inamovible*. Le même principe s'applique aux routes ou chemins construits avec des pierres, des coquillages broyés, des copeaux de bois ou des matériaux similaires.

Dans une telle situation, le joueur peut :

- Jouer la balle comme elle repose sur l'*obstruction* et enlever les graviers (*détritus*) de la route (Règle 15.1a).
- Se dégager sans pénalité de la *condition anormale du parcours* (*obstruction inamovible*) (Règle 16.1b).

Le joueur peut aussi enlever quelques graviers de la route pour déterminer la possibilité de jouer la balle comme elle repose avant de choisir de se dégager.

Détritus/5 – Un insecte vivant n'adhère jamais à une balle

Bien que des insectes morts puissent être considérés comme adhérant à une balle, des insectes vivants ne sont jamais considérés comme adhérant une balle, qu'ils soient immobiles ou en mouvement. En conséquence, des insectes vivants sur une balle sont des *détritus*.

Drapeau

Un mât amovible qui est fourni par le *Comité* et placé dans le *trou* pour indiquer aux joueurs sa position. Le drapeau comprend le fanion et tout autre matériau ou objet attaché au mât.

Les exigences relatives à un *drapeau* sont énoncées dans les *Règles sur l'équipement*.

Drapeau/1 – Objets traités comme drapeau quand ils sont utilisés comme drapeau

Si un objet artificiel ou naturel est utilisé pour marquer la position du *trou*, cet objet est considéré de la même manière que le *drapeau* le serait.

Par exemple, si le *drapeau* a été retiré et qu'un joueur souhaite que la position du *trou* soit indiquée mais qu'il ne veut pas perdre du temps en replaçant le *drapeau*, quelqu'un

d'autre peut indiquer la position du *trou* avec un club. Mais, pour l'application des Règles, le club est considéré comme si c'était le *drapeau*.

Dropper

Tenir la balle et la lâcher de telle sorte qu'elle tombe dans l'air, avec l'intention de mettre la balle *en jeu*.

Si un joueur lâche une balle sans intention de la mettre *en jeu*, la balle n'a pas été *droppée* et n'est pas *en jeu* (voir Règle 14.4).

Chaque Règle de dégagement identifie une *zone de dégagement* spécifique où la balle doit être *droppée* et venir reposer.

En se dégageant, le joueur doit lâcher la balle à hauteur de genou de telle sorte que la balle :

- Tombe verticalement, sans que le joueur la lance, lui donne de l'effet ou la fasse rouler ou lui imprime tout autre mouvement qui pourrait influer sur l'endroit où la balle viendra reposer, et
- Ne touche pas une partie quelconque du corps du joueur ni son *équipement* avant qu'elle ne frappe le sol (voir Règle 14.3b).

Eau temporaire

Toute accumulation temporaire d'eau à la surface du sol (comme des flaques provenant de la pluie ou d'irrigation ou d'un débordement d'une étendue d'eau) qui :

- N'est pas dans une *zone à pénalité*, et
- Est visible avant que le joueur ne prenne son *stance* ou après qu'il l'a pris (sans appuyer excessivement avec ses pieds).

Il ne suffit pas que le sol soit simplement humide, boueux ou mou ou que l'eau soit momentanément visible lorsque le joueur marche sur le sol ; une accumulation d'eau doit rester présente avant que le *stance* ne soit pris ou après.

Cas spéciaux :

- **La rosée et le givre** ne sont pas de l'*eau temporaire*.
- **La neige et la glace naturelle** (autre que le givre) sont, au choix du joueur, soit des *détritus*, soit, lorsqu'elles sont sur le sol, de l'*eau temporaire*.
- **La glace manufacturée** est une *obstruction*.

Élément de limites

Objets artificiels définissant ou indiquant les *hors limites*, tels que les murs, les clôtures, les piquets et les palissades, pour lesquels un dégagement gratuit n'est pas autorisé.

Ceci inclut toute base et tout poteau d'une clôture de limites, **mais** n'inclut pas :

- Les renforts inclinés ou les haubans fixés à un mur ou une clôture, ou
- Toute marche, tout pont ou toute construction similaire utilisés pour franchir le mur ou la clôture.

Les *éléments de limites* sont considérés comme inamovibles même s'ils sont amovibles ou si une de leurs parties est amovible (voir Règle 8.1a).

Les *éléments de limites* ne sont ni des *obstructions*, ni des *éléments partie intégrante*.

Élément de limites/1 – Statut des objets fixés à un élément de limites

Les objets fixés à un *élément de limites*, et qui ne sont pas une partie de l'*élément de limites*, sont des *obstructions* et le joueur peut obtenir un dégagement gratuit de ceux-ci.

Si le *Comité* ne souhaite pas accorder un dégagement gratuit pour une *obstruction* fixée à un *élément de limites*, il peut établir une Règle Locale déclarant que cette *obstruction* est un *élément partie intégrante*, auquel cas elle perd son statut d'*obstruction* et le dégagement gratuit n'est plus autorisé.

Par exemple, si des supports inclinés sont si près d'une clôture de *hors limites* que définir ces supports comme des *obstructions* donnerait avant tout au joueur un dégagement gratuit de l'*élément de limites*, le *Comité* peut choisir de définir ces supports comme des *éléments partie intégrante*.

Élément de limites/2 – Statut d'une porte fixée à un élément de limites

Une porte permettant de traverser un mur ou une clôture de *hors limites* n'est pas une partie de l'*élément de limites*. Une telle porte est une *obstruction* sauf si le *Comité* choisit de la définir comme *élément partie intégrante*.

Élément de limites/3 – Un élément de limites amovible ou une partie amovible d'un élément de limites ne doit pas être déplacé

Les *éléments de limites* sont traités comme inamovibles, même si une partie de l'objet est conçue pour être amovible. Pour garantir une approche homogène, ceci s'applique à tous les *éléments de limites*.

Un exemple de situation où un *élément de limites* peut devenir en jeu durant un *tour* est celle d'un piquet de *hors limites* qui interfère avec le *stance* d'un joueur si bien que ce

dernier retire le piquet du sol (une infraction à la Règle 8.1a) mais en casse une partie en l'enlevant. Si le joueur réalise son erreur avant de jouer le *coup* suivant, il peut restaurer les *conditions affectant le coup* qui ont été améliorées en replaçant une partie suffisante du piquet cassé de *hors limites* pour restaurer l'interférence qu'il avait avant que le piquet ne soit retiré.

Mais si l'*amélioration* ne peut pas être supprimée (par ex. l'*élément de limites* a été cassé ou tordu de telle manière que l'*amélioration* ne peut pas être éliminée), le joueur ne peut pas éviter la pénalité.

Élément partie intégrante

Un objet artificiel défini par le *Comité* comme faisant partie du challenge proposé en jouant le *parcours* et pour lequel un dégagement gratuit n'est pas autorisé.

Les *éléments partie intégrante* sont considérés comme inamovibles (voir Règle 8.1a). **Mais** si une partie d'un *élément partie intégrante* (comme un portail ou une porte ou une partie d'un câble attaché) répond à la définition d'une *obstruction amovible*, cette partie est traitée comme une *obstruction amovible*.

Les objets artificiels définis par le *Comité* comme *éléments partie intégrante* ne sont ni des *obstructions*, ni des *éléments de limites*.

Enfoncée (balle)

Lorsque la balle d'un joueur est dans son propre impact créé à la suite du *coup* précédent et qu'une partie de la balle est au-dessous du niveau du sol.

Une balle n'a pas nécessairement à toucher la terre pour être *enfoncée* (par ex., de l'herbe et des *détritus* peuvent se trouver entre la balle et la terre).

En jeu (balle)

Le statut de la balle d'un joueur lorsqu'elle repose sur le *parcours* et est utilisée dans le jeu d'un trou :

- Une balle devient initialement *en jeu* sur un trou :
  - » Lorsque le joueur joue un *coup* sur la balle de l'intérieur de la *zone de départ*, ou
  - » En *match play*, lorsque le joueur joue un *coup* sur la balle de l'extérieur de la *zone de départ* et que l'*adversaire* n'annule pas le *coup* selon la Règle 6.1b.
- Cette balle reste *en jeu* jusqu'à ce qu'elle soit *entrée*, **sauf** qu'elle n'est plus *en jeu* :
  - » Lorsqu'elle est relevée du *parcours*,
  - » Lorsqu'elle est *perdue* (même si elle repose sur *le parcours*) ou repose *hors limites*, ou
  - » Lorsqu'une autre balle lui a été *substituée*, même si ce n'est pas autorisé par une Règle.

Une balle qui n'est pas *en jeu* est une *mauvaise balle*.

Le joueur ne peut pas avoir plus d'une balle *en jeu* à tout moment. (Voir la Règle 6.3d pour les cas limités où un joueur peut jouer plus d'une balle en même temps sur un trou).

Lorsque les Règles font référence à une balle au repos ou en mouvement, cela signifie une balle qui est *en jeu*.

Lorsqu'un *marque-balle* est en place pour *marquer* l'emplacement d'une balle *en jeu* :

- Si la balle n'a pas été relevée, elle est toujours *en jeu*, et
- Si la balle a été relevée et *replacée*, elle est *en jeu* même si le *marque-balle* n'a pas été enlevé.

Entrée (balle)

Quand une balle est au repos dans le *trou* à la suite d'un *coup* et que la totalité de la balle est au-dessous de la surface du *green*.

Quand les Règles font référence à « *terminer le trou* », cela signifie que la balle du joueur est *entrée*.

Pour le cas spécial d'une balle reposant contre le *drapeau* dans le *trou*, voir la Règle 13.2c (la balle est considérée comme *entrée* si une partie quelconque de la balle est en dessous de la surface du *green*).

Entrée (balle)/1 – La balle doit être totalement en dessous de la surface pour être entrée quand elle est enfoncée dans la paroi du trou

Quand une balle est *enfoncée* dans la paroi du *trou*, et qu'une partie de la balle n'est pas en dessous de la surface du *green*, la balle n'est pas *entrée*. C'est le cas même si la balle touche le *drapeau*.

Entrée (balle)/2 – Balle considérée comme entrée même si elle n'est pas « au repos »

Les mots « au repos » dans la définition de *entrée* sont utilisés pour clarifier que si la balle tombe dans le *trou* et rebondit en dehors, elle n'est pas *entrée*.

Cependant, si un joueur retire une balle du *trou* alors qu'elle est encore en mouvement (par ex. une balle tournant ou rebondissant au fond du *trou*), elle est considérée comme *entrée* bien que la balle n'ait pas été au repos dans le *trou*.

Équipement

Tout ce qui est utilisé, porté, tenu ou transporté par le joueur ou son *cadet*.

Les objets utilisés pour le soin du *parcours*, tels que les râteaux, sont de l'*équipement* uniquement s'ils sont tenus ou transportés par le joueur ou le *cadet*.

Équipement/1 – Statut des objets portés par quelqu'un pour le joueur

Des objets, autres que des clubs, portés par quelqu'un d'autre qu'un joueur ou son *cadet* sont des *influences extérieures*, même s'ils appartiennent au joueur. Cependant ils font partie de l'*équipement* du joueur quand ils sont en possession du joueur ou de son *cadet*.

Par exemple, si un joueur demande à un spectateur de porter son parapluie, le parapluie est une *influence extérieure* tant qu'il est en possession du spectateur. Cependant, si le spectateur donne le parapluie au joueur, c'est maintenant l'*équipement* du joueur.

Forces naturelles

Les effets de la nature tels que le vent, l'eau ou quand quelque chose se passe sans raison apparente du fait des effets de la gravité.

Foursome (également connu sous l'appellation «Coups alternés»)

Une forme de jeu dans laquelle deux *partenaires* concourent en tant que *camp* en jouant alternativement une balle sur chaque trou.

Le *Foursome* peut être joué en *match play*, entre un *camp* de deux *partenaires* et un autre *camp* de deux *partenaires*, ou en *stroke play* entre de nombreux *camps* de deux *partenaires*.

Grave infraction

En *stroke play*, lorsque jouer d'un *mauvais endroit* pourrait procurer au joueur un avantage significatif par rapport au *coup* à jouer à l'endroit correct.

En faisant cette comparaison pour décider s'il y a eu une *grave infraction*, les facteurs à prendre en compte comprennent :

- La difficulté du *coup*,
- La distance de la balle au *trou*,
- L'incidence des obstacles sur la *ligne de jeu*, et
- Les *conditions affectant le coup*.

Le concept de *grave infraction* ne s'applique pas en *match play*, car un joueur perd le trou s'il joue d'un *mauvais endroit*.

Green

La zone sur le trou que le joueur joue :

- Qui est spécialement préparée pour le putting, ou
- Que le *Comité* a définie comme étant le *green* (par ex. lorsqu'un green temporaire est utilisé).

Le *green* d'un trou comprend le *trou* dans lequel le joueur essaie d'entrer sa balle.

Le *green* est l'une des cinq *zones du parcours* spécifiquement définies. Les greens de tous les autres trous (que le joueur n'est pas en train de jouer) sont des *mauvais greens* et font partie de la *zone générale*.

La lisière d'un *green* est définie par l'endroit où l'on peut voir que la zone spécialement préparée commence (par ex. où l'herbe a été coupée distinctement pour montrer la lisière), sauf si le *Comité* définit la lisière d'une manière différente (par ex. en utilisant une ligne ou des points).

Si un double green est utilisé pour deux trous différents :

- La totalité de la zone préparée contenant les deux *trous* est considérée être le green lors du jeu de chaque trou.
- **Mais** le *Comité* peut définir une lisière qui divise le double green en deux *greens* différents, de sorte que lorsqu'un joueur joue l'un des trous, la partie du double green utilisée pour l'autre trou est un *mauvais green*.

Honneur

Le droit d'un joueur de jouer en premier de la *zone de départ* (voir Règle 6.4).

Hors limites

Toutes les zones situées à l'extérieur de la lisière des limites du parcours telles que définies par le *Comité*. Toutes les zones à l'intérieur de cette lisière sont dans les limites.

La lisière des limites du *parcours* s'étend à la fois au-dessus et au-dessous du sol :

- Cela signifie que tout le sol et toute autre chose (comme tout objet naturel ou artificiel) à l'intérieur de la lisière des limites est dans les limites, que ce soit sur, au-dessus ou en dessous de la surface du sol.
- Si un objet est à la fois à l'intérieur et à l'extérieur de la lisière des limites (comme les marches attachées à une clôture ou un arbre enraciné à l'extérieur de la lisière

avec des branches s'étendant à l'intérieur ou inversement), seule la partie de l'objet qui est à l'extérieur de la lisière est *hors limites*.

La lisière des limites devrait être définie par des *éléments de limites* ou des lignes :

- Éléments de limites : lorsqu'elle est définie par des piquets ou une clôture, la lisière des limites est définie par la ligne entre les points côté *parcours* des piquets ou des poteaux de clôture au niveau du sol (à l'exclusion des supports inclinés), et ces piquets ou poteaux de clôture sont *hors limites*.

  Lorsqu'elle est définie par d'autres objets tels qu'un mur, ou lorsque le *Comité* souhaite traiter différemment une clôture de limites, le *Comité* devrait définir la lisière des limites.
- Lignes : lorsqu'elle est définie par une ligne peinte sur le sol, la lisière des limites est le bord côté *parcours* de la ligne, et la ligne elle-même est *hors limites*.

  Lorsqu'une ligne au sol définit la lisière des limites, des piquets peuvent être utilisés pour montrer où se situe la lisière des limites, **mais** ils n'ont pas d'autre signification.

Les piquets ou lignes de limites devraient être blancs.

Influence extérieure

N'importe laquelle de ces personnes ou de ces choses qui peuvent affecter ce qui arrive à la balle d'un joueur ou à son *équipement* ou au *parcours* :

- Toute personne (y compris un autre joueur), **sauf** le joueur ou son *cadet* ou son *partenaire* ou son *adversaire* ou l'un de leurs *cadets*,
- Tout *animal*, et
- Tout élément naturel ou artificiel ou autre chose (y compris une autre balle en mouvement), **sauf** des *forces naturelles*.

Influence extérieure/1 – Statut de l'air et de l'eau quand ils sont artificiellement propulsés

Bien que le vent et l'eau soient des *forces naturelles* et non pas des *influences extérieures*, l'air et l'eau artificiellement propulsés sont des *influences extérieures*.

Exemples :

- Si une balle au repos sur le *green*, qui n'a pas été relevée et *replacée*, est *déplacée* par l'air d'un ventilateur de green, elle doit être *replacée* (Règle 9.6 et Règle 14.2).
- Si une balle au repos est *déplacée* par l'eau provenant d'un système d'arrosage, la balle doit être *replacée* (Règle 9.6 et Règle 14.2).

Lie

L'emplacement où une balle est au repos et tout élément naturel poussant ou fixé, toute *obstruction inamovible*, tout élément *partie intégrante*, ou tout *élément de limites* touchant la balle ou juste à côté.

Les *détritus* et les *obstructions amovibles* ne font pas partie du *lie* d'une balle.

Ligne de jeu

La ligne que le joueur souhaiterait que sa balle suive à la suite d'un *coup*, y compris la zone sur cette ligne qui est à une distance raisonnable au-dessus du sol et de chaque côté de cette ligne.

La *ligne de jeu* n'est pas nécessairement une ligne droite entre deux points (par ex : il peut s'agir d'une ligne courbe en fonction de l'endroit où le joueur a l'intention que sa balle aille).

Longueur de club

La longueur du club le plus long parmi les 14 (ou moins) clubs que le joueur possède pendant le *tour* (comme autorisé par la Règle 4.1b(1)), autre qu'un putter.

Par exemple, si le club le plus long (autre qu'un putter) qu'un joueur possède pendant un tour est un driver de 109,22 cm (43 pouces), une *longueur de club* est égale à 109,22 cm pour ce joueur et pour ce *tour*.

Les *longueurs de club* sont utilisées pour définir la *zone de départ* du joueur sur chaque trou et pour déterminer la dimension de la *zone de dégagement* du joueur lorsqu'il se dégage selon une Règle.

Longueur de club/1 – Signification de « Longueur de club » pour mesurer

Pour les mesures permettant de déterminer une *zone de dégagement*, on utilise la longueur du club entier qui commence à la pointe du club et se termine à l'extrémité du grip. Cependant, si le club a un capuchon ou s'il y a un objet fixé à l'extrémité du grip, ni l'un, ni l'autre ne peuvent être considérés comme une partie du club quand celui-ci est utilisé pour mesurer.

Longueur de club/2 – Comment mesurer quand le club le plus long est cassé

Si le club le plus long d'un joueur se casse pendant un *tour*, ce club cassé continue à être utilisé pour déterminer la dimension des *zones de dégagement* du joueur. Cependant, si le club le plus long se casse et si le joueur est autorisé à le remplacer par un autre

club (Exception de la Règle 4.1b(3)) et qu'il le fasse, le club cassé ne sera plus considéré comme étant le plus long club du joueur.

Si le joueur commence un *tour* avec moins de 14 clubs et décide d'ajouter un autre club qui est plus long que les clubs qu'il avait en commençant le *tour*, le club ajouté sera utilisé pour mesurer pourvu que ce ne soit pas un putter.

Marque-balle

Objet artificiel utilisé pour *marquer* l'emplacement d'une balle à relever, tel qu'un *tee*, une pièce de monnaie, un objet conçu pour être un *marque-balle* ou un autre petit objet faisant partie de l'*équipement*.

Lorsqu'une Règle fait référence à un *marque-balle* déplacé, cela signifie un *marque-balle* en place sur le *parcours* pour *marquer* l'emplacement d'une balle qui a été relevée et qui n'a pas encore été *replacée*.

Marquer

Indiquer l'emplacement d'une balle au repos soit :

- En plaçant un *marque-balle* juste derrière ou juste à côté de la balle, soit
- En tenant un club sur le sol juste derrière ou juste à côté de la balle.

Ceci est fait pour indiquer l'emplacement où la balle doit être *replacée* après avoir été relevée.

Marqueur

En *stroke play*, la personne ayant la responsabilité d'enregistrer le score d'un joueur sur la *carte de score* du joueur et de certifier cette *carte de score*. Le *marqueur* peut être un autre joueur, **mais** pas un *partenaire*.

Le *Comité* peut désigner qui sera le *marqueur* du joueur ou dire aux joueurs comment ils peuvent choisir un *marqueur*.

Match play

Forme de jeu dans laquelle un joueur ou un *camp* joue directement contre un *adversaire* ou un *camp* adverse dans un match en tête-à-tête, sur un ou plusieurs *tours* :

- Un joueur ou un *camp* gagne un trou dans le match en finissant le trou avec le plus petit nombre de coups (à savoir les *coups* joués et les coups de pénalité), et
- Le match est gagné lorsqu'un joueur ou un *camp* mène l'*adversaire* ou le *camp* adverse par plus de trous qu'il n'en reste à jouer.

Un *match play* peut être joué comme un match en simple (dans lequel un joueur joue directement contre un *adversaire*), un match à *Trois balles* ou bien un match en *Foursome* ou à *Quatre balles* entre des *camps* de deux *partenaires*.

Mauvaise balle

Toute balle autre que :

- La balle *en jeu* du joueur (que ce soit la balle d'origine ou une *balle substituée*),
- La *balle provisoire* du joueur (avant qu'elle ne soit abandonnée selon la Règle 18.3c), ou
- En *stroke play*, la seconde balle du joueur jouée selon la Règle 14.7b ou la Règle 20.1c.

Exemples d'une *mauvaise balle* :

- La balle *en jeu* d'un autre joueur.
- Une balle abandonnée.
- La propre balle du joueur qui est *hors limites*, qui est devenue *perdue* ou qui a été relevée et pas encore remise *en jeu*.

Mauvaise balle/1 – Une partie d'une mauvaise balle est une mauvaise balle

Si un joueur joue un *coup* sur une partie de balle abandonnée qu'il pensait par erreur être sa balle *en jeu*, il a joué un *coup* sur une *mauvaise balle* et la Règle 6.3c s'applique.

Mauvais endroit

Tout endroit sur le *parcours* autre que celui où le joueur est requis ou autorisé à jouer sa balle selon les Règles.

Exemples de jeu d'un *mauvais endroit* :

- Jouer une balle après l'avoir *replacée* à un mauvais emplacement, ou sans l'avoir *replacée* lorsque c'est exigé par les Règles.
- Jouer une balle *droppée* reposant à l'extérieur de la *zone de dégagement* requise.
- Se dégager selon une Règle inapplicable, la balle étant *droppée* et jouée d'un endroit non autorisé selon les Règles.
- Jouer une balle d'une *zone de jeu interdit* ou lorsqu'une *zone de jeu interdit* interfère avec la zone du *stance* ou du swing intentionnels du joueur.

Jouer une balle de l'extérieur de la *zone de départ* en commençant le jeu d'un trou ou en essayant de corriger cette erreur n'est pas jouer d'un *mauvais endroit* (voir Règle 6.1b).

Mauvais green

Tout green sur le *parcours* autre que le *green* du trou joué par le joueur. Les *mauvais greens* comprennent :

- Le green de tous les autres trous que le joueur ne joue pas à ce moment-là,
- Le green normal d'un trou où un green temporaire est utilisé, et
- Tous les greens d'entraînement pour le putting ou les approches, à moins que le *Comité* ne les exclue par une Règle locale.

Les *mauvais greens* font partie de la *zone générale*.

Obstruction

Tout objet artificiel, **sauf** les *éléments partie intégrante* et les *éléments de limites*.

Exemples d'*obstructions* :

- Les routes et les chemins ayant une surface artificielle y compris leurs bordures artificielles.
- Les bâtiments et les abris pour la pluie.
- Les têtes d'arroseur, les drains et les boîtes d'irrigation ou les boîtiers de commande.
- Les piquets, les murs, les barrières et les clôtures (mais pas quand ils sont des *éléments de limites* qui définissent ou indiquent la lisière du *parcours*).
- Les voiturettes de golf, les tondeuses, les voitures et autres véhicules.
- Les conteneurs à déchets, les panneaux indicateurs et les bancs.
- L'*équipement* du joueur, les *drapeaux* et les râteaux.

Une *obstruction* est soit une *obstruction amovible*, soit une *obstruction inamovible*. Si une partie d'une *obstruction inamovible* (par ex. un portail ou une porte ou une partie d'un câble attaché) répond à la définition d'une *obstruction amovible*, cette partie est traitée comme une *obstruction amovible*.

Voir Procédures pour le Comité, Section 8 ; Règle locale type F-23 (Le *Comité* peut adopter une Règle locale définissant certaines *obstructions* comme des obstructions inamovibles temporaires pour lesquelles des procédures de dégagement spécifiques s'appliquent).

Obstruction/1 – Statut des points de peinture et des lignes de peinture

Bien que les objets artificiels soient des *obstructions* du moment qu'ils ne sont pas des *éléments de limites* ou des *éléments partie intégrante*, les points de peinture et les lignes de peinture ne sont pas des *obstructions*.

Parfois, des points et des lignes de peinture sont utilisés à d'autres fins que le marquage du *parcours* (par ex. pour indiquer le devant et le fond des *greens*). De tels points et lignes ne sont pas des *conditions anormales du parcours* sauf si le *Comité* les déclare comme *terrain en réparation* (Voir Procédures pour le Comité ; Règles locale type F-21).

Obstruction amovible

Une *obstruction* qui peut être déplacée avec un effort raisonnable et sans endommager l'*obstruction* ou le *parcours*.

Si une partie d'une *obstruction inamovible* ou d'un *élément partie intégrante* (par ex. un portail ou une porte ou une partie d'un câble attaché) répond à ces deux critères, cette partie est traitée comme une *obstruction amovible*.

Mais ceci ne s'applique pas si la partie mobile d'une *obstruction inamovible* ou d'un *élément partie intégrante* n'est pas destinée à être déplacée (par ex. une pierre détachée qui fait partie d'un mur de pierre).

Même si une *obstruction* est amovible, le *Comité* peut la définir comme étant une *obstruction inamovible*.

Obstruction amovible/1 – Une balle abandonnée est une obstruction amovible

Une balle abandonnée est une *obstruction amovible*.

Obstruction inamovible

Toute *obstruction* qui :

- Ne peut pas être déplacée sans effort déraisonnable ou sans endommager l'*obstruction* ou le *parcours*, et
- Sinon, ne correspond pas à la définition d'une *obstruction amovible*.

Le *Comité* peut définir toute *obstruction* comme une *obstruction inamovible* même si elle correspond à la définition d'une *obstruction amovible*.

Obstruction inamovible/1 – Le gazon aux alentours d'une obstruction n'est pas une partie de l'obstruction

Tout gazon proche d'une *obstruction inamovible* ou couvrant une *obstruction inamovible*, ne fait pas partie de l'*obstruction*.

Par exemple, une conduite d'eau est partiellement enterrée et partiellement au-dessus du sol. Si la conduite qui est enterrée provoque le soulèvement du gazon, le gazon soulevé ne fait pas partie de l'*obstruction inamovible*.

Par / Bogey

Une forme de *stroke play* qui utilise la même façon de compter le score qu'en *match play* dans laquelle :

- Un joueur ou un *camp* gagne ou perd un trou en finissant le trou en moins de coups ou plus de coups (à savoir les *coups* joués et tous les coups de pénalité) qu'un score de référence établi pour ce trou par le *Comité*, et
- La compétition est gagnée par le joueur ou le *camp* ayant le plus grand nombre de trous gagnés par rapport aux trous perdus (c'est-à-dire en additionnant les trous gagnés et soustrayant les trous perdus).

Parcours

Toute la zone de jeu à l'intérieur de la lisière des limites fixées par le *Comité* :

- Toutes les zones à l'intérieur de la lisière des limites sont dans les limites et font partie du *parcours*.
- Toutes les zones à l'extérieur de la lisière des limites sont *hors limites* et ne font pas partie du *parcours*.
- La lisière des limites s'étend à la fois vers le haut au-dessus du sol et vers le bas au-dessous du sol.

Le *parcours* est constitué des cinq *zones du parcours* spécifiquement définies.

Voir la Règle 2.2 lorsqu'une balle touche deux zones du parcours

Partenaire

Un joueur qui concourt avec un autre joueur en tant que *camp*, soit en *match play*, soit en *stroke play*.

Pénalité générale

Perte du trou en *match play* ou deux coups de pénalité en *stroke play*.

Perdue (balle)

Statut d'une balle qui n'est pas retrouvée dans les trois minutes après que le joueur ou son *cadet* (ou son *partenaire* ou le *cadet* de son *partenaire*) commencent à la rechercher.

Si la recherche commence et est temporairement interrompue pour une raison valable (par ex. quand le joueur arrête de rechercher lorsque le jeu est interrompu, ou quand il doit se tenir à l'écart pour attendre qu'un autre joueur joue) ou quand le joueur a identifié une *mauvaise balle* par erreur :

- Le temps compris entre l'interruption et le moment où la recherche reprend ne compte pas, et
- Le temps alloué pour la recherche est de trois minutes au total, en comptant à la fois le temps de recherche avant l'interruption et après la reprise de la recherche.

Perdue (balle)/1 – Une balle ne peut pas être déclarée perdue

Un joueur ne peut rendre une balle *perdue* par une déclaration. Une balle est *perdue* seulement si elle n'a pas été retrouvée dans les trois minutes après que le joueur ou son *cadet* ou son *partenaire* ont commencé sa recherche.

Par exemple, un joueur cherche sa balle pendant deux minutes, la déclare *perdue* et retourne en arrière pour jouer une autre balle. Avant que le joueur ne mette une autre balle *en jeu*, la balle d'origine est retrouvée dans la période des trois minutes de recherche. Du moment que le joueur ne peut pas déclarer sa balle *perdue*, la balle d'origine reste *en jeu*.

Perdue (balle)/2 – Un joueur ne peut pas retarder le début de la recherche pour en retirer un avantage

La période des trois minutes de recherche pour une balle débute quand le joueur ou son *cadet* (ou le *partenaire* du joueur ou le *cadet* du *partenaire*) commencent sa recherche. Le joueur ne peut pas retarder le début de la recherche dans le but d'en retirer un avantage en permettant à d'autres personnes de participer à la recherche pour son compte.

Par exemple, si un joueur marche vers sa balle et que des spectateurs cherchent déjà la balle, le joueur ne peut pas délibérément retarder son arrivée dans la zone pour éviter que le temps des trois minutes de recherche ne débute. Dans de telles circonstances, la période de recherche commence au moment où le joueur aurait pu être en mesure de débuter la recherche s'il n'avait pas délibérément retardé son arrivée dans la zone.

Perdue (balle)/3 – Le temps de recherche continue quand le joueur retourne jouer une balle provisoire

Si un joueur a commencé à chercher sa balle et qu'il retourne à l'endroit du *coup* précédent pour jouer une *balle provisoire*, le temps des trois minutes de recherche continue à courir, qu'il y ait ou non quelqu'un qui poursuive la recherche de la balle du joueur.

Perdue (balle)/4 – Temps de recherche pour la recherche de deux balles

Quand un joueur a joué deux balles (par ex. une balle *en jeu* et une *balle provisoire*) et qu'il recherche les deux, savoir si le joueur a droit à deux périodes distinctes de trois minutes pour la recherche dépend de la proximité d'une balle par rapport à l'autre.

Si les balles sont dans la même zone et qu'elles peuvent être recherchées en même temps, le joueur n'a droit qu'à seulement trois minutes pour la recherche des deux balles. Cependant, si les balles sont dans des zones différentes (par ex. les côtés opposés du fairway), le joueur a droit à trois minutes de recherche pour chacune des balles.

Point de dégagement maximum possible

Le point de référence pour se dégager gratuitement d'une *condition anormale du parcours* dans un *bunker* (Règle 16.1c) ou sur le *green* (Règle 16.1d) lorsqu'il n'y a pas de *point le plus proche de dégagement complet*.

C'est le point estimé où reposerait la balle qui est :

- Le plus près de l'emplacement d'origine de la balle, **mais** pas plus près du *trou* que cet emplacement,
- Dans la *zone du parcours* requise, et
- Où cette *condition anormale du parcours* interfère le moins possible avec le *coup* que le joueur aurait joué à l'emplacement d'origine si la condition n'existait pas.

L'estimation de ce point de référence nécessite que le joueur détermine le choix du club, le *stance*, le swing et la *ligne de jeu* qu'il aurait utilisés pour ce *coup*.

Le joueur n'a pas besoin de simuler ce *coup* en prenant réellement le *stance* et en exécutant le mouvement avec le club choisi (**mais** il est recommandé normalement que le joueur le fasse pour faciliter une estimation précise de ce point).

Le *point de dégagement maximum possible* est déterminé en comparant le degré relatif d'interférence avec le *lie* de la balle, la zone du *stance* ou du swing intentionnels du joueur et, uniquement sur le *green*, la *ligne de jeu*. Par exemple, en se dégageant d'*eau temporaire* :

- Le *point de dégagement maximum possible* peut être l'endroit où la balle reposera dans de l'eau moins profonde que là où le joueur se tiendra (affectant plus le *stance* que le *lie* et le swing), ou l'endroit où la balle reposera dans de l'eau plus profonde que là où le joueur se tiendra (affectant plus le *lie* et le swing que le *stance*).
- Sur le *green*, le *point de dégagement maximum possible* peut être déterminé par rapport à la *ligne de jeu* que la balle devra suivre pour passer à travers la zone d'*eau temporaire* la moins profonde ou la moins étendue.

Point le plus proche de dégagement complet

C'est le point de référence pour se dégager gratuitement d'une *condition anormale du parcours* (Règle 16.1), d'une situation dangereuse due à un *animal* (Règle 16.2), d'un *mauvais green* (Règle 13.1f) ou d'une *zone de jeu interdit* (Règles 16.1f et 17.1e), ou en se dégageant selon certaines Règles locales.

C'est le point estimé où reposerait la balle qui est :

- Le plus près de l'emplacement d'origine de la balle, **mais** pas plus près du *trou* que cet emplacement,
- Dans la *zone du parcours* requise, et
- Où la condition n'interfère pas avec le *coup* que le joueur aurait joué à l'emplacement d'origine de la balle si la condition n'existait pas.

L'estimation de ce point de référence nécessite que le joueur détermine le choix du club, le *stance*, le swing et la *ligne de jeu* qu'il aurait utilisés pour ce *coup*.

Le joueur n'a pas besoin de simuler ce *coup* en prenant réellement le *stance* et en exécutant le mouvement avec le club choisi (**mais** il est recommandé normalement que le joueur le fasse pour faciliter une estimation précise de ce point).

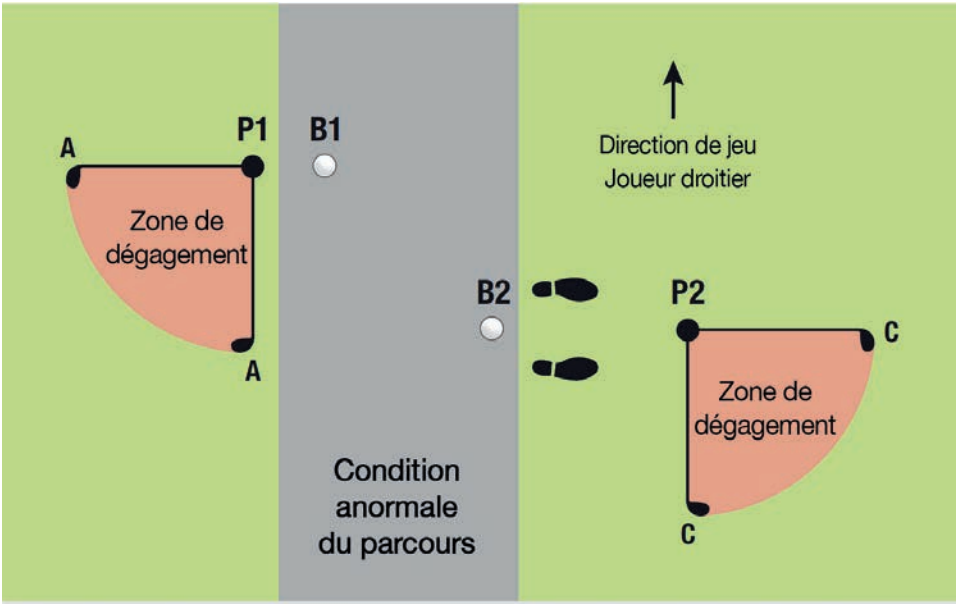
Le *point le plus proche de dégagement complet* se rapporte uniquement à la condition particulière pour laquelle le dégagement est pris et peut se situer à un endroit où il y a une interférence par quelque chose d'autre :

- Si le joueur se dégage et que par la suite il a une interférence par une autre condition pour laquelle un dégagement est autorisé, le joueur peut de nouveau se dégager en déterminant un nouveau *point le plus proche de dégagement complet* pour la nouvelle condition.
- Le dégagement doit être pris séparément pour chaque condition, **sauf** que le joueur peut prendre un dégagement des deux conditions en même temps (en déterminant le *point le plus proche de dégagement complet* des deux conditions) lorsque, ayant déjà pris un dégagement séparément pour chaque condition, il devient raisonnable de conclure que continuer à le faire entraînera une interférence permanente par l'une ou l'autre condition.

Point le plus proche de dégagement complet/1 – Figures illustrant le point le plus proche de dégagement complet

Dans les figures ci-après, le terme « point le plus proche de dégagement complet » dans la Règle 16.1 (Conditions anormales du parcours), pour une interférence d'un *terrain en réparation*, est illustré dans les deux cas d'un joueur droitier et d'un joueur gaucher.

Le *point le plus proche de dégagement complet* doit être strictement déterminé. Un joueur n'est pas autorisé à choisir de quel côté du *terrain en réparation* la balle sera *droppée*, sauf s'il y a deux *points le plus proche de dégagement complet* équidistants. Même si d'un côté du *terrain en réparation* il y a le fairway et de l'autre des buissons, si le *point le plus proche de dégagement complet* est dans les buissons, c'est le *point le plus proche de dégagement complet* du joueur.



B1 = position de la balle dans la condition anormale du parcours

P1 = point le plus proche de dégagement complet pour B1

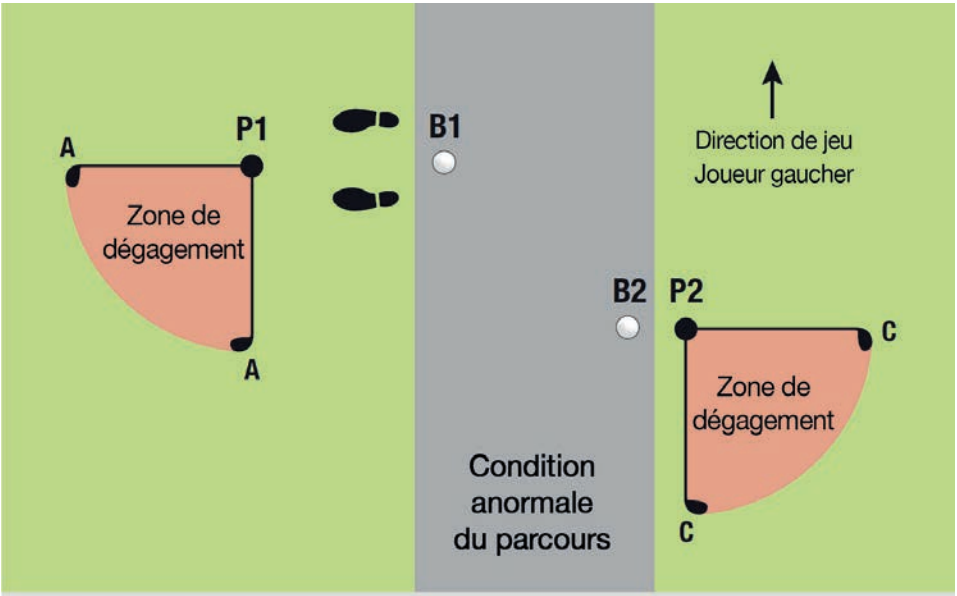
Zone de dégagement P1-A-A = zone dans laquelle une balle est droppée, d'un rayon d'une longueur de club à partir du point P1

B2 = position de la balle dans la condition anormale du parcours

Stance théorique requis pour jouer la balle en P2 avec le club que le joueur envisage pour jouer le coup

P2 = point le plus proche de dégagement complet pour B2

Zone de dégagement P2-C-C = zone dans laquelle une balle est droppée, d'un rayon d'une longueur de club à partir du point P2



- P1 est le point le plus proche de dégagement complet pour B1
- Stance théorique pour jouer la balle en P1
- Zone de dégagement P1-A-A = zone dans laquelle une balle est droppée, d'un rayon d'une longueur de club à partir du point P1
- P2 est le point le plus proche de dégagement complet pour B2
- Zone de dégagement P2-C-C = zone dans laquelle une balle est droppée, d'un rayon d'une longueur de club à partir du point P2

Point le plus proche de dégagement complet/2 – Joueur ne suivant pas la procédure recommandée pour déterminer le point le plus proche de dégagement complet

Bien qu'il y ait une procédure recommandée pour déterminer le *point le plus proche de dégagement complet*, les Règles n'imposent pas au joueur de déterminer ainsi ce point en se dégageant selon une Règle applicable (par ex. en se dégageant d'une *condition anormale du parcours* selon la Règle 16.1b (Dégagement pour une balle dans la zone générale)). Si le joueur ne détermine pas précisément un *point le plus proche de dégagement complet* ou s'il détermine un *point le plus proche de dégagement complet* incorrect, le joueur n'encourt une pénalité que si cette action a pour conséquence d'amener le joueur à *dropper* une balle dans une *zone de dégagement* qui ne satisfait pas aux exigences de la Règle et que la balle ainsi *droppée* est ensuite jouée.

Point le plus proche de dégagement complet/3 – Situation où le joueur a pris un dégagement correct si les conditions interfèrent encore pour un coup avec un club qui n'a pas été utilisé pour déterminer le point le plus proche de dégagement complet

Quand un joueur se dégage d'une *condition anormale du parcours*, il se dégage seulement pour l'interférence qu'il a avec le club, le *stance*, le swing et la *ligne de jeu* qu'il voudrait avoir pour jouer la balle depuis ce point. Une fois que le joueur s'est dégagé et qu'il n'y a plus d'interférence pour le *coup* que le joueur souhaitait jouer, toute autre interférence est une nouvelle situation.

Par exemple, la balle d'un joueur repose dans un rough épais dans la *zone générale* à environ 200 mètres du *green*. Le joueur sélectionne un wedge pour jouer le *coup* suivant et constate que son *stance* touche une ligne définissant une zone de *terrain en réparation*. Le joueur détermine le *point le plus proche de dégagement complet* et *droppe* une balle dans la *zone de dégagement* prescrite selon la Règle 14.3b(3) (La balle doit être droppée dans la zone de dégagement) et la Règle 16.1 (Dégagement d'une condition anormale du parcours).

La balle roule dans un bon *lie* à l'intérieur de la *zone de dégagement* d'où le joueur pense que le *coup* suivant peut être joué avec un bois 3. Si le joueur utilisait un wedge pour le *coup* suivant, il n'y aurait plus d'interférence avec le *terrain en réparation*. Cependant, en utilisant un bois 3, le joueur touche à nouveau la ligne définissant le *terrain en réparation* avec son pied. C'est une nouvelle situation et le joueur peut jouer la balle comme elle repose ou se dégager de la nouvelle situation.

Point le plus proche de dégagement complet/4 – Joueur déterminant le point le plus proche de dégagement complet mais physiquement incapable de jouer le coup envisagé

Le but de la détermination du *point le plus proche de dégagement complet* est de trouver un point de référence à un endroit aussi près que possible où il n'y a plus d'interférence. En déterminant le *point le plus proche de dégagement complet*, le joueur n'a aucune garantie d'avoir un bon *lie* ou un *lie* jouable.

Par exemple, si un joueur est incapable de jouer un *coup* de ce qui paraît être la *zone de dégagement* prescrite, telle que mesurée depuis le *point le plus proche de dégagement complet*, parce que la direction de jeu est obstruée par un arbre ou parce que le joueur est incapable de faire un backswing pour le *coup* envisagé à cause d'un buisson, ceci ne change pas le fait que le point déterminé est le *point le plus proche de dégagement complet*.

Une fois la balle *en jeu*, le joueur doit ensuite décider quel type de *coup* il va jouer. Le *coup*, qui inclut le choix du club, peut être différent de celui qu'il aurait souhaité faire depuis l'emplacement d'origine de la balle si les conditions n'avaient pas été là.

S'il n'est physiquement pas possible de *dropper* la balle dans une partie quelconque de la *zone de dégagement* identifiée, le joueur n'est pas autorisé à se dégager de la condition.

Point le plus proche de dégagement complet/5 – Joueur physiquement incapable de déterminer le point le plus proche de dégagement complet

Si un joueur est physiquement incapable de déterminer son *point le plus proche de dégagement complet*, celui-ci doit être estimé et la *zone de dégagement* est ensuite basée sur le point ainsi estimé.

Par exemple, en se dégageant selon la Règle 16.1, un joueur est physiquement incapable de déterminer le *point le plus proche de dégagement complet* parce que ce point est à l'intérieur d'un tronc d'arbre ou qu'une clôture de *hors limites* l'empêche de prendre le *stance* nécessaire à sa détermination.

Le joueur doit estimer le *point le plus proche de dégagement complet* et *dropper* une balle dans la *zone de dégagement* identifiée.

S'il n'est physiquement pas possible de *dropper* une balle dans la *zone de dégagement* identifiée, le joueur n'est pas autorisé à se dégager selon la Règle 16.1.

Quatre balles

Une forme de jeu dans laquelle concourent des *camps* de deux *partenaires*, chaque joueur jouant sa propre balle. Le score du *camp* sur un trou est le score le plus bas des deux *partenaires* sur ce trou.

Un *Quatre balles* peut être joué en *match play*, entre un *camp* de deux *partenaires* et un autre *camp* de deux *partenaires*, ou en *stroke play* entre de nombreux *camps* de deux *partenaires*.

Règles sur l'équipement

Spécifications et autres réglementations concernant les clubs, les balles et autres *équipements* que les joueurs sont autorisés à utiliser pendant un *tour*. Les *Règles sur l'équipement* sont disponibles sur le site RandA.org/EquipmentStandards.

Replacer

Placer une balle en la posant et la relâchant, avec l'intention qu'elle soit *en jeu*.

Si le joueur pose une balle sans intention qu'elle soit en *jeu*, la balle n'a pas été *replacée* et n'est pas en *jeu* (voir Règle 14.4).

Chaque fois qu'une Règle exige qu'une balle soit *replacée*, la Règle concernée identifie un emplacement spécifique où la balle doit être *replacée*.

Replacée (balle)/1 – Une balle ne peut pas être replacée avec un club

Pour *replacer* une balle de la bonne manière, elle doit être posée et lâchée. Ceci signifie que le joueur doit utiliser sa main pour remettre la balle *en jeu* à l'emplacement d'où elle a été relevée ou *déplacée*.

Par exemple, si un joueur relève sa balle du *green* et la pose sur le côté, le joueur ne doit pas *replacer* la balle en la faisant rouler avec un club jusqu'au point requis. S'il le fait, la balle n'est pas *replacée* de la bonne manière et le joueur encourt un coup de pénalité selon la Règle 14.2b(2) (Comment la balle doit être replacée) si l'erreur n'est pas corrigée avant de jouer le *coup*.

Score maximum

Forme de *stroke play* dans laquelle le score d'un joueur ou d'un *camp* pour un trou est plafonné à un nombre maximal de coups (à savoir les *coups* joués et tous les coups de pénalité), fixé par le *Comité*, tel que deux fois le par, un nombre fixe ou le double bogey en net.

Stableford

Forme de *stroke play* dans laquelle :

- Le score d'un joueur ou d'un *camp* pour un trou est basé sur des points obtenus en comparant le nombre de coups (à savoir les *coups* joués et tous les coups de pénalité) du joueur ou du *camp* sur le trou à un score de référence pour le trou établi par le *Comité*.
- La compétition est gagnée par le joueur ou le *camp* qui termine l'ensemble des *tours* de la compétition avec le plus de points.

Stance

La position des pieds et du corps d'un joueur lorsqu'il se prépare à jouer et joue un *coup*.

Stroke play

Forme de jeu dans laquelle un joueur ou un *camp* concourt contre tous les autres joueurs ou *camps* dans la compétition.

Dans la forme classique de stroke play (voir Règle 3.3) :

- Le score d'un joueur ou d'un *camp* pour un *tour* est le nombre total de coups (à savoir les *coups* joués et tous les coups de pénalité) nécessaires pour *terminer le trou* sur chaque trou, et

- Le vainqueur est le joueur ou le *camp* qui finit l'ensemble des *tours* de la compétition avec le nombre le plus faible de coups.

D'autres formes de *stroke play* avec des méthodes différentes de calcul sont le *Stableford*, le *Score maximum* et le *Par / Bogey* (voir Règle 21).

Toutes les formes de *stroke play* peuvent être jouées soit dans des compétitions individuelles (chaque joueur concourant pour son propre compte), soit dans des compétitions impliquant des *camps* de *partenaires* (*Foursome* ou *Quatre balles*).

Substituer

Changer la balle que le joueur utilise pour jouer un trou en utilisant une autre balle qui devient la balle *en jeu*.

Le joueur a *substitué* une autre balle lorsqu'il met *en jeu*, d'une manière quelconque (voir Règle 14.4), cette balle au lieu de sa balle d'origine, que la balle d'origine ait été :

- *En jeu*, ou
- Plus *en jeu* parce qu'elle avait été relevée du *parcours* ou était *perdue* ou *hors limites*.

Une balle *substituée* est la balle *en jeu* du joueur même si :

- Elle a été *replacée*, *droppée* ou placée d'une mauvaise manière ou à un *mauvais endroit*, ou
- Le joueur était tenu selon les Règles de remettre la balle d'origine *en jeu* plutôt que de *substituer* une autre balle.

Sûr ou quasiment certain

La norme pour décider ce qui est arrivé à la balle d'un joueur – pour déterminer par exemple, si la balle repose dans une *zone à pénalité*, si la balle s'est *déplacée* ou ce qui a causé son *déplacement*.

Sûr ou quasiment certain signifie plus que « possible » ou « probable ». Cela veut dire que :

- Soit il y a des preuves convaincantes que le fait en question s'est bien produit sur la balle du joueur, par ex. lorsque le joueur ou d'autres témoins ont vu cela se produire,
- Soit il y a un très petit pourcentage de doute, toutes les informations raisonnablement disponibles montrant qu'il y ait une probabilité d'au moins 95% que le fait en question se soit produit.

L'expression « toutes les informations raisonnablement disponibles » recouvre toutes les informations dont le joueur a connaissance ainsi que toutes les autres informations qu'il peut obtenir de façon raisonnable et sans retard déraisonnable.

Sûr ou quasiment certain/1 – Critères pour appliquer « Sûr ou quasiment certain » quand la balle se déplace

Quand on n'est pas « *sûr* » de ce qui a causé le *déplacement* de la balle, toute information raisonnablement accessible doit être examinée et l'évidence doit être évaluée pour déterminer s'il est « *quasiment certain* » que c'est le joueur, l'*adversaire* ou l'*influence extérieure* qui a causé le *déplacement* de la balle.

Selon les circonstances, les informations raisonnablement accessibles peuvent inclure, mais ne sont pas limitées à :

- L'effet de toutes les actions entreprises près de la balle (par ex. déplacer des *détritus*, faire des swings d'essai, poser le club sur le sol ou prendre un *stance*),
- Le temps écoulé entre de telles actions et le *déplacement* de la balle,
- Le *lie* de la balle avant son *déplacement* (par ex. balle reposant sur un fairway, en suspension dans des longues herbes, sur une imperfection de surface ou sur le *green*),
- Les conditions du sol près de la balle (par ex. le degré de la pente ou la présence d'irrégularités de surface, etc.), et
- La vitesse et la direction du vent, la pluie et d'autres conditions météorologiques.

Sûr ou quasiment certain/2 – La quasi-certitude est sans objet quand elle se manifeste après la fin des trois minutes de recherche

Déterminer s'il est *sûr ou quasiment certain* doit être basé sur l'évidence connue du joueur à la fin des trois minutes de recherche.

Exemples de situations où les constatations tardives du joueur sont sans objet :

- Le coup de départ d'un joueur vient reposer dans une zone comportant du rough épais et un grand *trou d'animal*. Après une recherche de trois minutes, il est déterminé qu'il n'est pas *sûr ou quasiment certain* que la balle soit dans le *trou d'animal*. Alors que le joueur retourne vers la *zone de départ*, la balle est trouvée dans le *trou d'animal*.

  Même s'il n'a pas encore mis une autre balle *en jeu*, le joueur doit prendre un dégagement *coup et distance* pour une balle *perdue* (Règle 18.2b – Procédure quand une balle est perdue ou hors limites) du moment qu'on n'était pas *sûr ou quasiment certain* que la balle était dans le *trou d'animal*, quand la période de recherche a expiré.
- Un joueur ne peut pas trouver sa balle et il pense qu'elle peut avoir été ramassée par un spectateur (*influence extérieure*), mais il n'y a pas assez d'évidence pour être *quasiment certain* de ce fait. Peu après la fin des trois minutes de recherche, on trouve un spectateur qui a la balle du joueur.

  Le joueur doit prendre un dégagement *coup et distance* pour une balle *perdue* (Règle 18.2b) du moment que le déplacement par l'*influence extérieure* ne devient connu qu'après la fin du temps de recherche.

Sûr ou quasiment certain/3 – Joueur ignorant que sa balle a été jouée par un autre joueur

Il doit être *sûr ou quasiment certain* que la balle d'un joueur a été jouée par un autre joueur en tant que *mauvaise balle* pour la considérer comme ayant été *déplacée*.

Par exemple, en *stroke play*, les joueurs A et B envoient leurs *coups* de départ au même endroit. Le joueur A trouve une balle et la joue. Le joueur B part en avant chercher sa balle et ne peut pas la trouver. Après trois minutes de recherche, le joueur B commence à retourner vers le départ pour jouer une autre balle. En chemin, le joueur B trouve la balle du joueur A et il sait alors que le joueur A a joué sa balle par erreur.

Le joueur A encourt la *pénalité générale* pour avoir joué une *mauvaise balle* et doit ensuite jouer sa propre balle (Règle 6.3c). La balle du joueur A n'est pas *perdue* même si les deux joueurs ont cherché pendant plus de trois minutes parce que le joueur A n'a pas commencé à chercher sa balle ; la recherche était celle de la balle du joueur B. Concernant la balle du joueur B, la balle d'origine du joueur B est *perdue* et il doit mettre une autre balle *en jeu* avec la pénalité de *coup et distance* (Règle 18.2b), parce qu'il n'était pas *sûr ou quasiment certain*, à la fin des trois minutes de recherche, que sa balle avait été jouée par un autre joueur.

Tee

Objet utilisé pour surélever une balle au-dessus du sol pour jouer depuis la *zone de départ*. Il ne doit pas dépasser 101,6 mm (4 pouces) de longueur et doit être conforme aux *Règles sur l'Équipement*.

Terminer le trou

Voir « ***Entrée* (balle)** ».

Terrain en réparation

Toute partie du *parcours* que le *Comité* définit comme étant *terrain en réparation* (soit en le marquant ou de toute autre façon). Tout *terrain en réparation* ainsi défini comprend à la fois :

- Tout le sol à l'intérieur de la lisière de la zone définie, et
- Toute herbe, buisson, arbre ou autre élément naturel, poussant ou fixé, enraciné dans la zone définie, y compris toute partie de ces éléments qui s'étend au-dessus du sol à l'extérieur de la lisière de la zone définie, **mais** pas toute partie (par ex. une racine d'arbre) qui est attachée au sol ou en-dessous du sol à l'extérieur de la lisière de la zone définie.

Le *terrain en réparation* inclut également les choses suivantes même si le *Comité* ne les définit pas comme tel :

- Tout trou fait par le *Comité* ou le personnel d'entretien :
  - » En préparant le *parcours* (par ex. un trou d'où un piquet a été enlevé ou un *trou* sur un *green* utilisé pour un autre trou, comme dans le cas d'un green double), ou
  - » En entretenant le *parcours* (par ex. un trou fait en enlevant du gazon ou une souche d'arbre, en posant des canalisations, **mais** à l'exclusion des trous d'aération).
- Du gazon coupé, des feuilles et tout autre matériau empilé pour être enlevés ultérieurement. **Mais** :
  - » Tous les matériaux naturels qui sont empilés pour être enlevés sont également des *détritus*, et
  - » Tous les matériaux laissés sur le *parcours* et qui ne sont pas destinés à être enlevés ne sont pas *terrain en réparation*, sauf si le *Comité* les a définis comme tel.
- Tout habitat *animal* (comme un nid d'un oiseau) qui se trouve si près de la balle d'un joueur que le *coup* ou le *stance* du joueur pourrait l'endommager, **sauf** lorsque l'habitat a été créé par des *animaux* définis comme des *détritus* (par ex. les vers ou les insectes).

La lisière du *terrain en réparation* devrait être définie par des piquets, des lignes ou des éléments physiques :

- Piquets : lorsqu'elle est définie par des piquets, la lisière du *terrain en réparation* est définie par la ligne reliant les points à l'extérieur des piquets au niveau du sol, et les piquets sont à l'intérieur du *terrain en réparation*.
- Lignes : lorsqu'elle est définie par une ligne de peinture sur le sol, la lisière du *terrain en réparation* est le bord extérieur de la ligne, et la ligne elle-même est dans le *terrain en réparation*.
- Éléments Physiques : lorsqu'elle est définie par des éléments physiques (par ex. un parterre de fleurs ou une gazonnière), le *Comité* devrait dire comment est définie la lisière du *terrain en réparation*.

Lorsque la lisière du *terrain en réparation* est définie par des lignes ou des éléments physiques, des piquets peuvent être utilisés pour indiquer où se situe le *terrain en réparation*, **mais** ils n'ont pas d'autre signification.

Terrain en réparation/1 – Un dommage causé par le Comité ou le personnel d'entretien n'est pas toujours un terrain en réparation

Un trou fait par le personnel d'entretien est un *terrain en réparation* même s'il n'est pas marqué comme *terrain en réparation*. Cependant, tous les dommages causés par le personnel d'entretien ne sont pas par défaut des *terrains en réparation*.

Exemples de dommages qui ne sont pas par défaut des *terrains en réparations* :

- Une ornière faite par un tracteur (mais le *Comité* serait justifié de déclarer une ornière profonde comme *terrain en réparation*).
- Un vieux bouchon de *trou* qui est enfoncé en dessous de la surface du *green*, mais voir la Règle 13.1c (Améliorations autorisées sur le green).

Terrain en réparation/2 – Une balle qui est dans un arbre enraciné dans un terrain en réparation est dans le terrain en réparation

Si un arbre est enraciné dans un *terrain en réparation* et que la balle d'un joueur repose sur une branche de cet arbre, la balle est dans le *terrain en réparation* même si la branche déborde en dehors de la zone définie comme *terrain en réparation*.

Si le joueur décide de se dégager gratuitement selon la Règle 16.1 et que le point sur le sol directement en-dessous de l'endroit où la balle repose dans l'arbre est en-dehors du *terrain en réparation*, le point de référence pour déterminer la *zone de dégagement* et se dégager est ce point sur le sol.

Terrain en réparation/3 – Un arbre tombé ou une souche d'arbre n'est pas toujours un terrain en réparation

Un arbre tombé ou une souche d'arbre que le *Comité* a l'intention d'enlever, mais qui n'est pas en cours d'enlèvement, n'est pas automatiquement un *terrain en réparation*. Cependant, si l'arbre et la souche d'arbre sont en train d'être déracinés ou découpés pour être enlevés plus tard, ce sont des « matériaux empilés pour être enlevés plus tard » et donc des *terrains en réparation*.

Par exemple, un arbre qui est tombé dans la *zone générale* et qui est encore attaché à la souche n'est pas un *terrain en réparation*. Cependant, un joueur pourrait demander au *Comité* un dégagement et le *Comité* serait justifié de déclarer *terrain en réparation* la zone couverte par l'arbre tombé.

Tour

18 trous, ou moins, joués dans l'ordre établi par le *Comité*.

Trois balles

Forme de *match play* dans laquelle :

- Chacun des trois joueurs joue en même temps un match individuel contre les deux autres joueurs, et
- Chaque joueur joue une seule balle qui est utilisée dans ses deux matchs.

Trou

Le point d'arrivée sur le *green* pour le trou joué.

- Le *trou* doit avoir 108 mm (4 ¼ pouces) de diamètre et au moins 101,6 mm (4 pouces) de profondeur.
- Si une gaine est utilisée, son diamètre extérieur ne doit pas dépasser 108 mm (4 ¼ pouces). La gaine doit être enfoncée d'au moins 25,4 mm (1 pouce) au-dessous de la surface du *green*, à moins que la nature du sol impose qu'elle soit plus près de la surface.

Le mot « trou » (lorsqu'il n'est pas utilisé en tant que définition en italique) est utilisé dans les Règles pour désigner la partie du *parcours* associée à une *zone de départ*, un *green* et un *trou* particuliers. Le jeu d'un trou commence à partir de la *zone de départ* et finit lorsque la balle est *entrée* sur le *green* (ou lorsque les Règles disent autrement que le trou est fini).

Trou d'animal

Tout trou creusé dans le sol par un *animal*, **sauf** lorsque le trou a été creusé par des *animaux* qui sont également définis comme des *détritus* (tels que les vers ou les insectes).

Le terme *trou d'animal* inclut :

- Le matériau que l'*animal* a extrait du trou,
- Toute piste ou trace marquée conduisant au trou, et
- Toute zone sur la surface du sol soulevée ou altérée du fait du creusement du trou par l'*animal* sous le sol.

Trou d'animal/1 – Une empreinte d'animal ou une marque de sabot isolées ne sont pas des trous d'animaux

Une empreinte d'*animal* isolée qui n'est pas dans un *trou d'animal* n'est pas un trou fait par un *animal* mais plutôt une irrégularité de surface qui ne donne pas droit à un dégagement sans pénalité. Cependant, quand de tels dommages se trouvent sur le *green*, ils peuvent être réparés (Règle 13.1c(2) – Améliorations autorisées sur le green).

Zone à pénalité

Une zone pour laquelle un dégagement avec une pénalité d'un coup est autorisé si la balle du joueur vient y reposer.

Une *zone à pénalité* est:

- Toute étendue d'eau sur le *parcours* (marquée ou non par le *Comité*), y compris une mer, un lac, un étang, une rivière, un fossé, un fossé de drainage de surface ou un autre cours d'eau à l'air libre (même s'il ne contient pas d'eau), et
- Toute autre partie du *parcours* que le *Comité* définit comme *zone à pénalité*.

Une *zone à pénalité* est l'une des cinq *zones du parcours* spécifiquement définies.

Il existe deux types différents de *zones à pénalité*, distinguées par la couleur utilisée pour les marquer :

- Les *zones à pénalité* jaunes (marquées avec des lignes jaunes ou des piquets jaunes) offrent au joueur deux options de dégagement (Règle 17.1d(1) et (2)).
- Les *zones à pénalité* rouges (marquées avec des lignes rouges ou des piquets rouges) offrent au joueur une option de dégagement latéral supplémentaire (Règle 17.1d(3)), en plus des deux options utilisables pour les *zones à pénalité* jaunes.

Si la couleur d'une *zone à pénalité* n'a pas été marquée ou indiquée par le *Comité*, cette zone est considérée comme une *zone à pénalité* rouge.

La lisière d'une *zone à pénalité* s'étend à la fois au-dessus du sol et au-dessous du sol :

- Cela signifie que tout sol et toute autre chose (comme tout objet naturel ou artificiel) à l'intérieur de la lisière font partie de la *zone à pénalité*, qu'ils se trouvent sur, au-dessus ou en dessous de la surface du sol.
- Si un objet est à la fois à l'intérieur et à l'extérieur de la lisière (comme un pont au-dessus de la *zone à pénalité*, ou un arbre enraciné à l'intérieur de la lisière avec des branches s'étendant à l'extérieur de la lisière ou vice versa), seule la partie de l'objet située à l'intérieur de la lisière fait partie de la *zone à pénalité*.

La lisière d'une *zone à pénalité* devrait être définie par des piquets, des lignes ou des éléments physiques :

- <u>Piquets</u> : Lorsqu'elle est définie par des piquets, la lisière de la *zone à pénalité* est définie par la ligne entre les points les plus à l'extérieur des piquets au niveau du sol, et les piquets sont à l'intérieur de la *zone à pénalité*.
- <u>Lignes</u> : Lorsqu'elle est définie par une ligne peinte sur le sol, la lisière de la *zone à pénalité* est le bord extérieur de la ligne, et la ligne elle-même est dans la *zone à pénalité*.
- <u>Éléments physiques</u> : Lorsqu'elle est définie par des éléments physiques (comme une plage ou une zone désertique ou un mur de soutènement), le *Comité* devrait dire comment est définie la lisière de la *zone à pénalité*.

Lorsque la lisière d'une *zone à pénalité* est définie par des lignes ou par des éléments physiques, des piquets peuvent être utilisés pour indiquer où se situe la *zone à pénalité*, **mais** ils n'ont pas d'autre signification.

Lorsque la lisière d'une étendue d'eau n'est pas définie par le *Comité*, la lisière de cette *zone à pénalité* est définie par ses limites naturelles (c'est-à-dire là où le sol s'incline vers le bas pour former la dépression pouvant contenir l'eau).

Si un cours d'eau à l'air libre ne contient habituellement pas d'eau (par ex. un fossé de drainage ou une zone de ruissellement qui est sèche sauf pendant la saison des pluies), le *Comité* peut définir cette zone comme faisant partie de la *zone générale* (ce qui signifie que ce n'est pas une *zone à pénalité*).

Zone de dégagement

La zone dans laquelle un joueur doit *dropper* une balle en se dégageant selon une Règle. Chaque Règle de dégagement exige que le joueur utilise une *zone de dégagement* spécifique dont la taille et l'emplacement sont basés sur les trois facteurs suivants :

- Le point de référence : le point à partir duquel la dimension de la *zone de dégagement* est mesurée.
- La dimension de la zone de dégagement mesurée à partir du point de référence : la *zone de dégagement* est soit une, soit deux *longueurs de club* à partir du point de référence, mais avec certaines limites :
- Les limites de l'emplacement de la zone de dégagement : l'emplacement de la *zone de dégagement* peut être limité d'une ou plusieurs façons, de sorte que, par exemple :
  - » Cet emplacement ne soit que dans certaines *zones du parcours* spécifiquement définies, par ex. seulement dans la *zone générale*, ou pas dans un *bunker* ni dans une *zone à pénalité*,
  - » Cet emplacement ne soit pas plus près du *trou* que le point de référence ou qu'il doive être à l'extérieur d'une *zone à pénalité* ou d'un *bunker* d'où le dégagement est pris, ou
  - » Cet emplacement se situe à un endroit où il n'y a plus d'interférence (telle que définie dans la Règle particulière) de la condition pour laquelle le dégagement est pris.

En utilisant les *longueurs de club* pour déterminer la taille d'une *zone de dégagement*, le joueur peut mesurer directement à travers un fossé, un trou ou un élément similaire, et directement à travers un objet (comme un arbre, une clôture, un mur, un tunnel, un drain ou une tête d'arroseur) mais il n'est pas autorisé à mesurer à travers un sol qui est naturellement en pente montante ou descendante.

Voir Procédures pour le Comité, Section 21 (le *Comité* peut choisir d'autoriser ou d'exiger l'utilisation par le joueur d'une dropping zone en tant que *zone de dégagement*).

Zone de départ

La zone d'où le joueur doit jouer pour commencer le trou qu'il joue.

La *zone de départ* est une zone rectangulaire d'une profondeur de deux *longueurs de club* où :

- La lisière avant est définie par la ligne entre les points les plus en avant des deux marques de départ positionnées par le *Comité*, et
- Les lisières latérales sont définies par les lignes vers l'arrière à partir des points extérieurs des marques de départ.

La *zone de départ* est l'une des cinq *zones du parcours* spécifiquement définies.

Tous les autres emplacements de départ sur le *parcours* (que ce soit sur le même trou ou sur un autre trou) font partie de la *zone générale*.

Zone de jeu interdit

Une partie du *parcours* où le *Comité* a interdit le jeu. Une *zone de jeu interdit* doit être définie comme une partie soit d'une *condition anormale du parcours*, soit d'une *zone à pénalité*.

Le *Comité* peut utiliser une *zone de jeu interdit* pour n'importe quelle raison, par ex. pour :

- Protéger la faune, les habitats des *animaux* et les zones écologiquement sensibles,
- Prévenir les dommages causés aux jeunes arbres, aux parterres de fleurs, aux gazonnières, aux zones réensemencées ou autres zones plantées,
- Protéger les joueurs d'un danger, et
- Préserver des sites d'intérêt historique ou culturel.

Le *Comité* devrait définir la lisière d'une *zone de jeu interdit* avec une ligne ou des piquets, et la ligne ou les piquets (ou la partie supérieure de ces piquets) devraient identifier la *zone de jeu interdit* d'une manière différente de celle utilisée pour une *condition anormale du parcours* ou une *zone à pénalité* ordinaires ne contenant pas de *zone de jeu interdit*.

Zone de jeu interdit/1 – Statut d'éléments poussant qui surplombent une zone de jeu interdit

Le statut d'un élément poussant qui surplombe une *zone de jeu interdit* dépend du type de *zone de jeu interdit*. Ceci est important puisque l'élément peut faire partie de la *zone de jeu interdit*, auquel cas le joueur est obligé de se dégager.

Par exemple, si une *zone de jeu interdit* a été définie comme une *zone à pénalité* (dont les lisières s'étendent au-dessus et au-dessous du sol), toute partie d'un objet y poussant qui s'étend à l'extérieur des lisières de la *zone de jeu interdit* ne fait pas partie de la *zone de jeu interdit*. Par contre, si la *zone de jeu interdit* a été définie comme *terrain en réparation* (ce qui inclut tout sol à l'intérieur de la zone définie et tout chose qui pousse au-dessus du sol et à l'extérieur des lisières), tout ce qui déborde à l'extérieur des lisières fait partie de la *zone de jeu interdit*.

Zones du parcours

Les cinq zones spécifiquement définies qui constituent le *parcours* :

- La *zone générale*,
- La *zone de départ* d'où le joueur doit jouer en commençant le trou qu'il joue,
- Toutes les *zones à pénalité*,
- Tous les *bunkers*, et
- Le *green* du trou que le joueur joue.

Zone générale

La *zone du parcours* qui comprend toutes les parties du *parcours* sauf les quatre autres zones spécifiquement définies : (1) la *zone de départ* d'où le joueur doit jouer en commençant le trou qu'il joue, (2) toutes les *zones à pénalité*, (3) tous les *bunkers*, et (4) le *green* du trou que le joueur joue.

La *zone générale* inclut :

- Tous les emplacements de départ sur le *parcours* autres que la *zone de départ*, et
- Tous les *mauvais greens*.

Procédures pour le Comité

Sommaire

I Le Comité (Section 1)

Section 1 **Le rôle du Comité** 378

1A Le jeu général 378

1B Compétitions 378

II Le jeu général (Section 2 – 4)

Section 2 **Marquage du parcours** 382

2A Hors limites 382

(1) Recommandations générales pour déterminer et marquer les lisières des limites du parcours 382

(2) Marquage des limites internes 384

2B Zones de départ 384

2C Zones à pénalité 385

(1) Décider quand marquer une zone qui ne contient pas d'eau comme zone à pénalité 385

(2) Comment marquer ou définir la lisière d'une zone à pénalité 386

(3) Déterminer où marquer la lisière d'une zone à pénalité 387

(4) Marquer une zone à pénalité en rouge ou en jaune 387

(5) Changement de statut d'une zone à pénalité entre rouge et jaune 388

(6) Définir une zone à pénalité comme zone de jeu interdit 389

(7) Étendue d'eau adjacente au parcours 389

2D Bunkers 389

2E Greens 390

2F Conditions anormales du parcours 390

(1) Décider des zones à marquer comme terrain en réparation 390

(2) Comment marquer ou définir la lisière du terrain en réparation 391

2G Zone de jeu interdit 392

(1) Ce qui peut être marqué comme zone de jeu interdit 392

(2) Comment marquer une zone de jeu interdit 393
2H Bunkers 393
2I Dropping zones 394
(1) Quand utiliser des dropping zones 394
(2) Où placer les dropping zones 395

Section 3 **Règles locales pour le jeu en général** 395

Section 4 **Considérations complémentaires pour le jeu en général** 396
4A Temps de jeu et Code de comportement 396
(1) Dispositions relatives à la cadence de jeu 396
(2) Dispositions relatives au Code de comportement 396
4B Interrompre le jeu 397
4C Fournir une assistance sur les Règles 397

III Compétitions (Section 5 – 7)

Section 5 **Avant la compétition** 400
5A Définir le Règlement de la compétition 400
(1) Éligibilité 400
(2) Conditions de participation et dates 401
(3) Format, y compris la prise en compte du handicap 402
(4) Modalités pour d'autres formes de jeu 402
(5) Quand la carte de score a été rendue 404
(6) Comment les égalités seront départagées 405
(7) Moment où le résultat de la compétition est définitif 408
(8) Modification du Règlement de la compétition après le début de la compétition 409
(9) Antidopage 409
5B Marquage du parcours 409
(1) Hors limites 410
(2) Zones à pénalité 410

(3) Bunkers 411
(4) Conditions anormales du parcours et éléments partie intégrante 411
(5) Zone de jeu interdit 412
(6) Obstructions temporaires 412
5C Règles locales (y compris les Règles de golf modifiées pour les joueurs ayant un handicap) 412
5D Définir les zones d'entraînement 413
5E Zones de départ et emplacement des trous 414
(1) Sélection des zones de départ 414
(2) Choix de l'emplacement des trous 415
5F Tirage, groupes et heures de départ 415
(1) Tirage des départs 415
(2) Heures de départ et groupes de jeu 417
(3) Marqueurs 418
(4) Zones de départ 418
5G Dispositions relatives à la cadence de jeu 418
5H Code de comportement 419
(1) Établissement d'un Code de comportement 420
(2) Détermination des pénalités pour infraction au Code de comportement 421
(3) Exemple de la structure des pénalités pour un Code de comportement 421
(4) Esprit du jeu et grave faute de comportement 422
5I Information pour les joueurs et les arbitres 422
(1) Règles locales 422
(2) Feuilles des départs ou tableaux de match 422
(3) Feuilles de position des trous 422
(4) Cartes de score incluant les attributions de coup de handicap 423
(5) Dispositions relatives à la cadence de jeu et au Code de comportement 423
(6) Plan d'évacuation 423

Section 6 **Pendant la compétition** 424

6A Départs ... 424

6B Le parcours ... 425

(1) Entretien du parcours pendant un tour ... 425

(2) Détermination de la position des trous et des zones de départ ... 425

6C Fournir une assistance sur les Règles aux joueurs ... 427

(1) Les arbitres en match play ... 427

(2) Les arbitres en Stroke Play ... 427

(3) Limitation du rôle des membres du comité ou des arbitres ... 427

(4) Un arbitre autorise un joueur à enfreindre une Règle ... 428

(5) Un arbitre avertit un joueur sur le point d'enfreindre une Règle ... 428

(6) Contestation de la décision d'un arbitre ... 429

(7) Comment résoudre les questions de fait ... 429

(8) État réel du match indéterminable ... 430

(9) Gestion d'une décision quand un joueur procède selon une Règle non applicable ... 430

(10) Gestion des mauvaises décisions en match play ... 431

(11) Gestion des mauvaises décisions en stroke play ... 433

(12) Association de Match Play et Stroke Play ... 436

6D Faire respecter la cadence de jeu ... 437

6E Interruptions et reprises du jeu ... 437

(1) Interruptions de jeu immédiates et normales ... 437

(2) Décider quand interrompre et reprendre le jeu ... 438

(3) Reprise du jeu ... 439

(4) Quand annuler un tour ... 439

(5) Un joueur refuse de prendre le départ ou arrête à cause des conditions atmosphériques ... 440

(6) Enlever de l'eau temporaire ou des détritus sur un green ... 440

(7) Un match commence dans l'ignorance que le parcours est fermé ... 441

6F Score ... 441

(1) Match play ... 441

(2) Stroke play ... 441

6G Effectuer des cuts ; établir des tirages ; créer de nouveaux groupes 441
(1) Effectuer des cuts et créer de nouveaux groupes 441
(2) Traitement des abandons et disqualifications en match play 442
(3) Traitement des abandons et des disqualifications en stroke play 443
(4) Qualification pour un match play 443
(5) Une mauvaise application de handicap affecte le tirage d'un match play 443

Section 7 **Après la compétition** 443

7A Départager les égalités en stroke play 443
(1) Disqualification ou concession d'une défaite en play-off d'un stroke play 444
(2) Certains joueurs ne terminent pas le play-off du stroke play 444
7B Finaliser les résultats 444
7C Attribution des Prix 444
7D Problèmes de Règles ou de scores survenant après une compétition 445

IV Règles locales type et autres formes de jeu (Section 8 – 9)

Section 8 **Règles locales types** 448

8A Hors limites et limites du parcours 454
8B Zones à Pénalité 456
8C Bunkers 462
8D Greens 464
8E Procédures de dégagement particulières ou requises 467
8F Conditions anormales du parcours et éléments partie intégrante 480
8G Restrictions sur l'utilisation d'équipements spécifiques 499
8H Définir qui peut aider ou donner des conseils aux joueurs 503
8I Définir quand et où les joueurs peuvent s'entraîner 506
8J Procédures pour mauvais temps et interruptions du jeu 507
8K Dispositions relatives à la cadence de jeu 508
8L Règles locales non autorisées 512

Section 9 **Autres formes de jeu** 513

9A Stableford modifié 513

9B Greensomes..... 513

9C Scramble 514

9D Les deux meilleurs scores sur quatre comptent..... 514

I

Le Comité

I Rôle du Comité

Les Règles du Golf définissent le Comité comme la personne ou le groupe en charge d'une compétition ou du parcours. Le Comité est essentiel au bon déroulement du match. Les Comités ont la responsabilité de gérer le parcours au jour le jour ou pour une compétition spécifique et ils doivent toujours agir de manière à promouvoir les Règles de golf. Cette partie du Guide officiel des Règles de golf fournit des conseils aux Comités dans l'accomplissement de ce rôle.

Bien que bon nombre des fonctions d'un Comité soit propre à la gestion de compétitions organisées, une partie importante des tâches du Comité a trait à sa responsabilité à l'égard du parcours pendant le jeu en général c'est à dire le jeu de tous les jours.

IA Jeu en général

Même lorsqu'une compétition n'est pas officielle, il est toujours important pour le Comité de veiller à ce que les Règles de golf puissent être suivies par les golfeurs qui jouent des épreuves occasionnelles ou qui jouent leurs propres compétitions. Ce type de jeu est appelé jeu en général dans les procédures du Comité.

Pendant le jeu en général, la structure du Comité est souvent plus informelle que dans les compétitions et, dans de nombreux cas, les responsabilités du Comité seront déléguées ou assumées par un ou plusieurs représentants du golf, tels que le pro du golf, le directeur ou un autre employé du golf.

Les tâches de ce Comité consistent à :

- S'assurer que le parcours est correctement marqué (Section 2),
- Établir des Règles locales pour le jeu en général (Section 3),
- Établir et appliquer des directives de rythme de jeu et de code de comportement (Section 4A).
- Considérer quand suspendre le jeu en raison du temps ou d'autres conditions (Section 4B), et
- Fournir un support aux Règles pour les joueurs lorsqu'ils ont une question concernant le jeu en général (Section 4C).

IB Compétitions

Lorsqu'il est en charge d'une compétition, le Comité a des responsabilités avant, pendant et après le jeu pour assurer le bon déroulement de la compétition selon les Règles.

Les ressources disponibles pour un Comité diffèrent selon le parcours de golf ou le niveau de la compétition, et un Comité peut ne pas être en mesure de mettre en

œuvre toutes les pratiques recommandées. Dans ce cas, le Comité devra décider de ses priorités pour chaque compétition.

La période précédant le début de la compétition est sans doute la plus importante pour assurer le bon déroulement de la compétition. Les tâches du Comité pendant cette période peuvent inclure de :

- Définir le Règlement de la compétition (Section 5A),
- Revoir et ajuster le marquage du parcours (Section 5B),
- Revoir les Règles locales permanentes et établir des Règles locales types (Section 5C),
- Définir si et où les joueurs peuvent s'entraîner sur le parcours (Section 5D),
- Déterminer les zones de départ et les emplacements des trous à utiliser (Section 5E),
- Établir et publier le tableau de match-play, ou la composition des groupes et les heures de départ pour le stroke play (Sections 5F).
- Définir les Règles relatives à la cadence de jeu et au Code de comportement (Sections 5G et 5H) et
- Préparer le matériel utile aux joueurs et aux arbitres (Section 5I).

Une fois la compétition commencée, le Comité doit veiller à ce que les joueurs disposent des informations nécessaires pour jouer selon les Règles de golf et les aider à les appliquer. Pour cela :

- Fournir des informations aux joueurs afin qu'ils soient conscients des Règles locales, des cadences de jeu ou du Code de comportement en vigueur, ainsi que d'autres informations importantes telles que les marques de départ à utiliser et l'emplacement des trous (Section 6A).
- Donner le départ des matchs et des groupes à l'heure (Section 6A),
- S'assurer que le parcours est correctement configuré, marqué et maintenu en état (Section 6B),
- Fournir une aide aux joueurs dans l'application des Règles (Section 6C),
- Faire respecter la politique sur le temps de jeu (Section 6D),
- Suspendre le jeu en raison de conditions météorologiques ou d'autres conditions, puis déterminer quand le jeu doit reprendre (Section 6E),
- Fournir une zone où les joueurs peuvent rapporter les résultats d'un match ou rendre leur carte de score en stroke play (Section 6F),
- Valider tous les scores du tour en stroke play (Section 6F), et
- Établir et publier les groupes et heures de départ pour les joueurs s'il y a des tours supplémentaires qui n'ont pas encore été publiés (Section 6 G).

Une fois le jeu terminé, les tâches du Comité sont les suivantes :

- Départager les égalités en stroke play (Section 7A),
- Confirmer les résultats finaux et clôturer la compétition (Section 7B),
- Attribuer les prix (Section 7C), et
- Traiter tout problème survenant après la clôture de la compétition (Section 7D).

II

Jeu en général

2 Marquage du parcours pour le jeu en général

Le fait de marquer le parcours et de rafraîchir ces marques au besoin est une tâche permanente qui est sous la responsabilité du Comité.

Un parcours bien marqué permet à un joueur de jouer selon les Règles et aide à éliminer toute ambiguïté pour les joueurs. Par exemple, un joueur peut ne pas savoir comment procéder si un étang (zone à pénalité) n'est pas marqué ou être incapable de déterminer si une balle est dans les limites ou hors limites.

2A Hors limites

Il est important que le Comité marque les limites correctement et maintienne les marques dans le temps afin qu'un joueur qui envoie une balle près d'une limite puisse déterminer si sa balle est dans les limites du terrain ou hors limites.

(1) Recommandations générales pour déterminer et marquer les lisières des limites du parcours :

Le Comité peut marquer les limites du parcours de plusieurs manières. Des piquets ou des lignes peintes peuvent être mis en place par le Comité. Les clôtures ou les murs existants peuvent être utilisés pour définir des limites, tout comme la lisière d'autres structures permanentes telles que des routes ou des bâtiments.

Pour déterminer les limites du parcours et les marquer, le Comité doit prendre en considération un certain nombre d'éléments :

Les propriétés qui bordent le parcours

- Lorsque des propriétés privées et des routes publiques bordent le parcours, il est vivement recommandé que le Comité marque ces zones comme hors limites. Ces propriétés ont souvent des murs ou des clôtures qui peuvent servir de limites au parcours. Lorsqu'elles existent, il n'est généralement pas nécessaire de déplacer la limite à l'intérieur de celles-ci en plaçant des piquets. Mais le Comité peut souhaiter déplacer la limite vers l'intérieur (par exemple, en utilisant des piquets) pour fournir une protection supplémentaire aux propriétés adjacentes.
- Il n'y a pas d'obligation à ce qu'un parcours ait des limites, mais il est conseillé d'empêcher le jeu dans une propriété qui n'appartient pas au parcours. Cependant il peut y avoir des endroits où il y a de grandes zones ouvertes bordant les limites de propriété où il n'y aurait pas d'objection à ce que les joueurs jouent. Dans ce cas, il n'est pas nécessaire de placer des piquets ou de définir la limite.
- Lorsqu'une structure existante, telle qu'un mur ou une clôture, est utilisée pour définir la limite, l'objet dans son entier sera un élément de limite à partir duquel le dégagement gratuit ne sera pas autorisé.

Utilisation de piquets

- Les piquets de limites devraient être blancs, même si une autre couleur peut être utilisée.
- Il peut déjà y avoir en place des piquets de couleur différente, ou le Comité peut avoir une raison d'utiliser une couleur différente pour les distinguer de certains éléments du parcours. Si tel est le cas, le Comité devrait en informer les joueurs sur la carte de score, par une publication dans le club house, sur la feuille des Règles locales ou par d'autres moyens. Le Comité devrait éviter d'utiliser des piquets rouges ou jaunes pour marquer une limite afin de ne pas créer de confusion avec les zones à pénalité.
- La distance entre les piquets peut varier, mais idéalement, il devrait être possible de voir la base d'un piquet depuis le piquet suivant pour déterminer si une balle est hors limites. Il est important de vérifier que les arbustes, les arbres ou éléments similaires ne cachent pas les piquets ou ne rendent pas leur vue difficile de l'un à l'autre. En général, les piquets doivent être séparés par une distance inférieure à 30 pas pour permettre aux joueurs de voir facilement entre eux.

Utilisation de lignes de peinture

- Les lignes peintes utilisées pour définir la limite devraient être blanches, même si une autre couleur peut être utilisée. Le Comité devrait éviter d'utiliser des lignes rouges ou jaunes pour marquer une limite afin d'éviter toute confusion avec les zones à pénalité.
- Lorsque la limite est définie par une ligne peinte sur le sol, le Comité peut également placer des piquets pour rendre la limite visible à distance. Il convient de préciser que la ligne peinte définit la limite tandis que les piquets sont placés pour montrer aux joueurs que la limite est à cet endroit. Ces piquets ne définissent pas la limite, mais ce sont des éléments de limite pour lesquels le dégagement gratuit n'est pas autorisé, sauf indication contraire dans les Règles locales (voir la Règle locale type A–5).
- Il peut arriver que le Comité ne veuille pas peindre une ligne blanche sur une route ou un trottoir. Dans ce cas, la manière la plus discrète de marquer la limite peut être de peindre une série de points blancs sur le sol. Lorsque cela est fait, les Règles locales doivent être utilisées pour informer les joueurs de la façon dont la limite a été marquée (voir la Règle locale type A–1).

Autres façons de délimiter les limites

- Lorsqu'une limite est définie par un mur, un bord de route ou autre chose que des piquets, des clôtures ou des lignes, le Comité doit préciser où se trouve la lisière de la limite. Par exemple, lorsqu'un mur est utilisé pour définir la limite, le Comité devrait spécifier si le bord intérieur du mur définit la limite ou si une balle est seulement hors limites lorsqu'elle est au-delà du mur (voir la Règle locale type A–2.)

- Une limite peut être définie par un fossé, la balle étant hors limites si elle se trouve dans le fossé ou au-delà. Les piquets peuvent être utilisés pour attirer l'attention sur la limite du fossé. Ces piquets sont des éléments de limite dont le dégagement gratuit n'est pas autorisé, sauf indication contraire dans les Règles locales (voir la Règle locale type A–5).

Autres considérations

- Certaines structures telles que les locaux de maintenance, les clubs-house et les terrains d'entraînement peuvent être marquées ou définies par une Règle locale comme étant hors limites même si elles se trouvent à l'intérieur des limites de la propriété du golf (voir la Règle locale type A–1).
- Les Règles n'envisagent pas qu'une zone ait plus d'un seul statut pendant le jeu d'un trou, une zone ne doit donc pas être marquée comme étant hors limites uniquement pour certains coups ou des coups joués de certaines zones telles que la zone de départ.
- Les Règles s'appliquent à l'endroit où une balle s'immobilise après un coup et non à la zone qu'elle a traversée en étant en mouvement ; les Comités ne sont pas autorisés à avoir une Règle locale disant qu'une balle jouée au-dessus d'une certaine zone est hors limites même si elle ne vient pas au repos dans cette zone.

(2) Marquage des limites internes

Pour préserver le caractère d'un trou ou pour protéger les joueurs sur des trous adjacents, le Comité peut établir des limites entre deux trous.

Si la limite interne n'est pas en continuité avec les autres limites du parcours, il est important de marquer l'endroit où la limite commence et où elle se termine. Il est recommandé de placer deux piquets côte à côte et selon un angle qui indique que la limite s'étend indéfiniment dans la direction souhaitée.

La limite interne peut s'appliquer au jeu d'un seul trou ou à celui de plusieurs. Le ou les trous pour lesquels les limites internes s'appliquent et le statut des piquets pendant le jeu des trous pour lesquels la limite ne s'applique pas devraient être précisés par une Règle locale (voir la Règle locale type A–4).

2B Zones de départ

Le Comité devrait toujours essayer de positionner les marques de départ suffisamment en avant pour que les joueurs puissent utiliser la totalité des deux longueurs de club autorisées en arrière.

Il n'y a pas de restrictions sur la largeur de la zone de départ, mais il est recommandé de placer les deux marques de départ à une distance de 5 à 7 pas. Les placer avec un espacement plus important rend plus difficile pour un joueur de déterminer si la balle a été placée à l'intérieur de la zone de départ et peut amener à ce que les trous de divot couvrent une zone beaucoup plus grande sur les Par 3.

Pour obtenir des conseils sur l'emplacement des marques de départ afin que les scores puissent être valides à des fins de gestion du handicapping, consultez les Règles ou les dispositions contenues dans le système de handicapping fonctionnant dans la juridiction locale.

2C Zones à pénalité

Les zones à pénalité sont des zones du parcours dont un joueur est autorisé à se dégager avec un coup de pénalité à un endroit situé à l'extérieur de la zone à pénalité et potentiellement éloigné de celui où reposait sa balle. Comme le prévoit la définition de « zone à pénalité », les zones contenant de l'eau telles que les lacs, les ruisseaux, les rivières ou les étangs sont des zones à pénalité et doivent être marquées comme telles.

Le Comité peut marquer d'autres parties du parcours comme des zones à pénalité. Parmi les raisons pour lesquelles le Comité peut choisir de marquer d'autres parties ou caractéristiques du parcours comme zones à pénalité, citons :

- Fournir une alternative à la procédure de coup et distance selon la Règle 18.1 lorsqu'il est probable qu'une balle qui se trouve dans la zone sera quasiment toujours perdue, par exemple, une zone de végétation dense.
- Fournir une alternative à la procédure de coup et distance selon la Règle 19.2 (balle injouable) lorsqu'il est probable que se dégager selon les options disponibles dans les Règles 19.2b et 19.2c en référence à la position où la balle repose ne fournira aucun dégagement valable, par exemple une zone de roche volcanique ou de désert.

(1) Décider quand marquer une zone qui ne contient pas d'eau comme zone à pénalité

Le Comité devrait prendre en considération les points suivants avant de décider de marquer une zone qui ne contient pas d'eau comme zone à pénalité :

- Le fait que marquer comme zone à pénalité une zone difficile peut améliorer la cadence de jeu, ne signifie pas que le Comité devrait se sentir obligé de le faire. Il existe de nombreuses autres considérations à prendre en compte, telles que maintenir le challenge offert par le trou, le respect de l'intention originale de conception de l'architecte et l'obtention de résultats raisonnablement cohérents pour les balles envoyées dans des types de zones similaires tout au long du parcours. Par exemple, si une jungle borde le fairway sur un trou et qu'elle a été marquée comme une zone à pénalité, le Comité devrait envisager de traiter des zones similaires de la même manière sur d'autres trous.
- Le Comité devrait tenir compte du fait qu'un joueur qui perd sa balle en dehors d'une zone à pénalité supportera une pénalité plus importante que celui dont la balle est perdue dans la zone à pénalité. S'il y a des zones avec un rough dense près du bord de la zone à pénalité dans lesquelles des balles pourraient être perdues, le Comité pourrait envisager d'inclure ces zones dans la zone à pénalité.

- Le Comité devrait se rappeler qu'un joueur dont la balle repose dans une zone à pénalité ne pourra pas utiliser les options de la balle injouable selon la Règle 19. Faire en sorte que le joueur retourne à l'endroit où la balle a franchi la lisière de la zone à pénalité pour se dégager plutôt que d'avoir l'option de dropper à deux longueurs de club de l'endroit où la balle a été trouvée peut être un désavantage significatif pour le joueur et avoir un effet négatif sur le temps de jeu.
- Le Comité ne devrait pas définir des zones sablonneuses qui seraient normalement des bunkers comme zones à pénalité. Il peut y avoir des cas où des zones de sable s'étendent naturellement dans une zone à pénalité telle qu'une plage. Dans ce cas, la lisière de la zone à pénalité et le bunker peuvent être immédiatement adjacents, une partie du sable se trouvant dans la zone à pénalité.
- Le Comité ne devrait pas définir les propriétés bordant le parcours comme une zone à pénalité alors que les propriétés seraient normalement marquées comme étant hors limites.
- Si un Comité envisage de marquer une zone hors limites comme zone à pénalité pour améliorer la cadence de jeu, le Comité peut décider comme alternative d'utiliser la Règle locale donnant une autre possibilité de se dégager que selon coup et distance, voir la Règle locale type E–5. Bien que cela entraîne une pénalité de deux coups pour le joueur, cela donne également au joueur la possibilité de se retrouver sur le fairway, ce qui pourrait ne pas être une option si la zone était marquée comme une zone à pénalité.
- Lorsque des zones à pénalité sont ajoutées ou supprimées, le Comité devrait consulter les Règles ou les dispositions contenues dans le système de handicapping fonctionnant dans la juridiction locale pour déterminer si le changement aura un impact sur l'évaluation du parcours.

(2) Comment marquer ou définir la lisière d'une zone à pénalité

En prenant un dégagement d'une zone à pénalité, le joueur doit généralement connaître le dernier point où la balle a franchi la lisière de la zone à pénalité et si la zone à pénalité est marquée en rouge ou jaune à cet endroit.

- Il est recommandé que le Comité marque les lisières des zones à pénalité en utilisant de la peinture et /ou des piquets de manière à ce qu'il n'y ait aucun doute pour les joueurs.
- Lorsque des lignes sont utilisées pour définir la lisière d'une zone à pénalité et que des piquets sont utilisés pour identifier la zone à pénalité, le Comité est libre de décider si les piquets doivent être placés sur la ligne ou juste à l'extérieur de la zone à pénalité. En plaçant des piquets juste à l'extérieur de la ligne peinte, les joueurs ont le droit de se dégager gratuitement du trou créé par le piquet si celui-ci devait tomber ou être enlevé et que la balle s'immobilise dans le trou.
- Un Comité peut définir la lisière d'une zone à pénalité en la décrivant clairement par écrit, mais devrait le faire uniquement s'il y a peu ou pas de doute sur l'endroit où est la lisière. Par exemple, lorsque de vastes zones de lave ou de désert doivent

être traitées comme des zones à pénalité et que la frontière entre ces zones et les aires de jeu est bien définie, le Comité pourrait définir la lisière de la zone à pénalité comme la limite du lit de la lave ou du désert.

(3) Déterminer où marquer la lisière d'une zone à pénalité

Marquer clairement la lisière de la zone à pénalité est important pour permettre aux joueurs de se dégager. Pour marquer la lisière de la zone à pénalité, le Comité devrait tenir compte des éléments suivants :

- Les lignes et les piquets définissant la lisière de la zone à pénalité devraient être placés aussi près que possible des limites naturelles de la zone à pénalité, par exemple, là où il y a une rupture de pente conduisant à la dépression contenant l'eau. Cela garantira que les joueurs ne seront pas obligés de se tenir avec la balle significativement au-dessus ou au-dessous de leurs pieds, ou dans l'eau après avoir pris le dégagement. Il convient de prendre en compte à la fois les joueurs droitiers et gauchers.
- Quand une zone à pénalité est bordée par des parties de la zone générale où une balle pourrait être perdue, cela peut affecter la capacité du joueur à déterminer s'il est sûr ou quasiment certain que la balle est dans la zone à pénalité et le joueur ne sera pas donc pas en mesure de se dégager pour la zone à pénalité en utilisant la Règle 17. Pour cette raison, le Comité peut décider d'étendre la lisière de la zone à pénalité en dehors des limites naturelles et d'inclure d'autres zones où il peut être difficile de trouver une balle.
- Le Comité devrait considérer qu'un joueur n'est pas autorisé à se dégager gratuitement d'une condition anormale du parcours lorsque sa balle repose dans une zone à pénalité. Par exemple, s'il y a une obstruction inamovible telle qu'une route pour voiturette ou une tête d'arroseur près d'une zone que le Comité envisage de marquer comme une zone à pénalité, le Comité peut vouloir garder l'obstruction à l'extérieur de la zone à pénalité pour permettre au joueur d'être autorisé à s'en dégager gratuitement.

(4) Marquer une zone à pénalité en rouge ou en jaune

La plupart des zones à pénalité devraient être marquées en rouge pour donner aux joueurs l'option supplémentaire de dégagement latéral (voir la Règle 17.1d(3)). Cependant, lorsque le challenge proposé par le trou est de porter la balle au-delà d'une zone à pénalité telle qu'un ruisseau qui traverse en avant du green et qu'il y a de bonnes chances qu'une balle qui dépasse le ruisseau puisse y rouler en arrière, le Comité peut décider de marquer la zone à pénalité comme jaune. Cela garantit qu'une balle qui atterrit de l'autre côté de la zone à pénalité avant d'y rouler en arrière ne puisse pas être droppée de l'autre côté selon l'option de dégagement latéral.

Lorsqu'une zone à pénalité est marquée en jaune, le Comité devrait s'assurer qu'un joueur sera toujours en capacité de dropper en arrière sur la ligne selon la Règle 17.1d(2) ou envisager d'ajouter une dropping zone pour le dégagement de la zone à pénalité afin qu'un joueur ait une autre option que coup et distance.

Un Comité n'a pas d'obligation à marquer des zones à pénalité en jaune. Pour plus de simplicité, un Comité peut décider de marquer toutes les zones à pénalité en rouge, de sorte qu'il n'y ait pas de confusion pour les joueurs quant aux options de dégagement disponibles.

(5) Changement de statut d'une zone à pénalité entre rouge et jaune

Le Comité peut souhaiter marquer une partie de la zone à pénalité en rouge et une autre partie de la même zone à pénalité en jaune. Le Comité devrait déterminer le meilleur point pour effectuer cette transition afin de garantir que, quel que soit l'endroit où une balle pénètre dans la zone à pénalité jaune, un joueur sera toujours en mesure de dropper en arrière sur la ligne conformément à la Règle 17.1d(2).

Il convient de rappeler que les options de dégagement du joueur sont basées sur l'endroit où la balle a franchi en dernier la lisière de la zone à pénalité et non sur l'endroit où la balle s'est immobilisée.

Au point où la lisière de la zone à pénalité change, il est recommandé de placer les piquets rouges et jaunes les uns à côté des autres pour que soit clairement indiqué le changement de statut de la zone à pénalité.

Le statut de la zone à pénalité peut différer en fonction de la zone de départ utilisée

Lorsque le fait de porter la balle au-dessus d'une zone à pénalité, tel qu'un étang sur un par 3, fait partie du challenge proposé par le trou depuis les départs arrière mais pas depuis les départs avancés, le Comité peut décider de la définir avec des piquets jaunes ou une ligne jaune et d'utiliser une Règle locale selon laquelle la zone est une zone à pénalité rouge lorsqu'elle est jouée depuis les départs avancés.

Le statut de la zone à pénalité peut différer entre différents trous

Lorsqu'une zone à pénalité est potentiellement en jeu pour plus d'un trou, le Comité peut choisir de la définir comme une zone à pénalité jaune pendant le jeu d'un trou et une zone à pénalité rouge pendant le jeu d'un autre trou. Si c'est le cas, la zone à pénalité devrait être marquée en jaune et une Règle locale utilisée pour préciser qu'elle doit être considérée comme rouge lors du jeu du trou concerné (voir Règle locale type B–1).

Le statut de la lisière de la zone à pénalité ne doit pas changer pendant le jeu d'un trou

Si une zone à pénalité peut être jouée en jaune pour les joueurs jouant depuis une zone de départ et en rouge pour une autre zone de départ, une zone à pénalité ne doit pas être définie avec une lisière rouge pour un coup effectué depuis un endroit et jaune pour un coup effectué depuis un autre endroit par le même joueur. Par exemple, il serait inapproprié et déroutant de dire que la lisière de la zone à pénalité sur le côté green d'un lac est jaune pour un coup joué du côté fairway et rouge pour un coup joué du côté du green.

(6) Définir une zone à pénalité comme zone de jeu interdit

Le Comité peut décider de définir tout ou partie d'une zone à pénalité comme zone de jeu interdit. Se reporter à la Section 2G pour plus d'informations sur quand marquer une zone à pénalité comme zone de jeu interdit.

(7) Étendue d'eau adjacente au parcours

Lorsqu'une étendue d'eau, tel qu'un ruisseau, un lac, une mer ou un océan, borde le parcours, il est permis de marquer une telle zone comme une zone à pénalité plutôt que de la marquer comme étant hors limites. L'expression « sur le parcours» dans la définition de « zone à pénalité » ne signifie pas sur le terrain appartenant au golf ; il fait plutôt référence à toute zone non définie comme hors limites par le Comité.

- Lorsqu'il est possible pour une balle de finir sur le sol du côté opposé d'une étendue d'eau, mais qu'il est irréalisable pour le Comité de définir la lisière opposée, le Comité peut adopter une Règle locale indiquant que lorsqu'elle est marquée sur un seul côté, une zone à pénalité est considérée s'étendre à l'infini. En conséquence, toute la terre et l'eau au-delà du bord défini sont dans la zone à pénalité (voir Règle locale type B–1).
- Lorsqu'une zone à pénalité est délimitée sur un côté par un hors limites, et que la lisière de la zone à pénalité et la ligne du hors-limite coïncident, le Comité peut utiliser une Règle locale pour permettre à un joueur de prendre le dégagement de l'autre côté de la zone à pénalité de là où la balle a franchi la lisière en dernier (voir Règle locale type B–2) et une Règle locale additionnelle de sorte qu'il ne soit pas nécessaire de marquer ce bord de la zone à pénalité (voir Règle locale type B–1).

2D Bunkers

Normalement, il n'est pas nécessaire de marquer la lisière des bunkers, mais il peut arriver que les lisières des bunkers soient difficiles à déterminer. Le Comité devrait soit marquer les lisières avec des piquets ou des lignes peintes, soit définir la limite dans les Règles locales (voir la Règle locale type C–1).

Position des râteaux

Il n'y a pas de réponse parfaite à la question sur la position des râteaux et il appartient à chaque Comité de décider si les râteaux sont placés dans ou hors des bunkers.

On peut soutenir qu'il y a plus de chances qu'une balle soit déviée ou retenue en dehors du bunker si le râteau est placé à l'extérieur du bunker. On pourrait également faire valoir que si le râteau est dans le bunker, il est peu probable que la balle soit déviée hors du bunker.

Cependant, en pratique, les joueurs qui laissent les râteaux dans les bunkers les laissent souvent sur le côté du bunker, ce qui a tendance à empêcher une balle de rouler dans

la partie plate du bunker, ce qui rend le coup beaucoup plus difficile que ce qui aurait été le cas autrement. Lorsque la balle s'immobilise sur ou contre un râteau dans le bunker et que le joueur doit procéder selon la Règle 15.2, il ne sera peut-être pas possible de replacer la balle au même endroit ou de trouver un endroit qui ne soit pas plus près du trou.

Si des râteaux sont laissés au milieu du bunker, la seule façon de les positionner est de les jeter dans le bunker, ce qui provoque des indentations dans le sable. De plus, si un râteau est au milieu d'un grand bunker, soit il n'est pas utilisé, soit le joueur est obligé de ratisser une grande partie du bunker lors de la récupération du râteau, entraînant un retard inutile.

Par conséquent, après avoir pris en compte tous ces aspects et tout en reconnaissant que le positionnement des râteaux est à la discrétion du Comité, il est recommandé de laisser les râteaux en dehors des bunkers dans les zones les moins susceptibles d'influer sur le mouvement de la balle.

Toutefois, un Comité peut décider de positionner des râteaux à l'intérieur des bunkers pour que le personnel de terrain puisse plus facilement tondre les fairways et les abords des bunkers.

2E Greens

Normalement, il n'est pas nécessaire de marquer la lisière des greens, mais il peut y avoir des moments où il peut être difficile de déterminer la lisière du green parce que les zones environnantes sont tondues à une hauteur similaire. Si tel est le cas, le Comité peut souhaiter peindre de petits points pour définir la lisière du green. Le statut de ces points devrait être précisé par une Règle locale (voir la Règle locale type D–1).

2F Conditions anormales du parcours

Bien que les obstructions inamovibles aient rarement besoin d'être marquées de quelque manière que ce soit, il est recommandé que les zones de terrain en réparation soient clairement marquées par le Comité.

(1) Décider des zones à marquer comme terrain en réparation

En général, lorsque les conditions du terrain sont anormales pour le parcours ou qu'il n'est pas raisonnable de demander à un joueur de jouer depuis une zone spécifique, elle doit être marquée comme terrain en réparation.

Avant de marquer des zones comme des terrains en réparation, le Comité devrait avoir une vue d'ensemble du parcours pour déterminer quels types de zones sont en conditions anormales compte tenu de l'état présent du parcours. Il convient également de prendre en considération l'emplacement de toutes les zones pouvant nécessiter d'être marquées :

- Les zones situées sur ou à proximité du fairway devraient normalement être marquées si le Comité considère que les dommages causés à la zone sont anormaux.
  - » Si les fairways du parcours sont généralement en bon état, il peut être approprié de marquer une unique zone de terrain dénudée sur le fairway comme un terrain en réparation.
  - » Lorsque les conditions sont telles qu'il y a de vastes zones dénudées sur le sol, il serait judicieux de ne pas les marquer ou de les déclarer toutes comme terrain en réparation, mais seulement de marquer les zones où un joueur peut avoir des difficultés à effectuer un coup sur la balle, comme une zone fortement endommagée ou défoncée.
- Plus la zone est éloignée du fairway, moins il convient de la marquer comme terrain en réparation. Les zones très éloignées du fairway ou très en deçà de la zone de retombée de balle ne doivent être marquées que lorsque les dégâts sont très importants.
- Si deux ou plusieurs zones de terrain en réparation sont proches l'une de l'autre, de sorte qu'un joueur prenant le dégagement d'une zone risque de dropper dans une position où il y aurait interférence d'une autre zone, il serait souhaitable de les englober dans une unique zone de terrain en réparation.

(2) Comment marquer ou définir la lisière du terrain en réparation

Il est recommandé que le Comité identifie le terrain en réparation en utilisant de la peinture, des piquets ou une autre manière claire de le définir de sorte qu'il n'y ait aucun doute sur la lisière de la zone.

- Il n'y a pas de couleur spécifique pour les piquets ou les lignes à utiliser pour marquer les zones de terrain en réparation, mais des piquets ou des lignes blancs ou bleus sont couramment utilisés. Les piquets ou lignes jaunes et rouges ne devraient pas être utilisés pour éviter toute confusion avec les zones à pénalité. La manière dont le terrain en réparation est marqué doit être indiquée dans les Règles locales.
- Lorsqu'une zone de terrain en réparation est proche d'une obstruction inamovible, c'est une bonne habitude de lier les deux zones pour permettre un dégagement des deux conditions en une seule étape. Cela peut être fait en utilisant des lignes de peinture qui relient le terrain en réparation à l'obstruction inamovible. Une Règle locale devrait également préciser que toutes les zones tracées en contact avec l'obstruction inamovible constituent une seule condition anormale du parcours (voir la Règle locale type F–3).
- Un Comité peut définir le terrain en réparation en le décrivant, mais seulement s'il y a peu ou pas de doute sur ce qui constitue la zone ou ses lisières.
  - » Un exemple où la description des dommages est possible et pour lequel le Comité est justifié de déclarer des zones en réparation sans les marquer, est

celui où des marques de sabot d'animaux ont causé des dommages importants (voir la Règle locale type F–10).

» À d'autres moments, il n'est pas approprié de faire une déclaration générale. Par exemple, déclarer que toutes les ornières provoquées par les véhicules de maintenance sont des terrains en réparation selon la Règle locale, n'est pas approprié car une grande partie de la gêne est susceptible d'être mineure et le dégagement gratuit n'est pas justifié. Au lieu de cela, toutes les ornières profondes devraient être marquées avec des lignes peintes ou des piquets pour éviter tout doute sur le droit d'un joueur à un dégagement.

2G Zone de jeu interdit

La définition de « zone de jeu interdit » stipule qu'il s'agit d'une partie du parcours où le Comité souhaite interdire le jeu. Une zone de jeu interdit peut être soit dans une condition anormale du parcours, soit dans une zone à pénalité et peut englober toute la zone ou une partie seulement.

(1) Ce qui peut être marqué comme zone de jeu interdit

Le Comité peut définir tout ou partie d'une condition anormale du parcours ou d'une zone à pénalité comme zone de jeu interdit pour une raison quelconque. Les raisons les plus courantes sont les suivantes :

- Protéger la faune, les habitats des animaux et les zones écologiquement sensibles.
- Éviter d'endommager les jeunes arbres, les parterres de fleurs, les pépinières de gazon, les zones replaquées ou d'autres zones de plantation.
- Protéger les joueurs d'un danger.
- Préserver les sites d'intérêt historique ou culturel.

Lorsqu'il décide de marquer une zone de jeu interdit soit comme une condition anormale du parcours, soit comme une zone à pénalité, le Comité devrait considérer le type de zone marquée et s'il serait approprié que le joueur puisse se dégager gratuitement ou avec pénalité de cette zone. Par exemple :

- Si la zone contient une étendue d'eau telle qu'un ruisseau, un lac ou une zone humide, elle devrait être marquée comme une zone à pénalité.
- Pour une petite zone de plantes rares à proximité d'un green, il peut être approprié de marquer la zone comme une condition anormale du parcours.
- Si une grande zone de dunes de sable le long d'un trou est écologiquement sensible, il serait trop généreux de marquer l'ensemble de la zone en tant que condition anormale du parcours, aussi elle devrait être marquée comme une zone à pénalité.

Lorsqu'un parcours se trouve à côté d'une propriété privée (telle qu'une résidence ou une terre agricole), le Comité devrait normalement marquer les zones qui ne font pas partie du parcours comme étant hors limites. Le Comité ne devrait pas marquer

la propriété privée adjacente au parcours comme une zone à pénalité et zone de jeu interdit, car cela réduit la pénalité pour une balle qui repose dans cette zone. Si l'on souhaite interdire à un joueur de se tenir dans une zone du parcours pour jouer une balle sur le parcours, la zone peut être marquée comme zone de jeu interdit (voir la Règle locale type E–9).

(2) Comment marquer une zone de jeu interdit

Le Comité devrait définir la lisière d'une zone de jeu interdit avec une ligne ou des piquets pour préciser si la zone se trouve dans une condition anormale du parcours ou une zone à pénalité. De plus, la ligne ou les piquets (ou les sommets de ces piquets) devraient également indiquer que la zone est une zone de jeu interdit.

Il n'y a pas de couleur spécifique pour les piquets et les lignes à utiliser pour marquer une zone de jeu interdit, mais les pratiques suivantes sont recommandées :

- Zone à pénalité avec jeu interdit : piquets rouges ou jaunes avec des sommets verts.
- Condition anormale du parcours avec jeu interdit ; piquets blancs ou bleus avec des sommets verts.

Les zones écologiquement sensibles peuvent être physiquement protégées pour dissuader les joueurs d'entrer dans la zone (par exemple, par une clôture, des panneaux d'avertissement ou équivalent). Le Comité pourrait prévoir dans un Code de comportement une pénalité pour un joueur qui entre dans une telle zone pour récupérer une balle ou pour d'autres raisons.

2H Éléments partie intégrante

Les éléments partie intégrante sont des objets artificiels dont le dégagement gratuit n'est pas autorisé. Des exemples d'objets que le Comité peut choisir de désigner comme des éléments partie intégrante sont les suivants :

- Les objets conçus pour faire partie du challenge de jeu proposé par le parcours, tels que les routes ou les chemins sur lesquels les joueurs sont traditionnellement censés jouer.
- Les portes qui permettent de traverser un mur de limite ou une clôture (voir Interprétation « Élément de limite / 2 »).
- Les objets qui sont si proches d'une limite ou d'une autre caractéristique sur le parcours que si un dégagement gratuit est disponible pour l'obstruction, le joueur pourra également se dégager de la limite ou d'une autre caractéristique lorsque cela n'est pas souhaitable. Par exemple, le fait de désigner des câbles attachés à des arbres comme éléments partie intégrante garantit qu'un joueur n'obtienne pas accidentellement un dégagement gratuit pour un arbre simplement parce qu'il a une interférence avec le câble.
- Des objets tels que des murs artificiels ou des pieux qui se trouvent dans des zones

à pénalité ou des murs artificiels ou des revêtements artificiels dans les bunkers. Par exemple, lorsque ceux-ci se trouvent près du bord de la zone à pénalité, un joueur dont la balle se trouve juste à l'extérieur de la zone à pénalité pourrait prendre son stance sur le mur et bénéficier d'un dégagement gratuit alors que celui qui se trouve juste dans la zone à pénalité n'en bénéficiera pas.

Le Comité devrait définir ces objets comme des éléments partie intégrante dans les Règles locales (voir la Règle locale type F–1).

Lorsque seule une partie de l'obstruction doit être considérée comme un élément partie intégrante, cette partie devrait être distinctement marquée et cette information communiquée aux joueurs. Cela peut être fait en marquant avec des piquets de couleur distincte chaque extrémité de la partie où le dégagement n'est pas possible ou en utilisant de la peinture pour marquer cette zone.

21 Dropping Zones

(1) Quand utiliser des dropping zones

Une dropping zone est une forme particulière de zone de dégagement qui peut être mise en place par le Comité. Pour se dégager dans une dropping zone, le joueur doit dropper la balle à l'intérieur de la dropping zone et la balle doit venir y reposer. Le Comité devrait ajouter une Règle locale indiquant dans quelles circonstances la dropping zone peut être utilisée (voir la Règle locale type E–1).

Des dropping zones devraient être envisagées lorsqu'il peut y avoir des problèmes pratiques à exiger des joueurs d'utiliser les options de dégagement normalement prévues selon une Règle, telles que :

- Règle 13.1f – Mauvais green.
- Règle 16.1 – Conditions anormales du parcours (y compris obstructions inamovibles).
- Règle 16.2 – Situation dangereuse due à un animal.
- Règle 17 – Zone à pénalité.
- Règle 19 – Balle injouable.
- Règles locales types telles que E-5 – Alternative à coup et distance pour une balle perdue ou une balle hors limite ou F–23 – Obstructions inamovibles temporaires.

Les dropping zones devraient normalement être utilisées pour donner au joueur une option de dégagement supplémentaire. Mais le Comité peut également exiger l'utilisation d'une dropping zone comme seule option de dégagement du joueur selon une Règle, autre que coup et distance. Lorsque le Comité rend obligatoire l'utilisation d'une dropping zone, celle-ci remplace toute autre option de dégagement prévue par la Règle applicable et ceci devrait être clairement indiqué aux joueurs.

(2) Où placer les dropping zones

Le Comité devrait essayer de placer une dropping zone de manière à ce que la difficulté de l'architecture du trou soit préservée et qu'elle ne se trouve pas habituellement plus près du trou que l'endroit où le joueur dropperait selon les options de la Règle applicable. Par exemple, la dropping zone pour une zone à pénalité devra être située de telle manière que le joueur devra toujours avoir à négocier la zone à pénalité plutôt que de la placer du côté du green au-delà de la zone à pénalité.

Les dropping zones peuvent être marquées de nombreuses manières (par exemple, par des lignes peintes sur le sol, des marques telles que des marques de départ ou un piquet ou un panneau) et peuvent avoir n'importe quelle forme, comme un cercle ou un carré. La taille de la dropping zone peut dépendre de la fréquence à laquelle elle est susceptible d'être utilisée et de son emplacement, mais la taille devrait normalement avoir un rayon d'une longueur de club ou moins. Lorsqu'elles sont marquées avec de la peinture, un panneau ou un marquage peint sur le sol devrait être utilisé pour permettre aux joueurs de connaître son statut.

Si une dropping zone est susceptible d'être utilisée fréquemment, le Comité pourra envisager de marquer la dropping zone en définissant la zone dans les Règles locales. Par exemple, la dropping zone peut être définie comme se situant à moins d'une longueur de club d'un objet physique tel qu'un panneau ou un piquet. Cela permet de déplacer l'objet selon les besoins pour s'assurer que la dropping zone reste en bon état.

3 Règles locales pour le jeu en général

Une Règle locale est une modification d'une Règle ou une Règle supplémentaire que le Comité adopte pour le jeu en général ou pour une compétition en particulier. Le Comité est responsable de décider d'adopter ou non des Règles locales et de s'assurer qu'elles sont conformes aux principes énoncés dans la Section 8. Le Comité doit s'assurer que les Règles locales sont disponibles pour les joueurs, que ce soit sur la carte de score, un document séparé, un tableau d'affichage ou le site web du golf.

Les Règles locales qui peuvent être adoptées pour le jeu général relèvent des catégories générales suivantes :

- Définition des limites du parcours et des autres zones du parcours (Sections 8A – 8D),
- Définition de procédures de dégagement particulières ou exigées (Section 8E), et
- Définition des conditions anormales du parcours et des éléments parties intégrantes (Section 8F).

Le Comité devrait également prendre note de la Section 8L - Règles locales non autorisées.

Une liste complète des Règles locales types se trouve au début de la Section 8.

Voir la Section 5C pour d'autres types de Règles locales qui sont plus communément adoptées pour les compétitions que pour le jeu en général.

4 Considérations complémentaires pour le jeu en général

4A Temps de jeu et Code de comportement

Pour améliorer le plaisir des joueurs pendant le jeu en général, un Comité peut entreprendre de nombreuses actions pour améliorer le temps de jeu et encourager un comportement de qualité des joueurs, par exemple :

- Réduire le nombre de joueurs par partie, augmenter les intervalles de temps entre les parties, introduire des départs neutralisés dans les départs.
- Envisager des changements fondamentaux à apporter à la préparation du parcours, tels que l'élargissement des fairways, la réduction de l'épaisseur ou de la hauteur des roughs ou la réduction de la vitesse des greens.
- Encourager les joueurs à jouer à partir de départs adaptés à leurs capacités.
- Adopter des dispositions relatives à la cadence de jeu et au Code de comportement.

Les sections suivantes présentent certaines des considérations qu'un Comité devrait prendre en compte lorsqu'il adopte des dispositions relatives à la cadence de jeu et au Code de comportement.

(1) Dispositions relatives à la cadence de jeu

- La nature de telles dispositions dépendra souvent des ressources disponibles de ce parcours.
- Par exemple, un parcours avec un personnel limité pourra simplement indiquer que chaque groupe est censé rester en contact avec le groupe précédent ou que chaque groupe est censé jouer dans un certain laps de temps, tandis qu'un autre parcours pourra avoir une ou plusieurs personnes sur le parcours pour surveiller la cadence de jeu et, si nécessaire, s'adresser aux groupes en retard.
- L'application de telles dispositions est généralement plus efficace accompagnée par des mesures disciplinaires. Ces sanctions sont distinctes des Règles de golf et il incombe au Comité de définir et d'interpréter ces sanctions.

(2) Dispositions relatives au Code de comportement

- Pour le jeu en général, un Comité peut afficher à l'intérieur du club-house quels types de comportement ou de tenue ne sont pas acceptables sur ce parcours, y compris dans certaines zones.
- L'application de telles dispositions est généralement plus efficace accompagnée par des mesures disciplinaires. Ces sanctions sont distinctes des Règles de golf et il incombe au Comité de définir et d'interpréter ces sanctions.

4B Interrompre le jeu

Chaque Comité devrait réfléchir à la manière dont il va interrompre le jeu si les conditions météorologiques le justifient. Une interruption de jeu peut être gérée selon une variété de méthodes, en fonction des ressources disponibles sur le parcours, telles que la signalisation aux joueurs via une sirène ou par notification personnelle aux joueurs.

4C Fournir une assistance sur les Règles

Les joueurs peuvent se poser des questions sur la manière de résoudre des problèmes de Règles survenus pendant le jeu en général. Chaque golf devrait identifier une ou des personnes pour traiter ces questions sur les Règles. Dans de nombreux cas, cette personne peut être le professionnel enseignant ou le directeur du club. Si cette personne n'est pas certaine de la décision correcte, elle peut renvoyer la question à la fédération française de golf pour obtenir une réponse.

III

Compétitions

5 Avant la compétition

Les ressources disponibles pour un Comité diffèrent selon le parcours ou le niveau de la compétition en cours et un Comité peut ne pas être en mesure de mettre en œuvre toutes les pratiques recommandées. Dans ce cas, le Comité devra décider de ses priorités pour chaque compétition.

La période avant le début de la compétition est sans doute la plus importante en termes de préparation pour assurer le bon déroulement de la compétition. Les tâches du Comité durant cette période comprennent :

5A Définir le Règlement de la compétition

Le Règlement de la compétition détermine la structure de chaque compétition, y compris qui peut participer, comment participer, le calendrier et le format de la compétition et comment les départages seront réalisés. Le Comité a la responsabilité de :

- Définir le Règlement en termes clairs et concis pour chaque compétition.
- Mettre ce Règlement de la compétition à la disposition des joueurs avant la compétition.
- Interpréter les termes du Règlement de la compétition en cas de questions.

Sauf dans des circonstances exceptionnelles, le Comité devrait éviter de modifier le Règlement de la compétition une fois la compétition commencée.

Il est de la responsabilité de chaque joueur de connaître et de respecter le Règlement de la compétition.

Un exemple de libellé de Règlement de la compétition peut être trouvé sur le site https://www.randa.org.

(1) Éligibilité

Le Comité peut établir un Règlement de la compétition qui limite le droit de jouer dans la compétition.

Exigences de genre

Une compétition peut être limitée aux joueurs d'un genre spécifique.

Limites d'âge

Une compétition peut être limitée aux joueurs appartenant à une tranche d'âge spécifique. Si tel est le cas, il est important de spécifier la date à laquelle les joueurs sont dans la tranche d'âge. Voici quelques exemples :

- Pour une compétition de jeunes où les joueurs ne doivent pas être âgés de plus de 18 ans, le Règlement de la Compétition peut préciser qu'un joueur doit avoir

18 ans ou moins le premier jour de l'année ou à une autre date telle que le dernier jour prévu de la compétition.

- Pour une compétition senior où les joueurs doivent avoir 55 ans ou plus, le Règlement de la compétition peut préciser qu'un joueur doit avoir atteint son 55e anniversaire la veille ou le premier jour de la compétition.

Statut amateur ou professionnel

Une compétition peut être limitée aux seuls amateurs, aux seuls professionnels ou autoriser tous les joueurs. Lorsqu'une compétition est ouverte à quiconque, le Comité doit s'assurer que les amateurs s'identifient correctement et renoncent à leur droit à un prix en argent avant le début de la compétition.

Limites de handicap

Le Comité peut imposer des restrictions et/ou des limites aux handicaps éligibles à l'inscription ou utilisés dans une compétition. Celles-ci peuvent consister à :

- Fixer des limites supérieures ou inférieures pour les handicaps.
- En équipe, par exemple pour des Foursomes ou des Quatre balles :
  - » Limiter la différence maximale entre les handicaps des partenaires. Le Comité peut également choisir de réduire le handicap du joueur ayant le handicap le plus élevé pour répondre à l'exigence, ou
  - » Limiter le total des handicaps des partenaires à un maximum donné. Le Comité peut également choisir de réduire le handicap pour un ou les deux joueurs afin de satisfaire à l'exigence.
- Pour une compétition qui se déroule sur plusieurs tours pendant lesquels le handicap d'un joueur peut changer, spécifier si chaque joueur jouera la compétition entière avec le handicap au premier jour de la compétition ou si le joueur utilisera son handicap révisé après chaque tour.

Statut de résident et de membre

Le Comité peut limiter l'entrée aux joueurs qui résident ou sont nés dans un comté, un état, un pays ou une autre zone géographique spécifique. Il peut également exiger que tous les joueurs soient membres d'un club, d'une organisation ou d'une « Fédération de golf » spécifique.

(2) Conditions de participation et dates

La manière de s'inscrire à la compétition et les dates de début et de fin pour l'inscription devraient être spécifiées.

Exemples :

- Méthode d'inscription, comme remplir un formulaire de participation en ligne, renvoyer un formulaire d'inscription par courrier ou inscrire des noms sur une feuille à tout moment avant l'heure de départ du joueur.

- Comment et quand les frais d'inscription doivent être payés.
- Quand les inscriptions doivent être reçues. Le Comité peut cesser d'accepter des inscriptions à une date précise ou permettre aux joueurs de participer jusqu'au jour de l'événement.
- La procédure à suivre pour déterminer le champ lorsque le nombre d'inscrits est trop important, par exemple accepter les inscriptions dans l'ordre de réception, via une qualification ou sur la base des handicaps les plus bas.

(3) Format, y compris la prise en compte du handicap

Les points suivants en rapport au format de la compétition devraient être précisés, le cas échéant :

- Dates de l'épreuve ou, s'il s'agit d'un match play sur une longue période, la date à laquelle chaque match doit être terminé.
- Forme de jeu (par exemple, match play, stroke play ou stroke play suivi de match play).
- Nombre et ordre des trous dans un tour.
- Nombre de tours, y compris s'il y aura un cut.
- S'il doit y avoir un cut, quand est-il fait, si un départage des égalités pour le classement final est prévu, et combien de joueurs continueront à jouer les derniers tours.
- Quelles zones de départ doivent être utilisées.
- Attribution des coups reçus, par exemple l'ordre des trous sur lesquels les coups de handicap doivent être donnés ou reçus.
- S'il y a plusieurs vagues et tirages de départ et comment ils seront organisés, voir la Section 5F(1).
- Quels prix seront attribués (y compris les restrictions d'éligibilité).
- Pour les compétitions impliquant des golfeurs amateurs, le Comité devrait s'assurer que les prix pour ces amateurs sont conformes à ceux autorisés par les Règles du Statut d'Amateur et que les amateurs renoncent par avance à leur droit de gagner des prix en argent ou des prix qui excèdent les limites permises.

(4) Modalités pour d'autres formes de jeu

Méthodes alternatives de score

Lorsque le jeu est du Stableford, Score maximum ou Par/Bogey, le Règlement de la compétition devrait spécifier certains aspects relatifs à la façon dont les points seront marqués, ou le nombre maximum de coups qu'un joueur peut marquer sur chaque trou.

Stableford

Le Stableford est une forme de stroke play où les points sont attribués à un joueur pour chaque trou en comparant le score du joueur au score de référence établi pour

le trou. Le score de référence est le par à moins que le Comité ne fixe un score de référence différent (voir la Règle 21.1b).

Si le Comité décide de fixer un score de référence différent, il peut le définir dans le Règlement de la compétition comme étant Bogey, Birdie ou un autre score de référence.

Score maximum

Lorsque la forme de jeu est le Score maximum, le Règlement de la compétition doit spécifier le nombre maximum de coups qu'un joueur peut marquer sur chaque trou (voir la Règle 21.2).

Le maximum peut être défini de l'une des manières suivantes :

- Par rapport au par, par exemple deux fois la valeur du par.
- Un nombre fixe, tel que 8, 9 ou 10, ou
- En référence au handicap du joueur, par exemple le double bogey en net.

Pour fixer le score maximum pour une compétition, le Comité devrait prendre en compte les points suivants :

- Le par maximum des trous joués. Par exemple, pour un parcours composé uniquement de Par 3, il peut être approprié de fixer le score maximum par trou à un score fixe de 6 ; cependant, s'il y a des par 5 sur un parcours, il ne serait pas approprié d'avoir un score fixe aussi bas que 6.
- Le niveau des golfeurs participants. Par exemple, pour une compétition de débutants, le score maximum devrait donner aux joueurs une opportunité raisonnable de terminer les trous, mais être à un niveau qui incite les joueurs à relever la balle lorsqu'ils rencontrent de réelles difficultés sur le trou.
- Utilisation des scores à des fins de handicap. Lorsque le Comité souhaite que la compétition compte pour la gestion du handicap, le score maximum ne devrait pas être inférieur à double bogey en net.

Par / Bogey

Lorsque la forme de jeu est Par / Bogey, le Règlement de la compétition devrait spécifier le score de référence auquel le score du joueur sur un trou est comparé pour déterminer si le joueur gagne ou perd le trou.

Pour une compétition Par, le score de référence serait normalement égal au par, et pour une compétition Bogey, le score de référence serait normalement bogey (un de plus que le par).

Autres formes de jeu

Il existe de nombreuses autres formes de jeu telles que Scramble et Greensome. Voir la Section 9 et/ou le site https://www.randa.org/ pour plus d'informations sur ces autres formes de jeu.

Compétitions par équipes

Lorsque la forme du jeu implique une compétition par équipes, le Comité devrait déterminer si des points supplémentaires sont requis dans le Règlement de la compétition. Par exemple :

- Des restrictions sur les entraîneurs ou les donneurs de conseils (voir la Règle locale type – Section 8H).
- En match play :
  - » Si les matchs peuvent être partagés ou s'ils doivent être joués jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant.
  - » Le nombre de points attribués pour gagner ou partager un match.
  - » Si certains matchs sont terminés alors que d'autres ne sont pas terminés le jour convenu en raison de la visibilité ou du mauvais temps, le Règlement de la compétition devrait préciser comment les matchs terminés et ceux qui ne le sont pas seront traités. Par exemple, le Comité peut compter les matchs terminés comme étant joués et les matchs non terminés comme des égalités ou devant être rejoués ultérieurement. Ou bien, que tous les matchs doivent être rejoués et chaque équipe est libre de modifier son équipe d'origine.
  - » Si les matchs restants, une fois qu'une équipe a gagné le match ou la compétition, devront être joués jusqu'à leur conclusion.
- En stroke play :
  - » Le nombre de scores à prendre en compte dans le score total de chaque équipe.
  - » Si les scores pris en compte seront basés sur 18 trous ou sur une base trou par trou.
- Comment une égalité dans la compétition générale sera départagée, par exemple par un play-off, une méthode de comparaison des scores ou en tenant compte des scores non pris en compte.

(5) Quand la carte de score a été rendue

En stroke play, la Règle 3.3b tient les joueurs responsables de l'exactitude de leurs scores par trous et leur demande de retourner rapidement la carte de score au Comité à la fin du tour.

Le Comité devrait indiquer aux joueurs où les cartes de score doivent être rendues, avoir une personne disponible pour résoudre les problèmes potentiels que les joueurs pourraient avoir avec les Règles et valider les scores.

Dans la mesure du possible, un espace privé et calme devrait être mis à la disposition des joueurs pour vérifier la validité des scores inscrits sur leurs cartes de score, parler avec un membre du Comité si nécessaire, et rendre leurs cartes de score.

Préciser à quel moment la carte de score est considérée comme rendue

Le Comité devrait préciser quand la carte de score est considérée comme rendue. Les options possibles sont :

- Définir une zone pour le recording et permettre à un joueur d'apporter des modifications à sa carte de score jusqu'à ce qu'il ait quitté cette zone de recording. Cela signifie que, même si le joueur a remis la carte de score à un arbitre ou à la personne en charge du recording, des modifications peuvent encore être apportées tant que le joueur se trouve dans la zone.
- Fournir une boîte permettant au joueur de déposer la carte de score, auquel cas cette carte est considérée comme rendue dès que le joueur la place dans la boîte. Cette approche ne protège pas autant le joueur d'une erreur sur la carte de score, mais c'est peut-être la meilleure méthode lorsque des ressources disponibles sont limitées ou que de nombreux joueurs finissent en même temps (par exemple, lors d'un shotgun).

Demander aux joueurs de fournir d'autres informations sur les cartes de scores

Le Comité peut demander aux joueurs d'assister le Comité en effectuant des tâches liées à la carte de score qui sont de la responsabilité du Comité.

Le Comité ne doit pas appliquer de pénalité à un joueur selon les Règles de golf s'il ne se conforme pas à ces demandes ou commet une erreur en le faisant, mais le Comité peut prévoir une sanction disciplinaire pour un joueur qui ne se conforme pas de façon répétée à une telle demande.

Par exemple, le Comité peut demander aux joueurs de :

- Totaliser les scores ou, dans une compétition à quatre balles, de déterminer le score qui compte pour l'équipe.
- Noter sur la carte de score les points marqués pour chaque trou en Stableford.
- Indiquer si le trou a été gagné, perdu ou partagé en Par / Bogey.
- Noter sur la carte de score des détails spécifiques tels que le nom, la date et le nom de la compétition.

De même, le Comité peut demander aux joueurs d'aider le Comité en saisissant leurs scores dans un système informatique à la fin du tour, mais un joueur ne doit pas être pénalisé selon les Règles de golf s'il ne se conforme pas à cette demande ou s'il commet une erreur en le faisant. Mais le Comité peut prévoir une sanction disciplinaire, par exemple dans un Code de comportement, pour un joueur qui ne se conforme pas de façon répétée à une telle demande.

(6) Comment les égalités seront départagées

En match play et en stroke play, le Règlement de la compétition peut être utilisé pour modifier la manière dont les égalités sont départagées.

Match play

Si un match est à égalité après le dernier trou, le match est prolongé trou par trou jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant (voir Règle 3.2.a(4)), sauf indication contraire dans le Règlement de la compétition.

Le Règlement de la compétition devrait préciser si le match peut se terminer par une égalité ou si la méthode de play-off sera différente de celle spécifiée dans la Règle 3.2a(4).

Les options sont les suivantes :

- Le match se termine par une égalité.
- Le match sera prolongé à partir d'un trou spécifique autre que le premier trou, ou
- Il y aura un play-off sur un nombre de trous fixé (par exemple 9 ou 18 trous).

Dans un match avec handicap, la répartition des handicaps pour chaque trou telle que définie par le Comité devrait être utilisée pour déterminer où les coups de handicap doivent être donnés ou reçus pour les trous supplémentaires, sauf indication contraire dans le Règlement de la compétition.

Une égalité dans un match ne devrait pas être départagée par un play-off en stroke play.

Stroke play

Le Règlement de la compétition devrait préciser si une compétition peut se terminer par une égalité ou s'il y aura un play-off ou un départage en comparant les cartes de score pour déterminer le gagnant et les autres positions finales.

Une égalité en stroke play ne devrait pas être départagée par un match.

Play-off en Stroke play

S'il doit y avoir un play-off en stroke play, le Règlement de la compétition devrait établir :

- Quand le play-off aura lieu, par exemple s'il débutera à une heure spécifique, dès que possible après que le dernier groupe a terminé ou à une date ultérieure.
- Quels trous seront utilisés pour le play-off.
- Le nombre de trous sur lesquels le play-off sera joué, par exemple, si ce sera un play-off trou par trou ou sur une période plus longue, par exemple 2, 4 ou 18 trous, et que faire s'il y a encore une égalité après cela.
- Dans la forme régulière du stroke play, si un play-off pour une compétition avec handicap est inférieur à 18 trous, le nombre de trous joués devrait être utilisé pour déterminer le nombre de coups à déduire. Par exemple, si un play-off dépasse un trou, un dix-huitième des handicaps devrait être déduit des scores du trou de play-off. Les fractions de handicap devraient être appliquées conformément aux Règles ou dispositions contenues dans le système de handicapping fonctionnant dans la juridiction locale.

- Pour les play-off des compétitions en net, où l'attribution de coup est utilisée, comme les compétitions à quatre balles, Par / Bogey ou Stableford, les coups de handicap devraient être appliqués sur les trous de play-off comme ils ont été assignés pour la compétition.
- Les joueurs ne sont tenus de retourner une carte de score pour le play-off que si le Comité en a fourni aux joueurs.

Comparaison des cartes de score (également connue sous le nom de départage sur le meilleur retour)

Si un play-off n'est pas réalisable ou souhaité, le Règlement de la compétition peut prévoir un départage par comparaison des cartes.

Même lorsque le vainqueur d'une compétition doit être décidé par un play-off, les autres positions dans la compétition peuvent être décidées par comparaison des cartes de scores. La méthode de comparaison des cartes de score devrait également prévoir ce qui se passera si cette procédure ne permet pas de déterminer un gagnant.

Une méthode pour comparer les cartes de score consiste à déterminer le gagnant en fonction du meilleur score du dernier tour. Si les joueurs à égalité ont le même score pour le dernier tour ou si la compétition consistait en un seul tour, le vainqueur sera déterminé en fonction du meilleur score des neuf derniers trous, des six derniers trous, des trois derniers trous et enfin du 18e trou.

S'il reste toujours une égalité, les six derniers trous, les trois trous et le dernier trou des neuf premiers trous seront considérés à tour de rôle. Si le tour est inférieur à 18 trous, le nombre de trous utilisés dans les comparaisons de scores peut être ajusté.

Si ce processus n'aboutit pas à un vainqueur, le Comité pourrait considérer la compétition comme gagnée à égalité ou pourrait décider du vainqueur par tirage au sort (par ex. en tirant à pile ou face). La comparaison des cartes de scores est aussi connue comme départage sur le meilleur retour.

Considérations complémentaires :

- Si cette méthode est utilisée dans une compétition avec des départs de différents trous (par exemple du 1 et du 10), il est recommandé que les « neuf derniers trous, les six derniers trous, etc. » soient les trous N°10 à 18, N° 13 à 18, etc.
- Pour les compétitions en net pour lesquelles la répartition des coups rendus telle que définie par le Comité n'est pas utilisée, comme en stroke play individuel, si un départage sur les neuf, six, trois derniers trous est utilisé, la moitié, le tiers et le sixième de la valeur du handicap devrait être déduit du score réalisé sur ces trous. Les fractions de handicap devraient être appliquées conformément aux Règles ou dispositions contenues dans le système de handicapping fonctionnant dans la juridiction locale.

- Pour les compétitions en net pour lesquelles la répartition des coups rendus telle que définie par le Comité est utilisée, telle que le quatre balles stroke play, les compétitions Par / Bogey ou Stableford, les coups rendus devraient être appliqués de la même manière qu'ils ont été appliqués pour la compétition.

(7) Moment où le résultat de la compétition est définitif

Il est important que le Comité précise dans le Règlement de la compétition quand et comment le résultat de la compétition est définitif, car cela affectera la façon dont le Comité résoudra les problèmes de Règles qui surviendraient après la fin du jeu tant en match play qu'en stroke play (voir Règle 20).

Match play

Exemples de façon dont le Règlement de la compétition peut indiquer quand le résultat final d'un match est acquis :

- Lorsque le résultat est enregistré sur un tableau d'affichage officiel ou un autre lieu identifié, ou
- Lorsque le résultat est rapporté à une personne identifiée par le Comité.

Lorsqu'un match est considéré comme étant définitif une fois le résultat enregistré sur un tableau d'affichage officiel, le Comité peut prendre la responsabilité d'enregistrer lui-même le nom du gagnant sur le tableau d'affichage des scores ou transmettre cette responsabilité aux joueurs. Dans certains cas, le tableau d'affichage officiel constituera une structure majeure et, dans d'autres cas, il pourra s'agir d'une feuille de papier dans la boutique du golf ou dans les vestiaires.

Dans les cas où un arbitre a été désigné par le Comité pour accompagner un match, toute annonce du résultat du match par l'arbitre sur le dernier green final ne constitue pas en soi l'annonce officielle, à moins que cela soit clairement énoncé dans le Règlement de la compétition.

Stroke play

Exemples de façon dont le Règlement de la compétition peut indiquer que la compétition en Stroke Play est terminée :

- Tous les résultats ont été affichés sur le tableau d'affichage,
- Les gagnants ont été annoncés lors de la remise des prix, ou
- Le trophée a été remis.

Dans les qualifications en stroke play suivies d'un match play, la Règle 20.2e(2) stipule que la partie en stroke play de la compétition est terminée lorsque le joueur a pris le départ de son premier match.

(8) Modification du Règlement de la compétition après le début de la compétition

Le Règlement de la compétition définit la structure de la compétition et, une fois l'épreuve commencée, le Règlement ne peut être modifié que dans des circonstances très exceptionnelles.

Exemple d'une situation dans laquelle le Règlement de la compétition ne devrait pas être modifié :

- Comme les joueurs commencent un tour en pensant qu'un certain nombre de trous sera joué et que leur jeu peut se baser sur ce nombre, le nombre de trous à jouer sur un tour ne devrait pas être changé une fois que ce tour a commencé. Par exemple, si le mauvais temps entraîne l'interruption du jeu après que tous les joueurs ont terminé 9 trous d'un tour de 18 trous, le Comité ne devrait pas prononcer les résultats sur 9 trous seulement.

Exemples de situations où il existe des circonstances exceptionnelles et pour lesquelles il est possible de modifier le Règlement de la compétition :

- Si des circonstances telles que le mauvais temps affectent le nombre de tours qui pourront être joués dans le temps disponible, le nombre de tours à jouer ou le nombre de trous sur n'importe quel tour qui n'est pas encore commencé peuvent être modifiés pour tenir compte des circonstances. De même, si ces circonstances signifient que le format prévu ne peut pas se dérouler dans le temps disponible, le format de la compétition peut être modifié.
- La méthode pour départager les ex-aequo ne devrait pas être modifiée à moins de circonstances exceptionnelles. Par exemple, si la méthode de départage des égalités pour une compétition en stroke play était un play-off trou par trou, mais que le mauvais temps ne permettait pas un tel play-off, le Comité peut changer de méthode et décider de départager sur le meilleur retour par comparaison des cartes de score.

(9) Antidopage

Le Règlement de la compétition peut exiger que les joueurs se conforment à une politique antidopage. Il appartient au Comité de rédiger et d'interpréter sa propre politique antidopage, bien que l'organe directeur national puisse généralement fournir des conseils pour l'élaboration de cette politique.

5B Marquage du parcours

Lors de la préparation d'une compétition, le Comité devrait s'assurer que le parcours est correctement marqué et rafraîchir toutes les marques qui ont pu être utilisées pour le jeu en général, ou les modifier si nécessaire.

Bien qu'il n'existe généralement pas de « bonne » manière de marquer un parcours, le fait de ne pas le marquer correctement ou ne pas le marquer du tout peut conduire

à des situations dans lesquelles un joueur est dans l'incapacité d'appliquer les Règles, ou dans lesquelles le Comité sera obligé de prendre des décisions pendant le cours du jeu, ce qui pourrait entraîner un traitement différent entre les joueurs.

La Section 2 fournit des directives détaillées et des dispositions sur la manière de marquer le parcours pour le jeu en général, mais elle s'applique également aux compétitions et doit servir de référence au Comité lors de la préparation du parcours pour les compétitions.

Lorsque des modifications sont apportées au marquage du parcours pour une compétition, le Comité devrait s'assurer que celles-ci sont clairement communiquées à tous les joueurs qui jouent régulièrement sur le parcours afin qu'ils ne soient pas induits en erreur et ne procèdent incorrectement par inadvertance.

Outre les informations figurant dans la Section 2, le Comité peut prendre en compte les points suivants :

(1) Hors limites

Le Comité est chargé de veiller à ce que toutes les limites soient correctement marquées. Il est conseillé de peindre un petit cercle blanc autour de la base de tout piquet blanc ou de tout autre élément de limite qui pourraient être déplacés pendant le jeu afin qu'ils puissent être remis à leur emplacement d'origine.

Si des lignes ou des points de peinture sont utilisés pour marquer une limite, ils doivent être rafraîchis pour être facilement visibles. Les Règles locales devraient préciser toutes les limites définies autrement que par des piquets ou des clôtures (voir la Règle locale type A–1).

(2) Zones à pénalité

Avant une compétition, le Comité peut souhaiter réexaminer le marquage de certaines ou de toutes les zones à pénalité.

- Les zones à pénalité contenant des étendues d'eau ne devraient pas faire partie de la zone générale, mais leurs lisières peuvent être repositionnées.
- D'autres zones à pénalité peuvent être supprimées ou ajoutées, ou leurs lisières modifiées pour changer la difficulté d'un trou, par exemple lorsqu'il est jugé approprié d'imposer une pénalité plus sévère pour un mauvais coup. Par exemple, le Comité peut décider de marquer des zones d'arbres et de buissons denses comme des zones à pénalité pour le jeu général, mais pas pour les compétitions. Il faut faire attention à ce que cela soit clairement communiqué aux joueurs qui jouent régulièrement sur le parcours afin qu'ils ne soient pas induits en erreur et procèdent incorrectement.
- Lorsque des zones à pénalité sont ajoutées ou supprimées, le Comité devrait consulter les Règles ou les dispositions contenues dans le système de handicapping fonctionnant dans la juridiction locale pour déterminer si le changement aura un impact sur l'évaluation du parcours.

- La couleur de certaines zones à pénalité peut être modifiée du rouge au jaune ou inversement. Par exemple, pour certaines compétitions, il peut être souhaitable que la zone à pénalité située à proximité d'un green soit marquée en jaune lorsque le Comité ne souhaite pas permettre un dégagement côté green de la zone à pénalité lorsque la balle y a roulé en arrière. Dans certains cas, il peut également être judicieux de prévoir une dropping zone comme option supplémentaire, par exemple pour un green en île où les joueurs ont une longue étendue d'eau à traverser.
- Pour le jeu en général, le Comité peut avoir utilisé un nombre minimum de piquets pour marquer des zones à pénalité ou ils peuvent avoir été retirés, ce qui fait que certaines parties de quelques zones à pénalités sont en dehors de la zone marquée. Pour les compétitions, tous les piquets devraient être inspectés et des piquets supplémentaires être ajoutés si nécessaire pour garantir que les zones à pénalité sont correctement marquées pour la compétition.
- Lorsque cela est possible, il est recommandé de peindre des lignes rouges ou jaunes pour délimiter les zones à pénalité plutôt que de se baser uniquement sur les piquets. Une ligne indiquera clairement si une zone est incluse ou exclue de la zone à pénalité, la lisière ne sera pas altérée par l'enlèvement d'un piquet et un joueur pourra facilement déterminer où se dégager. Généralement, quand une ligne a été peinte, il y a besoin de moins de piquets.

(3) Bunkers

Sur la plupart des parcours, le Comité ne devrait rien faire de spécial pour préparer des bunkers pour la compétition. Ils devraient être fraîchement ratissés le matin de la compétition et les râteaux placés là où le Comité le décide (voir Section 2D). Si la lisière d'un bunker est difficile à déterminer, le Comité devrait examiner si elle pourrait être plus clairement définie (soit par des pratiques d'entretien, un marquage ou une Règle locale) afin d'éviter toute confusion pour les joueurs et les arbitres.

(4) Conditions anormales du parcours et éléments partie intégrante

Le Comité devrait revoir l'ensemble du parcours pour s'assurer que les zones devant être marquées comme terrain en réparation le sont correctement. Il devrait également clarifier le statut de toutes obstructions ou éléments partie intégrante en utilisant les Règles locales (voir la Règle locale type F–1).

Idéalement, un Comité devrait marquer toutes les zones de terrain en réparation avant le début d'une compétition. Mais un Comité peut définir un terrain en réparation pendant le tour en match play ou en stroke play si cela est justifié.

Lorsqu'un dégagement est accordé d'une zone non marquée au cours d'un tour, le Comité devrait marquer la zone comme terrain en réparation aussitôt que possible afin de garantir que tous les autres joueurs sur le terrain soient informés du statut révisé de la zone.

(5) Zone de jeu interdit

S'il existe des zones de jeu interdit sur le parcours, le Comité devrait s'assurer qu'elles sont correctement identifiées. Le Comité peut également envisager de mettre des panneaux dans ces zones pour s'assurer que les joueurs sont pleinement conscients qu'ils ne sont pas autorisés à jouer à l'intérieur.

(6) Obstructions temporaires

Des structures temporaires telles que des tentes ou des tribunes peuvent être construites pour certaines compétitions. Le statut de ces structures devra être précisé dans les Règles locales en tant qu'Obstructions Inamovibles ou Obstructions Inamovibles Temporaires (O.I.T.).

Si elles doivent être traités comme des O.I.T., la Règle locale concernant les Obstructions Inamovibles Temporaires devrait être utilisée (voir la Règle locale type F–23). Cette Règle locale apporte un dégagement supplémentaire au joueur s'il y a des interférences sur la ligne de jeu afin qu'il ne soit pas obligé de jouer à proximité ou au-dessus de l'obstruction.

5C Règles locales (y compris les Règles de golf modifiées pour les joueurs présentant un handicap)

Il est de la responsabilité du Comité d'adopter ou non des Règles locales et de s'assurer qu'elles sont conformes aux principes énoncés à la Section 8. Une Règle locale est soit une modification d'une Règle soit une Règle supplémentaire que le Comité adopte pour le jeu en général ou pour une compétition particulière. Le Comité doit s'assurer que les Règles locales sont disponibles pour que les joueurs les voient, que ce soit sur le tableau officiel, un document séparé, un tableau d'affichage ou le site web du golf.

Lorsqu'il envisage d'adopter une Règle locale, le Comité devrait garder à l'esprit les points suivants :

- Les Règles locales ont le même statut qu'une Règle de golf pour cette compétition ou ce parcours, et
- Le recours à des Règles locales doit être limité autant que possible et se doit d'être utilisé seulement pour gérer les types de situations et de dispositions décrites dans la Section 8.

Une liste complète des Règles locales types autorisées se trouve au début de la Section 8.

Les Règles locales qui peuvent être adoptées pour des compétitions appartiennent aux catégories générales suivantes :

- Définition des limites du parcours et des autres zones du parcours (Sections 8A à 8D),
- Définition de procédures de dégagement particulières (Section 8E),

- Définition des conditions anormales du parcours et des éléments partie intégrante (Section 8F),
- Utilisation d'équipements spécifiques (Section 8G),
- Qui peut donner des conseils aux joueurs (Section 8H),
- Quand et où les joueurs peuvent s'entraîner (Section 8I),
- Les procédures d'interruption du jeu (Section 8J), et
- Les dispositions relatives à la cadence de jeu (Section 8K).

Le Comité devrait également prendre en compte la Section 8L – Règles locales non autorisées.

Règles de golf modifiées pour les joueurs présentant un handicap

Un ensemble de Règles modifiées est disponible pour les joueurs avec handicap. Les Règles modifiées ne s'appliquent que si elles sont adoptées par le Comité et elles ne s'appliquent pas automatiquement à toutes les compétitions impliquant des joueurs avec handicap. Il appartient à chaque Comité de décider d'adopter ou non l'une des Règles modifiées pour les joueurs avec handicap qui participent à une compétition.

Le but des Règles modifiées est de permettre à un joueur avec handicap de jouer équitablement avec des joueurs sans handicap, avec le même handicap ou avec différents types de handicaps.

Voir les Règles modifiées pour les joueurs avec handicap pour plus d'informations et de conseils.

5D Définir les zones d'entraînement

De nombreux parcours ont des zones d'entraînement spécifiques, tels que des practices pour les grands coups, des greens d'entraînement pour le putting, ou pour les sorties de bunkers et les approches. Les joueurs sont autorisés à s'entraîner dans ces zones, qu'elles soient situées à l'intérieur ou à l'extérieur des limites du parcours.

Il est recommandé que les zones d'entraînement situées sur le parcours soient spécifiées dans les Règles locales afin de clarifier si les joueurs peuvent s'entraîner sur ces zones avant et après leur tour. Le Comité devra peut-être définir les lisières de ces zones pour limiter les endroits où les joueurs peuvent s'entraîner.

Le Comité peut également modifier les autorisations concernant le moment et l'endroit où l'entraînement est autorisé comme suit :

- Une Règle locale peut autoriser l'entraînement sur des parties limitées et définies du parcours, par exemple lorsqu'il n'y a pas de terrain de practice permanent. Mais, dans ce cas, il est recommandé que les joueurs ne soient pas autorisés à s'entraîner sur des greens ou des bunkers du parcours.

- Une Règle locale peut autoriser l'entraînement sur le parcours en général, par exemple :
  - » Si la compétition commence tard dans la journée et que le Comité ne veut pas empêcher les joueurs de jouer plus tôt dans la journée, ou
  - » S'il y a eu une interruption du jeu et qu'il serait plus efficace de permettre aux joueurs de taper quelques coups quelque part sur le parcours plutôt que de les ramener à la zone de practice.
- La Règle 5.2 couvre les cas où l'entraînement est autorisé ou interdit avant ou entre les tours d'une compétition, mais le Comité peut adopter une Règle locale pour modifier ces dispositions (voir la Règle locale type I–1).
- La Règle 5.5 donne au Comité la possibilité d'adopter une Règle locale pour interdire l'entraînement sur ou autour du green du trou qui vient juste d'être joué (voir la Règle locale type I–2).

5E Zones de départ et emplacement des trous

(1) Sélection des zones de départ

Lors de la sélection des zones de départ à utiliser pour une compétition, le Comité devrait chercher à adapter la difficulté du parcours au niveau de jeu du champ des joueurs.

Par exemple, il ne serait pas souhaitable, et pourrait avoir un effet significatif sur la cadence de jeu, de choisir une zone de départ qui nécessite une portée de balle telle que bon nombre des joueurs du champ ne pourraient probablement pas réussir autrement qu'avec leur tout meilleur coup.

Le Comité peut décider d'utiliser pour les compétitions des zones de départ différentes de celles utilisées pour le jeu en général. Si cela est fait, le Comité devrait consulter les Règles ou dispositions contenues dans le système de handicapping fonctionnant dans la juridiction locale pour obtenir des conseils sur la manière dont cela pourrait affecter l'évaluation du parcours (Course Rating). Sinon, les scores peuvent ne pas être acceptables pour la gestion du handicap.

Les emplacements des zones de départ peuvent être modifiés entre les tours, y compris lorsque plusieurs tours sont joués le même jour.

Il est conseillé de placer une petite marque, par exemple un point de peinture, derrière ou sous les marques de départ pour garantir que, si elles sont déplacées, elles peuvent être remises dans leur position initiale. Lorsqu'il y a plusieurs tours, un nombre différent de points peut être utilisé pour chaque tour.

Si une compétition se déroule sur un parcours où il n'y a aucune signalisation identifiant les trous ou lorsque le Comité a décidé de jouer le parcours dans un ordre différent, des panneaux devraient être installés pour identifier clairement les trous.

(2) Choix de l'emplacement des trous

L'emplacement des trous sur les greens peut avoir un effet considérable sur le score et sur la cadence de jeu pendant les compétitions. De nombreux facteurs entrent en ligne de compte dans la sélection des emplacements des trous, en particulier les points suivants :

- Lors de la sélection des emplacements, la capacité des joueurs doit être prise en compte de manière à ce que les emplacements sélectionnés ne soient pas si difficiles qu'ils ralentissent le jeu de manière significative, ou si faciles qu'ils ne présentent pas de challenge pour les meilleurs joueurs.
- La vitesse des greens est un facteur important dans le choix de l'emplacement du trou. Bien qu'un emplacement de trou puisse être très correct pour un green lent, il peut devenir trop difficile lorsque la vitesse des greens augmente.
- Le Comité devrait éviter de placer un trou sur une pente où la balle ne s'arrêtera pas. Lorsque les contours du green le permettent, les trous devraient être placés là où il y a une zone relativement plane de 60 cm à 1 m autour du trou de sorte que les putts frappés à la bonne vitesse s'arrêtent près du trou.

Parmi les considérations supplémentaires, citons :

- Le choix d'un emplacement de trous là où il y a suffisamment de surface de green entre le trou et l'entrée du green et les bords du green pour permettre le coup d'approche sur ce trou particulier. Par exemple, il est généralement déconseillé de placer le trou immédiatement derrière un grand bunker lorsqu'une longue approche est requise pour la majorité du champ de joueurs.
- Équilibrer les emplacements des trous sur l'ensemble du parcours par rapport aux emplacements gauche, droite, centre, avant et arrière.

5F Tirage, groupes et heures de départ

(1) Tirage des départs

Dans une compétition en match play, le tirage des départs sert à établir l'ordre général des matchs et les joueurs qui composent chaque match du premier tour. Le tirage peut être effectué de plusieurs façons, notamment :

- Aléatoire – Les joueurs sont choisis au hasard et placés dans le tableau de départ.
- Scores de qualification - Les joueurs peuvent jouer un ou plusieurs tours de qualification. Les joueurs sont ensuite placés dans le tableau des matchs en fonction de leurs scores.
- Handicap – Les joueurs peuvent être placés dans le tableau des matchs de manière à ce que le joueur avec le handicap le plus faible joue contre celui qui a le plus haut au premier tour, le deuxième le plus bas contre le deuxième le plus haut, etc.

- Tête de série - Certains joueurs, comme un champion en titre, peuvent être placés dans le tableau des matchs dans des endroits spécifiques, tandis que d'autres joueurs sont placés au hasard ou via des scores de qualification.

Le tableau doit être organisé de manière à ce que les deux joueurs les mieux classés soient sur les côtés opposés du tableau et ainsi de suite, comme indiqué dans le schéma suivant.

HAUT TABLEAU	BAS TABLEAU	HAUT TABLEAU	BAS TABLEAU
64 QUALIFIÉS		**32 QUALIFIÉS**	
1 vs. 64	2 vs 63	1 vs. 32	2 vs 31
32 vs. 33	31 vs. 34	16 vs. 17	15 vs. 18
16 vs. 49	15 vs. 50	8 vs. 25	7 vs. 26
17 vs. 48	18 vs. 47	9 vs. 24	10 vs. 23
8 vs. 57	7 vs. 58	4 vs. 29	3 vs. 30
25 vs. 40	26 vs. 39	13 vs. 20	14 vs. 19
9 vs.56	10 vs. 55	5 vs. 28	6 vs. 27
24 vs. 41	23 vs. 42	12 vs. 21	11 vs. 22
4 vs. 61	3 vs. 62	**16 QUALIFIÉS**	
29 vs. 36	30 vs. 35	1 vs. 16	2 vs. 15
13 vs.52	14 vs. 51	8 vs. 9	7 vs. 10
20 vs. 45	19 vs. 46	4 vs. 13	3 vs. 14
5 vs. 60	6 vs. 59	5 vs. 12	6 vs. 11
28 vs.37	27 vs. 38	**8 QUALIFIÉS**	
12 vs.53	11 vs. 54	1 vs. 8	2 vs. 7
21 vs.44	22 vs. 43	4 vs. 5	3 vs. 6

Dans le but de déterminer les places dans le tableau des matchs, les égalités lors des tours de qualification autres que celles pour la dernière place qualificative peuvent être départagées par :

- L'ordre dans lequel les scores ont été rendus, avec le premier score rendu recevant le numéro le plus bas disponible et ainsi de suite,
- Un départage par comparaison des cartes, ou
- Un tirage au sort parmi les joueurs à égalité avec le même score.

Lorsqu'il y a égalité pour la dernière place du tableau, le Comité peut choisir de faire un play-off ou d'ajouter une autre série de matchs pour amener le nombre de joueurs à un nombre pair. Cela devrait être spécifié dans le Règlement de la compétition.

Dans certaines épreuves, le Comité peut choisir de mettre le champion en titre en tête de série. Lorsque cela est fait, il est courant de placer le champion en tant que première ou deuxième tête de série. Le Comité devrait également décider s'il permettra au champion de participer à l'épreuve qualificative et, dans l'affirmative, celui-ci perdra la tête de série.

Tirages multiples (également appelés séries ou divisions)

Bien que pour de nombreuses compétitions tous les joueurs en compétition jouent les uns contre les autres, il arrive parfois qu'un Comité choisisse de diviser la compétition en plusieurs groupes (parfois appelés séries ou divisions). Cela peut être pour que des joueurs de capacités similaires s'affrontent ou pour avoir plusieurs gagnants.

La composition de ces tirages peut être déterminée par handicap, par qualification ou par une autre méthode définie par le Comité. Le Comité devrait définir la manière dont les tirages seront effectués dans le Règlement de la Compétition.

Bien que les tirages des départs puissent être effectués par handicap, il n'est pas nécessaire que la forme de jeu soit une compétition avec handicap, puisque tous les joueurs devraient avoir des aptitudes relativement égales.

Dans une compétition en match play, il est judicieux de faire en sorte que la taille des tirages fasse qu'il ne soit pas nécessaire de donner une exemption de tour à des joueurs et, idéalement de choisir une taille qui permette que tous les joueurs jouent le même nombre de matchs dans un tournoi par élimination, tel que 8, 16, 32, 64 ou 128. S'il n'y a pas assez de joueurs pour remplir le tableau complètement, les joueurs n'entreront qu'au second tour si nécessaire. Il n'est pas obligatoire que tous les tableaux aient le même nombre de joueurs. Par exemple, le premier tableau du championnat peut avoir 32 joueurs alors que les autres tableaux peuvent n'avoir que 16 joueurs.

(2) Heures de départ et groupes de jeu

Le Comité peut définir les heures de départ et les groupes ou permettre aux joueurs de définir leurs propres heures et groupes.

Lorsque le Comité autorise les joueurs à définir leur propre heure de départ, celle-ci a la même valeur qu'une heure de départ fixée par le Comité (voir Règle 5.3a).

Il y a beaucoup de considérations à prendre en compte pour déterminer le nombre de joueurs dans un groupe et l'intervalle entre les groupes. Lors de l'organisation des heures et des groupes de départ, la cadence de jeu est un facteur important, tout comme le temps disponible pour jouer. Les groupes de deux joueurs joueront plus vite que les groupes de trois ou quatre joueurs. Les heures de départ entre les groupes peuvent être plus rapprochées pour des groupes plus petits. Lorsque le Comité choisit d'organiser des départs sur plusieurs trous (tels que des trous N°1 et N°10), il est

important de s'assurer que les joueurs n'attendront pas excessivement s'ils arrivent à l'autre départ avant le départ du dernier groupe.

Lorsqu'une compétition en match play peut être jouée sur une longue période et que les joueurs ont la possibilité de se mettre d'accord sur le moment de jouer pendant cette période, le Comité devrait :

- Fixer une date et une heure à laquelle chaque match doit être terminé.
- Préciser comment le résultat du match sera déterminé si les joueurs ne parviennent pas à terminer le match à la date spécifiée, par exemple en disqualifiant les deux joueurs, ou en qualifiant pour le tour suivant le joueur inscrit en premier ou en second sur le tableau de match.

En match play, le Comité établit le tableau qui indique qui joue à chaque match ou spécifie autrement comment les matchs doivent être déterminés. Lorsque cela est possible, il est préférable que chaque match ait sa propre heure de départ, mais il peut arriver que deux matches démarrent en même temps.

(3) Marqueurs

En stroke play, un joueur ou un camp doit toujours avoir une personne autre que le joueur ou un membre du camp pour marquer la carte de score. Le Comité peut spécifier ou restreindre qui peut agir en tant que marqueur pour chaque joueur en spécifiant que le marqueur doit être un joueur dans la même compétition et dans le même groupe, un joueur avec un handicap ou d'une autre manière.

Dans un format où deux ou plusieurs partenaires concourent ensemble en tant que camp (par exemple, dans une compétition Foursome ou Quatre balles), ils ne sont pas autorisés à jouer le rôle de marqueur de leur camp. Lorsque le nombre de camps pour un format de jeu avec partenaire n'est pas pair, le Comité peut avoir besoin de trouver un marqueur pour un camp jouant seul ou de choisir de former une partie avec trois camps.

(4) Zones de départ

Le Comité peut définir une zone spécifique à la première zone de départ ou à proximité de celle-ci où les joueurs doivent être présents et prêts à jouer à l'heure de départ (voir la Règle 5.3a). Cela peut être défini par des lignes peintes sur le sol, par des cordes ou d'une autre manière.

5G Dispositions relatives à la cadence de jeu

Le Comité peut définir ses propres dispositions en matière de cadence de jeu et les adopter en tant que Règle locale (voir Règle 5.6b). En pratique, la nature de telles dispositions dépendra du nombre de membres du Comité disponibles pour les mettre en œuvre (voir section 8K).

Les dispositions relatives à la cadence de jeu peuvent porter sur :

- Un temps maximum pour terminer un tour, un trou ou une série de trous ou un coup.
- Une définition du moment où le premier groupe est hors de position et à quel moment chaque autre groupe est hors de position par rapport au groupe qui le précède.
- Quand et comment un groupe ou des joueurs individuels peuvent être monitorés ou chronométrés.
- Si et quand les joueurs peuvent être avertis qu'ils sont chronométrés ou qu'ils ont commis une faute de temps.
- La structure des pénalités pour des infractions à ces dispositions.

Le Comité est chargé de veiller à ce que la compétition se joue rapidement. Ce qui est considéré comme rapide peut être différent en fonction du parcours, de la taille du champ de joueurs et du nombre de joueurs dans chaque groupe.

Pour ce faire :

- Le Comité devrait adopter une Règle locale définissant des dispositions relatives à la cadence de jeu (voir Règle 5.6b).
- De telles dispositions devraient au moins définir un délai maximum pour terminer le tour ou des parties du tour.
- Les dispositions devraient stipuler les sanctions applicables en cas de leur non-respect par un joueur.
- Le Comité devrait également être conscient des autres mesures qu'il peut prendre pour avoir un impact positif sur la cadence de jeu. Celles-ci comprennent :
  - » Des pratiques de gestion telles que la réduction de la taille des groupes, l'augmentation des intervalles de départ et l'introduction de départs neutralisés.
  - » Des changements fondamentaux à apporter éventuellement à la configuration du parcours, tels que l'élargissement des fairways, la réduction de l'épaisseur ou de la hauteur du rough, ou la réduction de la vitesse des greens. Lorsque de tels changements sont apportés au parcours, le Comité doit consulter les Règles ou dispositions contenues dans le système de handicapping fonctionnant dans la juridiction locale pour évaluer l'impact sur l'évaluation du parcours et suivre les procédures pour effectuer les ajustements nécessaires.

5H Code de comportement

Le Comité peut établir ses propres normes de comportement dans un Code de comportement adopté en tant que Règle locale (voir Règle 1.2b). Si le Comité n'établit pas de Code de comportement, il est limité à l'utilisation de la Règle 1.2 pour pénaliser des joueurs pour comportement inapproprié. La seule pénalité possible pour un acte contraire à l'esprit du jeu en vertu de cette Règle est la disqualification (voir section 5H(4) pour plus d'informations).

(1) Établissement d'un Code de comportement

Lors de l'établissement d'un Code de comportement, le Comité devrait prendre en compte les points suivants :

- Le Comité devrait tenir compte des différences culturelles des joueurs lorsqu'il limite ou interdit les actions d'un joueur. Par exemple, une chose qui peut être considérée comme un comportement inapproprié dans une culture peut être acceptable dans une autre.
- La structure des pénalités qui s'appliqueront en cas d'infraction au Code (voir section 5 H(2) pour un exemple).
- Qui aura le pouvoir de décider des pénalités et des sanctions. Par exemple, il se peut que seuls certains membres du Comité soient habilités à appliquer de telles sanctions ou qu'il soit nécessaire d'impliquer un nombre minimum de membres du Comité pour prendre une telle décision ou que tout membre du Comité soit habilité à prendre une telle décision.
- S'il y aura une procédure d'appel.

Le Comité peut inclure dans un Code de comportement les éléments suivants :

- Une interdiction pour les joueurs de pénétrer dans toutes ou dans certaines zones de jeu interdit.
- Des précisions sur les comportements inacceptables pour lesquels un joueur peut être pénalisé pendant un tour, par exemple :
  - » Ne pas prendre soin du parcours : par exemple ne pas ratisser les bunkers ou ne pas replacer ou regarnir les divots.
  - » Langage inacceptable.
  - » Maltraiter ses clubs ou le parcours.
  - » Être irrespectueux des autres joueurs, des arbitres ou des spectateurs.
- Un code vestimentaire.

Le Comité peut prévoir dans le Code de comportement qu'un avertissement sera donné pour la première infraction au Code et non une pénalité, à moins que le Comité ne considère que l'infraction soit suffisamment grave.

Un Comité doit déterminer si le Code de comportement s'applique au cadet d'un joueur et si le joueur peut être pénalisé selon le Code pour des actions de son cadet pendant le tour.

Il ne serait pas approprié de pénaliser un joueur en vertu du Code de comportement pour une infraction au Code applicable aux spectateurs, commise par un membre de sa famille ou un supporter. Par exemple, dans une compétition de jeunes où les membres de la famille ne sont pas autorisés à marcher sur le fairway ou seulement à une distance spécifiée des compétiteurs, le joueur ne devrait pas être pénalisé pour une quelconque infraction commise par un spectateur.

(2) Détermination des pénalités pour infraction au Code de comportement

Lors de la détermination des sanctions et de la structure des pénalités applicables, le Comité devrait prendre en compte les points suivants :

- S'il existe un système d'avertissement avant qu'une pénalité ou une autre sanction ne soit imposée.
- Si les sanctions seront de nature disciplinaire ou impliqueront des pénalités selon les Règles.
- Si la pénalité pour chaque infraction au Code de comportement est un coup de pénalité, la pénalité générale ou si les pénalités vont croissantes. Le Comité ne devrait pas utiliser d'autres types de pénalités qui s'appliqueraient au score d'un joueur.
- Si le Code de comportement permet la disqualification pour faute grave en cas de non-respect des normes du Code.
- Si une pénalité s'applique automatiquement à chaque fois qu'un joueur enfreint l'une de ses normes ou si l'application d'une telle pénalité est laissée à l'appréciation du Comité.
- Si des sanctions différentes s'appliquent en cas de violation de différentes normes du Code.
- Des sanctions disciplinaires qu'un Comité peut imposer, notamment l'interdiction faite au joueur de participer à une ou plusieurs compétitions futures organisées par le Comité ou l'obligation pour le joueur de jouer à une heure particulière de la journée. Ces sanctions sont distinctes des Règles du golf et il incombe au Comité d'écrire et d'interpréter ces sanctions.

(3) Exemple de la structure des pénalités pour un Code de comportement

La nature de pénalités types suivante donne un exemple de la manière dont le Comité peut choisir de sanctionner les infractions à un Code de comportement dans les Règles locales.

Le Comité peut décider de mettre en œuvre une structure de pénalité qui prévoit une sanction pour une première infraction avec ou sans avertissement, ou il peut prévoir des sanctions différentes pour chaque norme du Code de comportement. Par exemple, certaines infractions peuvent entraîner une pénalité d'un coup, les autres infractions entraînant une pénalité générale.

Structure type de pénalités :

- Première infraction au Code de comportement – avertissement ou sanction du Comité
- Deuxième infraction – pénalité d'un coup
- Troisième infraction – pénalité générale
- Quatrième infraction ou faute grave – disqualification.

(4) Esprit du jeu et grave faute de comportement

Conformément à la Règle 1.2, un Comité peut disqualifier un joueur pour faute grave en raison de son comportement contraire à l'esprit du jeu. Ceci s'applique qu'il y ait ou non un Code de comportement en place pour une compétition.

Lorsqu'il décide si un joueur est ou non coupable de faute grave, le Comité devrait déterminer si l'action du joueur était intentionnelle et si l'acte était suffisamment important pour justifier la disqualification sans donner un avertissement préalable et/ou appliquer d'autres sanctions lorsqu'un Code de comportement est en vigueur.

Des exemples de mesures pouvant justifier une disqualification selon la Règle 1.2a peuvent être trouvées dans l'Interprétation 1.2a/1.

51 Information pour les joueurs et les arbitres

(1) Règles locales

Le Comité devrait veiller à ce que toutes les Règles locales soient affichées pour les joueurs, que ce soit sur un document séparé sur le premier tee (parfois appelé « avis aux joueurs »), le tableau officiel, un tableau d'information ou le site web du parcours.

De nombreuses organisations qui gèrent plusieurs compétitions créent un document contenant toutes les Règles locales généralement utilisées dans toutes leurs compétitions. Historiquement, ce document a été imprimé sur du papier cartonné et est connu sous le nom de « Hard Card ».

Si les joueurs doivent jouer des balles inscrites sur la liste des balles conformes (voir Règle locale type G–3) ou utiliser des clubs figurant sur la liste des têtes de driver conformes (voir Règle locale type G–1) ou qui respectent des caractéristiques particulières sur les rainures (voir Règle locale type G–2), le Comité devrait envisager de mettre les listes à la disposition des joueurs pour leur permettre de les consulter ou de donner accès aux bases de données applicables en ligne.

(2) Feuilles des départs ou tableaux de match

Les feuilles qui fournissent les constitutions des parties pour le tour ainsi que leurs heures de départ devraient être produites et affichées dans des endroits où les joueurs peuvent les consulter.

Bien que les joueurs reçoivent fréquemment leurs parties par voie électronique ou puissent les consulter sur un site web, les informations devraient également être disponibles au golf afin que les joueurs puissent reconfirmer leur heure de départ.

(3) Feuilles de position des trous

Le Comité peut souhaiter fournir aux joueurs une feuille leur indiquant les positions des trous sur les greens. Celles-ci peuvent être des cercles avec la distance depuis l'avant du green et le côté le plus proche, un morceau de papier avec juste les chiffres

ou un ensemble plus détaillé de dessins du green et de ses alentours avec l'emplacement indiqué.

(4) Cartes de score incluant les attributions de coup de handicap

Le Comité est responsable de la publication sur la carte de score ou ailleurs de façon visible (par exemple près du premier tee) de l'ordre des trous pour lesquels les coups de handicap doivent être donnés ou reçus. Cette attribution sera utilisée pour les matches avec handicap et dans certaines formes de jeu en net comme le Quatre balles, le Stableford, le Score maximum (lorsque le score maximum est lié au score net du joueur) et les compétitions Par / Bogey.

Pour des conseils sur la façon de déterminer cet ordre, consultez les Règles ou dispositions contenues dans le système de handicapping fonctionnant dans la juridiction locale.

Match Play – Dans un match avec handicap, le Comité devrait clarifier ce qui suit dans le Règlement de la compétition :

- Si c'est la totalité de la différence entre les handicaps ou un pourcentage de la différence qui s'applique.
- L'attribution du handicap par trous à utiliser pour identifier l'ordre des trous où les joueurs donnent ou reçoivent des coups de handicap.

Lorsque le Comité a autorisé une partie à commencer à un autre trou que le 1er, le Comité peut modifier le tableau d'attribution des handicaps par trous pour ces matches.

Stroke Play –Dans une compétition en score net, le Comité devrait déterminer l'attribution des coups de handicap conformément aux Règles ou dispositions contenues dans le système de handicapping fonctionnant dans la juridiction locale. Par exemple, si un handicap complet, ou un pourcentage du handicap, sera appliqué.

(5) Dispositions relatives à la cadence de jeu et au Code de comportement

Des exemplaires des dispositions relatives à la cadence de jeu et au Code de comportement devraient être mis à la disposition des joueurs avant le début de la compétition. Lorsque les joueurs ne sont pas familiarisés avec ces dispositions, le Comité peut souhaiter les les passer en revue avec les joueurs avant la compétition.

Les arbitres et autres personnes qui seront en charge de faire appliquer ces dispositions devraient être formés et recevoir tout autre matériel complémentaire, tel que des feuilles de chronométrage ou des scripts avec le langage spécifique à utiliser pour informer les joueurs des avertissements ou des infractions possibles.

(6) Plan d'évacuation

Chaque Comité devrait réfléchir à la manière d'évacuer les joueurs en cas de très mauvais temps ou d'une autre situation d'urgence. Si cela s'avère nécessaire, un plan

d'évacuation peut être créé et fourni aux joueurs. Des informations complémentaires peuvent être trouvées dans la Règle locale type J–1.

6 Durant la compétition

Dès lors que la compétition a commencé, le Comité a la responsabilité de s'assurer que les joueurs ont l'information nécessaire pour jouer selon les Règles et les aider dans l'application des Règles.

6A Départ

Avant le début du tour, les joueurs devraient être munis de toutes les informations dont ils ont besoin pour jouer le parcours selon les Règles.

En stroke play, chaque joueur devrait recevoir une carte de score et, en compétition en net comme le Stableford, le Score maximum ou le Quatre balles, cela devrait inclure la répartition des coups reçus comme définie par le Comité.

Quand le Comité a préparé des documents complémentaires, ils devraient être disponibles pour les joueurs avant le tour, et si possible avant que les joueurs arrivent à la zone de départ de façon à ce qu'ils aient un temps raisonnable pour les lire. Ces documents pourraient inclure :

- Des Règles locales.
- Des dispositions relatives à la cadence de jeu.
- Un Code de comportement.
- Un plan d'évacuation.

Selon ses possibilités, le Comité peut choisir de rendre les documents disponibles en un endroit unique pour que les joueurs les lisent, par exemple sur un tableau ou un site web. Autrement ils peuvent être remis en mains propres aux joueurs avant qu'ils ne commencent leur tour.

Quand il en a les moyens, le Comité devrait avoir un starter au tee de départ pour s'assurer que les joueurs ont toutes les informations nécessaires et qu'ils partent à l'heure.

Quand arrive l'heure de départ du groupe, le starter devrait faire partir le premier joueur à l'heure assignée. Si cela n'est pas possible du fait de la position du groupe précédent (comme lorsqu'il est retardé par une recherche de balle), l'heure réelle de départ devrait être notée pour que le Comité puisse utiliser l'information quand il gère les dispositions relatives à la cadence de jeu.

Le Comité devrait adopter une méthode cohérente pour faire face aux situations lorsque des joueurs peuvent arriver en retard à leur tee de départ. Cela peut inclure le fait d'avoir des membres du Comité ou d'autres qui tentent de localiser les joueurs manquants ou d'avoir un compte à rebours devant d'autres joueurs présents afin qu'il

soit clair pour tous quand le joueur est en retard. Il est d'usage d'avoir une horloge avec l'heure officielle près du départ et que tous les officiels aient leur montre à la même heure.

6B Le parcours

(1) Entretien du parcours pendant un tour

Bien qu'il soit préférable que tout l'entretien du parcours soit terminé avant que le premier groupe n'atteigne chaque trou pour être sûr que tous les joueurs jouent le parcours dans les mêmes conditions, cela n'est pas toujours possible. Lorsque l'entretien du parcours comme la tonte des greens, du fairway ou du rough, ou le ratissage des bunkers, se fait pendant un tour, le résultat de la compétition reste acquis comme joué.

Bien que le Comité devrait marquer toutes les zones qu'il est justifié de marquer comme terrain en réparation avant le début de la compétition, il arrive que des zones n'aient pas été envisagées avant que le jeu ne commence. Il peut également y avoir des cas où la météo, des véhicules, des joueurs ou des spectateurs causent des dommages supplémentaires au parcours. Dans ces cas, le Comité peut décider de marquer les zones comme terrain en réparation. La décision de marquer une zone devrait être prise sans tenir compte du fait qu'un joueur a déjà joué de cette zone.

(2) Détermination de la position des trous et des zones de départ

Dans une compétition en stroke play, tous les joueurs devraient jouer le parcours avec les marques de départ et les trous positionnés à la même place. Le Comité devrait éviter de déplacer une marque de départ ou un trou après qu'un groupe a joué un trou, mais il peut arriver des situations où ceci ne peut être évité ou que quelqu'un d'autre l'ait fait par erreur.

Zone de départ devenue inutilisable après le commencement d'un tour

Si une zone de départ se trouve recouverte d'eau temporaire ou pour une autre raison est inutilisable après que le tour a commencé, le Comité peut interrompre le jeu ou déplacer la zone de départ si ceci peut être fait sans donner d'avantage ou de désavantage significatif à aucun des joueurs.

Marques de départ ou trou déplacés

Si des marques de départ ou le trou sont déplacés par un membre du personnel du parcours, ou si des marques de départ sont déplacées par un joueur ou toute autre personne, le Comité devrait déterminer si des joueurs ont eu un avantage ou un désavantage significatif. Si tel était le cas, le tour devrait généralement être déclaré nul et non avenu. Si le parcours n'a pas été modifié significativement et qu'aucun joueur n'a obtenu d'avantage ou de désavantage significatif, le Comité peut choisir de laisser le tour compter.

Déplacer la position du trou du fait de la difficulté de la position

En stroke play, s'il apparaît durant le tour qu'un trou est positionné de telle sorte que la balle ne peut pas s'arrêter près du trou à cause de la sévérité de la pente, ce qui a fait que plusieurs joueurs ont pris un nombre excessif de putts, le Comité a plusieurs options possibles.

Le Comité devrait prendre en compte tous les facteurs, y compris l'importance de la difficulté de la position, combien de joueurs ont fini le jeu du trou et où se trouve le trou dans le tour, puis choisir la solution la plus juste pour tous les joueurs. Par exemple :

- Laisser le jeu continuer avec la position du trou inchangée sur la base que les conditions sont les mêmes pour tous les joueurs de la compétition.
- Laisser le trou dans la même position mais agir de façon à améliorer la situation comme arroser le green entre les groupes.
- Déclarer le tour nul et non avenu et le redémarrer pour tous les joueurs avec le trou repositionné.
- Interrompre le jeu, repositionner le trou et faire rejouer le trou aux joueurs qui l'ont déjà joué à la fin de leur tour. Leur score pour ce trou sera celui réalisé avec le trou repositionné.
- Pour tous les joueurs, ne pas compter leur score sur le trou en question et jouer un trou supplémentaire (soit sur le parcours de la compétition ou ailleurs) pour leur score sur le trou.

Les deux dernières options ne devraient être prises que dans des circonstances extrêmes car elles modifient le tour pour un certain nombre de joueurs voire tous les joueurs.

En match play, le Comité peut déplacer le trou entre les matchs.

Repositionner un trou après qu'une balle est déjà en position proche sur le green

Si une balle est sur le green quand le trou a été endommagé, le Comité devrait essayer de réparer le trou de façon à ce qu'il soit conforme avec la définition du « trou ». Si ce n'est pas possible, les joueurs peuvent terminer le trou avec le trou dans son état endommagé.

Il n'est pas souhaitable de repositionner le trou avant que tous les joueurs du groupe n'aient terminé le trou. Cependant, le Comité peut repositionner le trou en une position similaire proche si faire cela est nécessaire pour assurer un déroulement correct du jeu. Si cela est fait avant que les joueurs du groupe aient terminé le trou, le Comité devrait exiger de tout joueur dont la balle est sur le green qu'il repositionne sa balle dans une position similaire à celle que le coup précédent avait à l'origine donné au joueur. Pour une balle qui repose hors du green, le Comité devrait exiger que la balle soit jouée comme elle repose.

6C Fournir une assistance sur les Règles aux joueurs

Un Comité peut nommer des arbitres pour apporter leur aide à l'administration d'une compétition. Un arbitre est un officiel nommé par le Comité pour résoudre des questions de fait et faire appliquer les Règles.

(1) Les arbitres en match play

En match play, les missions et l'autorité d'un arbitre dépendent du rôle qui lui a été assigné.

- Quand il est affecté à un match pour le tour entier. Comme l'arbitre suit le match pendant tout le tour, il a la responsabilité d'agir sur toute infraction aux Règles qu'il a vue ou dont il a connaissance (voir Règle 20.1b(1) et la définition d'un « arbitre »).
- Quand il est affecté à plusieurs matchs ou à certains trous ou secteurs du parcours. Comme l'arbitre n'est pas affecté à l'accompagnement d'un match pendant tout le tour, il devrait éviter d'intervenir dans un match à moins que :
  - » Un joueur d'un match demande une aide sur les Règles ou demande une décision (voir Règle 20.1b(2)). Quand il donne une décision à la demande d'un joueur, l'arbitre devrait toujours vérifier que la demande de décision a été faite dans les délais (voir Règle 20.1b(2) et 20.1b(3)).
  - » Un joueur ou des joueurs en match play peuvent être en infraction avec la Règle 1.2b (Code de Comportement), la Règle 1.3b(1) (Deux joueurs ou plus s'entendent délibérément pour ignorer toute Règle ou toute pénalité qu'ils savent devoir appliquer), Règle 5.6a (Retard déraisonnable) ou Règle 5.6b (Cadence de jeu rapide).
  - » Un joueur arrive en retard à sa première zone de départ (voir Règle 5.3).
  - » La recherche de la balle d'un joueur atteigne les trois minutes (voir Règle 5.6a et la définition de « perdue »).

(2) Les arbitres en Stroke Play

En stroke play :

- Un arbitre a la responsabilité d'agir sur toute infraction aux Règles qu'il a vue ou dont il a connaissance.
- Ceci s'applique que l'arbitre soit affecté à un groupe pour tout le tour ou à la surveillance de plusieurs groupes ou de certains trous ou de certaines parties du parcours.

(3) Limitation du rôle des membres du comité ou des arbitres

Le Comité est la personne ou le groupe en charge de la compétition ou du parcours, mais à l'intérieur de ce Comité :

- Le rôle de certains membres peut être limité.

- Certaines décisions peuvent requérir l'agrément de membres spécifiques.
- Certaines responsabilités peuvent être déléguées à des personnes non membres du Comité.

Par exemple :

- En spécifiant que seuls certains membres du Comité peuvent faire respecter les dispositions relatives à la cadence de jeu en surveillant et chronométrant des joueurs ou des groupes, et en décidant quand donner des avertissements ou des pénalités.
- En stipulant qu'un minimum de trois membres du Comité est nécessaire pour décider de la disqualification d'un joueur pour grave faute de comportement selon la Règle 1.2.
- En donnant autorité au professionnel, gestionnaire ou toute autre personne désignée pour rendre des décisions au nom du Comité.
- En autorisant le chef de l'équipe de maintenance à interrompre le jeu au nom du Comité.
- En empêchant qu'un membre du Comité qui joue la compétition ne prenne la décision d'interrompre le jeu pendant cette compétition.
- En indiquant quels arbitres ont l'autorité de définir comme terrain en réparation une zone non marquée pendant une compétition.

Le Comité peut limiter les missions d'un arbitre en stroke play ou en match play (quand il estime par exemple que cela aidera à donner des décisions cohérentes pour tous les joueurs) en identifiant des points qui ne peuvent être pris en charge que par le Comité ou par un ensemble particulier d'arbitres.

Des exemples de ces points sont :

- La déclaration d'une partie du parcours comme terrain en réparation.
- La gestion des dispositions relatives à la cadence de jeu en surveillant et chronométrant des joueurs ou des groupes, et en décidant quand donner des avertissements ou des pénalités.
- Disqualifier un joueur pour une grave faute de comportement selon la Règle 1.2.

(4) Un arbitre autorise un joueur à enfreindre une Règle

La décision d'un arbitre est définitive et en conséquence si un arbitre autorise par erreur un joueur à enfreindre une Règle, le joueur ne sera pas pénalisé. Mais voir Règle 20.2d et Section 6C(10) ou 6C(11) pour les situations où l'erreur peut être corrigée.

(5) Un arbitre avertit un joueur sur le point d'enfreindre une Règle

Bien qu'un arbitre ne soit pas obligé d'avertir un joueur sur le point d'enfreindre une Règle, il est fortement recommandé qu'il le fasse chaque fois que possible dans le but d'éviter qu'un joueur n'encoure une pénalité. Un arbitre qui agit en accord avec cette

recommandation en informant volontairement sur les Règles dans le but de prévenir des infractions aux Règles devrait le faire uniformément pour tous les joueurs.

Cependant, en match play quand l'arbitre n'est pas assigné à un match pour la totalité du tour, il n'a pas autorité pour intervenir. L'arbitre ne devrait pas prévenir le joueur à moins que celui-ci ne l'interroge, et si le joueur enfreint la Règle, l'arbitre ne devrait pas appliquer la pénalité sauf si l'adversaire demande une décision.

(6) Contestation de la décision d'un arbitre

Si un joueur n'est pas d'accord avec la décision d'un arbitre en match play ou en stroke play, le joueur n'est généralement pas autorisé à demander une deuxième opinion que ce soit d'un autre arbitre ou du Comité (voir Règle 20.2a), mais l'arbitre dont la décision est mise en cause peut accepter l'obtention d'une deuxième opinion.

Le Comité peut adopter une disposition pour donner à tous les joueurs la possibilité d'obtenir une deuxième opinion lorsqu'ils sont en désaccord avec la décision d'un arbitre.

(7) Comment résoudre les questions de fait

La résolution des questions de fait est l'une des actions les plus difficiles demandées à un arbitre ou au Comité.

- Dans toutes les situations impliquant des questions de fait, la levée du doute devrait se faire à la lumière de toutes les circonstances pertinentes et l'évaluation du poids de la preuve, y compris la balance des probabilités lorsque cela est applicable. Quand le Comité est dans l'impossibilité de déterminer les faits de façon satisfaisante, il devrait traiter la situation dans un sens juste, équitable et cohérent en prenant en compte comment des situations semblables sont traitées selon les Règles.
- Le témoignage des joueurs impliqués est important et devrait être pris en considération.
  - » Dans certaines situations où les faits ne sont pas décisifs, le doute devrait être levé en faveur du joueur dont la balle est en cause.
  - » Dans d'autres cas, le doute devrait être levé en défaveur du joueur dont la balle est cause.
- Il n'y a pas de procédure établie pour évaluer le témoignage des joueurs ou pour déterminer le poids à donner à un tel témoignage et chaque situation devrait être considérée selon ses propres particularités. L'action appropriée dépend des circonstances dans chaque cas et devrait être laissée au jugement de l'arbitre ou du Comité.
- Quand il a été demandé à un joueur de déterminer un endroit, un point, une ligne, une zone ou un emplacement selon les Règles, le Comité devrait déterminer si le joueur a utilisé un jugement raisonnable en le faisant. S'il en est ainsi, la décision sera acceptée même si, après que le coup est joué, la détermination s'avère fausse (voir Règle 1.3b(2)).

- Le témoignage de ceux qui ne font pas partie de la compétition, y compris les spectateurs, devrait être étudié et évalué. Il est aussi approprié d'utiliser des séquences télévisées ou similaires pour aider à lever le doute, bien que la norme de l'œil nu doive être appliquée quand on utilise une telle preuve (voir Règle 20.2c).
- Il est important que toutes les questions de fait soient résolues dans un délai raisonnable pour que la compétition puisse se poursuivre dans des conditions normales. Aussi, un arbitre peut-il être contraint d'évaluer l'évidence disponible dans un délai raisonnable. Toute décision de ce type peut ensuite être réexaminée par l'arbitre ou le Comité si d'autres preuves deviennent disponibles après la décision initiale.

Si un jugement est donné par un arbitre, le joueur est autorisé à procéder sur les bases de cette décision que ce soit une interprétation des Règles de golf ou la résolution d'une question de fait. Dans les deux cas, si la décision s'avère incorrecte, le Comité peut avoir le droit de corriger (voir Règle 20.2d et Section 6C(10) ou 6C(11)). Cependant, dans toutes les circonstances, y compris en match play et en stroke play, l'arbitre ou le Comité sont limités dans leur capacité à faire des corrections par les directives contenues dans la Règle 20.2d.

Lorsqu'il y a une question relative aux Règles où c'est la parole d'un joueur contre celle d'un autre et que le poids de la preuve n'est en faveur d'aucun joueur, le bénéfice du doute doit être donné au joueur qui a effectué le coup ou dont le score est en cause.

(8) État réel du match indéterminable

Si deux joueurs terminent leur match mais ne sont pas d'accord sur le résultat, ils devraient soumettre le problème au Comité.

Le Comité devrait réunir toutes les preuves disponibles et essayer d'établir le véritable état du match. Si après avoir procédé ainsi il est incapable de déterminer le véritable état du match, le Comité devrait résoudre la situation dans le sens le plus équitable, qui pourrait être de décider que le match soit rejoué si possible.

(9) Gestion d'une décision quand un joueur procède selon une Règle non applicable

Quand un joueur procède selon une Règle qui ne s'applique pas à sa situation et joue un coup, le Comité a la responsabilité de déterminer quelle est la Règle applicable dans le but de donner une décision basée sur les actions du joueur.

Par exemple :

- Un joueur se dégage d'un élément de limites selon la Règle 16.1b. Il procède selon une Règle inapplicable. Comme la Règle 19.1 (Balle injouable) exige que le joueur ait décidé de procéder selon celle-ci avant de se dégager, le Comité ne peut pas appliquer la Règle 19 aux actions du joueur. Comme il n'y a pas de Règle qui permette au joueur de relever sa balle dans une telle situation, le Comité devrait décider que la Règle 9.4 s'applique et qu'aucune des Exceptions n'évite au joueur la pénalité.

- Un joueur décide que sa balle est injouable dans une zone à pénalité, il la droppe en accord avec la procédure de l'option b ou c de la Règle 19.2 et la joue de l'intérieur de la zone à pénalité. Comme la Règle 17.1 est la seule Règle qui permet au joueur de relever sa balle pour un dégagement dans une zone à pénalité, le Comité devrait déterminer que la Règle 17 s'applique et rendre sa décision dans ce sens. En conséquence le joueur est considéré avoir joué d'un mauvais endroit (voir Règle 14.7) et de plus, il encourt la pénalité d'un coup selon la Règle 17.1.
- La balle d'un joueur repose dans une zone d'eau temporaire qu'il prend par erreur pour une zone à pénalité. Le joueur droppe et joue une balle selon la procédure de la Règle 17.1d(2). Comme la Règle 16.1b est la seule Règle qui permette au joueur de relever sa balle pour se dégager dans cette situation, le Comité devrait déterminer que la Règle 16.1 s'applique et rendre sa décision dans ce sens. En conséquence, à condition que le joueur n'aie pas droppé et joué une balle dans une zone qui correspond à la Règle 16.1b, le joueur est considéré avoir joué d'un mauvais endroit (voir Règle 14.7).
- Un joueur ne connaît pas la position de sa balle d'origine mais affirme, sans en être sûr ou quasiment certain, qu'elle est dans un terrain en réparation. Le joueur droppe et joue une autre balle selon les Règles 16.1e et 16.1b. Comme le joueur ne connaissait pas la position de sa balle d'origine, dans ces circonstances, la Règle 18.1 était la seule Règle selon laquelle le joueur aurait pu procéder. Dès lors, le Comité devrait déterminer que la Règle 18.1 s'applique et rendre sa décision en ce sens. En conséquence, le joueur est considéré avoir mis une balle en jeu selon la procédure de coup et distance et avoir joué d'un mauvais endroit (voir Règle 14.7) et, de plus, il encourt la pénalité de coup et distance selon la Règle 18.1.

(10) Gestion des mauvaises décisions en match play

Selon la Règle 20.2a, un joueur n'a pas le droit de faire appel d'une décision d'un arbitre. Cependant, si une décision d'un arbitre ou du Comité s'avère plus tard être erronée, la décision devrait si possible être corrigée selon les Règles (voir Règle 20.2d).

Cette section explique quand une décision incorrecte devrait être corrigée en match play.

Correction d'une décision incorrecte par un arbitre pendant un match

- Un arbitre ne devrait pas corriger une décision incorrecte après que n'importe quel joueur a joué un autre coup sur le trou.
- Si aucun autre coup n'a été joué sur un trou après que la décision a été donnée, un arbitre ne devrait pas corriger une décision incorrecte dès lors qu'un des joueurs a joué un coup de la zone de départ suivante.
- Autrement, une décision incorrecte d'un arbitre devrait être corrigée.
- Dans une situation où une décision incorrecte peut être corrigée, si la décision incorrecte a amené un ou plusieurs joueurs à relever leur balle, l'arbitre a la res-

ponsabilité d'indiquer aux joueurs de replacer leur balle et de terminer le trou, en appliquant la décision correcte.

- Les principes précédents s'appliquent également lorsqu'un arbitre omet de sanctionner un joueur pour une infraction à une Règle due à une mauvaise compréhension du résultat du trou.
  - » Par exemple, un arbitre omet d'informer un joueur d'une pénalité de perte du trou pour une infraction aux dispositions relatives à la cadence de jeu car il croyait que le joueur avait déjà perdu le trou. Sur le trou suivant, l'arbitre apprend que le joueur n'avait pas perdu le trou. Si le joueur ou l'adversaire a joué un coup de la zone de départ de ce trou suivant, l'arbitre ne peut plus corriger l'erreur.

Correction d'une décision incorrecte donnée sur le dernier trou d'un match avant le que le résultat ne soit définitif

Lorsqu'un arbitre donne une mauvaise décision sur le dernier trou d'un match, elle devrait être corrigée à tout moment jusqu'au résultat final, ou si le match continue sur des trous supplémentaires, jusqu'à ce qu'un des joueurs joue un coup de la zone de départ suivante.

Décision incorrecte d'un arbitre dans un match entraînant un joueur à jouer d'un mauvais endroit

Si un joueur en match play procède sur les bases de la décision d'un arbitre, qui implique de dropper une balle et de la jouer d'un mauvais endroit, et que le Comité ensuite découvre la décision incorrecte, les principes suivants s'appliquent :

- À moins qu'il y ait grave infraction, ou que le joueur ait subi un désavantage important du fait d'avoir joué d'un mauvais endroit, il est trop tard pour corriger la décision à partir du moment où le joueur a joué du mauvais endroit. Les coups joués après la décision incorrecte comptent sans pénalité pour avoir joué d'un mauvais endroit.
- S'il y a grave infraction ou que le joueur a subi un désavantage important du fait d'avoir joué d'un mauvais endroit, le Comité devrait corriger l'erreur si l'adversaire n'a pas encore joué son coup suivant sur le trou concerné. Sinon il est trop tard pour corriger l'erreur.
- S'il y a grave infraction et que l'adversaire n'a pas joué de coup sur le trou après que la décision a été donnée, le Comité devrait corriger l'erreur si aucun joueur n'a joué de coup depuis la zone de départ suivante ou, dans le cas du dernier trou, avant que le résultat du match ne soit définitif. Autrement, il est trop tard pour corriger la décision.
- S'il y a grave infraction et qu'il est trop tard pour corriger la décision, les coups joués après la décision incorrecte comptent sans pénalité.

(11) Gestion des mauvaises décisions en stroke play

Un joueur n'a pas le droit de faire appel de la décision d'un arbitre (voir Règle 20.2a). Mais si une décision d'un arbitre ou du Comité s'avère erronée par la suite, la décision incorrecte devrait être corrigée si possible selon les Règles (voir Règle 20.2d). Cette section explique quand une décision incorrecte devrait être corrigée en stroke play.

Correction d'une décision incorrecte d'un arbitre en stroke play

Autant que possible, un arbitre devrait corriger en stroke play une décision incorrecte qui implique la mauvaise application d'une pénalité ou l'omission de l'application d'une pénalité, à condition que la compétition ne soit pas terminée (voir Règle 20.2e).

Joueur en stroke play incorrectement avisé qu'un coup ne compte pas

Lorsque qu'un arbitre en stroke play indique par erreur à un joueur que son coup ne compte pas et qu'il doit jouer de nouveau sans pénalité, la décision tient et le score du joueur avec la balle rejouée est le score du joueur sur le trou.

Un Joueur en stroke play joue un coup d'un mauvais endroit du fait d'une décision incorrecte ; procédure pour le joueur quand l'erreur est découverte

Si un joueur en stroke play procède sur les bases de la décision d'un arbitre, qui implique de dropper une balle et de la jouer d'un mauvais endroit, et que le Comité ensuite découvre la décision incorrecte de l'arbitre, les principes suivants s'appliquent :

- À moins qu'il y ait grave infraction, ou que le joueur ait subi un désavantage important du fait d'avoir joué d'un mauvais endroit, il est trop tard pour corriger la décision à partir du moment où le joueur a joué du mauvais endroit. Les coups effectués après la décision incorrecte comptent sans pénalité pour avoir joué d'un mauvais endroit.
- S'il y a grave infraction ou que le joueur a subi un désavantage important du fait d'avoir joué d'un mauvais endroit, et que le joueur n'a pas joué de coup au départ d'un autre trou ou, sur le dernier trou du tour, avant de rendre sa carte de score, le Comité devrait corriger la décision. Le Comité devrait demander au joueur d'annuler le coup effectué du mauvais endroit et les éventuels coups suivants et de procéder correctement. Le joueur n'encourt pas de pénalité pour avoir joué d'un mauvais endroit. S'il est trop tard pour corriger l'erreur, les coups effectués après la décision incorrecte comptent sans pénalité pour avoir joué d'un mauvais endroit.

Un arbitre donne une information incorrecte à un joueur ; le joueur agit en fonction de cette information dans la suite du jeu

Les joueurs sont censés savoir s'ils ont enfreint une Règle et être honnêtes en appliquant leurs propres pénalités (voir Règle 1.3b). Mais si un arbitre donne au joueur une information incorrecte sur les Règles, le joueur est en droit d'agir selon ces informations dans la suite de son jeu.

En conséquence, le Comité peut être amené à juger sur, à la fois la durée des droits du joueur et sur la justesse de son score quand le fait d'avoir procédé ainsi selon la mauvaise information donnée, rend le joueur passible de pénalité selon les Règles.

Dans ces situations, le Comité devrait résoudre le problème de la manière qu'il considère la plus équitable, à la lumière des faits et avec l'objectif de s'assurer qu'aucun joueur n'a été avantagé ou désavantagé de manière indue. Dans les cas où une information incorrecte affecte significativement les résultats de la compétition, le Comité peut n'avoir d'autre option que d'annuler le tour. Les principes suivants s'appliquent :

- Directives générales sur les Règles

  Quand un membre du Comité ou un arbitre donne une information incorrecte sur la nature des directives générales concernant les Règles, le joueur ne devrait pas être exempté de pénalité.

- Décision spécifique

  Quand un arbitre donne une décision spécifique qui est contraire aux Règles dans une situation particulière, le joueur est exempt de pénalité. Le Comité devrait étendre cette exemption pour la durée du tour aux cas où le joueur procède incorrectement par lui-même, exactement de la même manière qu'indiquée par l'arbitre plus tôt dans le tour. Cependant, cette exemption cesse si, dans ce tour, le joueur se rend compte de la procédure correcte ou a ses actions mises en cause.

  Par exemple, un joueur demande un arbitre de l'aider à se dégager d'une zone à pénalité rouge et l'arbitre, incorrectement, dit au joueur qu'il doit dropper de nouveau parce que son stance est dans la zone à pénalité. Si le joueur droppe de nouveau pour la même raison quand il se dégage d'une zone à pénalité rouge trois trous plus loin, le Comité ne devrait pas pénaliser le joueur pour avoir joué d'un mauvais endroit.

- Directives sur les Règles locales ou sur les Règlement d'une compétition

  Quand un membre du Comité ou un arbitre donne une information incorrecte sur le fait qu'une Règle Locale ou le Règlement de la Compétition sont en application ou non, le joueur devrait être exempt de pénalité pour agir selon cette information. Cette exception s'applique pour la durée du tour sauf si elle est corrigée avant, auquel cas, cette exemption devrait cesser à ce moment.

  Par exemple, si le joueur est informé par un arbitre que les appareils de mesure de distance qui mesurent la distance effective de jeu sont autorisés bien que la Règle Locale interdisant leur utilisation soit en vigueur, ce joueur n'encourt pas de pénalité pour mesurer les distances effectives de jeu pendant le tour. Cependant, si le Comité est informé de la décision incorrecte, le joueur devrait être informé de l'erreur aussitôt que possible.

- Décision sur l'équipement

  Quand un membre du Comité ou un arbitre décide qu'un club non conforme est conforme, le joueur est exempt de pénalité pour utiliser le club. Cette exemption s'applique pour la durée de la compétition à moins qu'elle ne soit corrigée avant, auquel cas, l'exemption cesse à la fin du tour durant lequel la correction a été faite.

Un joueur relève la balle sans autorisation suite à une mauvaise compréhension des instructions d'un arbitre

Si un joueur relève sa balle de lui-même alors que ce n'est pas autorisé à la suite d'une mauvaise compréhension raisonnable des instructions d'un arbitre, il n'y a pas de pénalité et la balle doit être replacée à moins que le joueur ne procède selon une autre Règle.

Par exemple, la balle d'un joueur vient reposer contre une obstruction amovible et il demande un dégagement. Un arbitre avise correctement le joueur que l'obstruction peut être enlevée selon la Règle 15.2 et l'emplacement de la balle devrait être marqué au cas où elle se déplacerait lors de l'enlèvement de l'obstruction. Le joueur marque la position de la balle et la relève avant que l'arbitre n'ait pu l'arrêter.

Le joueur sera normalement pénalisé d'un coup selon le Règle 9.4 pour avoir relevé sa balle alors que ce n'est pas autorisé, mais, si l'arbitre estime que le joueur a mal compris l'instruction, la balle est replacée sans pénalité.

Un joueur est incorrectement avisé de continuer avec une balle provisoire par un arbitre

Un joueur qui de manière justifiée a joué une balle provisoire d'une zone de départ, trouve sa balle d'origine dans une zone à pénalité. Le joueur est alors incorrectement informé par un arbitre qu'il doit continuer avec la balle provisoire et terminer le trou avec la balle provisoire. Le joueur n'encourt pas de pénalité pour avoir joué une mauvaise balle (la balle provisoire que le joueur avait l'obligation d'abandonner selon la Règle 18.3c).

Si le Comité est alors informé de l'erreur de décision, il devrait décider que le score du joueur pour le trou comprend le coup de départ avec la première balle plus le nombre de coups effectués par le joueur pour terminer le trou avec la balle provisoire après la décision incorrecte, le second coup avec la balle provisoire étant le second coup du joueur sur le trou. Cependant, s'il avait été clairement déraisonnable pour le joueur de jouer la balle d'origine de la zone à pénalité, il devrait aussi ajouter un coup de pénalité selon la Règle 17.1 pour le score du trou.

Le Comité donne une décision incorrecte quand un joueur a joué deux balles selon la Règle 20.1c(3) ; correction de la décision

En stroke play, un joueur joue deux balles selon la Règle 20.1c(3), rapporte les faits au Comité, et le Comité indique au joueur de prendre en compte le score avec la balle incorrecte. Une telle erreur est une décision incorrecte et non une erreur administra-

tive. En conséquence la Règle 20.2d s'applique et la réponse dépend du moment où le Comité apprend que sa décision est incorrecte.

- Si le Comité apprend que la décision est incorrecte avant que la compétition ne soit terminée, il devrait corriger la décision en changeant le score pour le trou en question avec celui de la balle correcte.
- Si le Comité apprend que la décision est incorrecte après que la compétition est terminée, le score avec la balle incorrecte reste le score du joueur pour le trou en question. Selon la Règle 20.2d, une telle décision est définitive dès lors que la compétition est terminée.

Pénalité de disqualification appliquée par erreur au vainqueur de la compétition ; erreur découverte après que deux autres joueurs jouent un play off pour la première place

Si à la suite d'une décision incorrecte du Comité, le vainqueur réel d'une compétition est disqualifié et deux autres joueurs jouent un play-off pour la première place, la meilleure façon de procéder dépend du moment où le Comité découvre son erreur. Si le Comité apprend son erreur avant que le résultat final de la compétition soit entériné, le Comité devrait corriger sa décision incorrecte en annulant la pénalité de disqualification et en déclarant le joueur vainqueur. Si le Comité apprend son erreur après le résultat final de la compétition, le résultat est entériné avec le joueur disqualifié.

Application d'une pénalité de disqualification en compétition dans laquelle tous les scores ne sont pas utilisés pour déterminer le vainqueur

Dans une forme de jeu comme une compétition par équipes de plusieurs tours de stroke play où les scores des joueurs ne comptent pas tous pour déterminer le score de l'équipe pour un tour, le score d'un joueur ne peut pas compter pour le tour quand il est disqualifié mais pourra compter pour les autres tours. Par exemple, quand deux scores de trois membres d'une équipe comptent, si un joueur est disqualifié pour le premier des quatre tours, la disqualification s'applique uniquement pour le premier tour et ses scores pour les tours restants pourront encore être utilisés.

Ceci s'applique pour toutes les compétitions dans lesquelles tous les scores ne sont pas utilisés pour déterminer le vainqueur (par exemple, une compétition individuelle dans laquelle le joueur compte ses trois meilleurs scores sur quatre tours).

Si un joueur est disqualifié pour une infraction à la Règle 1.3b ou au Code de comportement du Comité, c'est au Comité de déterminer si la disqualification devrait être pour le tour ou pour toute la compétition.

(12) Association de Match Play et Stroke Play

L'association de match play et de stroke play est déconseillée car certaines Règles sont sensiblement différentes entre les deux formats. Mais il peut y avoir des cas où les joueurs demandent de combiner les deux formes de jeu ou, l'ayant fait de leur propre

chef, demandent une décision. Le Comité devrait faire tous ses efforts pour aider les joueurs dans ces cas et devrait utiliser les instructions suivantes en le faisant.

Quand des joueurs demandent de combiner match play et stroke play

Si un Comité choisit de permettre à des joueurs de jouer un match play pendant qu'ils jouent une compétition en stroke play, il est recommandé d'indiquer aux joueurs que les Règles du stroke play s'appliquent tout au long. Par exemple, aucune concession ne peut être faite et si un joueur joue hors tour, l'autre joueur n'a pas la possibilité de faire rejouer le coup.

Quand des joueurs demandent une décision lorsqu'ils ont combiné match play et stroke play

Si le Comité est interrogé pour une décision quand des joueurs ont combiné match play et stroke play, il devrait appliquer les Règles de golf comme elles s'appliqueraient pour chaque match play et stroke play séparément. Par exemple, si un joueur ne termine pas un trou pour quelque raison que ce soit, il est disqualifié de la compétition en stroke play pour infraction à la Règle 3.3c. Mais pour le Stableford, le Score maximum et le Par/Bogey voir respectivement les Règles 21.1c(2), 21.2c et 21.3c(2).

6D Faire respecter la cadence de jeu

Quand des dispositions relatives à la cadence de jeu sont en place pour une compétition, il est important que le Comité comprenne et fasse respecter activement ces dispositions pour s'assurer que tous les joueurs les appliquent et jouent de manière appropriée.

Pour davantage d'information et des exemples de dispositions, voir la Règle locale type Section 8K.

6E Interruptions et reprises du jeu

(1) Interruptions de jeu immédiates et normales

Il y a deux sortes d'interruptions de jeu qu'un Comité peut ordonner, chacune avec différentes exigences concernant le moment où les joueurs doivent arrêter de jouer (voir Règle 5.7b).

- Interruption immédiate (comme lorsqu'il existe un danger imminent). Si le Comité décrète une interruption de jeu immédiate, tous les joueurs doivent arrêter le jeu aussitôt et ne pas jouer d'autre coup jusqu'à ce que le Comité ait repris le jeu.
- Interruption normale (comme pour l'obscurité ou un parcours injouable). Si le Comité interrompt le jeu pour des raisons normales, ce qui se passe ensuite dépend du fait qu'un groupe est entre deux trous ou en train de jouer un trou.

Le Comité devrait utiliser un moyen de signalisation d'interruption immédiate différent de celui utilisé pour une interruption normale. Les signaux à utiliser devraient être communiqués aux joueurs dans les Règles Locales.

Voir la Règle locale type J–1 – Méthodes pour interrompre et reprendre le jeu.

Quand le jeu est interrompu, le Comité devra déterminer si les joueurs peuvent rester en position sur le parcours ou doivent être ramenés au club house.

Qu'une interruption soit immédiate ou normale, le Comité devrait reprendre le jeu quand il est possible de le faire. Les joueurs reprendront le jeu là où ils l'ont arrêté (voir Règle 5.7c).

(2) Décider quand interrompre et reprendre le jeu

Décider quand le jeu devrait être interrompu et puis repris peut être une décision difficile pour le Comité. Un Comité devrait prendre les recommandations suivantes en considération :

Foudre

Le Comité devrait utiliser tous les moyens disponibles pour déterminer s'il y a un danger de foudre et entreprendre les actions qu'il estime appropriées. Les joueurs peuvent également stopper le jeu de leur propre fait quand ils croient qu'il y a un danger de foudre (voir Règle 5.7a).

Quand le Comité décide qu'il n'y a plus de danger de foudre et ordonne la reprise du jeu, les joueurs doivent reprendre le jeu. Voir l'Interprétation 5.7c/1 pour ce qu'il faut faire si un joueur refuse de reprendre le jeu parce qu'il estime qu'il existe encore un danger de foudre.

Visibilité

Il est recommandé que, si les zones de retombée ne sont plus visibles par les joueurs (par exemple, à cause du brouillard ou de l'obscurité), le jeu soit interrompu. De la même manière, si les joueurs sont incapables de lire la ligne de jeu sur un green à cause d'une insuffisance de visibilité, le jeu devrait être interrompu.

Eau

Si toute la zone autour d'un trou est couverte d'eau temporaire qui ne peut être enlevée, en stroke play, le parcours devrait être jugé injouable et le Comité devrait interrompre le jeu selon la Règle 5.7.

En match play, si l'eau ne peut être enlevée, le Comité peut interrompre le jeu ou relocaliser le trou.

Vent

Plusieurs balles déplacées par le vent peuvent être une raison d'interrompre le jeu, mais le fait qu'une ou deux balles seulement, soient déplacées par le vent sur un green, ne mérite habituellement pas que le Comité interrompe le jeu. Sur le green il y a des

Règles en place pour aider les joueurs à éviter d'encourir des pénalités ou être avantagés si la balle est poussée plus près du trou, ou désavantagés si la balle est poussée plus loin du trou (voir Règles 9.3 et 13.1).

Le Comité ne devrait envisager d'interrompre le jeu à cause du vent que s'il y a plusieurs cas de balles déplacées et que les joueurs ont des problèmes pour replacer la balle à l'endroit d'où elle a été déplacée, ou du moins suffisamment près de ce point si la balle ne reste pas au repos sur l'emplacement d'origine.

(3) Reprise du jeu

Quand le jeu doit être repris à la suite d'une interruption, les joueurs devront reprendre le jeu à l'endroit où ils l'ont arrêté (voir Règle 5.7d).

Le Comité devrait être prêt à envisager ce qui suit :

- Si les joueurs ont été évacués du parcours, les joueurs devraient-ils avoir du temps pour s'échauffer avant la reprise du jeu.
- Si les zones de practice ont été fermées durant l'interruption, quand devraient-elles être rouvertes pour donner aux joueurs un temps suffisant pour être prêts à jouer.
- Comment faire revenir les joueurs à leur position sur le parcours.
- Comment s'assurer que tous les joueurs sont revenus en position avant de reprendre le jeu. Cela pourrait inclure le fait d'avoir des membres du Comité en position d'observer et signaler si tous les joueurs sont revenus.

(4) Quand annuler un tour

Match Play

Un match ne devrait pas être annulé une fois commencé puisque les deux joueurs jouent dans les mêmes conditions, sans que l'un ait un avantage sur l'autre.

Si les joueurs arrêtent le jeu d'un commun accord comme permis par la Règle 5.7a, ou que le Comité estime que les conditions sont telles que le jeu devrait être interrompu, le match devrait reprendre de l'endroit où il a été interrompu.

En compétition par équipes, si certains matchs sont terminés tandis que d'autres ne peuvent pas se finir le jour voulu à cause de la faible luminosité ou du temps, le Règlement de la compétition devrait préciser la manière de traiter les matchs terminés et non terminés (voir Section 5A(4)). Par exemple :

- Le résultat des matchs terminés reste acquis et les matchs non terminés doivent être continués ou rejoués à une date ultérieure,
- Tous les matchs doivent être rejoués, et chaque équipe est libre ne modifier son équipe d'origine, ou
- Tous les matchs qui n'ont pas pu être terminés dans le temps programmé sont partagés.

Stroke Play

En stroke play il n'y a pas de directives prévues pour dire quand un Comité devrait annuler un tour. Dans chaque cas l'action appropriée dépend des circonstances et est laissée au jugement du Comité.

Un tour ne devrait être annulé que dans le cas où il serait très inéquitable de ne pas l'annuler. Par exemple, un petit nombre de joueurs a démarré un tour sous de très mauvaises conditions atmosphériques, conditions qui empirent ensuite et le jeu devient impossible ce jour-là, mais quand le jeu reprend, le jour suivant, le temps est idéal.

Quand un tour est annulé, tous les scores et les pénalités durant ce tour sont annulés. Cela devrait normalement inclure toute pénalité de disqualification, mais, si un joueur est disqualifié pour une grave faute de comportement (voir Règle 1.2) ou pour une infraction au Code de comportement, cette disqualification ne devrait pas être annulée.

(5) Un joueur refuse de prendre le départ ou arrête à cause des conditions atmosphériques

Si, à cause du mauvais temps, un joueur refuse de prendre le départ à l'heure décrétée par le Comité ou arrête durant le tour et que le Comité par la suite annule le tour, le joueur n'encourt pas de pénalité puisque toutes les pénalités sont annulées dans un tour annulé.

(6) Enlever de l'eau temporaire ou des détritus sur un green

Si de l'eau temporaire, du sable, des feuilles ou d'autres détritus s'accumulent sur un green durant un tour, le Comité peut faire le nécessaire pour éliminer ces éléments, par exemple en utilisant une raclette, ou en brossant ou soufflant le green. Il n'est pas nécessaire pour le Comité d'interrompre le jeu pour prendre ces dispositions.

Dans de tels cas, le Comité peut, lorsque nécessaire, demander l'aide des joueurs pour enlever les détritus ou du sable. Cependant, un joueur est en infraction avec la Règle 8.1 s'il enlève de l'eau temporaire de sa ligne de jeu sans la permission du Comité.

Un Comité peut adopter des dispositions qui clarifient quelles actions sont considérées comme appropriées pour un membre du Comité ou quelqu'un d'autre désigné par lui (par exemple, un membre de l'équipe de maintenance), ou pour les joueurs, pour enlever de l'eau temporaire sur un green.

Voir la Règle locale type J-2 : Règle locale type pour autoriser que de l'eau temporaire sur un green soit enlevée avec une raclette.

(7) Un match commence dans l'ignorance que le parcours est fermé

Si des joueurs commencent un match quand le parcours est fermé et que le Comité par la suite apprend leur action, le match devrait être rejoué dans sa totalité puisque le jeu sur un parcours fermé est considéré comme nul et non avenu.

6F Score

(1) Match Play

Il est habituellement de la responsabilité des joueurs de rapporter le résultat de leur match à un endroit désigné par le Comité. Si un arbitre a été assigné au match, il peut assumer ce devoir à la place des joueurs.

Si un joueur fait une demande de décision qui n'a pas été rendue durant le match, le Comité devrait déterminer si la requête satisfait aux exigences de la Règle 20.1b(2) et donner la décision. Il peut en résulter que les joueurs doivent retourner sur le parcours pour continuer le match.

Une fois que le résultat a été annoncé, il est considéré comme définitif et aucune demande de décision ne peut être acceptée, sauf si elle répond aux exigences de le Règle 20.1b(3).

(2) Stroke Play

En stroke play, les joueurs devraient avoir l'opportunité de résoudre toute question qui nécessite une clarification avec le Comité (voir Règles 14.7b et 20.1c(4)), contrôler leur carte de score et corriger toutes les erreurs. S'il y a une erreur sur la carte de score, un joueur peut demander au marqueur ou au Comité d'effectuer ou de ratifier une modification sur sa carte de score (voir Règle 3.3b(2)), jusqu'au moment où elle est rendue.

Une fois que la carte de score a été rendue, le Comité devrait la vérifier pour s'assurer qu'elle comporte le nom du joueur, son handicap (s'il s'agit d'une compétition en net), les signatures requises et le score correct trou par trou. Le Comité devrait additionner les scores et appliquer le handicap dans une compétition en net.

Dans les autres formes de stroke play, comme le Stableford ou Par / Bogey, ou dans une compétition en Quatre balles, le Comité devrait déterminer le résultat final pour le joueur ou le camp. Par exemple, dans une compétition en Stableford, le Comité est responsable de la détermination du nombre de points que le joueur marque sur chaque trou et du total pour le tour.

6G Effectuer des cuts ; établir des tirages ; créer de nouveaux groupes

(1) Effectuer des cuts et créer de nouveaux groupes

Pour une compétition jouée sur plusieurs tours, le Règlement de la Compétition peut préciser que :

- Les joueurs seront regroupés pour les tours suivants sur la base de leur score total à ce stade.
- La taille du champ sera réduite pour le ou les derniers tours (souvent appelé le « cut »).

Dans les deux cas, le Comité devrait créer de nouveaux groupes et les publier. Il est habituel que les joueurs avec le score le plus élevé partent en premier et que les joueurs avec le score le plus bas partent en dernier, bien que le Comité puisse choisir de modifier ceci.

Le Comité peut choisir comment regrouper les joueurs qui terminent avec le même score total. Par exemple, le Comité peut décider que le premier joueur à rendre un score donné se verra attribuer une heure de départ plus tardive que ceux qui ont terminé le tour plus tard avec le même score.

Si deux départs sont utilisés pour les tours suivants (par exemple, la moitié du champ part du trou numéro 1 et l'autre moitié part du trou numéro 10), le Comité peut décider d'arranger les groupes pour que les joueurs avec le score le plus élevé partent les derniers d'un côté (par ex. du départ du 10) et les joueurs avec le score le plus bas partent en dernier de l'autre côté (par ex. du départ du 1). Il en résulte que les joueurs du milieu du champ partent en premier sur chaque départ.

(2) Traitement des abandons et disqualifications en match play

En match play, si un jouer abandonne ou est disqualifié de la compétition avant le départ de son premier match et que le Comité n'a pas spécifié comment traiter cette situation dans le Règlement de la Compétition, les options du Comité sont les suivantes :

- Déclarer le prochain adversaire vainqueur par défaut, ou
- Si le joueur abandonne avant son premier match :
  - » Si le temps le permet, produire un nouveau tirage des départs, ou
  - » Remplacer le joueur par un joueur sur la liste d'attente ou de réserve, ou
  - » Lorsque les joueurs se sont qualifiés en stroke play pour la compétition en match play, remplacer le joueur par celui qui est maintenant le dernier qualifié.
- Si le joueur abandonne ou est disqualifié après son premier match ou un match suivant, le Comité devrait :
  - » Déclarer le prochain adversaire vainqueur par défaut, ou
  - » Demander à tous les joueurs éliminés par le joueur en match play de jouer un play off pour prendre sa place.

Si les deux finalistes dans une compétition en match play sont disqualifiés, le Comité peut décider de conclure la compétition sans vainqueur. Autrement, le Comité pourrait choisir que les demi-finalistes vaincus jouent un match pour déterminer le vainqueur de la compétition.

Si un joueur dans une compétition en match play est disqualifié, le joueur devrait obtenir tout prix gagné précédemment dans la compétition, par exemple, pour avoir gagné la qualification en stroke play de la compétition.

(3) Traitement des abandons et des disqualifications en stroke play

Si un joueur abandonne ou est disqualifié avant le premier tour dans une compétition (par exemple, pour ne pas être parti à l'heure), le Comité peut remplacer le joueur par un autre joueur non actuellement dans le champ (souvent appelé remplaçant ou réserve) si l'un d'entre eux est disponible. Une fois que le joueur a débuté son premier tour, il ne devrait pas être remplacé.

(4) Qualification pour un match play

Quand on utilise un stroke play qualificatif pour déterminer le(s) tirage(s) pour un match play, le Comité peut choisir, pour départager les égalités, les différentes positions dans le tirage de façon aléatoire ou en utilisant la carte de score ayant le meilleur retour ou un play-off. Cela devrait être spécifié dans le Règlement de la compétition.

(5) Une mauvaise application de handicap affecte le tirage d'un match play

Dans un tour de stroke play qualificatif pour une compétition en match play, si le Comité applique mal le handicap d'un joueur sur une carte de score, entraînant un tirage incorrect, le Comité devrait traiter la chose de la manière la plus équitable possible. Le Comité devrait envisager de modifier le tirage et annuler les matchs affectés par l'erreur.

Si l'erreur est découverte après que le second tour de match play a démarré, il est trop tard pour corriger le tirage.

7 Après la compétition

7A Départager les égalités en stroke play

Une fois que toutes les cartes de score sont rendues en stroke play, le Comité peut avoir besoin de départager des égalités pour la première place ou d'autres positions. Pour ce faire, le Comité devrait appliquer la méthode détaillée dans le Règlement de la Compétition (voir Section 5A(6) qui aurait due être spécifiée par avance.

Dans une qualification où est fixé le nombre de joueurs qui doivent continuer en match play, ou quand une compétition est qualificative pour une compétition future, il pourrait y avoir un play-off ou des play-offs que le Comité devrait organiser pour décider quels joueurs continuent.

(1) Disqualification ou concession d'une défaite en play-off d'un stroke play

Dans le play-off d'un stroke play entre deux joueurs, si l'un des deux est disqualifié ou concède la défaite, il n'est pas nécessaire pour l'autre joueur de terminer le ou les trous de play-off pour être déclaré vainqueur.

(2) Certains joueurs ne terminent pas le play-off du stroke play

Dans le play-off d'un stroke play entre trois joueurs ou davantage, si tous ne terminent pas le ou les trous de play-off, l'ordre dans lequel les joueurs sont disqualifiés ou décident d'abandonner détermine le résultat du play-off si nécessaire.

7B Finaliser les résultats

Comme détaillé dans la Section 5A(7), il est important pour le Comité de clarifier dans le Règlement de la Compétition quand et comment le résultat de la compétition devient définitif, car cela influera sur la manière dont le Comité résoudra tout problème de Règles soulevé après la fin du jeu aussi bien en match play qu'en stroke play (voir Règle 20).

Le Comité devrait s'assurer qu'il s'acquitte de toutes ses obligations pour finaliser les résultats d'une compétition en match play ou en stroke play en accord avec le Règlement de la compétition. Par exemple :

- Puisque le résultat d'un match sera considéré comme définitif quand le Comité l'a affiché au tableau officiel, le Comité devrait s'assurer que cela se fasse aussi vite que possible.
- S'il y a de quelconques questions sur les Règles qui peuvent avoir un impact sur le résultat d'une compétition en stroke play, le Comité devrait résoudre ces problèmes, même si cela implique de retarder la clôture de la compétition et l'annonce des vainqueurs.

7C Attribution des prix

Si la compétition comprend des golfeurs amateurs, le Comité devrait s'assurer qu'ils sont informés de la réglementation concernant les prix qu'un golfeur amateur peut accepter sans enfreindre les Règles du Statut d'Amateur. Le Comité devrait se référer aux Règles sur le Statut d'Amateur et aux Décisions sur les Règles du Statut d'Amateur qui sont disponibles sur le site RandA.org. Certaines des principales restrictions sont :

- Un golfeur amateur ne doit pas jouer pour un prix en argent.
- Un golfeur amateur ne doit pas accepter de prix ou de bon dont la valeur commerciale dépasse le montant autorisé par l'organe dirigeant qui administre les Règles du Statut d'Amateur dans le pays où la compétition se joue.

- Un golfeur amateur peut accepter un prix symbolique d'une quelconque valeur. Un exemple de prix symbolique est un objet fait d'or, d'argent, de céramique, de verre ou similaire qui est durablement et distinctement gravé, comme un trophée, une coupe, une médaille ou un plateau.
- Un golfeur amateur peut accepter un prix de quelque valeur que ce soit, y compris un prix en argent, pour un trou en un réalisé alors qu'il joue un tour de golf.

7D Problèmes de Règles ou de scores survenant après une compétition

Quand un problème concernant les Règles est porté à l'attention du Comité après que la compétition est close, la solution dépendra de la nature du problème. Si le problème est qu'un joueur peut avoir procédé incorrectement selon les Règles, le Comité devrait se référer à la Règle 20.2e pour déterminer si une pénalité de disqualification doit être appliquée au joueur.

Quand le problème est dû à une erreur administrative du Comité, il devrait corriger son erreur et produire de nouveaux résultats. Si nécessaire, le Comité devrait reprendre tous les prix attribués par erreur et les attribuer aux joueurs concernés.

Une erreur administrative inclut :

- Avoir permis à des joueurs inéligibles de participer.
- Avoir mal calculé le score total d'un joueur.
- Avoir incorrectement appliqué un handicap ou avoir oublié un joueur dans les résultats finaux.
- Avoir appliqué une mauvaise méthode pour départager des égalités.

IV

Règles locales types et autres formes de jeu

Sommaire

8 8 Règles locales types

8A Hors limites et limites du parcours 454

A1 Définir les limites 454

A2 Préciser les limites quand on utilise un mur ou une route 454

A3 Hors limites quand une route publique traverse le parcours 455

A4 Hors limites interne 455

A5 Piquets identifiant un hors limites 456

8B Hors limites et limites du parcours 456

B1 Définition des zones à pénalité 456

B2 Dégagement sur le côté opposé d'une zone à pénalité rouge 457

B3 Balle provisoire pour une balle dans une zone à pénalité 459

B4 Définir un cours d'eau à l'air libre comme partie de la zone générale 461

B5 Dégagement spécifique quand une zone à pénalité est proche d'un bunker 461

8C Bunkers 462

C1 Préciser la lisière d'un bunker 462

C2 Changer le statut des zones de sable 462

C3 Préciser le statut d'un matériau similaire au sable 463

C4 Déclarer des bunkers d'entraînement comme faisant partie de la zone générale 463

8D Greens 464

D1 Préciser la lisière d'un green 464

D2 Statut d'un green quand un green temporaire est utilisé 464

D3 Interdiction de dégagement d'un mauvais green quand seule existe une interférence pour le stance 464

D4 Interdire le jeu depuis le collier d'un mauvais green 465

D5 Statut d'un green d'entraînement ou d'un green temporaire 466

D6 Diviser un double green en deux greens séparés 466

8E Procédures de dégagement particulières ou requises 467

E1 Dropping zones 467
E2 Nettoyer la balle 468
E3 Placer la balle 469
E4 Dégagement des trous d'aération 470
E5 Alternative à coup et distance pour une balle perdue ou hors limites 471
E6 Dégagement d'une clôture de protection sur la ligne de jeu 477
E7 Dégagement d'une clôture de limite électrifiée 477
E8 Définir des zones de jeu interdit 478
E9 Définir une zone de hors limites comme zone de jeu interdit 479
E10 Protection des jeunes arbres 479
E11 Balle déviée par une ligne électrique 480

8F Conditions anormales du parcours et éléments partie intégrante 480

F1 Définir les conditions anormales du parcours et les éléments partie intégrante 480
F2 Dégagement limité pour balle enfoncée 481
F3 Terrain en réparation considéré comme faisant partie d'une obstruction voisine 482
F4 Dommages importants causés par de fortes pluies et la circulation 483
F5 Obstructions inamovibles près des greens 484
F6 Interdire le dégagement d'une condition anormale de parcours quand seule l'interférence avec le stance existe 484
F7 Dégagement des joints entre les plaques de gazon 485
F8 Dégagement des fissures dans le sol 485
F9 Dégagement des racines d'arbres sur le fairway 486
F10 Dommages causés par des animaux 487
F11 Les fourmilières 487
F12 Excréments d'animaux 488
F13 Dégâts causés par les sabots d'animaux 488
F14 Accumulation de détritus 489

F15 Champignons sur le green 489
F16 Bunker rempli d'eau temporaire 490
F17 Toutes les routes et chemins considérés comme des obstructions 490
F18 Considérer des objets amovibles comme inamovibles 491
F19 Sillons de bordure de green 491
F20 Canaux de drainage en béton 491
F21 Lignes ou points de peinture 492
F22 Lignes et câbles temporaires 493
F23 Obstructions Inamovibles Temporaires 494

8G Restrictions sur l'utilisation d'équipements spécifiques 499
G1 Liste des têtes de drivers conformes 499
G2 Spécifications des rainures et empreintes poinçonnées 500
G3 Liste des balles de golf conformes 500
G4 Règle de la même balle 501
G5 Interdiction d'utiliser des appareils de mesure de distance 501
G6 Interdiction d'utiliser un moyen de transport motorisé 502
G7 Interdiction d'utiliser certains types de chaussures 503
G8 Interdiction ou restriction d'utiliser des appareils audio et vidéo 503

8H Définir qui peut aider ou donner des conseils aux joueurs 503
H1 Utilisation d'un cadet interdite ou exigée ; restrictions sur le cadet 503
H2 Nommer un donneur de conseil en compétition par équipes 504
H3 Restreindre qui peut être un capitaine d'équipe 505
H4 Considérer le donneur de conseil comme faisant partie du camp du joueur 505
H5 Conseils : membres d'une équipe dans le même groupe 506

8I Définir quand et où les joueurs peuvent s'entraîner 506
I1 Entraînement avant les tours 506
I2 Interdiction de s'entraîner sur ou près du green précédent 507

8J Procédures pour mauvais temps et interruptions du jeu 507
J1 Méthodes pour arrêter et reprendre le jeu 507
J2 Enlèvement de l'eau temporaire 508

8K Dispositions relatives à la cadence de jeu 508

K1 Temps maximum pour tout ou partie d'un tour 508

K2 Dispositions de cadence de jeu trou par trou et coup par coup 509

K3 Dispositions relatives à la cadence de jeu trou par trou et coup par coup pour le Stableford 511

K4 Dispositions relatives à la cadence de jeu trou par trou et coup par coup pour les compétitions Par/Bogey 512

K5 Modification de la structure des pénalités pour la cadence de jeu 512

8L Règles locales non autorisées 512

9 Autres formes de jeu

9A Stableford modifié 513

9B Greensome 513

9C Scramble 514

9D Les deux meilleurs scores sur quatre comptent 514

8 Règles locales types

Cette section liste les Règles locales types autorisées pouvant être utilisées par un Comité :

- Celles-ci peuvent être adoptées dans leur totalité, ou peuvent servir d'exemple sur la manière d'écrire un genre particulier de Règle locale.
- Les Règles locales ne sont autorisées que si elles se conforment aux directives établies dans cette section.
- Un Comité est encouragé à utiliser le texte recommandé s'il s'adapte à la situation locale, pour minimiser le nombre de fois où un joueur trouvera des versions différentes de la même Règle locale sur différents parcours ou dans différentes compétitions.
- Le Comité devrait s'assurer que les Règles locales sont disponibles pour les joueurs, soit sur la carte de score, soit par une notice pour les joueurs ou de toute autre manière.
- Lorsqu'une version simplifiée du texte complet d'une Règle locale type est fourni, par exemple au dos de la carte de score, le Comité devrait s'assurer que le texte complet est disponible, par exemple sur un panneau d'affichage ou sur un site web.
- Sauf indication contraire, la pénalité pour infraction à une Règle locale devrait être la pénalité générale.

Principes pour établir des Règles locales :

- Les Règles locales ont le même statut qu'une Règle de Golf pour cette compétition ou ce parcours.
- Les Comités sont encouragés à utiliser des Règles locales uniquement si elles sont en relation avec les types de situations et de directives concernées par cette section et la Section 5.
- Si une Règle locale est mise en place à cause d'une situation temporaire, elle devrait être retirée dès que la situation n'exige plus l'utilisation de la Règle locale.
- Si un Comité modifie le libellé d'une Règle locale type pour s'adapter aux besoins particuliers du parcours ou de la compétition, il doit s'assurer que ces modifications sont dans les paramètres autorisés par la Règle locale type et cohérentes avec l'objectif déclaré.
- Dans le but de d'assurer que le jeu est pratiqué en conformité avec les Règles de golf, un Comité ne doit pas adopter de Règle locale pour annuler ou modifier les Règles de golf uniquement parce qu'il pourrait préférer qu'une Règle soit différente.
- En règle générale, quand un joueur joue un tour qui doit être enregistré pour la gestion du handicap, il lui est demandé de le jouer selon les Règles de golf. Si

le Comité autorise le joueur à joueur d'une manière qui diffère significativement des Règles de golf, le joueur ne peut pas être autorisé à enregistrer le score pour la gestion du handicap. Pour les exceptions permises, consulter les Règles et recommandations contenues dans le Système de Handicapping en vigueur dans la juridiction locale.

Si le Comité estime qu'une Règle locale non couverte par ces principes peut être nécessaire à cause de conditions locales anormales qui interfèrent avec un jeu équitable, il devrait :

- Consulter RandA.org pour vérifier si une quelconque Règle locale type est disponible pour couvrir une telle condition, ou
- Consulter le R&A directement.

Les Règles locales types dans chaque catégorie sont numérotées dans l'ordre – par exemple, A-1, A-2, etc.

Un énoncé des objectifs est donné avec chaque Règle locale type. Si un Comité modifie le libellé d'une Règle locale type pour s'adapter aux besoins particuliers du parcours ou de la compétition, il devrait s'assurer que de telles modifications sont cohérentes avec l'objectif déclaré.

Ces Règles locales types sont réparties selon les catégories suivantes :

A. Hors limites et limites du parcours

B. Zones à pénalité

C. Bunkers

D. Greens

E. Procédures de dégagement spécifiques ou obligatoires

F. Conditions anormales du parcours et éléments partie intégrante

G. Restrictions à l'utilisation d'un équipement spécifique

H. Définir qui peut aider ou donner des conseils aux joueurs

I. Définir quand et où les joueurs peuvent s'entraîner

J. Procédures pour le mauvais temps et interruptions de jeu

K. Dispositions relatives à la cadence de jeu

Ces Règles locales types couvrent les situations ou problèmes qui arrivent suffisamment souvent pour justifier une forme type. Pour toutes les autres situations où une Règle locale est autorisée mais où aucun modèle d'écriture n'est disponible, le Comité devrait rédiger la Règle locale en termes clairs et simples. Mais le Comité n'est pas autorisé à rédiger une Règle locale qui va à l'encontre des principes des Règles de golf. La Section 8L donne davantage d'informations au sujet des Règles Locales non autorisées.

Lorsqu'une Règle locale est rédigée en utilisant le libellé des Règles locales types dans cette section, le Comité peut solliciter une aide dans l'interprétation de la Règle locale auprès du R&A.

8A Hors limites et limites du parcours

A-1 Définir les limites

Objet. Il y a de nombreuses manières par lesquelles un Comité peut définir les limites du parcours et il n'est donc ni nécessaire, ni possible de fournir une liste complète de Règles locales types qui peuvent être utilisées pour cela.

Le principal est d'être clair et précis lorsque l'on définit les limites dans les Règles locales.

Aucune Règle locale type n'est incluse dans cette section vu la variété d'options possibles, mais certains exemples sont fournis ci-dessous :

- Le *hors limites* est défini par la ligne entre les points au niveau du sol côté *parcours* des piquets blancs ou des poteaux de clôture. Le *hors limites* est aussi défini par [insérer la description d'autres méthodes pour définir un *hors limites*].
- Les limites du [spécifier le numéro du trou] sont définies par [insérer la description de l'élément].
- La limite à gauche du [spécifier le numéro du trou] est définie par le bord, côté *parcours*, des points peints en blanc sur [spécifier la localisation, comme la chaussée].
- La limite à droite du [spécifier le numéro du trou] est définie par le bord, côté *parcours*, de la ligne blanche peinte sur [nom de la route].
- L'aire de maintenance entre [spécifier les numéros des trous] est *hors limites*. La limite est définie par le bord interne des poteaux de clôture entourant la zone.

Voir Sections 2A et 5B(1) pour davantage d'informations sur la définition des hors limites.

A-2 Préciser les limites quand on utilise un mur ou une route

Objet. La définition de « hors limites » précise que quand une limite est définie par des éléments tels qu'un mur ou une route, le Comité devrait définir la lisière de la limite.

Selon la nature ou la position d'un mur, il peut y avoir de bonnes raisons pour définir la limite comme au-delà du mur ou utiliser la bordure du mur, côté parcours, comme limite.

Règle locale type A-2.1

« La bordure côté *parcours* de tout mur [bordure côté *parcours* d'une route] définit la limite du *parcours*. »

Règle locale type A-2.2

« Une balle est *hors limites* quand elle est au-delà de tout mur définissant les limites du *parcours*. »

A-3 Hors limites quand une route publique traverse le parcours

Objet. Quand une route publique traverse un parcours, elle est habituellement définie comme hors limites. Ceci peut rendre possible le fait qu'une balle jouée d'un côté de la route vienne reposer dans les limites de l'autre côté de la route, même si la balle serait hors limites si elle reposait sur la route elle-même.

Si le Comité pense qu'il est inéquitable ou dangereux de traiter ces situations différemment, il peut adopter une Règle locale disant qu'une balle jouée d'un côté de la route et qui vient reposer de l'autre côté de la route est hors limites.

Si une route traverse un trou particulier où les joueurs doivent jouer d'un côté à l'autre dans le cours normal du jeu, le Comité devrait spécifier que cette Règle Locale ne s'applique pas à cette route dans le jeu du trou.

Règle locale type A-3

« Une balle venant au repos sur ou au-delà de la route [identifier la route ou les trous où elle intervient dans le jeu] est *hors limites*, même si elle vient au repos sur une autre partie du *parcours* qui est en jeu pour les autres trous. »

A-4 Hors limites interne

Objet. Pour respecter le dessin du parcours ou pour des raisons de sécurité, un Comité peut choisir de spécifier qu'une partie donnée du parcours est hors limites pour le jeu d'un trou spécifique.

Ceci est fait pour empêcher les joueurs qui jouent ce trou, de jouer vers et d'une autre partie du parcours. Par exemple, sur un trou en dogleg, un hors limites interne peut être utilisé pour éviter qu'un joueur coupe le dogleg en jouant une balle vers le fairway d'un autre trou.

Mais une Règle locale disant qu'une balle est hors limites si elle franchit la limite, même si elle la franchit de nouveau et vient au repos sur la même partie du parcours, n'est pas autorisée.

Règle locale type A-4

Quand les limites sont définies par des piquets :

« Durant le jeu de [spécifier le numéro du trou], le [décrire la partie du *parcours*] sur le [spécifier la localisation ou le côté] du trou, défini par [spécifier la couleur des piquets, par exemple, piquets blancs], est *hors limites*.

Ces piquets sont considérés comme des *éléments de limite* durant le jeu de [spécifier le numéro du trou]. Pour tous les autres trous, ce sont des *obstructions inamovibles*. »

A-5 Piquets identifiant un hors limites

Objet. Quand un hors limites est défini par une ligne au sol, un fossé ou d'une autre manière qui pourrait ne pas être visible de loin, le Comité peut placer des piquets le long de la limite pour permettre aux joueurs de voir de loin où se situe la lisière de la limite.

Il n'est pas permis de déplacer les éléments de limite et un dégagement gratuit n'est généralement pas autorisé, mais le Comité peut autoriser un dégagement de ces piquets avec la Règle locale type suivante, qui devrait aussi clarifier le statut de ces piquets.

Il est recommandé que de tels piquets soient marqués différemment des autres piquets de hors limites du parcours, par exemple, des piquets blancs avec un haut noir peuvent être utilisés pour cet usage.

Règle locale type A-5

« Quand une limite est définie par [identifier la limite, par exemple, une ligne blanche peinte au sol], des piquets blancs avec un haut noir ont été mis en place pour la visibilité. Ces piquets [décrire tout marquage spécial], sont [des *obstructions inamovibles / amovibles*]. »

8B Zones à pénalité

B-1 Définition des zones à pénalité

Objet. Il y a de nombreuses manières par lesquelles le Comité peut définir des zones à pénalité sur le parcours et il n'est donc ni nécessaire, ni possible de donner une liste complète de Règles locales types qui peuvent être utilisées à cette fin.

Le principal est d'être clair et précis lorsque l'on définit une zone à pénalité dans les Règles Locales.

Aucune Règle locale type n'est incluse dans cette section vu la variété d'options possibles, mais certains exemples sont fournis ci-dessous :

- Pour le jeu de [spécifier le numéro du trou] la *zone à pénalité* jaune sur [spécifier le numéro d'un autre trou] doit être jouée comme une *zone à pénalité* rouge.
- La *zone à pénalité* sur le [spécifier le numéro du trou] s'étend jusqu'au *hors limites* et coïncide avec sa lisière.
- La *zone à pénalité* rouge du [spécifier le numéro du trou] définie sur un seul côté, s'étend à l'infini.

Bien qu'il soit de bonne pratique de marquer les lisières des zones à pénalité, il y a des cas où la lisière d'une zone à pénalité peut être définie par un texte sur la carte de score ou une fiche de Règles locales. Ceci ne devrait être fait que lorsqu'il n'y a qu'un faible risque de confusion sur l'endroit où la lisière de la zone à pénalité commence, et que cela peut être fait de façon cohérente pour l'ensemble du parcours.

Quelques exemples :

- Toutes les zones de désert sont des *zones à pénalité* rouges et la lisière de la *zone à pénalité* est la jonction entre le gazon et le désert.
- Toutes les zones de lave sont des *zones à pénalité* rouges
- Quand un mur artificiel entoure le bord d'un lac ou une autre étendue d'eau, la *zone à pénalité* est définie par le bord externe du mur.

Voir Sections 2C et 5B(2) pour plus d'informations sur la définition des zones à pénalité.

B-2 Dégagement sur le côté opposé d'une zone à pénalité rouge

Objet. La Règle 17.1 donne au joueur l'option de se dégager latéralement ou en arrière sur la ligne, basée sur l'endroit où sa balle a franchi en dernier la lisière d'une zone à pénalité rouge. Mais dans certains cas (par exemple, en fonction de la situation de la zone à pénalité juste à côté de la limite d'un parcours), ces options peuvent ne laisser au joueur aucune autre option raisonnable que de se dégager selon coup et distance.

Un Comité peut introduire une Règle locale autorisant le dégagement latéral sur le côté opposé d'une zone à pénalité rouge comme option de dégagement supplémentaire selon la Règle 17.1d.

Quand il envisage une Règle Locale pour permettre un dégagement supplémentaire :

- Le Comité devrait envisager d'introduire la Règle Locale dans les situations où le joueur pourrait être sérieusement désavantagé si elle n'était pas mise en place. Deux exemples :
  - » Lorsqu'une limite coïncide avec la lisière d'une zone à pénalité sur le côté d'un trou de telle sorte que si la balle franchit en dernier la zone à pénalité du côté de la limite, le joueur risquerait de ne pas avoir d'option réalisable de dégagement autre que de jouer de nouveau selon coup et distance.
  - » Lorsque la configuration de la zone à pénalité est telle qu'il pourrait y avoir un doute sur l'endroit où la balle a franchi en dernier la lisière de la zone à pénalité et que le fait de savoir quel est le côté de la zone à pénalité franchi en dernier par la balle, a un impact considérable sur l'endroit d'où se dégager. Ceci s'applique si une zone à pénalité relativement étroite est bordée de buissons ou de rough épais sur un côté et de fairway sur l'autre.
- Il est recommandé que le Comité précise la position des zones à pénalité particulières où la Règle locale s'applique, plutôt que de l'appliquer à toutes les zones à pénalité rouges du parcours. Cette Règle locale ne devrait pas être utilisée pour permettre à un joueur d'utiliser l'option de dégagement du côté opposé pour traverser une zone à pénalité rouge afin d'avoir une position plus favorable que celle qu'il pourrait obtenir si seul le dégagement latéral normal selon la Règle 17.1d était possible et utilisé.

- Il peut être aussi utile de marquer les zones à pénalité où cette option est disponible de manière particulière, par exemple en utilisant des couleurs différentes sur le haut des piquets où cette option supplémentaire est disponible, et ceci devrait être indiqué dans la Règle locale.
- Plutôt que d'utiliser cette Règle locale, le Comité peut décider de mettre en place une ou plusieurs dropping zones (voir Règle locale type E-1).

Règle locale type B-2.1

« Quand la balle d'un joueur est dans une *zone à pénalité*, y compris quand on est *sûr ou quasiment certain* qu'elle est dans une *zone à pénalité* même si elle n'est pas trouvée, le joueur peut se dégager en utilisant une des options selon la Règle 17.1d.

Ou, quand la balle a franchi en dernier la lisière de la *zone à pénalité* rouge sur [spécifier le numéro du trou et sa position], 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* :

- Point de référence : le point estimé sur le côté opposé de la *zone à pénalité*, à la même distance du *trou* que le point estimé où la balle d'origine a franchi en dernier la lisière de la *zone à pénalité* rouge.
- Dimension de la zone de dégagement mesurée à partir du point de référence : deux longueurs de club mais avec ces restrictions :
- Restrictions sur la zone de dégagement :
  - » Ne doit pas être plus près du *trou* que le point de référence, et
  - » Peut se situer dans n'importe quelle *zone du parcours*, sauf dans la même *zone à pénalité*, **mais**
  - » S'il y a plus d'une *zone du parcours* située à deux *longueurs de club* maximum du point de référence, la balle doit venir reposer, à l'intérieur de la *zone de dégagement*, dans la même *zone du parcours* que celle initialement touchée par la balle lorsqu'elle est *droppée* dans la *zone de dégagement*.

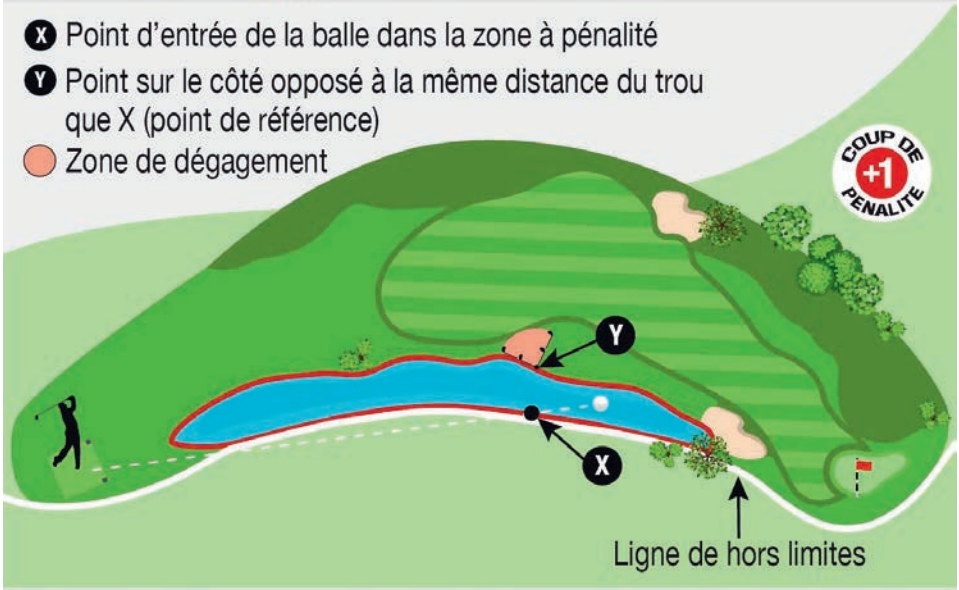
Pénalité pour avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle locale : *pénalité générale* selon la Règle 14.7a. »

Règle locale type B-2.2

Le Règle locale type B-2.1 s'applique mais avec la modification suivante du premier paragraphe :

« Cette Règle Locale s'applique quand la balle d'un joueur est trouvée ou quand on est *sûr ou quasiment certain* qu'elle repose dans toute *zone à pénalité* rouge qui coïncide avec la limite du *parcours* et que le point où la balle a franchi en dernier la lisière de la *zone à pénalité* est du côté de la limite du *parcours* de cette *zone à pénalité*. »

RLT B-2.1 ET B-2.2 : DÉGAGEMENT SUR LE CÔTÉ OPPOSÉ D'UNE ZONE À PÉNALITÉ ROUGE



Quand on est sûr ou quasiment certain que la balle d'un joueur est dans une zone à pénalité rouge, le joueur peut se dégager en utilisant l'une des options de la Règle 17.1d ou, comme option supplémentaire quand la Règle Locale Type B-2.1 ou B-2.2 est en vigueur, le joueur peut également, avec un coup de pénalité, prendre un dégagement latéral sur le côté opposé de la zone à pénalité.

Point de référence	Dimension de la zone de dégagement	Restrictions sur la zone de dégagement
Le point estimé (point Y) sur le côté opposé de la zone à pénalité, à la même distance du trou que le point estimé (point X) où la balle d'origine a franchi en dernier la lisière de la zone à pénalité rouge.	Deux longueurs de club du point de référence.	La zone de dégagement : • Ne doit pas être plus près du trou que le point de référence. • Peut se situer dans dans n'importe quelle zone du parcours sauf la même zone à pénalité.

B-3 Balle provisoire pour une balle dans une zone à pénalité

Objet. Selon la Règle 18.3, un joueur n'est pas autorisé à jouer provisoirement une balle si on est sûr ou quasiment certain que sa balle est dans une zone à pénalité.

Cependant, dans des cas particuliers, la dimension, la configuration ou la localisation d'une zone à pénalité peut être telle que :

- Le joueur ne peut pas voir si la balle est dans la zone à pénalité,
- Cela retarderait le jeu de manière déraisonnable si le joueur devait aller vers l'avant pour chercher la balle avant de revenir jouer une autre balle selon la pénalité de coup et distance, et
- Si la balle d'origine n'est pas trouvée, il serait sûr ou quasiment certain que la balle est dans la zone à pénalité.

Dans de telles situations, pour gagner du temps, un Comité peut choisir de modifier la Règle 18.3 :

- La Règle 18.3a est modifiée pour permettre au joueur de jouer provisoirement une balle selon la Règle 17.1d(1), la Règle 17.1d(2) ou, pour une zone à pénalité rouge, la Règle 17.1d(3).
- Les Règles 18.3b et 18.3c sont modifiées pour indiquer quand une telle balle provisoire doit ou peut être jouée ou abandonnée, comme indiqué dans le Règle locale type.

Règle locale type B-3

« Si un joueur ne sait pas si sa balle se trouve dans la *zone à pénalité* [identifier la localisation], le joueur peut jouer une *balle provisoire* selon la Règle 18.3 qui est modifiée en ce sens :

En jouant la *balle provisoire*, le joueur peut utiliser l'option de dégagement *coup et distance* (voir Règle 17.1d(1), l'option de dégagement en arrière sur la ligne (voir Règle 17.1d(2) ou, s'il s'agit d'une *zone à pénalité* rouge, l'option de dégagement latéral (voir Règle 17.1d(3)). Si une dropping zone (voir Règle locale type E-1) est disponible pour cette *zone à pénalité*, le joueur peut aussi utiliser cette option de dégagement.

Lorsque le joueur a joué une *balle provisoire* selon cette Règle, il ne peut plus utiliser aucune option selon la Règle 17.1 en relation avec la balle d'origine.

Pour décider quand la *balle provisoire* devient la balle *en jeu* du joueur ou si elle doit ou peut être abandonnée, les Règles 18.3c(2) et 18.3c(3) s'appliquent, sauf que :

- Quand la balle d'origine est trouvée dans la zone à pénalité dans les trois minutes de recherche. Le joueur peut choisir :
  - » Soit de continuer à jouer la balle d'origine comme elle repose dans la *zone à pénalité*, auquel cas la *balle provisoire* ne doit pas être jouée. Tous les coups joués avec cette *balle provisoire* avant qu'elle ne soit abandonnée (incluant les *coups* effectués et tous les coups de pénalité encourus uniquement en jouant cette balle) ne comptent pas,
  - » Soit de continuer à jouer la *balle provisoire*, auquel cas la balle d'origine ne doit pas être jouée.

- Quand la balle d'origine n'est pas trouvée dans les trois minutes de temps de recherche, ou qu'il est sûr ou quasiment certain qu'elle se trouve dans la zone à pénalité. La *balle provisoire* devient la balle *en jeu* du joueur.

Pénalité pour infraction à la Règle Locale : *pénalité générale*. »

B-4 Définir un cours d'eau à l'air libre comme partie de la zone générale

Objet. Si un cours d'eau à l'air libre ne contient habituellement pas d'eau (comme un fossé de drainage ou une zone de ruissellement qui est sèche, excepté pendant une période pluvieuse), le Comité peut définir cette zone comme partie de la zone générale.

Le Comité peut aussi choisir de marquer un tel cours d'eau à l'air libre comme une zone à pénalité pendant les périodes de l'année où il contient de l'eau, ou le laisser comme partie de la zone générale, auquel cas, toute eau qu'il collecte devrait être considérée comme de l'eau temporaire. Cependant, les zones qui devraient habituellement contenir de l'eau devraient être marquées comme des zones à pénalité rouge toute l'année.

Voir la Règle locale type F-20 pour les situations où le cours d'eau à l'air libre peut faire partie d'une condition anormale du parcours.

Règle locale type B-4.1

« Le [décrire le cours d'eau spécifique, par exemple, le fossé] situé [détailler où il se situe] doit être considéré comme faisant partie de la *zone générale* et non comme une *zone à pénalité*. »

Règle locale type B-4.2

« Tous [décrire les types spécifiques de cours d'eau, comme les fossés de drainage en béton] doivent être considérés comme faisant partie de la *zone générale* et non comme des *zones à pénalité*. »

B-5 Dégagement spécifique quand une zone à pénalité est proche d'un bunker

Objet. Il peut y avoir des trous particuliers où une partie de la lisière d'une zone à pénalité rouge est si près d'un bunker qu'un joueur prenant un dégagement latéral selon la Règle 17.1d(3), sera obligé de dropper une balle dans le bunker.

Dans ce cas, un Comité peut choisir de créer une option supplémentaire de dégagement autorisant le joueur, avec une pénalité d'un coup, à se dégager dans une dropping zone positionnée sur le côté fairway du bunker.

Règle locale type B-5

« Cette Règle locale permet l'utilisation d'une dropping zone comme option de dégagement supplémentaire quand :

- La balle d'un joueur se trouve dans la *zone à pénalité* rouge [identifier la position], y compris quand on est *sûr ou quasiment certain* que la balle est venue reposer dans la *zone à pénalité*, et
- La balle a franchi en dernier la lisière de la *zone à pénalité* rouge [identifier le début et la fin de la localisation comme entre deux piquets spécialement marqués].

Dans ce cas, le joueur peut :

- Se dégager selon l'une des options de la Règle 17.1d, en ajoutant **un coup de pénalité**, ou
- Comme option supplémentaire, en ajoutant également **un coup de pénalité**, se dégager en *droppant* et en jouant une balle dans la dropping zone la plus proche du point où la balle à franchi en dernier la lisière de la *zone à pénalité* rouge et qui n'est pas plus près du *trou* que ce point.

Pénalité pour avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle locale : *pénalité générale* selon la Règle 14.7a. »

8C Bunkers

C-1 Préciser la lisière d'un bunker

Objet. Quand il peut être difficile de déterminer la lisière d'un bunker à cause de l'usure ou quand les bunkers se confondent avec des zones de sable qui sont dans la zone générale, le Comité peut avoir besoin de définir la lisière du bunker.

Aucune Règle locale type n'est incluse dans cette section vu la variété d'options possibles, mais certains exemples sont fournis ci-dessous :

- La lisière du *bunker* à la gauche de [spécifier le numéro du trou], est définie par le côté extérieur des piquets [insérer la couleur]. Les piquets sont des *obstructions amovibles* et sont à l'intérieur du *bunker*.
- La lisière du *bunker* à la droite du [spécifier le numéro du trou], est défini par la ligne de couleur [identifier la couleur], peinte dans le sable.
- Toute zone de sable qui a été ratissée est considérée comme faisant partie du *bunker*.

Voir Sections 2D et 5B(3) pour plus d'information sur les bunkers.

C-2 Changer le statut des zones de sable

Objet. La définition d'un « bunker » précise qu'un bunker est une zone de sable « spécialement préparée ». Cependant, si un Comité veut définir une zone de sable préparée comme faisant partie de la zone générale ou définir une zone de sable non préparée comme bunker, il peut le faire avec une Règle locale.

Règle locale type C-2.1

Définir une zone de sable préparée comme faisant partie de la zone générale :

« La ou les zones de sable [préciser les trous ou la localisation], font partie de la *zone générale* et non des *bunkers*. »

Règle locale type C-2.2

Définir une zone de sable non préparée comme bunker :

« La ou les zones de sable [préciser les trous ou la localisation], sont des *bunkers* et ne font pas partie de la *zone générale*. »

C-3 Préciser le statut d'un matériau similaire au sable

Objet. Les bunkers d'un parcours contiennent parfois des matériaux similaires au sable, comme des coquillages broyés ou de la poudre de lave. De tels matériaux sont considérés comme du sable quand on applique la Règle 12. (Voir la définition d'un « bunker »).

Pour une question de cohérence, le Comité peut aussi choisir de traiter de tels matériaux comme du sable partout ailleurs sur le parcours.

Règle locale type C-3

« Le [identifier le matériau comme des coquillages broyés ou de la poudre de lave], utilisé pour remplir les *bunkers* est considéré comme du sable, qu'il soit dans le *bunker* ou n'importe où ailleurs sur le *parcours*.

Cela signifie que ces matériaux ne sont pas des *détritus*. Un joueur ne doit pas *améliorer* les *conditions affectant le coup* en enlevant ces matériaux, excepté quand ils sont sur le *green* (voir Règle 13.1c(1)). »

C-4 Déclarer des bunkers d'entraînement comme faisant partie de la zone générale

Objet. Quand un parcours a des bunkers à l'intérieur des limites du parcours, qui sont utilisés pour l'entraînement, ils ne perdent pas leur statut de bunker par défaut. Cependant, les conditions des bunkers d'entraînement peuvent être très mauvaises car, très souvent, les joueurs ne les ratissent pas. Si le Comité veut accorder un dégagement aux joueurs, le bunker devrait être déclaré terrain en réparation et faisant partie de la zone générale, ce qui permet aux joueurs de se dégager gratuitement à l'extérieur du bunker.

Règle locale type C-4

« Le *bunker* d'entraînement situé [insérer les détails de la localisation du bunker], est un *terrain en réparation* et fait partie de la *zone générale*. Un dégagement gratuit est possible selon la Règle 16.1b. »

8D Greens

D-1 Préciser la lisière d'un green

Objet. Sur certains parcours, les zones autour des greens sont entretenues de telle manière qu'il peut être difficile pour un joueur de déterminer si sa balle est sur le green. Dans ces cas, le Comité peut choisir de marquer les lisières des greens avec des points de peinture.

Règle locale type D-1

« Les lisières des *greens* sont définies par des points [insérer la couleur]. Les points sont [sur le] [hors du] green et un dégagement gratuit de ces points n'est pas autorisé. »

D-2 Statut d'un green quand un green temporaire est utilisé

Objet. Il peut arriver qu'un green ne puisse pas être utilisé pour différentes raisons, par exemple à cause du mauvais temps, ou pour des raisons relatives à la réparation ou à la maintenance. Dans ce cas, le Comité peut vouloir préparer un green temporaire et mettre en place une Règle locale pour définir celui-ci comme le green en jeu pour ce trou. Le green qui a été remplacé par un green temporaire devrait être défini comme un mauvais green pour que les joueurs ne soient pas autorisés à jouer dessus.

Règle locale type D-2

« Des *greens* temporaires sont en jeu sur les trous [insérer les numéros des trous] et définis par [insérer la description, par exemple, les zones de fairway entourées par des lignes blanches]. Tout *green* qui a été remplacé par un *green* temporaire est un *mauvais green* et un dégagement gratuit pour l'interférence doit être pris selon la Règle 13.1f.

Pénalité pour avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle locale : *pénalité générale* selon la Règle 14.7a. »

D-3 Interdiction de dégagement d'un mauvais green quand seule existe une interférence pour le stance

Objet. Il peut y avoir des situations où le Comité veut refuser à un joueur le dégagement d'un mauvais green quand la seule interférence est celle avec le stance du joueur, par exemple :

- Il y a un rough épais près de quelques greens et le Comité estime qu'il serait inéquitable d'exiger d'un joueur qu'il se dégage dans de telles zones, ou
- Un vaste green est utilisé comme green pour deux trous différents, mais le Comité décide de diviser le green. Il peut aussi choisir de ne pas exiger d'un joueur dont la balle est sur le green du trou en train d'être joué de se dégager quand son stance est sur l'autre green.

Règle locale type D-3.1

« La Règle 13.1f est modifiée en ce sens :

L'interférence n'existe pas si un *mauvais green* interfère uniquement avec le *stance* du joueur. »

Règle locale type D-3.2

« La Règle 13.1f est modifiée en ce sens :

Quand la balle d'un joueur repose sur le *green* du [spécifier le numéro du trou], l'interférence n'existe pas pour le *stance* du joueur sur le *green* [spécifier le numéro du trou] ou l'inverse.

Pénalité pour avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle locale : *pénalité générale* selon la Règle 14.7a. »

D-4 Interdire le jeu depuis le collier d'un mauvais green

Objet. Si les balles jouées sur un trou particulier viennent souvent reposer sur le green d'un trou proche :

- Le point le plus proche de dégagement complet en se dégageant de ce mauvais green selon la Règle 13.1f sera habituellement sur le fairway proche de ce green, et
- Il en résulte que le collier ou le bord du green peut être endommagé.

Pour prévenir un tel dommage, le Comité peut choisir d'exiger des joueurs de se dégager selon la Règle 13.1f en prenant comme référence un point le plus proche de dégagement complet modifié, qui évite l'interférence avec à la fois le mauvais green, et le collier ou le bord du green, ou en utilisant une dropping zone (voir Règle locale type B-2).

Règle locale type D-4

« Lors du jeu du [spécifier le numéro du trou], si le joueur doit se dégager selon la Règle 13.1f parce que sa balle est venue reposer sur le *green* du [spécifier le numéro du trou] ou parce que ce *green* interfère avec son stance ou la zone de son swing intentionnel :

- En cherchant la zone de *dégagement* à utiliser pour prendre ce dégagement, le *green* du [spécifier le numéro du trou] est défini comme incluant la zone de fairway située à une distance de [spécifier la distance, par exemple deux *longueurs de clubs*] du bord du *green*.
- Cela signifie que le *point le plus proche de dégagement complet* doit éviter l'interférence avec cette zone en plus du *green*.

Pénalité pour avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle locale : *pénalité générale* selon la Règle 14.7a. »

D-5 Statut d'un green d'entraînement ou d'un green temporaire

Objet. Les mauvais greens incluent les greens d'entraînement pour le putting ou les approches, mais le Comité peut choisir de permettre le jeu sur ceux-ci par une Règle locale (cela signifie qu'un joueur dont la balle repose sur un tel green doit jouer dessus). Un green temporaire pour un trou fait typiquement partie de la zone générale quand il n'est pas utilisé, mais le Comité peut vouloir préciser son statut ou le déclarer être un mauvais green. Le Comité peut aussi définir un green d'entraînement ou un green temporaire comme terrain en réparation, ce qui permettrait à un joueur de se dégager sans pénalité selon la Règle 16.1b.

Règle locale type D-5.1

« Le green d'entraînement situé [insérer les détails de la localisation] n'est pas un *mauvais green* et un dégagement gratuit n'est ni exigé ni permis selon la Règle 13.1f. »

Règle locale type D-5.2

« Le green temporaire situé [insérer les détails de la localisation] est un *mauvais green*, même s'il n'est pas utilisé et un dégagement doit être pris selon la Règle 13.1f. »

Règle locale type D-5.3

« Le green d'entraînement situé [insérer les détails de la localisation] n'est pas un *mauvais green* et un dégagement gratuit n'est pas exigé selon la Règle 13.1f, mais c'est un *terrain en réparation* et un joueur peut se dégager gratuitement selon la Règle 16.1b. »

D-6 Diviser un double green en deux greens séparés

Objet. Quand un parcours a un green qui sert de green pour deux trous, le Comité peut vouloir diviser le green en deux greens séparés au moyen d'une Règle locale. Ceci exigerait d'un joueur qui est sur la mauvaise portion du green de se dégager selon la Règle 13.1f. La méthode pour définir la séparation devrait être spécifiée. Cette Règle locale peut être utilisée en accord avec la Règle locale type D-3 pour les cas où la balle d'un joueur est sur la portion correcte du green mais où son stance est sur l'autre portion du green.

Règle locale type D-6

« Le green utilisé pour les trous [spécifier les numéros des trous] est considéré comme deux greens séparés divisés par [spécifier la méthode, par exemple des piquets de couleur]. Un joueur qui a une interférence avec la portion de green du trou non joué est un *mauvais green* et doit se dégager selon la Règle 13.1f.

Pénalité pour avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle locale : *pénalité générale* selon la Règle 14.7a. »

8E Procédures de dégagement particulières ou requises

E-1 Dropping zones

Objet. Une dropping zone est une forme spéciale de zone de dégagement que peut adopter le Comité. En se dégageant dans une dropping zone, le joueur doit dropper la balle dans celle-ci et la balle doit reposer dans la dropping zone.

Des dropping zones devraient être envisagées quand il pourrait y avoir des problèmes pratiques lorsque les joueurs doivent utiliser les options normales de dégagement selon une Règle par exemple :

- Règle 131f – Mauvais green.
- Règle 16.1 – Conditions anormales du parcours (y compris les obstructions inamovibles).
- Règle 16.2 – Situation dangereuse due à un animal.
- Règle 17 – Zones à pénalité.
- Règle 19 – Balle injouable.
- Règle locale type E-5 – Alternative à coup et distance pour une balle perdue ou hors limites, ou F-23 – Obstructions inamovibles temporaires.

Les points suivants s'appliquent quand on droppe une balle dans une dropping zone :

- Le joueur n'a pas à se tenir dans la dropping zone quand il droppe la balle.
- Quand un joueur utilise une dropping zone, la zone de dégagement est définie par cette dropping zone et la balle doit être droppée à l'intérieur et y reposer (voir Règle 14.3).
- Si la dropping zone est définie par une ligne au sol, la ligne est à l'intérieur de la dropping zone.

Voir Section 2I pour des informations supplémentaires concernant les dropping zones.

Règle locale type E-1.1

Cette Règle locale type concerne l'exemple d'une dropping zone utilisée comme option supplémentaire pour se dégager d'une zone à pénalité, mais peut être adaptée pour toute autre Règle mentionnée plus haut.

« Si une balle est dans la *zone à pénalité* [identifier la localisation], y compris quand on est *sûr ou quasiment certain* que la balle qui n'a pas été retrouvée est venue reposer dans la *zone à pénalité*, le joueur a les options de dégagement suivantes, chacune avec **un coup de pénalité** :

- Se dégager selon la Règle 17.1, ou
- Comme option supplémentaire, *dropper* la balle d'origine ou une autre balle dans la dropping zone [décrire comment la dropping zone est définie et où elle se situe]. La dropping zone est une zone de *dégagement* selon la Règle 14.3.

Pénalité pour avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle locale : *pénalité générale* selon la Règle 14.7a. »

Règle locale type E-1.2

Cette Règle locale type concerne l'exemple d'une dropping zone utilisée comme option supplémentaire pour se dégager de conditions anormales du parcours, telle qu'une grande zone de terrain en réparation, mais peut être adaptée pour toute autre Règle mentionnée plus haut.

« Si une balle est dans un *terrain en réparation* [identifier la localisation], y compris quand on est *sûr ou quasiment certain* que la balle qui n'a pas été retrouvée est venue reposer dans le *terrain en réparation*, le joueur peut :

- Se dégager gratuitement selon la Règle 16.1, ou
- Comme option supplémentaire, se dégager gratuitement en *droppant* la balle d'origine ou une autre balle dans la dropping zone [décrire comment la dropping zone est définie et où elle se situe]. La dropping zone est une zone de *dégagement* selon la Règle 14.3.

Pénalité pour avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle locale : *pénalité générale* selon la Règle 14.7a. »

Règle locale type E-1.3

Cette Règle locale type concerne l'exemple d'une dropping zone utilisée comme seule option de dégagement possible (autre que coup et distance) pour se dégager d'une zone à pénalité, mais peut être adaptée pour toute autre Règle mentionnée plus haut.

« Si une balle est dans une *zone à pénalité* [identifier la localisation], y compris quand on est *sûr ou quasiment certain* que la balle qui n'a pas été retrouvée est venue reposer dans la *zone à pénalité*, le joueur peut :

- Prendre un dégagement *coup et distance* selon la Règle 17.1d(1), en ajoutant **un coup de pénalité**, ou
- *Dropper* la balle d'origine ou une autre balle dans la dropping zone [décrire comment la dropping zone est définie et où elle se situe], en ajoutant **un coup de pénalité**. La dropping zone est une zone de *dégagement* selon la Règle 14.3.
- Le joueur ne peut pas se dégager selon les Règles 17.1d(2) ou 17.1d(3).

Pénalité pour avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle locale : *pénalité générale* selon la Règle 14.7a. »

E-2 Nettoyer la balle

Objet. Quand les conditions, comme un sol humide partout sur le parcours, peuvent faire que de la boue colle à la balle, le Comité peut choisir de permettre au joueur de relever la balle, la nettoyer et la replacer dans la zone générale. Un tel dégagement devrait être limité aux portions de parcours qui le nécessitent vraiment.

Bien que la Règle Locale pour placer la balle (Règle locale type E–3) soit prévue pour être utilisée uniquement sur les zones tondues à hauteur de fairway ou moins dans la zone générale, cette Règle Locale peut être utilisée sur l'ensemble de la zone générale ou restreinte à des zones spécifiques. Le Comité pourrait choisir d'utiliser les deux Règles locales permettant de placer la balle sur les fairways et de nettoyer la balle partout sur la zone générale.

Il n'est pas recommandé de mettre en place cette Règle locale une fois que le jeu a commencé pour un tour de stroke play. Faire cela donnerait aux joueurs qui ont davantage de trous à jouer, l'avantage de l'utiliser pour une plus longue période de temps. La Règle locale pourrait être mise en place après qu'un match a commencé, entre le jeu de deux trous puisque les adversaires en tirent un bénéfice identique.

Pour savoir quand et comment cette Règle locale peut être appliquée dans le cas où les scores sont utilisés pour la gestion des handicaps (par exemple, si elle doit être limitée au fairway uniquement), consulter les Règles et recommandations contenues dans le Système de Handicapping de la juridiction locale.

Règle locale type E-2

« Quand la balle d'un joueur repose dans [identifier la zone, comme par exemple la *zone générale*, au trou n°6, dans la *zone générale* tondue à hauteur de fairway ou moins, etc.], la balle peut être relevée, nettoyée et *replacée* sans pénalité. Le joueur doit *marquer* la position avant de relever la balle (voir Règle 14.1) et la balle doit être *replacée* à sa position d'origine (voir Règle 14.2).

Pénalité pour avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle locale : *pénalité générale* selon la Règle 14.7a. »

E-3 Placer la balle

Objet. Quand des conditions locales occasionnellement anormales peuvent interférer avec un jeu équitable, les parties concernées du parcours peuvent être définies comme terrain en réparation. Mais des conditions préjudiciables comme de fortes chutes de neige, un dégel printanier, des pluies prolongées ou une extrême chaleur peuvent parfois endommager le parcours ou empêcher l'utilisation d'équipements lourds de tonte.

Quand de telles conditions sont générales sur le parcours, le Comité peut choisir d'adopter une Règle locale pour « placer la balle » (également connue sous le terme de « Règles d'hiver ») pour permettre un jeu équitable ou aider à la protection du fairway. Une telle Règle locale devrait être supprimée dès que les conditions le permettent.

L'utilisation de cette Règle locale en dehors du fairway dans la zone générale n'est pas recommandée et peut aboutir à ce qu'un joueur obtienne un dégagement gratuit de zones où une balle aurait été injouable autrement (comme dans des zones de buissons ou d'arbres).

Il n'est pas autorisé de mettre en place cette Règle locale une fois que le jeu a commencé pour un tour de stroke play. Faire cela donnerait aux joueurs qui ont davantage de trous à jouer, l'avantage de l'utiliser pour une plus longue période de temps. La Règle locale pourrait être mise en place après qu'un match a commencé, entre le jeu de deux trous puisque que les adversaires en tirent un bénéfice identique.

Pour des directives sur le fait de quand et comment cette Règle Locale peut être appliquée dans le cas où les scores sont utilisés pour la gestion des handicaps (par exemple, si elle doit être limitée au fairway uniquement), consulter les Règles et recommandations contenues dans le Système de Handicapping de la juridiction locale.

Règle locale type E-3

« Quand la balle d'un joueur repose sur une partie de la *zone générale* tondue à hauteur de fairway ou moins [ou identifier une zone spécifique comme 'sur le fairway du trou n°6'], le joueur peut se dégager gratuitement une seule fois en plaçant la balle d'origine ou une autre balle et en la jouant, de cette *zone de dégagement* :

- Point de référence : l'emplacement de la balle d'origine.
- Dimension de la zone de dégagement mesurée à partir du point de référence : [Spécifier la dimension de la zone de dégagement, par exemple une *longueur de club*, ou une longueur de *carte de score* ou 15 centimètres], depuis le point de référence, **mais** avec ces limitations :
- Restrictions sur la zone de dégagement :
  - » Ne doit pas être plus près du *trou* que le point de référence, et
  - » Doit être dans la *zone générale*.

En procédant selon cette Règle Locale, le joueur doit choisir un emplacement pour placer la balle et utiliser les procédures pour replacer une balle selon les Règles 14.2b(2) et 14.2e.

Pénalité pour avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle locale : *pénalité générale* selon la Règle 14.7a. »

E-4 Dégagement des trous d'aération

Objet. Les trous d'aération ne rentrent pas dans la description des trous faits par l'équipe de maintenance. C'est pourquoi les joueurs ne sont pas autorisés à les réparer sur le green (voir Règle 13.1c) ou à s'en dégager gratuitement dans la zone générale, mais de tels trous peuvent interférer avec des conditions convenables de jeu. Si le Comité déclare les trous d'aération comme étant des terrains en réparation, un joueur peut trouver impraticable ou impossible d'obtenir un dégagement complet.

C'est pourquoi, quand des trous d'aération récents peuvent interférer de façon significative avec le lie de la balle ou la zone intentionnelle de swing, le Comité peut choisir d'accorder un dégagement comme il le ferait avec un terrain en réparation, mais en

excluant le dégagement pour une interférence avec le stance du joueur. Cette Règle locale devrait être supprimée quand les trous d'aération ont suffisamment cicatrisé pour ne plus constituer une interférence significative.

Règle locale type E-4

« Si la balle d'un joueur repose sur ou touche un trou d'aération :

(a) Balle dans la zone générale. Le joueur peut se dégager selon la Règle 16.1b. Si la balle vient au repos dans un autre trou d'aération, le joueur peut se dégager de nouveau selon cette Règle locale.

(b) Balle sur le green. Le joueur peut se dégager selon la Règle 16.1d.

Mais l'interférence n'existe pas si le trou d'aération interfère uniquement avec le *stance* du joueur ou, sur le *green*, avec la *ligne de jeu* du joueur.

Pénalité pour avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle locale : *pénalité générale* selon la Règle 14.7a. »

E-5 Alternative à coup et distance pour une balle perdue ou hors limites

Objet. Quand une balle provisoire n'a pas été jouée, un problème important de cadence de jeu peut en résulter pour un joueur devant prendre un dégagement coup et distance pour une balle qui est hors limites ou ne peut pas être trouvée. L'objectif de cette Règle locale est de permettre à un Comité de donner une option supplémentaire de dégagement qui permet au joueur de continuer le jeu sans retourner à l'emplacement du coup précédent.

La Règle locale est appropriée pour le jeu en général où des golfeurs jouent des tours informels ou leurs propres compétitions. La Règle locale n'est pas appropriée pour les compétitions réservées aux joueurs de haut niveau (comme les compétitions professionnelles et les compétitions de l'élite amateur). Pour savoir quand et comment cette Règle locale peut être appliquée dans le cas où les scores sont utilisés pour la gestion des handicaps, consulter les Règles et recommandations contenues dans le Système de Handicapping de la juridiction locale.

Lorsqu'un Comité a mis en place une telle Règle locale pour le jeu en général, et la supprime pour les compétitions, il devrait s'assurer que tous les joueurs en sont informés avant le début du jeu.

Un Comité peut mettre en place une telle Règle locale pour tout le parcours, ou uniquement pour un ou deux trous spécifiques où cela peut être particulièrement utile (par exemple, lorsque les joueurs ne peuvent pas voir la zone de retombée et en conséquence, ne peuvent pas savoir s'il convient, ou non, de jouer une balle provisoire).

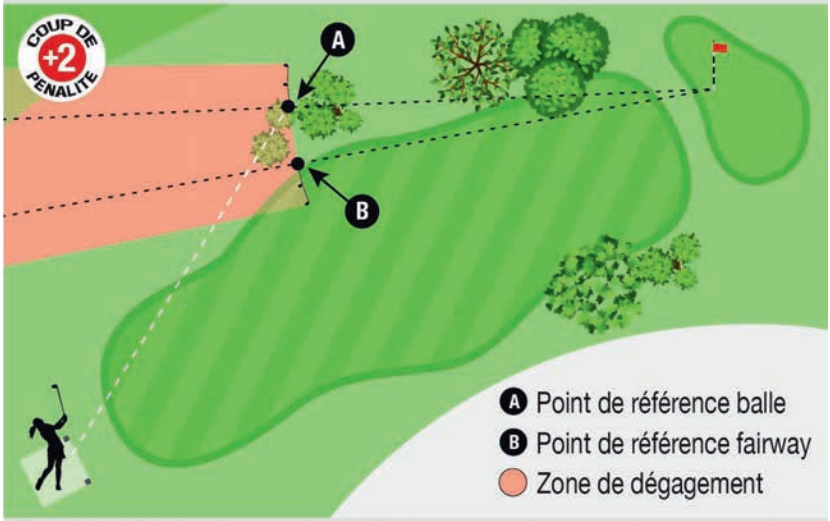
Cette option autorise le joueur à dropper dans une large zone entre le point où la balle est estimée être venue reposer ou sortie hors limites, et la bordure du fairway du trou en train d'être joué, zone qui n'est pas plus près du trou.

Le joueur encourt deux coups de pénalité quand il utilise cette option de dégagement. Cela signifie que le dégagement est comparable à celui qui aurait été obtenu si le joueur s'était dégagé selon coup et distance.

Cette Règle locale ne peut pas être utilisée pour une balle injouable, ou pour une balle dont on est sûr ou quasiment certain qu'elle est dans une zone à pénalité.

Si une balle provisoire est jouée et que ni la balle d'origine, ni la balle provisoire n'est trouvée, alors la Règle locale peut être appliquée pour la balle provisoire qui n'a pas été trouvée.

RLT E-5 FIGURE 1 : BALLE NON RETROUVÉE

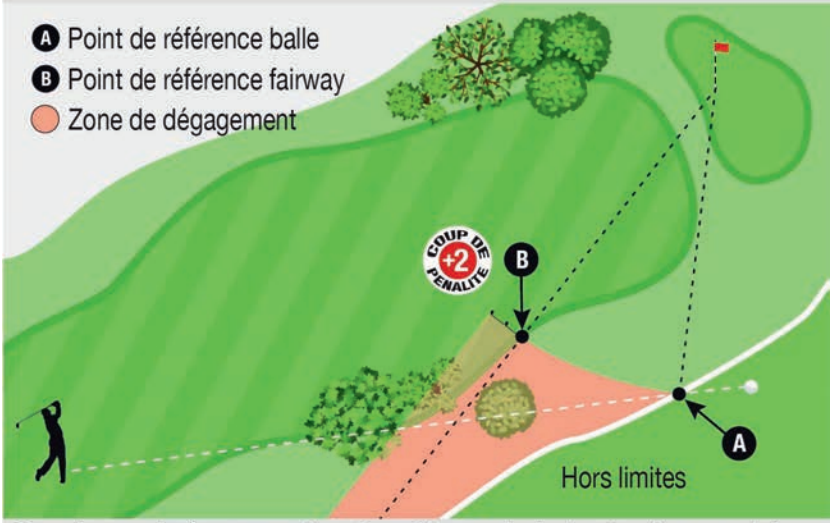


Quand la balle d'un joueur n'a pas été retrouvée, le joueur peut prendre un dégagement coup et distance ou, quand la Règle Locale Type E-5 est en vigueur, le joueur a l'option supplémentaire, avec deux coups de pénalité, de dropper et jouer une balle dans la zone de dégagement décrite ci-dessous :

Points de référence	Dimension de la zone de dégagement	Restrictions sur la zone de dégagement
A. Point de référence balle : Le point où la balle d'origine est estimée être venue reposer sur le parcours (point A). B. Point de référence fairway : Le point sur le fairway du trou en train d'être joué (point B) qui est le plus près du point de référence balle, mais qui n'est pas plus près du trou que le point de référence balle.	N'importe où entre : • Une ligne partant du trou et passant par le point de référence balle (point A) (et à moins de deux longueurs de club à l'extérieur de cette ligne), et • Une ligne partant du trou et passant par le point de référence fairway (point B) (et à moins de deux longueurs de club de cette ligne côté fairway).	La zone de dégagement : • Ne doit pas être plus près du trou que le point de référence balle, et • Doit être dans la zone générale.

Note au joueur :
Comme la zone de drop est susceptible d'être très grande, la balle peut rouler sur une distance importante depuis l'endroit où elle frappe le sol en premier et ne nécessite pas d'être droppée à nouveau.

RLT E-5 FIGURE 2 : BALLE HORS LIMITES

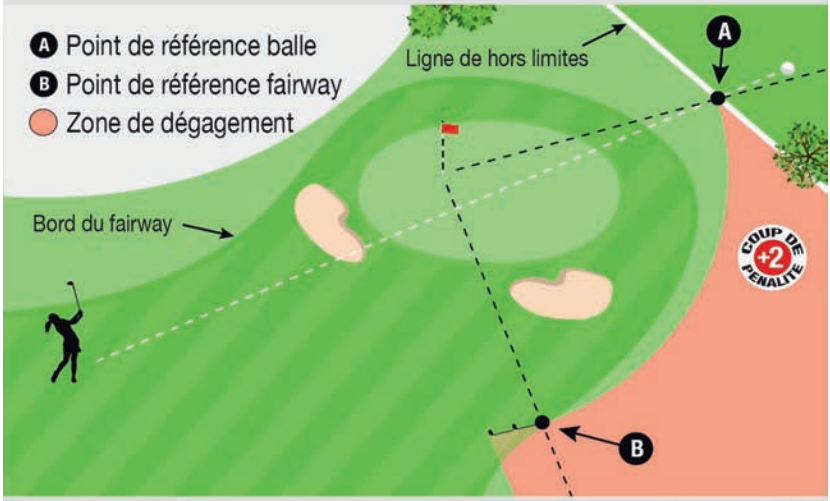


Quand on est sûr ou quasiment certain que la balle d'un joueur est hors limites, le joueur peut prendre un dégagement coup et distance ou, quand la Règle Locale Type E-5 est en vigueur, le joueur a l'option supplémentaire, avec deux coups de pénalité, de dropper et jouer une balle dans la zone de dégagement décrite ci-dessous :

Points de référence	Dimension de la zone de dégagement	Restrictions sur la zone de dégagement
A. Point de référence balle : Le point où la balle d'origine est estimée avoir franchi la lisière du parcours pour aller hors limites (point A). B. Point de référence fairway : Le point sur le fairway du trou en train d'être joué (point B) qui est le plus près du point de référence balle, mais qui n'est pas plus près du trou que le point de référence balle.	N'importe où entre : • Une ligne partant du trou et passant par le point de référence balle (point A) (et à moins de deux longueurs de club à l'extérieur de cette ligne, mais toujours sur le parcours), et • Une ligne partant du trou et passant par le point de référence fairway (point B) (et à moins de deux longueurs de club de cette ligne côté fairway).	La zone de dégagement : • Ne doit pas être plus près du trou que le point de référence balle, et • Doit être dans la zone générale.

Note au joueur :
Comme la zone de drop est susceptible d'être très grande, la balle peut rouler sur une distance importante depuis l'endroit où elle frappe le sol en premier et ne nécessite pas d'être droppée à nouveau.

RLT E-5 FIGURE 3 : BALLE NON RETROUVÉE OU HORS LIMITES À PROXIMITÉ DU GREEN



Quand la balle d'un joueur n'a pas été retrouvée, ou que l'on est sûr ou quasiment certain qu'elle est hors limites, le joueur peut prendre un dégagement coup et distance ou, quand la Règle Locale Type E-5 est en vigueur, le joueur a l'option supplémentaire, avec deux coups de pénalité, de dropper et jouer une balle dans la zone de dégagement décrite ci-dessous :

Points de référence	Dimension de la zone de dégagement	Restrictions sur la zone de dégagement
A. Point de référence balle : Le point où la balle d'origine est estimée être venue reposer sur le parcours ou avoir franchi en dernier la lisière du parcours pour aller hors limites (point A). B. Point de référence fairway : Le point sur le fairway du trou en train d'être joué (point B) qui est le plus près du point de référence balle, mais qui n'est pas plus près du trou que le point de référence balle.	N'importe où entre : • Une ligne partant du trou et passant par le point de référence balle (point A) (et à moins de deux longueurs de club à l'extérieur de cette ligne), et • Une ligne partant du trou et passant par le point de référence fairway (point B) (et à moins de deux longueurs de club de cette ligne côté fairway).	La zone de dégagement : • Ne doit pas être plus près du trou que le point de référence balle, et • Doit être dans la zone générale.

Note au joueur :
Comme la zone de drop est susceptible d'être très grande, la balle peut rouler sur une distance importante depuis l'endroit où elle frappe le sol en premier et ne nécessite pas d'être droppée à nouveau.

Règle locale type E-5

« Quand la balle d'un joueur n'a pas été trouvée ou qu'on est *sûr ou quasiment certain* qu'elle est *hors limites*, le joueur peut procéder comme suit plutôt que de procéder selon *coup et distance*.

Avec **deux coups de pénalité**, le joueur peut se dégager en *droppant* la balle d'origine ou une autre balle dans cette *zone de dégagement* (voir Règle 14.3) :

Deux points de référence estimés :

a. Point de référence balle : le point où la balle d'origine est estimée :

- Être venue au repos sur le *parcours*, ou
- Avoir en dernier franchi la lisière de la limite du *parcours* pour venir reposer *hors limites*.

b. Point de référence fairway : le point du fairway du trou en train d'être joué qui est le plus proche du point de référence balle, **mais** qui n'est pas plus près du *trou* que le point de référence balle.

Pour l'application de cette Règle locale, « fairway » signifie toute zone de gazon dans la *zone générale* qui est tondue à hauteur de fairway ou moins.

Si la balle est estimée *perdue* sur le *parcours* ou avoir franchi en dernier la lisière de la limite du *parcours* avant le début du fairway, le point de référence du fairway peut être un chemin de gazon ou une zone de départ du trou en train d'être joué, tondus à hauteur de fairway ou moins.

Dimension de la zone de dégagement basée sur les points de référence : n'importe où entre :

- Une ligne partant du *trou* et passant par le point de référence balle (et à deux *longueurs de club* maximum de cette ligne), et
- Une ligne partant du *trou* et passant par le point de référence fairway (et à *deux longueurs de club* maximum à l'extérieur de cette ligne côté fairway).

Mais avec ces restrictions :

Restrictions sur la zone de dégagement :

- Doit être dans la *zone générale*, et
- Ne doit pas être plus près du *trou* que le point de référence balle.

Une fois que le joueur a mis une balle *en jeu* selon cette Règle locale :

- La balle d'origine qui était *perdue* ou *hors limites* n'est plus *en jeu* et ne doit pas être jouée.
- Ceci est valable même si la balle est trouvée sur le *parcours* avant la fin des trois minutes de temps de recherche (voir Règle 6.3b).

Mais le joueur ne peut pas utiliser cette option de dégagement pour la balle d'origine quand :

- On est *sûr ou quasiment certain* qu'elle est venue reposer dans une *zone à pénalité*, ou
- Le joueur a joué provisoirement une autre balle avec pénalité de *coup et distance* (voir Règle 18.3).

Un joueur peut utiliser cette option de dégagement pour une *balle provisoire* qui n'a pas été trouvée ou dont on est *sûr ou quasiment certain* qu'elle est *hors limites*.

Pénalité pour avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle locale : *pénalité générale* selon la Règle 14.7a. »

E-6 Dégagement d'une clôture de protection sur la ligne de jeu

Objet. Une clôture (ou un écran de protection similaire) est quelques fois utilisée sur un trou pour protéger les joueurs des coups joués sur un autre trou.

Si une telle clôture est proche de la zone de jeu pour un autre trou, le Comité peut choisir d'utiliser des dropping zones pour donner au joueur une option supplémentaire de dégagement sans pénalité quand il joue cet autre trou et que la clôture est sur sa ligne de jeu.

Le joueur devrait être autorisé à se dégager seulement quand sa balle est plus près du trou que la dropping zone, de telle sorte qu'un joueur dont la balle est très éloignée de la clôture ne soit pas autorisé à aller vers l'avant dans la dropping zone. Le Comité devrait prendre ceci en considération en positionnant la dropping zone pour s'assurer que ce dégagement ne sera possible que dans les situations où il pense qu'un tel dégagement gratuit est justifié.

Règle locale type E-6

« Durant le jeu du [spécifier le numéro du trou], si la clôture de protection sur le [spécifier le numéro du trou], est sur la *ligne de jeu* :

- Le joueur peut se dégager gratuitement en *droppant* et en jouant une balle dans la dropping zone (décrire la localisation).
- **Mais** ce dégagement n'est autorisé que si la balle *en jeu* est plus près du *trou* que l'endroit où se situe la dropping zone (voir Règle 14.3).

Pénalité pour avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle locale : *pénalité générale* selon la Règle 14.7a. »

E-7 Dégagement d'une clôture de limite électrifiée

Objet. Lorsqu'une clôture électrifiée est utilisée comme clôture de limite, une Règle locale accordant un dégagement gratuit pour une balle reposant à l'intérieur d'une certaine distance (par exemple, deux longueurs de club) de la clôture de limite est autorisée. Dans ces circonstances, pour assurer la sécurité du joueur, celui-ci peut

mesurer les deux longueurs de club par rapport à la clôture et ajouter un club supplémentaire dans lequel dropper la balle pas plus près du trou que là où reposait la balle à l'origine.

Il n'est pas autorisé par ailleurs de mettre en place une Règle locale accordant un dégagement gratuit d'une clôture de limite, même si le Comité a des raisons de le faire pour protéger une clôture de tout dommage.

Règle locale type E-7

« Si la balle d'un joueur repose sur le *parcours* et à l'intérieur [spécifier une distance, comme à deux longueurs de club] de la clôture électrifiée de limite du ou des trous [spécifier la ou les localisations], il peut, sans pénalité, se dégager selon la Règle 16.1, en utilisant comme point de référence, le point qui est [spécifier la distance, comme à deux longueurs de club] de la clôture et à une distance identique du *trou*.

Pénalité pour avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle locale : *pénalité générale* selon la Règle 14.7a. »

E-8 Définir des zones de jeu interdit

Objet. Il peut y avoir certaines parties du parcours d'où le Comité veut interdire le jeu, auquel cas, chaque zone doit être considérée soit comme une condition anormale du parcours, soit comme une zone à pénalité.

Le Comité peut utiliser des zones de jeu interdit pour différentes raisons, par ex. :

- Pour protéger la faune sauvage, les habitats des animaux et les zones écologiquement sensibles.
- Pour prévenir les dommages aux jeunes arbres, parterres de fleurs, gazonnières, zones ressemées ou autres zones plantées.
- Pour protéger les joueurs d'un danger.
- Pour préserver des sites d'intérêt historique ou culturel.

Voir Sections 2G et 5B(5) pour plus d'informations sur les zones de jeu interdit et comment les marquer distinctement.

Règle locale type E-8.1

« La zone définie par [spécifier comment la zone est marquée, par exemple, avec des piquets verts] [spécifier où elle se situe, par exemple sur la droite du fairway du trou n° 8], est une *zone de jeu interdit* qui doit être considérée comme une *condition anormale du parcours*. Un dégagement gratuit doit être pris de l'interférence causée par la *zone de jeu interdit* selon la Règle 16.1f. »

Règle locale type E-8.2

« La zone à l'intérieur de la *zone à pénalité* [rouge] [jaune] définie par [spécifier comment la zone est marquée, par exemple, avec des piquets verts] [spécifier où elle se situe, par exemple sur la droite du fairway du trou n° 8], est *une zone de jeu interdit*.

Quand une balle est dans la *zone de jeu interdit* à l'intérieur de la *zone à pénalité*, la balle ne doit pas être jouée comme elle repose et un dégagement doit être pris de l'interférence causée par la *zone de jeu interdit* selon la Règle 17.1e. »

E-9 Définir une zone de hors limites comme zone de jeu interdit

Objet. Bien qu'un joueur ne puisse pas jouer une balle depuis un hors limites, il peut y avoir des zones qui sont hors limites et que le Comité peut vouloir désigner comme des zones de jeu interdit, par exemple, pour empêcher les joueurs d'abîmer tout ce qui pousse dans cette zone quand elle interfère avec le jeu d'une balle sur le parcours. Dans ce cas, un joueur doit se dégager gratuitement si sa balle est sur le parcours mais que sa zone de stance intentionnel est dans la zone de jeu interdit qui est hors limites, ou si son swing touche quelque chose dans la zone de jeu interdit.

Règle locale type E-9

« La [identifier la zone *hors limites* qui est considérée comme une *zone de jeu interdit*] est une *zone de jeu interdit* et le joueur doit se dégager gratuitement selon la Règle 16.1f(2) si sa balle est sur le *parcours* et que quelque chose dans la *zone de jeu interdit* interfère avec la zone de *stance* ou de swing intentionnels du joueur. Le joueur ne doit pas jouer la balle comme elle repose.

Pénalité pour avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle locale : *pénalité générale* selon la Règle 14.7a. »

E-10 Protection des jeunes arbres

Objet. Pour prévenir les dommages aux jeunes arbres quand un joueur joue un coup, un Comité peut choisir de les désigner comme une zone de jeu interdit de sorte que :

- Si un joueur a n'importe quel type d'interférence comme défini par la Règle 16.1 avec un tel arbre désigné comme une zone de jeu interdit, il doit se dégager selon la Règle 16.1f.
- Si la balle d'un joueur repose dans une zone à pénalité, il doit, soit se dégager gratuitement selon la Règle locale à l'intérieur de la zone à pénalité, soit procéder avec pénalité selon la Règle 17.1.

De tels arbres devraient être identifiés par des piquets, des rubans ou de toute autre manière claire.

Quand l'arbre a grandi et ne nécessite plus de protection, le Comité devrait supprimer la Règle Locale et/ou enlever le piquet ou le ruban de l'arbre.

Règle locale type E-10

« Les jeunes arbres identifiés par [identifier les marquages] sont des *zones de jeu interdit* :

- Si la balle d'un joueur repose n'importe où sur le *parcours* ailleurs que dans une *zone à pénalité* et qu'elle repose sur ou touche un arbre ou qu'un tel arbre interfère

avec le *stance* du joueur ou sa zone de swing intentionnel, le joueur doit se dégager selon la Règle 16.1f.

- Si la balle repose dans une *zone à pénalité*, et que l'interférence avec le *stance* du joueur ou sa zone de swing intentionnel existe avec un tel arbre, le joueur doit se dégager soit avec pénalité selon la Règle 17.1.e, soit gratuitement selon la Règle 17.1e(2).

Pénalité pour avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle locale : *pénalité générale* selon la Règle 14.7a. »

E-11 Balle déviée par une ligne électrique

Objet. Si une ligne électrique permanente aérienne peut interférer avec le jeu raisonnable d'un trou, un Comité peut exiger que si une balle heurte la ligne électrique (ainsi que les tours, les câbles de support ou les poteaux supportant la ligne électrique), le coup ne compte pas et que le joueur doive rejouer le coup. Cette Règle locale ne devrait généralement pas être utilisée pour les lignes électriques qui n'interfèrent pas avec le jeu d'un trou ou sont hors limites.

Une Règle locale qui donne à un joueur l'option de rejouer ou non le coup pour une balle qui heurte une ligne électrique ne devrait pas être mise en place.

Règle locale type E-11

« Si on est *sûr ou quasiment certain* que la balle d'un joueur a heurté une ligne électrique [ou une tour ou un câble ou un poteau supportant une ligne électrique] durant le jeu de [spécifier le numéro du trou], le *coup* ne compte pas. Le joueur doit jouer une balle sans pénalité de l'endroit d'où le *coup* précédent a été joué (voir Règle 14.6 pour ce qu'il faut faire).

Pénalité pour avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle locale : *pénalité générale* selon la Règle 14.7a. »

8F Conditions anormales du parcours et éléments partie intégrante

F-1 Définir les conditions anormales du parcours et les éléments partie intégrante

Objet. Un Comité a de nombreuses possibilités pour définir les conditions anormales du parcours et les éléments partie intégrante sur le parcours et donc il n'est pas approprié ou possible de fournir une liste complète de Règles locales types qui peuvent être utilisées à ces fins.

La clé est d'être clair et précis lors de la définition de conditions anormales du parcours et éléments partie intégrante dans les Règles locales.

Le Comité a la possibilité d'adopter des Règles locales pour les sujets suivants sans qu'il soit nécessaire qu'elles correspondent aux Règles locales types détaillées dans la Section 2 :

- Préciser le statut des objets pouvant être des obstructions.
- Déclarer tout objet artificiel comme étant un élément partie intégrante (et non une obstruction).
- Déclarer les surfaces artificielles et les bords des routes comme des éléments partie intégrante.
- Déclarer les routes et les chemins qui n'ont pas de surfaces et bordures artificielles comme des obstructions s'ils peuvent affecter injustement le jeu.
- Définir des obstructions temporaires sur le parcours ou à côté du parcours comme amovibles, inamovibles ou obstructions inamovibles temporaires.

Aucune Règle locale type spécifique n'est incluse dans cette section compte tenu de la variété d'options possibles, mais quelques exemples sont présentés ci-dessous :

- Le *terrain en réparation* est défini par toute zone entourée d'une ligne blanche [ou définir une autre couleur ou description, selon le cas].
- Le *terrain en réparation* comprend des roches affleurant dans les zones tondues à hauteur du fairway ou moins [ou à une distance déterminée du fairway, par exemple deux *longueurs de club*].
- Les zones dans des *bunkers* où le sable a été enlevé par le mouvement de l'eau entraînant des sillons profonds dans le sable sont *terrain en réparation*.
- Les tapis sécurisés et les rampes en plastique recouvrant des câbles sont des *obstructions inamovibles*.
- Les barrières de protection autour des greens sont des *obstructions inamovibles*.
- Les perches des clôtures de perches sont des *obstructions [amovibles* ou *inamovibles]*.
- Les murs artificiels de soutien et les berlinoises lorsqu'ils sont situés dans les *zones à pénalité* sont des *éléments partie intégrante*.
- Les fils et autres objets attachés [étroitement] aux arbres sont des *éléments partie intégrante*.
- Toutes les portes qui permettent de passer à travers les murs d'enceinte et clôtures [spécifier le (s) trou (s) sur lequel (lesquels) cela s'applique] sont des *éléments partie intégrante*.

Voir les Sections 2F et 5B(4) pour plus d'informations sur les conditions anormales du parcours.

Voir les Sections 2H et 5B(4) pour plus d'informations sur les éléments partie intégrante.

F-2 Dégagement limité pour balle enfoncée

Objet. La Règle 16.3 permet normalement le dégagement quand une balle est enfoncée n'importe où dans la zone générale (sauf dans le sable dans les zones qui ne sont pas tondues à hauteur de fairway ou moins).

Mais un Comité peut choisir de :

- Ne permettre le dégagement que lorsqu'une balle est enfoncée dans une partie de la zone générale tondue à hauteur de fairway ou moins.
- Ne pas permettre le dégagement gratuit d'une balle enfoncée dans le mur ou la lèvre d'un bunker (par exemple, une face en gazon empilé ou en terre).

Règle locale type F-2.1

« La Règle 16.3 est modifiée de cette manière :

Le dégagement gratuit est permis seulement quand une balle est *enfoncée* dans une partie de la *zone générale* qui est tondue à hauteur de fairway ou moins.

[Les plaques de gazon empilées au-dessus des *bunkers* ne sont pas tondues à hauteur de fairway ou moins pour l'application de cette Règle.]

Pénalité pour avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle locale : *pénalité générale* selon la Règle 14.7a. »

Règle locale type F-2.2

« La Règle 16.3 est modifiée de cette manière :

Le dégagement gratuit n'est pas permis lorsqu'une balle est *enfoncée* dans [les faces de gazon empilées] [face en terre] au-dessus des *bunkers*.

Pénalité pour avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle locale : *pénalité générale* selon la Règle 14.7a. »

F-3 Terrain en réparation considéré comme faisant partie d'une obstruction voisine

Objet. Un terrain en réparation peut être situé juste à côté d'une obstruction inamovible. Par exemple, quand un parterre de fleurs que le Comité a déclaré comme terrain en réparation est entouré d'un chemin de voiturettes avec une surface artificielle, ou lorsque le trafic des voiturettes provoque des dommages à côté du chemin de voiturettes.

Cela peut conduire à des situations de dégagement compliquées. Après avoir pris un dégagement d'une situation, un joueur peut trouver qu'il y a maintenant interférence avec l'autre situation, et après s'être dégagé de cette autre situation, le joueur peut constater que la première situation interfère à nouveau.

Pour permettre au joueur de se dégager en une seule étape, le Comité peut choisir de considérer les deux situations comme une seule condition anormale du parcours. Quand cela est adopté, les zones de terrain en réparation devraient être reliées à l'obstruction inamovible par des lignes blanches ou devraient être définies d'une autre manière claire.

Cette Règle locale type donne des exemples de la façon d'aborder les situations de ce type :

Règle locale type F-3.1

Lorsque des lignes blanches sont utilisées pour marquer le terrain en réparation :

« Les zones de *terrain en réparation* et [la route revêtue artificiellement ou le chemin ou toute autre *obstruction* identifiée] adjacents et marqués par une ligne blanche sont considérés comme une seule *condition anormale du parcours* lors du dégagement selon la Règle 16.1. »

Règle locale type F-3.2

Lorsque des lignes blanches ne sont pas utilisées pour marquer le terrain en réparation :

« Lorsque des zones de sol endommagé se trouvent juste à côté de [route avec revêtement artificiel ou chemin ou autre *obstruction* identifiée] l'ensemble est considéré comme une seule *condition anormale du parcours* lors du dégagement selon la Règle 16.1. »

Règle locale type F-3.3

Pour les zones décoratives plantées telles que les parterres de fleurs entourés d'une *obstruction inamovible* telle qu'un chemin pour voiturettes :

« [Décrire la zone, telle que les zones décoratives plantées] entourées d'une route ou d'un chemin avec revêtement artificiel (y compris tout ce qui pousse dans cette zone) et la route ou le chemin sont considérés comme une seule *condition anormale du parcours* lors du dégagement selon la Règle 16.1. »

F-4 Dommages importants causés par de fortes pluies et la circulation

Objet. Quand de fortes pluies ont causé de nombreux dommages inhabituels au parcours (tels que des ornières profondes causées par des véhicules ou des empreintes profondes causées par les spectateurs), et qu'il n'est pas possible de les définir avec des piquets ou des lignes, le Comité a le droit de déclarer que de tels dommages inhabituels sont des terrains en réparation.

Règle locale type F-4

« Le terrain *en réparation* peut inclure des zones de dommages inhabituels, y compris des zones où les spectateurs ou tout autre trafic se sont combinés avec des conditions humides pour modifier physiquement la surface du sol, mais seulement lorsque cela est déclaré comme tel par un *arbitre* autorisé ou un membre du *Comité*.

Pénalité pour avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle locale : *pénalité générale* selon la Règle 14.7a. »

F-5 Obstructions inamovibles près des greens

Objet. Quand une balle repose ailleurs que sur le green, une obstruction inamovible sur la ligne de jeu du joueur n'est pas, en soi, une interférence selon la Règle 16.1. Un dégagement gratuit n'est normalement pas autorisé.

Mais si les colliers ou bords des greens sont tondus suffisamment ras et que putter en dehors du green est susceptible d'être couramment un choix de coup, les obstructions inamovibles proches du green peuvent interférer avec de tels coups.

Dans ce cas, le Comité peut choisir d'accorder une option de dégagement supplémentaire selon la Règle 16.1 quand la balle d'un joueur repose dans la zone générale ou sur le green et qu'une obstruction inamovible près du green est sur la ligne de jeu du joueur.

Le Comité peut limiter ce dégagement à certaines situations, par exemple seulement pour certains trous ou obstructions particulières, ou seulement lorsque la balle et l'obstruction sont dans une partie de la zone générale tondue à hauteur de fairway ou moins.

Règle locale type F-5

« Le dégagement de l'interférence par une *obstruction inamovible* peut être pris selon la Règle 16.1.

Le joueur a également les options supplémentaires suivantes pour se dégager quand des *obstructions inamovibles* sont proches du *green* et sur la *ligne de jeu* :

Balle dans la zone générale. Le joueur peut se dégager selon la Règle 16.1b si une *obstruction inamovible* est :

- Sur la *ligne de jeu*, et est :
  - » À moins de deux *longueurs de club* du *green*, et
  - » À moins de deux *longueurs de club* maximum de la balle.

Exception – Aucun dégagement si la ligne de jeu est clairement déraisonnable. Il n'y a pas de dégagement selon cette Règle locale si le joueur choisit une *ligne de jeu* qui est clairement déraisonnable.

Pénalité pour avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle locale : *pénalité générale* selon la Règle 14.7a. »

F-6 Interdire le dégagement d'une condition anormale du parcours quand seule l'interférence avec le stance existe

Objet. Un Comité peut souhaiter refuser le dégagement d'une interférence pour le stance du joueur dans certaines situations telles que des trous d'animaux, étant donné qu'une interférence pour le stance n'affecte pas de manière significative le coup ou si le dégagement de l'interférence pour le stance pourrait entraîner des dégagements successifs pour des situations similaires à proximité.

Règle locale type F-6

« La Règle 16.1 est modifiée de cette manière :

L'interférence n'existe pas si [insérer la situation pour laquelle le dégagement est interdit] n'interfère qu'avec le *stance* du joueur.

Pénalité pour avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle locale : *pénalité générale* selon la Règle 14.7a. »

F-7 Dégagement des joints entre les plaques de gazon

Objet. Une partie du parcours qui a été réparée avec des plaques de gazon est souvent marquée comme terrain en réparation jusqu'à ce qu'elle soit assez stable pour jouer.

Mais lorsque la plaque de gazon elle-même n'a plus besoin d'être marquée comme terrain en réparation, le Comité peut toujours choisir de permettre un dégagement lorsque :

- Une balle se trouve sur l'un des joints entre les plaques de gazon.
- Un joint interfère avec la zone du swing intentionnel du joueur.

Lorsque de tels joints interfèrent seulement avec le stance du joueur, il n'y a pas nécessité d'accorder un dégagement.

Règle locale type F-7

« Si la balle d'un joueur repose sur ou touche un joint entre des plaques de gazon ou si un joint interfère avec la zone du swing intentionnel du joueur :

(a) Balle dans la zone générale. Le joueur peut se dégager selon la Règle 16.1b.

(b) Balle sur le green. Le joueur peut se dégager selon la Règle 16.1d.

Mais l'interférence n'existe pas si le joint interfère seulement avec le *stance* du joueur.

Tous les joints de la même zone de plaques de gazon sont considérés comme un même joint en prenant le dégagement. Cela signifie que si un joueur a une interférence d'un quelconque joint après avoir *droppé* la balle, le joueur doit procéder comme requis par la Règle 14.3c(2) même lorsque la balle est toujours à une *longueur de club* maximum du point de référence.

Pénalité pour avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle locale : *pénalité générale* selon la Règle 14.7a. »

F-8 Dégagement des crevasses dans le sol

Objet. Lors de conditions météorologiques chaudes et sèches, les fairways d'un parcours peuvent souffrir d'apparition de crevasses dans le sol. Le lie d'une balle pourrait être sérieusement affecté si elle reposait sur une telle crevasse, mais le stance d'un joueur peut ne pas être gêné par la situation, auquel cas une Règle locale donnant

un dégagement uniquement pour le lie de balle et la zone de swing intentionnel est recommandée.

Règle locale type F-8

« Les crevasses dans le sol dans la *zone générale* tondue à hauteur de fairway ou moins sont *terrain en réparation*. Le joueur peut se dégager selon la Règle 16.1b.

[**Mais** l'interférence n'existe pas si la crevasse interfère seulement avec le *stance* du joueur].

Pénalité pour avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle locale : *pénalité générale* selon la Règle 14.7a. »

F-9 Dégagement des racines d'arbres sur le fairway

Objet. Dans la situation inhabituelle où des racines d'arbres apparentes se trouvent sur le fairway, il peut être injuste de ne pas permettre au joueur de se dégager des racines. Le Comité peut choisir de considérer de telles racines sur le fairway comme terrain en réparation à partir duquel un dégagement gratuit est autorisé selon la Règle 16.1b.

Dans certaines circonstances où les racines d'arbres apparentes sont également à proximité du fairway, le Comité peut également choisir de traiter les racines d'arbres à une distance spécifiée du bord du fairway, (par exemple quatre longueurs de club ou dans la première tonte de rough) comme terrain en réparation à partir duquel un dégagement gratuit est autorisé selon la Règle 16.1b.

Ce faisant, le Comité peut choisir de limiter l'interférence au lie de la balle et à la zone du swing intentionnel.

Règle locale type F-9.1

« Si la balle d'un joueur repose dans une partie de la *zone générale* tondue à hauteur de fairway ou moins et s'il y a interférence avec des racines d'arbres apparentes qui sont dans une partie de la *zone générale* tondue à hauteur de fairway ou moins, ces racines d'arbres sont considérées comme *terrain en réparation*. Le joueur peut se dégager gratuitement selon la Règle 16.1b.

[**Mais** l'interférence n'existe pas si les racines d'arbres n'interfèrent qu'avec le *stance* du joueur].

Pénalité pour avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle locale : *pénalité générale* selon la Règle 14.7a. »

Règle locale type F-9.2

« Si la balle d'un joueur est dans la *zone générale* et qu'il y a interférence avec des racines d'arbres apparentes qui se trouvent dans une partie de la *zone générale* tondue à hauteur de fairway ou moins [ou dans le rough, à moins de … préciser le nombre de *longueurs de club* de la zone tondue à hauteur du fairway ou moins] [ou dans

la première tonte de rough], ces racines d'arbres sont considérées comme *terrain en réparation*. Le joueur peut se dégager gratuitement selon la Règle 16.1b.

[**Mais** l'interférence n'existe pas si les racines d'arbres n'interfèrent qu'avec le *stance* du joueur].

Pénalité pour avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle locale : *pénalité générale* selon la Règle 14.7a. »

F-10 Dommages causés par des animaux

Objet. Il peut arriver que les animaux causent des dommages au parcours sur des zones tellement étendues qu'il n'est pas réaliste de marquer toutes les zones endommagées comme terrain en réparation. En outre, certains types de dommages causés par les animaux peuvent ne pas être couverts par la Règle 16.1.

Ces Règles locales types montrent comment le Comité peut choisir d'aborder ces problèmes.

Si des animaux, y compris des insectes, endommagent un parcours, le Comité peut choisir de traiter de tels dommages comme terrain en réparation à partir duquel le dégagement est autorisé selon la Règle 16.1. Ceci est faisable en définissant les zones ou les situations plutôt que d'essayer de marquer toutes les zones de dommages.

Un Comité peut choisir de limiter le dégagement uniquement aux dommages qui interfèrent avec le lie de la balle ou la zone de swing intentionnel.

Règle locale type F-10

« Dans la *zone générale*, les zones dégradées par [type d'animal] sont considérées comme *terrain en réparation* à partir duquel le dégagement est autorisé selon la Règle 16.1b.

[**Mais** l'interférence n'existe pas si le dommage interfère seulement avec le *stance* du joueur].

Pénalité pour avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle locale : *pénalité générale* selon la Règle 14.7a. »

F-11 Les fourmilières

Objet. Les fourmilières sont des détritus et peuvent être enlevées selon la Règle 15.1. Ce ne sont pas des trous d'animaux à partir desquels un dégagement gratuit est autorisé selon la Règle 16.1.

Mais il y a des situations où les fourmilières sont difficiles ou impossibles à enlever (par exemple quand elles sont grandes, dures ou de forme conique). Dans ce cas, le Comité peut adopter une Règle locale donnant au joueur une option pour traiter les fourmilières comme terrain en réparation.

Il n'est pas nécessaire d'adopter une telle Règle locale pour les fourmis de feu car les fourmis de feu sont considérées comme une situation dangereuse due à un animal et un dégagement gratuit est possible selon la Règle 16.2.

Règle locale type F-11

« Les fourmilières grandes ou dures sur le *parcours* sont, au choix du joueur, *détritus* qui peuvent être enlevés selon la Règle 15.1 ou *terrain en réparation* à partir duquel le dégagement est autorisé selon la Règle 16.1.

Pénalité pour avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle locale : *pénalité générale* selon la Règle 14.7a. »

F-12 Excréments d'animaux

Objet. Les excréments d'un oiseau ou d'un autre animal sont des détritus qui peuvent être enlevés selon de la Règle 15.1.

Mais si les excréments posent un problème au niveau de l'équité, le Comité peut donner aux joueurs la possibilité de traiter les excréments comme un terrain en réparation à partir duquel le dégagement est permis selon la Règle 16.1.

Si le traitement des excréments en tant que terrain en réparation ne donne pas nécessairement un dégagement complet quand une balle est sur le green, le Comité peut également permettre aux joueurs d'utiliser un fouet ou une baguette pour les greens ou un équipement similaire d'entretien pour retirer les excréments de la ligne de jeu sans pénalité, même si cette action améliore la ligne de jeu ou d'autres conditions affectant le coup.

Règle locale type F-12

« Au choix du joueur, les excréments de [spécifiez l'excrément dont le dégagement serait accordé, par ex. excréments d'oie, crotte de chien] peuvent être considérés :

- Soit comme des *détritus* susceptibles d'être enlevés selon la Règle 15.1,
- Soit comme *terrain en réparation* duquel le dégagement est autorisé selon la Règle 16.1.

[Si l'excrément est trouvé sur le *green*, le joueur peut également utiliser un fouet ou une baguette pour les *greens* pour enlever les excréments de la *ligne de jeu*. Si cela *améliore* la *ligne de jeu* ou d'autres *conditions affectant le coup*, il n'y a pas de pénalité selon la Règle 8.1a].

Pénalité pour avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle locale : *pénalité générale* selon la Règle 14.7a. »

F-13 Dégâts causés par les sabots d'animaux

Objet. Les sabots d'animaux tels que les cerfs ou les élans peuvent causer des dégâts sur le parcours. Un Comité peut souhaiter permettre aux joueurs de se dégager de

cette situation comme d'un terrain en réparation sans avoir à marquer toutes ces zones.

Les dommages causés par les animaux pouvant être réparés sur le green, le Comité peut déclarer ces dommages comme étant un terrain en réparation ou autoriser les joueurs à les réparer.

Règle locale type F-13

« Les dommages qui sont clairement identifiables comme ayant été causés par des sabots d'*animaux* sont *terrain en réparation* à partir duquel le dégagement gratuit est autorisé selon la Règle 16.1.

[Mais sur le *green*, la Règle 16.1 ne s'applique pas car de tels dommages peuvent être réparés selon la Règle 13.1].

Pénalité pour avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle locale : *pénalité générale* selon la Règle 14.7a. »

F-14 Accumulation de détritus

Objet. À certaines périodes de l'année, des tas de détritus tels que les feuilles, les graines ou les glands peuvent rendre difficile pour un joueur la recherche ou le jeu de sa balle. Un Comité peut choisir de déclarer de telles accumulations de détritus dans la zone générale ou dans un bunker comme terrain en réparation à partir duquel le dégagement gratuit est possible selon la Règle 16.1.

Cette Règle locale ne peut pas être utilisée pour les zones à pénalité car le dégagement n'est pas autorisé pour une condition anormale du parcours dans les zones à pénalité.

La Règle locale doit être limitée au(x) trou(s) où des problèmes sont provoqués par de tels détritus et devrait être retirée dès que les conditions le permettent.

Règle locale type F-14

« Pendant le jeu du [spécifiez le numéro du *trou*], tout sol avec des accumulations temporaires de [identifier les types de *détritus*] dans la *zone générale* ou dans un *bunker* est considéré comme *terrain en réparation* à partir duquel un dégagement gratuit est autorisé selon la Règle 16.1.

Pénalité pour avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle locale : *pénalité générale* selon la Règle 14.7a. »

F-15 Champignons sur le green

Objet. Si les champignons qui poussent sur le green peuvent influer sur l'équité du jeu, le Comité peut les considérer comme un terrain en réparation pour qu'un joueur puisse se dégager gratuitement selon la Règle 16.1d.

Règle locale type F-15

« Les champignons qui poussent sur le *green* sont *terrain en réparation* à partir duquel le dégagement gratuit est autorisé selon la Règle 16.1d.

Pénalité pour avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle locale : *pénalité générale* selon la Règle 14.7a. »

F-16 Bunker rempli d'eau temporaire

Objet. Si un bunker est inondé, le dégagement gratuit prévu selon la Règle 16.1c peut être insuffisant pour être équitable. Un Comité peut choisir de déclarer ce bunker comme terrain en réparation dans la zone générale à partir duquel le dégagement gratuit est autorisé à l'extérieur du bunker.

Le Comité ne devrait utiliser cette Règle locale qu'au cas par cas et n'est pas autorisé à édicter une Règle locale décrétant de manière générale que tous les bunkers inondés sont des terrains en réparation.

Règle locale type F-16

« Le *bunker* inondé sur [insérer l'emplacement du *bunker*, par exemple, à gauche du 5e *green*] est un *terrain en réparation* dans la *zone générale*. Il n'est pas considéré comme un *bunker* pendant le *tour*.

Si la balle du joueur repose ou touche ce *terrain en réparation* ou si le *terrain en réparation* interfère avec le *stance* du joueur ou la zone de son swing intentionnel, le joueur peut se dégager gratuitement selon la Règle 16.1b.

Tous les autres *bunkers* sur le *parcours*, qu'ils contiennent de l'*eau temporaire* ou non, sont toujours des *bunkers* selon les Règles.

Pénalité pour avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle locale : *pénalité générale* selon la Règle 14.7a. »

F-17 Toutes les routes et chemins considérés comme des obstructions

Objet. Lorsque des routes ou des chemins qui ne sont pas recouverts de matériaux artificiels peuvent porter atteinte à l'équité, le Comité peut choisir de considérer les routes comme obstructions inamovibles pour lesquelles le dégagement gratuit est possible selon la Règle 16.1.

Règle locale type F-17

« Toutes les routes et chemins sur le *parcours* [ou identifier les types particuliers ou les lieux], même s'ils ne sont pas recouverts de surface artificielle, sont considérés comme des *obstructions inamovibles* à partir desquelles le dégagement gratuit est possible selon la Règle 16.1.

Pénalité pour avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle locale : *pénalité générale* selon la Règle 14.7a. »

F-18 Considérer des objets amovibles comme inamovibles

Objectif. Le Comité peut choisir de décréter certains objets amovibles sur le parcours, comme tous les piquets (autres que les piquets de limites), les poubelles et les poteaux indicateurs, comme étant inamovibles de manière à dissuader les joueurs de les déplacer.

Les conséquences de cette Règle locale devraient être pleinement évaluées à l'avance par le Comité, car cela pourrait entraîner des joueurs à enfreindre la Règle 8.1 en déplaçant une obstruction considérée comme inamovible.

Règle locale type F-18

« Tous les piquets [ou identifier les *obstructions amovibles* à considérer comme *inamovibles*] sur le *parcours* sont considérés comme des *obstructions inamovibles* dont le dégagement gratuit est autorisé selon la Règle 16.1. Le dégagement n'est pas autorisé selon la Règle 15.2.

Pénalité pour infraction à la Règle locale : *pénalité générale*. »

F-19 Sillons de bordure de green

Objet. Des sillons sont parfois coupés sur le collier ou le bord du green pour empêcher les herbes de se répandre sur le green. Parce qu'il peut être difficile de jouer une balle à partir de ces sillons, un Comité peut choisir de les considérer comme terrain en réparation à partir duquel un dégagement gratuit est autorisé selon la Règle 16.1.

Le dégagement ne devrait être autorisé que pour une interférence avec le lie de la balle ou la zone du swing intentionnel.

Règle locale type F-19

« Les sillons autour des colliers ou des bords de greens sont *terrain en réparation*. Si la balle d'un joueur repose dans ou touche un sillon ou si un sillon interfère avec la zone de swing intentionnel :

(a) Balle dans la zone générale. Le joueur peut se dégager gratuitement selon la Règle 16.1b.

(b) Balle sur le green. Le joueur peut se dégager gratuitement selon la Règle 16.1d.

Mais l'interférence n'existe pas si le sillon n'interfère qu'avec le *stance* du joueur.

Pénalité pour avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle locale : *pénalité générale* selon la Règle 14.7a. »

F-20 Canaux de drainage en béton

Objet. Des canaux étroits de drainage en béton se trouvent parfois sur les parcours où les inondations sont fréquentes. Cela peut créer des problèmes de jeu car :

- Ces canaux sont des zones à pénalité selon les définitions dans les Règles.
- Mais ils longent souvent des chemins pour voiturettes et ressemblent plus à des obstructions inamovibles qu'à des zones à pénalité.

Le Comité peut choisir de considérer ces canaux de drainage comme des obstructions inamovibles dans la zone générale plutôt que comme des zones à pénalité.

Voir la Règle locale modèle B-4 pour savoir quand un cours d'eau ouvert peut être défini comme faisant partie de la zone générale.

Règle locale type F-20

« Les canaux de drainage faits de matériaux artificiels et longeant les chemins pour voiturettes sont considérés comme des *obstructions inamovibles* dans la *zone générale* et font partie du chemin pour voiturettes. Un joueur peut se dégager gratuitement selon la Règle 16.1b.

Pénalité pour avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle locale : *pénalité générale* selon la Règle 14.7a. »

F-21 Lignes ou points de peinture

Objet. Si le Comité trace des lignes de peinture ou des points sur le green ou sur une partie de la zone générale tondue à hauteur de fairway ou moins (par exemple, comme marques de distance), il est possible de considérer ces zones comme conditions anormales du parcours à partir desquelles le dégagement gratuit est possible selon la Règle 16.1.

Lorsque de telles lignes ou points de peinture interfèrent seulement avec le stance du joueur, il n'est pas nécessaire d'accorder un dégagement.

Sinon, le Comité peut choisir de préciser qu'il n'y a pas de dégagement possible à partir de ces lignes ou points de peinture.

Règle locale type F-21.1

« Les lignes ou points de peinture sur le *green* ou sur une partie de la *zone générale* tondue à hauteur de fairway ou moins sont considérés comme *terrain en réparation* à partir duquel le dégagement est autorisé selon la Règle 16.1.

Mais l'interférence n'existe pas si les lignes ou les points de peinture n'interfèrent qu'avec le *stance* du joueur.

Pénalité pour avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle locale : *pénalité générale* selon la Règle 14.7a. »

Règle locale type F-21.2

« Le dégagement n'est pas autorisé pour les lignes ou les points de peinture [décrivez la zone, par exemple, dans les zones où l'herbe n'est pas tondue à hauteur de fairway ou moins].

Pénalité pour avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle locale : *pénalité générale* selon la Règle 14.7a. »

F-22 Lignes et câbles temporaires

Objet. Des lignes et des câbles temporaires sont souvent placés sur le parcours pour fournir de l'énergie et des communications lors d'une compétition. Ces câbles peuvent être sur la surface du sol ou au-dessus ou au-dessous du sol. De telles lignes et câbles ne sont pas normalement présents et ne font pas partie du challenge de jouer le parcours, de sorte que le Comité peut choisir d'accorder un dégagement supplémentaire lorsqu'ils interfèrent avec le jeu.

Règle locale type F-22

« Les lignes et câbles temporaires pour l'alimentation et les communications (et les tapis qui les couvrent ou les poteaux qui les supportent) sont des *obstructions* :

1. S'ils sont facilement déplaçables, il s'agit d'*obstructions amovibles* et un joueur peut les déplacer sans pénalité selon la Règle 15.2.
2. Sinon, il s'agit d'*obstructions inamovibles* à partir desquelles le joueur peut prendre le dégagement comme suit :
   (a) Balle dans la zone générale ou dans un bunker. Le joueur peut se dégager selon la Règle 16.1.
   (b) Balle dans une zone à pénalité. La Règle 16.1b est modifiée pour accorder au joueur la possibilité supplémentaire de se dégager gratuitement de l'interférence causée par ces *obstructions inamovibles* dans une *zone à pénalité* en *droppant* et jouant une balle depuis cette *zone de dégagement* :
   - Point de référence : le *point le plus proche de dégagement complet* dans la *zone à pénalité*.
   - Dimension de la zone de dégagement mesurée à partir du point de référence : une *longueur de club*, **mais** avec ces restrictions :
   - Restrictions sur la zone de dégagement :
     » Elle doit être dans la *zone à pénalité* où la balle est venue reposer,
     » Elle ne doit pas être plus près du *trou* que le point de référence, et
     » Il doit y avoir un dégagement complet de toute interférence causée par l'*obstruction inamovible*.
3. Si la balle d'un joueur frappe une ligne ou un câble aérien temporaire, le *coup* ne compte pas. Le joueur doit jouer une balle sans pénalité de l'endroit où le *coup* précédent a été joué (voir la Règle 14.6 pour la procédure).
4. Les tranchées couvertes d'herbe pour les lignes ou les câbles temporaires dans la *zone générale* sont *terrain en réparation*, même s'ils ne sont pas marqués. Le joueur peut se dégager gratuitement selon la Règle 16.1.

Mais il y a deux exceptions :

Exception 1 – Balle frappant une section surélevée : si une balle heurte une section surélevée de raccordement d'un câble s'élevant du sol, le *coup* compte et la balle doit être jouée comme elle repose.

Exception 2 – Balle frappant des câbles soutenant une obstruction inamovible temporaire : des haubans soutenant une *obstruction inamovible temporaire* (OIT) font partie de l'OIT et ne sont pas couverts par cette Règle locale, à moins que le *Comité* ne déclare que les haubans doivent être considérés comme des lignes ou des câbles aériens temporaires selon cette Règle locale.

Pénalité pour avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle locale : *pénalité générale* selon la Règle 14.7a. »

F-23 Obstructions Inamovibles Temporaires

Objet. Lorsque des obstructions sont temporairement placées sur ou à côté du parcours, le Comité devrait préciser si ce sont des obstructions amovibles (voir la Règle 15), obstructions inamovibles (voir la Règle 16) ou obstructions inamovibles temporaires (« OIT »).

Les OIT (comme une tribune ou une tente) ne sont normalement pas présentes et ne font pas partie du challenge de jouer le parcours. En raison de leur nature temporaire, cette Règle locale offre une option de dégagement supplémentaire qui n'est pas autorisée pour les obstructions inamovibles, bien que le joueur puisse encore choisir de traiter l'OIT comme s'il s'agissait d'une obstruction inamovible et utiliser les procédures de dégagement prévues selon la Règle 16.

Le dégagement supplémentaire fourni par cette Règle locale inclut la possibilité pour un joueur de se dégager lorsque l'OIT est située sur la ligne droite entre sa balle et le trou (appelée « ligne de vue ») en se déplaçant latéralement, en gardant la même distance au trou, de sorte que l'OIT ne soit plus entre la balle du joueur et le trou (aussi appelé se déplacer sur l'arc équidistant).

Lorsqu'un joueur se dégage d'une OIT, que ce soit selon cette Règle locale ou selon les procédures de dégagement de la Règle 16, le joueur est assuré d'un dégagement complet de l'interférence physique. Mais ce n'est que lorsque le dégagement est pris en utilisant l'option supplémentaire selon cette Règle locale, que le joueur sera assuré d'un dégagement complet de l'OIT située sur sa ligne de vue.

Règle locale type F-23

« **Définition de OIT :** une *obstruction inamovible* temporaire (OIT) est une structure qui est temporairement ajoutée sur ou à côté du *parcours*, généralement pour une compétition particulière, et qui est fixe ou difficilement déplaçable.

Exemples d'OIT : tentes temporaires, tableaux de score, tribunes, tours de télévision et toilettes.

Les OIT incluent tous les haubans de support qui leurs sont connectés, sauf lorsque le *Comité* décide que les haubans doivent être considérés comme *obstructions inamovibles*.

Le bord le plus externe de l'OIT sert à déterminer si une balle est sous l'OIT ou si l'OIT est sur la ligne de vue du joueur entre la balle et le *trou*.

Des lignes ou des piquets peuvent être utilisés pour définir les limites d'une OIT ou pour relier plusieurs OIT en une seule OIT plus grande.

Une OIT est différente d'une *obstruction inamovible* et cette Règle locale fournit un dégagement supplémentaire de l'interférence causée par une OIT. Cela signifie que le joueur peut choisir de se dégager en utilisant :

- Soit la procédure à suivre pour se dégager d'une *condition anormale du parcours* selon la Règle 16 comme si l'OIT était une *obstruction inamovible* (ce dégagement est également possible lorsque la balle repose dans une *zone à pénalité* ou lorsque l'OIT est *hors limites*),
- Soit l'option du dégagement supplémentaire possible selon cette Règle locale.

a. Situations où le dégagement est autorisé

Le dégagement d'une OIT est normalement autorisé en cas d'interférence physique ou d'interférence sur la ligne de vue causée par l'OIT.

Une interférence selon cette Règle locale signifie que le joueur a :

- Une interférence physique,
- Une interférence sur la ligne de vue, ou
- À la fois une interférence physique et une interférence sur la ligne de vue.

(1) Signification d'une interférence physique par une Obstruction Inamovible Temporaire.

Une interférence physique existe lorsque :

- La balle du joueur touche ou se trouve dans ou sur une OIT, ou
- L'OIT interfère avec la zone du *stance* ou la zone de swing intentionnels.

(2) Signification d'une interférence sur la ligne de vue par une Obstruction Inamovible Temporaire.

Une interférence sur la ligne de vue existe lorsque :

- La balle du joueur touche ou se trouve dans ou sous une OIT, ou
- L'OIT est sur la ligne de vue du joueur vers le *trou* (c'est-à-dire que l'OIT est située sur la ligne directe de vue entre la balle et le *trou*), ou
- La balle est à une *longueur de club* maximum, mesurée sur un arc équidistant du *trou*, d'un endroit où l'OIT serait sur la ligne directe du joueur vers le *trou* (cette zone déterminée par une longueur de club est communément appelée le « couloir »).

(3) Situations où aucun dégagement n'est possible malgré l'existence d'interférences. Si la balle touche ou est dans ou sur l'OIT, le dégagement est toujours possible.

Mais lorsque la balle ne touche pas ou ne se trouve pas dans ou sur l'OIT, il n'y a pas de dégagement selon cette Règle locale si l'une des situations suivantes est présente :

- Soit pour une interférence physique ou pour une interférence sur la ligne de vue :
  - » Il n'y a aucun dégagement quand jouer la balle où elle se trouve serait clairement déraisonnable à cause d'autre chose que l'OIT (comme quand le joueur est incapable de faire un *coup* car la balle se trouve dans un buisson en dehors de l'OIT), et
  - » Il n'y a aucun dégagement lorsque des interférences existent uniquement parce que le joueur choisit un club, un *stance*, un swing ou une direction de jeu qui sont clairement déraisonnables dans les circonstances ; et
- Pour une interférence sur la ligne de vue :
  - » Il n'y a pas de dégagement quand il est clairement déraisonnable pour un joueur de jouer la balle assez loin pour atteindre l'OIT, et
  - » Il n'y a pas de dégagement quand le joueur ne peut pas montrer qu'il a un *coup* qu'il pourrait raisonnablement jouer qui à la fois (a) a l'OIT (y compris le couloir) sur la ligne de ce *coup* et, (b) ferait que la balle terminerait sur une ligne directe vers le *trou*.

b. Dégagement d'interférence pour la balle dans la zone générale

Si la balle du joueur est dans la *zone générale* et qu'il y a une interférence par une OIT (y compris une OIT située *hors limites*), le joueur peut se dégager gratuitement en *droppant* la balle d'origine ou une autre balle et en la jouant à partir de cette *zone de dégagement* :

- Point de référence : le *point le plus proche de dégagement complet* où à la fois l'interférence physique et l'interférence sur la ligne de vue n'existent plus.
- Dimension de la zone de dégagement mesurée à partir du point de référence : Toute la zone à l'intérieur d'une *longueur de club* du point de référence, **mais** avec ces restrictions :
- Restrictions sur de la zone de dégagement :
  - » Doit être dans la *zone générale*,
  - » Ne doit pas être plus près du *trou* que le point de référence, et
  - » Il doit y avoir un dégagement complet de l'interférence due à l'OIT, à la fois physique et pour la ligne de vue.

Si le joueur a une interférence physique due à l'OIT, au lieu d'utiliser cette procédure de dégagement il peut choisir de se dégager en utilisant la procédure d'une *condition anormale du parcours* selon la Règle 16.1b, l'OIT étant considérée comme une

obstruction inamovible. La procédure de dégagement selon la Règle 16.1b est également possible lorsque la balle se trouve dans une *zone à pénalité* ou lorsque l'OIT est *hors limites*. Voir la Clause f de cette Règle locale pour savoir comment se dégager.

c. Dégagement d'interférence pour la balle dans un bunker ou une zone à pénalité

Si la balle du joueur est dans un *bunker* ou dans une *zone à pénalité* et qu'il y a une interférence par une OIT (y compris une OIT située *hors limites*), le joueur peut se dégager gratuitement ou avec pénalité :

(1) Dégagement gratuit : jouer depuis le bunker ou la zone à pénalité. Le joueur peut se dégager gratuitement tel que prévu à la Clause b, **sauf que** le *point le plus proche de dégagement complet* là où l'interférence n'existe plus et la *zone de dégagement* doivent être dans ce *bunker* ou cette *zone à pénalité*.

S'il n'y a pas un tel point où l'interférence n'existe plus dans ce *bunker* ou dans la *zone à pénalité*, le joueur peut toujours prendre ce dégagement comme prévu ci-dessus en utilisant comme point de référence le *point de dégagement maximum possible* dans le *bunker* ou la *zone à pénalité*.

(2) Dégagement avec pénalité : jouer depuis l'extérieur du bunker ou de la zone à pénalité. Avec **un coup de pénalité**, le joueur peut dropper la balle d'origine ou une autre balle et jouer à partir de cette zone de dégagement :

- Point de référence : le *point le plus proche de dégagement complet*, pas plus près du *trou*, où les interférences à la fois physiques et sur la ligne de vue n'existent plus et qui est en dehors de ce *bunker* ou de la *zone à pénalité*.
- Dimension de la zone de dégagement mesurée à partir du point de référence : toute la zone d'une *longueur de club* depuis le point de référence, **mais** avec ces restrictions :
- Restrictions sur la zone de dégagement :
  - » Toute *zone du parcours* autre que ce *bunker* ou cette *zone à pénalité* ou sur n'importe quel green,
  - » Ne doit pas être plus près du *trou* que le point de référence, et
  - » Il doit y avoir un dégagement complet de l'interférence due à l'OIT, à la fois physique et sur la ligne de vue.

Si le joueur a une interférence physique due à l'OIT, au lieu d'utiliser cette procédure, il peut choisir d'utiliser la procédure pour se dégager d'une *condition anormale du parcours* selon la Règle 16.1b, l'OIT étant considérée comme une *obstruction inamovible*. La procédure de dégagement selon la Règle 16.1b est également possible lorsque la balle repose dans une *zone à pénalité* ou lorsque l'OIT est *hors limites*. Voir la Clause f de cette Règle locale pour savoir comment se dégager.

d. Dégagement quand une balle n'est pas retrouvée dans une OIT

Si la balle du joueur n'a pas été retrouvée mais qu'il est *sûr ou quasiment certain* qu'elle est venue reposer dans une OIT :

- Le joueur peut se dégager selon cette Règle locale en estimant le point où la balle a franchi en dernier sur le *parcours* le bord de l'OIT comme le point permettant de déterminer le *point le plus proche de dégagement complet*.
- Une fois que le joueur a mis une autre balle *en jeu* pour se dégager de cette manière :
  - » La balle d'origine n'est plus *en jeu* et ne doit pas être jouée.
  - » Cela est vrai même si elle est retrouvée sur le *parcours* avant la fin du temps de recherche de trois minutes (voir la Règle 6.3b).

Mais s'il n'est pas *sûr ou quasiment certain* que la balle est venue reposer dans l'OIT, le joueur doit jouer selon la pénalité *coup et distance* (voir Règle 18.2).

e. Pouvoir du Comité pour modifier les procédures de dégagement d'une OIT

En adoptant cette Règle locale, le *Comité* peut modifier les procédures de dégagement décrites dans les Clauses b et c de l'une des manières suivantes :

(1) Utilisation facultative ou obligatoire de dropping zones. Le *Comité* peut permettre ou obliger un joueur à utiliser une dropping zone comme *zone de dégagement* pour se dégager selon cette Règle locale. Ce faisant, le *Comité* peut ajouter la dropping zone pour le dégagement d'une interférence physique seulement, d'une interférence de la ligne de vue seulement ou pour le dégagement des deux types d'interférence.

(2) Option de dégagement « de chaque côté ». Le *Comité* peut autoriser le joueur à se dégager de l'autre côté d'une OIT en plus des options de dégagement autorisées selon les Clauses b et c de la présente Règle locale. **Mais** le *Comité* peut prévoir que l'autre côté est interdit si le joueur prend un dégagement selon les procédures de la Règle 16.1.

f. Le joueur peut procéder selon d'autres Règles de dégagement

(1) Se dégager en utilisant les procédures de la Règle 16.1 ou de la présente Règle locale. Si un joueur a une interférence physique de la part d'une OIT telle que définie dans la Clause a, le joueur peut :

- Soit choisir d'utiliser les procédures de dégagement de la Règle 16.1,
- Soit utiliser cette Règle locale.
- **Mais** il ne peut pas se dégager selon l'une de ces options et prendre ensuite un dégagement selon l'autre.

Si le joueur choisit pour se dégager d'utiliser la procédure d'une *condition anormale du parcours* selon la Règle 16.1, il doit considérer l'OIT comme étant une *obstruction inamovible* et prendre un dégagement basé sur la position de la balle :

- Dans la *zone générale* en utilisant les procédures de la Règle 16.1b.
- Dans un *bunker* en utilisant les procédures de la Règle 16.1c.
- Dans une *zone à pénalité* en utilisant les procédures de la Règle 16.1c comme si la balle était dans un *bunker.*
- Sur le *green* en utilisant les procédures de la Règle 16.1d.

(2) Se dégager selon les Règles 17, 18 ou 19. Cette Règle locale n'empêche pas le joueur de se dégager selon la Règle 17, 18 ou 19 plutôt que de se dégager de l'OIT selon cette Règle locale.

Pénalité pour avoir joué une balle d'un *mauvais endroit* en infraction avec la Règle locale : *pénalité générale* selon la Règle 14.7a. »

8G Restrictions sur l'utilisation d'équipements spécifiques

G-1 Liste des têtes de drivers conformes

Objet. Pour lever le moindre doute sur le fait que les drivers utilisés dans une compétition sont conformes :

- Un Comité peut choisir d'exiger que les joueurs utilisent uniquement des drivers dont les têtes de club ont été évaluées et approuvées comme conformes aux Règles sur l'équipement.
- Une liste des Têtes de drivers conformes est disponible sur RandA.org.

Cette Règle locale est recommandée uniquement pour les compétitions limitées aux joueurs de haut niveau (c'est-à-dire les compétitions de professionnels et les compétitions de l'élite amateur).

Règle locale type G-1

« Tout driver utilisé par le joueur pour exécuter un *coup* doit avoir une tête de club, identifiée par modèle et loft, qui est sur la liste en vigueur des Têtes de drivers conformes éditée par le R&A.

Cette liste est régulièrement mise à jour et se trouve sur RandA.org.

Exception – Les drivers d'avant 1999 : un driver avec une tête de club qui a été fabriquée avant 1999 est exempté de cette Règle locale.

Pénalité pour avoir joué un coup avec un club non conforme en infraction avec la Règle locale : disqualification.

Il n'y a pas de pénalité selon cette Règle locale pour transporter mais ne pas jouer de *coup* avec un driver qui ne figure pas dans la liste des Têtes de drivers conformes. »

G-2 Spécifications des rainures et empreintes poinçonnées

Objet. À compter du 1er janvier 2010, les Règles sur l'équipement ont été révisées pour fournir de nouvelles spécifications de rainures et d'empreintes poinçonnées pour tous les clubs autres que les drivers et putters. Jusqu'à 2024 au moins, les clubs fabriqués avant 2010 ne sont pas obligés de répondre à ces spécifications.

Mais un Comité peut choisir d'adopter une Règle locale demandant aux joueurs d'utiliser uniquement des clubs répondant à toutes les spécifications incluses dans les Règles sur l'équipement. Ceci est recommandé uniquement pour les compétitions limitées aux joueurs de haut niveau (c'est-à-dire les compétitions de professionnels et les compétitions de l'élite amateur).

Une base de données d'équipement est disponible sur RandA.org pour vous aider à trouver quels clubs peuvent être utilisés.

Règle locale type G-2

« En jouant un *coup*, le joueur doit utiliser des clubs avec des rainures et empreintes poinçonnées conformes aux spécifications des *Règles sur l'équipement* entrées en vigueur le 1er Janvier 2010.

Une base de données des bois de parcours, des hybrides, des fers et wedges qui ont été testés en conformité avec les *Règles sur l'équipement* en vigueur est disponible sur RandA.org.

Pénalité pour avoir exécuté un coup avec un club non conforme en infraction avec la Règle locale : disqualification.

Il n'y a pas de pénalité selon cette Règle locale pour transporter mais ne pas jouer de *coup* avec un club qui n'est pas conforme aux spécifications des rainures et empreintes poinçonnées. »

G-3 Liste des balles de golf conformes

Objet. Pour supprimer tout doute sur le fait que les balles utilisées dans une compétition sont conformes, un Comité peut choisir d'exiger que le joueur utilise uniquement des balles qui ont été évaluées et approuvées comme étant conformes aux Règles sur l'équipement.

Une liste de balles de golf conformes se trouve sur RandA.org et est mise à jour mensuellement.

Même si cette Règle locale n'est pas adoptée, toute balle utilisée doit être une balle conforme.

Règle locale type G-3

« Toute balle utilisée pour jouer un *coup* doit figurer sur la liste des Balles de golf conformes éditée par le R&A.

Cette liste est régulièrement mise à jour et se trouve sur RandA.org.

Pénalité pour avoir joué un coup sur une balle qui n'est pas sur la liste en infraction avec la Règle locale : disqualification. »

G-4 Règle de la même balle

Objet. Pour empêcher un joueur d'utiliser des balles avec des caractéristiques de jeu différentes suivant la nature du trou ou du coup à jouer lors d'un tour, le Comité peut choisir d'exiger qu'un joueur utilise uniquement un seul type de balle figurant sur la liste des balles de golf conformes.

Chaque référence individuelle sur la liste des balles de golf conformes est considérée être une balle différente. Des balles de golf de différentes couleurs avec des marquages identiques sont considérées être des balles différentes.

Cette Règle locale est recommandée uniquement pour les compétitions limitées aux joueurs de haut niveau (c'est-à-dire les compétitions de professionnels et les compétitions de l'élite amateur).

Règle locale type G-4

« Pendant tout un *tour*, chaque balle avec laquelle le joueur joue un *coup* doit être de la même marque et du même modèle et correspondre à une seule référence dans la Liste en vigueur des balles conformes.

Si une balle d'une autre marque et/ou d'un autre modèle est *droppée*, *replacée* ou placée, mais n'a pas encore été jouée, le joueur peut corriger l'erreur en arrêtant d'utiliser cette balle sans pénalité, selon la Règle 14.5. Le joueur doit *dropper*, *replacer* ou placer une balle de la même marque et du même modèle que celle utilisée au début du *tour*.

Lorsque le joueur découvre qu'il a joué une balle en infraction avec cette Règle locale, il doit arrêter d'utiliser cette balle avant de jouer de la prochaine *zone de départ* et terminer le *tour* avec une balle de la même marque et du même modèle que celle utilisée au début du *tour* ; sinon le joueur est **disqualifié**.

Si la découverte est faite pendant le jeu d'un trou, le joueur peut terminer le trou avec la balle jouée en infraction ou placer une balle de la bonne marque et du bon modèle à l'endroit où la balle jouée en infraction à cette Règle locale a été relevée.

Pénalité pour avoir joué un coup sur une balle en infraction avec la Règle locale :

Le joueur encourt la ***pénalité générale*** pour chaque trou où il est en infraction avec cette Règle locale. »

G-5 Interdiction d'utiliser des appareils de mesure de distance

Objet. Bien que la Règle 4.3 permette aux joueurs d'utiliser un équipement pour mesurer la distance (sous réserve de certaines conditions), un Comité peut choisir d'interdire l'utilisation de tout appareil électronique de mesure de distance.

Règle locale type G-5

« La Règle 4.3a(1) est modifiée comme suit :

Pendant un *tour*, un joueur ne doit pas obtenir d'information de distance en utilisant un dispositif électronique de mesure de distance.

Pénalité pour infraction à la Règle locale – voir la Règle 4.3. »

G-6 Interdiction d'utiliser un moyen de transport motorisé

Objet. Un Comité peut choisir d'interdire aux joueurs d'utiliser tout type de moyen de transport motorisé tel qu'une voiturette de golf pendant un tour. Cela est approprié lorsque le Comité estime que la marche fait partie intégrante du jeu dans la compétition ou quand il croit que l'utilisation d'un moyen de transport motorisé serait dangereuse ou pourrait endommager le parcours.

En adoptant cette Règle locale, le Comité peut autoriser le transport motorisé de manière limitée, par exemple pour transporter les joueurs d'un trou à un autre quand ces trous sont éloignés ou en permettant aux membres du Comité de transporter un joueur quand il jouera ou aura joué à nouveau selon la pénalité de coup et distance.

Si un joueur accepte un transport sans la permission du Comité, le Comité peut annuler la pénalité si la demande ayant été faite, il aurait autorisé le transport du joueur dans cette situation. Par exemple, si un joueur qui avait perdu une balle et avait besoin de retourner à la zone de départ avait accepté un transport par un bénévole alors qu'il n'y avait pas de membre du Comité disponible, le Comité pourrait annuler la pénalité si les membres du Comité auraient accepté le transport à la demande du joueur.

Mais, lorsque la Règle locale ne permet pas le transport motorisé, c'est un principe de la Règle locale que les joueurs doivent marcher sur la totalité du parcours, donc une autorisation ne doit pas être donnée à un joueur d'être transporté plus plus loin en avant quand il n'a pas déjà parcouru à pied cette distance. Par exemple, si un joueur s'arrête pour acheter un rafraîchissement après avoir joué son coup de départ, puis accepte d'un bénévole un transport en avant vers sa balle, la pénalité selon la Règle locale ne devrait pas être annulée.

Règle locale type G-6

« Pendant un *tour*, un joueur ou un *cadet* ne doit pas se déplacer à l'aide d'un quelconque moyen de transport motorisé **sauf** si cela est autorisé ou approuvé ultérieurement par le *Comité*.

[Un joueur qui jouera ou aura joué selon la pénalité de *coup et distance* est toujours autorisé à se déplacer avec un moyen de transport motorisé].

[Les joueurs et les *cadets* peuvent monter sur la navette entre les trous [identifier le trou] et [identifier le trou]].

Pénalité pour infraction à la Règle locale : le joueur encourt la ***pénalité générale*** pour chaque trou où il y a une infraction à cette Règle locale. Si l'infraction se produit entre le jeu de deux trous, la pénalité s'applique au trou suivant. »

G-7 Interdiction d'utiliser certains types de chaussures

Objet. Pour protéger le parcours de dommages, le Comité peut interdire l'utilisation de chaussures avec des clous en métal ou de conception traditionnelle. Le Comité peut également interdire l'utilisation de chaussures présentant d'autres caractéristiques qui peuvent causer des dommages indésirables.

Règle locale type G-7

« La Règle 4.3a est modifiée comme suit :

Pendant un *tour*, un joueur ne doit pas porter de chaussures avec :

- Des clous traditionnels - c'est-à-dire des clous ayant une ou plusieurs pointes conçues pour pénétrer profondément dans la surface du sol (qu'ils soient faits de métal, de céramique, de plastique ou d'autres matériaux) ; ou
- Des clous de toute conception qui sont entièrement ou partiellement en métal, si un tel métal peut entrer en contact avec le *parcours*.

Pénalité pour infraction à la Règle locale – voir la Règle 4.3. »

G-8 Interdiction ou restriction d'utiliser des appareils audio et vidéo

Objet. La Règle 4.3a(4) permet à un joueur d'utiliser un équipement pour écouter de l'audio ou regarder des vidéos sur des sujets sans rapport avec la compétition qu'il est en train de jouer. Mais le Comité peut adopter une Règle locale interdisant complètement l'utilisation d'appareils audio ou vidéo pendant un tour.

Règle locale type G-8

« La Règle 4.3a(4) est modifiée comme suit : pendant un *tour*, un joueur ne doit pas écouter ou regarder un contenu de quelconque nature sur un appareil audio ou vidéo personnel.

Pénalité pour infraction à la Règle locale – voir la Règle 4.3. »

8H Définir qui peut aider ou donner des conseils aux joueurs

H-1 Utilisation d'un cadet interdite ou exigée ; restrictions sur le cadet

Objet. Un Comité peut choisir de modifier la Règle 10.3 pour :

- Interdire l'utilisation de cadets,
- Obliger les joueurs à utiliser un cadet, ou

- Limiter le joueur dans son choix de cadet (par exemple, ne pas permettre à un cadet d'être un professionnel, un parent ou un autre joueur de la compétition, etc.).

Règle locale type H-1.1

Si les cadets sont interdits :

« La Règle 10.3a est modifiée comme suit : un joueur ne doit pas avoir de *cadet* pendant le *tour*.

Pénalité pour infraction à la Règle locale :

Le joueur encourt la ***pénalité générale*** pour chaque trou où il est aidé par un *cadet*.

Si l'infraction se produit ou se poursuit entre deux trous, le joueur encourt la ***pénalité générale*** sur le trou suivant. »

Règle locale type H-1.2

Ou, s'il y a des restrictions sur la personne que le joueur peut avoir comme cadet :

« La Règle 10.3a est modifiée comme suit : un joueur ne doit pas avoir [identifier le type de *cadet* interdit, par exemple, un parent ou un tuteur] comme *cadet* pendant le *tour*.

Pénalité pour infraction à la Règle locale :

Le joueur encourt la ***pénalité générale*** pour chaque trou où il est aidé par un tel *cadet*.

Si l'infraction se produit ou se poursuit entre le jeu de deux trous, le joueur encourt la ***pénalité générale*** sur le trou suivant. »

Règle locale type H-1.3

Si un joueur est obligé d'avoir un cadet :

« La Règle 10.3a est modifiée comme suit : un joueur doit avoir un *cadet* pendant le *tour*.

Pénalité pour infraction à la Règle locale : le joueur encourt la ***pénalité générale*** pour chaque trou où il n'a pas de *cadet*. »

H-2 Nommer un donneur de conseil en compétition par équipes

Objet. Selon la Règle 24.4a, dans une compétition par équipes, le Comité peut permettre à chaque équipe de nommer une ou deux personnes pouvant donner des conseils aux membres de l'équipe pendant qu'ils jouent sur le parcours :

- Tout « donneur de conseil » doit être identifié auprès du Comité avant de donner des conseils.

- Le Comité peut limiter les types de conseils que cette personne peut donner (comme ne pas permettre au donneur de conseil de montrer la ligne de jeu quand la balle repose sur le green).
- Le Comité peut interdire à un donneur de conseil de marcher sur certaines parties du parcours (comme les greens).
- Il n'est pas normal pour un Comité d'autoriser deux donneurs de conseil par équipe, sauf si la nature de la compétition le justifie, par exemple dans une compétition où aucun cadet n'est autorisé ou s'il y a un nombre important de joueurs dans chaque équipe.
- Le Comité devrait déterminer la pénalité appropriée pour une infraction par un donneur de conseil. Cela peut être une pénalité pour un joueur spécifique qui a été aidé d'une manière interdite ou une pénalité globale pour l'équipe, par exemple l'ajout de deux coups au score de l'équipe dans une compétition en stroke play.

Règle locale type H-2

« Chaque équipe peut nommer [un/deux] donneur [s] de *conseil* à qui les joueurs de l'équipe peuvent demander des *conseils* ou dont ils peuvent en recevoir pendant le *tour*. L'équipe doit identifier chaque donneur de conseil auprès du *Comité* avant que tout joueur de l'équipe ne commence son *tour*.

[L'équipe peut changer de donneur de conseil pendant le *tour*, mais doit en informer le *Comité* quand elle le fait].

[Le donneur de conseil ne doit pas indiquer une *ligne de jeu* [ou aller sur le *green*] lorsque la balle d'un joueur de l'équipe repose sur le *green*]. »

H-3 Restreindre qui peut être un capitaine d'équipe

Objet. Selon la Règle 24.3, dans une compétition par équipes, le Comité peut imposer des restrictions sur qui peut servir de capitaine d'équipe et sur le comportement du capitaine d'équipe selon la Règle 24.4a. Quand les donneurs de conseils sont autorisés (voir Règle locale type H-2), le capitaine de l'équipe peut également être un donneur de conseils.

Règle locale type H-3

« Un capitaine d'équipe doit être [insérer une restriction d'admissibilité, par exemple membre du même club]. »

H-4 Considérer le donneur de conseil comme faisant partie du camp du joueur

Objet. Le Comité peut stipuler que le donneur de conseil a le même statut qu'un membre du camp pour s'assurer que les Règles de golf s'appliquent aux actions de cette personne.

Règle locale type H-4

« Le donneur de conseils a le même statut qu'un membre d'un *camp* par rapport à chaque membre de son équipe. »

H-5 Conseils : membres d'une équipe dans le même groupe

Objet. Selon la Règle 24.4c, en stroke play, dans une compétition où le score d'un joueur pour le tour ne compte que pour établir le score de l'équipe, le Comité peut adopter un Règle locale autorisant les membres d'une équipe jouant dans le même groupe à se donner mutuellement des conseils même s'ils ne sont pas partenaires.

Règle locale type H-5

« La Règle 10.2 est modifiée comme suit : quand deux joueurs de la même équipe jouent ensemble dans le même groupe, ces joueurs peuvent se demander et recevoir mutuellement des *conseils* pendant le *tour*. »

8I Définir quand et où les joueurs peuvent s'entraîner

I-1 Entraînement avant les tours

Objet. La Règle 5.2 couvre l'entraînement sur le parcours avant ou entre les tours lors d'une compétition :

- Match play (Règle 5.2a). Les joueurs dans un match peuvent s'entraîner sur le parcours avant ou entre les tours, car ils auront généralement une chance égale de le faire parce qu'ils jouent à la même heure.
- Stroke play (Règle 5.2b). Les joueurs ne doivent pas s'entraîner sur le parcours avant le tour le jour d'une compétition, car ils peuvent ne pas avoir une chance égale de le faire du fait qu'ils jouent généralement dans des groupes différents à des moments différents. Mais ils sont autorisés à s'entraîner le jour de la compétition après avoir fini leur dernier tour de la journée.

De nombreux éléments doivent être pris en compte lorsqu'on examine la possibilité d'autoriser l'entraînement sur le parcours, comme l'équité entre les joueurs, les interférences possibles avec la préparation du parcours et les activités de maintenance, le temps disponible avant ou entre les tours, ou qu'on veut préciser la période où les joueurs sont incités à jouer le parcours en dehors de la compétition.

Pour ces raisons ou d'autres, un Comité peut choisir d'adopter une Règle locale qui modifie les dispositions de la Règle 5.2 en autorisant ou en interdisant complètement l'entraînement ou en limitant la période, l'endroit ou comment cet entraînement peut avoir lieu.

Règle locale type I-1.1

« La Règle 5.2a est modifiée comme suit :

Un joueur ne doit pas s'entraîner sur le *parcours* de la compétition avant ou entre les *tours*.

[Ou, si les joueurs sont autorisés à s'entraîner de manière limitée : décrivez ces restrictions et quand, où et comment un joueur peut s'entraîner sur le *parcours*].

Pénalité pour infraction à Règle locale :

- Pénalité pour une première infraction : ***pénalité générale*** (appliquée au joueur sur le premier trou).
- Pénalité pour une deuxième infraction : **disqualification.** »

Règle locale type 1-1.2

« La Règle 5.2b est modifiée comme suit :

Un joueur peut s'entraîner sur le *parcours* de la compétition avant ou entre les *tours*.

[Ou, si les joueurs sont autorisés à s'entraîner de manière limitée : décrivez ces restrictions et quand, où et comment un joueur peut s'entraîner sur le *parcours*].

[Ou, si les joueurs n'ont le droit de s'entraîner sur le *parcours* ni avant ni entre les *tours* : « Un joueur ne doit pas s'entraîner sur le *parcours* de la compétition avant ou entre les *tours*]. »

I-2 Interdiction de s'entraîner sur ou près du green précédent

Objet. La Règle 5.5b permet à un joueur, entre le jeu de deux trous, de s'entraîner au putting ou aux petites approches sur ou près du green du trou juste terminé. Mais si cela peut affecter la cadence de jeu ou pour d'autres raisons, le Comité peut choisir d'interdire une telle pratique.

Règle locale type 1-2

« La Règle 5.5b est modifiée comme suit :

Entre le jeu de deux trous, un joueur ne doit pas :

- Effectuer n'importe quel *coup* d'entraînement sur ou près du *green* du trou juste terminé, ou
- Tester la surface de ce *green* en frottant le *green* ou en faisant rouler une balle.

Pénalité pour infraction à la Règle locale : *pénalité générale.* »

8J Procédures pour mauvais temps et interruptions du jeu

J-1 Méthodes pour arrêter et reprendre le jeu

Objet. La Règle 5.7b exige que les joueurs cessent immédiatement le jeu si le Comité décide d'une interruption immédiate du jeu. Le Comité devrait utiliser une méthode distincte pour informer les joueurs d'une interruption immédiate.

Les signaux suivants sont généralement utilisés et il est recommandé que les Comités utilisent ces signaux dans la mesure du possible :

Interruption immédiate :	un signal sonore prolongé
Interruption normale :	trois signaux sonores consécutifs
Reprise du jeu :	deux signaux sonores courts.

Règle locale type J-1

« Une interruption de jeu pour une situation dangereuse sera signalée par [insérer le signal à utiliser]. Toutes les autres interruptions seront signalées par [insérer le signal à utiliser]. Dans les deux cas, la reprise du jeu sera signalée par [insérer le signal à utiliser]. Voir la Règle 5.7b. »

J-2 Enlèvement de l'eau temporaire

Objet. Un Comité peut adopter des dispositions qui précisent quelles actions sont appropriées pour un membre du Comité, une personne désignée par le Comité (par exemple un membre de l'équipe d'entretien) ou un joueur, pour retirer de l'eau temporaire sur les greens.

Règle locale type J-2

« Si la balle d'un joueur repose sur le *green* et qu'il y a une interférence avec de l'*eau temporaire* sur le *green*, le joueur peut :

- Se dégager gratuitement selon la Règle 16.1d ; ou
- Faire racler sa *ligne de jeu*.

Un tel raclage devrait être effectué en travers de la *ligne de jeu* et s'étendre à une distance raisonnable au-delà du *trou* (c'est-à-dire au moins une longueur de raclette) et seulement être effectué par [préciser qui peut le faire, par exemple l'équipe d'entretien]. »

8K Dispositions relatives à la cadence de jeu

Les Règles locales types suivantes donnent des exemples de la façon dont le Comité peut choisir de traiter le problème de la cadence de jeu. Le Comité peut adopter d'autres Règles locales en fonction des ressources disponibles et donc ce n'est pas une liste exhaustive.

D'autres exemples de dispositions sont disponibles sur RandA.org.

K-1 Temps maximum pour tout ou partie d'un tour

Objet. Dans les compétitions où il y a peu ou pas d'arbitres sur le parcours, il peut être souhaitable que le Comité formule une Règle locale simple qui établit un temps limite qu'il considère adéquat pour que les joueurs effectuent le tour et/ou un certain nombre de trous. Ces temps limites vont varier en fonction du nombre de groupes

et de la forme de jeu. Si un groupe dépasse le délai prescrit et est hors de position sur le parcours, chaque joueur du groupe est sujet à pénalité.

Règle locale type K-1

« Si un groupe termine le *tour* [ou préciser le nombre de trous] derrière le groupe précédent avec un intervalle de temps supérieur à celui du départ et plus que [spécifier la durée, par exemple 3 heures 45 minutes] après l'heure de départ [ou spécifier si nécessaire], tous les joueurs du groupe sont sujets à une pénalité d'un coup [ou spécifier selon les besoins]. »

K-2 Dispositions de cadence de jeu trou par trou et coup par coup

Objet. Dans les compétitions où il y a un nombre suffisant d'officiels sur le parcours, le Comité peut mettre en place des dispositions relatives à la cadence de jeu qui accordent une durée définie pour chaque trou, et si les joueurs dépassent cette durée, établissent un temps maximum pour jouer chaque coup.

La Règle locale type ci-dessous est un exemple de disposition pour une compétition stroke play où les joueurs seront chronométrés individuellement lorsque le groupe est hors de position.

Une structure de pénalités modifiées pouvant être utilisée dans les dispositions relatives à la cadence de jeu est également détaillée dans la Règle locale type K-5.

Conditions pour être hors de position

Un groupe est hors de position lorsqu'il a dépassé le temps imparti pour les trous qui ont été joués et n'est plus en position par rapport au groupe précédent. Lors de la définition du moment où un groupe est hors de position, la disposition devrait spécifier quand le groupe est considéré comme hors de position par rapport au groupe devant lui. Quelques exemples :

- Le groupe suit le groupe qui le précède avec un intervalle supérieur à celui du départ.
- Un trou par 4 ou par 5 est libre devant le groupe lorsqu'il arrive sur la zone de départ de ce trou.

Temps pour jouer un coup

Lorsqu'un groupe est chronométré, chaque joueur doit jouer son coup dans un délai spécifié. Le Comité peut exiger que tous les coups soient joués dans le même laps de temps ou il peut adopter le paragraphe optionnel présenté ci-dessous pour accorder une durée supplémentaire au joueur jouant en premier depuis une zone spécifique telle que la zone de départ ou le green.

Règle locale type K-2

« Temps maximum autorisé

Le temps maximum autorisé est le temps maximum jugé nécessaire par le *Comité* pour qu'un groupe achève son *tour*. Ceci est exprimé sous la forme d'un temps trou par trou et d'un temps cumulé qui comprend tous les temps relatifs au jeu, par exemple le temps mis pour rendre des décisions et les temps de marche entre les trous.

Le temps maximum alloué pour finir de jouer 18 trous à [insérer nom du parcours] est [insérer le temps maximum, par exemple 4 heures et 05 minutes]. La procédure suivante s'applique uniquement si un groupe est « hors de position. »

Définition de hors de position

Le premier groupe à commencer sera considéré comme « hors de position» si, à tout moment pendant le *tour*, le temps cumulé du groupe dépasse le temps alloué pour le nombre de trous joués. Tout groupe suivant sera considéré comme hors de position s'il est [spécifier quand un groupe est hors de position par rapport au groupe qui précède (voir les exemples ci-dessus)] et a dépassé le temps imparti pour le nombre de trous joués.

Procédure lorsque le groupe est hors de position

1. Les *arbitres* surveilleront la cadence de jeu et décideront si un groupe « hors de position » devrait être chronométré. Une évaluation pour savoir s'il y a eu des circonstances atténuantes récentes, par ex. une longue décision, une balle *perdue*, une balle injouable, etc. sera faite.

Si une décision est prise de chronométrer les joueurs, chaque joueur du groupe sera sujet à un chronométrage individuel et un *arbitre* informera chaque joueur qu'ils sont « hors de position » et qu'ils vont être chronométrés.

Dans des circonstances exceptionnelles, un joueur individuel ou deux joueurs dans un groupe de trois, peuvent être chronométrés au lieu de l'ensemble du groupe.

2. Le temps maximum alloué par *coup* est de [spécifier un délai tel que 40 secondes].

[10 secondes supplémentaires sont autorisées pour le joueur jouant en premier :

a) un coup de départ sur un trou par 3

b) un coup d'approche vers le *green* et

c) un chip ou un putt.]

Le chronométrage commencera lorsqu'un joueur aura eu suffisamment de temps pour arriver à sa balle, que c'est à son tour de jouer et qu'il peut jouer sans gêne ou distraction. Le temps nécessaire pour déterminer la distance et sélectionner un club comptera dans le temps pris pour le *coup* suivant.

Sur le *green*, le chronométrage commencera lorsque le joueur aura eu un temps raisonnable pour relever, nettoyer et *replacer* la balle, réparer des dommages qui interfèrent avec la *ligne de jeu* et retirer les *détritus* sur la *ligne de jeu*. Le temps passé à regarder la *ligne de jeu* depuis le *trou* et/ou depuis la balle comptera comme une partie du temps pris pour le *coup* suivant.

Les chronométrages commenceront à partir du moment où l'*arbitre* décidera que c'est au tour du joueur de jouer et qu'il peut jouer sans gêne ou distraction.

Le chronométrage cesse lorsqu'un groupe est revenu en position et les joueurs seront informés en conséquence.

Pénalité pour infraction à la Règle locale :

- Pénalité pour la première infraction : **un coup de pénalité**.
- Pénalité pour la deuxième infraction : ***pénalité générale*** appliquée en plus de la pénalité pour la première infraction.
- Pénalité pour la troisième infraction : **disqualification.**

Tant qu'un joueur n'a pas été averti d'une faute de temps, il ne peut pas encourir de pénalité supplémentaire pour faute de temps.

Procédure pour être à nouveau hors de position pendant le même tour

Si un groupe est « hors de position » plus d'une fois pendant un *tour*, la procédure ci-dessus s'appliquera à chaque occasion. Les fautes de temps et l'application des pénalités dans le même *tour* seront cumulées jusqu'à ce que le *tour* soit terminé. Un joueur ne sera pas pénalisé s'il commet une deuxième faute de temps avant d'être informé de la première faute de temps. »

K-3 Dispositions relatives à la cadence de jeu trou par trou et coup par coup pour le Stableford

Objectif. Lors d'une compétition Stableford, le Comité peut modifier la pénalité pour une infraction à la Règle locale type K-2 pour garantir que la pénalité aura un impact sur le score du joueur. Le Comité peut éventuellement ajouter un avertissement verbal pour la première infraction.

Règle locale type K-3

« L'énoncé des pénalités de la Règle locale type K-2 est modifié comme suit :

Pénalité pour infraction à la Règle locale :

- Pénalité pour la première infraction : déduction d'**un point** du total des points marqués pour le *tour*.
- Pénalité pour la deuxième infraction : déduction de **deux points** supplémentaires du total des points marqués pour le *tour*.
- Pénalité pour la troisième infraction : **disqualification**. »

K-4 Dispositions relatives à la cadence de jeu trou par trou et coup par coup pour les compétitions Par/Bogey

Objectif. Pour une compétition Par/Bogey, le Comité peut modifier la pénalité pour une infraction à la Règle locale type K-2 pour garantir que la pénalité aura un impact sur le score du joueur. Le Comité peut éventuellement ajouter un avertissement verbal pour la première infraction.

Règle locale type K-4

« L'énoncé des pénalités de la Règle locale type K-2 est modifié comme suit :

- **Pénalité pour infraction à la Règle locale :**
- Pénalité pour la première infraction : déduction d'**un trou** du total des trous gagnés.
- Pénalité pour la deuxième infraction : déduction d'un **deuxième trou** du total des trous gagnés.
- Pénalité pour la troisième infraction : **disqualification**. »

K-5 Modification de la structure des pénalités pour la cadence de jeu

Objectif. Un Comité peut modifier la pénalité en cas d'infraction à toute disposition relative à la cadence de jeu de telle sorte que la pénalité pour une première infraction soit un avertissement verbal de l'arbitre. L'exemple ci-dessous indique comment l'énoncé des pénalités est modifié pour une compétition de stroke play. L'énoncé des pénalités pour les compétitions en match play, les compétitions Stableford et Par/Bogey peuvent être ajustées de manière similaire.

Règle locale type K-5

« Pénalité pour infraction à la Règle locale :

- Pénalité pour la première infraction : avertissement verbal de l'*arbitre*.
- Pénalité pour la deuxième infraction : un coup de pénalité.
- Pénalité pour la troisième infraction : ***pénalité générale*** appliquée en plus de la pénalité pour la deuxième infraction.
- Pénalité pour la quatrième infraction : **disqualification**. »

8L Règles locales non autorisées

Bien qu'un Comité ait des droits importants selon les Règles de golf pour adopter des Règles locales afin de répondre aux besoins particuliers d'un parcours ou d'une compétition, toute Règle locale qu'il choisit de mettre en place doit être cohérente avec les dispositions formulées dans la Section 8, Règles locales types.

La Règle 1.3c(3) stipule que le Comité n'a pas le droit d'appliquer des pénalités d'une manière différente de celle indiquée dans les Règles de golf. Donc, il est inapproprié pour un Comité d'écrire une Règle locale non autorisée qui annule une pénalité ou modifie une pénalité. Par exemple, un Comité ne peut pas modifier la pénalité de dis-

qualification en pénalité générale pour l'utilisation d'un club non conforme ou modifier la pénalité générale en un seul coup de pénalité pour ne pas replacer une balle qui a été déplacée. Le Comité ne peut pas imposer de pénalités lorsque les Règles n'en imposent pas, par exemple, pénaliser un joueur qui a omis de totaliser son score sur la carte de score en stroke play.

De plus, les Comités ne doivent pas écrire une Règle locale allant au-delà des Règles locales autorisées, d'une manière qui transgresserait les principes de base des Règles de golf. Par exemple, permettre aux joueurs d'utiliser le placement de la balle partout dans la zone générale ou donner un dégagement gratuit des trous de divot sur le fairway transgresserait le principe de base de la Règle 1.1 qui est de jouer la balle comme elle repose.

Comme principe général, lorsqu'un joueur joue un tour qui doit être comptabilisé pour l'évolution du handicap, il doit jouer ce tour selon les Règles de golf. Si le Comité autorise les joueurs à jouer selon des Règles locales qui diffèrent sensiblement des Règles de golf, le joueur peut ne pas être autorisé à enregistrer le score pour l'évolution du handicap. Pour des exceptions permises, consultez les Règles ou les recommandations contenues dans le Système de handicapping en vigueur dans la juridiction locale.

Si le Comité estime qu'une Règle locale non couverte par les dispositions établies dans la section 8 peut être nécessaire en raison de conditions anormales locales qui interfèrent avec un jeu juste, il devrait :

- Consulter RandA.org pour vérifier si une Règle locale type supplémentaire est disponible afin de couvrir une telle condition ou situation, ou
- Consulter directement le R&A.

9 Autres formes de jeu

Les modifications détaillées qui doivent être apportées aux Règles 1-24 pour ces formes de jeu peuvent être trouvées sur le site RandA.org.

9A Stableford modifié

Le Stableford modifié est une forme de jeu qui donne plus de points pour avoir bien joué, mais soustrait également des points pour avoir mal joué. Par exemple, quatre points sont attribués pour un birdie, deux pour un par et moins un pour un bogey.

9B Greensome

Greensome est une variante de Foursome où les deux partenaires jouent de la zone de départ et l'un des deux coups de départ est sélectionné. Le partenaire dont le coup de départ n'a pas été sélectionné joue le coup suivant et chaque coup suivant est effectué en ordre alterné jusqu'à ce que la balle soit entrée. Par exemple, si le coup de dé-

part du joueur A est sélectionné au premier trou, le joueur B joue le coup suivant, puis le joueur A joue et ainsi de suite jusqu'à ce que la balle soit entrée. Les deux joueurs jouent alors depuis la zone de départ du deuxième trou et le processus est répété.

Autres variantes de Greensome :

- Chapman où les deux joueurs drivent, puis changent de balles, c'est-à-dire que le joueur A joue la balle du joueur B et que le joueur B joue la balle du joueur A. Après les deuxièmes coups, ils sélectionnent ensuite la balle qu'ils vont continuer à jouer, et cette balle est ensuite jouée en coups alternés jusqu'à ce que la balle soit entrée.
- Greensome chinois ou greensome St Andrews où les joueurs décident, avant de commencer le premier trou du tour, quel joueur jouera le deuxième coup sur tous les trous impairs tandis que l'autre joueur jouera le deuxième coup sur tous les trous pairs. Ce choix de joueur s'applique quel que soit le coup de départ utilisé sur ce trou. Chaque coup suivant sur un trou est effectué en ordre alterné.

9C Scramble

Un scramble se joue avec des équipes de deux, trois ou quatre personnes. Chaque joueur joue depuis la zone de départ de chaque trou, l'un des coups de départ est sélectionné et tous les joueurs jouent leurs deuxièmes coups depuis cet endroit. Un des deuxièmes coups est alors sélectionné et tous les joueurs jouent leurs troisièmes coups cet endroit, et ainsi de suite jusqu'à ce que la balle soit entrée.

Il existe de nombreuses variantes du scramble de base. Quelques exemples :

- Un Texas Scramble est une équipe composée de quatre personnes, et exige normalement qu'un nombre minimum de coups de départ de chaque membre de l'équipe soit utilisé pendant le tour. Certaines formes de Texas Scramble exigent qu'un joueur ne joue que sa propre balle sur tous les par 3.
- Un Florida Scramble (également connu sous le nom de Dropout Scramble, Step Aside, Stand Aside, Stand Out) prévoit que le joueur dont le coup est sélectionné ne joue pas le coup suivant.
- Un Scramble à une personne est une formule où chaque joueur joue deux coups, une balle est sélectionnée, deux coups sont joués à partir de cet endroit, une balle est à nouveau sélectionnée, deux coups sont joués à partir de cet endroit, et ainsi de suite jusqu'à ce que la balle soit entrée.

9D Les deux meilleurs scores sur quatre comptent

Il s'agit d'une épreuve par équipes de quatre personnes où sur chaque trou, les scores de seulement deux membres de l'équipe comptent pour l'équipe.

Les Règles de golf modifiées pour les joueurs présentant un handicap

Introduction

Dans le cadre de leur gouvernance du jeu de golf via la rédaction et l'interprétation des Règles de golf, l'USGA et le R&A ont autorisé ces Règles de golf modifiées à l'usage des joueurs avec handicap.

Ces Règles modifiées ne s'appliquent que si le *Comité* responsable d'une compétition les a adoptées. Elles ne s'appliquent pas automatiquement à chaque compétition à laquelle participent des golfeurs avec handicap.

Il revient à chaque *Comité* de décider d'adopter ou non n'importe laquelle de ces Règles modifiées pour ses propres compétitions.

L'objectif de ces Règles modifiées est de permettre au joueur avec handicap de jouer équitablement avec les joueurs qui n'ont pas de handicap ou ont le même type de handicap ou d'autres types de handicap. L'USGA et le R&A ont reçu une précieuse contribution de la part de la communauté des joueurs avec handicap, des organisations pour handicapés et d'autres sources pour identifier les modifications qui sont équitables et appropriées à tous égards.

D'un point de vue pratique, les joueurs avec certains handicaps ont souvent des besoins identiques ou similaires. Quatre catégories de handicap ont été identifiées :

Joueurs aveugles,

Joueurs amputés,

Joueurs utilisant des dispositifs d'assistance à la mobilité,

Joueurs avec des handicaps mentaux.

Ces modifications autorisées adaptent les Règles de Golf à ces catégories de handicap.

Tous les termes en italique sont définis dans les Règles de Golf et tous les numéros de Règles font référence à ceux des Règles de Golf.

Règle modifiée I – Pour les joueurs aveugles

Objet de la modification :

Pour un joueur qui est aveugle, la Règle modifiée I fournit des recommandations pour permettre au joueur d'être assisté à la fois par un aide et un cadet en même temps et de bénéficier d'une exception limitée quant aux interdictions de toucher le sable dans un bunker avec un club.

Le *Comité* peut adopter une ou plusieurs de ces modifications pour les joueurs aveugles.

I.1 Un joueur peut être assisté par un aide

Un joueur aveugle peut être assisté par un aide :

- En prenant un *stance*,
- En s'alignant avant le *coup*, et
- En demandant et en recevant un *conseil*.

Un aide a le même statut selon les Règles qu'un *cadet* (voir Règle 10.3), mais avec les restrictions mentionnées dans la Règle modifiée I.4.

Dans le cadre de la Règle 10.2a, un joueur peut demander et recevoir un *conseil* d'un aide et d'un *cadet* en même temps.

I.2 Le joueur ne peut avoir qu'un aide en même temps

Un joueur aveugle ne peut avoir qu'un aide en même temps.

Si le joueur a plus d'un aide en même temps, le joueur encourt la ***pénalité générale*** pour chaque trou sur lequel l'infraction s'est produite, comme prévu dans la Règle 10.3a(1).

I.3 Modification de la Règle 10.2b(4) (Restriction pour un cadet à se tenir derrière le joueur)

La Règle 10.2b(4) est modifiée de manière à ce qu'il n'y ait pas de de pénalité si l'aide ou le *cadet* est délibérément positionné sur ou près d'une extension de la *ligne de jeu* derrière la balle, à tout moment avant ou pendant le *coup* du joueur, tant que l'aide ou le *cadet* n'aide pas le joueur dans l'exécution du *coup*.

Mais ceci ne modifie pas la Règle 10.2b(3) (Ne pas poser d'objet sur le parcours pour aider à prendre le *stance*).

1.4 Modification de la Règle 10.3 (Cadets)

L'aide d'un joueur aveugle peut aussi être le *cadet* du joueur, mais ceci n'est pas obligatoire.

Le joueur peut avoir à la fois un aide et un *cadet* en même temps, auquel cas :

- Cet aide ne doit pas transporter ou manipuler les clubs du joueur **sauf** pour aider le joueur à prendre un *stance* ou à s'aligner avant de jouer le *coup*, ou pour aider le joueur par courtoisie comme prévu dans la définition du *cadet*.
- **Mais** ceci ne modifie pas la Règle 10.2b(3) (Ne pas poser d'objet sur le parcours pour aider à prendre le *stance*).
- Si cet aide transporte ou manipule les clubs du joueur en infraction avec cette Règle, le joueur a deux *cadets* au même moment et encourt la ***pénalité générale*** pour chaque trou sur lequel l'infraction s'est produite (voir Règle 10.3a(1)).

1.5 Modification de la Règle 12.2b(1) (Situations où toucher le sable implique une pénalité)

Avant de jouer un *coup* sur sa balle dans un *bunker*, un joueur aveugle peut, sans pénalité, toucher le sable dans le *bunker* avec son club :

- Dans la zone directement devant ou derrière la balle, et
- En faisant le backswing pour un *coup*.

Mais ce faisant, le joueur ne doit pas *améliorer* le *lie* de la balle plus qu'il n'en résulterait en posant légèrement le club sur le sol.

Le joueur reste soumis aux interdictions de la Règle 12.2b(1) concernant le fait de toucher délibérément le sable dans le *bunker* pour tester son état ou de le toucher avec un club en faisant un swing d'essai.

1.6 Modification de la Règle 14.1b (Personne pouvant relever la balle)

Quand la balle d'un joueur repose sur le *green*, la Règle 14.1b est modifiée de manière à ce que l'aide du joueur, en plus de son *cadet*, puisse relever la balle sans l'autorisation du joueur.

Règle modifiée 2 – Pour les joueurs amputés

Objet de la modification :

Pour un joueur qui est amputé, la Règle 2 modifiée pourvoit à l'usage de prothèses médicales, la réalisation d'un coup en ancrant le club et l'autorisation pour toute autre personne de *dropper*, *placer* et *replacer* la balle du joueur.

Le *Comité* peut adopter une ou plusieurs de ces modifications pour les joueurs amputés (ce qui inclut à la fois ceux qui ont des membres déficients ou qui ont perdu un membre) :

2.1 Statut des dispositifs prothétiques

L'usage d'un bras ou d'une jambe artificielle n'est pas une infraction à la Règle 4.3a sous réserve que le joueur ait une raison médicale d'y recourir et que le *Comité* décide que son utilisation ne donne pas au joueur un avantage excessif par rapport aux autres joueurs (voir Règle 4.3b). Les joueurs ayant un doute sur l'utilisation d'un dispositif devraient soumettre le problème au *Comité* dès que possible.

2.2 Modification de la Règle 10.1b (Ancrer le club)

Si un *Comité* considère que le joueur amputé est incapable de tenir des clubs et de faire un swing avec des clubs sans ancrage à cause d'un membre déficient ou d'un membre perdu, le joueur peut jouer un *coup* en ancrant le club, sans pénalité selon la Règle 10.1b

2.3 Un joueur amputé peut être aidé pour dropper, placer et replacer sa balle

Parce que les capacités physiques limitées peuvent rendre difficile ou impossible pour un joueur amputé les action de *dropper*, placer ou *replacer* sa balle, toutes les Règles qui autorisent uniquement le joueur à *dropper*, placer ou *replacer* sa balle sont modifiées de sorte que le joueur puisse aussi, sans limitation, donner une autorisation générale à toute autre personne pour *dropper*, placer et *replacer* la balle du joueur.

Règle modifiée 3 – Pour les joueurs utilisant un dispositif d'assistance à la mobilité

Objet de la modification :

Pour un joueur qui doit utiliser un dispositif d'assistance à la mobilité, les modifications de la Règle 3 fournissent des recommandations sur la manière dont un joueur peut utiliser un dispositif d'assistance à la mobilité, tel qu'un fauteuil roulant, un autre dispositif avec des roues, une canne ou une béquille pour l'aider à prendre un stance, jouer un coup et autrement dans son jeu.

Le *Comité* peut adopter une ou plusieurs de ces modifications pour les joueurs qui utilisent des dispositifs d'assistance à la mobilité tels que des fauteuils roulants et autres dispositifs avec des roues et des cannes ou béquilles :

Les Règles modifiées 3.1 à 3.10 s'appliquent à tous les dispositifs d'assistance à la mobilité, y compris, les fauteuils roulants et autres équipements avec des roues.

La Règle modifiée 3.11 s'applique uniquement aux dispositifs avec des roues.

3.1 Un joueur utilisant un dispositif d'assistance à la mobilité peut être assisté par un aide ou toute autre personne

Un joueur qui utilise un dispositif d'assistance à la mobilité peut être assisté par un aide ou toute autre personne, y compris un autre joueur, comme suit :

- Relever la balle sur le green : quand la balle du joueur repose sur le *green*, la Règle 14.1b est modifiée de sorte que l'aide du joueur en plus de son *cadet* puisse relever la balle sans l'autorisation du joueur.
- Dropper, placer et replacer la balle : parce que les capacités physiques limitées peuvent rendre difficile ou impossible pour un joueur qui utilise un dispositif d'assistance à la mobilité les actions de *dropper,* placer ou *replacer* sa balle, toutes les Règles qui autorisent uniquement le joueur à *dropper*, placer ou *replacer* une balle sont modifiées de sorte que le joueur puisse aussi, sans limitation, donner une autorisation générale à toute autre personne pour *dropper*, placer et *replacer* la balle du joueur.
- Positionner le joueur ou le dispositif : bien qu'il n'y ait pas de modification de la Règle 10.2b(5), avant de jouer un *coup*, le joueur peut obtenir une assistance physique de toute personne pouvant aider le joueur à se positionner ou à positionner ou à retirer le dispositif d'assistance à la mobilité.

3.2 Un joueur utilisant un dispositif d'assistance à la mobilité peut recevoir un conseil d'un aide

Un joueur qui utilise un dispositif d'assistance à la mobilité peut demander et recevoir un *conseil* de son aide de la même manière que le joueur peut demander et recevoir un *conseil* de son *cadet*, conformément à la Règle 10.2a.

Un aide a le même statut selon les Règles qu'un *cadet* (voir Règle 10.3), mais avec les restrictions mentionnées dans la Règle modifiée 3.9.

Dans le cadre de la Règle 10.2a, un joueur peut demander et recevoir un *conseil* d'un aide et d'un *cadet* en même temps.

3.3 Le joueur ne peut avoir qu'un seul aide à la fois

Un joueur qui utilise un dispositif d'assistance à la mobilité ne peut avoir qu'un seul aide à la fois.

Si le joueur a plus d'un aide à la fois, le joueur encourt la ***pénalité générale*** pour chaque trou sur lequel l'infraction s'est produite, comme prévu dans la Règle 10.3a(1)

3.4 Modification de la définition du « stance »

L'utilisation par un joueur d'un dispositif d'assistance à la mobilité peut affecter son *stance* dans le cadre de différentes Règles, par exemple pour déterminer la zone de *stance* intentionnel selon la Règle 8.1a et décider s'il y a une interférence par des *conditions anormales du parcours* selon la Règle 16.1.

Pour répondre à cela, la définition du *stance* est modifiée et devient « la position des pieds et du corps du joueur, et la position de son dispositif d'assistance à la mobilité, si un dispositif est utilisé, dans la préparation ou l'exécution d'un *coup* ».

3.5 Application de la Règle 4.3 (Utilisation d'équipements)

La Règle 4.3 s'applique à l'utilisation des dispositifs d'assistance à la mobilité :

- Le joueur peut utiliser un dispositif d'assistance à la mobilité pour l'aider dans son jeu si cela est autorisé selon les normes de la Règle 4.3b, et
- Le joueur utilisant un dispositif d'assistance à la mobilité reste sujet aux interdictions de la Règle 4.3a relatives à une utilisation anormale d'*équipement*.

3.6 Modification de la Règle 8.1b(5) pour autoriser l'utilisation d'un dispositif d'assistance à la mobilité en prenant un stance

Selon la Règle 8.1b(5), il n'y a pas de pénalité si un joueur améliore les *conditions affectant le coup* en plaçant fermement ses pieds en prenant un *stance*, « y compris en enfonçant raisonnablement les pieds dans le sable ».

Pour un joueur qui utilise un dispositif d'assistance à la mobilité, la Règle 8.1b(5) est modifiée de manière à ce «qu'un enfoncement raisonnable du sable avec les pieds» comprenne :

- Un enfoncement raisonnable avec le dispositif d'assistance à la mobilité, ou
- Des actions raisonnables pour positionner un dispositif d'assistance à la mobilité en prenant un *stance* et pour essayer d'éviter de glisser.

Mais cette modification n'autorise pas le joueur à aller au-delà de ces actions en construisant un *stance* de manière à ce que le dispositif d'assistance à la mobilité ne puisse pas glisser durant le swing, par exemple en créant un petit tas de terre ou de sable contre lequel bloquer le dispositif.

Si le joueur agit de la sorte, il encourt la ***pénalité générale*** pour avoir modifié la surface du sol afin de construire un *stance* en infraction à la Règle 8.1a(3).

3.7 Modification de la Règle 10.1b (Ancrer le club)

Quand un *Comité* considère qu'un joueur est incapable de tenir des clubs et d'exécuter un swing avec des clubs sans ancrage, du fait de l'utilisation d'un dispositif d'assistance à la mobilité, le joueur peut jouer un *coup* en ancrant le club sans pénalité selon la Règle 10.1b.

3.8 Modification de la Règle 10.1c (Jouer un coup en se tenant sur ou de part et d'autre de la ligne de jeu)

Pour couvrir l'utilisation par un joueur d'un dispositif d'assistance à la mobilité en prenant un *stance* afin de jouer une balle, la Règle 10.1c est modifiée comme suit :

« c. Jouer un coup en se tenant sur ou de part et d'autre de la *ligne de jeu*

Le joueur ne doit pas jouer un *coup* en ayant un *stance* avec les pieds ou une quelconque partie du dispositif d'assistance à la mobilité délibérément placés de part et d'autre, ou avec un pied ou une quelconque partie du dispositif d'assistance à la mobilité touchant délibérément la *ligne de jeu* ou une extension de cette ligne derrière la balle.

Pour cette Règle uniquement, la *ligne de jeu* ne comprend pas de distance raisonnable de part et d'autre de cette ligne.

Exception – Il n'y a pas de pénalité si le stance est pris accidentellement ou pour éviter la ligne de jeu d'un autre joueur. »

3.9 Modification de la Règle 10.3 (Cadets)

L'aide d'un joueur qui utilise un dispositif d'assistance à la mobilité peut aussi être le *cadet* du joueur, mais ceci n'est pas obligatoire.

Le joueur peut avoir à la fois un aide et un *cadet* en même temps, auquel cas :

- Cet aide ne doit pas transporter ou manipuler des clubs du joueur **sauf** pour aider le joueur à prendre un *stance* ou à s'aligner avant de jouer le *coup*, ou pour aider le joueur par courtoisie comme prévu dans la définition du *cadet*.

  Mais ceci ne modifie pas la Règle 10.2b(3) (Ne pas poser d'objet sur le parcours pour aider à prendre le stance).
- Si cet aide transporte ou manipule les clubs du joueur en infraction avec cette Règle, le joueur a deux *cadets* au même moment et encourt la **pénalité générale** pour chaque trou sur lequel l'infraction s'est produite (voir Règle 10.3a(1)).

3.10 Application de la R12.2b(1) lors de l'utilisation d'un dispositif d'assistance à la mobilité pour tester l'état du sable dans un bunker

Selon la R12.2b(1), un joueur ne doit pas « toucher délibérément le sable dans un *bunker* avec une main, un club, un râteau ou un autre objet pour tester l'état du sable afin d'obtenir des informations pour le *coup* suivant ».

Cela s'applique à l'utilisation d'un dispositif d'assistance à la mobilité pour tester délibérément l'état du sable.

Mais le joueur peut toucher le sable avec son dispositif d'assistance à la mobilité pour toute autre raison sans pénalité.

3.11 Modification de l'option latérale de dégagement pour une balle dans une zone à pénalité rouge et pour une balle injouable pour un joueur utilisant un dispositif d'assistance à la mobilité

Quand un joueur utilisant un dispositif de mobilité avec des roues prend un dégagement latéral pour une balle dans une *zone à pénalité* rouge, ou pour une balle injouable, les Règles 17.1d(3) et 19.2 sont modifiées pour étendre la dimension de la *zone de dégagement* autorisée en utilisant pour la mesure 4 *longueurs de club* au lieu de 2 *longueurs de club*.

Règle modifiée 4 – Pour les joueurs avec des handicaps mentaux

Objet de la modification :

Pour un joueur qui a un handicap mental, les modifications de la Règle 4 fournissent des recommandations pour permettre au joueur d'être assisté à la fois par un aide et un cadet en même temps et de recevoir des conseils de cet aide.

Le *Comité* peut adopter une ou plusieurs de ces modifications recommandées pour les joueurs avec un handicap mental :

4.1 Utilisation d'un aide ou d'un superviseur pour aider le joueur dans le jeu

L'importance de l'aide dont les joueurs avec un handicap mental ont besoin est spécifique à chaque individu et dépend de la nature du handicap.

Le *Comité* peut fournir ou autoriser un «aide ou un superviseur sur le parcours» pour aider les joueurs avec des handicaps mentaux :

- Un aide est quelqu'un qui assiste un joueur individuel avec un handicap mental dans son jeu et pour l'application des Règles ;
  - » Un aide a le même statut selon les Règles qu'un *cadet* (voir Règle 10.3), mais avec les restrictions mentionnées dans la Règle modifiée 4.3.
  - » Dans le cadre de la Règle 10.2a, un joueur peut demander et recevoir un *conseil* d'un aide et d'un *cadet* en même temps.
- Un superviseur est quelqu'un désigné par le *Comité* pour aider les joueurs avec des handicaps mentaux durant la compétition :
  - » Un superviseur n'est pas affecté à un joueur spécifique, mais il est plutôt présent pour aider n'importe quel joueur en cas de besoin,
  - » Un superviseur est une *influence extérieure* selon les Règles,
  - » Un joueur ne peut pas demander ou recevoir de *conseil* d'un superviseur.

4.2 Le joueur ne peut avoir qu'un seul aide à la fois

Un joueur avec un handicap mental ne peut avoir qu'un seul aide à la fois.

Si le joueur a plus d'un aide en même temps, le joueur encourt la ***pénalité générale*** pour chaque trou sur lequel l'infraction s'est produite, comme prévu dans la Règle 10.3a(1).

4.3 Modification de la Règle 10.3 (Cadets)

L'aide d'un joueur avec un handicap mental peut aussi être le *cadet* du joueur, mais ceci n'est pas obligatoire.

Le joueur peut avoir à la fois un aide et un *cadet* en même temps, auquel cas :

- Cet aide ne doit pas transporter ou manipuler les clubs du joueur **sauf** pour aider le joueur à prendre un *stance* ou à s'aligner avant de jouer le *coup*, ou pour aider le joueur par courtoisie comme prévu dans la définition du *cadet*.

Mais ceci ne modifie pas la Règle 10.2b(3) (Ne pas poser d'objet sur le parcours pour aider à prendre le stance)

- Si cet aide transporte ou manipule les clubs du joueur en infraction avec cette Règle, le joueur a deux *cadets* au même moment et encourt la ***pénalité générale*** pour chaque trou sur lequel l'infraction s'est produite (voir Règle 10.3a(1)).

4.4 Modification de la Règle 14.1b (Personne pouvant relever la balle)

Quand la balle d'un joueur repose sur le *green*, la Règle 14.1b est modifiée de manière à ce que l'aide du joueur, en plus de son *cadet*, puisse relever la balle sans l'autorisation du joueur.

4.5 Joueurs avec à la fois un handicap mental et physique

Pour les joueurs avec à la fois un handicap mental et physique, il est recommandé que le *Comité* utilise une combinaison des Règles modifiées de manière à prendre en compte les deux types de handicap.

Tous types de handicap

Retard déraisonnable

En appliquant aux joueurs présentant un handicap l'interdiction de retarder le jeu de manière déraisonnable selon la Règle 5.6a :

- Chaque *Comité* devrait faire preuve de jugement et définir ses propres normes raisonnables en prenant en compte la difficulté du *parcours*, les conditions météo (vu notamment l'impact qu'elles peuvent avoir sur l'utilisation des dispositifs d'assistance à la mobilité), la nature de la compétition et l'importance des handicaps du champ de joueurs.
- En prenant en compte ces facteurs, il serait approprié pour le *Comité* de faire preuve de plus de souplesse dans l'interprétation de ce qui constitue un retard déraisonnable.

Dropper

Lors de l'application de la Règle 14.3b (La balle doit être droppée d'une manière correcte), et parce que les capacités physiques limitées peuvent rendre difficile ou impossible pour les joueurs présentant certains handicaps de savoir s'ils ont *droppé* la balle à hauteur de genou, le *Comité* devrait accepter le jugement raisonnable du joueur comme quoi il a agi correctement. Ainsi, le *Comité* devrait accepter tous les efforts raisonnables pour *dropper* la balle à hauteur de genou, en prenant en compte les capacités physiques limitées du joueur.

Joueurs présentant d'autres handicaps

Ces Règles modifiées couvrent les catégories de handicap et les défis associés qui ont été reconnus à ce jour comme justifiant la modification des Règles de golf dans le but de permettre aux joueurs avec handicap de jouer au golf de manière équitable avec les autres joueurs. Comme c'est le cas généralement avec les Règles de golf, ces Règles modifiées sont revues régulièrement pour d'éventuelles révisions sur une base périodique. Si les *Comités* ou les joueurs pensent que d'autres autorisations de modifications devraient être envisagées, ils devraient contacter le R&A.

De nombreux joueurs ont des capacités physiques limitées qui peuvent induire différents degrés de handicap et qui peuvent affecter leur capacité à jouer, par exemple, des joueurs qui sont malvoyants et d'autres qui ont des difficultés à tenir leur club à cause d'une sévère arthrite. Les Règles modifiées ci-dessus ne s'appliquent pas spécifiquement à ces joueurs.

Cependant, n'importe quel joueur peut demander au *Comité* en charge d'une compétition la permission d'utiliser un équipement artificiel, tel qu'un appareil orthopédique ou une aide au grip, pour l'aider à cause d'un problème médical. Selon la Règle 4.3b, un joueur n'est pas en infraction avec la Règle 4.3 s'il utilise un *équipement* pour le soulager à cause d'un problème médical, si le *Comité* considère que :

- Le joueur a une raison médicale pour utiliser l'*équipement*, et
- L'utilisation de cet équipement ne lui procurera pas un avantage déloyal par rapport aux autres joueurs.

Par ailleurs, sur demande, le R&A examinera et donnera un premier avis au cas par cas précisant si l'usage d'un dispositif pour des raisons médicales est autorisé selon la Règle 4.3. Tout joueur peut adresser une demande écrite au R&A pour avoir son avis concernant un dispositif qu'il souhaite utiliser pour des raisons médicales. Il revient au *Comité* de décider si le dispositif donne ou non au joueur un avantage déloyal par rapport aux autres joueurs et par conséquent si son utilisation est autorisée ou non.

Notes

Édition française
Fédération française de golf
68, rue Anatole-France - 92309 Levallois-Perret cedex
Tél. : +33 (0)1 41 49 77 00 - www.ffgolf.org

Le Guide officiel des Règles de golf 2019 est consultable sur notre site www.ffgolf.org, rubrique Jouer/Règles-et-Règlements.

Impression décembre 2018 - 1 700 exemplaires.

Imprimé par PPA-Mahé

R&A USGA

Après un examen approfondi, le R&A et l'USGA ont modernisé les Règles de golf pour les rendre plus faciles à comprendre et à appliquer.
Le *Guide officiel des Règles de Golf* est un document complet sur les Règles, contenant toutes les nouvelles Règles, les interprétations des Règles, les procédures pour les Comités ainsi que les Règles de golf modifiées pour les joueurs handicapés. Il comprend également de nombreux schémas qui expliquent les Règles en situation pratique.

ROLEX

PARTENAIRE DU GOLF