Des erreurs relevées dans l'édition papier des

# Règles de Golf 2019

ont été corrigées dans cette version web et apparaissent
surlignées en vert pour les erreurs significatives

page 98 : référence 8.1d
page 102 : texte de l'Exception corrigé
page 223 : référence 13.1f

Mise à jour mars 2019

R&A USGA

# Règles de Golf

## Applicables en janvier 2019



ROLEX
PARTENAIRE DU GOLF

ffgolf

L'application officielle des

# Règles de Golf

## Disponible **GRATUITEMENT** sur iPhone, iPad et Android




Télécharger dans l'App Store

DISPONIBLE SUR Google Play

Pour plus d'informations consultez

**RandA.org/apps ou ffgolf.org**

# Règles de golf

## Applicables en janvier 2019

Traduction française, (approuvée par le R&A)
sous la direction de : Jean-Bertrand de Bouÿn,
Christian Gresse et Alain Rathery,
avec le concours de
Dale Constans-Gavary, Claude Gourbin
et Arnould de Lamarzelle
Avec la participation de Marc Autret, Catherine Beauchesne,
Véronique Collet-Conley, 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.

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

Le R&A, basé à St Andrews en Ecosse, et l'USGA, basé à Liberty Corner dans le New Jersey, régissent ensemble le jeu de golf dans le monde entier, ce qui inclut la rédaction et l'interprétation des Règles de Golf.

Tout en collaborant pour éditer ce livret unique des Règles, le R&A et l'USGA ont des compétences juridictionnelles distinctes. L'USGA est responsable de l'administration des Règles aux Etats-Unis, dans les territoires de ce pays et au Mexique, et le R&A, agissant avec le consentement de ses fédérations affiliées, endosse les mêmes responsabilités pour le reste du monde.

Le R&A et l'USGA se réservent le droit de modifier à tout moment à la fois les Règles et leur interprétation.

www.RandA.org www.USGA.org

# Sommaire


| | | |
|---|---|---|
| **Préface** | | **8** |
| **Utilisation des Règles de golf** | | **15** |
| **I. Principes de base du jeu (Règles 1-4)** | | **17** |
| Règle 1 – Le jeu, comportement du joueur et les Règles | | 18 |
| 1.1 | Le jeu de golf | 18 |
| 1.2 | Normes de comportement du joueur | 18 |
| 1.3 | Jouer selon les Règles | 19 |
| Règle 2 – Le parcours | | 23 |
| 2.1 | Limites du parcours et hors limites | 23 |
| 2.2 | Zones du parcours spécifiquement définies | 23 |
| 2.3 | Eléments ou conditions pouvant interférer avec le jeu | 25 |
| 2.4 | Zones de jeu interdit | 25 |
| Règle 3 – La compétition | | 26 |
| 3.1 | Éléments fondamentaux de toute compétition | 26 |
| 3.2 | Match play | 27 |
| 3.3 | Stroke play | 32 |
| Règle 4 – L'équipement du joueur | | 36 |
| 4.1 | Clubs | 36 |
| 4.2 | Balles | 41 |
| 4.3 | Utilisation d'équipements | 42 |
| **II. Jouer un tour et un trou (Règles 5-6)** | | **47** |
| Règle 5 – Jouer un tour | | 48 |
| 5.1 | Définition d'un tour | 47 |
| 5.2 | Entraînement sur le parcours avant ou entre des tours | 48 |
| 5.3 | Commencement et fin d'un tour | 49 |
| 5.4 | Jouer en groupes | 50 |
| 5.5 | Entraînement pendant un tour ou pendant une interruption de jeu | 50 |
| 5.6 | Retard déraisonnable ; cadence de jeu rapide | 51 |
| 5.7 | Interruption de jeu ; reprise du jeu | 53 |
| Règle 6 – Jouer un trou | | 57 |
| 6.1 | Commencer le jeu d'un trou | 57 |

| | | |
|---|---|---|
| 6.2 | Jouer une balle de la zone de départ | 58 |
| 6.3 | Balle utilisée pendant le jeu d'un trou | 60 |
| 6.4 | Ordre de jeu durant le jeu d'un trou | 63 |
| 6.5 | Finir le jeu d'un trou | 66 |
| **III. Jouer la balle (Règles 7-11)** | | **69** |
| Règle 7 – Recherche de balle : trouver et identifier la balle | | 70 |
| 7.1 | Rechercher correctement la balle | 70 |
| 7.2 | Identifier la balle | 71 |
| 7.3 | Relever la balle pour l'identifier | 71 |
| 7.4 | Balle accidentellement déplacée pendant la recherche ou l'identification | 72 |
| Règle 8 – Jouer le parcours comme on le trouve | | 73 |
| 8.1 | Actions du joueur qui améliorent les conditions affectant le coup | 73 |
| 8.2 | Actions délibérées du joueur pour modifier d'autres conditions physiques affectant sa propre balle au repos ou le coup à jouer | 77 |
| 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 | 78 |
| Règle 9 – Balle jouée comme elle repose ; balle au repos relevée ou déplacée | | 79 |
| 9.1 | Balle jouée comme elle repose | 79 |
| 9.2 | Déterminer si une balle s'est déplacée et quelle est la cause du déplacement | 80 |
| 9.3 | Balle déplacée par des forces naturelles | 81 |
| 9.4 | Balle relevée ou déplacée par le joueur | 81 |
| 9.5 | Balle relevée ou déplacée par un adversaire en match play | 83 |
| 9.6 | Balle relevée ou déplacée par une influence extérieure | 84 |
| 9.7 | Marque-balle relevé ou déplacé | 84 |
| Règle 10 – Préparation et jeu d'un coup ; conseil et aide ; cadets | | 86 |
| 10.1 | Jouer un coup | 86 |
| 10.2 | Conseil et autres aides | 88 |
| 10.3 | Cadets | 91 |
| Règle 11 – Balle en mouvement heurtant accidentellement une personne, un animal ou un objet ; actions délibérées pour influer sur une balle en mouvement | | 94 |
| 11.1 | Balle en mouvement heurtant accidentellement une personne ou une influence extérieure | 94 |

| | | |
|---|---|---|
| 11.2 | Balle en mouvement déviée ou arrêtée délibérément par une personne | 96 |
| 11.3 | Déplacer délibérément des objets ou modifier des conditions pour influer sur une balle en mouvement | 98 |
| **IV. Règles particulières pour les bunkers et les greens (Règles 12-13)** | | **99** |
| Règle 12 – Bunkers | | 100 |
| 12.1 | Balle dans un bunker | 101 |
| 12.2 | Jouer une balle dans un bunker | 101 |
| 12.3 | Règles particulières de dégagement quand la balle est dans un bunker | 103 |
| Règle 13 – Greens | | 104 |
| 13.1 | Actions autorisées ou exigées sur les greens | 104 |
| 13.2 | Le drapeau | 108 |
| 13.3 | Balle en suspens au bord du trou | 110 |
| **V. Relever et remettre une balle en jeu (Règle 14)** | | **115** |
| 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 | | 116 |
| 14.1 | Marquer, relever et nettoyer une balle | 116 |
| 14.2 | Replacer une balle à son emplacement | 117 |
| 14.3 | Dropper une balle dans une zone de dégagement | 120 |
| 14.4 | Moment où une balle du joueur est de nouveau en jeu après que la balle d'origine n'est plus en jeu | 125 |
| 14.5 | Corriger une erreur commise en substituant, replaçant, droppant ou plaçant une balle | 125 |
| 14.6 | Jouer le coup suivant d'où le coup précédent a été joué | 127 |
| 14.7 | Jouer d'un mauvais endroit | 129 |
| **VI. Dégagement gratuit (Règles 15-16)** | | **131** |
| Règle 15 – Dégagement de détritus et d'obstructions amovibles (y compris une balle ou un marque-balle aidant ou gênant le jeu) | | 132 |
| 15.1 | Détritus | 132 |
| 15.2 | Obstructions amovibles | 133 |
| 15.3 | Balle ou marque-balle aidant ou gênant le jeu | 136 |
| Règle 16 – Dégagement de conditions anormales du parcours (y compris d'obstructions inamovibles), de situations dangereuses dues à des animaux, de balle enfoncée | | 139 |
| 16.1 | Conditions anormales du parcours (y compris les obstructions inamovibles) | 139 |

| | | |
|---|---|---|
| 16.2 | Situation dangereuse due à un animal | 147 |
| 16.3 | Balle enfoncée | 148 |
| 16.4 | Relever une balle pour voir si elle repose dans une condition pour laquelle un dégagement est autorisé | 150 |
| **VII. Dégagement avec pénalité (Règles 17-19)** | | **153** |
| Règle 17 – Zones à pénalité | | 154 |
| 17.1 | Options pour une balle dans une zone à pénalité | 154 |
| 17.2 | Options après avoir joué une balle dans une zone à pénalité | 159 |
| 17.3 | Pas de dégagement selon d'autres Règles pour une balle dans une zone à pénalité | 162 |
| Règle 18 – Dégagement coup et distance, balle perdue ou hors limites ; balle provisoire | | 163 |
| 18.1 | Dégagement selon la pénalité coup et distance autorisé à tout moment | 163 |
| 18.2 | Balle perdue ou hors limites : dégagement coup et distance obligatoire | 164 |
| 18.3 | Balle provisoire | 166 |
| Règle 19 – Balle injouable | | 170 |
| 19.1 | Un joueur peut décider de se dégager pour une balle injouable n'importe où ailleurs que dans une zone à pénalité | 170 |
| 19.2 | Options de dégagement pour une balle injouable dans la zone générale ou sur le green | 170 |
| 19.3 | Options de dégagement pour une balle injouable dans un bunker | 173 |
| **VIII. Procédures pour les joueurs et le Comité en cas de problèmes dans l'application des Règles (Règle 20)** | | **175** |
| Règle 20 – Résoudre les questions de Règles pendant un tour ; décisions d'un arbitre et du Comité | | 176 |
| 20.1 | Résoudre les problèmes de Règles pendant un tour | 176 |
| 20.2 | Décisions relatives aux problèmes de Règles | 180 |
| 20.3 | Situations non couvertes par les Règles | 182 |
| **IX. Autres formes de jeu (Règles 21-24)** | | **183** |
| Règle 21 – Autres formes de stroke play et de match play individuels | | 184 |
| 21.1 | Stableford | 184 |
| 21.2 | Score maximum | 187 |
| 21.3 | Par / Bogey | 189 |
| 21.4 | Trois balles match play | 192 |
| 21.5 | Autres formes du jeu de golf | 193 |

| | | |
|---|---|---|
| Règle 22 – Foursome (également connu sous l'appellation Coups alternés) | | 194 |
| 22.1 | Principe du Foursome | 194 |
| 22.2 | Chaque partenaire peut agir pour le compte du camp | 194 |
| 22.3 | Le camp doit jouer les coups alternativement | 195 |
| 22.4 | Commencer le tour | 196 |
| 22.5 | Les partenaires peuvent partager des clubs | 196 |
| Règle 23 – Quatre balles | | 197 |
| 23.1 | Principe du Quatre balles | 197 |
| 23.2 | Marquer le score en Quatre balles | 197 |
| 23.3 | Commencement et fin d'un tour ; fin d'un trou | 199 |
| 23.4 | Un ou les deux partenaires peuvent représenter le camp | 200 |
| 23.5 | Actions d'un joueur affectant le jeu d'un partenaire | 200 |
| 23.6 | Ordre de jeu du camp | 201 |
| 23.7 | Des partenaires peuvent partager des clubs | 202 |
| 23.8 | Application d'une pénalité à un seul partenaire ou aux deux partenaires | 202 |
| Règle 24 – Compétitions par équipes | | 205 |
| 24.1 | Principe des compétitions par équipes | 205 |
| 24.2 | Règlement d'une compétition par équipes | 205 |
| 24.3 | Capitaine d'équipe | 205 |
| 24.4 | Autorisation de conseil dans une compétition par équipes | 206 |
| **X. Définitions** | | **207** |
| **Index** | | **232** |
| **Autres publications** | | **246** |

# Préface – Édition 2019 des Règles de golf

Ce livre contient les Règles de golf qui seront en vigueur dans le monde entier à partir de janvier 2019. Cette édition actualise les Règles de golf pour répondre aux besoins du jeu aujourd'hui. C'est le fruit de l'initiative de modernisation des Règles menée par des représentants anciens et actuels des Comités des Règles de golf du R&A et de l'USGA, ainsi que des représentants de tous les niveaux du jeu, elles reflètent également le retour d'information de milliers de golfeurs du monde entier.

Ce travail a été fondamental et de grande envergure tout en préservant les principes et le caractère essentiels du golf, en tenant compte des besoins de tous les golfeurs, et en facilitant la compréhension et l'application des Règles pour tous les golfeurs. Les Règles révisées sont plus cohérentes, simples et justes.

Ces Règles sont très différentes des éditions précédentes. Vous remarquerez qu'elles sont écrites dans un style et un langage modernes et simples. La mise en page est conçue pour être plus facile à suivre et vous permettre de trouver ce dont vous avez besoin. Il y a une utilisation accrue de figures. L'objet de chaque Règle est maintenant présenté afin d'aider le lecteur à mieux comprendre les principes de chaque Règle.

Les Règles de golf doivent être complètes et fournir des réponses aux problèmes qui surviennent dans un jeu qui est joué dans le monde entier sur de nombreux types de parcours par des joueurs de tout niveau.

Il comprend les Règles les plus pertinentes, ainsi que des figures et des graphiques pour une application facile sur le parcours. Si vous avez besoin d'informations supplémentaires sur des situations moins courantes, vous serez renvoyés vers la section spécifique des Règles complètes. Pour aider tous les golfeurs, nous avons également créé l'Édition du joueur, le livret que nous espérons être la publication la plus utilisée sur et en dehors du parcours. Il contient les Règles les plus pertinentes pour jouer sur le parcours et est une version abrégée des Règles complètes. Pour aider les arbitres et les Comités ainsi que ceux qui désirent plus de détails, nous publions un nouveau Guide officiel contenant des interprétations sur les Règles de golf ainsi que les procédures pour le Comité avec des recommandations sur la façon d'organiser le jeu en général ainsi que les compétitions. Toutes ces publications sont disponibles en versions papier ou numérique.

Nous croyons que les golfeurs trouveront les Règles modernisées plus justes, moins compliquées, plus accueillantes et mieux adaptées aux problèmes auxquels le jeu est confronté, comme le rythme de jeu et la gestion de l'environnement.

Nous exprimons notre gratitude non seulement à nos Comités et nos personnels respectifs pour le travail formidable accompli, mais aussi à tous ceux qui ont contribué à cette révision historique.

**David Bonsall**
Chairman
Rules of Golf Committee
R&A Rules Limited

**Mark Reineman**
Chairman
Rules of Golf Committee
United States Golf Association



## TRADITION.

Les Règles du Golf existent depuis plus de 270 ans. En constante évolution, elles constituent les principes fondateurs de la discipline. La version actuelle représente un changement à la fois majeur et louable, visant à rendre ce sport encore plus ouvert, accueillant et accessible à tous.

ROLEX



# PASSION.

Quel que soit leur niveau, les joueurs de golf à travers le monde sont tous des passionnés. Les modifications apportées aux Règles du Golf reflètent et célèbrent cette passion que l'on retrouve partout, chez tous les joueurs.



# PRÉCISION.

Le golf est une discipline qui requiert un certain état d'esprit. Un sport où la précision est récompensée. Les Règles du Golf illustrent cet état d'esprit : un ensemble de critères précis que chaque joueur se doit de respecter scrupuleusement. Véritable code d'honneur et d'intégrité, ces Règles sont conçues de façon à être comprises de tous, de sorte que chaque joueur peut s'assurer qu'il les applique correctement.

ROLEX



# COMMUNAUTÉ.

Les Règles du Golf ont pu être modernisées en se mettant à l'écoute de ceux qui pratiquent ce sport. Référence unique, elles incarnent et renforcent les liens étroits qui unissent tous les membres de cette communauté.




# ÉVOLUTION.

Les grandes traditions du golf prévaudront toujours tandis que les Règles du Golf continueront d'évoluer. L'actualisation de ces Règles est essentielle pour faire entrer ce sport dans le monde de demain.

ROLEX



# PASSIONNÉMENT GOLF.

Apprécié de par le monde pour son élégance et son prestige, le golf sera toujours un jeu d'honneur. En partenariat avec le R&A et l'USGA, Rolex est fière d'avoir pris part à ces nouvelles Règles et de soutenir tout ce qu'elles représentent pour l'avenir du golf ainsi que pour tous ceux qui aiment ce sport et le pratiquent.

R&A USGA

ROLEX

# Utilisation des Règles de golf

Les Règles de golf sont conçues pour être complètes et fournir des réponses aux problèmes qui surviennent dans un jeu qui est joué dans le monde entier sur de nombreux types de parcours par des joueurs de tout niveau.

Ce livre des Règles de golf est destiné à ceux qui administrent le jeu, et qui ont besoin de répondre aux diverses questions qui peuvent survenir lors des compétitions de golf.

Pour aider tous les golfeurs, nous avons également créé l'Édition du joueur des Règles de golf, qui contient les situations de Règles qui arrivent le plus fréquemment sur le parcours et qui est une version abrégée des Règles complètes. Mais, en tant que membre du Comité, ou en tant qu'arbitre, ce sont les Règles complètes de golf que vous devriez consulter lorsqu'on vous demande d'aider avec une décision.

Lorsque vous cherchez à répondre à une question ou à résoudre un problème de Règles sur le parcours, les pages du Sommaire (au début du livre) peuvent être un outil utile pour vous permettre de trouver la Règle qui correspond à votre situation.

L'Index (à la fin du livre) peut également vous aider à identifier rapidement la Règle qui correspond à votre situation. Par ex. :

- Si un joueur déplace accidentellement sa balle sur le green, identifiez les mots clefs de la question, tels que « balle déplacée » ou « green ».
- Les Règles pertinentes (Règle 9.4 et Règle 13.1d) peuvent être trouvées sous les titres « Balle déplacée » et « Green » dans l'Index.
- Une lecture de ces Règles confirmera la bonne réponse.

## Connaître les définitions

Il y a plus de 70 termes définis (par ex., condition anormale du parcours, zone générale, etc.) et ils forment la base autour de laquelle les Règles sont écrites. Une bonne connaissance des termes définis (qui sont en italique tout au long du livre et contenus dans une section à la fin du livre) est très importante pour l'application correcte des Règles.

## Établir les faits

Pour répondre à toute question sur les Règles, vous devez examiner en détail les faits de la situation. Vous devriez déterminer :

- La forme de jeu (est-ce un match play ou un stroke play, est-ce un simple, un Foursome ou un Quatre balles, etc. ?).
- Qui est impliqué (est-ce le joueur, le partenaire ou le cadet, l'adversaire ou son cadet, ou une influence extérieure ?).
- Sur quelle zone du parcours l'incident s'est produit (était-ce sur la zone de départ, dans un bunker, dans une zone à pénalité, sur le green, etc. ?).
- Ce qui est réellement arrivé.
- Quelles étaient les intentions du joueur (ce qu'a fait le joueur et ce qu'il voulait faire).
- Le moment de l'incident (le joueur est-il toujours sur le parcours, le joueur a-t-il rendu sa carte de score, la compétition est-elle close, etc.).

## Se reporter au livre

Comme indiqué ci-dessus, la référence au livre des Règles devrait fournir la réponse à la majorité des questions qui peuvent se poser sur le parcours. Mais, pour aider les arbitres, les Comités et les personnes qui désirent plus de détails, nous publions un nouveau Guide officiel, qui contient des interprétations sur les Règles de golf et des procédures pour le Comité, avec des recommandations sur l'organisation du jeu en général et des compétitions.

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.

### 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) Responsabilité du joueur dans l'application des Règles.** 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).

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

- 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).

### 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.

**(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 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*.

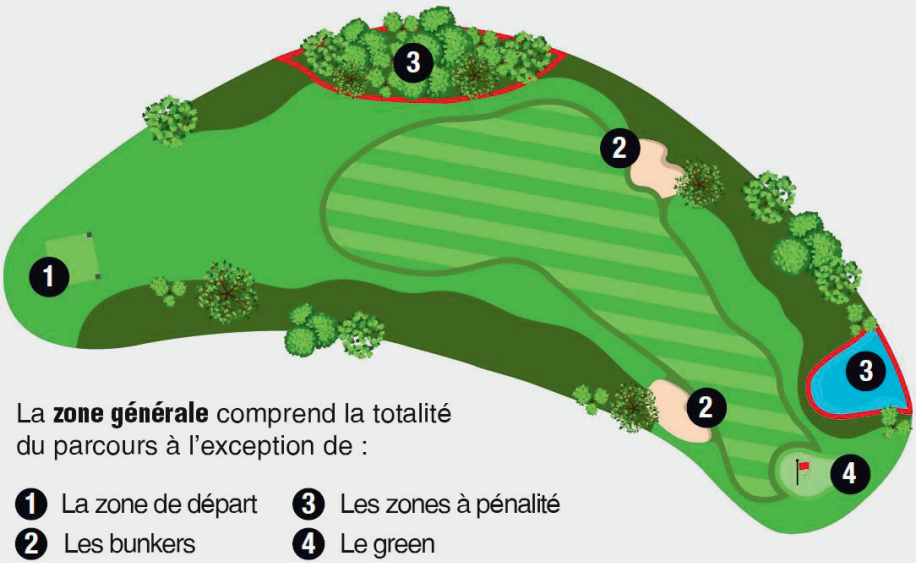
### 2.2a La zone générale

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.

**FIGURE 2.2 : ZONES DU PARCOURS SPÉCIFIQUEMENT DÉFINIES**




### 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).

### 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 interférent 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) Compétitions en brut.** 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) Compétitions en net.** 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) Gagner un trou.** 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.

**(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.

### 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.

**(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)).

### 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.

**(2) Informer l'adversaire d'une pénalité.** 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*.

**(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.

**(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*.

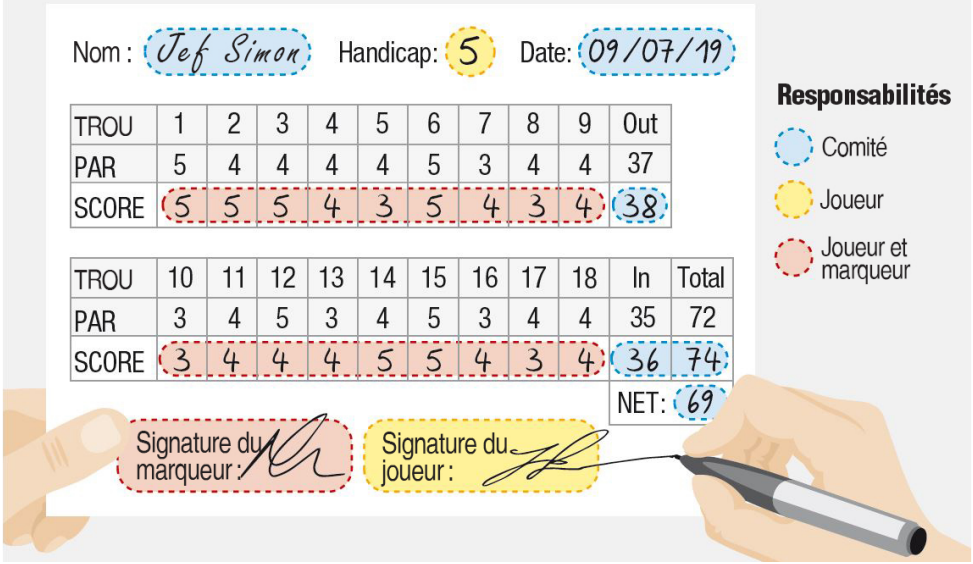
Le joueur doit conserver le même *marqueur* pendant la totalité du *tour*, à moins que le *Comité* approuve un changement avant qu'il ait lieu ou a posteriori.

**(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*.

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




**(2) <u>Responsabilité du joueur : certifier les scores par trou et rendre la carte de score</u>.** 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).

**(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*.

**(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.

**(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.

### 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.

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*.

## 4.1 Les clubs

### 4.1a Clubs autorisés pour jouer un coup

**(1) Clubs conformes.** 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).

**(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).

**(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).

**(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).

**(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*.

**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).

### 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*.

**(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).

**(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).

**(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*).

**(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.

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*).

**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.

### 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.

### 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).

### 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.

**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.

### 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) Recommandations relatives à la cadence de jeu.** 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**.

### 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.

**(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).

### 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.

### 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.

**(2) Balle ou marque-balle déplacé pendant l'interruption du jeu.** 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.

**(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**.

## 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*.

**(2) La balle peut être surélevée ou jouée depuis le sol.** La balle doit être jouée :

- Soit sur un *tee* placé dans ou sur le sol,
- Soit sur le sol lui-même.

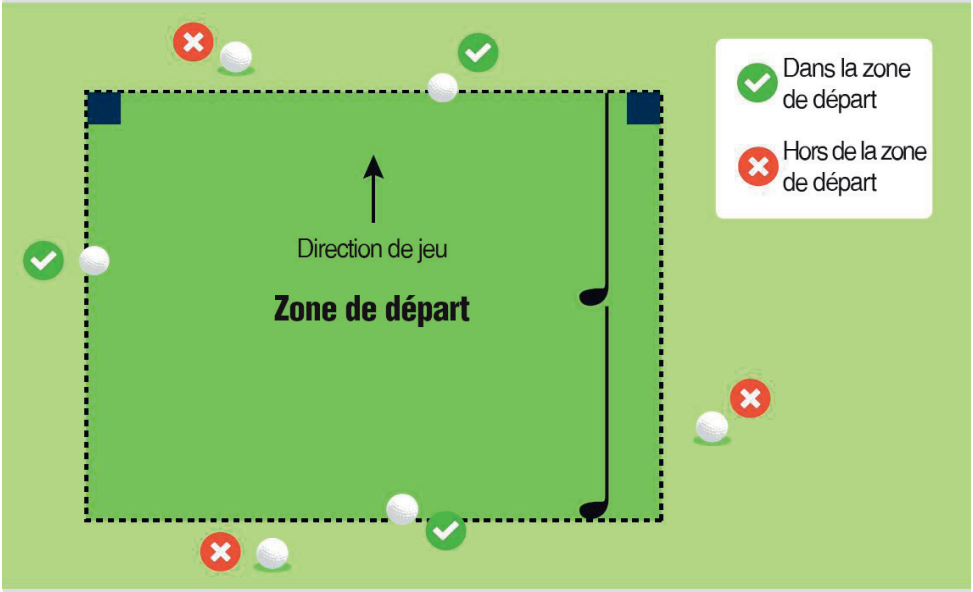
Pour l'application de cette Règle, le « sol » inclut du sable ou d'autres matériaux naturels mis en place pour positionner le *tee* ou la balle.

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.**

**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.

**(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.

**(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).

## 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).

### 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**.

**(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) Ordre de jeu.** Le joueur et son *adversaire* doivent jouer dans l'ordre suivant :

- Au départ du premier trou. 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).
- Au départ de tous les autres trous.
  - » 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.

- Après que les deux joueurs ont commencé le trou.
  » 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) L'adversaire peut annuler le coup d'un joueur qui a joué hors tour.** 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) Ordre normal de jeu.**

- Au départ du premier trou. 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).
- Au départ de tous les autres trous.
  » 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.

- Après que tous les joueurs ont commencé un trou.
  - » 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.

### 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*).

# 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.

### 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).

## 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 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 o*bstruction 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*.**

### 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 cou*p :

(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.

### 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 c*onditions 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) Comment restaurer les conditions améliorées en déplaçant, courbant ou cassant un élément.** 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) Comment restaurer les conditions améliorées par le positionnement d'un élément.** 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 c*onditions 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.

**(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).

**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).

**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 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).

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.

## 9.1 Balle jouée comme elle repose

### 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.

### 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) Quatre causes possibles**. 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.

## 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).

### 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 prendre un dégagement (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).

## 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'a*dversaire* 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).

## 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).

## 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.

### 10.1b Ancrer le club

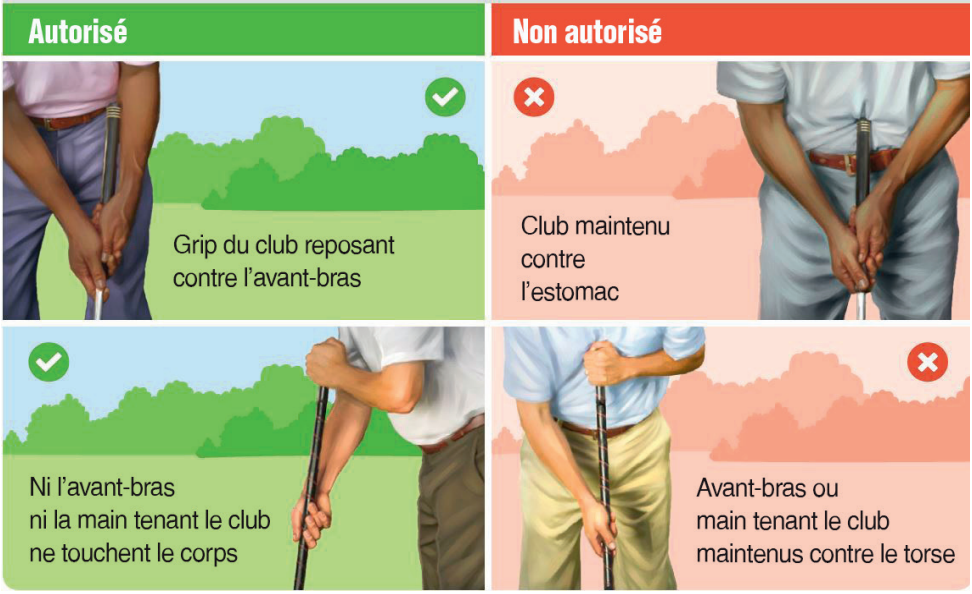
En jouant un *coup*, le joueur ne doit pas ancrer le club :

- 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.

**FIGURE 10.1b : ANCRER LE CLUB**




### 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*).

### 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.

**(4) Restriction pour un cadet à se tenir derrière le joueur.** Quand un joueur commence à prendre son *stance* pour jouer un *coup* et jusqu'à ce que le *coup* soit joué :

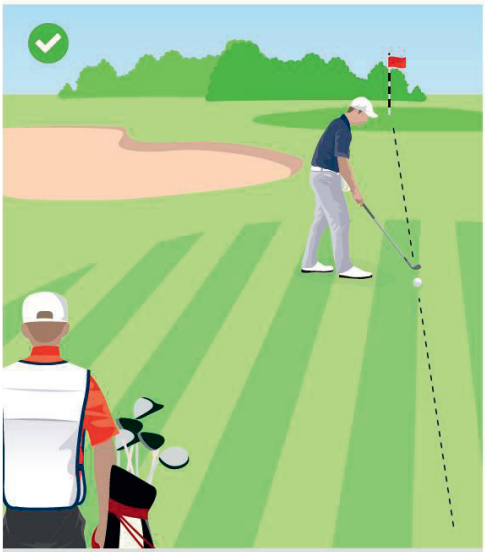
- Le *cadet* du joueur ne doit pas se tenir délibérément à un endroit sur ou près d'une extension de la *ligne de jeu* derrière la balle pour quelque raison que ce soit.

- 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.

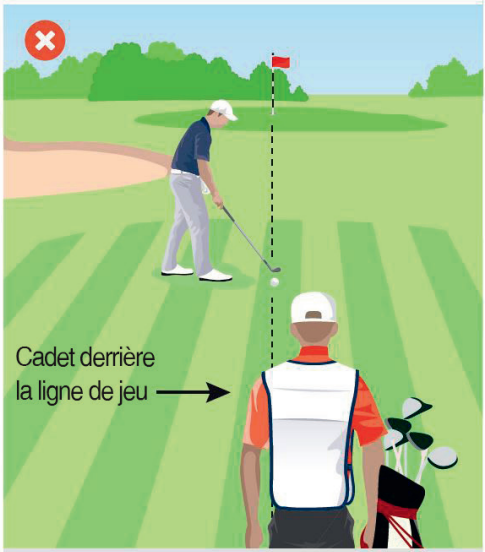
**FIGURE 10.2b : CADET SE TENANT SUR OU PRÈS DE LA LIGNE DE JEU DERRIÈRE LA BALLE**

**Autorisé**



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).

**Non autorisé**




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)).

**(5) <u>Aide physique et protection contre les éléments</u>. 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.

**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) <u>Joueur autorisé à n'avoir qu'un seul cadet à tout moment</u>.**

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) <u>Deux ou plusieurs joueurs peuvent partager un cadet</u>.** 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.

### 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) <u>Actions non autorisées</u>.** 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 prendre un dégagement 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).

## 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.

### 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) Coup joué de n'importe où ailleurs que sur le green.** 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 :

- Lorsque la balle serait venue reposer n'importe où sur le parcours 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 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.

**(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 l'équipement d'un joueur :** 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
- L'*équipement* de n'importe quel joueur (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).

# IV

# Règles particulières pour les bunkers et les greens

## RÈGLES 12-13

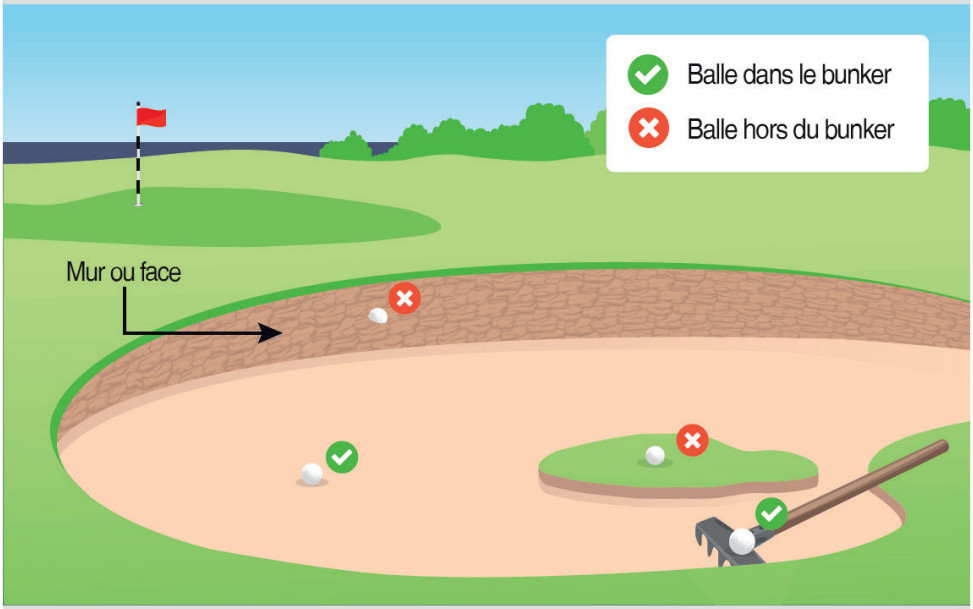


# RÈGLE 12 Bunkers

**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.

### 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) Situations où toucher le sable n'implique pas de pénalité. 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) Aucune restriction après que la balle est sortie du bunker.** 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*.**

## 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) <u>Réparation d'un dommage</u>.** 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*.

### 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) <u>Pas de pénalité pour avoir causé accidentellement le déplacement de la balle</u>.** 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.

**(2) Replacer une balle déplacée par des forces naturelles.** 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 :

- Balle déjà relevée et replacée. 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).

### 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).

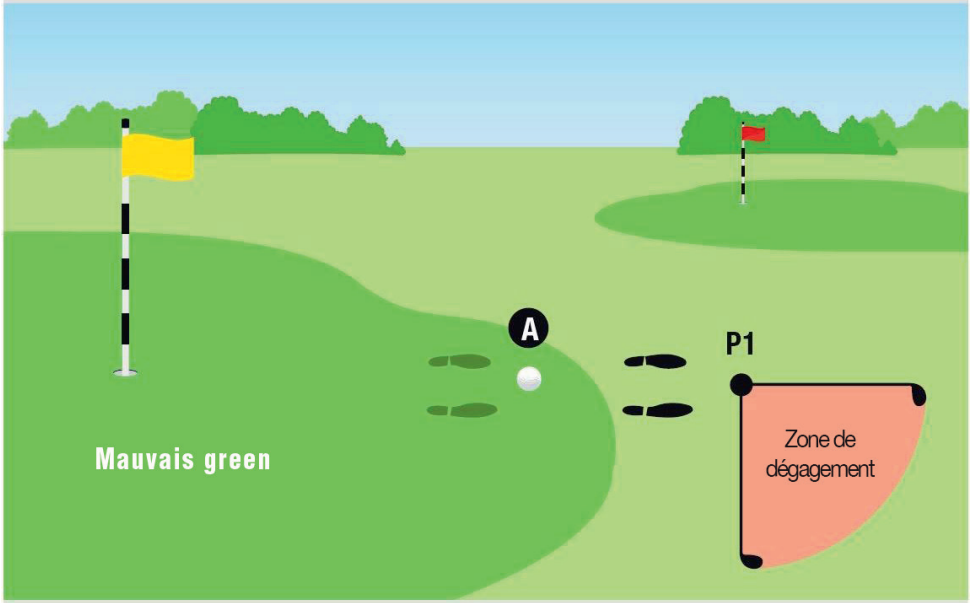
**Pénalité pour avoir testé le *green* ou un *mauvais green* en infraction avec la Règle 13.1e : *pénalité générale*.**

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).

## 13.1f Dégagement obligatoire d'un mauvais green

### 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.

**(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) Pas de dégagement quand il est clairement déraisonnable de jouer la balle.** 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).

**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***.

**(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).

### 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*.

**(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.

### 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).

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.

### 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).

## 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) Personne pouvant replacer la balle :** 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) Comment la balle doit être replacée :** 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**.

### 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.

### 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) Balle dans du sable.** 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) Balle partout ailleurs que dans le sable.** 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.**

### 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*.
- Emplacement d'origine dans la zone générale : le point le plus proche doit être dans la *zone générale*.
- Emplacement d'origine dans un bunker ou une zone à pénalité : 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*.

**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).

## 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.

**(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) Le joueur a fini de prendre un dégagement quand la balle droppée de manière correcte vient reposer dans la zone de dégagement**. 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 :

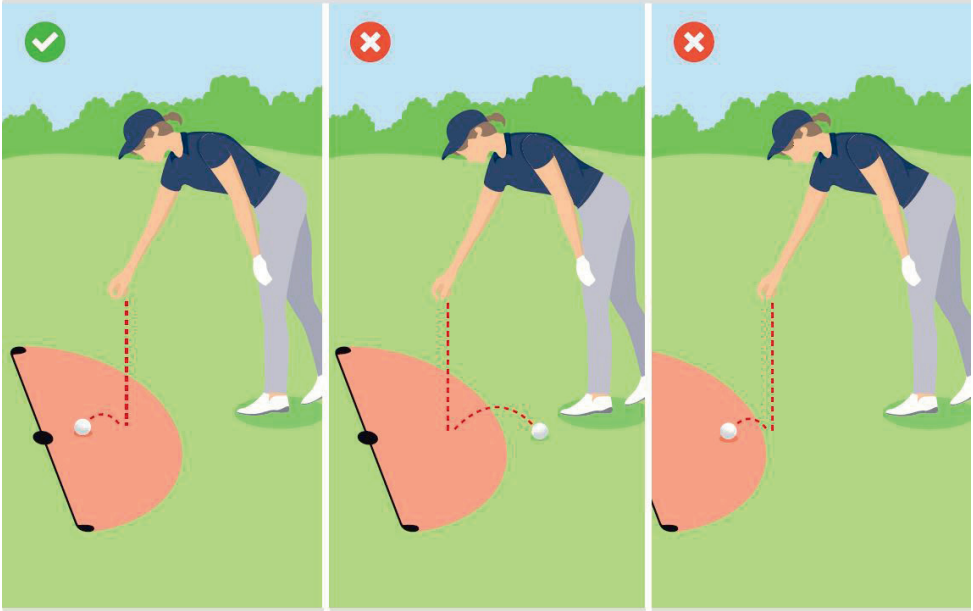
- Si la balle vient reposer dans la *zone de dégagement*, le joueur a fini de se dégager et doit jouer la balle comme elle repose.
- Si la balle vient reposer à l'extérieur de la *zone de dégagement*, le joueur doit utiliser les procédures de la Règle 14.3c(2).

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.

**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.

**(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.

### 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.

## 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).

### 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

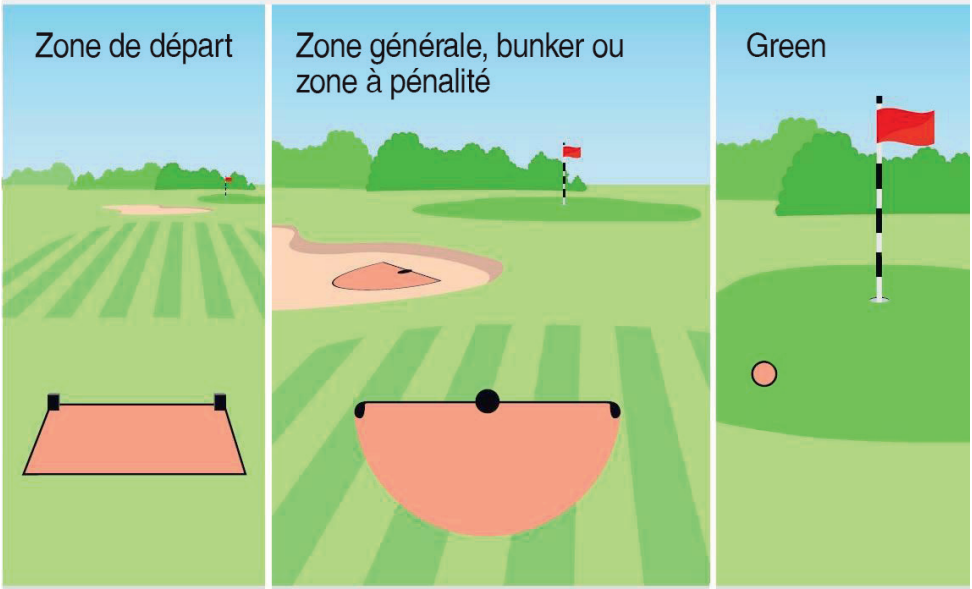
La balle d'origine, ou une autre balle, doit être placée à l'emplacement d'où le *coup* précédent a été joué (qui, s'il n'est pas connu, doit être estimé) (voir Règle 14.2), en utilisant les procédures pour *replacer* une balle selon les Règles 14.2b(2) et 14.2e.

**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.




| Zone de départ | Zone générale, bunker ou zone à pénalité | Green |
|---|---|---|
| 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) <u>Lorsqu'un joueur a tenté de corriger une erreur, le Comité décidera du score du joueur sur le trou</u>.** 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* :

- <u>Pas de grave infraction</u>.
  - » 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.
- <u>Grave infraction</u>.
  - » 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**.

# 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).**

### 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

Cette Règle traite du dégagement gratuit autorisé pour les éléments artificiels qui répondent à la définition de l'*obstruction amovible*.

Elle ne donne pas de dégagement pour les *obstructions inamovibles* (un type différent de dégagement gratuit est autorisé selon la Règle 16.1) ni pour les *éléments de limites* ou pour les *éléments partie intégrante* (pour lesquels aucun dégagement gratuit n'est autorisé).

### 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)**

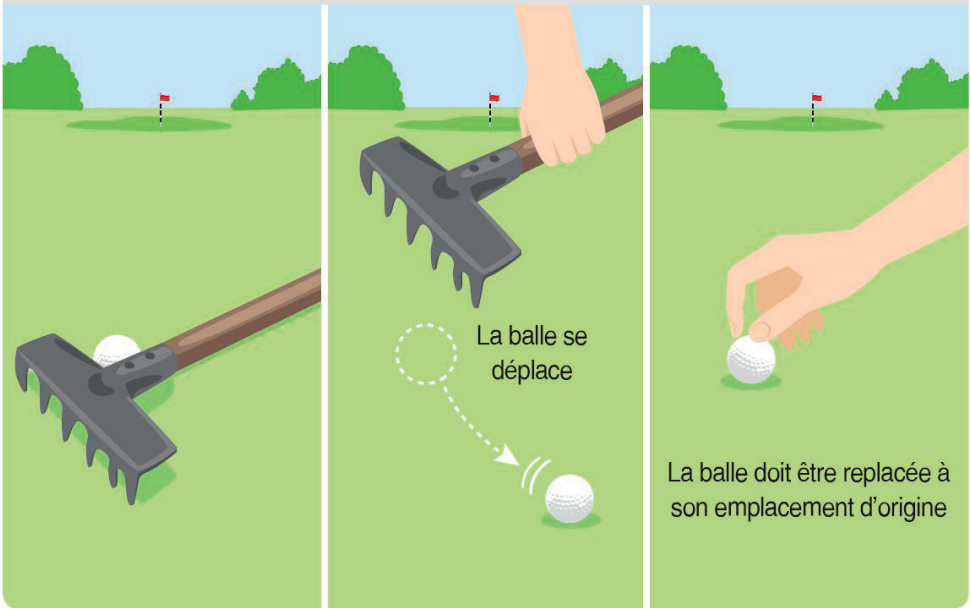
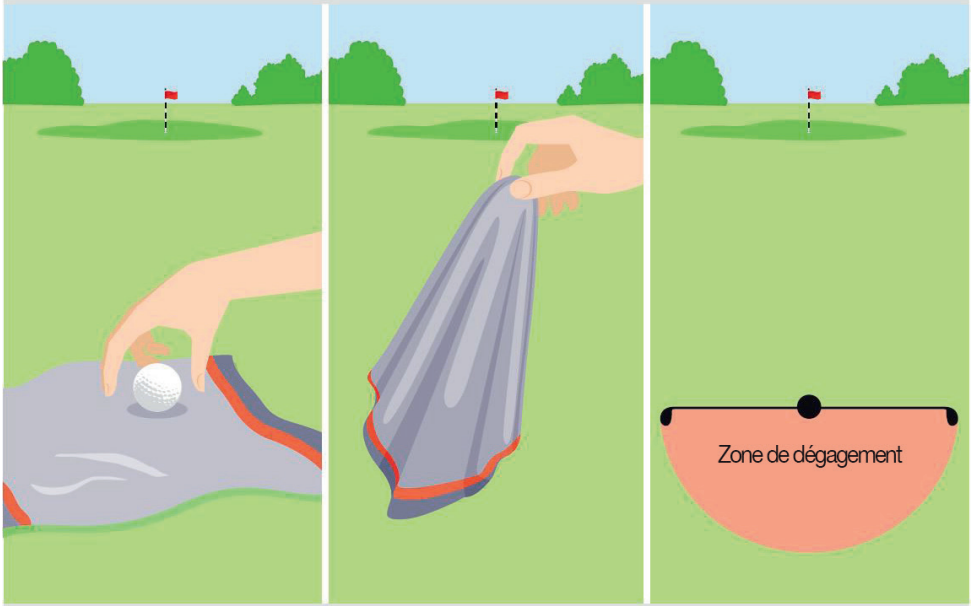


**FIGURE #2 15.2a : BALLE DANS OU SUR UNE OBSTRUCTION AMOVIBLE**




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)**.

### 15.3b Balle gênant le jeu n'importe où sur le parcours

**(1) <u>Signification de gêne par la balle d'un autre joueur</u>.** 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

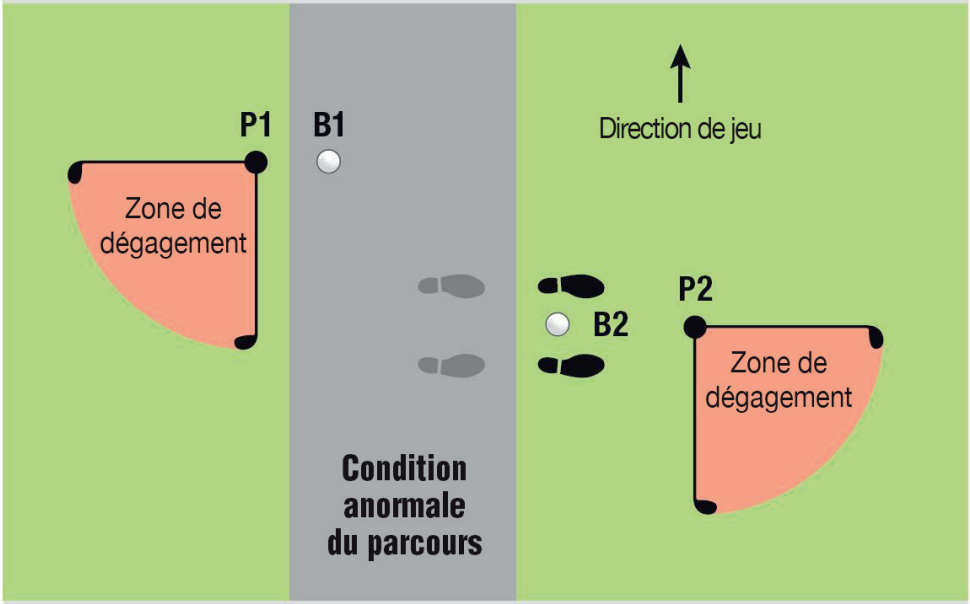
**(1) <u>Signification d'interférence par une condition anormale du parcours</u>.** Il y a interférence lorsque n'importe laquelle des situations suivantes se produit :

- 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'interférence 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.

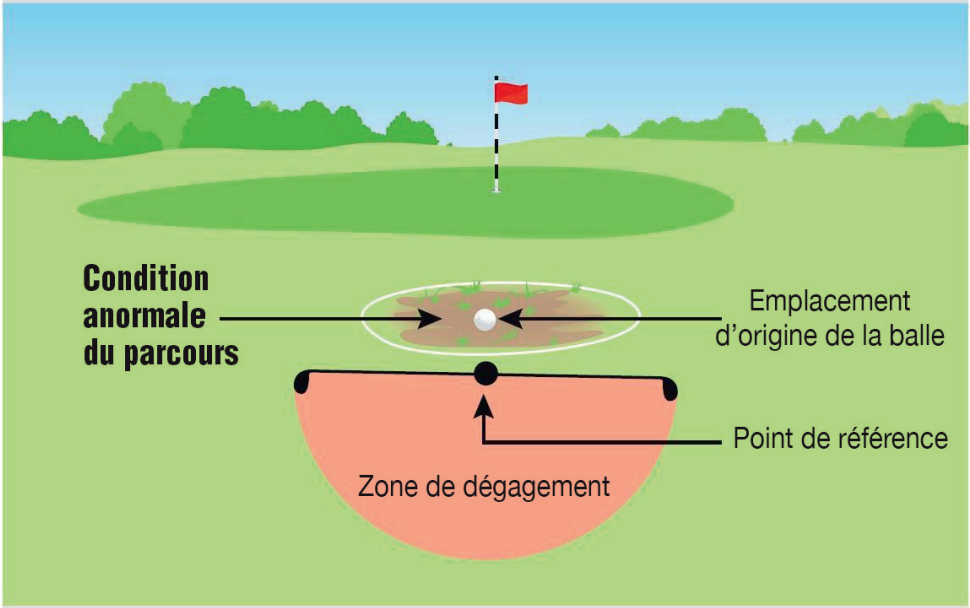
**Voir Procédures pour le Comité, Section 8 ; Règle locale type F-23** (le *Comité* peut adopter une Règle locale autorisant le dégagement gratuit pour l'interférence d'obstructions inamovibles temporaires sur le *parcours* ou en dehors).

### 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.

### 16.1c Dégagement pour une balle dans un bunker

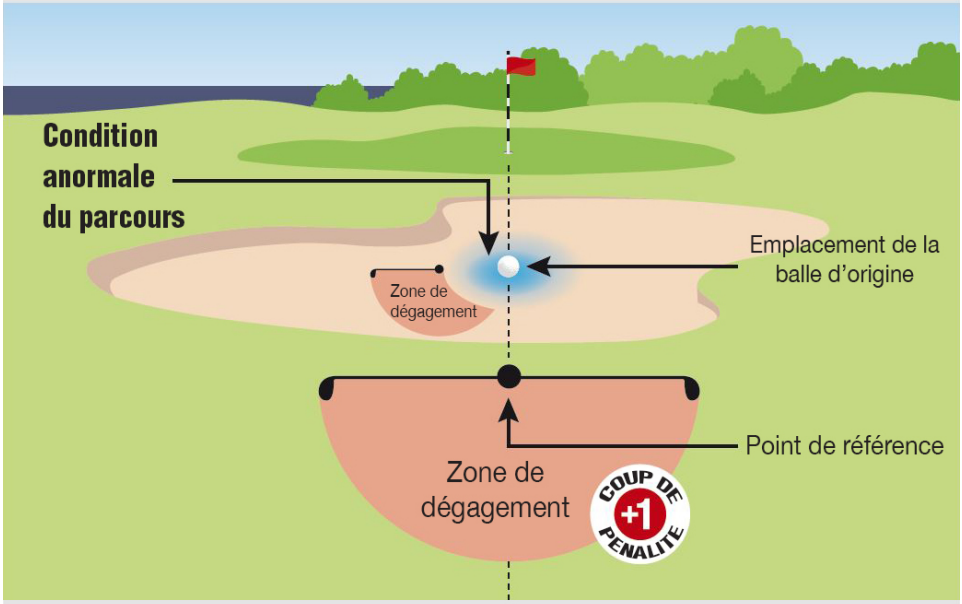
Si la balle d'un joueur est dans un *bunker* et qu'il y a une interférence par une *condition anormale du parcours* sur le *parcours*, le joueur peut soit se dégager gratuitement selon (1), soit se dégager avec pénalité selon (2) :

**(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 :

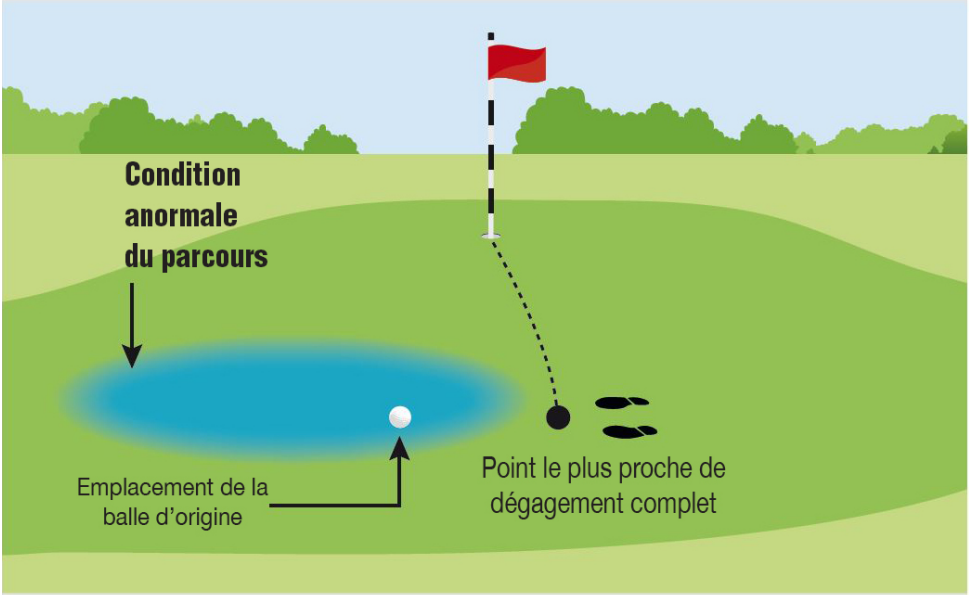
- Point de référence : un point sur le *parcours*, choisi par le joueur, qui est sur la ligne de référence et plus loin du trou que l'emplacement d'origine (avec une distance de recul sans limite sur la ligne) :
  - » En choisissant ce point de référence, le joueur devrait indiquer le point en utilisant 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*.

### 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.**

## 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.

### 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.

### 16.3b Dégagement pour une balle enfoncée

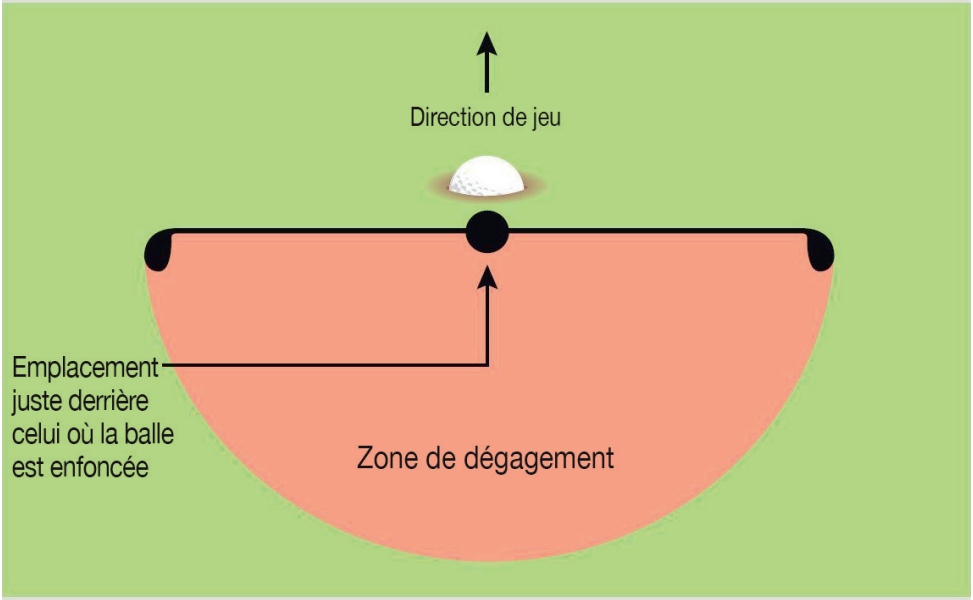
Lorsque la balle d'un joueur est *enfoncée* dans la *zone générale* et que le dégagement est autorisé selon la Règle 16.3a, le joueur peut se dégager gratuitement en *droppant* la balle d'origine, ou une autre balle, dans la *zone de dégagement* suivante (voir Règle 14.3) :

- 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.

### 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** :

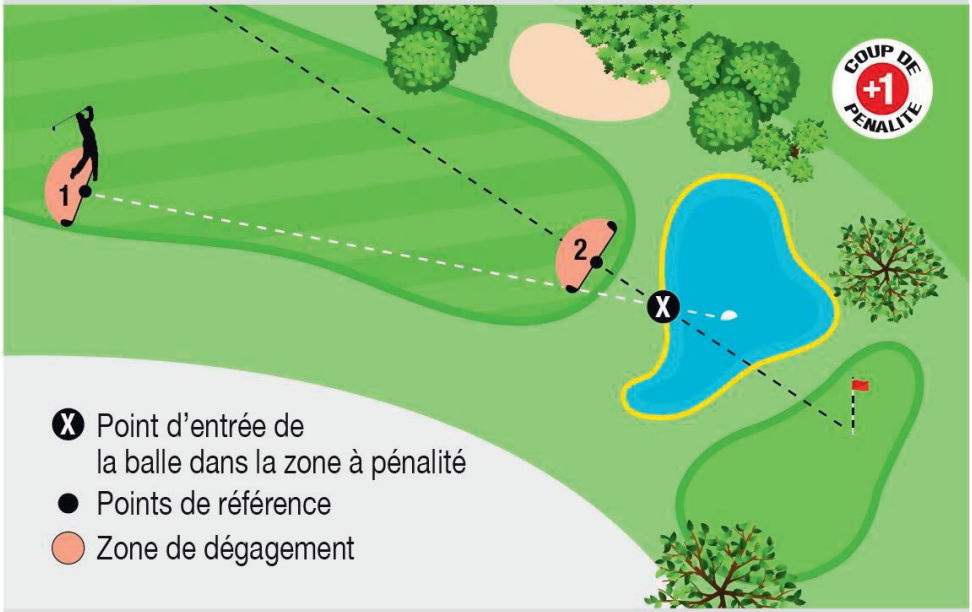
**(1)** **Dégagement coup et distance**. Le joueur peut jouer la balle d'origine, ou une autre balle, de l'endroit où le *coup* précédent a été joué (voir Règle 14.6).

**(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**

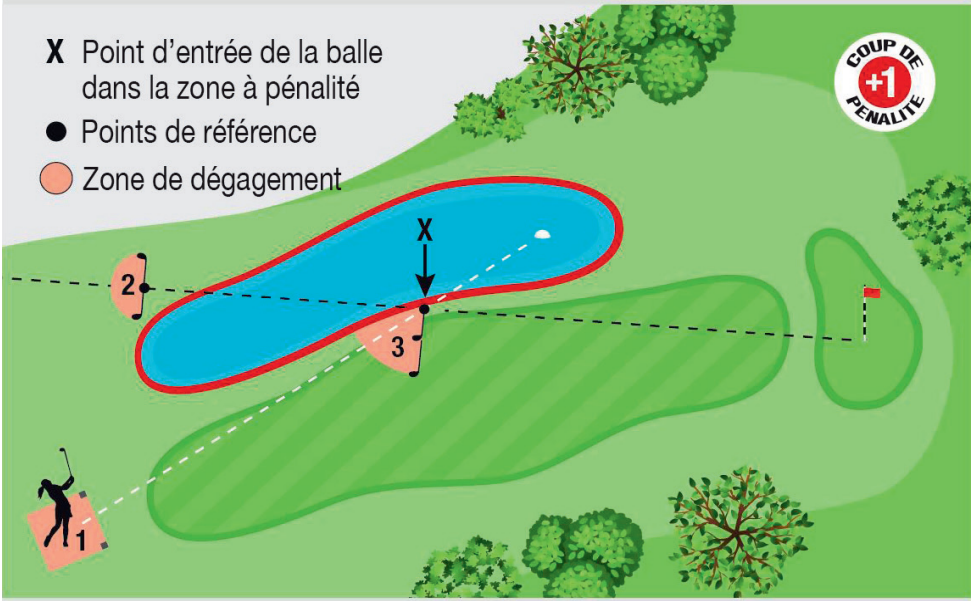



Quand on est sûr ou quasiment certain qu'une balle est dans une zone à pénalité jaune et que le joueur souhaite prendre un dégagement, le joueur a **deux options**, chacune avec un coup de pénalité :

**(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).

**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.

**(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*).

### 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) Balle reposant dans une zone de jeu interdit dans une zone à pénalité.** Le joueur doit se dégager avec pénalité selon la Règle 17.1d ou 17.2.

**(2) Zone de jeu interdit interférant avec le stance ou le swing du joueur pour une balle dans une zone à pénalité.** 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 :

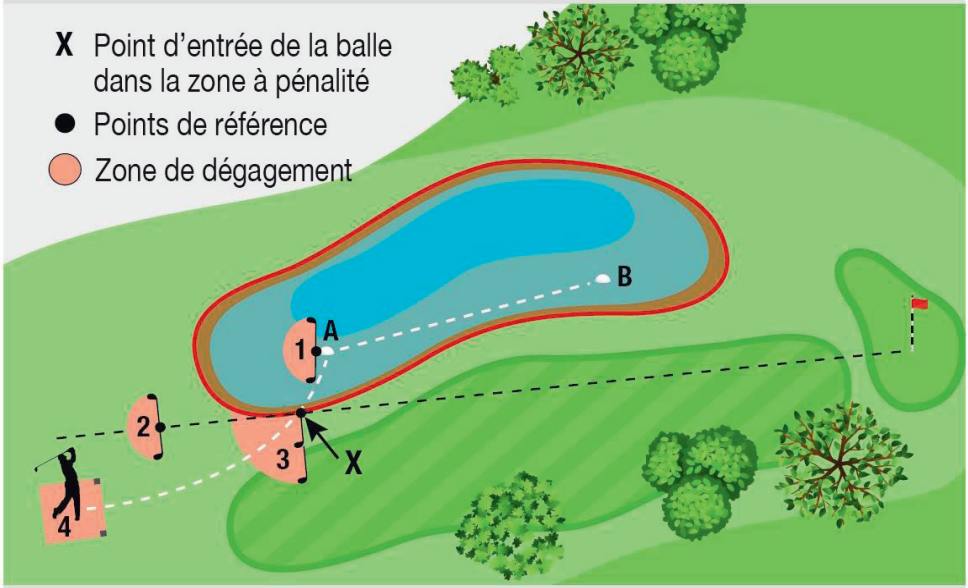
**(1) Options de dégagement normal.** Le joueur peut prendre le dégagement *coup et distance* selon la Règle 17.1d(1), le dégagement en arrière sur la ligne selon la Règle 17.1d(2) ou, pour une *zone à pénalité* rouge, le dégagement latéral selon la Règle 17.1d(3).

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*.

**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.

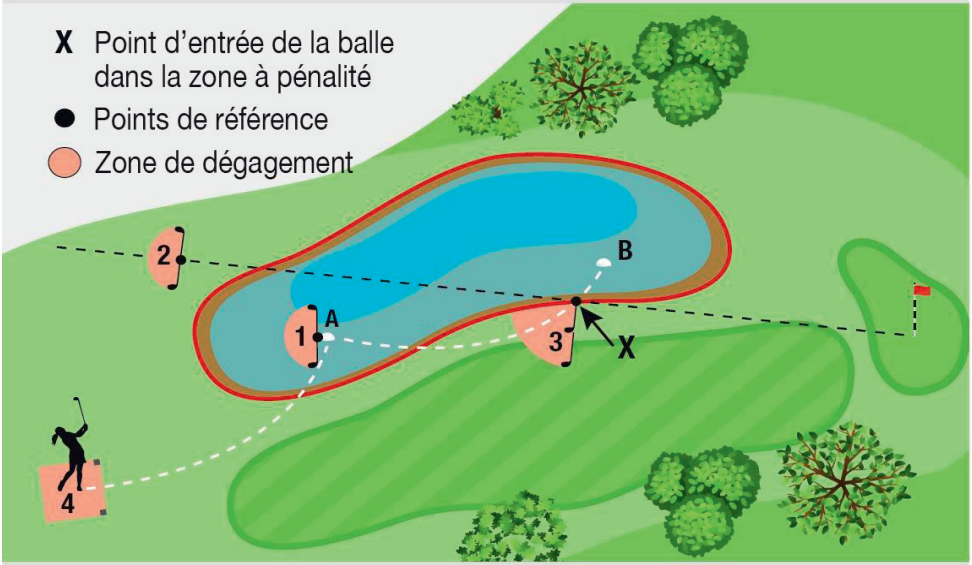
**(2)** Prendre un dégagement en arrière sur la ligne en droppant la balle d'origine ou une autre balle dans la zone de dégagement basée sur la ligne de référence partant du trou et passant par le point X ; il jouera son 4e coup.

**(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.

**(2) <u>Option de dégagement supplémentaire : jouer d'où a été joué le dernier coup de l'extérieur d'une zone à pénalité</u>.** 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).

### 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**.

**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).

## 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*.

**(2) Balle hors limites.** Une balle au repos est *hors limites* uniquement quand elle est toute entière à l'extérieur de la lisière du *parcours*.

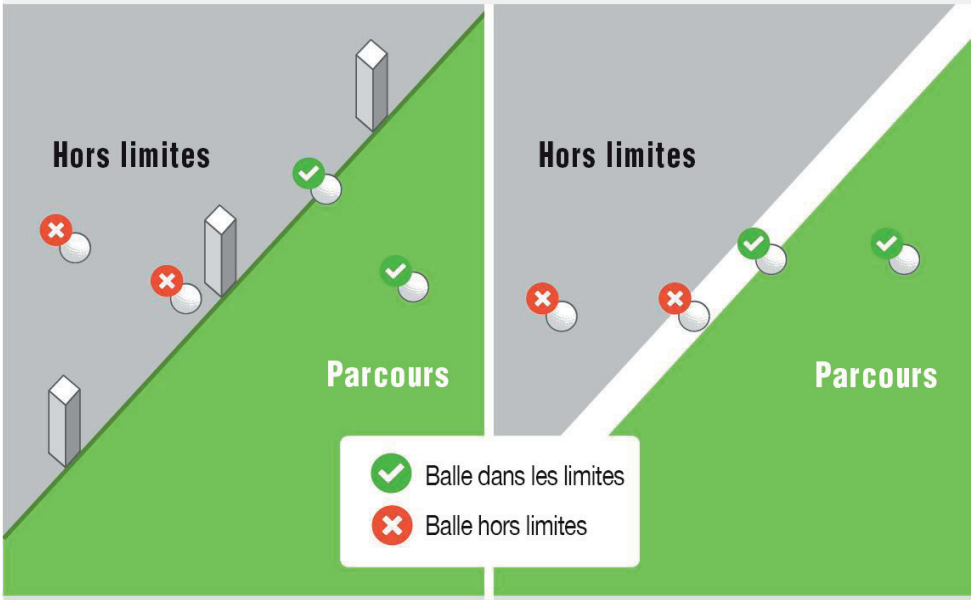
Une balle est dans les limites lorsqu'une partie quelconque de la balle :

- 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.

### 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.

### 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).

### 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*.

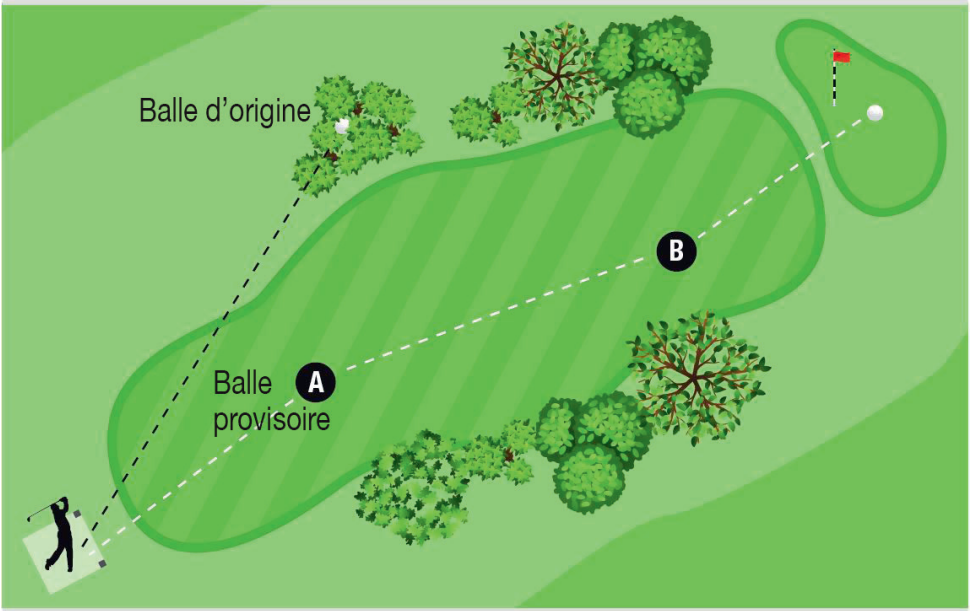
**(2) Moment où une balle provisoire devient la balle en jeu.** La *balle provisoire* devient la balle *en jeu* du joueur avec la pénalité *coup et distance* dans l'un ou l'autre des deux cas suivants :

- 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.

**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.

**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*.

**(3) Moment où une balle provisoire doit être abandonnée.** 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 :

- 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. Le joueur doit jouer la balle d'origine comme elle repose.
- 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. 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.

**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).

### 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*.

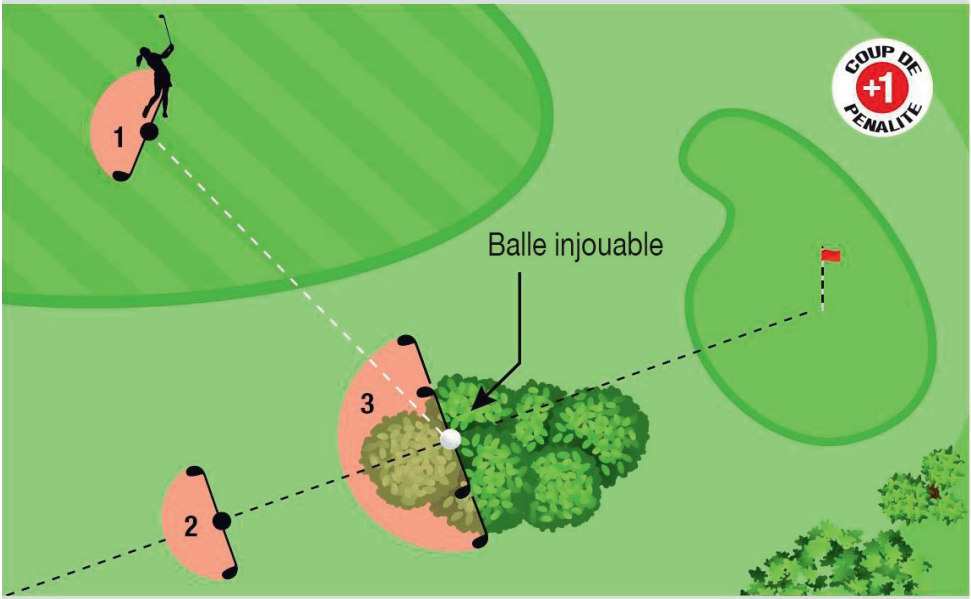
### 19.2c Dégagement latéral

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.

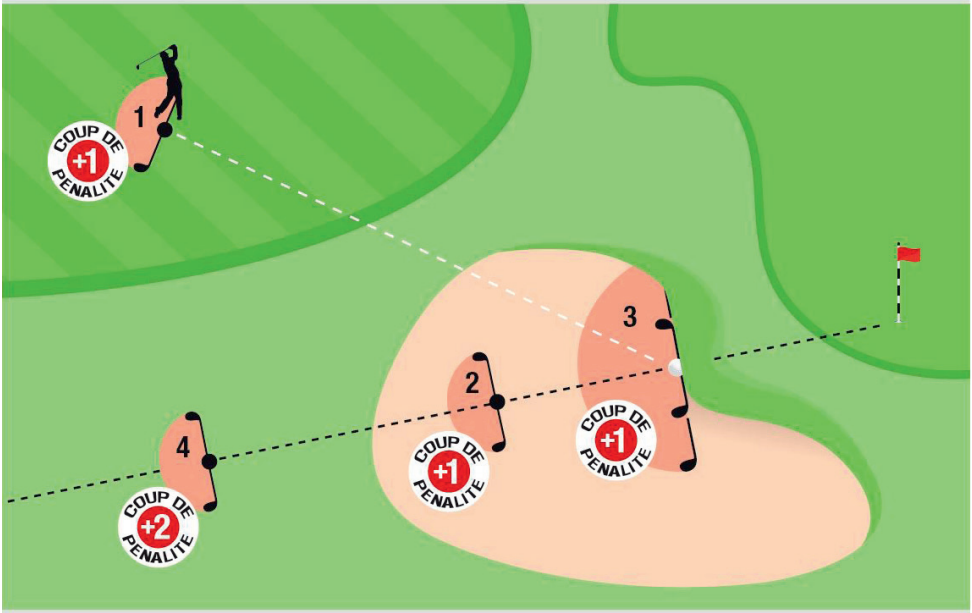
## 19.3 Options de dégagement pour une balle injouable dans un bunker

### 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).

**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.

### 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.

**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 problèmes 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) Résoudre les problèmes par accord.** 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 a*rbitre* 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).

**(3) Demande de décision formulée après le résultat définitif du match.** 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) Interdiction de jouer deux balles.** 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).

### 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.

**(4) Décision du Comité pour le score du trou.** 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 C*omité* :

- 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 *arbitre* 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).

### 20.2e Disqualification de joueurs après l'annonce du résultat définitif du match ou de la compétition.

**(1) Match play.** 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) Stroke Play.** 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.

## 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) Attribution des points.** 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




| 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 |

### 21.1c Pénalités en Stableford

**(1) <u>Pénalités autres que la disqualification</u>.** Tous les coups de pénalité sont ajou-tés 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) Score du joueur par trou.** 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) 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 est inférieur au maximum, la *carte de score* doit indiquer le score réalisé.
  - » Si le score est égal ou supérieur au maximum, 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 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**.

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) Gain ou perte des trous.** 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 ajou-tés 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.

## 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 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.

## 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**.

## 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.

### 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**.

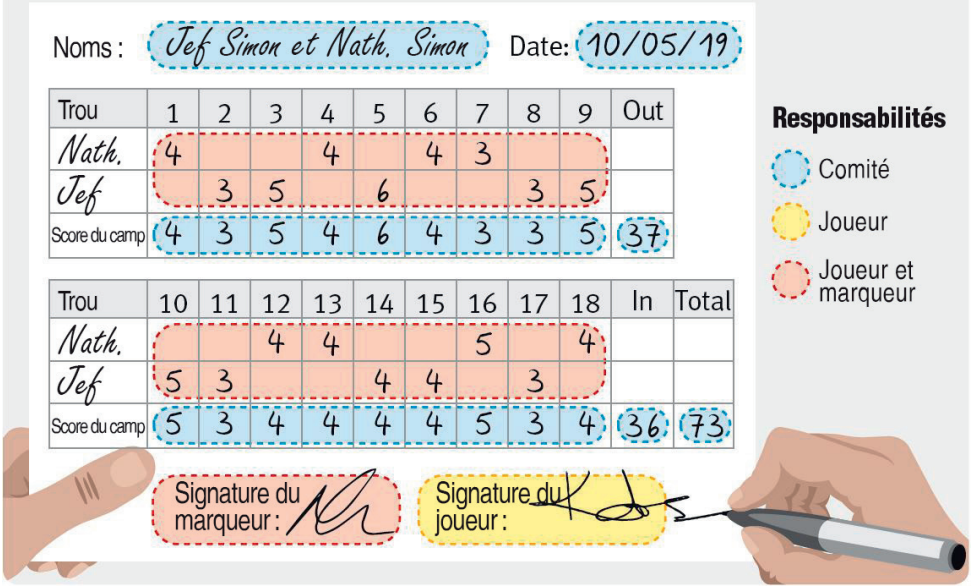
### 23.2c Exception à la Règle 11.2 en Quatre balles

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*.

**FIGURE 23.2b : CARTE DE SCORE EN QUATRE BALLES STROKE PLAY BRUT**




## 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*.**

## 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).

### 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*.

## 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.

## 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.

## 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.

## 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* :

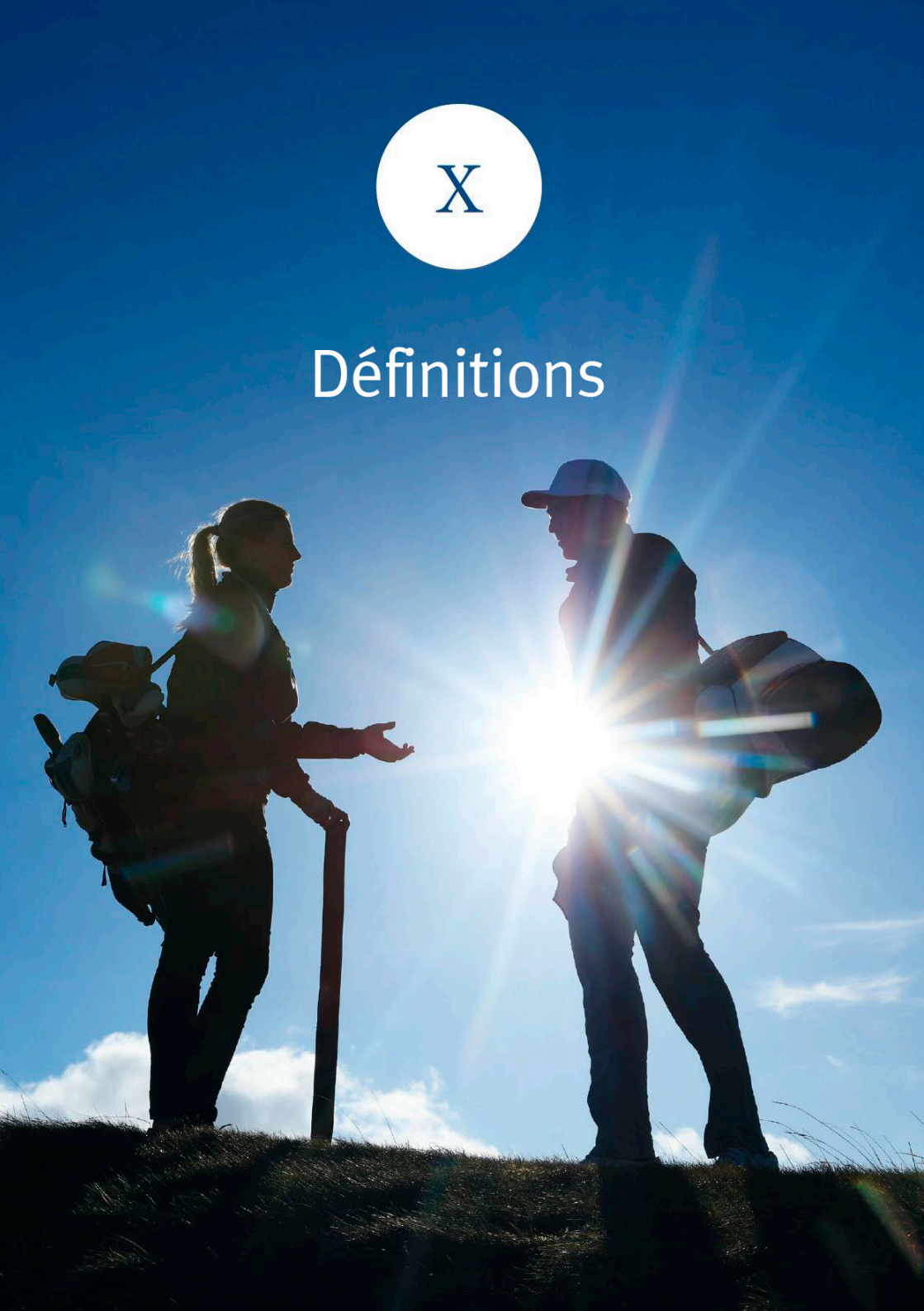
- Un joueur ne doit pas demander un *conseil* ou donner un *conseil* à un membre de son équipe jouant sur le *parcours*.
- Cela s'applique que le membre de l'équipe joue dans le même groupe que le joueur ou dans un autre groupe.

**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*.**

X

# 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, Section1** (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.

### *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 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*.

### *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.

### *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*.

### *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 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*).

### *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*.

### *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*.

### *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.

### *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*.

### *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, Section8 ; 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 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 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*.

### *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.

### *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.

### *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 p*oint 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 condi-

tions) 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.

### *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*.

### *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.

### *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.

### *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.

### *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 :

- Piquets : 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.
- Lignes : 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*.
- Éléments physiques : 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 déga-*

*gement* 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 2I** (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*.

### *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*.

| | Règle | Page |
|---|---|---|
| **Améliorer les conditions** | | |
| – Actions autorisées | 8.1b | 74 |
| – Actions non autorisées | 8.1a | 73 |
| – Conditions affectant le coup | 8.1 | 73 |
| – Restaurer les conditions améliorées | 8.1c | 75 |
| **Animal dangereux** | | |
| – Autorisation de se dégager | 16.2a | 147 |
| – Comment se dégager | 16.2b | 147 |
| **Balle** | | |
| – Aidant le jeu sur le green | 15.3a | 136 |
| – Balle conforme | 4.2a | 41 |
| – Balle substituée | 4.2c(2), 14.2 | 41, 117 |
| – Cassée en morceaux | 4.2b | 41 |
| – Coupée ou fendue | 4.2c | 41 |
| – Interférant avec le jeu | 15.3b | 137 |
| **Balle déplacée** | | |
| – Aidant le jeu sur le green | 15.3a | 136 |
| – Déterminer la cause du déplacement | 9.2b | 80 |
| – Déterminer si une balle s'est déplacée | 9.2a | 80 |
| – Par le cadet | 9.4 | 81 |
| – Par le cadet de l'adversaire en match play | 9.5 | 83 |
| – Par le joueur | 9.4 | 81 |
| – Par le joueur, application de pénalité | 9.4b | 82 |
| – Par le vent, l'eau ou autre forces naturelles | 9.3 | 81 |
| – Par un adversaire en match play | 9.5 | 83 |
| – Par un adversaire en match play, application de pénalité | 9.5b | 83 |
| – Par un animal | 9.6 | 84 |
| – Par un autre joueur en stroke play | 9.6 | 84 |
| – Par un partenaire | 22.2, 23.5b | 194, 201 |
| – Par une autre personne | 9.6 | 84 |
| – Par une influence extérieure | 9.6 | 86 |
| – Pendant le backswing ou le coup | 9.1b | 79 |
| **Balle droppée** | | |
| – Accidentellement déviée après avoir frappé le sol | 14.3c | 122 |
| – Balle d'origine ou une autre balle peuvent être utilisées | 14.3a | 120 |
| – Comment dropper | 14.3b | 120 |
| – Délibérément déviée | 14.3d | 124 |
| – Doit être droppée et venir reposer dans la zone de dégagement | 14.3c(1) | 122 |
| – Vient reposer à l'extérieur de la zone de dégagement | 14.3c(2) | 123 |

| | Règle | Page |
|---|---|---|
| **Balle en jeu** | 14.4 | 125 |
| **Balle en mouvement** | | |
| – Délibérément déviée ou arrêtée par une personne | 11.2 | 96 |
| – Déplacer un drapeau | 11.3 | 98 |
| – Heurtant une influence extérieure | 11.1 | 94 |
| – Heurtant une personne | 11.1 | 94 |
| – Modifier délibérément des conditions pour influer sur une balle en mouvement | 11.3 | 98 |
| – Relever une balle sur le green | 11.3 | 98 |
| **Balle enfoncée** | | |
| – Autorisation de se dégager | 16.3a | 148 |
| – Comment se dégager | 16.3b | 149 |
| **Balle injouable** | | |
| – Bunker - dégagement dans le bunker | 19.3a | 173 |
| – Bunker - dégagement en dehors du bunker | 19.3b | 174 |
| – Dégagement coup et distance | 19.2a | 170 |
| – Dégagement en arrière sur la ligne | 19.2b | 170 |
| – Dégagement latéral | 19.2c | 171 |
| – Green | 19.2 | 170 |
| – Possibilité de dégagement | 19.1 | 170 |
| – Zone à pénalité | 19.1 | 170 |
| – Zone générale | 19.2 | 170 |
| **Balle jouée comme elle repose** | 9.1a | 79 |
| **Balle perdue** | | |
| – Moment où une balle est perdue | 18.2a(1) | 164 |
| – Procédure quand une balle est perdue | 18.2b | 165 |
| **Balle provisoire** | | |
| – Annoncer le jeu d'une balle provisoire | 18.3b | 166 |
| – Autorisation de jouer une balle provisoire | 18.3a | 166 |
| – Jouer une balle provisoire plus d'une fois | 18.3c(1) | 167 |
| – Moment où une balle provisoire devient la balle en jeu | 18.3c(2) | 167 |
| – Moment où une balle provisoire doit être abandonnée | 18.3c(3) | 169 |
| **Bunker** | | |
| – Balle dans un bunker | 12.1 | 101 |
| – Balle injouable | 19.3 | 173 |
| – Condition anormale du parcours | 16.1c | 142 |
| – Détritus | 12.2a, 15.1 | 101, 132 |
| – Obstructions amovibles | 12.2a, 15.2 | 101, 133 |
| – Situation dangereuse due à un animal | 16.2 | 147 |

| | Règle | Page |
|---|---|---|
| – Situations où toucher le sable implique une pénalité | 12.2b(1) | 101 |
| – Situations où toucher le sable n'implique pas de pénalité | 12.2b(2) | 102 |
| **Cadence de jeu** | | |
| – Dispositions sur la cadence de jeu | 5.6b(3) | 52 |
| – Golf « Prêt ? Jouez ! » | 5.6b, 6.4 | 52, 63 |
| – Jouer hors tour | 5.6b(2) | 52 |
| – Recommandations | 5.6b(1) | 52 |
| – Retarder le jeu de manière déraisonnable | 5.6a | 51 |
| **Cadet** | | |
| – Actions autorisées avec l'autorisation du joueur | 10.3b(2) | 92 |
| – Actions non autorisées | 10.3b(3) | 93 |
| – Actions toujours autorisées | 10.3b(1) | 92 |
| – Infraction aux Règles | 10.3c | 93 |
| – Partager un cadet | 10.3a(2) | 91 |
| – Restriction à se tenir derrière le joueur | 10.2b(4) | 89 |
| – Un seul cadet autorisé à tout moment | 10.3a(1) | 91 |
| **Chemins artificiels** | Voir Conditions anormales du parcours | 139 |
| **Clubs** | | |
| – Ajouter ou remplacer des clubs | 4.1b(3), (4) | 39, 39 |
| – Changer les caractéristiques de jeu | 4.1a(3) | 37 |
| – Clubs conformes | 4.1a(1) | 36 |
| – Limitation à 14 clubs | 4.1b(1) | 38 |
| – Partager des clubs | 4.1b(2), 22.5, 23.7 | 38, 196, 202 |
| – Retirer du jeu des clubs | 4.1c | 40 |
| – Utilisation ou réparation d'un club endommagé pendant un tour | 4.1a(2) | 36 |
| **Commencement d'un tour** | 5.3a | 49 |
| **Commencer le jeu d'un trou** | | |
| – Commencement d'un trou | 6.1a | 57 |
| – Jouer de l'intérieur de la zone de départ - match play | 6.1b(1) | 57 |
| – Jouer de l'intérieur de la zone de départ - stroke play | 6.1b(2) | 57 |
| **Compétitions par équipes** | | |
| – Capitaine d'équipe | 24.3 | 205 |
| – Conseil | 24.4 | 206 |
| – Règlement | 24.2 | 205 |
| **Conditions anormales du parcours** | | |
| – Balle non retrouvée | 16.1e | 145 |
| – Bunker | 16.1c | 142 |
| – Coup clairement déraisonnable | 16.1a(3) | 141 |

| | Règle | Page |
|---|---|---|
| – Dégagement autorisé | 16.1a(1) | 139 |
| – Green | 16.1d | 144 |
| – Relever pour voir si le dégagement est autorisé | 16.4 | 150 |
| – Terrain en réparation | 16.1 | 139 |
| – Zone à pénalité | 16.1a(2) | 140 |
| – Zone de jeu interdit | 16.1f | 146 |
| – Zone générale | 16.1b | 141 |
| **Conditions dégradées** | 8.1d | 76 |
| **Conditions modifiées délibérément** | | |
| – Actions interdites | 8.3b | 78 |
| – Affectant d'autres conditions physiques | 8.2 | 77 |
| – Affectant la balle d'un autre joueur | 8.3 | 78 |
| – Affectant le lie de la balle | 8.2, 22.2, 23.5b | 77, 194, 201 |
| **Conduite** | | |
| – Code de conduite | 1.2b | 19 |
| – Comportement attendu du joueur | 1.2a | 18 |
| **Conseil et autres aides** | | |
| – Aide physique et protection contre les éléments | 10.2b(5) | 91 |
| – Conseil | 10.2a | 88 |
| – Ligne de jeu | 10.2b | 89 |
| – Objets pour aider à l'alignement | 10.2b(3) | 89 |
| **Corriger une erreur** | | |
| – Application d'une pénalité | 14.5c | 126 |
| – Changement d'option autorisé | 14.5b | 126 |
| – Possibilité de corrections | 14.5a | 125 |
| **Coup annulé** | 14.6 | 127 |
| **Coup et distance** | | |
| – Jouer à nouveau de la zone de départ | 14.6a | 127 |
| – Jouer à nouveau de la zone générale, d'une zone à pénalité ou d'un bunker | 14.6b | 127 |
| – Jouer à nouveau du green | 14.6c | 127 |
| **Coups alternés** | Voir Foursome | |
| **Dégagement coup et distance** | 18.1 | 163 |
| **Détritus** | | |
| – Balle déplacée en enlevant un détritus | 15.1b | 132 |
| – Enlèvement des détritus | 15.1a | 132 |
| **Drapeau** | | |
| – Balle frappant le drapeau ou la personne qui l'a pris en charge | 13.2b(2) | 110 |
| – Balle reposant contre le drapeau laissé dans le trou | 13.2c | 111 |

| | Règle | Page |
|---|---|---|
| – Drapeau laissé dans le trou | 13.2a | 109 |
| – Drapeau retiré du trou | 13.2b(1) | 110 |
| **Eau temporaire** | Voir Conditions anormales du parcours | |
| **Entraînement** | | |
| – Avant ou entre des tours - match play | 5.2a | 49 |
| – Avant ou entre des tours - stroke play | 5.2b | 49 |
| – Entraînement entre le jeu de deux trous | 5.5b | 50 |
| – Entraînement pendant le jeu d'un trou | 5.5a | 50 |
| – Entraînement quand le jeu est suspendu | 5.5c | 51 |
| **Équipement** | | |
| – Appareils pour faire des étirements et aides à l'entraînement | 4.3a(6) | 44 |
| – Audio et vidéo | 4.3a(4) | 43 |
| – Exception médicale | 4.3b(1) | 45 |
| – Gants et agents de préhension | 4.3a(5) | 44 |
| – Informations recueillies avant ou pendant le tour | 4.3a(3) | 43 |
| – Informations sur la distance et la direction | 4.3a(1) | 42 |
| – Informations sur le vent et d'autres conditions météorologiques | 4.3a(2) | 43 |
| – Ruban adhésif ou bandages similaires | 4.3b(2) | 45 |
| **Fin d'un tour** | 5.3b | 50 |
| **Finir un trou** | 6.5 | 66 |
| **Formes de jeu : autres formes** | 21.5 | 193 |
| **Formes de jeu : match play ou stroke play** | 3.1a | 26 |
| **Foursome** | 22.1 | 194 |
| – Chaque partenaire peut agir pour le camp | 22.2 | 194 |
| – Commencer un tour | 22.4b | 196 |
| – Erreur de partenaire dans le jeu | 22.3 | 195 |
| – Jouer les coups alternativement | 22.3 | 195 |
| – Partager les clubs | 22.5 | 196 |
| – Partenaire jouant en premier | 22.4a | 196 |
| **Green** | | |
| – Balle en suspens au bord du trou | 13.3 | 112 |
| – Balle ou marque-balle déplacé - accidentellement | 13.1d(1) | 105 |
| – Balle ou marque-balle déplacé - par des forces naturelles | 13.1d(2) | 106 |
| – Balle sur le green | 13.1a | 104 |
| – Enlever du sable et de la terre meuble | 13.1c(1) | 104 |
| – Marquer, relever et nettoyer la balle | 13.1b | 104 |
| – Mauvais green | 13.1f | 107 |
| – Réparation d'un dommage | 13.1c(2) | 105 |

| | Règle | Page |
|---|---|---|
| – Test délibéré du green | 13.1e | 106 |
| **Groupes** | | |
| – Match play | 5.4a | 50 |
| – Stroke play | 5.4b | 50 |
| **Hors limites** | | |
| – Balle hors limites | 18.2a(2) | 164 |
| – Procédure pour une balle hors limites | 18.2b | 165 |
| **Identifier la balle** | | |
| – Balle accidentellement déplacée durant l'identification | 7.4 | 72 |
| – Comment identifier une balle | 7.2 | 71 |
| – Relever une balle pour l'identifier | 7.3 | 71 |
| **Interruption de jeu** | | |
| – Balle ou marque-balle déplacé pendant l'interruption du jeu | 5.7d | 55 |
| – D'un commun accord en match play | 5.7a | 53 |
| – Foudre | 5.7a | 53 |
| – Interruption immédiate par le Comité | 5.7b(1) | 53 |
| – Interruption normale par le Comité | 5.7b(2) | 53 |
| – Interruption par le Comité | 5.7a | 53 |
| – Moment où les joueurs doivent ou peuvent interrompre le jeu | 5.7a | 53 |
| – Relever la balle | 5.7d(1) | 55 |
| – Reprise du jeu | 5.7c | 54 |
| **Jeu de golf** | 1.1 | 18 |
| **Jouer un coup** | | |
| – Ancrer le club | 10.1b | 86 |
| – Balle se déplaçant après le début du backswing | 10.1d | 87 |
| – Balle se déplaçant dans l'eau | 10.1d | 87 |
| – Balle tombant du tee | 10.1d | 87 |
| – Frapper franchement la balle | 10.1a | 86 |
| – Se tenir sur ou de part et d'autre de la ligne de jeu | 10.1c | 87 |
| **Jugement raisonnable** | 1.3b(2) | 20 |
| **Marque-balle** | | |
| – Aidant ou gênant le jeu | 15.3c | 137 |
| – Relevé ou déplacé | 9.7 | 84 |
| – Relevé ou déplacé par l'adversaire - pénalité | 9.7b | 85 |
| **Match play** | | |
| – Application des handicaps | 3.2c | 29 |
| – Concessions | 3.2b | 28 |
| – Connaître le score du match | 3.2d(3) | 31 |
| – Gagner un match | 3.2a(3) | 28 |

| | Règle | Page |
|---|---|---|
| – Gagner un trou | 3.2a(1) | 27 |
| – Informer l'adversaire d'une pénalité | 3.2d(2) | 31 |
| – Informer l'adversaire du nombre de coups réalisés | 3.2d(1) | 30 |
| – Prolonger un match à égalité | 3.2a(4) | 28 |
| – Protéger ses propres droits et intérêts | 3.2d(4) | 31 |
| – Résultat définitif d'un match | 3.2a(5) | 28 |
| – Trou à égalité | 3.2a(2) | 28 |
| **Mauvais endroit** | | |
| – Corriger ou pas | 14.7b(1) | 129 |
| – Endroit d'où une balle doit être jouée | 14.7a | 129 |
| – Grave infraction | 14.7b | 129 |
| – Pas de grave infraction | 14.7b | 129 |
| **Mauvaise balle** | | |
| – Balle d'un joueur jouée par un autre joueur | 6.3c(2) | 63 |
| – Jouer un coup sur une mauvaise balle | 6.3c(1) | 62 |
| **Nettoyer la balle** | 14.1c | 117 |
| **Obstructions amovibles** | 15.2 | 133 |
| – Balle non retrouvée | 15.2b | 136 |
| – Dégagement ailleurs que sur le green | 15.2a(2) | 133 |
| – Dégagement sur le green | 15.2a(3) | 135 |
| – Enlèvement d'une obstruction amovible | 15.2a(1) | 133 |
| **Obstructions inamovibles** | Voir Conditions anormales du parcours | |
| **Ordre de jeu** | | |
| – Balle provisoire jouée ailleurs que de la zone de départ | 6.4d(2) | 66 |
| – Balle provisoire jouée de la zone de départ | 6.4c | 65 |
| – En se dégageant | 6.4d(1) | 66 |
| – Foursome | 22.3, 22.4 | 195, 196 |
| – Golf « Prêt ? Jouez ! » | 6.4b(2) | 65 |
| – Match play | 6.4a(1) | 63 |
| – Match play - jouer hors tour | 6.4a(2) | 64 |
| – Quatre balles | 23.6 | 201 |
| – Rejouer de la zone de départ | 6.4c | 65 |
| – Stroke play | 6.4b(1) | 64 |
| **Par / Bogey** | | |
| – Balle délibérément déviée | 21.3d | 192 |
| – Fin d'un tour | 21.3e | 192 |
| – Pénalités | 21.3c | 191 |
| – Score | 21.3b | 190 |

| | Règle | Page |
|---|---|---|
| **Parcours** | | |
| – Balle touchant deux zones | 2.2c | 24 |
| – Zones spécifiques | 2.2b | 24 |
| – Pénalités | 1.3c | 20 |
| **Problèmes de Règles** | | |
| – Application de la norme « à l'œil nu » lors de l'utilisation de preuves vidéo | 20.2c | 180 |
| – Correction d'une décision erronée | 20.2d | 180 |
| – Décisions du Comité | 20.2b | 180 |
| – Décisions d'un arbitre | 20.2a | 180 |
| – Disqualification de joueurs après l'annonce du résultat définitif de la compétition stroke play | 20.2e | 181 |
| – Disqualification de joueurs après l'annonce du résultat définitif du match | 20.2e | 181 |
| – Éviter tout retard déraisonnable | 20.1a | 176 |
| – Match play | 20.1b | 176 |
| – Situations non couvertes par les Règles | 20.3 | 182 |
| – Stroke play | 20.1c | 178 |
| **Quatre balles** | | |
| – Actions du joueur affectant le jeu du partenaire | 23.5a | 200 |
| – Balle délibérément déviée | 23.2c | 198 |
| – Carte de score en stroke play | 23.2b | 198 |
| – Continuer le jeu d'un trou après un coup concédé | 23.6 | 201 |
| – Début d'un tour | 23.3a | 199 |
| – Fin d'un tour | 23.3b | 199 |
| – Joueur responsable des actions du partenaire | 23.5b | 201 |
| – Ordre de jeu | 23.6 | 201 |
| – Partenaire absent peut rejoindre le groupe | 23.4 | 200 |
| – Partenaires partageant des clubs | 23.7 | 202 |
| – Pénalités | 23.8 | 202 |
| – Score du camp - match play et stroke play | 23.2a | 197 |
| – Un ou les deux partenaires peuvent représenter le camp | 23.4 | 200 |
| **Règles** | | |
| – Appliquer les Règles | 1.3b(1) | 19 |
| – Signification de « Règles » | 1.3a | 19 |
| **Rechercher la balle** | | |
| – Balle accidentellement déplacée durant la recherche | 7.4 | 72 |
| – Rechercher correctement la balle | 7.1a | 70 |
| – Sable déplacé en recherchant | 7.1b | 71 |

| | Règle | Page |
|---|---|---|
| **Relever et replacer une balle** | | |
| – Balle d'origine doit être utilisée | 14.2a | 118 |
| – Comment replacer | 14.2b | 118 |
| – Emplacement doit être marqué | 14.1a | 116 |
| – Relever une balle | 14.1b | 117 |
| **Replacer la balle** | | |
| – Balle replacée ne restant pas à son emplacement d'origine | 14.2e | 119 |
| – Emplacement sur lequel la balle est replacée | 14.2c | 118 |
| – Lie d'origine modifié dans le sable | 14.2d(1) | 119 |
| – Lie d'origine modifié sauf dans le sable | 14.2d(2) | 119 |
| – Personne pouvant replacer la balle | 14.2b(1) | 118 |
| **Score brut** | 3.1c(1) | 27 |
| **Score maximum** | | |
| – Balle délibérément déviée | 21.2d | 189 |
| – Fin d'un tour | 21.2e | 189 |
| – Pénalités | 21.2c | 189 |
| – Score | 21.2b | 188 |
| **Score net** | 3.1c(2) | 27 |
| **Stableford** | | |
| – Balle délibérément déviée | 21.1d | 187 |
| – Fin d'un tour | 21.1e | 187 |
| – Pénalités | 21.1c | 186 |
| – Score | 21.1b | 184 |
| **Stroke play** | | |
| – Carte de score - handicap sur la carte | 3.3b(4) | 34 |
| – Carte de score - responsabilités du joueur | 3.3b(2) | 33 |
| – Carte de score - responsabilités du marqueur | 3.3b(1) | 32 |
| – Carte de score - score inexact sur un trou | 3.3b(3) | 34 |
| – Désigner un vainqueur | 3.3a | 32 |
| **Substituer une balle** | 6.3b | 61 |
| **Terminer le trou** | 3.3c | 35 |
| **Terrain en réparation** | Voir Conditions anormales du parcours | |
| **Trois balles match play** | | |
| – Balle ou marque-balle relevé ou déplacé par un adversaire | 21.4c | 193 |
| – Jouer hors tour | 21.4b | 192 |
| **Trous d'animaux** | Voir Conditions anormales du parcours | |

| | Règle | Page |
|---|---|---|
| **Zone à pénalité** | | |
| – Balle dans une zone à pénalité | 17.1a | 154 |
| – Balle jouée depuis une zone à pénalité perdue, hors limites ou injouable | 17.2b | 162 |
| – Balle jouée depuis une zone à pénalité repose dans une zone à pénalité | 17.2a | 159 |
| – Balle non retrouvée | 17.1c | 155 |
| – Comment se dégager | 17.1d | 155 |
| – Jouer la balle comme elle repose | 17.1b | 154 |
| – Options de dégagement zone à pénalité jaune | 17.1d | 155 |
| – Options de dégagement zone à pénalité rouge | 17.1d | 155 |
| – Pas de dégagement selon d'autres Règles | 17.3 | 162 |
| – Zone de jeu interdit | 17.1e | 158 |
| **Zone de départ** | | |
| – Améliorations autorisées | 6.2b(3) | 59 |
| – Application des Règles relatives à la zone de départ | 6.2a | 58 |
| – Balle dans la zone de départ | 6.2b(1) | 58 |
| – Déplacer les marques de départ | 6.2b(4) | 59 |
| – La balle peut être surélevée | 6.2b(2) | 58 |
| **Zone de jeu interdit** | 16.1f, 17.1e | 146, 158 |
| **Zone générale** | 2.2a | 23 |

# Règles du statut d'amateur

Les Règles du statut d'amateur établissent une distinction entre ceux qui jouent le jeu uniquement pour ses challenges et son plaisir, et ceux qui exercent le jeu en tant que profession ou pour un gain financier. Par des limites et des restrictions appropriées, comme celles sur la valeur des prix qui peuvent être gagnés, les Règles du statut d'amateur visent à encourager les golfeurs amateurs à profiter de l'esprit de compétition, plutôt que de se concentrer sur la récompense financière. Un golfeur amateur qui enfreint ces Règles peut perdre son statut d'amateur ainsi que la possibilité de jouer en tant qu'amateur dans les compétitions. En conséquence, il est important que les joueurs et les administrateurs comprennent les règles du statut d'amateur, qui peuvent être trouvées sur le site RandA.org.

# Règles sur l'équipement

Les Règles sur l'équipement contiennent les Règles, spécifications et directives complètes pour aider les fabricants et les concepteurs d'équipement, les officiels de tournoi et les joueurs à comprendre et appliquer les Règles relatives à la conception et à la fabrication des clubs de golf, des balles et autres équipements. Il est de la responsabilité du joueur de s'assurer que l'équipement qu'il utilise est conforme aux Règles. Une version interactive des Règles d'équipement est accessible sur le site RandA.org, et comprend des liens vers des protocoles d'essai officiels et/ou des démonstrations vidéo relatives à la Règle particulière, la spécification ou la technique de mesure concernées.

# Modification des Règles de golf pour les golfeurs handicapés

Les Règles modifiées adaptent les Règles de golf pour quatre catégories de handicap identifiées. Elles sont destinées à permettre à un joueur handicapé de jouer équitablement avec d'autres joueurs qui n'ont pas de handicap, pas le même handicap ou un type de handicap différent. Les Règles modifiées ne s'appliquent pas automatiquement et il appartient à chaque Comité de décider d'adopter l'une ou l'autre de ces Règles modifiées pour ses propres compétitions. Les Règles modifiées sont publiées dans le Guide officiel des Règles de golf et peuvent également être consultées sur le site RandA.org.

Édition française
Fédération française de golf
68, rue Anatole-France - 92309 Levallois-Perret
Tél. : +33 (0)1 41 49 77 00 - www.ffgolf.org

*La ffgolf est heureuse de vous offrir*
*cet exemplaire des Règles de Golf 2019.*
*Les règles de Golf 2019 sont consultables sur notre site*
*www.ffgolf.org, rubrique Jouer/Règles-et-Règlements.*

Impression septembre 2018 - 1700 exemplaires
Gratuit, ne peut être vendu.

Imprimé par PPA-Mahé

# DAY-DATE 40

Un symbole international de performance et de succès, réinterprété avec un design modernisé et un mouvement mécanique de nouvelle génération. Bien plus qu'une montre, un témoin de son temps.




OYSTER PERPETUAL DAY-DATE 40

ROLEX

R&A USGA

Le golf étant un jeu universel
le R&A et l'USGA
ont publié un livret unique
de Règles à appliquer dans tous
les pays par tous les golfeurs

ROLEX
PARTENAIRE DU GOLF

